

**ELEKTRONİK SPOR: TÜRKİYE'DEKİ  
ELEKTRONİK  
SPORCULAR ÜZERİNE BİR  
ARAŞTIRMA**

**Erkan Akın**

Yüksek Lisans Tezi

**ELEKTRONİK SPOR: TÜRKİYE'DEKİ  
ELEKTRONİK  
SPORCULAR ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA**

**Erkan Akın**

Yüksek Lisans Tezi

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ

Sağlık Bilimleri Enstitüsü

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Eskişehir, Şubat 2008

**Tez Danışmanı:** Yrd. Doç. Dr. Metin ARGAN

## Jüri ve Enstitü Onayı

Erkan AKIN'nın Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporular Üzerine Bir Araştırma başlıklı Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı'ndaki Yüksek Lisans Tezi, 06.02.2008 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin İlgili maddeleri uyarınca değerlendirilerek kabul edilmiştir.

	Adı-Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	Yrd. Doç. Dr. Metin ARGAN Anadolu Üniversitesi	
Üye	Prof. Dr. Coşkun BAYRAK Anadolu Üniversitesi	.....
Üye	Yrd. Doç. Dr. Işıl KABAKÇI Anadolu Üniversitesi.	.....

Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun .....  
tarih ve ..... sayılı kararıyla onaylanmıştır.

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

## ÖZGEÇMİŞ

### Bireysel Bilgiler

Adı ve Soyadı : Erkan AKIN  
Doğum tarihi ve yeri : 08.07.1980, Samsun  
Uyruğu : T.C.  
Medeni durumu : Bekar  
İletişim Adresleri : erkanakin@anadolu.edu.tr  
erkans\_s@hotmail.com.tr  
erkans\_s@yahoo.com.tr

### Eğitim Durumu

İlkokul ve Ortaokul : Samsun Belediye İlköğretim Okulu - 1993  
Lise : Samsun Ondokuzmayıs Lisesi - 1997  
Üniversite : Eskişehir Anadolu Üniversitesi - 2004  
Yabancı Dil : İngilizce

### Mesleki Deneyim:

Halen Anadolu Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Spor Tesislerinde Spor Eğitmeni Olarak Görev Yapmaktadır.

### Yayımlar

#### Uluslararası Bilimsel Toplantılarda Sunulan ve Bildiri Kitaplarında Basılan Bildiriler

Argan, M., Özer, A. ve Akın, E., "Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları",9.Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, Muğla Üniversitesi, Bildiri Kitabı, 1138-1141,Türkiye, 3-5 Kasım 2006.

Yılmaz İ., Akın E., Kale M., Onarıcı E. "Karadeniz Halk Danslarında Meydana Gelen Yaralanmaların İncelenmesi (Samsun İl Örneği)" Muğla 9. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, Muğla,3-5 Kasım 2006, 04/11/2006

Argan, M.,Suher, H.K.,Ozer, A., Akin, E.ve Tokay Argan, M."Game Players Attitudes towards Product Placement in Computer Game:a Case from Turkey", 2nd International Symposium of New Technologies in Sport, April 13-15, Sarajevo, Bosnia Herzegovina (2007).

Ozer, A., Argan, M., Suher, H.K., Akin, E. ve Tokay Argan, M. "Game Quality: A study on Turkish Game Players", 2nd International Symposium of New Technologies in Sport, April 13-15, Sarajevo, Bosnia Herzegovina (2007).

Argan M., Akın E., "Elektronik Spor; Özellikleri, Kavram ve Uygulamalarına Yönelik Kuramsal Çerçeve" Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, Türkiye, 9-11 Kasım 2007.

### **Ulusal Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler**

Argan, M. Ozer, A. ve Akin, A. (2006), "Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları", Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi, ISSN: 1306-4371 Cilt:1 Sayı:2: 1-11.

### **Seminerler**

V. Araştırma Yöntemleri Semineri " Niteliksel Araştırma Yöntemleri" 31 Ocak-4 Şubat 2007, Alanya

VI. Araştırma Yöntemleri Seminer " Ölçek ve Ölçek Geliştirme Semineri" 31 Ocak-4 Şubat 2008, Alanya

## ÖNSÖZ

Araştırmanın planlanması, yürütülmesi ve yazım aşamalarında yardımlarını ve manevi desteğini hiçbir zaman esirgemeyen danışmanım Sayın Yard. Doç. Dr. Metin Argan'a, çalışmamda büyük desteğini gördüğüm Sayın Yard. Doç. Dr. Mehpere Tokay Argan'a, tezimin yürütülmesinde manevi desteğini esirgemeyen Anadolu Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Müdürü Sayın Prof. Dr. Coşkun Bayrak'a, en büyük desteğim Sayın Müge Akyıldız'a ve bana kaynak yardımında bulunan Sayın Prof. Dr. Semih Büker'e en içten dileklerle teşekkürlerimi sunarım.

ERKAN AKIN  
ESKİŞEHİR-2008

## ELEKTRONİK SPOR: TÜRKİYE'DEKİ ELEKTRONİK SPORCULAR ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

### ÖZET

Teknoloji alanında yaşanan olağanüstü gelişmeler her alanda olduğu gibi spor alanını da etkileyerek yeni bir takım gelişmelerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu gelişmelerden biri elektronik spordur. Elektronik spor, hem fiziksel hem de zihinsel bir takım özelliklere sahiptir. Bunlar: Sanal veya bilgisayar ortamında icra edilmesi, yeni tesis veya ekipman bakımından geleneksel sporlarla karşılaştırıldığında çok büyük finansal kaynağı gerektirmemesi, dünyanın her bölgesinde bu sporu icra edebilme olanağının bulunması, bireysel ve takım halinde oyuna açık olması, ve doğasına özgü araç gereci gerektirmesidir. Bu amaçla hazırlanan anket, elektronik sporcuların yaygın olarak kullandıkları 22 oyun forum kanalı aracılığı ile e-spor yapan 650 kişiye internet üzerinden uygulanmıştır. Araştırmaya katılan iller arasında % 12.9 ile İstanbul ilk sırada yer alırken ikinci sırada % 12.4 ile İzmir bulunmaktadır. Araştırmaya katılan e-sporcuların % 93.1'i erkek, % 60.2'si 19-25 yaş, % 50.6'sının ortalama aylık geliri 500 YTL ve altı, % 96.8'i bekar ve % 80.9'unun ise öğrenci olduğu görülmektedir.

Katılımcıların % 67.11'i 4 yıldan fazla bir süredir bu sporu icra etmektedirler. Cevaplayıcıların % 56.1'i ulusal resmi turnuvalara, % 59.0'ı ulusal ve uluslararası özel turnuvalara katılmış ve % 27.7'si bu turnuvalarda ödül kazanmıştır. Araştırmaya katılan e-sporcuların % 86.7'sinin takım kategorisinde turnuvaya katıldıkları, % 39.7'sinin ise takım veya bireysel sponsora sahip oldukları ortaya çıkmıştır. Cevaplayıcıların % 97.5'inin kendilerine ait bilgisayarlarının olduğu ve % 67.8'inin ise antrenmanlarını evde yaptıkları ortaya çıkmıştır. İnternete bağlanmadan 5 saatten az antrenman yapanların oranı % 61.5, internete bağlanarak 21 saatten daha fazla antrenman yapanların oranı ise % 50.3'tür. Ankete katılan elektronik sporcuların sahip oldukları araç ve gereçler değerlendirildiğinde mouse % 91.7 ile ilk sırada yer alırken ikinci sırada ise kulaklık % 86.2 ile takip etmektedir. Katılımcıların % 76.6'sı Counter-Strike: Source (FPS) oyununu favori oyun olarak görmektedir. Elektronik sporu yapmada güdüleyici faktör olarak eğlence ilk sırada yer alırken, e-spor sevgisi ikinci sırada yer almaktadır. Başarı etkileyen faktörler olarak takım oyunu ilk sırada yer alırken, konsantrasyon ikinci sırada yer almaktadır. Katılımcıların başarısını etkileme özelliğine sahip mouse ilk sırada yer alırken, internet hızı ikinci sırada yer almaktadır. Elektronik spora yönelik tutumlar bakımından katılımcıların elektronik spor federasyonu kurulmasına ve medyada e-spor ile ilgili özel programlar yapılmasına katıldıklarını belirtmektedirler.

Elektronik sporda güdüleyici etmenler ile cinsiyet, yaş grupları ve yarışma kategorisi arasında anlamlı farklılıklar olduğu ortaya çıkmıştır. Elektronik spor örgütlenmesi ile yarışma kategorisi ve deneyim yılları arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. e-sporcuların uluslararası resmi turnuvalara takım kategorisinde katılımlarının bireysel kategorideki katılımlardan daha fazla olduğu ve takım kategorisindeki sporcular bireysel kategorideki sporculardan daha fazla klavye ve mouse pad'e sahip oldukları ortaya çıkmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** e-sports, siber spor, bilgisayar oyun, sanal oyun

## **ELECTRONIC SPORTS: A RESEARCH ON E-SPORTSMEN IN TURKEY**

### **ABSTRACT**

Immense developments in technology has caused some new developments by affecting the sports area like other areas. One of these developments is elektronik sports. elektronik sports have some both physical and mental properties. These are: it is performed in virtual and computer environment, it does not require huge financial supply with regard to facilities and equipment compared to the traditional sports, the opportunity to perform this sport in anywhere in the world, available for team game or individual game, and requires tools peculiar to its nature.

The purpose of this study is to determine an inquiry prepared for his purpose was applied via 22 gaming channel which elektronik sportsmen usually use to 650 people on the net who do e-sports. Of the cities in the inquiry İstanbul was the first one with %12.9 and İzmir was the second with %12.4. Of the e-sportsmen in the research, %93.1 was male, %60.2 was between 19-25, monthly income of % 50.6 was 500YTL or below, %96.8 was single, and %80.9 were students. %67.11 of the participants have been performing this sports more than 4 years. %56.1 of these people participated in formal national tournaments, %59 in national and international private tournaments and %27.7 were awarded in these tournaments. Of the e-sportsmen joined the research, %86.7 took part team categories, %39.7 were found out to have team or individual sponsors. It is understood that %97.5 of the answerers have personal computers at home and %67.8 of them do training at home. The ratio of the people who train less than 5 hours without internet connection is %61.5, and the ratio of the people who train more than 21 hours with internet connection is %50.3. when the tools of the elektronik sportsmen are evaluated, Mouse is the first with %91.7 and headset is the second with %86.2. %76.6 of the participant chose the Counter-Strike:Source (FPS) game as the favourite one. As the reinforcing factor in performing elektronik sports, entertainment is the first and e-sports love follows it as the second. Of the factors affecting the success, team game is the first and concentration is the second one. Mouse is the first one affecting the success of the participant and the internet connection speed is the second. With regard to the attitudes to elektronik sports, participants want to establish an e-sports federation and they join the idea to broadcast special programmes about e-sports in media.

It has been found out that there are meaningful differences between reinforcing factor and sex, age and competition category. Meaningful differences have been found between elektronik sports organization and competition category, experience year. It was found that team category participation in the international tournaments by the e-sportsmen is more than individual category participation and sportsmen in team category have more keyboards and Mouse pads than the e-sportsmen in individual category.

**Key Words:** e-sport, cyber sport, computer game, virtual game



	SAYFA
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	i
<b>ÖNSÖZ</b>	iii
<b>ÖZET</b>	iv
<b>ABSTARCT</b>	v
<b>İÇİNDEKİLER</b>	vi
<b>ÇİZELGELER DİZİNİ</b>	viii
<b>ŞEKİLLER DİZİNİ</b>	x
<b>GİRİŞ VE AMAÇ</b>	1
<b>KAYNAK BİLGİSİ</b>	6
<b>Oyun Tanımı</b>	6
<b>Oyunun Tarihsel Gelişimi</b>	7
<b>Oyun Türleri</b>	8
<i>Motor - fiziksel oyunlar</i>	8
<i>Sosyal oyunlar</i>	9
<i>Yapısal (inşa etme üzerine kurulu) oyunlar</i>	9
<i>Düşsel -hayali oyunlar</i>	9
<i>Kurallı oyunlar</i>	10
<b>Oyunun İşlevleri</b>	10
<b>Bilgisayar Oyun Tanımı</b>	13
<b>Bilgisayar Oyunlarının Tarihi Gelişimi</b>	13
<b>Bilgisayar Oyun Özellikleri</b>	15
<b>Bilgisayar Oyunları ve Bedensel Oyunların Farklı ve Ortak Yönleri</b>	16
<b>Elektronik Sporun Tanımı</b>	17
<b>Elektronik Sporun Tarihi Gelişimi</b>	18
<b>Elektronik Spor Özellikleri</b>	20
<b>Elektronik Spor ve Geleneksel Sporun Farklı ve Ortak Yönleri</b>	20
<b>Elektronik Spor Oyun Kategorileri ve Türleri</b>	21
<b>Elektronik Spor Yararları ve Sınırlılıkları</b>	23
<b>Elektronik Spor Turnuvaları</b>	25
<b>Elektronik Sporcu Kavramı</b>	29
<b>Elektronik Sporcu Tanımı</b>	29
<b>Elektronik Sporcu Özellikleri</b>	30
<b>Elektronik Spor Araç ve Gereçleri</b>	30
<b>Elektronik Spor Örgütlenmesi</b>	31
<b>Elektronik Spor ve Motivasyon</b>	32
<b>Elektronik Sporu Etkileyen Başarı Faktörleri ve Unsurları</b>	33
<b>Elektronik Spor Sponsorluğu</b>	33
<b>GEREÇLER</b>	35
<b>Araştırmanın Amacı</b>	35
<b>Araştırmanın Hipotezleri</b>	38
<b>Araştırmanın Önemi</b>	39
<b>Araştırmanın Sınırlılıkları</b>	40
<b>YÖNTEMLER</b>	40
<b>Araştırmanın Modeli</b>	40
<b>Evren çerçevesinin oluşturulması ve örnekleme</b>	41

<b>Anket formunun hazırlanması ve veri toplama yöntemi</b>	44
<b>Anketin geçerliliği ve güvenilirliği</b>	44
<b>Verilerin Analizi</b>	45
<b>BULGULAR ve TARTIŞMA</b>	45
<b>SONUÇ ve ÖNERİLER</b>	73
<b>KAYNAKLAR</b>	79
<b>EKLER</b>	84

## ÇİZELGELER DİZİNİ

ÇİZELGE NO ve ADI	SAYFA
Çizelge 1 Bilgisayar Oyunları ve Bedensel Oyunların Farklı ve Ortak Yönleri	17
Çizelge 2 Elektronik Spor ve Geleneksel Spor Arasındaki Farklar	21
Çizelge 3 Hareket ve Macera Oyun Türleri	22
Çizelge 4 Spor Oyunları	22
Çizelge 5 Strateji Oyunları	22
Çizelge 6 Yarış Oyunları	23
Çizelge 7 Resmi Amatör Turnuvaları	26
Çizelge 8 Özel Amatör Turnuvalar	27
Çizelge 9 Profesyonel Turnuvalar	27
Çizelge 10 Araç ve Gereç	30
Çizelge 11 Türkiye illerinden Ankete Katılan Sporcu Sayısı	42
Çizelge 12 İnternet Ortamındaki Oyun Chat Forumlarından Ankete Katılan Sporcu Sayısı	43
Çizelge 13 Sporcuların Cinsiyetleri	46
Çizelge 14 Sporcuların Yaş Durumları	46
Çizelge 15 Sporcuların Ortalama Aylık gelirleri	46
Çizelge 16 Sporcuların Medeni Durumu	46
Çizelge 17 Sporcuların Meslek Grupları	47
Çizelge 18 Sporcuların Eğitim Durumları	47
Çizelge 19 Elektronik Sporcularda Deneyim Yılı	48
Çizelge 20 Ulusal Resmi Turnuvaya Katılım	48
Çizelge 21 Uluslararası Resmi Turnuvaya Katılım	48
Çizelge 22 Ulusal ve Uluslararası Özel Turnuvaya Katılım	49
Çizelge 23 Ulusal ve Uluslararası Resmi veya Özel Ödül Kazanma	49
Çizelge 24 World Cyber Games Farkındalığı	49
Çizelge 25 Takım ve Bireysel Sponsor	50
Çizelge 26 Turnuva Katılım Grupları	50
Çizelge 27 Çevrim Dışı (Offline) Haftalık Antrenman Saati	50
Çizelge 28 Çevrim İçi (Online) Haftalık Oyun Saati	51
Çizelge 29 Bilgisayar Sahipliği	51
Çizelge 30 Antrenman Ortamı	52
Çizelge 31 Çevrim İçi (Online) Antrenman Yapılan Kişiler	52
Çizelge 32 Elektronik Spor Araç ve Gereç Sahipliği	53
Çizelge 33 Sporcuların Favori Bilgisayar Oyunları	54
Çizelge 34 E-Sporcuların Yarışmacı Oldukları Oyunlar	55
Çizelge 35 Güdüleyici Etmenler	56
Çizelge 36 Başarı Faktörleri	57
Çizelge 37 Başarı Etkileyen Ekipman ve Unsurlar	57
Çizelge 38 Elektronik Spor Örgütlenmesi ve Gelişmesine İlişkin Düşünceler	58
Çizelge 39 Güdüleyici Etmenlerin Cinsiyete Göre Farklılaşma Durumları	59
Çizelge 40 Güdüleyici Etmenlerin Yaşa Göre Farklılaşma Durumu	60
Çizelge 41 Güdüleyici Etmenlerin Yarışma Kategorisine Göre Farklılaşma Durumu	61

<b>Çizelge 42</b>	E-Spor Örgütlenmesinin Yarışma Kategorileri ve E-Sporcu Deneyim Yılına Göre Farklılaşma Durumu	62
<b>Çizelge 43</b>	Turnuvalara Katılım Durumlarının Yarışma Kategorisi ve E-Sporcuların Deneyim Yılları Arasında Farklılaşma Durumları	63
<b>Çizelge 44</b>	E-spor Araç ve Gereç Sahipliğinin Yarışma Kategorisi ve E-Sporcu Deneyim Yılına Göre Farklılaşma Durumları	64
<b>Çizelge 45</b>	E-Spor Araç ve Gereç Sahipliğinin E-Sporcuların İnternette Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Bulunmalarına Göre Farklılaşma Durumları	65
<b>Çizelge 46</b>	Başarı Faktörlerinin Yarışma Kategorisi ve E- Sporcuların Deneyimleri Bakımından Farklılaşma Durumları	66
<b>Çizelge 47</b>	Başarı Faktörlerinin Cinsiyet, Yaş ve Eğitim ile İlgili Farklılaşma Durumları	67
<b>Çizelge 48</b>	Başarı Faktörlerinin E-Sporcuların Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Bulunmalarına göre Farklılaşma Durumları	68
<b>Çizelge 49</b>	Başarı Unsuru Olan Araç Gerecin Yarışma Kategorisi ve E-Sporcularının Deneyimleri ile İlgili Farklılaşma Durumları	69
<b>Çizelge 50</b>	Başarı Unsuru Olarak Araç Gerecin E-Sporcuların Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Bulunmalarına Göre Farklılaşma Durumları	70
<b>Çizelge 51</b>	Oyun Türleri ile Yaş, Eğitim ve E-Sporcuların Deneyim Yılı Arasındaki İlişki	71
<b>Çizelge 52</b>	Oyun Türleri ile E-Sporcuların Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Bağlanma Durumu Arasındaki İlişki Durumu	72

## ŒEKİLLER DİZİNİ

ŒEKİL NO ve ADI	SAYFA
Œekil 1 World Cyber Games Turnuvasına Katılan Ülke Sayısı	28
Œekil 2 World Cyber Games Turnuvasına Katılan Sporcu Sayısı	28

## GİRİŞ VE AMAÇ

İlkel insanlar, çevrelerinde gördükleri şeyleri taklit ederek, yaptıkları eylemleri hareketlerle birbirine anlatarak farkında olmadan oyunu yaratmışlardır. Daha sonraki dönemlerde sırrını çözemedikleri doğa olayları karşısında çeşitli eylemlerde bulunmuşlardır. Bu eylemler zamanla bilinçli yapılan büyüsel törenlere dönüşmüş ve oyun bu aşamada kültürel bir özellik kazanmıştır (Uysal, 2005).

Oyun, kendiliğinden ortaya çıkan hedefi olmayan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olarak tanımlanmaktadır. Oyun faaliyeti içerik açısından bir takım özellikler içerir. Bunlar;

- Kendiliğinden ortaya çıkar
- Duyu organlarında, sinir ve kaslarda ve zihinsel düzeyde oluşur
- Deneyimler tekrarlanır
- Zaman ve mekânı kendi sınırlar
- Düzenli gelişim aşamaları gösterir

Oyunun yukarıdaki özelliklerine bakıldığı zaman görülüyor ki; oyun, karmaşık bir insan davranışıdır. Oyun, dinamik bir süreçtir, ilgi, kendiliğindenlik ve eğlenceyi içerir (Özdoğan, 2000).

Oyunlar kendi içerisinde beş türe ayrılmaktadır. Bunlar; motor ve fiziksel oyunlar, sosyal oyunlar, yapısal oyunlar (inşa etme üzerine kurulu), düşsel-hayali oyunlar, kurallı oyunlardır (Kim, 2001). Bu tür çeşitli oyunlar insanlara eğitim, fiziksel etkinlik, sağlığın korunması, kendini gerçekleştirme, toplumsal hayata hazırlık, boş zamanları değerlendirme ve eğlence bakımından olanak sağlarken diğer yandan da şiddete yönelmelerine neden olmaktadır. Oyunlar aracılığı ile kişiler güçlü ve zayıf yönlerini kavrayarak gerçek kişiliklerini ortaya çıkarılabirler.

Teknolojik gelişmeler ile birlikte oyunlar yeni bir boyut kazanarak dijital ortama geçiş yapmıştır. Bu dijital oyunlar video veya bilgisayar oyun terimleri olarak adlandırılan ve birbirlerinin yerine dönüşümlü olarak kullanılabilen oyun adlandırmalarıdır. Çünkü her ikisinde de veri girişi joystick ya da klavye gibi araçlarla sağlanırken, oyunun görüntülenmesi de ekran vasıtası ile olmaktadır (Kirriemuir, 2005).

Bilgisayar oyunlarının tarihsel gelişimi incelendiğinde ilk bilgisayar oyunları 1958'de, NewYork, Brookheaven Ulusal Laboratuarlarında, fizikçi Willy Higinbotham tarafından ilk karşılıklı etkileşimli elektronik oyun geliştirmesi ile başladı. Bir tür masa tenisi olan oyun osiloskopta (elektriksel ölçü ve gözlem aracı) izlenebiliyordu. Daha sonra teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesi ile birlikte, bilgisayar oyunları günümüzde oyun içerisine, oyuncunun dışında, isterse izleyebileceği ama istemezse geçip gideceği öğeler yerleştirilerek oyunların üç boyutlu olması sağlanmıştır (Uysal, 2005; Steve, 2000) . Gelişen oyunlar insanlara gerçek hayatta yapamayacakları birçok olanağı fantastik bir ortamda

veya kişinin kişisel zevkleri dâhilinde sunmaktadırlar. İnsanlık tarihine damgasını vuran bu teknolojik gelişmeler bütün insanlığın işini azaltmayı ve daha çok boş zaman sağlayarak insanları mutlu etmeyi amaçlamaktadır (Yoncacı, 2003). Teknoloji alanında yaşanan olağanüstü gelişmeler her alanda olduğu gibi spor alanını da etkileyerek yeni bir takım gelişmelere neden olmuştur (Argan ve ark., 2006a). Spor alanı ile ilgili olarak ortaya çıkan bu gelişmelerden biri de elektronik spor kavramıdır. Yeni gelişen bir spor alanı olarak elektronik spor kavramı, literatürde elektronik oyun (electronic game), siber oyun (cyber game), bilgisayar oyunu (computer game), çevrim içi oyun (online game), video oyun (video game), sanal oyun (virtual game), oyun sporları (game sports), elektronik spor (electronic sports) vb. şekilde nitelendirilmektedir (Argan ve ark., 2006b).

Elektronik spor, dünyanın bir ucundaki insanın dünyanın diğer ucundaki insanla internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spor olarak tanımlanabilir (Argan ve ark., 2006a).

Elektronik spor kavramı 70'li ve 80'li yıllarda gençlerin beraber gittikleri ve oyun oynayarak ortak bir kültür oluşturup paylaştıkları eğlence mekânları olarak adlandırılan arcade (atari) salonlarında gelişmeye başlamıştır. Teknolojik ucuzlamanın bilgisayar oyunlarını etkilemesiyle, insanların 8 bitlik oyun konsollarını, atari salonlarını evlere ve televizyon ekranlarına taşımıştır. Gelişen oyun konsolları ile birlikte tek oyunlardan daha seçenekli oyunlara geçiş sağlanarak yeni bir döneme girilmiştir (Deen ve ark., 2006). Yeni dönem ile birlikte kişisel bilgisayarların gelişmesi birçok oyunun ortaya çıkmasını ve oyunların daha da çeşitlenmesini sağlamış ve daha çok oyun ile birlikte bilgisayarların kullanım özellikleri de arttırılmaya başlanmıştır (Laird ve ark., 2000).

Elektronik sporların geçmiş dönemlerden bugüne gelmesini sağlayan üç önemli etmen vardır. Bu üç etmen insanları tek bir çatı altında toplayarak yan yana oynanan atari salonu anlayışını bir adım ileriye taşımaktadır. Bunlar, internetin yaygınlaşması, lan (yerel ağ) kafelerin ve rekabetçi oyunların ortaya çıkışıdır (Argan ve Akın, 2007).

Dünyada ulusal ve uluslararası resmi ve özel birçok elektronik spor turnuvaları düzenlenmektedir. Yapılan elektronik spor turnuvaları oynanan oyunların çeşidi ve özellikle katılan grupların başarı seviyeleri doğrultusunda iki gruba ayrılmaktadır. Bunlar, amatör turnuvalar ve profesyonel turnuvalardır. Bu turnuvalar büyük ödüllü ve geniş çaplı yarışmalar ile oyuncuları elektronik spor içerisine katmış ve böylelikle de elektronik sporcu kavramının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Elektronik sporcuların antrenman yaptıkları meca bilgisayar ortamıdır. Elektronik sporcular antrenmanlarını evde veya internet kafede yerel ağ bağlantısı kurarak (offline) ya da internete bağlanarak (online) bireysel veya takım halinde antrenmanlarını yapmaktadırlar (Argan ve Akın, 2007).

Günümüzde elektronik spor kavramının önemli bir gelişme gösterdiği bilinmektedir. Ulusal ve uluslararası düzeyde resmi ve özel pek çok elektronik spor turnuvası düzenlenmekte ve elektronik sporlar ile ilgili federasyonlar oluşum sürecini tamamlamaya çalışmaktadır. Ulusal ve uluslararası katılımlı olarak

gerçekleştirilen bu organizasyonlara ve organizasyonlara katılan elektronik sporculara hem bireysel ve hem de takım kategorisinde sponsorların milyon dolarlar ile ifade edilen desteği de bu spor dalının potansiyel gelişiminin bir kanıtı olarak değerlendirilebilir.

Gerçekleştirilen bu araştırmanın en önemli özelliklerinden biri; Türkiye'deki elektronik spor konusunda sınırlı olan literatüre sağlanabilecek katkıdır. Türkiye'de elektronik spora olan yaklaşımın ve araştırmaların son derece sınırlı sayıda ve kapsamda oluşu, bu araştırmayı önemli kılmaktadır. Araştırmadan elde edilecek bilgiler doğrultusunda bu konuda yapılacak diğer araştırmalara bir temel oluşturulabilir. Bu özelliği ile de araştırma, Türkiye'de elektronik spor konusunda araştırma ve organizasyon yapmak isteyenlere yol gösterici olabilir.

Bu araştırmada ele alınan konu Türkiye'de elektronik spor kavramının bilinirlik düzeyi ve e-sporcuların elektronik spor yapma durumlarının ortaya konmasıdır. Ulusal düzeyde elektronik sporculara ulaşmak için, anket formu elektronik sporcuların internette oyun oynadıkları ve buluştukları forum sitelerine yerleştirilmiştir. Araştırma Türkiye'de ulusal elektronik sporcuların internetteki oyun sitelerinde ve forumlarında buluştukları ve oyun oynadıkları ortamlarda ulusal tüm oyunculara ulaşılacak düzeyde gerçekleştirilmiştir. Türkiye'de elektronik spora yönelik görüşlerin ve deneyimlerin elektronik spor konusunda elde edilecek bilgilerin doğruluğunu sağlayabilir.

Araştırmanın uluslararası bilimsel düzeydeki en önemli katkısı, öncü niteliği taşıyor olmasıdır. İleride referans olarak Türkiye'de yapılan bu bilimsel çalışmanın atıf olabilme olasılığı olabilecektir. Gelişmiş ülkelerdeki atılmış adımlar gibi, Türkiye'de de spora özgü gerekli organizasyonel yapılanmanın zaman kaybedilmeden yapılması, bu alanda olabilecek söz sahipliği açısından büyük önem taşımaktadır. Bu organizasyonel yapılanma ile spora özgü kuralların, bu alanda çalışan ve geleneksel spor alanında söz sahibi olan bilim çevrelerinin de görüşü alınarak daha kalıcı ve sürdürülebilir sonuçların alınmasına katkı sağlayacaktır.

Türkiye'de elektronik sporlara rekreatif, amatör ve profesyonel düzeyde ortaya çıkan ilgi düzeyine karşın, bu alanda yapılan bilimsel çalışmaların yok denecek kadar az olduğu görülmektedir. Elektronik sporla ilgili bu araştırmanın amacını ortaya koyarken araştırma probleminin ele alınması ve buna göre amaçların tespit edilmesi yararlı olacaktır.

Araştırma Türkiye'de elektronik sporu profesyonel, amatör ve serbest zaman değerlendirme düzeyinde yapan e-sporcuların demografik özellikleri, bu spora ilişkin genel düşünceleri, spora yönelik güdüleyici etmenleri, başarıyı etkileyecek faktörleri, sporcunun bu spora özgü kendisine ait malzemeleri, turnuvalara katılım sıklıkları, kaç saat çevrim içi (online) ve çevrim dışı (offline) olarak nerede ve kiminle antrenman yaptıkları, hangi oyun türlerinde yarışmacı oldukları ve spora özgü başarı kriterlerinin belirlenmesi ile ilgili deneyimleri vb. konuların bir çerçevesinin oluşturulması amacıyla ortaya konan genel problem:

Türkiye'de elektronik spor ve siber sporcular konusunda betimsel durum nasıl tanımlanabilir?

Bu genel probleme bağlı olarak çözümlenmek istenen alt problemler ise şunlardır:



1. Elektronik sporcuların demografik özellikleri nelerdir?
2. Elektronik sporcular kaç yıldan beri elektronik spor yapıyor?
3. Elektronik sporcuların turnuvalara ilişkin deneyimleri nelerdir?
4. Sponsorluğun elektronik spor kategorisi üzerindeki etkisi nedir?
5. Elektronik sporcular elektronik spor turnuvalarına hangi kategoride katılıyorlar?
6. a) E-sporcular haftada kaç saat antrenman yapıyor?  
b) E-sporcular antrenmanlarını hangi ortamlarda yapıyor?  
c) E-sporcuların internette (online) antrenman yaptıkları kişiler kimlerden oluşmaktadır?
7. Elektronik sporun kendine özgü araç gereçleri nelerdir?
8. a) Elektronik sporcuların favori bilgisayar oyunları nelerdir?  
b) Elektronik sporcular turnuvalara hangi bilgisayar oyunları ile katılmaktadır?
9. Elektronik sporcuları elektronik spor yapmaya güdüleyen etmenler nelerdir?
10. a) Elektronik sporu etkileyen başarı faktörleri nelerdir?  
b) Elektronik sporda başarıyı etkileyen unsurlar nelerdir?
11. Elektronik sporun örgütlenmesine ve gelişmesine ilişkin e-sporcuların düşünceleri nelerdir?
12. Elektronik sporcuların demografik özelliklerine göre güdüleyici etmenleri değerlendirme durumu nedir?
13. Elektronik spor yapmayı etkileyen güdüleyici etmenlerin yarışma kategorisine etkisi nedir?
14. a) Elektronik spor örgütlenmesinin yarışma kategorisine göre durumu nedir?  
b) Elektronik sporcuların elektronik spor yapma yıllarına göre e-spor örgütlenmesini değerlendirme durumu nedir?
15. a) E-sporcuların yarışma kategorisine göre turnuvaya katılım durumları nelerdir?  
b) Elektronik sporcuların deneyim yıllarına göre turnuvaya katılım durumları nelerdir?
16. Elektronik sporcuların sahip olduğu araç gereci yarışma kategorisinde değerlendirme durumu nedir?
17. Elektronik sporcuların deneyim yıllarına göre elektronik spor araç gereç kullanım durumu nedir?

18.
  - a) Elektronik sporcuların sahip olduğu araç gereci çevrim içi (online) kullanma durumu nedir?
  - b) Elektronik sporcuların sahip olduğu araç gereci çevrim dışı (offline) kullanma durumu nedir?
19.
  - a) Elektronik sporu etkileyen başarı faktörlerinin yarışma kategorisine etkisi nedir?
  - b) Elektronik sporu etkileyen başarı faktörlerinin turnuvalardaki yarışma kategorisine etkisi nedir?
  - c) Elektronik sporcuların demografik özelliklerine göre başarı faktörlerini değerlendirme durumu nedir?
  - d) Elektronik sporu etkileyen başarı faktörlerinin çevrim içi (online) bulunma durumuna etkisi nedir?
  - e) Elektronik sporu etkileyen başarı faktörlerinin çevrim dışı (offline) bulunma durumuna etkisi nedir?
20.
  - a) Elektronik spor başarı faktörlerini etkileyen başarı unsurlarının yarışma kategorisindeki durumu nedir?
  - b) Elektronik sporcuların deneyim yıllarına göre başarıyı etkileyen unsurları değerlendirme durumu nedir?
  - c) Başarıyı etkileyen unsurların e-sporcuların çevrim içi (online) bulunma durumuna etkisi nedir?
  - d) Başarıyı etkileyen unsurların e-sporcuların çevrim dışı (offline) bulunma durumuna etkisi nedir?
21.
  - a) Elektronik sporcuların demografik özelliklerine göre bilgisayar oyun türlerini değerlendirme etkisi nedir?
  - b) Elektronik sporcuların çevrim içi (online) bulunma durumuna göre bilgisayar oyun türlerini değerlendirme etkisi nedir?
  - c) Elektronik sporcuların çevrim dışı (offline) bulunma durumuna göre oyun türlerini değerlendirme etkisi nedir?

Yukarıda ifade edilen bu ana ve alt problem bağlamında araştırmanın amacı; elektronik spor konusunda yapılan bu tez çalışması ile sağlanabilecek en önemli katkı elektronik spor konusunda kuramsal bir çerçevenin oluşmasına katkı sağlamak olacaktır. Tez çalışmasının araştırma bölümünde amaçlanan elektronik spor ve siber sporcular konusunda betimsel durumun ortaya konmasıdır. Gerek uluslararası gerekse ulusal düzeyde elektronik spor alanında araştırma bağlamındaki eksiklik bu çalışmanın yapılmasının temel hedefleri arasında bulunmaktadır.

## KAYNAK BİLGİSİ

### Oyun Tanımı

Oyunun ne olduğu ya da ne olmadığı konusunda çok eski zamanlardan beri çok değişik görüşler ileri sürülmüştür. Oyun anlam bakımından zengin bir işleve sahiptir. Oyun yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir rol oynar. Oyun oynamanın nedenlerini açıklamakta zorlanılmasının arka planında da bu yatmaktadır.

İnsanoğlu önce kendisiyle; eli ya da ayak parmaklarıyla oynar, daha sonra arkadaşlarıyla, en sonunda da ilişki ve iletişim içinde olduğu tüm bireylerle. Bu etkinlik, tüm bir yaşam boyu devam eder gider. Friedrich Schiller, bu olguyu “insan, yalnızca oynadığı zaman tam bir insan varlığıdır” sözüyle özetlemiştir (Nutku, 1998).

Eski Yunan’da oyun; güreş, koşu, disk, araba yarışı, atletizm, Olimpia, Delphoia, Nemea ve Korinthos oyun türleri olarak nitelendirilirken, Romalılar da ise sirklerde, amfiteyatro veya tiyatrolarda yapılan araba yarışları, gladyatör dövüşleri, sahne gösterileri, zar, âşık, dama, satranca benzeyen İudus Tanruncularumdu (küçükhırsızlar oyunu), tavlaya benzeyen pullarla oynanan Duodecim Scriptorum olarak tanımlanmaktadır (http-1).

Ilgaz (1994) oyunu, serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyet olarak tanımlamıştır. Piaget’e göre oyun ise bir uyumdur (Yavuzer, 2004).

Huizinga’ya (1995) göre oyun, her şeyden önce emirlerden bağımsız, serbest ve özgür bir eylem olarak niteleyen biçim açısından oyunun tanımı kurmaca gibi, olağan hayatın dışındaymışçasına hissedilen, bununla beraber oyuncuyu tamamen kavrayabilen özgür bir eylem olarak tanımlamaktadır. Her türlü maddi çıkar ve yarardan arınmış, özellikle sınırlandırılmış bir zaman ve mekân da tamamlanan, belirli kurallara uygun olarak düzen içinde cereyan eden ve insan ilişkilerinde kendilerinin bile kılık değiştirerek alışılmış dünya karşısındaki tuhaflikleri vurgulayan gruplar doğurduğunu söylemiştir.

Oyun kavramının ilgili araştırmacıların bu tanımını hem fazlasıyla geniş hem de fazlasıyla dar bulmaktadırlar. Oyunun, istenildiği zaman, istenildiği sürece oynandığını da vurgulayarak özgür bir eylem olduğunda hem fikir olunsada birçok oyunun kuralları yoktur diyerek doğaçlama gerektiren oyunları örnek vermektedirler (Sol, 2005).

Onay (2006) oyunu daha geniş ve kapsamlı olacak biçimde tanımlamıştır. Onay’a (2006) göre oyun; insanlara günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınıflandırılmış yer ve zaman içerisinde; kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturulan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zekâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan gerilim duygusunun eşlik ettiği sonuçta maddi çıkar sağlamayan zevk veren etkinlikler olarak tanımlamaktadır.

Farklı anlamlar içeren oyun kavramı her açıdan farklı hareket ve düşünme sistemini, alışagelmış davranış şekillerinin aksine başkalarının davranışlarına ve durumun şartlarına göre kurgulanmış düşünce ve hareket biçimleri olarak değerlendirilir. Bu açıdan bakıldığında oyunun kapsadığı özellikler farklı oyun alanlarına göre aşağıdaki gibi sıralanır (Pronin, 2002).

Fiziksel ve zihinsel yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışmaların yapıldığı spor müsabakası olarak görülebilir.

- Sahne veya mikrofonda oynanmak için hazırlanmış eser veya piyes olarak tanımlanabilir.
- Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü olarak değerlendirilebilir.
- Şaşkınlık uyandıran sihirbazın gösterisi olarak yapılabilir.

Yukarıda sayılan tanımlara dayalı olarak oyun, bazen bir bilgisayar oyunundaki karakterlerin hareketleri, bazen bir sporunun performansı bazen de bir tiyatro sanatçısının sahnedeki rolü seyirciye hissettirmesi olabilir. Hepsinin ortak özelliği “oyun” kavramı içinde şartların gerektirdiği aksiyonları yerine getirmeleridir.

Yaşamın içinde oyunlar bir şekli ile hep var olagelmıştır. Değişen oyunlar ve mecralar olsa da hayatın kendisi belki de oyundan ibaret olarak değerlendirilebilir. İnsanlar gerek yaşamın kendisini gerekse serbest zamanlarını değerlendirmede oyunlardan rekreatif amaçlı bir şekilde yararlanmaktadırlar (Argan, 2007).

Her oyunun, her şeyden önce gönüllü bir eylem olduğu söylenmektedir. Bu anlamda oyun özgür bir şeydir. Oyuna girmek, hatta çıkmak özgür bir irade ile yapılır; dolayısıyla görev değildir. İhmal edildiği gibi ertelenebilir de. Bu anlamda gündelik veya asıl hayatın dışında kalır. Aynı zamanda oyun, bu hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar ama oyuna girildiği andan itibaren oyunun dinamikleri içine girer. Oyun oynayan kendisini oyuna teslim eder. Şöyle bir örnek verirsek; Çocuk sandalyeleri birbiri peşi sıra dizmiş trencilik oynamaktadır. Kendisi de lokomotifdir. Babası yaklaşır ve çocuğu öper. Çocuk kızarak şöyle der, “Baba lokomotifini öpme, vagonlar bu işin gerçek olmadığını düşünebilir”. Dolayısıyla her oyun kendi gerçekliğini kurar. Bu haliyle bir yanıla gündelik hayatın dışına çıkılmasını sağlar, bir yanıla da ona yani gündelik hayatın streslerine katlanılmasına yardımcı olur. Bu bağlamda vazgeçilmezlik içerir. Sürenin sınırlılığı ve gündelik hayattan yalıtılmışlık hazzı arttıran bir unsurdur. Oyun bizzat kendi anlamını yaratır veya kurar (Yılmaz, 2005).

### **Oyunun Tarihsel Gelişimi**

İlkel insanlar, çevrelerinde gördükleri şeyleri taklit ederek, yaptıkları eylemleri hareketlerle birbirine anlatarak farkında olmadan oyunu yaratmışlardır. Avını avlayan insan avını nasıl avladığını hem kendisinin hem de avının yaptığı hareketleri taklitlerle diğer insanlara anlatmıştır. Daha sonraki dönemlerde sırrını çözemedikleri doğa olayları karşısında çeşitli eylemlerde bulunmuşlardır. Gündüzlerin ardından gelen gece, şiddetli yağmur, gök gürültüsü, kasırga insanları korkutmuş, gündüzün hemen olmasını, yağmurun, gök gürültüsünün ve kasırganın bir an önce son bulması için bilinçsiz hareketler yapmışlardır. Bu hareketler zamanla bilinçli yapılan büyüsel törenlere dönüşmüş ve oyun bu aşamada kültürel bir özellik kazanmıştır (Uysal, 2005).

Büyüklerin avlarını nasıl avladıklarını anlatırken onları izleyen çocuklar, onun, elindeki sopasını, taşını, avına nasıl attığını günlük yaşamlarında taklit etmişler ve büyüklerine özenerek benzer hareketleri yapmaya başlamışlardır. Bu tür oyunlar çocuklar tarafından nesilden nesile geliştirilerek aktarılmış ve bugünkü oyunları oluşturmuştur. Kaydırak oyunundaki gibi değneklerle ve taşlarla yere konan bir hedefi vurmak, çeliğe vurup uzağa götürmek, bir grubun çeliği çelerken diğer grubun onu yakalamaya çalışması, saklambaç oyunlarında saklanan oyuncuyu arayan ebenin, sakladığı yerden, ebeden önce kaleye gelmeye çalışan oyuncunun tavır ve hareketleri ilkel insanın avcılık sırasında yaptığı hareketlerin benzeri gibidir (Sol, 2005).

Çocuk oyunları içerisinde taşla, âşıkla oynanan oyunları genelde en eski oyunlar olarak kabul edilmektedir. Arkeologlar yaptıkları çeşitli araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartmalar ve mağara resimleri bulmuşlardır. British Museum'da bulunan topraktan bir heykel iki kız âşık oynarken göstermektedir. Heykelin yapılış tarihi İ.Ö. 800 yılını göstermektedir. Eski Mısır'da bulunan orta krallık dönemi duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, yine İ.Ö. 2600 yılında Mısır'da Ak-hor mezarında bulunan duvar resminde bir kız el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer bir oyuna rastlanmıştır. Ayrıca âşık, sopayla çember sürme, topaç ve top oyunları oynandığına dair resimler bulunmuştur (Thompson, 1990).

Anadolu'da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezarlarda çocuk yaşantısıyla ilgili bilgiler bulunmaktadır. Genç Hitit döneminde Maraş'ta bulunan ortostadlarda ışık kemiği ve kırbaçla oynayan çocuk resimlerine rastlanmaktadır. Bizans dönemine ait mozaiklerde çember çeviren çocuk, dama, dokuztaş oyunu çizimleri bulunmaktadır. Türklerdeki çocuk oyunları ile ilgili yazılı bilgileri de Dede Korkut hikâyelerinde ortaya çıkmaktadır (Özdoğan, 2000).

Oyunla ilgili diğer önemli bir kaynak Evliya Çelebi'nin Seyahatname adlı eseridir. Thomas Hyde 1963 tarihinde yazmış olduğu De Ludis Orientalibus adlı eserinde allı dikli oyunu, âşık oyunu (kemik oyunu), atlanbaç oyunu, bızdık oyunu, çalık oyunu, dokuztaş oyunu, dur tut oyunu, el oyunu, falaka oyunu, fırlak oyunu, gerdan oyunu, koz veya ceviz oyunu, kumar oyunu, mangala oyunu, sıramana oyunu, satranç oyunu, sultan oyunu, tabanca oyunu, takla oyunu, tavlanya oyunu, tek mi çift mi oyunu, top oyunu, tura oyunu, uzun eşek oyunu, yumurta oyunu gibi Türk oyunlarına yer vermiştir (Yiğit, 1995).

Teknolojik gelişmeler ile birlikte oyunlar yeni bir boyut kazanarak dijital ortama geçiş yapmıştır. Fakat eskiden oynanan bazı oyunların geçerliliği sürmekte ve gelişen teknolojinin aksine günümüzde halen bu tür oyunlar oynanmaktadır.

### **Oyun Türleri**

Oyun kendi içerisinde beş oyun türüne ayrılmaktadır. Bunlar; Motor fiziksel oyunlar, sayısal oyunlar, yapısal oyunlar, düşsel oyunlar ve kurallı oyunlardır.

#### ***Motor - fiziksel oyunlar***

Bireylerin bedensel gelişimlerinde büyük öneme sahip olan motor oyunları ile kaslar, sinirler ve beyin fonksiyonlarının bütünleşmesinin geliştirilmesi sağlanmış olur (Kim, 2001; Barnes, 1992).

- Koşmak
- Zıplamak
- Tırmanmak
- Top oynamak en temel fiziksel oyunlardır

### ***Sosyal oyunlar***

Bireyin çevresiyle iletişime geçmesini sağlayan sosyal oyunlar, karşılıklı alış-veriş, işbirliği ve paylaşma kavramlarının öğrenilmesini sağlar (Kim, 2001).

- Karşılıklı hikâyeler anlatmak
- Pul, kitap gibi nesnelere değiş tokuşunu yapmak
- Sessiz sinema, taklit gibi oyunlar bu kategoride sayılabilecek tür oyunlardır.

### ***Yapısal (inşa etme üzerine kurulu) oyunlar***

Bireyin çevrelerindeki nesnelere yeni bir şeyler yaratmak amacıyla kullanmaları üzerine kurulu oyunlardır. Yapısal oyunlar, bireyin etraflarındaki nesnelere deneyimlemesini; uygun olan veya olmayan kombinasyonları anlamasını; istifleme, inşa etme, çizim yapma, set oluşturma ve kurgulama üzerine temel bilgileri edinmesini sağlar. Ayrıca bireylerin kendi çevrelerini kontrol etme yetisi kazandırır. Böylece bireyler nesne ve malzemeleri kullanırken; kelime, fikir ve kavramları da kullanma becerisi kazanır (Kim, 2001; Thompson, 1990).

Bu oyunlar:

- Bloklarla kuleler
- Şehirler inşa etmek
- Kumla oynamak
- Kaldırım üzerine tebeşirle çizgiler çizmek gibi oyunlardır

### ***Düşsel -hayali oyunlar***

Düşsel oyunlar bireylerin soyut düşünceler oluşturmalarını, yeni roller ve durumları denemelerini ve dili kullanmayı öğrenmelerini sağlayan türde oyunlardır. Bunların yanı sıra, esnek bir düşünce tarzı geliştirmeleri, şimdi ve şu andaki yaşamın ötesini hayal edebilmeleri, hayal güçlerini geliştirebilmeleri, yeni kelimeler ve kelime bileşimlerini kullanabilmeleri, düşünceler, kavramlar ve hikâyeler yaratırken kelime ve sayıları kullanmaları açısından geliştirici rol oynar (Kim, 2001; Yiğit, 1995).

- Kovboyculuk
- Evcilik
- Hırsız-polis
- Korsancılık gibi belli rollerin benimsendiği ve her çocuğun kendi rolünü oynadığı türde oyunlar bu kapsam içerisinde değerlendirilebilir.

### ***Kurallı oyunlar***

Herkesin uyması gereken ortak kuralların olduğu oyunlar oynatılarak, hayat kuralları olduğunu ve üretken bir şekilde yaşanabilmesi için herkesin bunlara uyma gerektiğini bireylere anlatan oyunlardır (Kim, 2001; Barnes, 1992).

### ***Oyunun İşlevleri***

Oyun, insanın hayatın her dönemindeki önemli yeri olan bir etkinliktir. Yetişkin için, eğlenme, dinlenme, serbest zaman etkinliği gibi anlamlar ifade eden oyun, çocuk için ise içindeki yaşadığı dünyayı, çevresindeki insanları tanıma ve anlama aracıdır. Oyun, çocuk için serbest zaman etkinliği değil, çocuğun zamanının büyük bir bölümünü alan, ciddi bir uğraş olarak nitelendirilmektedir (Uluğ, 1997).

Oyun insanlara eğitim, fiziksel etkinlik, sağlığın korunması, kendini gerçekleştirme, toplumsal hayata hazırlık, boş zamanları değerlendirme ve eğlence bakımından olanak sağlarken diğer yandan da şiddet yönelmelerine imkân tanımaktadır. Bu sayede de kişiler güçlü ve zayıf yönlerini kavrayarak gerçek kişiliklerini ortaya çıkarırlar.

### ***Eğitim***

Oyun ile bilişsel gelişim arasındaki ilişki, otuz yıldan fazla bir zamandır, oyun konusunda yapılan pek çok psikolojik araştırmada anahtar bir konu olmuştur. Piaget'e göre zekânın her eylemi birbirine karşıt iki eğilim olan özümleme ile uyma arasındaki dengelenim tarafından belirlenmektedir. Özümlemede kişi olayları, nesnelere ve durumları, örgütlü zihinsel yapıları kuran mevcut düşünme biçimlerinin içine almaktadır. Uymada, mevcut zihinsel yapılar dışsal çevrenin yeni yönleriyle birleştirmek için yeniden örgütlenmektedir. Zekâ eylemiyle kişi, dışsal gerçekliğin gerekliliklerine uyum sağlarken, aynı zamanda zihinsel yapılarını eksiksiz olarak korumaktadır. Oyun ise tersine, özümlemenin uymaya üstünlüğü ile belirlenmektedir; kişi olayları ve nesnelere, mevcut zihinsel yapılarının içine almaktadır (Bağlı, 2004).

Oyunun doğadaki en önemli işlevi ve kullanım alanı eğitimidir. Birbirleriyle dövüşen kedi yavrularını düşünürsek; kedi yavruları birbirlerini avlamak, birbirlerini tırmalamak, ısırarak ya da sarılıp tekmelemek gibi oyunlar oynarlar. Birbirlerine sarılıp etkisiz hale getirip ya da bu saldırıdan kurtulmak bu oyunların amacıdır. Bu oyunlar avlanma sırasında kurbanı gizlice yaklaşmayı, zarar görmeden kurbanı etkisiz hale getirmeyi, rakip hayvanla savaşmayı öğrenme araçlarıdır. Yaparak öğrenmenin tehlikesiz yoludur. Bu nedenle tarih boyunca oyun bir eğitim aracı olarak kullanılmıştır. Oyun, doğal seçim onayı ile mühürlenmiş, en doğal eğitim teknolojisidir (Crawford, 2003).

Oyun oynayan kişiler oyun sayesinde zayıf yönlerini kavrayarak; yeteneklerini, gerçek kişiliğini, bilgi düzeyini daha yalın ve gerçekçi bir şekilde ortaya çıkarır. Oyun yoluyla bireylerin düşünmeyi ve kendi başına karar vermeyi, sorumluluk almayı, işbirliği yapmayı ve paylaşmayı öğrendiğini, hayal gücünü, becerilerini geliştirdiğini, dikkatini bir noktaya toplamayı ve becerilerini organize etmeyi öğrenir. Birey oyun oynayarak kendini tanır. En güçlü ve doğal dürtülerinden biri olan, saldırganlık dürtüsünü boşaltma olanağı bulur. Değişik sosyal rolleri deneme, duygularını dışarı vurma imkânını elde eder ve başka nesnelere ya da insanlarla ilişkilerini inceler. Oyun, kas gelişimini hızlandırır ve güçlendirir.

Çevresini araştırma, objeleri tanıma ve problem çözme imkânı sağlar. Kendisini ifade etmeyi, sözlü olarak ifade edilenleri anlamayı öğrenir, yeni sözcükler kazanır (Çamlıyar, 2001).

Onay'a (2006) göre yukarıda sayılan etkilere dayalı olarak eğitimsel nitelik bakımından oyunun etkilerine bakıldığında bunlar;

- Dayatmacı olmayan, esnek ve yaratıcılığa açık kurallara uymayı öğretir
- Hayal gücü geliştirir
- Zihinsel gerginliği azaltır, düşünmeyi sağlar
- Sorumluluk duygusunun gelişmesine yardımcı olur
- Saygı, dürüstlük ve otokontrolün gelişmesine yardımcı olur
- Hedefe ulaşmak için paylaşmayı ve bu yolla takım çalışmasının önemini kavratır
- Bencilliği ve alınganlığı önler
- Oyunun çok yönlülüğü zekâ gelişimini olumlu yönde etkiler

### ***Şiddet***

İnsanın günlük hayatta toplum tarafından yapması yasaklanmış olan bazı şeyleri yapmaya karşı bir eğilimi ve isteği vardır. En azından hayal dünyası içerisinde bu eğilimin tatmin edilmesi oyun içinde mümkündür. Bu güdüyü tatmin etmek etkili olacağından bilgisayar oyunları tarihi boyunca, oyunlar çoğu zaman şiddetle ilgili olmuştur. Bunun ilk örneklerinden biri olan Jon Freeman & J.W. Connelley'nin 1981 yılında yayınladığı “ez parçala, yok et” (Crush&Crumb&Chomp) isimli oyunudur. Bu oyunda oyuncu sembolik olarak bir canavarı canlandırmaktadır. Amaç şehre girerek binaları, polis arabalarını ve helikopterlerini, kısacası şehirdeki her şeyi kırıp parçalamaktadır. Günümüzde üretilen oyunların çoğunda bu ortak özelliklerin görülmesi olanaksızdır. Genel amaç hep düşmanı yok etmektir. Oyundaki yok etme süreci ne kadar tatmin edici ise, yani düşmanın ölümü renkli patlamalar ile süslenmişse, oyun çok oynanmakta ve iyi satılmaktadır. Cazip hale getirilen oyunlar oyun içerisinde bir kamera varmış gibi üçüncü kişi perspektifinden oyunu daha etkili hale getirerek oyuncuya oyunu aktarmakta ve şiddeti oyun içinde benimsetmektedir (Uysal, 2005).

Bu nedenle artan şiddet oyunlarına önlem olarak birçok ülke şiddet içerikli oyunları kendi ülkelerinde yasaklamaktadır.

### ***Kendini kanıtlama***

Kendini kanıtlama ve diğerlerine tanıtmak insan doğasının vazgeçilmez bir ögesidir. Her insan bir alanda başkalarıyla yarışmak, bu alanda kendini ispatlamak, kazanma duygusunu hissetmek ve takdir toplamayı yaşamak ister. Olimpiyat oyunlarının çok eskiye dayanması bunun bir kanıtıdır. Bu sebeple de artık günümüzde usta (master) oyuncu kavramı da oluşmuştur. Ayrıca oyun oynamak sadece eğlence için değil, para kazanma aracı haline de gelebilmektedir (http-1).

Şüphesiz oyuncu için en önemli tatminlerden biri kendini kanıtlamaktır. Bunun için çoğu zaman bilgisayar yetersiz kalır. İnsanlar kendini bilgisayara kanıtlamaktansa kendini insanlara kanıtlamaya çalışır. Oyunlarda bu güdüyü tatmin amacıyla “skor” ya da “puan” gibi parametreler ortaya çıkmıştır. Kendini



kanıtlamanın temellerine baktığımızda bunun sosyal hayatta beğenilme veya seçilme gibi hedefleri olduğunu görürüz. Bu bakış açısından oyunların sosyalleşmeyi arttırdığını düşünebiliriz. Özellikle çok kişinin aynı anda oynayabildiği oyunlarda oyun, bir tür kendini tanıtmaya, kabul ettirmeye yönelik eylem haline gelmektedir. Örnek olarak kart oyunlarından bridge, okey ülkemizde kahve kültürünün oluşmasında önemli bir yer almaktadır (Uysal, 2005).

### ***Fiziksel etkinlik ve sağlık***

Oyun bireyin fiziksel, zihinsel, dil ve sosyal kapasitesinin gelişmesine fırsat vererek toplum içerisinde sağlıklı birer birey olmasına katkı sağlamaktadır (Hughes, 1999).

Oyun içerisinde büyük ve küçük kas gruplarını çalıştırıcı, duyu ve kasların gelişmesini etkileyici, belleği çalıştıran, problem çözme becerisini geliştiren, duyu ve düşünceyi açığa çıkaran oyun materyallerinin kullanılması sağlık açısından oyunun gelişimsel bir takım adımlarını kapsamaktadır.

Fiziksel etkinlik ve sağlığın korunması bakımından oyun; (Onay, 2006),

- Solunum ve boşaltım sistemini düzenler.
- Fizyolojik gelişime yardımcı olur.
- Refleksleri güçlendirir.
- Kuvvet, çabukluk ve dayanıklılık gibi motorik özelliklerin gelişmesine basamak oluşturur.
- Kas ve iskelet sisteminin gelişmesini sağlayarak, düzgün bir duruş ve estetik kazandırır.

### ***Serbest zaman değerlendirme ve eğlence***

Kişinin kendisi ve başkaları için zorunluluk ve bağlantılardan kurtulduğu, kendi seçtiği etkinlikle uğraştığı, bağımsız ve özgür olarak davrandığı zamana serbest zaman denilmektedir (Onay, 2006).

Bir diğer tanım da ise, kişinin mesleki, ailesel ve toplumsal ödevlerini yerine getirdikten sonra özgür iradesiyle yapabileceği dinlenme, eğlenme, bilgi ve becerilerini geliştirme, toplumsal yaşama gönüllü olarak katılma gibi uğraşılara serbest zaman denilmektedir. İnsanlar, serbest zamanda yaptığı etkinliklerden yaşamsal doyum sağlayabilir ve günlük yaşam ve streslerinden uzaklaşabilir. Grup oyunlarında birlikte olma, arkadaşlık kurma gibi gereksinimleri karşılarlar. Ayrıca iş yaşamında yeterince olmayan kişiler, yarışma niteliğinde oyun oynayarak ve spor yaparak boş zaman etkinliği ile rahatlar (Köseoğlu, 2000).

Oyunlar nasıl tanımlanırsa tanımlansın zevk ve eğlence olgusu oyunlarda büyük önem taşır Argan (2007). Oyun, bütün işlevsel yönlerinin dışında eğlencedir. Eğlence ise insanın duygusal hayatındaki değişikliklerdir. Olaylar ve durumlar karşısında duygusal yapımız ve hislerimiz değişir. Bu değişiklikler pozitif de olsa negatif de olsa yaşadığımız farkına varmamızı sağlar. Oyunun hedeflediği şey, gerçek bir durum ya da olay yaratmadan ve gerçek olayların sorumluluklarını ve yaptırımlarını yaşamadan, bu duygusal değişiklikleri gerçekleştirmektir. Oyunun başarısı, oyuncunun ne kadar içine girebildiğine, oyunun da oyuncuyu ne kadar içine alabildiğine bağlıdır. Oyunun kendi gerçekliği bazen evrensel gerçekliğe yaklaşır, bazen de ondan uzaklaşmaya çalışır. Her iki durumda da oyun duygusal

değişikliği sağlayabilir ve bunu oyuncuya ve çevreye hiçbir zarar vermeden yapar (Huizinga, 1995; Uysal, 2005).

Serbest zamanlarını değerlendirme ve eğlence bakımından oyun; (Onay, 2006),

- Heyecan, neşe, canlılık yarar zevk ve eğlenceli dakikalar yaşatır.
- Her mekânda uygulama imkânı olduğundan, özel zaman ayırmaya gerek duyulmaz.
- Çocuğa serbest zaman imkânı sağlar.
- Farklılıkları ortadan kaldırır (zayıf-şişman, zengin-fakir, genç-ihhtiyar).

### ***Toplumsal hayata hazırlık***

Oyun referans aldığı gerçek hayatı yansıtırken, oyun hayatı sembolize eder ve modeller. Sembolizasyonun seviyesine göre oyunun bir tür simülasyon sayılabileceği söylenebilir.

Oyun, oyuncuya da bir takım özellikler kazandırmaktadır. Bu bakımdan oyun bireylere toplumsal hayata hazırlık açısından kazandıkları şunlardır (Onay, 2006);

- Hayata bağlılık gücü verir.
- Yaşamın güçlükleri ile mücadele gücü kazandırır.
- Yapılan işten zevk alma ve duygusunu geliştirir.
- Topluluğa canlılık ve çalışma şevki aşılar.
- İnsanlar arasındaki ilişkileri geliştirir.
- Kendi milletine olduğu gibi başka millete de saygı duyar.
- Aktif dinlenmeyi geliştirir.
- İletişimi artırır.
- Toplumsal yaşamda etkin olur.
- Sosyal yönden eğitime katkı sağlar.

### **Bilgisayar Oyun Tanımı**

Bilgisayar oyunları teknolojinin eğlence alanındaki en yaygın kullanımlarından birisi olarak vasıflandırılabilir. Bilgisayar oyunları ile bilgisayar teknolojisinin birbirini etkilemesiyle her iki alanda da inanılmaz bir ivme ortaya çıkmıştır. Bilgisayar teknolojisi geliştirildikçe daha iyi oyunlar üretilmiş, bu oyunların ihtiyaçları karşılamak için bilgisayar teknolojisi geliştirilmiştir (Devaney ve Stahura, 2005).

Video oyunları ve bilgisayar oyunları terimleri birbirlerinin yerine dönüşümlü olarak kullanılabilen terimlerdir. Çünkü her ikisinde de veri girişi joystick ya da klavye gibi araçlarla sağlanırken, oyunun görüntülenmesi de ekran vasıtası ile olmaktadır (Kirriemuir, 2005). Bilgisayar oyunları, bir video göstericisi veya televizyon ekranından resimleri hareket ettirerek oynanan elektronik ve bilgisayar oyunu olarak tanımlanmaktadır (Argan, 2007).

### **Bilgisayar Oyunlarının Tarihi Gelişimi**

Bilgisayar oyunlarının tarihi 1958'de, New York, Brookheaven Ulusal Laboratuvarlarında, fizikçi Willy Higinbotham tarafından ilk karşılıklı etkileşimli elektronik oyun geliştirmesi ile başladı. Bir tür masa tenisi olan oyun osiloskopta

(elektriksel ölçü ve gözlem aracı) izlenebiliyordu. Üç yıl sonra, 1961'de, ilk karşılıklı etkileşimli bilgisayar oyunu olan Spacewar, MIT (Massachusetts Institute of Technology) öğrencisi Steve Russell tarafından geliştirildi. Oyun dünyasının teknolojiye olan katkıları bu ilk oyundan başlamıştır. Oyun oynamak için gerekli olan işletim sistemi Ken Thompson tarafından tasarlanmıştır. 1970'te Computer Space oyununu birkaç küçük ekleme ile bitiren Bushnell, yenilikçi zekâsı ile bu oyunu bozuk para ile çalışır bir konsol haline getirmiştir. 1972 yılı bilgisayar oyunları sektöründe büyük atılımların yaşandığı yıl olmuştur. Bushnell çalıştığı şirketten ayrılarak, Ted Dabney ile birleşerek tarihi Atari şirketini kurmuştur. Bushnell oyun geliştirme departmanının başına başarılı bir mühendis olan Al Alcorn'u getirmiştir. Al Alcorn'un şirket bünyesinde ilk oyunu karşılıklı tenis olan Pong'dur (Mark, 2001).

1973 yılında Taito şirketi kurulmuş ve video oyunları sektöründe faaliyet göstermeye başlamıştır. İki yıl sonra 1975'te Alcorn ve Bushnell'in ortak çalışmaları ile Pong oyununun evde oynanabilecek bir versiyonu üretilmiştir. Home Pong adı ile piyasaya sürülen bu ürün, televizyona anten girişinden takılabilen ve Pong'un her türlü özelliğini içeren bir ev konsoludur. 1976 yılının önemli olaylarından biri hesap makinesi büyüklüğündeki ilk el konsollarının Mattel firması tarafından piyasaya sürülmesidir. LED (ışıklı diyotlar) teknolojisine dayanan bu el konsolları, bilgisayar oyunlarını mekâna bağımlı olmaktan kurtarması sebebiyle büyük bir pazar yakalamıştır (Uysal, 2005).

1979'da önemli bir teknolojik atılım Atari şirketi tarafından gerçekleştirilmiştir. O zamana kadar kullanılan resim tabanlı sisteme alternatif olarak, *Lunar Lander* isimli oyun ile beraber vektör tabanı sunulmuştur. Lunar Lander, resim bilgisi olmaksızın, vektör bilgilerine çizdirilmiş çizgilerle yapılmış bir oyundur. Grafikselsel olarak çok güçlü bir oyun olmasa da vektörlerin grafik olarak kullanıldığı ilk oyun olarak yeni yaklaşımlara ve bugün çok yaygın olan üç boyutlu oyunlara kaynak olmuştur. Aynı yıl Toru Iwatani tarafından dünyanın bugüne kadar en çok satan ve oynanan oyunu kızların da oynamaktan zevk alabileceği Pac-Man isimli oyunu ortaya çıkarmıştır (Uysal, 2005; Steve, 2000).

1981 yılında ise Amerika'da yaşayan 15 yaşındaki Steve Juraszek, 16 saatlik bir oyundan sonra Defender oyununda 15.963.100 puan yapmıştır. Bu o zamana kadar yapılan en yüksek puan olduğu için çocuk bir anda ünlü olmuş, Time dergisinin kapağında yerini almıştır. Salon oyunlarına eklenen en yüksek skor özelliğinin oyunların popülerleşmesine etkileri çok büyük olmuştur. 1985 yılında da bilgisayar oyunları dünyasını sarsacak bir olay yaşanmıştır. Sovyet matematikçi Alexey Pajitnov tarafından Moskova Fen Akademisi Bilgisayar Merkez'inde geliştirilen oyunun adı *Tetris*'tir. Ekranın üst tarafından akan blokların bir sıra oluşturacak kombinasyonda dizilmesi oyunun amacıdır. Bloklar bir sırayı tamamladıkları zaman yakalayarak yeni blokların gelebileceği yerler oluştururlar. Blokların sıra oluşturması geciktirildiğinde üst üste dizilen bloklar bütün ekranı kaplayarak oyunu bitirir. Zamana karşı, hızlı karar vermeyi gerektiren, görsel olarak da son derece basit bir oyundur (Uysal, 2005; Steve, 2000).

1989 yılında Nintendo el oyun konsolu Gameboy'u çıkarmıştır. Game Boy ile beraber donanımın içerisinde yer alan Mario Bros oyun efsanesi de başlamıştır.

1982’de Konami şirketinde profesyonel hayatına başlayan Okamoto Capcoma şirkete geçtikten sonra 1989’da *Final Fight* isimli oyunu piyasaya sürmüştür. Okamoto’nun ikinci büyük projesi ise *Street Fighter II* dir. 1987’de çıkan ilk versiyondan birkaç karakteri koruyarak çıkardığı bu dövüş oyunu uzun süre konsol oyunlarında lider kalmayı başarmıştır (Uysal, 2005).

1992’de id software oyun şirketi ilk üç boyutlu oyun olan *Wolfenstein’i* piyasaya sürmüştür. PC ortamında çalışan bu oyun yeni bir çağın da başlangıcı olmuştur. Perspektif ve birinci kişi gözünden bakış, oyun dünyasına girmiştir. Oyun görsel tasarımları sembolizmden gerçekçiliğe kaymaya başlamıştır. Hemen bir sene sonra 1993 yılında ID Software şirketi *Doom* isimli oyununu piyasaya sürmüştür. Bununla beraber PC satışlarında patlama yaşanmıştır. Doom oyununun ardından bilgisayar satışlarına paralel olarak oyun satışları ve üretimi de büyük artış göstermiştir (Uysal, 2005, http-2).

1994’te Sony dünyada 75 milyon tane satacak olan *Playstation* isimli konsolunu piyasaya sürmüştür. 1995’te ID Software şirketinin 1996’da *Quake* isimli oyunu çıkarması ile üç boyutlu ekran kartları bir anda yaygınlaşmıştır. Origin firması *Ultima* serisini piyasaya sürerek birçok insanı PC ekranlarına bağlamaya başlamıştır (Henry, 2002).

1998’de Valve firması *Half Life* oyunu ile ilk defa sinema sanatını çok verimli bir şekilde oyun içine sokmuştur. Oyun içerisine, oyuncunun dışında, isterse izleyebileceği ama istemezse geçip gideceği öğeler koymuştur. Bu sayede bir öykü ya da bir film içerisinde özgürce dolaşan bir birey olma duygusunu oyuncuya yaşatabilmiştir. Etkileyici senaryo ve karakterlerle beraber bu oyun modern oyun çağını başlatmıştır. Aynı yıl Blizzard şirketi *Starcraft’ı*, Konami şirketi ise *Metal Gear Solid’i* piyasaya sürmüştür. 1999’da Epic Entertainment şirketi *Unreal* isimli oyunla ID Software şirketine rakip olmuştur. Bu yıl içerisinde SEGA şirketi Dreamcast isimli konsol oyununu çıkarmıştır (çıktığı gün içerisinde 98 milyon dolarlık hasılat yapmıştır.) ve Sony Playstation 2’yi duyurarak ikinci jenerasyon konsol savaşlarının ilk tohumlarını ekmiştir. 2000 yılında Sony, Playstation 2’yi piyasaya sürmüştür. 2001 yılında SEGA şirketi Dreamcast üretimini durdurarak artık PS2, GameCube ve Xbox’a çalışacağını belirtmiştir. *The Sims* gibi oyunların piyasaya girmesi ve bayanların da oyun endüstrisine dâhil edilmesi ile MMORPG (dünya üzerinden binlerce insanın internet üzerinden oynadığı oyunlara verilen isim) türü oyunlar rekor düzeyde katılımcıya ulaşmıştır. Daha sonra Playstation 2 geliştirilerek 2006 yılında daha çok oyun ve grafik kalitesi ile Playstation 3 oyun konsolu oyun piyasasına girmiştir (Uysal, 2005; Steve, 2000; http-2 ).

### **Bilgisayar Oyunlarının Özellikleri**

Bilgisayar oyunları günden güne artan bir oranda insanlar arasında kabul görmektedir ve bu kabul görme de oyunların gerçekçi sanal ortamlara, ses ve görüntü kalitesine ve oyunculara yükledikleri rollere göre sahip oldukları özelliklerinden dolayı olmaktadır (Champandard, 2003; Argan ve Akın, 2007).

Bilgisayar oyun özellikleri bakıldığında;

- Teknolojik olarak kendini yenilemesi
- Oyuncu ile bütünleşip kişiselleşmesi

- Ses ve görüntü efektlerinin gerçeğe yakın olması
- Senaryonun oynanabilirlik düzeyi
- Tekrar oynanabilme (Oyuna bırakılan yerden devam edebilme)
- Çok kullanıcı olması

Bütün bu özellikler insanların oyunlardan beklentilerine ve oyunların bu beklentilere nasıl karşılık verdiği ile ilgilidir. İnsanlara gerçek hayatta yapamayacakları birçok olanağı fantastik bir ortamda, abartılı bir ambiyansla, hayal gücü ile örtülebilen veya kişinin kişisel zevkleri dâhilinde sunabilen oyunlar, birçok farklı türüyle hayatın bir parçası haline gelmişlerdir. Fiziksel ortamda oynanan oyunlara göre bilgisayar oyunlarının birçok artı özelliği bulunmaktadır. En önemli özelliklerinden biri insanları oyunun içine tam olarak dahil edebilmesi ve hatta merkezine oturabilmesidir. İnsanlar her zaman gündelik hayatta yapamayacakları şeyleri bilgisayar oyununun özellikleri sayesinde yapmaktadırlar. Örnek olarak şiddet içerikli oyunların çok popüler olmasının sebeplerinden birisi de budur. Sonuçta bir oyunda birini öldürdüğünüzde kimse size hesap sormaz ve yasal bir sonucu yoktur, devamında genellikle sadece bir oyun denilerek geçilir. Küçük yaşlardaki bir çocuğun oyuncak silahıyla ateş eder gibi yapmasının, kendini bir asker veya polisin yerine koymasının bilgisayar oyunlarında görsel ve hareketli bir canlandırması karşımıza çıkar. Aslında bilgisayar oyun özelliklerinin tasarımında bu yaklaşım çok belirleyicidir. Örnek olarak, futbolu çok seven birinin bir bilgisayar oyununda bir takımı her şeyiyle yönetmek için sanal futbol bilgisayar oyunu oynaması, arabaya ve hıza meraklı bir insanın sanal araba bilgisayar oyunu ile pahalı ve hızlı arabalarla yarışması, fantastik dünyayı seven bir kişinin hareket ve macera içerikli bilgisayar oyunu içinde bir hırsız karakterini oynaması, savaş stratejisi severlerin sanal savaş bilgisayar oyunlarını oynaması ve hatta gerçekçi yaklaşımlardan hoşlananların simulasyon türü bilgisayar oyunu ile gerçeğe yakın uçuş yapması gibi sayısız farklı örnekler oyunların özellikleri açısından örnek olarak gösterilebilir (<http-1>).

### **Bilgisayar Oyunları ve Bedensel Oyunların Farklı ve Ortak Yönleri**

Bedensel oyun, bireyin fiziksel, zihinsel, dil ve sosyal kapasitesinin gelişmesine fırsat vererek toplum içindeki sosyal rolünün ve kendini diğer bireylerden ayıran özelliklerin farkına varmasını sağlayan araç olarak tanımlanmaktadır (Sel, 1995).

Burchel ve Karachel'e (1993) göre bedensel oyun, bireyleri kurallara uymayı, sorumluluk almayı, işbirliği ve diğer insanlara saygılı olmayı öğreten bir süreç olarak tanımlanmaktadır.

Yalçın (1995) ise bedensel oyunu, bireyin kendisine olan güvenini geliştirme, duygusal ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamada, kendi kendine yeterli olabilmeyi kazandıran bir etkinlik olarak tanımlamaktadır.

**Çizelge 1. Bilgisayar Oyunları ve Bedensel Oyunların Farklı ve Ortak Yönleri**

<b>Bilgisayar Oyunları</b>	<b>Bedensel Oyunlar</b>
Sanal ortamda oynanır	Gerçek ortamda oynanır
Bireysel veya çoklu oynanır	Bireysel veya çoklu oynanması
Zihinsel çaba gerektirir	Fiziksel ve zihinsel çaba gerektirmesi
Oyunun kaydı yapılabilir	Oyun kaydı yapılamaması
Hayal kahramanını somutlaştırır	Hayal kahramanını soyutlaştırır.
Yaratıcılığı geliştirir	Yaratıcılığı geliştirir.
Motor becerisi gelişmez	Motor becerisi gelişir

(Argan ve Akin, 2007)

Tanımlanan bilgisayar oyunları ve bedensel oyunların farklı ve ortak yönlerine **Çizelge1**'e bakıldığında en önemli farkın sanal ortam olduğu görülmektedir. Bilgisayar oyunları ve bedensel oyunların her ikisi de bireysel ve çoklu olarak oynanmaktadır. Bilgisayar oyunlar zihinsel çaba gerektirirken bedensel oyunlar fiziksel ve zihinsel çaba gerektirmektedir. Bilgisayar oyunlarını sonra devam etmek için kayıt yapılırken, bedensel oyunda oyun kaydı yapılamamaktadır. Bilgisayar oyun kahramanları somut olarak görüp yönlendirilebilirken, bedensel oyunlarda oyun kahramanlarını soyut olarak hayal edilebilmektedir. Fakat Her iki oyununda yaratıcılığı geliştirmesi ortak yönlerinin bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır (**Çizelge 1**).

### **Elektronik Sporun Tanımı**

Hayatta gereksinimlerin karşılanması ya da insanın çevresini denetlemesi, biçimlendirmesi ve değişme ihtiyacı insanları değişik çabalara yönlentmektedir. Bu çabalar son yıllarda teknoloji alanında önemli bilimsel gelişmelere sebep olmaktadır (Ayhan, 2000). İnsanlık tarihine damgasını vuran bu teknolojik gelişmeler bütün insanlığın işini azaltmayı ve daha çok boş zaman sağlayarak insanları mutlu etmeyi amaçlamaktadır (Yoncacı, 2003).

Teknoloji alanında yaşanan olağanüstü gelişmeler her alanda olduğu gibi spor alanını da etkileyerek yeni bir takım gelişmelere neden olmuştur (Argan ve ark., 2007a). Spor alanında meydana gelen teknolojik gelişmeler spor branşına özgü özel antrenman programlarının yapılmasını, kullanılan malzemelerin kaliteli olmasını, spor sahalarının bilgisayar teknikleri ile ölçülerek branşa özgü yapılmasını, benzer şekilde sporcuların ve yapılan spor kalitesinin izleyicilere tanıtılmasını, bu sayede sporun gelişmesini ve toplum tarafından benimsenmesini sağlamıştır (Gür, 2000).

Teknoloji, sporda meydana gelen gelişmelere ek olarak spor branşlarına yenilerinin eklenmesini de sağlamıştır. Spor alanı ile ilgili olarak ortaya çıkan bu gelişmelerden biri de elektronik spor kavramıdır. Yeni gelişen bir spor alanı olarak elektronik spor kavramı, literatürde elektronik oyun (electronic game), siber oyun (cyber game), bilgisayar oyunu (computer game), çevrim içi oyun (online game), video oyun (video game), sanal oyun (virtual game), oyun sporları (game sports), elektronik spor (electronic sports) vb. şekilde nitelendirilmesine karşın, esasında kastedilen elektronik spor kavramıdır (Argan ve ark., 2006b).

Elektronik spor, dünyanın bir ucundaki insanın dünyanın diğer ucundaki insanla internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spor olarak tanımlanabilir (Argan ve ark., 2007b).

Elektronik spor; okçuluktaki gibi reaksiyon zamanı, beysboldaki gibi refleks hareketleri veya satrançta olduğu gibi düşünmeyi gerektiren fiziksel ve zihinsel çabaların bileşimi olarak da değerlendirilebilir (Argan ve Akın, 2007).

### **Elektronik Sporun Tarihi Gelişimi**

Elektronik spor kavramı 70'li ve 80'li yıllarda gençlerin beraber gittikleri ve oyun oynayarak ortak bir kültür oluşturup paylaştıkları eğlence mekânları olarak adlandırılan arcade (atari) salonlarında gelişmeye başlamıştır. E-sporun tarih öncesi dönemi dediğimiz bu dönem, diğer tarih öncesi çağlar gibi binlerce yıl sürmemiş sadece 10-15 yıl kadar hakimiyet sağlamıştır (http-13).

Teknoloji üretiminin dünden bugüne ulusal ve uluslararası alanda daha üstün teknoloji üretme yarışına girmesi ile birlikte teknoloji üreten ve geliştiren mekânlarda artış sağlanmıştır. Bu kuruluşlar ve bunlar ile ilgili organizasyonlar gibi çoklu bileşenlerin katıldığı ve birbirini tamamladığı geniş platformların yaratılması teknolojinin daha ucuza alınmasını sağlamıştır (Ayhan, 2000).

Bu sayede teknolojik ucuzlamanın bilgisayar oyunlarını etkilemesiyle, insanların 8 bitlik oyun konsolları atari salonlarını evlere ve televizyon ekranlarına taşımıştır. Gelişen oyun konsolları ile birlikte tek oyunlardan daha seçenekli oyunlara geçiş sağlanarak yeni bir döneme girilmiştir. Yeni dönem ile birlikte ortaya "commodore", "amiga" gibi oyun yönünden daha gelişmiş oyun konsolları ortaya çıkmıştır. Böylece kişisel bilgisayar dönemi başlayarak oyun piyasasının canlanma dönemi başlamıştır (Deen ve ark., 2006).

Kişisel bilgisayarların gelişmesi birçok oyunun ortaya çıkmasını ve oyunların daha da çeşitlenmesini sağlamış ve daha çok oyun ile birlikte bilgisayarların kullanım özellikleri de arttırılmaya başlanmıştır. Yaşanan bu dönem kişisel f-bilgisayarların birbiri ile ortak bağ kurmasını sağlayarak aynı yerde iki kişinin oyun oynamasına imkân sağlamıştır (Laird ve ark., 2000).

Elektronik sporların geçmiş dönemlerden bugüne gelmesini sağlayan üç önemli etmen vardır. Bu üç etmen insanları tek bir çatı altında toplayarak yan yana oynanan atari salonu mantalitesini bir adım ileriye taşımaktadır. Bunlar, İnternetin yaygınlaşması, İnternet (yerel ağ) kafelerin ortaya çıkışı, rekabetçi oyunların ortaya çıkışıdır.

### ***İnternetin yaygınlaşması***

İnternet tüm dünyadaki bilgisayarları birbirine bağlayan bir ağlar ağıdır. İnternet'in temelleri askeri araştırmaların yapıldığı bazı enstitü ve üniversiteleri bağlamak amacı ile 1969'da Arpanet adlı bir ağ kuran ABD ordusu tarafından atılmıştır. Bağlantılı bilgisayarların sayısı belli bir sınırı geçtiğinde Arpanet'in yerini National Science Foundation (Ulusal Bilim Vakfı) tarafından işletilen NSFNET aldı. 1980'lerin sonunda internet askeri ve bilim çevrelerinin tekelinden çıkıp genel kullanıma açıldı. İnternet servis bağlarının aylık ücret karşılığında

çevirmeli internet hesapları ve kullanıcılara e-post, tartışma grupları ve dosya transferi hizmeti sunmaya başladılar. 1989 yılı World Wide Web (birbirine bağlı bilgi sayfalarından oluşan bir internet tabanlı sistem) adlı sistemin doğuşuna şahit oldu. 1990'ların başındaysa e-posta, Web ve online sohbet kombinasyonu internet'i ulusal ve uluslararası nitelikte bir konuma getirdi (http-3).

İnternet pazarlama alanında faaliyet gösteren bir firmanın hazırladığı "Dünya ve Türkiye İnternet Raporu 2007" raporuna göre, Türkiye, etkin internet kullanıcı sayısı açısından dünya sıralamasında 16. sırada yer alıyor. "İnternet Kullanıcı Adedine Göre Tüm Dünya Performansı"nın sıralandığı rapora göre, dünyada nüfusun yüzde 16.9'u, yani 1 milyar 114 milyon 275 bin kişi internet kullanıyor (http-3).

İnternet kullanımının son bir yılda yüzde 208 arttığı dünyada internet kullanıcılarının % 35.8'i Asya'da (398.7 milyon kişi), % 28.3'ü Avrupa'da (314.8 milyon kişi), % 20.9'u Kuzey Amerika'da (233.1 milyon kişi), % 8.7'si Güney Amerika'da (96.3 milyon kişi), % 3'ü Afrika'da (33.3 milyon kişi), % 1.7'si Orta Doğu'da (19.4 milyon kişi), % 1.6'sı ise Avustralya'da (18.4milyonkişi)yaşıyor (http-3).

İnternetin gelişmesi ile birlikte artan internet kullanıcıları oyun dünyasında yeni bir dönemin başlangıcına neden olmuştur (Önder ve Emin, 2000).

Bilgisayarların internet üzerinden birbirine bağlanarak oyunların oynanması e-spor devrine yeni bir bakış açısı getirerek "online oyun" (çevrim içi) devrini başlatmıştır. Dünya üzerindeki kişilerin internete bağlanarak oyun oynaması e-sporların dünyanın en hızlı gelişen eğlence sektörlerinden biri olmasını sağlamıştır (http-4; Brnstein, 2001).

### ***İnternet (yerel ağ) kafelerin ortaya çıkışı***

İnternetin yaygınlaşması ile birlikte internet ortamında veya büyük organizasyonlar altında kurulan yerel ağ bağlantıları, internet kafe olarak bildiğimiz işletmeler tarafından elit bir kısma yönelik olan sınırlı rekabet ortamını küresel boyutlara taşımıştır. Böylelikle elektronik spor olarak isimlendirilen olgu bir endüstri devrimi içerisinde yerini almış ve almaya devam etmektedir (Argan ve Akın, 2007).

### ***Rekabetçi oyunların ortaya çıkışı***

İnternet kavramının ortaya çıkması ve bununla birlikte yerel ağ kafelerinin oluşması bilgisayar oyunu oynayan kişi sayısının artmasına neden olmuştur. Kişi sayısının artması ile birlikte rekabet içeren oyun çeşitleri de aynı oranda gelişme göstermiştir. Rekabet oyunlarının artması kişilerin oyuna olan ilgisini arttırarak elektronik spor kavramının gelişmesine neden olmuştur.

Geçen tüm bu dönemler ile birlikte tüm dünyada endüstriyel bir pazar olarak yerini alan elektronik spor kavramının Avrupa'daki ilk merkezi İngiltere'dir. Dünyada bu kadar yoğun bir şekilde oynanan ve rekabetin çok fazla olduğu bir ortamda ödüllü turnuvaların olması kaçınılmazdır. Bu nedenle Avrupa'da 1997 yılı Haziran ayında "Red Annihilation" turnuvasına kadar, bilgisayar oyunu oynanarak ödül kazanabileceği düşüncesi hiçbir dünya ülkesinde yoktu (Kampmann, 2001).



Teknolojik gelişme ile birlikte yine 1997 yılının Eylül ayında Angel Munoz isimli bir girişimci Amerika’da “Cyberathlete Professional League” adlı şirketi kurarak 31 Ekim 1997’de Dallas’da Amerikanın dört tarafından gelen oyuncular ile “Frag” isimli ödüllü bir turnuva düzenlemiştir (http-4).

Elektronik spor turnuvalarının öncüsü olarak kabul edilen “Red Annihilation” elektronik spor turnuvasından sonra her yıl dünyanın birçok ülkesinden gelen sporcular ile resmi ve özel olarak elektronik spor turnuvası düzenlenmiş ve düzenlenmeye devam edilmektedir.

### **Elektronik Spor Özellikleri**

Hem fiziksel hem de zihinsel olarak pek çok sporun gerektirdiği çabaları kapsayan, yeni ortaya çıkmış, örgütlenen bir spor dalını ifade eden elektronik spor kavramının kendine has belli başlı ayırt edici bir takım özellikleri bulunmaktadır. Bunlar:

- Sanal veya bilgisayar ortamında oynanabilmesi
- Yeni tesis ve donanım bakımından büyük finansal kaynak gerektirmemesi
- Dünyanın her bölgesinde bu sporu oynayabilme olanağı olması
- Bireysel ve takım halinde müsabakaya açık olması
- Düşünsel ve fiziksel çabaları gerektirme ve doğasına özgü araç ve gereçlere sahip olması
- Rekabet ve kazanma duygusunun olması (Argan ve Akın, 2007).

### **Elektronik Spor ve Geleneksel Sporun Farklı ve Ortak Yönleri**

Önceleri bireysel bir olgu olarak bilinen spor, daha sonraları toplumsal bir nitelik kazanmasıyla daha geniş kitlelere yayılmıştır. Yirmibeş yüzyıllık geçmişi olan sporun günümüze kadar birçok tanımı yapılmıştır.

Spor; bir müzik, resim veya herhangi bir güzel sanat dalı gibi beğenilerek yani göze hoş gelerek ve duygulara seslenerek yaygınlığını arttırabilir. Şüphesiz sporun sağlık kazandırıcı, mutluluk verici, sosyalleştirici ve stresten uzaklaştırıcı değerleri yanında şöhret olmak ve maddi gelir elde edici nitelikleri de yaygınlığı arttırıcı diğer önemli faktörler arasında görülmektedir (Karaküçük, 1997).

Spor, ferdin tabii çevresini beşeri çevre haline çevirirken elde ettiği kabiliyetleri geliştiren, belirli kurallar altında araçlı veya araçsız, ferdi veya toplu olarak boş zaman faaliyeti kapsamı içinde veya tam zamanını alacak şekilde meslekleştirerek yaptığı, sosyalleştirici, toplumla bütünleştirici, ruh ve fiziği geliştiren, rekabetçi, dayanışmacı ve kültürel bir olgudur (Erkal, 1998).

İnal’a (2000) göre spor, kişinin belli düzenlemeler içinde fiziksel aktivitesini, motorik becerilerini, zihinsel, ruhsal ve sosyal davranışlarını geliştiren ve bu özelliklerini belirli kurallar içinde yarıştırmasını amaçlayan biyolojik, pedagojik ve sosyal bir uğraştır.

**Çizelge 2.** Elektronik Spor ve Geleneksel Spor Arasındaki Farklar

<b>Elektronik Spor</b>	<b>Geleneksel Spor</b>
Sanal ve bilgisayar ortamı	Gerçek ortam
Büyük finansal kaynak gerektirmemesi	Branşa özgü finansal kaynak
Bireysel ve takım olarak	Bireysel ve takım olarak
Düşünsel çaba gerektirme	Düşünsel ve fiziksel çaba gerektirme
Kendisine ait araç ve gereç	Branşa özgü araç ve gereç

(Argan ve Akın, 2007)

Tanımlanan geleneksel spor ile elektronik spor arasındaki benzer ve farklı yönler **Çizelge 2'**de baktığımızda en önemli farkın sanal ortam olduğu görülmektedir. Elektronik sporlarda oyun kategorisi ne olursa olsun araç ve gereçleri aynıdır ve büyük finansal kaynak gerektirmezler. Fakat geleneksel sporların araç ve gereç kullanımı ve finansal kaynak branş farklılığına göre değişmektedir. Elektronik sporların fiziksel çabadan çok düşünsel çabayı ön plana çıkarmaktadır. Geleneksel sporlar ise düşünsel çaba ile birlikte fiziksel çabayı da ön plana çıkarmaktadır. Her iki sporun bireysel ve takım olarak yapılabilmesi ortak yönlerinin bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

### **Elektronik Spor Oyun Kategorileri ve Türleri**

Bilgisayar geniş bir alanı kapsayan bir kavramdır. Oyunlar mücadeleyi kapsayacak biçimde iki kişinin kendi aralarında mücadeleye girmesi veya PC'lerine karşı bir mücadeleye girişmesi yada İnternet aracılığı ile çevrim içi olarak oyun oynamalarını kapsayabileceği gibi, çok oyuncu ile oynanan takım oyunlarını da içerebilir (Argan, 2007).

Elektronik spor turnuvalarına oyun sektöründen oyun seçilirken oyunun görsel efektlerine, ses kalitesine, konunun gerçek hayata yakın olmasına dikkat edilir (http-5).

Elektronik spor resmi oyunları aşağıdaki tablolarda kategori ve türlerine göre sınıflandırılmıştır. Bu kategorilerin bir kısmı bireysel dalda müsabakaya açılırken, diğer kısmı ise takım halinde müsabakaya açıktır. Bunlar; hareket ve macera oyunları, spor oyunları, strateji oyunları ve yarış oyunlarıdır.

#### ***Hareket ve macera oyunları***

Hareket ve macera içerikli bilgisayar oyunu, hareket öğeleri ile macera türünü birleştiren araştırma, keşif, bulmaca çözme gibi unsurları içeren, hikâye odaklı bilgisayar oyun türüdür. İlk defa 1979 yılında Atari-2006 oyun konsolu için hazırlanan "Adventure" isimli oyunda bu oyun çeşidi kullanılmıştır (Verhosek ve Fox, 2002; Argan ve Akın, 2007).

Elektronik spor turnuvalarında oynanan hareket ve macera oyunları altı farklı türe ayrılmaktadır. Bunlar, WarCraft III; The Frozen Throne, StarCraft; Brood War, Half Life; Counter- Strike, Command & Counguer 3 Tiberium Wars , Holo 2 (Console/XBoz), Gears of War (Xbox 360), Dead or Alive 4'dür.

### **Çizelge 3. Hareket ve Macera Oyun Türleri**

#### **Hareket ve Macera**

WarCraft III; The Frozen Throne	Bireysel ve Takım Oyunu
StarCraft; Brood War	Bireysel ve Takım Oyunu
Half Life; Counter- Strike	Bireysel ve Takım Oyunu
Command & Counguer 3 Tiberium Wars	Bireysel ve Takım Oyunu
Holo 2 (Console/XBoz)	Bireysel ve Takım Oyunu
Gears of War (Xbox 360)	Bireysel ve Takım Oyunu
Dead or Alive 4	Bireysel ve Takım Oyunu

(http-5)

**Çizelge 3'**de yer alan oyun türlerinin tamamı bireysel ve takım oyun kategorisi içerisinde yer almaktadır.

#### **Spor oyunları**

Spor oyunları, geleneksel spor kavramını göz önünde bulundurularak oyun içerisindeki oyun karakterleri ve spor sahaları gerçek spor platformuna benzer olarak tasarlanmış programlı oyunlardır. Spor oyunları kendi içerisinde üç türe ayrılmaktadır (Argan ve Akın, 2007; Ringhler, 1987) Bunlar: FIFA Soccer 2007, Carom3D, Tont Hawk's Project'tir (**Çizelge 4**).

#### **Çizelge 4. Spor Oyunları**

<b>Spor</b>	
FIFA Soccer 2007	Bireysel ve Takım Oyunu
Carom3D	Bireysel Oyun
Tont Hawk's Project	Bireysel Oyun

(http-5)

**Çizelge 4'**de FIFA Soccer 2007 oyunu bireysel ve takım oyunu olarak oynanırken, Carom 3D ve Tont Hawk's Project bireysel oyun olarak spor oyun türleri içerisinde yer almaktadır.

#### **Strateji oyunları**

Strateji oyunları, oyun içeriğindeki çok yönlü amaçlara ulaşmak üzere kaynakların üstüne önemle gitmek ve harekete geçmek için yapılmış genel programlı oyunlardır (Patridge, 2001).

#### **Çizelge 5. Strateji Oyunları**

<b>Strateji</b>	
Age of Mythology	Bireysel Oyun
Age of Kings	Bireysel Oyun

(http-5)

**Çizelge 5'**de yer alan Age of Mythology ve Age of Kings oyunları bireysel oyun olarak strateji oyunları içerisinde yer almaktadır.

### **Yarış oyunları**

Yarış oyunları, gerçek saha ve araç gereçlerdeki donanıma benzer olarak tasarlanmış programlı oyunlardır (Argan ve Akın, 2007).

**Çizelge 6.** Yarış Oyunları

Yarış	
Project Gotham Racing 3	Bireysel Oyun
Need For Speed Carbon	Bireysel Oyun

(http-5)

**Çizelge 6**'da yer alan Project Gotham Racing 3 ve Need For Speed Carbon oyunları bireysel oyun olarak yarış oyunları içerisinde yer almaktadırlar.

### **Elektronik Spor Yararlılıkları ve Sınırlılıkları**

Gerçek hayatta bireylerin maruz kaldıkları olumlu ve olumsuz etkilere ek olarak teknolojinin gelişmesi ile birlikte sanal ortamda da insanları etkileyecek bir takım olumlu ve olumsuz etkiler meydana gelmiştir. Sanal ortam içerisinde bireyleri etkileyecek etkilerden birisi elektronik spor kavramıdır.

Elektronik oyunlarının bazıları grafiksel şiddet, sex temaları, reklâmlar, yasal olmayan ilaç ve uyuşturucu tüketimi, alkol ve sigara tüketimi, propagandalar ya da küfürlü konuşmalar içermekte ve bunun yanında bireylerin ekran başında fazla zaman harcaması gibi sorunlar aileleri, politikacıları ve çeşitli din gruplarını elektronik spor eleştirmenleri içerisinde yer almaya götürmüştür (http-4)

Elektronik sporların bireylere kazandırdığı yarar ya da sınırlılık ile ilgili birçok araştırma yapılmıştır. İngiliz araştırmacıların yapmış olduğu bir çalışmada, elektronik oyun oynamak, PET (Pozitron Emisyon Tomografisi) beynin hayal kurma tekniğinin ve beyinde nörotansmitter dopamine (algı süresini etkileyen kimyasal) salgısının arttığını belirtmiştir. Bu salgının beyinde hücreler arası işaret geçişini sağlayan kimyasallardan meydana geldiğini ve iki beyin hücresi iletişime geçtiğinde, hücre binlerce nörotansmitter moleküllerine mesaj gönderdiğini açıklamışlardır. Bunların içerisinde dopamin molekülünün en önemlisi olduğunu ve hareket, dikkat ve öğrenmenin kontrolünü bu molekülün sağladığını belirtmektedirler. Dopaminin geçişinde meydana gelen bir anormallik, şizofreni ya da parkinson hastalığı gibi birçok rahatsızlığa sebep olduğunu iddia edilmektedir. Elektronik oyunlar oynamak ile dopamin arasındaki ilişki araştırmacılara göre, beyni taramak için PET kullanıldığında, beynin bir bölümü olan Striatum'da (piyano çalmak gibi birçok aletin hareketin kontrol edildiği bölge) dopamin seviyesi arttığı ifade edilmektedir. Dikkat, öğrenme ve motor beceriler gibi birçok faktör elektronik oyunlar oynarken harekete geçtiğini ve bundan dolayı da dopamin salgısının beyinde arttığını belirtmektedirler. Böylece bireyde dopamin molekülünün salgılanmasından dolayı bireyin daha dikkatli olmasını ve bir şey öğrenirken daha iyi öğrenmeyi bireye kazandırdığını ifade edilmektedir (http-6).

Yapılan diğer bir araştırmada bireylerin elektronik oyunları oynadıklarında salgılanan dopamin salgısının bireylerde iki katına çıktığını ve bu sayede de bireylerde tepki göstermede azlık ve uyuşukluğa neden olduğu savunulmakta ve

elektronik oyunlara bağımlılığın arttığı söylenmektedir. Bu elektronik oyun bağımlılığının birçok psikolojik semptomlarının olduğu belirtilmektedir ([http-7](http://)). Bunlar:

- Bilgisayar başında iken kendini iyi hissetme
- Aktiviteden kendini alı koyamama
- Bilgisayar başında çok fazla zaman harcama
- Arkadaş ve aileyi ihmal etme
- Bilgisayar başında değil iken kendini boş hissetme ve rahatsız olma
- Aktiviteler hakkında aileye yalan söyleme
- Okul ya da iş ile ilgili problemlerin olduğunu açıklamaktadırlar.

Yapılan başka bir araştırma sonucunda da elektronik oyunların oyuncular üzerinde kronik bir hastalık olan bağımlılığı meydana getirdiğini ve bireyin biyolojik, psikolojik, sosyolojik ve ruhsal yapısında bir takım belirtiler meydana getirdiğini açıklamıştır. Bu belirtileri şu şekilde sıraladığımızda:

- Oyuna son verme kararsızlığı
- İş, okul hayatındaki zorluklar
- Yalan söyleme
- Kişisel hijyeninde azalma
- Arkadaş ve aileye karşı ilgisizlik
- Uyku düzeninin bozulması gibi belirtiler ortaya çıkmaktadır.

Kolej öğrencileri üzerinde bir çalışmada ise şiddet oyunu oynayan kolej öğrencilerinin oyun oynamayan kolej öğrencilerinden daha saldırgan düşünceler ile rapor verdiği ortaya çıkmıştır ([http-8](http://)).

Yapılan araştırmalar da elektronik oyunlarının çocukları karmaşıklığa zorladığını daha çok bilmelerini ve becerilerini geliştirmelerini tetiklediğini ifade edilmektedir. Daha çok oyun oynayarak becerilerini geliştirmek isteyeceklerini, diğer aktivitelerden uzaklaşacaklarını söylemektedir. Bu nedenle aileler elektronik oyunlara harcanan zamanı kısıtlayarak müdahale ettikleri söylenmektedir ([http-9](http://)).

Elektronik oyunlar hakkında yapılan diğer bir araştırma da ise oyun eğer çok fazla şiddet içermiyor ise bireye kritik düşünceleri sağlayıcı problem çözme ve strateji geliştirme fırsatları sağladığını savunmaktadır. Fakat elektronik oyun oynama zamanını aşırıya kaçmadan ayarlamamanın önemli olduğunu vurgulamaktadır. Bu arada ailelerin aktivite seçimi konusunda çocuğu özgür bırakmaları gerektiği de söylenmektedir ([http-9](http://)).

Yapılan çalışmada aşırıya kaçmadan oynanan elektronik oyunların faydalarının olduğunu bunların;

- Uzun becerilerini ve yaratıcılığı arttırdığını
- Kritik analiz tekniklerinin geliştirilmesine yardımcı olduğuna
- Psikolojik, sosyolojik ve nörolojik yönden gelişim sağlayacağını belirtilmektedir ([http-7](http://)).

Yapılan başka bir çalışmaya göre sosyal baskı ve sosyal beceri eksikliğinin elektronik oyun bağımlılığına neden olduğunu ortaya koymaktadır. Elektronik oyun bağımlılarının genellikle sosyal toplum içerisinde kendilerine bir yer

bulmakta zorlandıklarını ve sonuç olarak da kalabalığın bir parçası olmak için elektronik oyun oynadıklarını ortaya çıkarmaktadır (http-10).

Yapılan diğer bir araştırma ise 1-12 yaş arası 2831 çocuğun alışkanlıklarını inceleyerek beden kitle indexlerini boy kilo oranını hesaplayarak ne kadar kilolu yada zayıf olduklarını ortaya koymuştur ve düşük beden kitle indexine sahip olan çocukların bilgisayarı oyun oynama amaçlı kullanmadıklarını ve kilolu akranlarından daha az elektronik oyun oynadıklarını ortaya koymuştur. Kilolu olan çocukların tüm enerjilerini oturarak yapılan aktivitelere ayırdıklarını, aktif hiçbir egzersizde bulunmadıkları ortaya çıkmıştır.

Yapılan başka bir çalışmada ise erken yaşta çocukların %3'ü günde aşırı olmayacak şekilde oyun oynarken %7'si haftada en az 30 saat oyun oynamaktadır. Haftada 30 saati kapsayan bu aktivitenin çocukların ve gençleri eğitim, sağlık ve sosyal gelişim üzerine etkilerinin olduğunu ifade edilmiştir. Bunun yanı sıra;

- Yeni oyunlar almak için para çalmak
- Ödevini yapmamak
- Oyunda ilerleyemediği zaman aşırı kızgınlık
- Okuldan kaçmak gibi davranışların sergilenebileceğini belirtmektedir. Bu nedenle ailelerin bu sorunlar karşısında;
- Şiddet oyunlarının yerine eğitim oyunlarının vermesini
- Yalnız oynanan oyunların yerine grup içinde oynanan oyunlara teşvik etmesini
- Oyun oynama zamanlarına bir sınır koymalarına
- Elektronik oyun üreticilerinin tavsiyelerini çocukların takip etmesini sağlamaları gerektiğini ifade edilmektedir.

Böylece elektronik oyunların sınırlılık durumundan yarar sağlayan durumuna dönüştürülmesi sağlanabilir (http-11).

## **ELEKTRONİK SPOR TURNUVALARI**

Dünyada ulusal ve uluslararası resmi ve özel birçok elektronik spor turnuvaları düzenlenmektedir. Düzenlenen elektronik spor turnuvaları lig veya eleme usulü şeklinde yapılmaktadır. Lig usulü yapılan turnuvalarda her hafta maç yapılacak şekilde, eleme usulü yapılan turnuvalarda ise her takım birbiri ile karşılaşacak şekilde karşılaşma takvimi hazırlanır. Yapılan elektronik spor turnuvaları oynanan oyunların çeşidi ve özellikle katılan grupların başarı seviyeleri doğrultusunda iki gruba ayrılmaktadır. Bunlar, amatör turnuvalar ve profesyonel turnuvalardır.

### **Amatör Turnuvalar**

Amatör elektronik spor turnuvalarına yarışmacı olarak katılan sporcular elektronik spora yeni başlamış ya da boş zamanlarını değerlendirmek amacıyla katılan bireylerden oluşmaktadır. Amatör turnuvalara sınırsız sayıda sporcunun katılabileceği gibi, isteyen her sporcu da turnuvayı istediği zaman terk edebilme imkânına sahiptir. Amatör turnuvalar kendi içerisinde resmi ve özel olmak üzere ikiye ayrılmaktadır (Argan ve Akın, 2007).

### ***Resmi amatör turnuvaları***

Resmi amatör turnuvalara sadece rekreatif olarak yarışan sporcular katılmaktadır. Resmi amatör turnuvalar profesyonel turnuvaların bir alt kategorisi olarak açıklanmaktadır. Bu turnuvalarda başarı gösteren sporcular profesyonel turnuvalara katılma hakkı kazanmaktadırlar. Resmi amatör turnuvalar lig usulü yada eleme usulü olarak yapılmaktadır. Katılan sporcuların turnuvayı devam ettirme gibi hiçbir zorunluluğu yoktur. Resmi amatör turnuvaların amacı elektronik spor kavramının yaygınlaşmasını sağlayarak gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Resmi amatör turnuvalar altı sınıfa ayrılmaktadır (**Çizelge 7**).

#### **Çizelge 7. Resmi Amatör Turnuvaları**

---

Clanbase  
Electronic Sports League  
Twin Galaxies  
Cyberathlete Amateur League  
Global Gaming League  
Cyber Evolation

---

(http-5)

### ***Özel amatör turnuvaları***

Resmi amatör elektronik spor turnuvaları dışında elektronik spor kategorisine giren sosyal ve ticari alanda çeşitli özel amatör turnuvalar yer almaktadır. Bu turnuvaların içinde büyük şirketler ve küçük işletmeler bulunmaktadır. Yapılan turnuvalar bir yandan ticari işleri kapsarken diğer yandan eğlence boyutunu da kapsamaktadır (Argan ve Akın, 2007).

Özel amatör turnuvaları online olarak yapılmaktadır. Yapılan online oyunlar etkileşim eksikliğini gideren gelişmelerden biri olmuştur. Tüm ekrana yayılmış duygular, interaktivite ile diğer medya araçlarını kendine kombine ederek son derece yaratıcı fırsatlar sunmaktadır. Online oyunlar, geleceğin önemli bir pazarlama ve satış kanalı olacağı gibi görüldüğünden yapılan bu turnuvalar günümüzdeki markaların reklâmlarını içeren turnuvalardan oluşmaktadır. Bu turnuvalar markalara ait tanıtıcı ve ödüllü oyunları içermektedir. Bu yeni eğilim “advergaming” dir. Advergaming kavramı, reklam ve oyun oynama kavramlarından türetilmiş olan yeni bir kavram olup, her iki kavramın uygulamalarını kapsamaktadır (Argan, 2007).

**Çizelge 8.** Özel Amatör Turnuvalar

Firma	Oyun Adı	Ödül	Site
Volkswagen	Volkswagen Polo Cup	Otomobil	www.polocup.com
Mitsubishi	L 200 oyunu	Minyatür Otomobil	www.icerix.com
Efe Rakı	Çaloynasın	Playstation 3	www.caloynasin.com
Mitsubishi	Lancer oyunu	Otomobil	www.yenil200.com

**Çizelge 8**'de örnek olarak gösterilen Volkswagen ve Mitsubishi otomobil markaları online oyun aracılığıyla kendi markalarının oyunlarını tasarlayarak 1 ay boyunca en yüksek puanı yapan oyuncuya ödül olarak otomobil vermektedirler. Aynı şekilde bir içki markası olan Efe rakı kendi marka oyununu tasarlayarak en yüksek puan yapan oyuncusuna playstation 3 oyun konsolunu ödül olarak vermektedir.

### **Profesyonel Turnuvalar**

Profesyonel elektronik spor turnuvalarına yarışmacı olarak katılan sporcular elektronik sporu profesyonel olarak yapan ve kendi ülkelerinde yapılan turnuvalar sonucunda başarı olan takım veya bireysel olarak yarışmacı olma hakkını kazanan milli takım sporcularından oluşmaktadır. Profesyonel elektronik spor turnuvaları kendi içerisinde altı farklı turnuvaya ayrılmaktadır (Argan ve Akın, 2007).

**Çizelge 9.** Profesyonel Turnuvalar

---

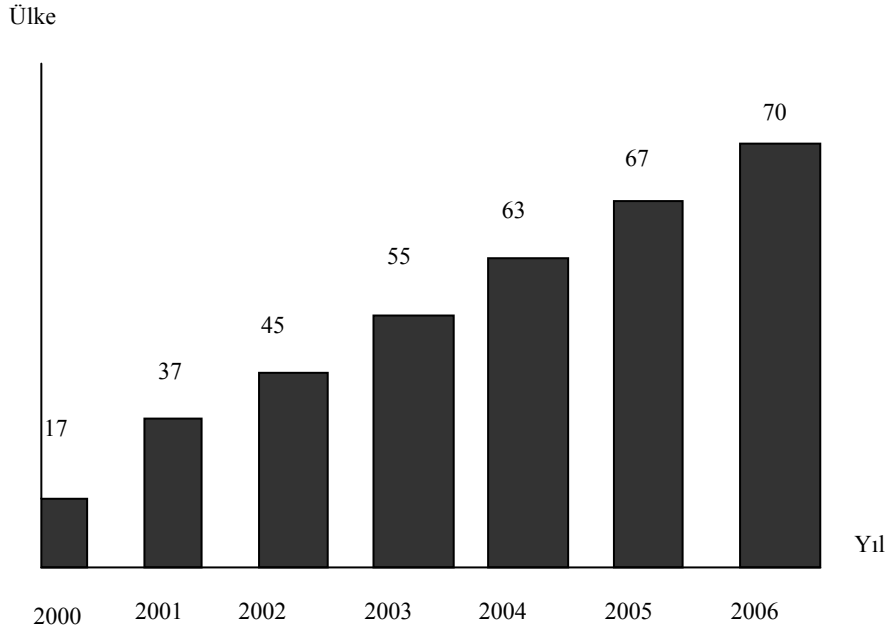
World Cyber Games  
Electronic Sports World Cup  
Championship Gaming Series  
Major League Gaming  
Cyberathlete Professional League  
World e –Sports Games

---

(http-5)

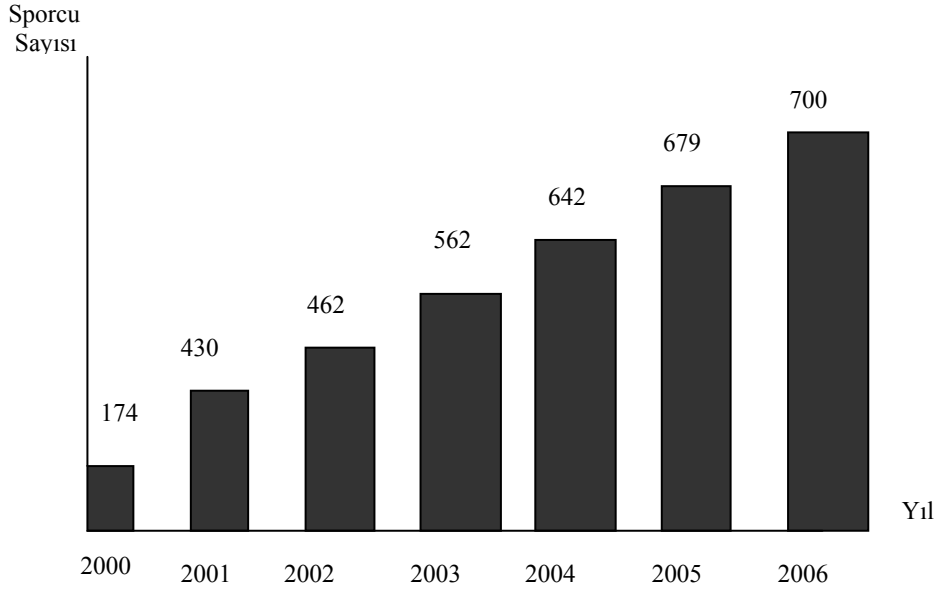
Profesyonel elektronik spor turnuvaları içerisinde en bilineni World Cyber Games turnusudur. Katılan ülke ve sporcu sayısının diğer turnuvalara göre fazla oluşu World Cyber Games bilinirliğini önemli kılmaktadır.





**Şekil 1.** World Cyber Games Turnuvasına Katılan Ülke  
(http-12)

World Cyber Games turnuvasına katılan ülke sayılarının yıllara göre dağılımına baktığımızda 2000 yılında turnuvaya 17 ülke katılırken, 2006 yılında 70 ülke katılmıştır. 2000-2007 yılları arasında sürekli bir artış eğilimi görmek mümkündür.



**Şekil 2.** World Cyber Games Turnuvasına Katılan Sporcu Sayısı  
(http-12)

World Cyber Games turnuvasına katılan sporcu sayısının yıllara göre dağılımına baktığımızda 2000 yılında turnuvaya 174 elektronik sporcu katılırken, 2006

yılında 700 elektronik sporcu katılım sağlamıştır. Benzer şekilde yıllar bazında sporcu sayısındaki artış eğilimi dikkat çekicidir.

Türkiye’de 356 elektronik sporcu arasında yapılan araştırmada ise elektronik sporlar ile ilgili bir kavram olan World Cyber Games bilinirliği %91.5’lik oranda ortaya çıkmıştır (Argan ve ark., 2006a).

## **ELEKTRONİK SPORCU KAVRAMI**

### **Elektronik Sporcu Tanımı**

Son yıllarda, internet alanında çığır açacak düzeyde yaşanan gelişmeler bilgisayar ortamında yaratılan ve oynanan oyunların artışına sebep olmuştur. Bu gelişmeler beraberinde resmi ve özel turnuvalardaki artış, gerçek anlamda büyük ödüllü ve geniş çaplı yarışmalar ile oyuncuları elektronik spor içerisine katmış ve böylelikle de elektronik sporcu kavramının ortaya çıkmasını sağlamıştır (http-13).

Elektronik sporcu kavramı, profesyonel ve amatör sporcu olmak üzere iki şekilde sınıflandırılmaktadır. Bunlar;

1) Profesyonel oyuncu: Resmi ve özel turnuvalara katılan profesyonel elektronik spor turnuvalarında ülkelerini milli takım düzeyinde temsil eden sporculardır (Argan ve Akın, 2007).

Ülkemizde de başta takım oyunu oynayıp ülkeyi temsil etmek üzere pek çok resmi ve özel turnuvaya katılmış olan e-sporcu mevcuttur. Türkiye’de profesyonel olarak değerlendirilecek e-sporcular ile yapılan bir araştırmada; oyunları spor olarak değerlendiren oyuncuların % 11.7’si e-spor ilgili resmi turnuvaya, %62.9’u ulusal resmi turnuvaya, % 71.9’u ulusal veya uluslararası özel turnuvaya katılmıştır. Araştırmaya katılan kişilerden % 10.6’sı ulusal veya uluslararası resmi ve özel ödül kazanmıştır (Argan ve Ark., 2006a).

2) Amatör oyuncu: Amatör elektronik spor turnuvalarına katılabilen, aynı zaman da internet veya kendi kişisel bilgisayarlarından ağ bağlantısı kurarak arkadaşları ile boş zamanlarını değerlendirmek için oyun oynayan kişiler olarak nitelendirilmektedir (Argan ve Akın, 2007).

Elektronik sporcular elektronik spor turnuvalarına kategori olarak iki şekilde katılmaktadırlar. Bunlar;

1) Bireysel kategori sporcuları: Elektronik spor turnuvalarına bireysel olarak katılan sporculardır. Bu sporcular ülkelerini ya da adına yarıştıkları takımın lehine bireysel olarak mücadele gösterirler.

2) Takım kategorisi sporcuları: Elektronik spor turnuvalarına takım sporcusu olarak katılan sporculardır. Turnuvalarda takımın her elemanının kendine ait oyun içerisinde görevleri vardır.

Türkiye’de 2006 yılında elektronik sporcular üzerinde yapılan araştırmada elektronik sporcuların % 85.4’ü turnuvalarda takım kategorisinde yarıştıkları ortaya çıkmıştır (Argan ve Ark., 2006a).

## Elektronik Sporcunun Özellikleri

Elektronik sporcuların hem fiziksel hem de zihinsel olarak mücadele gösterdikleri elektronik spor da başarılı olabilmeleri ve sporun kendilerine kazandırdıklarını elde etmeleri açısından sahip olduğu ayırt edici bazı özellikleri bulunmaktadır (Argan ve Akın, 2007). Bunlar:

- Oyunu kontrol etmek
- Amaç ya da amaçlarını belirlemek
- Oyuncuyu kontrol etme
- Oyun araç ve gereç kullanımı
- Konsantrasyon
- Yeni öğrendiği taktik ve becerileri oyuna uyarlamak
- Oyunun oyuncuya kazandırdığı niteliklerin oyuncu tarafından farkında olunması

Bütün bu özellikler elektronik sporcuya oyun içerisinde stratejik düşünce gerektiren oyunlar dizisine karşı anında müdahale yetisi kazandırmaktadır. Bu kazanılan özelliklerin sporcuda devamlılık sağlaması açısından elektronik sporcular belli periyotlarda antrenman yapmaktadırlar.

Elektronik sporcuların antrenman yaptıkları ortam bilgisayar ortamıdır. Elektronik sporcular antrenmanlarını evde veya internet kafede yerel ağ bağlantısı kurarak (offline) yada internete bağlanarak (online) bireysel veya takım halinde antrenmanlarını yapmaktadırlar. İnternete bağlanarak antrenman yapan elektronik sporcular antrenmanlarını elektronik spor oyun sitelerinde tanıştığı arkadaşları ile ya da gerçek yaşamdan tanıştığı arkadaşları ile antrenman yapmaktadırlar (Argan ve Akın, 2007).

## ELEKTRONİK SPOR ARAÇ VE GEREÇLERİ

Elektronik sporda bilgisayar donanımı ve donanım ile ilgili araç ve gereçler sporun doğasını tanımlamada önemli bir yer tutmaktadır. Elektronik sporda kullanılan araç ve gereçler geleneksel sporlarda branşa özgü kullanılan araç ve gereç farklılığı gibi farklılık göstermemektedir. Oyun oynanan mecranın bilgisayar ortamı olması elektronik sporda kullanılan araç ve gerecin aynı olmasına neden olmaktadır. Elektronik sporda kullanılan araç ve gereçler yedi gruba ayrılmaktadır. Bunlar:

### Çizelge 10. Araç ve Gereç

---

Klavye

Mouse

Mouse Pad

Kulaklık

Özel forma

Takım forması

Milli takım forması

---

(http-5)

Elektronik sporda araç ve gereç kullanımı açısından açığa çıkan tek farklılık kullanılan malzemenin oyun içeriği açısından oluşan dizaynı ve kolay kullanımı ile ilgili olabilmektedir. Bu farklılık en çok klavye, mouse, mouse pad ve kulaklık da karşımıza çıkmaktadır. Oyunların kategori olarak birbirinden farklı olması oyun içerisinde kullanılan malzemenin de oynanan oyun için farklılaşmasını sağlamaktadır. Klavye tuş takımını oyuncuların oyun içerisinde kolay kullanabileceği gibi dizayn edilmesi, mouse ve mouse Pad'in oyun kategorileri açısından hassaslık derecelerinin olması, kulaklığın oyun içerisindeki tüm seslerin algılanmasına yardımcı olacak şekilde dizayn edilmesi oyun ve oyuncu kalitesinin artmasına neden olabilmektedir. Özel forma, takım forması ve milli takım forması gibi diğer kullanılan araç ve gereçler ise geleneksel sporlarda olduğu gibi oyuncuların spor alanı içerisindeki kimliklerini belirlemektedir (Argan ve Akın, 2007).

## **ELEKTRONİK SPOR ÖRGÜTLENMESİ**

Örgüt, bir grubun belli amaçları gerçekleştirmek için bir araya gelerek oluşturduğu çevreyle etkileşimli, sistemli faaliyetler bütünüdür (Tekok, 1979).

Klasik yönetim kuramına göre ise örgüt; bir amaca ulaşmak, bir işi başarmak için kurulan sosyal araçlardır. Buna karşın durumsallık yaklaşımına göre örgüt, çevre ile karşılıklı değişim süreçlerinde uyum sağlayıcı organizmalar olarak tanımlanmaktadır (Sargut, 1994).

Günümüzde geleneksel sporlarda her bir spor branşının bir amaca ulaşmak için tek bir merkez altında birleştiği örgütleri yani federasyonları bulunmaktadır. Yeni oluşum sürecini tamamlamaya çalışan elektronik spor kavramının da dört ülkede federasyonu bulunmaktadır. Ülkeler; Çin, Belçika, Luxembourg ve Strasbourg'tur ([http-14](http://14)). Diğer ülkeler ile birlikte Türkiye'de de elektronik spor ile ilgili federasyonlar oluşum sürecini tamamlamaya çalışmaktadır.

Türkiye'de elektronik sporcular üzerinde yapılan bir araştırmada bilgisayar oyunculuğunun elektronik sporlar içerisinde değerlendirilmesi ve aynı zamanda federasyon kurulması gerektiği görüşü ortaya çıkmıştır (Argan ve ark., 2006b).

Elektronik spor federasyonlarının geleneksel spor federasyonları gibi yapılanması elektronik spor organizasyonlarının resmi bir şekilde yapılmasını, elektronik sporcu kavramının lisanslı sporcu kavramına dâhil edilmesini, sporcuların yaş gruplarına göre müsabakalara katılmasını ve özel durumları gerektiren diğer koşullarının belirlenmesine yarar sağlayacaktır.

Elektronik sporun tek bir merkez altında birleşmesi elektronik spor organizasyon faaliyetlerinin artmasına ve toplum tarafından elektronik spor kavramının daha çok bilinmesine neden olmaktadır. Çin, Belçika, Luxembourg ve Strasbourg ülkelerinde elektronik spor federasyonlarının kurulması dünya ve Avrupa elektronik spor şampiyonalarının bu ülkelerde yapılmasına neden olmuştur. Bu sayede de büyük parasal finans gerektiren organizasyonların oluşması elektronik spor kavramının medya ilgisini çekmesine neden olmaktadır (Argan ve Akın, 2007). Avrupa da sadece elektronik spor ile ilgili yayın yapan televizyon kanalları bulunmaktadır. Bunlar; GİGA TV, Elektronik Spor TV'dir. Bu kanallar 24 saat boyunca elektronik spor oyunları, turnuvaları ve federasyonları ile ilgili yayınlar yapmaktadırlar ([http-15](http://15)).

Elektronik sporların gelişmesinde önemli bir örgüt olan federasyonlar tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de önem kazanmaya çalışmaktadır.

## **ELEKTRONİK SPOR VE MOTİVASYON**

Güdülenme; insanları belirli bir amaca doğru devamlı şekilde harekete geçirmek için gösterilen çabaların toplamı olarak da tarif edilebilir (Ertürk, 1995).

İnsanlar bilgi teknolojilerini kullanırken, güdüleme perspektifinden, hem içsel hem de dışsal güdülerini kullanırlar. İçsel güdü, bir davranışı gerçekleştirmeden elde edilen haz ve tatmini ifade eder. Dışsal güdü ise belli amaç ve hedefleri gerçekleştirmek üzere bir davranışın sergilenmesine vurgu yapar. Bilgisayar veya video oyunu perspektifinden kazanma, iyi skor elde etme gibi nedenler dışsal güdüye vurgu yaparken, oyun oynama sırasında ve oyunun sonunda bundan zevk alma veya tatmin olma ise içsel güdüyü ifade etmektedir. Bilgisayar oyunu oynayan kişiler ile ilgili yapılan araştırmalarda da elektronik oyun oynamada; hoş vakit geçirme, hoşlanma ve eğlenme gibi unsurların baskın faktörler olduğu görülmüştür. Türkiye’de yapılan bir araştırmaya göre, en fazla oyun oynayan mekânlardan biri olarak internet kafelerde oyun oynayan tüketicilerin % 24.5’i boş zamanı değerlendirme, %20’si ise eğlence amacıyla oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir (Argan, 2007).

Amerika başta olmak üzere Japonya, Güney Kore, Çin, Almanya ve İngiltere gibi ülkelerde Electronic Arts ve Konami gibi dev bütçeli oyun firmalarının kurulması ile birlikte sayısı inanılmaz boyutlara ulaşan oyuncu topluluğu sayesinde oyun sektörü parasal açıdan en büyük birkaç pazardan biri haline gelmiştir. İnternet yoluyla oynanan çok kullanıcıli oyunlar sebebiyle konunun sosyolojik tarafı farklı sonuçlar doğurmuştur. İnsanların da fiziksel oyunlar yerine, bilgisayar oyunlarını tercih etmelerinin sebepleri ortaya çıkmıştır. Bunlar; oyunda abartının olması, oyunun merkezinin oyuncu olması, gerçek hayatta yapılamayan hareketlerin oyun içerisinde serbest bir şekilde yapılması, sevilen oyunun yeniden oynayabilme şansı, arkadaşlar ile birlikte çok kullanıcıli oyunlar oynanması insanları gerçek dünyadan alıp, hayallerde görülebilen âlemlere götürebilir. Bu geçici ve sembolik bir ortam da olsa yani gerçek hayat da yapılamayanları oyun dünyası içinde sunmak ve tatmin duygusu yaratmak önemli bir nokta da oyuncuya tatmin ve motivasyonun mutluluk hissini uyandırmaktadır.

Türkiye’de elektronik sporlar ile ilgilenen kişileri oyunlara yönelten güdüleyici faktörler ile ilgili yapılan araştırma da elektronik sporu sevme ilk sırada yer alırken, aynı şekilde değişkenle ilgili sayılabilecek olan oyun tutkusu ise ikinci sırada ve son sırada ise para kazanma amacı yer almıştır (Argan ve ark.,2006b).

Oyun oynamaya güdüleyen bütün bu temel faktörler oyun oynayan bireyi iş stresinden uzaklaşma, zafer elde etme, sıkıntı ya da stresten kurtulma ve mental olarak televizyonlardan daha teşvik edici bulma gibi kavramlar ile karşı karşıya bırakarak oyuncularını elektronik spor yapma konusunda motive etmektedir.

## **ELEKTRONİK SPORU ETKİLEYEN BAŞARI FAKTÖRLERİ VE UNSURLARI**

Başarı, sahip olunan yetenekleri doğru kullanma sanatı olarak değerlendirilmektedir (Nunnally, 1978). Hughes'e (1999) göre başarı, bir amaç doğrultusunda var olan yeteneklerin kullanılarak sonuca ulaşma çabası olarak tanımlanmaktadır. Gerçek yaşamda tanımlanan ve yaşanan başarı kavramı günümüzde sanal ortama çeşitli kavramların oluşması ile birlikte geçiş sağlamıştır. Sanal ortamda yeni oluşan kavramlardan biri olan elektronik spor kavramı oyuncuların oyun içerisindeki başarı faktörlerinin etkisiyle başarıya ulaşmalarına sebep olmaktadır. Elektronik spor oyunlarında başarıyı etkileyecek faktörleri sınıflandırdığımızda bunlar; düşünme hızı, önsezi, zekâ, takım oyunu, el çabukluğu, görme yeteneği, konsantrasyon ve liderliktir (Argan ve ark., 2006a).

Elektronik sporlarda başarı faktörlerinden olan düşünme hızı, önsezi ve zekâ genellikle rakibin bir sonraki hamlesinin ne olacağı ile ilgili başarıya götürecekt faktörlerdir. Bu faktörlerin oluşması oyuncuda el çabukluğu faktörünün gelişmesine neden olacaktır. Böylelikle de oyun içerisinde görme yeteneği gelişerek takım oyunu, oyuna olan konsantrasyon ve hakimiyet duygusu yani liderlik gelişerek oyun içerisindeki hedeflenen amaca başarılı bir şekilde ulaşılacaktır (Argan ve Akın, 2007).

Türkiye'de 2006 yılında elektronik sporu etkileyen başarı faktörleri ile ilgili yapılan araştırmada elektronik sporcular zekâ faktörüne ilk sırada yer verirken, görme yeteneğini ise ikinci sırada yer vermektedir. Son sırada ise konsantrasyon faktörü ifade edilmektedir.

Elektronik sporlar içerisinde başarı faktörlerinin oluşabilmesi için elektronik spora ait bazı başarı unsurları yer almaktadır. Bunlar; klavye, mouse, mouse pad, internet hızı, kulaklık, eldiven, her türlü forma ve gözlüktür. Bütün bu unsurlar sporcuların başarıya ulaşmasında önemli bir etkidir (Argan ve ark., 2006b).

## **ELEKTRONİK SPOR SPONSORLUĞU**

Bilgi ve iletişim çağında yaşadığımız günümüzde; ön plan çıkmak, farkındalık yaratmak, hedef kitleye duygusal bir bağ kurmak ve az bütçelerle geniş kitlelere ulaşmak önemli hale gelmiştir. Artık tüketiciler yalnızca bir ürün ya da hizmeti satın almamakta, aynı zamanda o ürünün sunduğu hayat tarzını, hikâyeleri, deneyimleri ve duygularıda satın almaktadır. Son yıllarda bu amaçları gerçekleştirecek bir pazarlama aracı diğer pazarlama araçları arasından ön plana çıkmaya başladı. Bu etkin araç sponsorluktur (Mullin ve ark., 2001).

Sponsorluk çok etkin bir pazarlama tekniğidir. Sponsorluğun amacı kurumu ya da ürünü tanıtarak imajı oluşturmak, güçlendirmek, endirekt olarak satın alma tercihlerini etkilemektedir. Dolayısıyla, sponsorluk ticari sonuçları hedefleyen bir iletişim aracıdır. Sponsorluk kavramı konusunda ortak bir tanım yoktur. İngilizce bir kavram olan sponsor desteklemek, himaye etmek, kefil olmak anlamına gelmektedir. Sponsorluk için genel bir tanımı ortaya koymak zor iken, sponsorluğun hayırseverlik veya salt yardım anlamında olmadığı konusunda genel bir konsensüs vardır. Sponsorluk, sponsor ve sponsorluğu üstlenilen iki firma arasında karşılıklı alışverişe dayalı bir ticari iştir. Sponsorluk, bir başkasına destek sağlamak biçiminde tanımlanan bir kavramdır. Bu tanım geniş bir kavramı ifade

eder. Spor sponsorluğunda “destek” kelimesi birçok şeyi ifade edebilir. Bunlar; ürün, iskontolar, ürün bağışları, performans, medya teşvikleri (primleri), giriş ücretleri, seyahat masrafları ve ücret gibi konuları kapsayabilir. Bunun yanısıra, tanımdaki “başkası” kelimesi bir kişi veya bir şey olabilir. İşletmeler amatör ve/veya profesyonel sporculara, takımlara veya olaylara destek verirler. Tüm bu farklı sponsorluk türleri spor pazarlamasının bir parçası olarak düşünülebilir (Argan, 2004).

Geleneksel spor branşlarının tamamına yakınının sponsor firmaları bulunmaktadır. Yeni gelişen elektronik spor kavramına bakıldığında ise başlangıçta yapılan küçük organizasyonlar sebebiyle sponsorların az olduğu fakat gelişen oyun sektörüyle birlikte yapılan büyük organizasyonlar beraberinde elektronik spor sponsorluğun yeterli hale gelmesini sağlamıştır.

Türkiye’de yeni gelişmekte olan elektronik spor kavramı üzerinde yapılan bir araştırmada elektronik spor alanında yeterli sponsor desteğinin olmadığı, elektronik sporların gelişimi için sponsor desteğine ihtiyaç olduğu görüşü ortaya çıkmıştır. Ülkemizde elektronik sporların gelişmesi için sponsorların gerekliliği diğer dünya ülkelerinde olduğu gibi karşımıza çıkmaktadır (Argan ve ark., 2006b).

2007 yılı elektronik spor dünya kupası resmi sponsorlarına bakıldığında; Ana sponsor SAMSUNG, diğer sponsorlar X BOX 360, Circuit City, SyncMaster, Philips, Dust-off, Razer, Thermaltake, Level, Kingston, ATI, Sapphre, MP3 player P2, K5 ve Commast’dır (http-5).

Elektronik sporlara genellikle bilişim sektörü sponsorluk yapmaktadır. Özellikle turnuvalar da gerçekleştirilen organizasyonlar sayesinde kendi malzemelerini tanıtmaya fırsatı bulmaktadırlar. Aynı zamanda organizasyondaki tüm donanımı yaparak pazar paylarını genişletmektedir. Elektronik sporların gelişmesinde büyük paya sahip olan sponsorlar elektronik spor turnuvalarında dereceye giren sporculara hediyeler ve para ödülleri ile destek vermesi elektronik spor organizasyonlarını milyon dolarların ifade edildiği bir sektör haline gelmesini sağlamaktadırlar.

## **GEREÇLER VE YÖNTEM**

### **Araştırmanın Konusu**

Bu araştırmada ele alınan konu Türkiye’de elektronik spor kavramının bilinirlik düzeyi ve e-sporcuların elektronik spor yapma durumlarının ortaya konmasıdır.

Teknoloji alanında yaşanan olağanüstü gelişmeler her alanda olduğu gibi spor alanını da etkileyerek yeni bir takım gelişmelerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Spor alanı ile ilgili olarak ortaya çıkan bu gelişmelerden biri de “elektronik spor” kavramıdır. Elektronik spor, dünyanın bir ucundaki bir insanın dünyanın diğer ucundaki bir insanla internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spor olarak tanımlanabilir. Günümüzde elektronik spor kavramının önemli bir gelişme gösterdiği bilinmektedir. Ulusal ve uluslararası düzeyde resmi ve özel pek çok elektronik spor turnuvası düzenlenmekte ve elektronik sporlar ile ilgili federasyonlar oluşum sürecini tamamlamaya çalışmaktadır. Ulusal ve uluslararası katılımlı olarak gerçekleştirilen bu organizasyonlara ve organizasyonlara katılan elektronik sporculara hem bireysel ve hem de takım kategorisinde sponsorların milyon dolarlar ile ifade edilen desteği de bu spor dalının potansiyel gelişiminin bir kanıtı olarak değerlendirilebilir. Türkiye’de de uluslararası düzeyde yapılan elektronik spor şampiyonlarına bireysel ve takım olarak katılım sağlanmış ve sağlanmaya da devam edilmektedir. Bu araştırma Türkiye’de elektronik spor kavramının bilinirlik düzeyi ve e-sporcuların elektronik spor yapma durumlarının ortaya konmasına yöneliktir. Türkiye’de takım ve bireysel kategoride birçok sporcu bu sporu amatör ve profesyonel biçimde aktif olarak yapmaktadır.

### **Araştırmanın Amacı**

Türkiye’de elektronik sporlara rekreatif, amatör ve profesyonel düzeyde ortaya çıkan ilgi düzeyine karşın, bu alanda yapılan bilimsel çalışmaların yok denecek kadar az olduğu görülmektedir. Ülke genelinde elektronik sporlara talep olmasına karşın, uygulama ve kuramsal bakımından elektronik spor kavramı konusunda bilgi eksikliği olmasından ve bilgisayar oyunlarını yanlış değerlendirilmesinden dolayı, pek çok kişi sportif düzeyde elektronik sporu yapmamaktadır.

Elektronik sporla ilgili bu araştırmanın amacını ortaya koyarken araştırma probleminin ele alınması ve buna göre amaçların tespit edilmesi yararlı olacaktır.

### ***Araştırma problemi***

Araştırma Türkiye’de elektronik sporu profesyonel, amatör ve rekreatif düzeyde yapan e-sporcuların demografik özellikleri, bu spora ilişkin genel düşünceleri, spora yönelik güdüleyici etmenleri, başarıyı etkileyecek faktörleri, sporcunun bu spora özgü kendisine ait malzemeleri, turnuvalara katılım sıklıkları, kaç saat çevrim içi (online) ve çevrim dışı (offline) olarak nerede ve kiminle antrenman yaptıkları, hangi oyun türlerinde yarışmacı oldukları ve spora özgü başarı kriterlerinin belirlenmesi ile ilgili deneyimleri vb. konuların bir çerçevesinin oluşturulması amacıyla ortaya konan genel problem:



Türkiye’de elektronik spor ve siber sporcular konusunda betimsel durum nasıl tanımlanabilir?

Bu genel probleme bağlı olarak çözümlenmek istenen alt problemler ise şunlardır.

- 1 Elektronik sporcuların demografik özellikleri nelerdir?
- 2 Elektronik sporcular kaç yıldan beri elektronik spor yapıyor?
- 3 Elektronik sporcuların turnuvalara ilişkin deneyimleri nelerdir?
- 4 Sponsorluğun elektronik spor kategorisi üzerindeki etkisi nedir?
- 5 Elektronik sporcular elektronik spor turnuvalarına hangi kategoride katılıyorlar?
- 6 a) E-sporcular haftada kaç saat antrenman yapıyor?  
b) E-sporcular antrenmanlarını hangi ortamlarda yapıyor?  
c) E-sporcuların internette (online) antrenman yaptıkları kişiler kimlerden oluşmaktadır?
- 7 Elektronik sporun kendine özgü araç gereçleri nelerdir?
- 8 a) Elektronik sporcuların favori bilgisayar oyunları nelerdir?  
b) Elektronik sporcular turnuvalara hangi bilgisayar oyunları ile katılmaktadır?
- 9 Elektronik sporcuları elektronik spor yapmaya güdüleyen etmenler nelerdir?
- 10 a) Elektronik sporu etkileyen başarı faktörleri nelerdir?  
b) Elektronik sporda başarıyı etkileyen unsurlar nelerdir?
- 11 Elektronik sporun örgütlenmesine ve gelişmesine ilişkin e-sporcuların düşünceleri nelerdir?
- 12 Elektronik sporcuların demografik özelliklerine göre güdüleyici etmenleri değerlendirme durumu nedir?
- 13 Elektronik spor yapmayı etkileyen güdüleyici etmenlerin yarışma kategorisine etkisi nedir?
- 14 a) Elektronik spor örgütlenmesinin yarışma kategorisine göre durumu nedir?  
b) Elektronik sporcuların elektronik spor yapma yıllarına göre e-spor örgütlenmesini değerlendirme durumu nedir?
- 15 a) E-sporcuların yarışma kategorisine göre turnuvaya katılım durumları nelerdir?  
b) Elektronik sporcuların deneyim yıllarına göre turnuvaya katılım durumları nelerdir?
- 16 Elektronik sporcuların sahip olduğu araç gereci yarışma kategorisinde değerlendirme durumu nedir?

- 17 Elektronik sporcuların deneyim yıllarına göre elektronik spor araç gereç kullanım durumu nedir?
- 18 a) Elektronik sporcuların sahip olduğu araç gereci çevrim içi (online) kullanma durumu nedir?  
b) Elektronik sporcuların sahip olduğu araç gereci çevrim dışı (offline) kullanma durumu nedir?
- 19 a) Elektronik sporu etkileyen başarı faktörlerinin yarışma kategorisine etkisi nedir?  
b) Elektronik sporu etkileyen başarı faktörlerinin turnuvalardaki yarışma kategorisine etkisi nedir?  
c) Elektronik sporcuların demografik özelliklerine göre başarı faktörlerini değerlendirme durumu nedir?  
d) Elektronik sporu etkileyen başarı faktörlerinin çevrim içi (online) bulunma durumuna etkisi nedir?  
e) Elektronik sporu etkileyen başarı faktörlerinin çevrim dışı (offline) bulunma durumuna etkisi nedir?
- 20 a) Elektronik spor başarı faktörlerini etkileyen başarı unsurlarının yarışma kategorisindeki durumu nedir?  
b) Elektronik sporcuların deneyim yıllarına göre başarıyı etkileyen unsurları değerlendirme durumu nedir?  
c) Başarıyı etkileyen unsurların e-sporcuların çevrim içi (online) bulunma durumuna etkisi nedir?  
d) Başarıyı etkileyen unsurların e-sporcuların çevrim dışı (offline) bulunma durumuna etkisi nedir?
- 21 a) Elektronik sporcuların demografik özelliklerine göre bilgisayar oyun türlerini değerlendirme etkisi nedir?  
b) Elektronik sporcuların çevrim içi (online) bulunma durumuna göre bilgisayar oyun türlerini değerlendirme etkisi nedir?  
c) Elektronik sporcuların çevrim dışı (offline) bulunma durumuna göre oyun türlerini değerlendirme etkisi nedir?

Yukarıda ifade edilen bu ana ve alt problem bağlamında araştırmanın amacı; elektronik spor konusunda yapılan bu tez çalışması ile sağlanabilecek en önemli katkı elektronik spor konusunda kuramsal bir çerçevenin oluşmasına katkı sağlamak olacaktır. Tez çalışmasının araştırma bölümünde amaçlanan elektronik spor ve siber sporcular konusunda betimsel durumun ortaya konmasıdır. Gerek uluslararası gerekse ulusal düzeyde elektronik spor alanında araştırma bağlamındaki eksiklik bu çalışmanın yapılmasının temel hedefleri arasında bulunmaktadır.

### *Araştırma hipotezleri*

Değişkenler arasındaki ilişkilerin ve farklılıkların ortaya konmasına ilişkin hipotezler aşağıda verilmiştir.

- H1. Elektronik spordaki güdüleyici etmenler sporcuların demografik özelliklerine göre farklılık gösterir.
  - H1a: Güdüleyici etmenler cinsiyete göre farklılık gösterir.
  - H1b: Güdüleyici etmenler yaşa göre farklılık gösterir.
- H2. Güdüleyici etmenler yarışma kategorisine göre farklılık gösterir.
- H3. Örgütlenme ve gelişimle ilişkili görüşler farklılık gösterir.
  - H3a. Örgütlenme yarışma kategorisine göre farklılık gösterir.
  - H3b. Örgütlenme deneyim yılına göre farklılık gösterir.
- H4. Turnuvaya katılım durumları ve gelişimle ilişkili görüşler yarışma kategorisi ve deneyim yılına göre farklılık gösterir.
  - H4a. Turnuvaya katılım durumları yarışma kategorisine göre farklılık gösterir.
  - H4b. Turnuvaya katılım durumları deneyim yılına göre farklılık gösterir.
- H5. Elektronik spor araç ve gereç sahipliği ve gelişimle ilişkili görüşler yarışma kategorisi ve deneyim yılına göre farklılık gösterir.
  - H5a. Araç ve gereç sahipliği yarışma kategorisine göre farklılık gösterir.
  - H5b. Araç ve gereç sahipliği deneyim yılına göre farklılık gösterir.
- H6. Elektronik spor araç ve gereç sahipliği bilgisayar kullanım durumuna göre farklılık gösterir.
  - H6a. Araç ve gereç sahipliği çevrim içi (Online) bulunma durumuna göre farklılık gösterir.
  - H6b. Araç ve gereç sahipliği çevrim dışı (Offline) bulunma durumuna göre farklılık gösterir.
- H7. Elektronik spor başarı faktörleri ve gelişimle ilişkili görüşler yarışma kategorisi ve deneyim yılına göre farklılık gösterir.
  - H7a. Başarı faktörleri yarışma kategorisine göre farklılık gösterir.
  - H7b. Başarı faktörleri deneyim yılına göre farklılık gösterir.
- H8. Elektronik spor başarı faktörleri demografik özelliklere göre farklılık gösterir.
  - H8a. Başarı faktörleri cinsiyete göre farklılık gösterir.
  - H8b. Başarı faktörleri yaşa göre farklılık gösterir.
  - H8c. Başarı faktörleri eğitime göre farklılık gösterir.

- H9. Elektronik spor başarı faktörleri bilgisayar kullanım durumuna göre farklılık gösterir.
- H9a. Başarı faktörleri çevrim içi (Online) bulunma durumuna göre farklılık gösterir.
- H9b. Başarı faktörleri çevrim dışı (Offline) bulunma durumuna göre farklılık gösterir.
- H10. Başarı faktörlerini etkileyen başarı unsurları ve gelişimle ilişkili görüşler yarışma kategorisi ve deneyim yılına göre farklılıklar gösterir.
- H10a. Başarı unsurları yarışma kategorisine göre farklılık gösterir.
- H10b. Başarı unsurları deneyim yılına göre farklılık gösterir.
- H11. Başarı faktörlerini etkileyen başarı unsurları bilgisayar kullanım durumuna göre farklılık gösterir.
- H11a. Başarı unsurları çevrim içi (Online) bulunma durumuna göre farklılık gösterir.
- H11b. Başarı unsurları çevrim dışı (Offline) bulunma durumuna göre farklılık gösterir.
- H12. Elektronik spor oyun türleri ile demografik özellikler ve gelişim arasında ilişki bulunmaktadır.
- H12a. Oyun türleri ile yaş arasında ilişki bulunmaktadır.
- H12b. Oyun türleri ile eğitim arasında ilişki bulunmaktadır.
- H12c. Oyun türleri ile deneyim yılları arasında ilişki bulunmaktadır.
- H13. Elektronik spordaki oyun türleri ile bilgisayar kullanım durumları arasında ilişki bulunmaktadır.
- H13.a Oyun türleri ile çevrim içi (Online) bulunma durumu arasında ilişki bulunmaktadır.
- H13b. Oyun türleri ile çevrim dışı (Offline) bulunma durumu arasında ilişki bulunmaktadır.

### **Araştırmanın Önemi**

Gerçekleştirilen bu araştırmanın en önemli özelliklerinden biri; Türkiye'deki elektronik spor konusunda az olan literatüre sağlanabilecek katkıdır. Elektronik sporlar ile uğraşan bireylerin demografik özelliklerinin, elektronik sporu yapanların bu spora ilişkin genel düşüncelerinin, spora yönelik güdüleyici etmenlerin, başarıyı etkileyecek faktörlerin, sporcunun bu spora özgü kendisine ait malzemelerin, turnuvalara katılım sıklıklarının, kaç saat çevrim içi (online) ve çevrim dışı (offline) olarak nerede ve kiminle antrenman yaptıklarının, hangi oyun türlerinde yarışmacı olduklarının ve spora özgü başarı kriterlerinin belirlenmesi, elektronik sporu tanımaya yönelik olarak düzenlenecek olası organizasyonlara önemli katkı sağlayacaktır.

Türkiye’de elektronik spora olan yaklaşımın ve araştırmaların son derece sınırlı sayıda ve kapsamda oluşu, bu araştırmayı önemli kılmaktadır. Araştırmadan elde edilecek bilgiler doğrultusunda bu konuda yapılacak diğer araştırmalara bir temel oluşturulabilir. Bu özelliği ile de araştırma, Türkiye’de elektronik spor konusunda araştırma ve organizasyon yapmak isteyenlere rehberlik yapabilir.

Araştırmanın diğer bir önemi ise araştırmanın yapıldığı yerdir. Ulusal düzeyde elektronik sporculara ulaşmak için, anket formu elektronik sporcuların internette oyun oynadıkları ve buldukları forum sitelerine yerleştirilmiştir. Bu açıdan elektronik spor konusunda elde edilen bilgilerin, Türkiye’de elektronik spor yapan sporcuların görüşlerinin yansıtıldığı varsayılabilir. Araştırma Türkiye’de ulusal elektronik sporcuların internetteki oyun sitelerinde ve forumlarında buldukları ve oyun oynadıkları mecalarda ulusal tüm oyunculara ulaşılacak düzeyde gerçekleştirilmiştir. Bundan dolayı Türkiye’de elektronik spora yönelik görüşlerin ve deneyimlerin elektronik spor konusunda elde edilecek bilgilerin doğruluğunu sağlayabilir.

Araştırmanın uluslararası bilimsel düzeydeki en önemli katkısı, öncü niteliği taşıyor olmasıdır. İleride referans olarak Türkiye’de yapılan bu bilimsel çalışmanın atıf olabilme olasılığı olabilecektir.

Gelişmiş ülkelerdeki atılmış adımlar gibi, Türkiye’de de spora özgü gerekli organizasyonel yapılanmanın zaman kaybedilmeden yapılması, bu alanda olabilecek söz sahipliği açısından büyük önem taşımaktadır. Bu organizasyonel yapılanma ile spora özgü kuralların, bu alanda çalışan ve geleneksel spor alanında söz sahibi olan bilim çevrelerinin de görüşü alınarak daha kalıcı ve sürdürülebilir sonuçların alınmasına katkı sağlayacaktır.

#### **Araştırmanın Sınırlılıkları**

- Araştırma, coğrafik olarak Türkiye’de bulunan internet ortamındaki elektronik sporcular ile sınırlı tutulmuştur.
- Araştırma verileri, 25 Nisan 2007 – 15 Temmuz 2007 tarihleri arasında toplanmıştır.
- Araştırma, internet ortamındaki 22 site ile sınırlıdır.

#### **Araştırma Yöntemi**

##### ***Araştırma modeli***

Araştırma amaçlarına uygun olarak “Tanımlayıcı (Betimsel) Araştırma Modeli” kullanılmıştır. Tanımlayıcı araştırmalar, bir konudaki herhangi bir durumu saptamayı hedefleyen araştırmalardır. Bu araştırma modelinde amaç; eldeki problemi ve bu problem ile ilgili durumları, değişkenleri ve değişkenleri arası ilişkileri tanımlamaktır (Kurtuluş, 1998). Böyle bir tanımlama yapıldıktan sonra bu tanıma dayanarak ileriye dönük tahminler yapmak mümkün olacaktır.

Araştırmada elektronik sporun ortamı olan internetteki elektronik sporcuların bilgi kaynaklarını ve sayılarını arttırmaya katkı sağlayacak konuları değerlendirmeleri beklenmektedir. Bunları ortaya koymada tanımlayıcı araştırma modelinden yararlanırken; hipotezlerin test edilmesi, değişkenler arası ilişkilerin ortaya konması için bağıntısal araştırma modelinden yararlanılmaktadır.

### ***Evren çerçevesinin oluşturulması ve örnekleme***

Araştırmanın evrenini, Türkiye’de elektronik sporla profesyonel, amatör ve rekreatif amaçla uğraşan bireyler oluşturmaktadır. Araştırma Türkiye’de elektronik sporu profesyonel, amatör ve rekreatif düzeyde yapan kişileri hedeflemektedir. Evrenin çok geniş olmasından dolayı, evrenden örneklem alma yoluna yani örneklemeye gidilmiştir. Bunun nedeni; e-sporcu sayısını tam olarak tespit etmenin olanaksızlığı, ekonomik kaynak yetersizliği, uygulamada olanaksızlıklar bulunması, zaman tasarrufunun sağlanmasıdır (Karasar, 2005).

Araştırmanın yapılabilmesi için gerekli örneklem büyüklüğünün belirlenmesinde bu uygulamada da geçerli olan tüm elemanları belirlenemeyen, yani sonsuz evrenden örneklem büyüklüğünü belirlemede kullanılan örnekleme formülünden (Kurtuluş, 1998) yararlanılmıştır. Bunun bir nedeni yukarıda da ifade edildiği gibi evreni oluşturan bireyler ve toplam sayısı hakkında kesin bir bilgiye sahip olunmamasıdır. Çabuk ve ark., (2006) evrenin standart sapmasının bilinmemesi durumunda örnek hacmi tahmininin oranlar üzerinden yapılmasının uygun olduğunu ifade etmekte ve araştırmalarında bu yöntemi kullanmışlardır. Bu araştırmadaki örneklem büyüklüğünün hesaplanmasında  $[n = \pi (\pi-1) / (e/Z)^2]$  şeklinde geliştirilen ve yaygın olarak kullanılan formülden yararlanılarak örnek büyüklüğü hesaplanmıştır (Kurtuluş, 1998; İnal ve ark., 2003). Formüldeki  $\pi (\pi-1)$  değerinin hesaplanmasında Kurtuluş’un (1998) işaret ettiği şekilde en yüksek varyans değeri olan 0.50 kullanılmıştır. 356 kişi üzerinde yapılan ön pilot niteliğindeki çalışmada ulusal resmi turnuvalara katılanların oranı % 62.9, uluslar arası ya da ulusal özel turnuvaya katanların oranı % 71.9 ve uluslar arası resmi turnuvaya katılanların oranı ise % 11.7’dir. Bu oranlar neticesinde Kurtuluş’un (1998) işaret ettiği şekilde varyans değeri 0.50 olarak alınmıştır. Güven sınırlarının standart normal dağılımdaki karşıtı olan standart sapma (Z) %95 güven aralığı esas alınmıştır. Standart hata olarak da 0.05 belirlenmiştir. Buna göre  $[n = 0.5 (0.5-1) / (0.05/1.96)^2]$  hesaplaması sonucu yaklaşık 384 kişi bulunmuştur. Bu rakam analiz yapılabilmesi için asgari olması gereken kişi sayısı şeklinde değerlendirilebilir. Bu bilgiler ışığında araştırma sonucunda hatalı anketlerin de olabileceği ve bu rakamın en az % 50’fazlasına ulaşabilmek amacıyla daha fazla kişi üzerinde anket yapılması hedeflenmiştir. Sonuç olarak internet üzerinden 671 adet anket doldurulmuş olup, ancak bunlardan 21 adedi eksik veri, aynı IP numaralı birden fazla anket ve boş gönderilen anket gibi nedenlerle iptal edilmiştir. Sonuç olarak, analize uygun 650 adet ankete ulaşılmıştır. Bu rakam % 95 güvenlilikle ve 0.05 payı ile sözü edilen 384 kişiden fazla olduğunu söylemek mümkündür. Evren büyüklüğüne karşın örneklem büyüklüğünü belirlemede kullanılan bir diğer yöntem farklı örneklem hata paylarına göre hesaplanmış olan tablolardır. Bu tabloya göre durum değerlendirildiğinde 100.000 kişilik bir evrende % 5 örnekleme hatasıyla alınması gereken örneklem aynı şekilde 384 kişidir (Baş, 2001). Araştırma için belirlenen 650 kişilik örneklem grubu da % 5 örnekleme hatası ile bulunan 384 kişinin çok üzerinde olup, analiz için yeterli olarak değerlendirilebilir.

Kişilere ulaşma biçimi ve anketin örneklem grubunu uygulanma biçimi ile ilgili olarak; bu spor ile ilgilenen kişilere ulaşmada ve evrenin belirlenmesinde anket öncesi yapılan derinlemesine görüşmeler temel oluşturmuştur. Bu görüşmeler sonucunda Türkiye’deki e-sporculara ulaşmanın en iyi mecrasının internet ortamı

olduğu sonucuna varılmıştır. Türkiye'deki elektronik sporcuların yaygın olarak kullandıkları 22 oyun forum kanalı aracılığı ile e-spor yapan katılımcılara ulaşılmıştır. Bu kanallarda farklı kategorilerde elektronik spor oyunlarını oynayan kişilerin bir araya geldiği bir mecra alanı olarak değerlendirilebilir. Özellikle elektronik sporu profesyonel ve amatör düzeyde yapan ve bu spordan ekonomik bir gelir ve gelecek bekleyen kişilerin yaygın olarak, bu internet ortamlarını kullanması elektronik sporcuların temsili açısından önemli olarak değerlendirilebilir. Türkiye'yi iki kez dünya kupasında temsil eden takım, bireysel oyuncular ve diğer takımlarda bu kanallar üzerinden iletişim kurmaktadır (http-16). Evren çerçevesi oluşturulurken 3 Mart 2007-16 Mayıs 2007 tarihleri arasında 22 oyun forum kanalında elektronik spor yapan sporcuların sayısı ve örneklem, elde edilen bu sayılar sonucunda belirlenmiştir. www.elektroniksporlar.com adresindeki ankete 26 ilden 650 elektronik sporcu katılmış olup, illere göre elektronik sporcu sayısı ve toplam içindeki payları **çizelge 11**'de verilmiştir.

**Çizelge 11. Türkiye İllerinden Ankete Katılan Sporcu Sayısı**

Ankete Katılan İller	E-Sporcu Sayısı	% Pay
İstanbul	84	12.9
İzmir	81	12.4
Bursa	57	8.7
Ankara	46	7.0
Antalya	40	6.1
Gaziantep	38	5.8
İzmit	34	5.2
Samsun	32	4.9
Adapazarı	30	4.6
Çorlu	30	4.6
Trabzon	26	4.0
Erzurum	25	3.8
Zonguldak	23	3.5
Eskişehir	19	2.9
Manisa	15	2.3
Afyon	14	2.1
Kayseri	10	1.5
Konya	9	1.3
Muğla	8	1.2
Diyarbakır	6	0.9
Adana	6	0.9
Aydın	5	0.7
Malatya	4	0.6
İçel	3	0.4
Balıkesir	3	0.4
Hatay	2	0.3
Toplam	650	100

http-17

Ankete son halini vermeden önce 40 kişi üzerinde pilot bir çalışma yapılmış ve ankete son hali verilmiştir. Soruların yanıtlanması ortalama 10-15 dakika sürmüştür. Araştırmada kolayda örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Kolayda örneklemede bir alışveriş merkezinde dolaşan insanlar, caddelerde veya belli mekânda bekleyen insanlara anketler uygulanmaktadır (Nakip, 2004; Yükselen, 2000). Araştırma elektronik sporu farklı düzeylerde yapan kişilere ulaşılabilecek ilgili internet sitelerine uygulanması ile gerçekleştirilmiştir.

Anketin uygulanması amacıyla içeriği alınan ve tasarlanan siteyi yanıtlayanların oranı % 12.9 ile İstanbul ilk sırada yer almaktadır. İkinci sırada % 12.4 ile İzmir bulunmaktadır. Son sıradaki il ise % 0.3 ile Antakya'dır.

2007–2008 yılında www.elektroniksporlar.com adresindeki ankete katılan elektronik sporcuların katıldıkları oyun chat kanalı **çizelge 12**'de verilmiştir.

**Çizelge 12. İnternet Ortamındaki Oyun Chat Forumlarından Ankete Katılan Sporcu Sayısı**

E-Spor Kanalları	E-Sporcu Sayısı	% Pay
www.elektroniksporlar.com	250	38.4
www oynasana.com	75	11.5
www.ağmerkezi.com	25	3.8
www.irc.netsplit.net	25	3.8
www.fragla.com	25	3.8
www.nordigbots.com/forum	24	3.6
www.soccercenter.net	21	3.2
www.csarenasi.com	20	3.0
www.beof.biz	20	3.0
www.teamguash.com	20	3.0
www.serverim.net	17	2.6
www.search.com	16	2.4
www.sohbet-sohbet.com	16	2.4
www.tre-sports.com	15	2.3
www.frag1.net	15	2.3
www.gunluktr.com	15	2.3
www.nordigsbots.com/news	14	2.1
www.ctukiye.com	13	2.0
www.gamingtr.net	12	1.8
www.dark-passage.org/news	7	1.0
www.dark-passage.org/forum	5	0.7
Toplam	650	100

http-17

Anketin uygulanması amacıyla oyun chat forum kanalları üzerinden anketi yanıtlayanların oranı % 38.4 ile elektronikspor.com sitesi en yüksek düzeydedir. Bu siteyi takip eden ikinci sıradaki site ise % 11.5 ile oynasana.com'dur. Son sıradaki site ise % 0.7 ile dark-passage.org/forum adresidir.



### ***Anket formunun hazırlanması ve veri toplama yöntemi***

Araştırmada veri toplama yöntemi olarak anket kullanılmıştır. Anketin sorularının oluşturulmasında Türkiye’de ve yurtdışında bu konuda yapılan araştırmalardan yararlanılmıştır. Bu doğrultuda hazırlanmış olan anket formu, sekiz bölümden oluşmaktadır.

Anketin birinci bölümündeki sorular, elektronik spor yapan sporcuların güdüleyici etmenlerini belirlemek amacıyla; Can ve Çağıltay (2006); Argan ve ark., (2006a) tarafından yapılan çalışmalardan yararlanılmıştır. Bu bölümde 10 ifade verilmiştir ve ifadeler beşli likert ölçeği (1= Kesinlikle katılmıyorum 5= Kesinlikle katılıyorum) ile değerlendirilmiştir.

Anket formunun ikinci bölümünde, elektronik sporcuların örgütlenmesi konusundaki düşüncelerini ölçmeye yöneliktir. Tutum sorularının hazırlanmasında Argan ve ark., (2006a) tarafından yapılan araştırmadan yararlanılmıştır. Anket formunun ikinci bölümünde toplam 6 ifade verilmiştir ve ifadeler beşli likert ölçeği (1= Kesinlikle katılmıyorum 5= Kesinlikle katılıyorum) ile değerlendirilmiştir.

Anketin üçüncü bölümü ise başarı faktörlerini belirlemek amacıyla; Argan ve ark., (2006a) tarafından yapılan çalışmadan yararlanılmıştır. Toplam 8 ifadeden oluşmaktadır ve beşli likert ölçeği (1= Hiç önemli değil 5= Çok önemli) ile değerlendirilmiştir.

Anketin dördüncü bölümü ise elektronik sporda başarıyı etkileyen ekipman ve unsurlar ile ilgilidir. Clarce ve Duimering (2006) tarafından yapılan çalışmadan yararlanılmıştır. Toplam 8 ifadeden oluşmaktadır ve beşli likert ölçeği (1= Hiç önemli değil 5= Çok önemli) ile değerlendirilmiştir.

Anket formunun beşinci bölümü ise sporcuların turnuvaya katılımları ile ilgilidir. Argan ve ark., (2006a) tarafından yapılan çalışmada yer alan sorulardan faydalanılmıştır. Toplam 7 ifadeden oluşan sorular “evet”, “hayır” şeklinde değerlendirilmiştir.

Anket formunun altıncı bölümü ise sporcuların sahip oldukları malzemeler ile ilgilidir. Bu soruların hazırlanmasında Clarce ve Duimering (2006) tarafından yapılan çalışmadan yararlanılmıştır. Toplam 7 ifadeden oluşan sorular katılımcılar tarafından “Var”, “Yok” şeklinde değerlendirilmiştir.

Anketin yedinci bölümünde, e-sporcuların özellikleri öğrenilmeye çalışılmaktadır. Bu amaçla Argan ve ark., (2006b) tarafından yapılan çalışmadan yararlanılmıştır.

Son olarak sekizinci bölümde ise, e-sporcuların ile ilgili demografik özelliklerini belirlemeye yönelik sorular bulunmaktadır.

### ***Anketin geçerliliği ve güvenilirliği***

Anketin hazırlama aşamasında anketin geçerliliğini sınamak amacı ile çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Bunlar:

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

- Anketin hazırlanması esnasında elektronik spor konusunda veya diğer konularda anket ile veri toplama yönteminden yararlanmış uzman kişilerin görüşlerinden ve literatürden yararlanılmıştır.
- Anket formuna son şekli verilmeden önce 40 elektronik sporcu ile pilot bir çalışma yapılmıştır. Yapılan pilot çalışma örneklemin % 6.1'ini teşkil etmektedir. Pilot çalışma sonrasında, anket formunda gerekli düzeltmeler yapılarak, 20 elektronik sporcu (örneklemin % 3.07'sini teşkil etmektedir) ile tekrar bir pilot çalışma yapılmış ve bundan sonra ankete son şekil verilmiştir.
- Bu çalışma öncesi e-sporla ilgili sorular 356 kişi üzerinde pilot niteliğindeki bir çalışma ile uygulanmış ve uluslararası kongrede sunulmuştur ve hakemli bir elektronik dergide yayınlanmıştır.
- Ankette kullanılıp ölçek şeklinde değerlendirilen soru grupları için güvenilirlik analizi yapılmış ve Cronbach's Alpha'dan yararlanılmıştır. Yapılan analiz sonucunda elektronik sporcuların güdülenmesi ile ilgili ölçek ifadelerinin güvenilirliği 0.70, sporcuları etkileyen başarı faktörleri ile ilgili ölçekli ifadelerin güvenilirliği 0.82 ve sporcuları etkileyen başarı unsurları ile ilgili ölçek ifadelerinin güvenilirliği ise 0.72 olarak bulunmuştur. Her bir boyuta ilişkin güvenilirlik katsayısı (Cronbach-alpha =  $\alpha$ ) 0.82 ile 0.70 arasında değişmektedir. Ölçek niteliğindeki her üç boyuttaki ifadelerin güvenilirliği 0.70 olarak kabul edilen güvenilirlik sınırının üzerindedir. Sözü edilen üç boyut için Cronbach-alpha değerleri 70'in üzerinde hesaplanmış, bu durum 1978 yılında Nunally'nin (1978) önerdiği "güvenilirliğin genel kabul sınırlarının (0.70)" içinde olduğunu göstermektedir (Kim ve ark., 2003).

### ***Verilerin analizi***

Verilerin analizi bilgisayar ortamında SPSS (Statistical Package For Social Sciences) 12.0 paket programında yapılmıştır. Tanımlayıcı veri analizinde; frekans, yüzde, ortalama, standart sapma analizlerinden yararlanılmıştır. Ölçek niteliğindeki değişkenlerin güvenilirlik analizi için Cronbach's Alpha'dan yararlanılmıştır. Güdüleyici etmenler, başarı faktörleri, örgütlenme, başarı unsurlarını ile ilgili yaş, cinsiyet, yarışma kategorileri, deneyim, eğitim durumları, çevrim içi ve çevrim dışı bilgisayarda bulunma durumları arasında farklılaşma durumlarını ortaya koymak amacı ile t testi ve ANOVA; turnuvaya katılımları, oyunlar ile ilgili elektronik sporcuların deneyimleri, kullandıkları malzemeleri, yarışma kategorileri, cinsiyetleri çevrim içi ve çevrim dışı durumlarını, yaş ve eğitim durumları arasındaki ilişkiyi ortaya koymak amacı ile Ki-Kare testi ve Korelasyon analizi yapılmıştır.

### **BULGULAR ve TARTIŞMA**

#### ***Ankete katılan sporcuların demografik özellikleri***

Anket formunu yanıtlayan elektronik sporcuların cinsiyetleri, yaşları, gelir durumları, medeni durumları, meslek grupları ve eğitim durumları aşağıdaki tablolarda verilmiştir. **Çizelge 13**'de görüleceği gibi araştırmaya katılanların % 6,9'u kadın, % 93,1'i erkek sporculardan oluşmaktadır

**Çizelge 13. Sporcuların Cinsiyetleri**

Cinsiyet	Sıklık	%
Kadın	45	6.9
Erkek	605	93.1
Toplam	650	100

Araştırmaya katılan e-sporcuların yaş grupları incelendiğinde % 32.2'sinin 18 yaş ve altı, % 60.2'sinin 19-25 yaş, % 5.1'inin 26-30 yaş, % 1.8'inin 31-35 yaş, % 0.8'inin 36-40 yaş grubundan oluştuğu görülmektedir (**Çizelge 14**).

**Çizelge 14. Sporcuların Yaş Durumları**

Yaş	Sıklık	%
18 ve Altı	209	32.2
19-25	391	60.2
26-30	33	5.1
31-35	12	1.8
36 ve Üstü	5	0.8
Toplam	650	100

Ankete katılan sporcuların ortalama aylık gelirleri incelendiğinde; % 50.6'sının 500 YTL ve altı, % 26.0'ının 501 ve 1000 YTL, % 15.7'sinin 1001-2000 YTL, % 2.9'unun 2001-3000 YTL, % 4.8'inin 3000 ve daha fazla gelire sahip oldukları görülmektedir (**Çizelge 15**).

**Çizelge 15. Sporcuların Ortalama Aylık Gelirleri**

Aylık Gelir	Sıklık	%
500 ytl ve aşağı	329	50.6
501-1000 ytl	169	26.0
1001-2000 ytl	102	15.7
2001-3000 ytl	19	2.9
3000 ytl ve yukarı	31	4.8
Toplam	650	100

Ankete katılan sporcuların medeni durumlarına bakıldığında bekâr olan kişiler % 96.8 iken; evli olanlar ise % 3.2'dir (**Çizelge 16**).

**Çizelge 16. Sporcuların Medeni Durumu**

Medeni Durum	Sıklık	%
Evli	21	3.2
Bekar	629	96.8
Toplam	650	100

Ankete katılan sporcuların meslek grupları incelendiğinde; öğrenciler % 80.9 orana sahip iken, işçiler % 6.8'e, yöneticiler % 4.3'e, memurlar % 2.9'a, diğer meslek grupları ise % 5.9'dur (**Çizelge 17**).

**Çizelge 17. Sporcuların Meslek Grupları**

Meslek	Sıklık	%
Öğrenci	526	80.9
İşçi	44	6.8
Memur	19	2.9
Yönetici	28	4.3
Diğer	33	5.1
Toplam	650	100

Araştırmaya katılan e-sporcuların eğitim durumları incelendiğinde % 47.2'sinin önlisans ve lisans, % 46'sının lise, % 3.4'ünün ortaokul, % 2.5'inin lisans üstü (yüksek lisans veya doktora) ve % 0.9'unun ise ilkokul veya daha düşük eğitimi gören kişilerden oluştuğu görülmektedir. Ankete katılanların büyük çoğunluğu lise ve önlisans/lisans düzeyinde eğitime sahip olan kişilerdir (**Çizelge 18**).

**Çizelge 18. Sporcuların Eğitim Durumları**

Eğitim Durumu	Sıklık	%
İlkokul veya daha düşük	6	0.9
Ortaokul	22	3.4
Lise	299	46.0
Önlisans veya lisans	307	47.2
Lisansüstü (yüksek lisans-doktora)	16	2.5
Toplam	650	100

### ***Elektronik sporcularda deneyim***

Sporcuların elektronik spor deneyim yılının ortaya konması; elektronik spor ile ilgili bilgilerini, turnuvaya katılma durumları, sponsorları vs. durumlar üzerinde belirleyici olabilir. Bu açılarından elektronik sporcuların deneyim yılının belirlenmesi önemli bir konudur.

Ankete katılan sporcuların elektronik spor ile ilgili deneyimlerini yıllara göre incelediğimizde; bu alanda müsabaka eden kişilerin büyük bir bölümü (% 67.11) 4 yıldan fazla e-spor yaptıklarını belirtmektedir. Bu oranı % 13.1 ile 3-4 yıldır oynayanlar, % 11.2 ile 2-3 yıl oynayanlar, % 5.5 ile 1-2 yıl oynayanlar ve son olarak da % 1.4 ile 1 yıldan az oynayanlar takip etmektedir (**Çizelge 19**).

**Çizelge 19. Elektronik Sporcularda Deneyim Yılı**

<b>Deneyim</b>	<b>Sıklık</b>	<b>%</b>
1 yıldan az	9	1.4
1-2 yıl	36	5.5
2-3 yıl	73	11.2
3-4 yıl	85	13.1
4 yıldan fazla	436	67.1
Toplam	650	100

#### Elektronik Sporcuların Katıldıkları Turnuvaların Özellikleri ve Bu Konudaki Deneyimler

Ankete katılan e-sporcuların elektronik sporlar ile ilgilenim düzeylerini belirlemek amacıyla ulusal ve uluslararası resmi ve özel turnuvalara katılım düzeyleri ve bu turnuvalarda ödül kazanma durumları incelenmiştir. Buna göre sporcuların % 56.1'i ulusal resmi turnuvaya katılırken, % 43.9'u ise ulusal resmi turnuvaya katılmamıştır (**Çizelge 20**).

**Çizelge 20. Ulusal Resmi Turnuvaya Katılım**

<b>Ulusal Resmi Turnuvaya Katılım</b>	<b>Sıklık</b>	<b>%</b>
Evet	356	56.1
Hayır	279	43.9
Toplam	635	100

E-sporcularının uluslararası e-sportif deneyimleri belirlemek amacıyla uluslararası resmi turnuvalara katılım düzeyleri incelenmiştir. Buna göre e-sporcuların % 25.4'ü uluslararası resmi turnuvalara katılırken, % 74.6'sı ise bu turnuvalara katılmamıştır (**Çizelge 21**).

**Çizelge 21. Uluslararası Resmi Turnuvaya Katılım**

<b>Uluslararası Resmi Turnuvaya Katılım</b>	<b>Sıklık</b>	<b>%</b>
Evet	161	25.4
Hayır	472	74.6
Toplam	633	100

E-sporcuların ulusal ve uluslararası e-sportif deneyimlerini belirlemek amacıyla ulusal ve uluslararası özel turnuvalara katılım düzeyleri incelenmiştir. Buna göre % 59.0'ı ulusal ve uluslararası özel turnuvaya katılırken % 41.0'ı ise bu turnuvalara katılmamıştır (**Çizelge 22**).

**Çizelge 22. Ulusal ve Uluslararası Özel Turnuvaya Katılım**

Ulusal ve Uluslararası Özel Turnuvaya Katılım	Sıklık	%
Evet	374	59.0
Hayır	260	41.0
Toplam	634	100

E-sporcuların ulusal ve uluslararası turnuvalarda ödül kazanma düzeylerini belirlemek amacıyla yapılan araştırmada e-sporcuların % 27.7'si ulusal ve uluslararası resmi veya özel ödül kazanırken % 72.3'ü ödül kazanamamıştır (**Çizelge 23**).

**Çizelge 23. Ulusal ve Uluslararası Resmi veya Özel Ödül Kazanma**

Ulusal ve Uluslararası Resmi veya Özel Ödül Kazanma	Sıklık	%
Evet	175	27.7
Hayır	456	72.3
Toplam	631	100

E-sporde ilgilenim düzeyleri bakımından önemi bir gösterge olabilecek olgu World Cyber Games (Dünya Siber Oyunları) e-spor kavramı ve organizasyonunun bilinirlik düzeyidir. Buna göre elektronik sporcuların % 92.3'ü World Cyber Games (Dünya Siber Oyunları) kavramını bilirken, % 7.7'si World Cyber Games organizasyonunu bilmemektedir (**Çizelge 24**).

**Çizelge 24. World Cyber Games Farkındalığı**

World Cyber Games (WCG) Farkındalığı	Sıklık	%
Evet	586	92.3
Hayır	49	7.7
Toplam	635	100

### ***E- spor sponsorluğu***

Örgütsel yapılanmada sürdürülebilir müsabakalar yapılması açısından sponsorluk büyük önem taşır. Bu açıdan elektronik sporcuların takım veya bireysel olarak sponsor desteğine sahip olup olmadıklarına yönelik olarak sorulan soruya % 39.7'si takım veya bireysel sponsora sahip olduklarını, % 60.3'ü ise sponsora sahip olmadıklarını belirtmiştir (**Çizelge 25**).

**Çizelge 25. Takım ve Bireysel Sponsor**

Takım Veya Bireysel Sponsor	Sıklık	%
Evet	252	39.7
Hayır	382	60.3
Toplam	634	100

***Sporcuların turnuvalara katılım grupları***

Tüm sporlarda olduğu gibi elektronik sporlarda da sporcular bireysel ve takım halinde turnuvalara katılabilmektedirler. Ankete katılan sporcuların elektronik spor turnuvalarına katılım gruplarını incelediğimizde; bireysel olarak turnuvalara katılan elektronik sporcu sayısı % 13.3, takım olarak katılan elektronik sporcu sayısı ise % 86.7 olarak ortaya çıkmaktadır (**Çizelge 26**).

**Çizelge 26. Turnuva Katılım Grupları**

Grup	Sıklık	%
Bireysel	54	13.3
Takım	549	86.7
Toplam	603	100

***Antrenman saatleri***

Ankete katılan sporcuların internete bağlanmadan (offline) haftalık antrenman saatleri incelendiğinde, 5 saat veya daha az antrenman yapanların oranı % 61.5, 6-10 saat % 12.9, 11-15 saat % 9.2, 16-20 saat % 5.1 ve 21 saatten fazla antrenman yapanların oranı ise % 9.7 olarak ortaya çıkmaktadır (**Çizelge 27**).

**Çizelge 27. Çevrim Dışı (Offline) Haftalık Antrenman Saati**

Çevrim Dışı (Offline) Haftalık Antrenman Saati	Sıklık	%
5 saat veya daha az	400	61.5
6-10	84	12.9
11-15	60	9.2
16-20	33	5.1
21 saatten daha fazla	63	9.7
Toplam	650	100

Ankete katılan sporcuların internete bağlanarak (online) haftalık antrenman saatleri incelendiğinde, 5 saat veya daha az antrenman yapanların oranı % 10.2,

6-10 saat % 10.0, 11-15 saat % 12.3, 16-20 saat % 15.7, 21 saatten daha fazla antrenman yapanların oranı ise % 50.3 olarak ortaya çıkmaktadır (**Çizelge 28**).

Çevrim dışı ve çevrim içi haftalık antrenman saatleri karşılaştırıldığında, çevrim dışı antrenman yapanların büyük çoğunluğunun 5 saat veya daha az oyun oynadıkları görünürken, çevrim içi yapanların yarısının 21 saatten daha fazla antrenman yapması dikkat çekicidir.

**Çizelge 28. Çevrim İçi (Online) Haftalık Oyun Saati**

Çevrim İçi (Online) Haftalık Oyun Saati	Sıklık	%
5 Saat veya daha az	66	10.2
6-10	65	10.0
11-15	80	12.3
16-20	102	15.7
21 saatten daha fazla	327	50.3
Toplam	650	100

### ***Bilgisayar sahipliği ve antrenman ortamı***

Sporcuların turnuva dışında antrenman yapmaları açısından, kendi evlerinde bilgisayara sahip olup olmadığı önemli olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda ankete katılan sporcuların % 97.5'i kendilerine ait bir bilgisayarları olduğunu, % 2.5'i ise kendilerine ait bir bilgisayarları bulunmadığını belirtmiştir (**Çizelge 29**).

**Çizelge 29. Bilgisayar Sahipliği olma durumu**

Bilgisayar Sahipliği	Sıklık	%
Var	619	97.5
Yok	16	2.5
Toplam	635	100

Ankete katılan sporcunun elektronik spor turnuvaları dışında antrenman ortamlarının belirlenmesi önemlidir. Bu konu ile ilgili soru incelendiğinde; evde antrenman yapanların oranı % 67.8, internet kafede % 27.2, arkadaşlarının evinde % 2, okulda % 0.5 ve diğer yerlerde turnuvaya hazırlananların oranı ise % 2.5 olarak ortaya çıkmaktadır (**Çizelge 30**).



**Çizelge 30. Antrenman Ortamı**

Antrenman Ortamı	Sıklık	%
Evde	441	67.8
İnternet kafede	177	27.2
Arkadaşların evinde	13	2.0
Okulda	3	0.5
Diğer	16	2.5
Toplam	650	100

***İnternet (online) üzerinden antrenman yapılan kişiler***

Ankete katılan sporcuların internete bağlanarak (online) antrenman yaptıkları elektronik sporcularla nereden tanıştıkları ile ilgili durum incelenmiştir. Buna göre; internette (online) o an tanışılan arkadaşlar ile antrenman yapanların oranı % 20.3, internette (online) önceden tanışılan arkadaşlar ile % 43.9, gerçek yaşamdan tanıdığım arkadaşlar ile % 23.7, okuldan tanıdığım arkadaşlar ile % 1.1 ve diğer kişiler ile yapılan antrenman oranı ise % 11.0 olduğu bulunmuştur (**Çizelge 31**).

**Çizelge 31. Çevrim İçi (Online) Antrenman Yapılan Kişiler**

Çevrim İçi Üzerinden Antrenman Yaptıkları Kişiler	Sıklık	%
İnternette (online) o an tanıştığım arkadaşlar ile	129	20.3
İnternette (online) önceden tanıdığım arkadaşlar ile	279	43.9
Gerçek yaşamdan tanıdığım arkadaş ile	151	23.7
Okuldan tanıdığım arkadaşlar ile	7	1.1
Diğer	70	11.0
Toplam	636	100

***Elektronik spora özgü araç ve gereç sahip olma durumu***

Elektronik sporda bilgisayar donanımı ve donanım ile ilgili araç gereçler sporun doğasını tanımlamada önemli bir yer tutmaktadır. Bu amaçla ankete katılan elektronik sporcuların elektronik sporlar ile ilgili sahip oldukları araç ve gereçler değerlendirildiğinde; mouse % 91.7 ile ilk sırada yer alırken bunu ise kulaklık % 86.2, mouse pad % 78.5, özel klavye % 77.7, takım forması % 13.7, milli forma % 9.5 ve özel forma % 8.5 ile takip etmektedir. (**Çizelge 32**).

**Çizelge 32. Elektronik Spor Araç ve Gereç Sahipliği**

Elektronik Spor Araç ve Gereç Sahipliği	Var		Yok	
	Sıklık	%	Sıklık	%
Klavye	505	77.7	121	18.6
Mouse	596	91.7	34	5.2
Mouse pad	510	78.5	114	17.5
Kulaklık	560	86.2	66	10.2
Özel forma	55	8.5	539	90.7
Takım forması	89	13.7	511	78.6
Milli forma	62	9.5	528	81.2

***Sporcuların favori bilgisayar oyunları***

Ele alınan bir diğer konu elektronik sporcuların favori oyun türlerinin belirlenmesi ile ilgilidir. Bu amaçla sporcuların bilgisayar oyunları içerisinde yer alan favori oyunları değerlendirilmeleri istenmiştir. Yapılan değerlendirme sonucunda sanal savaş oyunlarını temsil eden Counter- Strike: Source (FPS) oynayanların oranı % 76.6, WarCraft: FrozenThrone (RTS) oynayanların oranı % 18.0, StarCraft: BroadWar (RTS) oynayanların oranı % 9.2, Halo 2 (Console/XBoz) (FPS) oynayanların oranı % 11.2, War Hammer 40.000: Down of War oynayanların oranı % 2.9, Dead or Alive (Cosole/ X Box) – Action % 1.7'dir. Sanal futbol oyunlarını temsil eden FIFA 2007 oynayanların oranı % 13.5'dir. Sanal araba yarış oyunlarını temsil eden Need for Speed: Undergrand 2 oynayanların oranı % 11.5 ve diğer sanal oyunlarını temsil eden oyunlar ise % 23.5 oranı ile elektronik sporcuların favori oyunları olarak yer almaktadır (**Çizelge 33**).

**Çizelge 33. Sporcuların Favori Bilgisayar Oyunları**

Sporcuların Favori Bilgisayar Oyunları	Evet		Hayır	
	Sıklık	%	Sıklık	%
Counter- Strike: Source (FPS)	498	76.6	152	23.4
Dead or Alive (Cosole/ X Box) – Action	11	1.7	639	98.3
War Craft: FrozenThrone(RTS)	117	18.0	533	82.0
Fifa 2007	88	13.5	562	86.5
Need for Speed: Undergrand 2-	75	11.5	575	88.5
Holo 2 (Console/XBoz) (FPS)	73	11.2	577	88.2
Star Craft: Broad War (RTS)	60	9.2	590	90.8
War Hammer 40.000: Down of War	19	2.9	631	97.1
Diğer	153	23.5	497	76.5

***Turnuvalarda yarışmacı olunan oyunlar***

Elektronik sporcuların sportif müsabaka türü belirlenmesi ile ilgili olarak ulusal veya uluslararası turnuvalarda yarışmacı oldukları bilgisayar oyunları değerlendirildiğinde; sanal savaş oyunlarını temsil eden Counter-Strike: Source (FPS) adlı oyun (% 72.8) ilk sırada yer alırken, diğer sanal oyunlarını temsil eden oyunlar (% 16.2) ise ikinci sırada yer almaktadır. Son sırada ise sanal meca oyunlarını temsil eden Dead or Alive (Cosole/ X Box) – Action adlı oyun % 0.9 ile son sırada yer almaktadır (**Çizelge 34**).

**Çizelge 34. E-Sporcuların Yarışmacı Oldukları Oyunlar**

Sporcuların Yarışmacı Oldukları Oyunlar	Evet		Hayır	
	Sıklık	%	Sıklık	%
Counter- Strike: Source (FPS)	473	72.8	177	27.2
Diğer	105	16.2	545	83.8
WarCraft: FrozenThrone(RTS)	47	7.2	603	92.8
Fifa 2007- Spor	38	5.8	612	94.2
Star Craft: Broad War (RTS)	34	5.2	616	94.8
Need for Speed: Undergrand 2-	31	4.8	619	95.2
Holo 2 (Console/XBoz) (FPS)	19	2.9	631	97.1
War Hammer 40.000: Down of War	15	2.3	635	97.7
Dead or Alive (Cosole/ X Box) – Action	6	0.9	644	99.1

### ***Güdüleyici etmenler***

Geleneksel sporlarda olduğu gibi e-spor da sporcuları güdüleyen etmenler bulunmaktadır. Bu bağlamda elektronik sporda en önemli güdüleyici etmenin 4.3365 (standart sapma= 0.9407) ortalama ile eğlence olduğu bulunmuştur. E-sporcuyu güdüleyici ikinci etmen e-spor sevgisi 4.3297 ortalamaya sahip (standart sapma= 0.9654) olup, üçüncü etmen ise 4.1779 (standart sapma= 1.0092) ortalamaya sahip oyun tutkusudur. Dördüncü etmen 4.0233 (standart sapma= 1.3059) ortalama ile profesyonelliktir. Beşinci etmen 3.9231 (standart sapma= 1.3407) ortalama ile profesyonel veya amatör bir meslek olup altıncı etmen ise 3.8590 (standart sapma= 1.1673) ortalama ile hobidir. Yedinci etmen 3.8357 (standart sapma= 1.3186) ortalama ile sportif başarıdır. Sekizinci etmen 3.6140 (standart sapma= 1.3502) ortalama ile alanda kariyerdir. Dokuzuncu etmen 3.4976 (standart sapma= 1.4109) ortalama ile boş zamanları değerlendirme ve onuncu etmen olarak da 2.8558 (standart sapma= 1.4679) ortalama ile para kazanma bulunmuştur (**Çizelge 35**). Tüm etmenler bir arada değerlendirildiğinde eğlence, e-spor sevgisi ve oyun tutkusunun güdüleyici etmen olarak ön plana çıktığı ifade edilebilir.

**Çizelge 35. GÜDÜLEYİCİ ETKENLER**

Güdüleyici Etkenler	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma
Eğlence	633	4.3365	0.9407
E-spor sevgisi	637	4.3297	0.9654
Oyun tutkusu	634	4.2779	1.0092
Profesyonellik	644	4.0233	1.3059
Profesyonel veya amatör bir meslek	637	3.9231	1.3407
Hobi	631	3.8590	1.1673
Sportif başarı	633	3.8357	1.3186
Alanda kariyer	645	3.6140	1.3802
Bos zamanlarımı değerlendirme	633	3.4976	1.4109
Para kazanma	638	2.8558	1.4679

(1=Hiç katılmıyorum, 5=Tamamen katılıyorum)

### ***E-spor da başarıyı etkileyen faktörler***

Geleneksel sporlarda olduğu gibi elektronik sporda da başarıyı etkileyen faktörler bulunmaktadır. Buna göre elektronik sporda başarıyı etkileyen faktörlerin değerlendirildiği takım oyunu (ortalama= 4.8645, standart sapma= 0.4920) ilk sırada yer alırken, konsantrasyon (ortalama= 4.8607, standart sapma= 0.4694) ikinci sırada yer almaktadır. Son sırada ise liderlik (ortalama= 4.2157, standart sapma= 0.9674) faktörü yer almaktadır. E-spor da başarıyı etkileyen faktörlerin tümünün önemli ve çok önemliye yakın olarak değerlendirildiği görülmektedir (**Çizelge 36**).

**Çizelge 36. Başarı Faktörleri**

Başarı Faktörleri	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma
Takım Oyunu	642	4.8645	0.4920
Konsantrasyon	639	4.8607	0.4694
Düşünme Hızı	641	4.8409	0.4639
El Çabukluğu	641	4.8081	0.4990
Zeka	638	4.8041	0.5081
Görme Yeteneği	635	4.7102	0.5953
Önsezi	640	4.7047	0.5883
Liderlik	635	4.2157	0.9674

(1=Hiç önemli değil, 5= Çok önemli)

***Başarıyı etkileyen ekipman ve unsurlar***

E-sporunda bulunan ekipman ve unsurlar başarı faktörünü etkilemektedir. Buna göre ankete katılan sporcuların başarısını etkileme özelliğine sahip ekipman ve unsurlar değerlendirildiğinde mouse (ortalama= 4.8802, standart sapma= 0.4461) ilk sırada yer alırken, internet hızı (ortalama= 4.8072, standart sapma= 0.5908) ikinci sırada yer almaktadır. Son sırada ise bu spora özgü gözlük (ortalama= 2.1260, standart sapma= 1.1741) faktörü yer almaktadır (**Çizelge 37**).

**Çizelge 37. Başarı Etkileyen Ekipman ve Unsurlar**

Başarıyı Etkileyen Ekipman ve Unsurlar	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma
Mouse	643	4.8802	0.4461
İnternet hızı	643	4.8072	0.5908
Kulaklık	639	4.6948	0.6919
Mouse pad	640	4.5750	0.7994
Klavye	640	4.1406	0.9135
Her türlü forma	627	2.3174	1.1882
Özel eldiven	619	2.1793	1.0906
Bu spora özgü gözlük	627	2.1260	1.1741

(1=Hiç önemli değil, 5= Çok önemli)

### ***Elektronik sporun örgütlenmesine ve gelişmesine ilişkin düşünceler***

Sporcuların elektronik sporun örgütlenmesi ve gelişimi ile ilgili düşünceleri değerlendirildiğinde sporcuların elektronik spor federasyonu kurulmasına katıldıklarını, medyada spor ile ilgili özel programlar yapılmasına katıldıkları belirtmektedirler. Bu değerlendirmeler içinde dünya çapında ve uluslar arası çapta başarı elde etmek sponsor desteğine bağlıdır ifadesinde ise bir başarısızlık yaşandığı ve sporcuların elektronik sporlara sponsor desteğini yeterli bulmadıkları söylenebilir (**Çizelge 38**).

**Çizelge 38. Elektronik Spor Örgütlenmesi ve Gelişmesine İlişkin Düşünceler**

Elektronik Spor Örgütlenmesi	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma
Ülkemde elektronik sporlar federasyonu kurulmalı.	636	4.6478	0.7242
Medyada bilgisayar oyunları ile ilgili özel programların yer alması	634	4.5836	0.7177
Bilgisayar oyunculuğu elektronik sporlar içinde değerlendirilmeli.	634	4.5757	0.8017
Dünya çapında ve uluslararası çapta başarı elde etme sponsor desteğine bağlıdır.	635	2.7291	0.9103
Elektronik sporlarda ülkemizde sponsorların desteğini yeterli buluyorum.	637	1.7896	1.2550

(1=Hiç katılmıyorum, 5=Tamamen katılıyorum)

### ***Elektronik spordaki güdüleyici etmenlerin sporcuların demografik özelliklerine göre farklılaşma durumu***

Güdüleyici etmenlerin, cinsiyete göre istatistiksel açıdan anlamlı farklılıklar gösterip göstermediğini ortaya koymak amacı ile t testi uygulanmıştır. Yapılan t testi sonuçlarına göre bu alanda kariyer elde etmek ( $t=-5,425$ ;  $p=.00$ ), para kazanmak ( $t=-2,780$ ;  $p=.008$ ), profesyonellik ( $t=-4,601$ ;  $p=.00$ ), profesyonel veya amatör bir meslek edinmek ( $t=-4,169$ ;  $p=.00$ ), sportif başarı ( $t=-3.694$ ;  $p=.001$ ) cinsiyete göre anlamlı farklılıklar göstermektedir. Anlamlı farklılıkların olduğu güdüleyici etmenlerde kadınların ortalaması erkeklerden yüksektir. Boş zamanları değerlendirme ( $t=-1.495$ ;  $p=.141$ ), oyun tutkusu ( $t=-.536$ ;  $p=.594$ ), hobi ( $t=-411$ ;  $p=.683$ ), e-spor sevgisi ( $t=-671$ ;  $p=.505$ ), eğlence ( $t=-1.946$ ;  $p=.057$ ) ise cinsiyete göre istatistiksel bakımdan anlamlı farklılıklar göstermemektedir (**Çizelge 39**).

**Çizelge 39. Gdleyici Etmenlerin Cinsiyete Gre Farklılaşma Durumları**

Gdleyici Etmenlerin Cinsiyete Gre Farklılaşması		N	Ortalama	Standart Sapma	t	p
Boş zamanları deęerlendirme	Erkek	588	3.8000	1.4077	1.495	.141
	Kadın	45	3.4745	1.4097		
Alanda Kariyer	Erkek	600	2.4000	1.5724	-5.425	.000**
	Kadın	45	3.7050	1.3219		
Oyun tutkusu	Erkek	592	4.1778	1.3192	-.536	.594
	Kadın	45	4.2855	0.9827		
Hobi	Erkek	586	3.9333	1.2685	.411	.683
	Kadın	45	3.8532	1.1601		
Para kazanma	Erkek	594	2.2045	1.6222	-2.780	.008**
	Kadın	44	2.9040	1.4457		
Profesyonellik	Erkek	599	3.0000	1.5667	-4.601	.000**
	Kadın	45	4.1002	1.2524		
E-spor sevgisi	Erkek	592	4.2222	1.1259	-.671	.505
	Kadın	45	4.3378	0.9527		
Profesyonel veya amatr bir meslek	Erkek	592	2.9556	1.6370	-4.169	.000**
	Kadın	45	3.9966	1.2877		
Eęlence	Erkek	588	4.0222	1.1379	-1.946	.057
	Kadın	45	4.3605	0.9206		
Sportif basari	Erkek	588	3.0000	1.5954	-3.694	.001**
	Kadın	45	3.8997	1.2742		

\*\*p < .01, \*p < .05

(1= Hiç katılmıyorum, 5= Tamamen katılıyorum)

Gdleyici etmenlerin yaşı gruplarına gre farklılaşma durumunu ortaya koyabilmek amacıyla ANOVA testi uygulanmıştır. Gdleyici etmenlerin yaşı gruplarına gre farklılaşıp farklılaşmadığı deęerlendirildiğinde anlamlı bir farklılığın; boş zamanları deęerlendirme (F= 3.702, p= .025), alanda kariyer (F=29,872; p= .000), para kazanma (F=9,809; p= .000), profesyonellik (F=9,809; p= .000), profesyonel veya amatr bir meslek (F= 7,550; p= .000), eęlence, (F= 3.199, p= 0.041), sportif başarı (F= 16,413; p= .000) arasında olduęu grlmektedir. Anlamlı farklılaşmanın hangi gruplar arasında çıktığını ortaya koymak amacıyla yapılan Post Hoc testlerden Tukey'e gre boş zamanları



değerlendirme 18 yaş ve aşağı yaş grubu ile 31 ve üstü yaş grubu arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Alanda kariyer 18 ve aşağı yaş grubu 19-25 yaş grubu, 31 ve üstü yaş grubu arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Para kazanma 31 ve yaş üstü grubu 18 yaş ve 19-25 yaş grubu arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Profesyonellik 18 yaş ve aşağısının 19-25 yaş, 31 ve üstü yaş grupları arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Profesyonel ve amatör bir meslek 31 ve aşağı yaş grubunun 18 yaş ve aşağı, 19-25 yaşları arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Eğlence 18 yaş ve aşağı yaş grubu ile 31 yaş üstü grubu arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmaktadır. Sportif bir başarı 31 yaş ve üstü yaş grubu ile diğer 18 yaş ve aşağı ile 19-25 yaşları arasında istatistiksel bakımdan anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır.

Güdüleyici etmenlerin eğitim durumlarına göre farklılaşma durumlarını ortaya koymak amacı ile yapılan ANOVA testine göre, boş zamanları değerlendirme (F= 3.227; p= .040), alanda kariyer (F= 3.340; p= .036), profesyonellik (F= 7.016; p= .001) ile eğitim durumları arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmaktadır. Anlamlı farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu ortaya koymak amacıyla yapılan Post Hoc testlerden Scheffe'ye göre (Levene test; p>.05) boş zamanları değerlendirme (F= 3.227; p= .040) ile eğitim grupları arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır. Alanda kariyer bakımından (F= 3.340; p= .036) lise, üniversite ve üstü eğitim grupları arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Profesyonellik bakımından (F= 7.016; p= .001) üniversite ve üstü ile lise eğitim grupları arasında anlamlı farklılıklar olduğu bulunmuştur (**Çizelge 40**).

**Çizelge 40. Güdüleyici Etmenlerin Yaş ve Eğitime Durumuna Göre Farklılaşma Durumu**

Güdüleyici Etmenlerin Eğitim ve Yaşa göre Farklılaşma Durumları	Yaş		Eğitim	
	F	P	F	P
Boş zamanları değerlendirme	3.702	.025*	3.227	.040*
Alanda Kariyer	2.987	.000**	3.340	.036*
Oyun tutkusu	1.842	.296	.428	.652
Hobi	1.944	.144	1.265	.283
Para kazanma	9.809	.000**	2.370	.094
Profesyonellik	28.940	.000**	7.016	.001**
E-spor sevgisi	.438	.646	1.310	.270
Profesyonel veya amatör bir meslek	7.550	.001**	1.865	.156
Eğlence	3.199	.041*	.271	.763
Sportif başarı	16.413	.000**	1.389	.250

\*\*p < .01, \*p < .05

(1=Hiç katılmıyorum, 5=Tamamen katılıyorum)

#### ***E-spor da güdüleyici etmelerin yarışma kategorisine göre farklılaşma durumu***

Güdüleyici etmenler ile takım grupları arasındaki farklılaşma durumunu ortaya koymak amacıyla t testi yapılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre; alanda kariyer (t= -4.844, p= .000), para kazanma (t= -2.772, p= .006), profesyonellik (t= -5.357, p= .000), profesyonel veya amatör meslek (t= -1.969, p= .049), sportif başarı sonuçları (t= -4.023, p= .000) ile yarışma kategorileri arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır. İstatistiksel bakımdan anlamlı farklılıkların olduğu güdüleyici etmenlerde takım kategorisinin ortalaması bireysel kategorisinin ortalamasından daha yüksektir.

Boş zamanları değerlendirme ( $t= 1.823$ ,  $p= .069$ ), oyun tutkusu ( $t= -.119$ ,  $p= .905$ ), hobi amaçlı ( $t= 1.871$ ,  $p= .062$ ), bu spora olan ilgi ( $t= .682$ ,  $p= .496$ ), eğlence ( $t= .072$ ,  $p= .942$ ) ile yarışma kategorileri arasında istatistiksel bakımdan anlamlı farklılıklar bulunmamıştır (**Çizelge 41**).

**Çizelge 41. GÜDÜLEYİCİ ETMENLERİN YARIŞMA KATEGORİSİNE GÖRE FARKLIŞMA DURUMU**

Güdüleyici Etmenlerin Yarışma Kategorisi ile Farklılaşması		N	Ortalama	Standart Sapma	t	p
Boş zamanları değerlendirme	Bireysel	83	3.7349	1.19025	1.823	.069
	Takım	533	3.4315	1.44104		
Alanda Kariyer	Bireysel	83	2.9518	1.51338	-4.844	.000**
	Takım	545	3.7211	1.32121		
Oyun tutkusu	Bireysel	84	4.2619	.93292	-.119	.905
	Takım	536	4.2761	1.02596		
Hobi	Bireysel	83	4.0723	.89420	1.871	.062
	Takım	531	3.8136	1.20888		
Para kazanma	Bireysel	82	2.4390	1.46648	-2.772	.006**
	Takım	539	2.9165	1.45134		
Profesyonellik	Bireysel	83	3.3373	1.54823	-5.357	.000**
	Takım	544	4.1379	1.22035		
E-spor sevgisi	Bireysel	83	4.3855	.76240	.682	.496
	Takım	537	4.3073	1.00214		
Profesyonel veya amatör bir meslek	Bireysel	82	3.6463	1.51023	-1.969	.049*
	Takım	538	3.9591	1.31252		
Eğlence	Bireysel	82	4.3415	.74070	.072	.942
	Takım	534	4.3333	.97498		
Sportif başarı	Bireysel	82	3.3133	.49738	-4.023	.000**
	Takım	534	3.9270	1.25848		

\*\*p < .01, \*p < .05

### ***E-spor örgütlenmesinin yarışma kategorileri ve e- sporcu deneyim yılına göre farklılaşma durumu***

E-spor örgütlenmeleri ile yarışma kategorileri arasındaki farklılaşma durumlarını ortaya koymak amacıyla t testi yapılmıştır. Sonuçlara göre; elektronik sporların gelişimi sponsorların desteğine bağlı ( $t= 4.819$ ,  $p= .000$ ), uluslararası yarışmalarda başarı sponsorlara bağlı ( $t= -3.203$ ,  $p= .001$ ), federasyon kurulmalı ( $t= -3.213$ ,  $p= .001$ ), medyada bilgisayar oyunları ile ilgili özel programlar bulunması ( $t= -2.463$ ,  $p= .014$ ) ile ilgili görüşler yarışma kategorileri bakımından anlamlı farklılıklar göstermektedir. İstatistiksel bakımdan anlamlı farklılıkların olduğu örgütlenmede elektronik sporun gelişimi sponsorların desteğine bağlı görüşünde bireysel kategorinin ortalaması takım kategorisinin ortalamasından daha yüksektir. Uluslararası yarışmalarda başarı sponsora bağlı olmalı, federasyon kurulmalı, medyada bilgisayar oyunları ile ilgili özel programlar yer almalı görüşlerini takım kategorisinin ortalaması bireysel kategorinin ortalamasından daha yüksek olarak ortaya çıkmaktadır.

Yeterli sponsor desteği ( $t= 1.424$ ,  $p= .155$ ), bilgisayar oyunculuğu elektronik sporlar içinde değerlendirilmeli ( $t= -1.443$ ,  $p= .150$ ) sonuçları ile yarışma kategorileri arasında istatistiksel bakımdan anlamlı farklılıklar göstermemektedir.

Örgütlenme ve e-sporun gelişimine ilişkin görüşler sporcuların deneyim yılı ile bağlantılı olabilmektedir. Bu nedenle e-spor örgütlenmeleri ile deneyim yılları arasındaki farklılaşma durumlarını ortaya koymak amacıyla ANOVA testi yapılmıştır. ANOVA testi sonuçlarına göre; sponsorların desteğinin yeterli olması (  $F= 5.667$ ,  $p= .001$ ) e-sporcuların deneyimleri bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar göstermektedir.

İstatistiksel bakımdan anlamlı farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu ortaya koymak amacıyla yapılan Post Hoc testlerinden Scheffe'ye göre (Levene test;  $p>.05$ ) sponsorların desteğinin yeterli olması 4 yıldan daha fazla e- spor ile uğraşan sporcular ile 2 yıl ve daha az e-spor ile uğraşan sporcular arasında anlamlı farklılıklar ortaya koymuştur.

Elektronik sporların gelişimi sponsorların desteğine bağlı ( $F= .532$ ,  $p= .660$ ), uluslararası yarışmalarda başarı sponsor desteğine bağlı ( $F= 1.223$ ,  $p= .301$ ), federasyon kurulmalı ( $F= .812$ ,  $p= .488$ ), bilgisayar oyunculuğu elektronik spor içinde değerlendirilmeli ( $F= .706$ ,  $p= .549$ ), medyada bilgisayar oyunları ile ilgili özel programlar bulunmalı ( $F= .477$ ,  $p= .698$ ) sonuçları ile e-sporcuların deneyimleri arasında istatistiksel bakımdan anlamlı farklılıklar bulunmamıştır (Çizelge 42).

**Çizelge 42. e-Spor Örgütlenmesinin Yarışma Kategorileri ve e-Sporcu Deneyim Yılına Göre Farklılaşma Durumu**

Örgütlenme	Yarışma kategorisi		Deneyim Yılı	
	t	p	F	p
Sponsorların desteği yeterli	1.424	.155	5.667	.001**
Elektronik sporların gelişimi sponsor desteğine bağlıdır	4.819	.000**	.532	.660
Uluslararası çapta başarı elde etme sponsor desteğine bağlıdır	-3.203	.001**	1.223	.301
Elektronik spor federasyonu kurulmalı	-3.213	.001**	.812	.488
Bilgisayar oyunculuğu elektronik spor içinde değerlendirilmeli	-1.443	.150	.706	.549
Medyada bilgisayar oyunları ile ilgili özel programlar bulunmalı	-2.463	.014**	.477	.698

\*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

***E-sporcuların turnuvalara katılım durumlarının yarışma kategorisi ve e-sporcuların deneyim yılları arasında farklılaşma durumları***

E-sporcuların turnuvalara katılım durumları ile yarışma kategorileri arasında yapılan ki kare testi sonuçlarına göre, uluslararası resmi turnuvaya katılım ( $X^2 = 7.781$ ,  $p = .001$ ) ile yarışma kategorileri arasında istatistiksel bakımdan anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Anlamlı farklılıklara bakıldığında bireysel kategorideki sporcular takım kategorisindeki sporcularına göre daha az uluslararası resmi turnuvaya katıldıkları ortaya çıkmıştır.

Uluslararası resmi turnuvaya katılım (  $X^2 = 0.158$ ,  $p= 0.722$ ), ulusal ve uluslararası özel turnuvaya katılım ( $X^2= 2.205$ ,  $p= .151$ ), ulusal ve uluslararası

özel ve resmi turnuvaya katılım ( $X^2 = .646$ ,  $p = .431$ ), takım ve bireysel sponsor desteği sahipliği ( $X^2 = .058$ ,  $p = .809$ ) sonuçları ile yarışma kategorileri arasında istatistiksel bakımdan anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır.

E-sporcuların turnuvalara katılım durumları ile e-sporcu deneyim yılları arasında yapılan ki-kare testi sonuçlarına göre; “ulusal resmi turnuvaya katılım” ( $X^2 = 30.789$ ,  $p = .000$ ), “uluslararası resmi turnuvaya katılım” ( $X^2 = 10.277$ ,  $p = .017$ ), “ulusal ve uluslararası özel turnuvaya katılım” ( $X^2 = 14.927$ ,  $p = .002$ ) sonuçları ile e-sporcuların deneyimleri arasında anlamlı bir farklılığın ortaya çıktığı görüldü. Anlamlı farklılıklara bakıldığında dört yıldan fazla deneyim yılı olan sporcuların ulusal ve uluslararası resmi ve özel turnuvalara diğer elektronik sporculardan daha fazla katıldıkları ortaya çıkmıştır.

Ulusal ve uluslararası çapta resmi veya özel turnuvaya katılım ( $X^2 = 6.610$ ,  $p = .085$ ), takım ve bireysel sponsor desteği ( $X^2 = 4.942$ ,  $p = .176$ ) sonuçları ile e-sporcular arasında istatistiksel bakımdan anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır (Çizelge 43).

**Çizelge 43. Turnuvalara Katılım Durumlarının Yarışma Kategorisi ve E-Sporcuların Deneyim Yılları Arasında Farklılaşma Durumları**

Turnuvaya Katılım Durumu	E-Spor Yarışma Kategorisi			E-Spor Deneyim Yılı		
	$X^2$	Sd	p	$X^2$	Sd	p
Ulusal Resmi Turnuvaya Katılım	0.158	1	.722	30.789	3	.000**
Uluslararası Resmi Turnuvaya Katılım	7.781	1	.009**	10.227	3	.017**
Ulusal ve Uluslararası Özel Turnuvaya Katılım	2.205	1	.151	14.927	3	.002**
Ulusal ve Uluslararası Çapta Resmi veya Özel ödül kazanma	0.646	1	.431	6.610	3	.085
Takım ve Bireysel Sponsor Desteği Sahipliği	0.058	1	.809	4.942	3	.176

\*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

***E-spor araç ve gereç sahipliğinin yarışma kategorisi ve e-sporcularının deneyimlerine göre farklılaşma durumları***

E-sporcularının araç ve gereç sahipliği ile yarışma kategorileri arasında yapılan ki kare testi sonuçlarına göre klavye ( $X^2 = 3.951$ ,  $p = .049$ ), mouse pad ( $X^2 = 6.691$ ,  $p = .013$ ) ile yarışma kategorisi bakımından istatistiksel açıdan anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. İstatistiksel bakımdan anlamlı farklılıklara baktığımızda takım kategorisindeki sporcular bireysel kategorideki sporculardan daha fazla klavye ve mouse pad'e sahip oldukları ortaya çıkmıştır.

Mouse ( $X^2 = .827$ ,  $p = .420$ ), kulaklık ( $X^2 = 2.153$ ,  $p = .166$ ), özel forma ( $X^2 = .004$ ,  $p = 1.00$ ), takım forması ( $X^2 = .113$ ,  $p = .728$ ), milli takım forması ( $X^2 = .997$ ,  $p = .309$ ) yarışma kategorisi sonuçları ile istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamaktadır.

E-sporcuların araç ve gereç sahipliği e-sporcuların deneyim yılları arasında yapılan ki kare testi sonuçlarına göre mouse pad ( $X^2 = 11.118$ ,  $p = .011$ ), özel forma ( $X^2 = 7.947$ ,  $p = .047$ ), takım forması ( $X^2 = 10.774$ ,  $p = .013$ ), milli takım forması ( $X^2 = 10.731$ ,  $p = .013$ ) ile e-sporcu deneyim yılları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Dört yıldan fazla elektronik spor deneyimi olan sporcuların mouse pad, özel forma, takım forması, milli takım forması sahipliği diğer elektronik sporculardan daha fazla olduğu görülmektedir.

Klavye ( $X^2 = 4.833$ ,  $p = .184$ ), mouse ( $X^2 = 2.158$ ,  $p = .540$ ), kulaklık ( $X^2 = 7.288$ ,  $p = .063$ ) ile e-sporcu deneyim yılı arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamaktadır. (Çizelge 44).

**Çizelge 44. e-spor Araç ve Gereç Sahipliğinin Yarışma Kategorisi ve e-Sporcu Deneyim Yılına Göre Farklılaşma Durumları**

E-Spor Araç ve Gereç Sahipliği	E-Spor Yarışma Kategorisi			E-Spor Deneyim Yılı		
	X <sup>2</sup>	df	p	X <sup>2</sup>	df	p
Klavye	3.951	1	.049*	4.833	3	.184
Mouse	.827	1	.420	2.158	3	.540
Mouse Pad	6.691	1	.013**	11.188	3	.011**
Kulaklık	2.153	1	.166	7.288	3	.063
Özel Forma	.004	1	1.00	7.947	3	.047*
Takım Forması	.113	1	.728	10.774	3	.013**
Milli Takım Forması	.977	1	.309	10.731	3	.013**

\*\*p < .01, \*p < .05

***E-spor araç ve gereç sahipliğinin e-sporcuların internette çevrim içi ve çevrim dışı bulunmalarına göre farklılaşma durumları***

E-sporcuların araç ve gereç sahipliği ile e-sporcuların çevrim dışı bulunma durumları arasında yapılan ki kare testi sonuçlarına göre, klavye ( $X^2 = 5.980$ ,  $p = .201$ ), mouse ( $X^2 = 1.681$ ,  $p = .794$ ), mouse pad ( $X^2 = 6.929$ ,  $p = .140$ ), kulaklık ( $X^2 = 6.812$ ,  $p = .146$ ), özel forma ( $X^2 = 1.775$ ,  $p = .777$ ), takım forması ( $X^2 = 4.933$ ,  $p = .294$ ), milli takım forması ( $X^2 = 1.518$ ,  $p = .823$ ) ile e-sporcuların çevrim dışı bulunma durumları arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır.

E-sporcularının araç ve gereç sahipliği ile e-sporcuların çevrim içi olarak bulunma durumları arasında yapılan ki kare testi sonuçlarına göre, klavye ( $X^2 = 10.168$ ,  $p = .038$ ), mouse ( $X^2 = 13.225$ ,  $p = .01$ ) ile e-sporcuların çevrim içi bulunma durumları arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Anlamlı farklılıklara bakıldığında 21 saatten daha fazla çevrim içi bulunan elektronik sporcuların klavye ve mouse sahipliği diğer çevrim içi bulunan elektronik sporculardan fazladır.

Mouse pad ( $X^2 = 4.263$ ,  $p = .372$ ), özel forma ( $X^2 = 1.922$ ,  $p = .750$ ), takım forması ( $X^2 = 3.306$ ,  $p = .508$ ), milli takım forması ( $X^2 = .274$ ,  $p = .991$ ) ile e-

sporcuların çevrim içi bulunma durumları arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır (Çizelge 45).

**Çizelge 45. E-Spor Araç ve Gereç Sahipliğinin E-Sporcuların İnternette Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Bulunmalarına Göre Farklılaşma Durumları**

E-Spor Araç ve Gereç Sahipliği	Çevrim Dışı			Çevrim İçi		
	X <sup>2</sup>	df	p	X <sup>2</sup>	df	p
Klavye	5.980	4	.201	10.168	4	.038*
Mouse	1.681	4	.794	13.225	4	.010**
Mouse Pad	6.929	4	.140	4.263	4	.372
Kulaklık	6.812	4	.146	9.446	4	.051
Özel Forma	1.775	4	.777	1.922	4	.750
Takım Forması	4.933	4	.294	3.306	4	.508
Milli Takım Forması	1.518	4	.823	.274	4	.991

\*\*p < .01, \*p < .05

***Başarı faktörlerinin yarışma kategorisi ve e-sporcuların deneyimleri bakımından farklılaşma durumları***

Başarı faktörlerinin yarışma kategorisi ve elektronik sporcuların deneyimleri bakımından farklılaşma durumlarını ortaya koymak amacı ile t testi yapılmıştır. Yapılan t testi sonuçlarına göre; (t = 5.903, p= .000) yarışma kategorileri bakımından takım oyununda istatistiksel bakımdan anlamlı farklılık ortaya çıkmıştır. Takım kategorisindeki elektronik sporcuların ortalaması bireysel kategorideki elektronik sporcuların ortalamasından yüksek olduğu görülmüştür.

Konsantrasyon (t= .453, p = .651), el çabukluğu (t= .239, p= .811), zeka (t= 1.777 p = .076), görme yeteneği (t= .011, p = .991), önsezi (t= 1.389, p = .165), liderlik (t = .938, p = .349) ile 2-3 yıl ile 4 yıldan fazla elektronik spor deneyimi olan sporcular arasında anlamlı farklılıklar bulunmamıştır.

Diğer ele alınan bir konu başarı faktörlerinin e-sporculuk deneyimine göre farklılaşma durumunu ortaya koymaktır. Başarı faktörleri ve e-sporcuların deneyimleri arasında yapılan ANOVA testi sonucuna göre, liderlik (F = 3.303, p=.030) ve e-sporcuların deneyimleri arasında anlamlı farklılık ortaya çıkmaktadır. İstatistiksel bakımdan anlamlı farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu ortaya koymak amacıyla yapılan Post Hoc testlerinden Tukey'e göre liderlik 2-3 yıl ve 4 yıldan fazla deneyimi olan sporcular arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır.

Takım oyunu (F = 2.802, p=.101), konsantrasyon (F= .165, p=.920), düşünme hızı (F=1.262, p=.287), el çabukluğu (F= .776, p=.507), zekâ (F= .104, p=.958), görme yeteneği (F = .299, p=.826), önsezi (F: 1.054, p= .368), yarışma kategorileri arasında istatistiksel bakımdan anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamaktadır. (Çizelge 46).

**Çizelge 46. Başarı Faktörlerinin Yarışma Kategorisi ve E-Sporcuların Deneyimleri Bakımından Farklılaşma Durumları**

Başarı faktörleri	Kategori		Deneyim	
	t	p	F	p
Takım Oyunu	-5.903	.000**	2.082	.101
Konsantrasyon	-.453	.651	.165	.920
Düşünme Hızı	-.636	.525	1.262	.287
El Çabukluğu	.239	.811	.776	.507
Zekâ	-1.777	.076	.104	.958
Görme Yeteneği	-.011	.991	.299	.826
Önsezi	-1.389	.165	1.054	.368
Liderlik	-.938	.349	3.003	.030*

\*\*p < .01, \*p < .05

***Başarı faktörlerinin cinsiyet, yaş ve eğitim ile ilgili farklılaşma durumları***

Başarı faktörleri ile cinsiyet arasındaki farklılaşma durumunu ortaya koymak amacı ile t testi yapılmıştır. Sonuçlara göre; takım oyunu (t = 4.283, p= .000), konsantrasyon (t = 3.051, p= .002), düşünme hızı (t= 3.837, p=.000), el çabukluğu (t = 2.461, p= .014), zeka (t = 6.604, p=.000), görme yeteneği (t =: 3.354, p= .001), önsezi (t= 3.603, p= .000) cinsiyet ile aralarında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Anlamlı farklılıkların başarı faktörlerinde erkeklerin ortalaması bayanların ortalamasından daha fazladır. Liderlik (t =1.352, p=.177) ile cinsiyet arasında ise anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamaktadır.

Başarı faktörleri ve yaş arasında yapılan ANOVA testi sonuçlarına göre takım oyunu (F= 18.399, p= .000), konsantrasyon (F = 23.533, p= .000), düşünme hızı (F= 31.429, p= .000), el çabukluğu (F= 24.582, p= .000), zeka (F= 46.696, p= .000), görme yeteneği (F= 17.786, p= .000), önsezi (F= 13.492, p= .000), liderlik (F= 4.798, p= .000), yaş ile arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Diğer bir değerlendirme ile e-sporadaki başarı faktörlerinin tümü yaş gruplarına göre anlamlı bir biçimde ( p< 0.05) değişmektedir.

Anlamlı farklılaşmanın hangi gruplar arasında çıktığını ortaya koymak amacıyla yapılan Post Hoc testlerinden Scheffe'ye göre (Levene test; p>.05), takım oyunu (F= 18.399, p= .000), düşünme hızı (F= 31.429, p= .000), el çabukluğu (F= 24.582, p= .000), zeka (F= 46.696, p= .000), görme yeteneği (F= 17.786, p= .000), önsezi (F= 13.492, p= .000) ve konsantrasyon (F = 23.533, p= .000) 31 ve yaş üstünün 18 ve aşağı, 19-25 yaş grupları arasında, liderlik (F= 4.798, p= .000) 31 yaş üstü ve 19-25 yaşları farklılıklar göstermektedir.

Başarı faktörleri ve eğitim arasında yapılan ANOVA testi sonuçlarına göre takım oyunu (F= 7.869, p= .000), konsantrasyon (F= 3.655, p= .026), düşünme hızı (F= 12.816, p= .000), zeka (F= 5.788, p= .003), önsezi (F= 5.265, p= .005) ile eğitim arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu ortaya koymak amacıyla yapılan Post Hoc testlerinden Scheffe'ye göre (Levene test; p>.05), “takım oyununda” üniversite ve üstü, lise,ortaokul veya daha düşük, “konsantrasyon”; lise, ortaokul veya daha düşük,

“düşünme hızı” üniversite ve üstü, lise,ortaokul veya daha düşük, “zeka”; üniversite ve üstü, lise,ortaokul veya daha düşük, “önsezi”; üniversite ve üstü, lise,ortaokul veya daha düşük, eğitim grupları arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. El çabukluğu (F= 1.906, p= .149) ve görme yeteneği (F= 1.440, p= .238) eğitim bakımından anlamlı farklılıklar göstermemiştir (**Çizelge 47**).

**Çizelge 47. Başarı Faktörlerinin Cinsiyet, Yaş ve Eğitim ile İlgili Farklılaşma Durumları**

Başarı faktörleri	Cinsiyet		Yaş		Eğitim	
	t	p	F	p	F	p
Takım Oyunu	-4.283	.000**	18.399	.000**	7.869	.000**
Konsantrasyon	-3.051	.002**	23.533	.000**	3.655	.026**
Düşünme Hızı	-3.837	.000**	31.429	.000**	12.816	.000**
El Çabukluğu	-2.461	.014**	24.582	.000**	1.906	.149
Zekâ	-6.604	.000**	46.696	.000**	5.788	.003**
Görme Yeteneği	-3.354	.001**	17.786	.000**	1.440	.238
Önsezi	-3.603	.000**	13.492	.000**	5.265	.005**
Liderlik	-1.352	.177	4.798	.009**	.166	.847

\*\*p < .01, \*p < .05

***Başarı faktörlerinin e-sporcuların çevrim içi ve çevrim dışı bulunmalarına göre farklılaşma durumları***

Başarı faktörleri ile elektronik sporcuların çevrim dışı arasında yapılan ANOVA testi sonuçlarına göre takım oyunu (F= 1.206, p= .307), konsantrasyon (F= 2.029, p= .089), el çabukluğu (F= 1.200, p= .310), zeka (F= 1.421, p=.225), görme yeteneği (F= 1.028, p=.392), önsezi (F= 1.118, p= .347), liderlik (F= .417, p= .797) başarı faktörleri ile çevrim dışı bulunma durumu arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır.

Başarı faktörleri ile elektronik sporcuların çevrim içi bulunma durumu arasında yapılan ANOVA testi sonuçlarına göre, önsezi (F= 2.581, p= .036) ile çevrim içi bulunma durumu arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Anlamlı farklılaşmanın hangi gruplar arasında çıktığını ortaya koymak amacıyla yapılan Post Hoc testlerinden Scheffe'ye göre (Levene test; p>.05), 11-15 saatleri arası ile 21 saatten fazla çevrim içi bulunma durumu arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır.

Takım oyunu (F= .156, p= .960), konsantrasyon (F= .400 p= .809), düşünme hızı (F= .660, p= .620), el çabukluğu (F= .506, p= .732), zeka (F= .669, p= .614), görme yeteneği (F= .331, p= .857), liderlik (F= 1.355, p= .248) ile çevrim içi bulunma durumu arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır (**Çizelge 48**).



**Çizelge 48. Başarı Faktörlerinin E-Sporcuların Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Bulunmalarına Göre Farklılaşma Durumları**

Başarı Faktörleri	Çevrim Dışı Bağlanma Saati		Çevrim İçi Bağlanma Saati	
	F	p	F	p
Takım Oyunu	1.206	.307	.156	.960
Konsantrasyon	2.029	.089	.400	.809
Düşünme Hızı	2.287	.059	.660	.620
El Çabukluğu	1.200	.310	.506	.732
Zeka	1.421	.225	.669	.614
Görme Yeteneği	1.028	.392	.331	.857
Önsezi	1.118	.347	2.581	.036*
Liderlik	.417	.797	1.355	.248

\*\*p < .01, \*p < .05

***Başarı unsuru olarak araç gerecin yarışma kategorisi ve e-sporcularının deneyimleri ile ilgili farklılaşma durumları***

Başarı unsuru olarak araç gereç ile yarışma kategorisi arasındaki farklılaşma durumunu ortaya koymak amacı ile t testi yapılmıştır. Sonuçlara göre; mouse pad ( $t= 4.572$ ,  $p= .000$ ), internet hızı ( $t= 3.576$ ,  $p= .000$ ), kulaklık ( $t= 8.983$ ,  $p= .000$ ) ile yarışma kategorileri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Başarı unsurlarına göre anlamlı farklılıklar takım kategorisinin ortalaması bireysel kategorinin ortalamasından fazla olduğu bulunmuştur.

Klavye ( $t= 1.694$ ,  $p=.091$ ), mouse ( $t= 1.836$ ,  $p= .067$ ), özel eldiven ( $t= 1.451$ ,  $p= .147$ ), her türlü forma ( $t= 1.757$ ,  $p= .079$ ), bu spora özgü gözlük ( $t= 3.50$ ,  $p= .727$ ) ile yarışma kategorileri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır.

Başarı unsurları ile e-sporcularının deneyimleri arasında yapılan ANOVA testine göre özel eldiven ( $F= 3.178$ ,  $p= .024$ ), bu spora özgü gözlük ( $F= 4.736$ ,  $p= .003$ ) ile e-sporcuların deneyimleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görülmüştür. Anlamlı farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu ortaya koymak amacıyla yapılan Post Hoc testlerinden Scheffe'ye göre (Levene test;  $p>.05$ ), bu spora özgü gözlük ( $F= 4.736$ ,  $p= .003$ ) 2 yıldan az ile 3-4 yıl ve 4 yıldan fazla, özel eldiven unsurunda ( $F= 3.178$ ,  $p= .024$ ) 2 yıldan az ve 3-4 yılları arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır.

Klavye ( $F= .2.129$ ,  $p= .095$ ), mouse ( $F= 1.898$ ,  $p= .129$ ), mouse pad ( $F= 2.204$ ,  $p= .086$ ), internet hızı ( $F= .573$ ,  $p= .633$ ), kulaklık ( $F= .159$ ,  $p= .924$ ), her türlü forma ( $F= .4.736$ ,  $p= .096$ ) ile e-sporcuların deneyimleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır (Çizelge 49).

**Çizelge 49. Başarı Unsuru Olan Araç Gerecin Yarışma Kategorisi ve E-Sporcularının Deneyimleri ile İlgili Farklılaşma Durumları**

Başarı Unsuru	Takım grupları		Deneyim Yılı	
	t	p	F	p
Klavye	1.694	.091	2.129	.095
Mouse	-1.836	.067	1.898	.129
Mouse Pad	-4.572	.000**	2.204	.086
İnternet Hızı	-3.576	.000**	.573	.633
Kulaklık	-8.983	.000**	.159	.924
Özel Eldiven	-1.451	.147	3.178	.024*
Her Türlü Forma	-1.757	.079	2.127	.096
Bu Spora Özgü Gözlük	-.350	.727	4.736	.003**

\*\*p < .01, \*p < .05

***Başarı unsuru olarak araç gerecin e-sporcuların çevrim içi ve çevrim dışı bulunmalarına göre farklılaşma durumları***

Başarı unsuru olarak araç gerecin ve e-sporcuların çevrimdışı bulunma durumları arasında yapılan ANOVA testine göre; her türlü forma (F= 2.712, p= .029) ile çevrim dışı bulunma durumları arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır.

Anlamlı farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu ortaya koymak amacıyla yapılan Post Hoc testlerden Scheffe'ye göre (Levene test; p>.05), her türlü forma (F= 2.712, p = .029) 21 saatten daha fazla ile 5 saatten daha az saatleri arasında anlamlı farklılıklar olduğu bulunmuştur.

Klavye (F: 1.135, p: .339), mouse (F= .1.311, p= .264), mouse pad (F= 1.239, p= .293), internet hızı (F= .519, p= .722), kulaklık (F= 1.535, p= .190), özel eldiven (F= .1.549, p= .186), bu spora özgü gözlük (F= 1.236, p= .294) ile çevrim dışı bulunma durumları arasında ise anlamlı farklılıklar bulunmamıştır.

Başarı unsurlarının e-sporcuların çevrim içi bulunma durumları arasında yapılan ANOVA testi sonuçlarına göre, bu spora özgü gözlük ile (F= 2.382, p= .050) çevrim içi bulunma durumları arasında anlamlı farklılıklar görülmüştür. Anlamlı farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu ortaya koymak amacıyla yapılan Post Hoc testlerinden Tukey'e göre, 5 saatten az ile 16-20 saatleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır.

Klavye (F= 1.017, p= .398), mouse (F= 1.309, p = .265), mouse pad (F= 1.180, p= .318), internet hızı (F= 1.424, p= .224), kulaklık (F= 1.869, p= .114), özel eldiven (F= 1.982, p= .096), her türlü forma (F= 1.049, p= .381) ile çevrim içi bulunma durumları arasında ise anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır (**Çizelge 50**).

**Çizelge 50. Başarı Unsuru Olarak Araç Gerecin E-Sporcuların Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Bulunmalarına Göre Farklılaşma Durumları**

Başarı Unsuru	Çevrim Dışı		Çevrim İçi	
	F	p	F	p
Klavye	1.135	.339	1.017	.398
Mouse	1.311	.264	1.309	.265
Mouse Pad	1.239	.293	1.180	.318
İnternet Hızı	.519	.722	1.424	.224
Kulaklık	1.535	.190	1.869	.114
Özel Eldiven	1.549	.186	1.982	.096
Her Türlü Forma	2.712	.029*	1.049	.381
Bu Spora Özgü Gözlük	1.236	.294	2.382	.050*

\*\*p < .01, \*p < .05

***Oyun türleri ile yaş, eğitim ve e-sporcuların deneyim yılı arasındaki ilişki***

Oyun türleri ile yaş, eğitim ve e-sporcuların deneyimleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre; Star Craft: Broad War (RTS) (  $r = -118$ ,  $p = .003$ ), Counter- Strike: Source (FPS) (  $r = -120$ ,  $p = .002$ ), Holo 2 (Console/XBoz) (FPS) (  $r = -125$ ,  $p = .001$ ) tercih etme ile ilgili yaş grubu arasında anlamlı ve negatif bir ilişki bulunmuştur.

WarCraft:FrozenThrone(RTS) ( $r = -.027$ ,  $p = .500$ ), War hammer 40.000: Down of War (  $r = -.035$ ,  $p = .371$ ), Fifa 2007- Spor (  $r = -.003$ ,  $p = .948$ ), Need for Speed: Undergrand 2- Spor (  $r = -.053$ ,  $p = .179$ ), Dead or Alive (Cosole/ X Box) – Action (  $r = -.071$ ,  $p = .071$ ), Diğer (  $r = -.009$ ,  $p = .820$ ) tercih etme ile ilgili yaş grubu arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Star Craft: Broad War (RTS) (  $r = -162$ ,  $p = .000$ ) tercih etme ile ilgili eğitim arasında anlamlı ve negatif bir ilişki vardır.

WarCraft: FrozenThrone (RTS) (  $r = -.069$ ,  $p = .081$ ), War Hammer 40.000: Down of War (  $r = -.032$ ,  $p = .415$ ), Counter-Strike: Source (FPS) (  $r = -.008$ ,  $p = .840$ ), Fifa 2007-Spor (  $r = -.060$ ,  $p = .130$ ), Need for Speed: Undergrand 2-Spor (  $r = -.038$ ,  $p = .329$ ), Dead or Alive (Cosole/ X Box) – Action (  $r = -.022$ ,  $p = .580$ ), Diğer (  $r = -.063$ ,  $p = .111$ ) tercih etme ile ilgili cinsiyet arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Star Craft: Broad War (RTS) ( $r = -.107$ ,  $p = .007$ ), WarCraft:FrozenThrone (RTS) (  $r = -.137$ ,  $p = .001$ ), Counter- Strike: Source (FPS) (  $r = -109$ ,  $p = .006$ ), Fifa 2007- Spor (  $r = -.086$ ,  $p = .031$ ), Dead or Alive (Cosole/ X Box) – Action (  $r = -.130$ ,  $p = .001$ ) tercih etme ile ilgili deneyim arasında anlamlı ve negatif bir ilişki bulunmaktadır. Star Craft: Broad War (RTS) (  $r = -107$ ,  $p = .007$ ), War Hammer 40.000: Down of War (  $r = -.028$ ,  $p = .475$ ), Need for Speed: Undergrand 2- Spor (  $r = -.029$ ,  $p = .466$ ), Holo 2 (Console/XBoz) (FPS) (  $r = -130$ ,  $p = .340$ ) tercih etme ile ilgili deneyim arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır (**Çizelge 51**).

**Çizelge 51. Oyun Türleri ile Yaş, Eğitim ve E-Sporcuların Deneyim Yılı Arasındaki İlişki**

Oyun Türleri	Yaş		Eğitim		Deneyim	
	r	p	r	p	r	p
Star Craft: Broad War (RTS)	-.118	.003**	-.162	.000**	-.107	.007**
WarCraft:FrozenThrone(RTS)	-.027	.500	-.069	.081	-.137	.001**
War Hammer 40.000: Down of War	-.035	.371	.032	.415	.028	.475
Counter- Strike: Source (FPS)	.120	.002**	.008	.840	.109	.006**
Fifa 2007- Spor	-.003	.948	.060	.130	.086	.031*
Need for Speed: Undergrand 2- Spor	.053	.179	.038	.329	-.029	.466
Holo 2 (Console/XBoz) (FPS)	.125	.001**	.022	.580	-.038	.340
Dead or Alive (Cosole/ X Box) – Action-,	-.071	.071	.020	.609	.130	.001**
Diğer	-.009	.820	.063	.111	.042	.286

\*\*p < .01, \*p < .05

***Oyun türleri ile e-sporcuların çevrim içi ve çevrim dışı bağlanma durumu arasındaki ilişki durumu***

Oyun türleri ile e-sporcuların çevrim içi ve çevrim dışı bağlanma durumları arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre; Star Craft: (  $r = -0.81$ ,  $p = .041$ ), Counter- Strike: Source (  $r = -0.146$ ,  $p = .000$ ), Need for Speed: Undergrand 2 (  $r = -0.131$ ,  $p = .001$ ), Holo 2 (  $r = -0.100$ ,  $p = .011$ ), tercih etme ile çevrim dışı arasında anlamlı ve negatif bir ilişki bulunmaktadır.

WarCraft:FrozenThrone (  $r = -0.059$ ,  $p = .134$ ), War Hammer 40.000 (  $r = -0.062$ ,  $p = .119$ ), Fifa 2007 (  $r = -0.059$ ,  $p = .133$ ), Dead or Alive (  $r = -0.046$ ,  $p = .246$ ), Diğer (  $r = -0.083$ ,  $p = .036$ ) tercih etme ile ilgili çevrim dışı arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır.

Fifa 2007 (  $r = -0.086$ ,  $p = .030$ ), diğer oyunları (  $r = -0.082$ ,  $p = .037$ ), tercih etme ile ilgili çevrim içi arasında anlamlı ve negatif bir ilişki bulunmaktadır.

Star Craft: Broad War (RTS) (  $r = -0.051$ ,  $p = .195$ ), WarCraft: FrozenThrone (RTS) (  $r = -0.004$ ,  $p = .928$ ), Hammer 40.000: Down of War (  $r = -0.051$ ,  $p = .198$ ), Counter-Strike: Source (FPS) (  $r = -0.045$ ,  $p = .251$ ), Need for Speed: Undergrand 2- Spor (  $r = -0.052$ ,  $p = .185$ ), Holo 2 (Console/XBoz) (FPS) (  $r = -0.057$ ,  $p = .153$ ), Dead or Alive (Cosole/ X Box) – Action (  $r = -0.049$ ,  $p = .214$ ) tercih etme ile çevrim içi arasında anlamlı ilişki bulunmamaktadır (**Çizelge 52**).

**Çizelge 52. Oyun Türleri ile E-Sporcuların Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Bağlanma Durumu Arasındaki İlişki Durumu**

Oyun Türleri	Çevrim Dışı		Çevrim İçi	
	r	p	r	p
Star Craft: Broad War (RTS)	-.081	.041*	-.051	.195
WarCraft:FrozenThrone(RTS)	-.059	.134	-.004	.928
War Hammer 40.000: Down of War	-.062	.119	-.051	.198
Counter- Strike: Source (FPS)	-.146	.000**	-.045	.251
Fifa 2007- Spor	-.059	.133	.086	.030*
Need for Speed: Undergrand 2- Spor	-.131	.001**	.052	.185
Holo 2 (Console/XBoz) (FPS)	-.100	.011*	.057	.153
Dead or Alive (Cosole/ X Box) – Action	-.046	.246	.049	.214
Diğer	.083	.036*	-.082	.037*

\*\*p < .01, \*p < .05

## SONUÇ ve ÖNERİLER

Günümüzde spor alanındaki en önemli gelişmelerden biri olan elektronik spor kavramı Türkiye’de rekreatif, amatör ve profesyonel düzeyde yapılmaktadır. Elektronik sporun ülke genelinde gelişebilmesi için, elektronik spor kavramının ve elektronik sporcu özelliklerinin yeterli düzeyde bilinmesi gerekir. E-spor organizasyonlarının zaman kaybedilmeden yapılandırılması ve oluşturulacak olan elektronik spor federasyonu elektronik spor kavramının bilinirlik düzeyine büyük ölçüde katkıda bulunacaktır.

Türkiye’de elektronik spor ile uğraşan 650 sporcuyu kapsayan araştırma, Türkiye’deki elektronik sporcular için genelleştirilebilir. İnternet ortamında anket 22 oyun sitesi üzerinde gerçekleştirilmiştir. Elektroniksporlar.com adresi oyun siteleri içerisinde ilk sırada yer almaktadır. Elektronik spor kavramının elektroniksporlar.com olarak bir sitede isim olarak yer alması e-sporcularının bu siteye olan ilgisini arttırdığını söyleyebiliriz.

Araştırma sonuçlarına göre elektronik sporu profesyonel, amatör ve rekreatif amaçlı yapan kişilerin daha çok erkeklerden ve yaş grubu olarak 19–25 yaş grubundan oluştuğu görülmektedir. Elektronik sporcuların büyük bir bölümü bekâr ve öğrencilerden oluşmaktadır. İlkokul, ortaokul ve lisansüstü öğrenim gören elektronik sporcuların oranı lise ve önlisans–lisans öğrenimi gören kişilerden daha düşük orandadır. Elektronik sporcuların olduğu ve yarısından fazlasının aylık ortalama gelirleri 500 YTL ve altı olduğu ortaya çıkmaktadır.

Elektronik sporda oynanan oyun zamanının ve bölümlerde yapılan tekrarların fazla olması e-sporcuların elektronik spor yapma konusundaki deneyimlerini ve ilgilenimlerini arttırdığı düşünülebilir. Oyun esnasında yapılan hataların bir dahaki deneme de yapılmaması ve oyun akışının doğru bir şekilde tanınması elektronik spor deneyimi ile ilgili olduğu söylenebilir. Yapılan araştırmada e-sporcuların elektronik spor ile ilgili deneyimlerini yıllara göre incelediğimizde bu alanda müsabaka eden kişilerin büyük bir bölümünün 4 yıl ve daha uzun bir süredir elektronik spor yaptığı ortaya çıkmaktadır. Bunun sonucunda uygulamada bu sporu yapan aktif bir kitlenin meydana gelmesi araştırmaya katılan e-sporcuların bu spor dalını rekreatif amaçlı olmaktan ziyade müsabaka mantığı ile tercih ettiği sonucunu çıkarmak mümkündür.

Elektronik spor kavramı ile ilgili ulusal ve uluslararası alanda özel ve resmi birçok turnuva düzenlenmektedir. Araştırmaya katılan e-sporcuların uluslararası resmi turnuvaya katılım sayıları ulusal resmi turnuvaya katılım sayılarının yarısı kadar olduğu söylenebilir. Ayrıca araştırmaya katılan elektronik sporcuların yarısından fazlası ulusal ve uluslararası özel turnuvalara katılım sağlamıştır. Katılım sağlanan ulusal ve uluslararası resmi ve özel turnuvalarda ankete katılan e-sporcuların 1/4’ü ödül kazanmıştır. Bu bulgular, resmi bir federasyon olmamasına karşın, e-spor yapan kişilerin resmi olarak turnuvalara katılım sağladıkları yönünde değerlendirilebilir. Bu sonuç, zaten fiili olarak mevcut olan, ancak resmi olarak kurulması gereken bir federasyonel yapıyı işaret etmektedir.

Türkiye’de elektronik spor kavramının ve ilgilenim düzeylerinin önemli bir göstergesi olan Dünya Siber Oyunlarını (World Cyber Games) son derece yüksek bir oran ile araştırmaya katılan e-sporcular tarafından bilinmesi elektronik

sporların Türkiye’de gelişmekte olan bir olgu haline geldiğinin göstergesi olarak yorumlanabilir.

Son birkaç yıldır özellikle bilişim sektöründe faaliyet gösteren markalar, bu alanın gelişim potansiyelinin farkına vararak ciddi bir örgütlenme olmaksızın bu alana turnuva, şampiyona, takım ve bireysel sporcular düzeyinde sponsorluk yapmaya başlamıştır. Araştırma sonuçlarında elektronik sporcuların yarısından fazlasının sponsor desteği bulunmadığı ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle Türkiye’de yeni gelişmekte olan e-spor kavramına sponsorların desteğinin az olduğu ve sponsorların bu alana yönelmelerinin kazan-kazan stratejisi bakımından her iki tarafın yararına olacağı söylenebilir.

Sporcuların elektronik spor ile ilgili yapılan ulusal ve uluslararası “resmi” ve “özel” turnuvalara katılmaları, elektronik sporu temsil eden World Cyber Games (WCG) gibi kavramların bilinmesi, bireysel ve takım halinde sponsorların bulunması, elektronik sporcuların sporculuk özelliklerini temsil eden faktörlere sahip olduğunun bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

Elektronik sporcuların turnuvalara takım kategorisindeki katılımları bireysel kategorisindeki katılımlardan daha fazla olduğu ortaya çıkmaktadır. Turnuvalara hazırlanan e-sporcuların internet ortamına (online) bağlanarak yaptıkları antrenman saatleri, internete bağlanmadan (offline) yaptıkları antrenman saatlerinden daha fazla olduğu görülmektedir. Sporcuların pek çoğunun kendi evlerinde bilgisayarları olduğu ve turnuva dışında antrenmanlarını kendi evlerinde yaptığı ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle, sporcuların turnuva dışında antrenman yaptıkları ortamın önemi, elektronik sporcuların kendi evlerinde bilgisayara sahip olup olmadığı ile ilgili olarak değerlendirilebilir. Bu sonuçlar sanıldığı aksine e-sporun bireysel yeteneğin yanı sıra takım oyunu olduğunun bir göstergesi niteliğindedir.

E-sporcuların internet üzerinden antrenman yaptıkları kişilerin (Online) önceden tanışılan arkadaşlar olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Sporcuların e-sporlarla ilgili araç ve gereç sahipliği incelendiğinde, klavye, mouse, mouse pad, kulaklık araç gereçlerine sahip olma yüzdesi; özel forma, takım forması ve milli forma araç gereçlerine sahip olma yüzdesinden daha fazla olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle elektronik sporcuların antrenman ve müsabaka esnasında sonucu etkileyebilecek araç ve gereçlere önem verdikleri söylenebilir.

E-sporcular bilgisayar oyunları içerisinde savaş sanal oyunlarını temsil eden Counter- Strike: Source (FPS) oyununu hem favori hem de ulusal ve uluslararası turnuvalarda katıldıkları oyun olarak ilk sırada göstermektedirler. Geleneksel sporlarda olduğu gibi e-sporlarda da sporcuları güdüleyen etmenler bulunmaktadır. Bu bağlamda yapılan araştırmada elektronik sporda en önemli güdüleyici etmenin eğlence olduğu ortaya çıkmıştır. İkinci sıradaki etmenin ise e-spor sevgisi olduğu ifade edilmiştir. E-sporcuların bir oyunu severek oynaması, sporcunun oynadığı oyunu eğlenceli bulması ve elektronik sporu sevmesi ile ilgili olarak değerlendirilebilir.

E-sporcular elektronik spordaki başarı faktörlerinden takım oyununu ilk sırada ifade ederken konsantrasyonu ikinci sırada ifade etmektedirler. Elektronik sporda gerek fiziksel aktivite (çabukluk), gerekse düşünsel yeteneklerin oyunda başarı kriterini belirlediği; bundan da hareketle elektronik sporun satranç gibi

konsantrasyon gerektiren bir yönü olduğu kadar, çabukluk gerektiren bireysel ve birlikte hareket etmeyi öngören takım sporu branşlarındakilerine benzerlik gösterdiğini ifade etmek mümkündür.

Elektronik spordaki başarı faktörlerini etkileyen başarı unsurları değerlendirildiğinde e-sporcunun oyunu yönlendirdiği “Mouse” ve internet üzerinden (online) oynanan oyunların “internet hızı” kalitesinde yönlenebilmesi, elektronik sporcunun başarı faktörlerini etkileme özelliğine sahip iki unsur olarak görülmektedir.

E-sporcuları organizasyon ve sporun gelişimine ilişkin değerlendirilmeleri bakımından federasyon kurulması, medyada bilgisayar oyunları ile ilgili özel programların yer alması, bilgisayar oyunculuğunun elektronik sporlar içinde değerlendirilmesi isteği ön plana çıkmıştır. Söz gelimi federasyon kurulması gerektiği, medyada bilgisayar oyunları ile ilgili özel programların yer alması, bilgisayar oyunlarının e-spor içinde değerlendirilmesi gibi sonuçlar bu yapısal gerekliliğin ve örgütlenme zorunluluğunun işaretleri olarak değerlendirilebilir.

Elektronik sporda güdüleyici etmenlerin bayanların ortalaması erkeklerin ortalamasından yüksek olduğu, aynı zamanda 18 ve aşağı yaş grubu ile diğer yaş grupları arasında anlamlı farklılıkların olması değerlendirme kriteri bakımından önemlidir. Bayan sporcuların bu alana yönelmeye başlaması spor dalına ayrı bir boyut kazandıracaktır. Elektronik sporda güdüleyici etmenlerin yarışma kategorisindeki farklılaşma durumları incelendiğinde takım kategorisinin ortalaması bireysel kategorinin ortalamasından yüksek çıkmıştır. Bu durumda takım kategorisindeki sporcuların bireysel kategorideki sporculardan daha fazla güdülendiğinin bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

Elektronik spor örgütlenmesinin yarışma kategorisi ve e-sporcu deneyim yılı arasındaki farklılaşma durumları incelendiğinde bireysel kategoride yarışan e-sporcular elektronik spor gelişiminin sponsor desteğine bağlı olduğunu düşünürken, takım kategorisindeki elektronik sporcular tarafından ise uluslararası yarışmalarda başarının sponsora bağlı olduğunu, federasyon kurulmalı ve medyada bilgisayar oyunları ile ilgili özel programlar yer almalı görüşleri ifade edilmektedir. E-spor örgütlenmesinin e-sporcu deneyim yılı ile arasında yapılan araştırmada sponsor desteğinin yeterli olması ifadesi ile 4 yıldan daha fazla ve 2 yıl ve daha az e-sporla uğraşan e-sporcular arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıktığı görülmektedir. Bu nedenle Türkiye’de yeni gelişmekte olan e-spor kavramına sponsorların desteğinin elektronik sporcuların deneyim yıllarına göre farklılaştığı söylenebilir.

Elektronik sporda ulusal ve uluslararası gerçekleştirilen turnuvalara yarışma kategorisi ve e-sporcuların deneyim yıllarına göre katılım sıklıkları incelendiğinde, bireysel kategorideki sporcuların takım kategorisindeki sporculara göre daha az uluslararası resmi turnuvaya katıldıkları ortaya çıkmaktadır. Deneyim yıllarına göre turnuvalara katılım sıklıkları incelendiğinde 4 yıldan fazla elektronik spor yapan e-sporcuların ulusal ve uluslararası resmi ve özel turnuvalara daha fazla katıldıkları görülmektedir. Bu durumda elektronik sporcuların e-sporu bireyselliğin yanı sıra tüm bireylerin takımın amacı yönünde



bütünleşerek ve birlikte hareket ederek ben imajını yerine biz imajının oluşması olarak yaptıkları yorumlanabilir.

E-sporcu araç ve gereç sahipliği ile yarışma kategorileri arasındaki farklılaşma durumunu incelediğinde takım kategorisindeki sporcuların bireysel kategorideki sporculardan daha fazla klavye ve mouse pad'e sahip olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. E-sporcuların araç ve gereç sahipliğini deneyim yıllarına göre incelediğimizde 4 yıldan fazla elektronik spor deneyimi olan sporcuların mouse pad, özel forma, takım ve milli takım formasına diğer deneyim yıllarından daha fazla sahip olduğu ortaya çıkmaktadır. Ayrıca haftada 21 saatten daha fazla çevrim içi bulunan elektronik sporcuların ise klavye ve mouse sahipliği diğer çevrim içi bulunan elektronik sporculardan daha fazla olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle takım kategorisindeki sporcuların daha fazla turnuvalara katılması, e-sporcuların deneyim yıllarının ve bilgisayar başında bulunma saatlerinin fazla olması mevcut olan araç ve gerecin sürekli olarak değişmesine bu nedenle de artmasına neden olduğu söylenebilir.

E-spor başarı faktörleri ile yarışma kategorisi arasındaki farklılaşma durumları incelendiğinde takım kategorisindeki e-sporcularının ortalaması bireysel kategorideki elektronik sporcuların ortalamasından yüksek olduğu görülmektedir. Başarı faktörleri ile e-sporcuların deneyim yılları arasındaki farklılaşma durumları incelendiğinde deneyim yılı 2-3 yıl olan e-sporcular ile 4 yıldan fazla deneyim yılı olan e-sporcular arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Bu durumda takım oyunu, düşünme hızı, liderlik gibi başarıyı etkileyecek kavramlar takım kavramının içinde yer alması elektronik sporcuların diğer sporcular ile beraber paylaşımcı bir şekilde hareket ederek başarıya yöneldikleri söylenebilir.

E-spor başarı faktörleri ile yaş, cinsiyet ve eğitim arasındaki farklılaşma durumlarını incelediğinde e-sporcuların takım oyunu, düşünme hızı, el çabukluğu, zeka, görme yeteneği, konsantrasyon ve önsezi faktörlerinin 31 ve üstü yaş grupları ile diğer yaş grupları arasında, liderlik faktörünün ise 31 ve üstü yaş grubu ile 19-25 yaşları arasında anlamlı farklılıkların ortaya çıktığı görülmektedir. Başarı faktörleri cinsiyet açısından değerlendirildiğinde erkeklerin ortalamasının bayanların ortalamasından daha yüksek olduğu ortaya çıkmaktadır. Başarı faktörlerinden "takım oyunu" ortaokul veya daha düşük eğitim grubu ile lise arasında, "düşünme hızı", "zekâ" ve "önsezi" ortaokul veya daha düşük, lise, üniversite ve üstü ile anlamlı farklılıklar göstermektedir. Bu sonuçlar elektronik sporda yaş ilerledikçe başarı faktörlerinin etkisi diğer yaş gruplarına göre farklılık gösterdiğini, erkeklerin elektronik sporda bayanlardan daha çabuk karar verdiğini, liderlik yeteneğinin fazla olduğunu, oyuna daha iyi konsantre olduğunu ve eğitim seviyesi yüksek olan elektronik sporcuların oyundaki olayları önceden sezebilme, düşünme hızı ve oyuna zekâsını koyarak oyun oynadıklarını ortaya çıkarmaktadır.

E-spor başarı faktörleri ile çevrim içi ve çevrim dışı arasındaki farklılaşma durumları incelendiğinde 11-15 saatleri arası ile 21 saatten fazla çevrim içi bulunma durumu arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Başarı faktörleri ile çevrim dışı bulunma durumu arasında ise anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır.

Başarı faktörlerini etkileyen unsurlar ile turnuvaya katılım kategorileri arasındaki farklılaşma durumları incelendiğinde takım kategorisinin ortalaması bireysel

kategorinin ortalamasından daha fazla olduğu ortaya çıkmaktadır. Başarı unsurları ile e-sporcuların deneyim yılları arasındaki farklılaşma durumları incelendiğinde spora özgü gözlük 2 yıldan az, 3-4 yıl ve 4 yıldan fazla deneyim yılları ile anlamlı farklılıklar olduğu görülmektedir.

Başarı faktörlerini etkileyen unsurlar ile çevrim içi (online) ve çevrim dışı (offline) arasındaki farklılaşma durumları incelendiğinde çevrim dışı (offline) 5 saatten az duranlar ile 21 saatten daha fazla duranlar arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkarken çevrim içi (online) 5 saatten az duranlar ile 16-20 saat arası duranlar arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır.

Elektronik spor oyun türleri ile yaş, eğitim ve deneyim yılı arasındaki ilişki sonuçlarına göre savaş sanal oyun türlerinden olan Star Craft: Broad War (RTS), Counter- Strike: Source (FPS), Holo 2 (Console/XBoz) (FPS) oyunlarını tercih etme ile ilgili yaş grubu arasında anlamlı ve negatif bir ilişki bulunmaktadır. Savaş sanal oyun türlerinden olan Star Craft: Broad War (RTS) oyununu tercih etme ile ilgili eğitim arasında anlamlı ve negatif bir ilişki ortaya çıkmaktadır. Savaş sanal oyun türlerinden olan Star Craft: Broad War (RTS), WarCraft:FrozenThrone (RTS), Counter- Strike: Source (FPS), futbol sanal oyun türlerinden olan FIFA 2007 ve sanal macera oyun türlerinden olan Dead or Alive (Cosole/ X Box)–Action oyunlarını tercih etme ile ilgili deneyim yılı arasında anlamlı ve negatif bir ilişki bulunmaktadır. Sonuçlara göre yaş ve eğitim gruplarının şiddete yönelik oyunlara ilgili olması fakat elektronik sporcularının deneyim yıllarının artmasıyla da sadece şiddete yönelik olan oyunların oynanmasının yanı sıra diğer oyunlarında aynı oranda oynandığı görülmektedir.

Savaş sanal oyun türlerinden olan Star Craft: Broad War (RTS), Counter- Strike: Source (FPS), Holo 2 (Console/XBoz) (FPS) Yarış sanal oyun türlerinden olan Need for Speed: Undergrand 2, Holo 2 (Console/XBoz) (FPS), tercih etme ile internete bağlanmadan (offline) oyun oynayanlar arasında anlamlı ve negatif bir ilişki bulunmaktadır. Futbol sanal oyun türlerinden olan FIFA 2007, diğer sanal oyun türleri tercih etme ile ilgili internete bağlanarak (online) oyun oynayanlar arasında anlamlı ve negatif bir ilişki bulunmaktadır. Sonuçlara göre elektronik sporcular tarafından savaş sanal oyunlarının ve araba yarışı sanal oyunlarının internete bağlanmadan ya da yerel ağ kurularak oynandığı aynı zamanda futbol sanal oyununun ve diğer sanal oyunlarının internete bağlı olarak oynandığı ortaya çıkmaktadır.

## **UYGULAYICILARA YÖNELİK ÖNERİLER**

Dünyada ve ülkemizde on binlerce kişinin bu spor dalını amatör, rekreatif ve profesyonel bir biçimde yaptığı görülmektedir. Gerçekleştirilen bu araştırmanın ortaya koyduğu bulgular ışığında şu öneriler geliştirilebilir.

1- Gelişmiş ülkelerde atılan adımlar gibi Türkiye’de de spora özgü gerekli organizasyonel yapılanmanın zaman kaybedilmeden yapılması bu alanda söz sahibi olmak açısından büyük önem taşımaktadır.

2- Organizasyonel yapılanma ile spora özgü kuralların, bu alanda çalışan ve geleneksel spor alanında söz sahibi olan bilim çevrelerinin de görüşü alınarak

yürütülmesi daha kalıcı ve sürdürülebilir sonuçların alınmasına katkı sağlayacaktır.

3- Organizasyon sürecinde ve turnuvalara katılan elektronik sporculara sponsorların desteği zaman kaybedilmeden yapılması, elektronik spor organizasyonundan olumlu sonuçlar almaya ve elektronik sporcu motivasyonunun artmasına katkı sağlayacaktır.

4- Medyada elektronik spora özgü programlara yer verilmesi daha geniş kitlelerin elektronik spor kavramı ile ilgili bilinirlik düzeyinin artmasına neden olacaktır.

5- Uluslararası alandaki elektronik spor turnuvalarına Türkiye'nin ev sahipliği yapması, elektronik spor farkındalığının Türkiye'de katkı sağlayabilecektir.

### **İLERİ ARAŞTIRMALARA YÖNELİK ÖNERİLER**

1- İleride yapılacak araştırmalarda, daha büyük ölçekli ve geniş kitleleri kapsayan araştırmaların yapılması faydalı olacaktır. Yapılacak bu tür çalışmalar sayesinde; elektronik sporcular ile genel kamuoyunun elektronik spora ilişkin tutum, bilgi vb. durumlarının karşılaştırılma imkânı doğacaktır.

2- İleride bu alanda araştırma yapılırken daha genellenebilir sonuçlara ulaşmak için ulusal ve uluslararası daha fazla sitedeki büyük örneklem gruplarına dayalı araştırmaların yapılması katkı sağlayacaktır.

3- E-sporcuların elektronik spora yönelik bilgi, düşünce ve tutum farklılıkları belirlenebilir.

4- Betimsel ve bağıntısal olarak ortaya konan bu çalışmayı tamamlayan veya eksikliklerini ortaya koyan yeni çalışmalar yapılabilir.

5- E-sporcuların demografik özellikleri, ilgilenim düzeyleri, güdüleyici etmenleri, e-spora yönelik görüşleri ve başarı faktörleri farklı ülke veya kültürler göz önünde bulundurularak incelenebilir.

## KAYNAKLAR

- Argan, M., Eğlence Pazarlaması, Detay Yayıncılık, Ankara, 361-394, 2007.
- Argan, M., Katırcı H., Spor Sponsorluğu Yönetimi, Detay Yayıncılık, 57-63, 2004.
- Argan, M., Özer, A. ve Akın, E., "Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları", 9.Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı, 9.Uluslararası Spor, Bilimleri Kongresi, 3-5 Kasım, Muğla, 1138 1141, (2006a).
- Argan, M. Ozer, A. ve Akin, A., "Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları", Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi, 1 (2), 1-11, (2006b).
- Argan, M., Suher, H.K., Ozer, A., Akin, E.ve Tokay A.M., "Game Players Attitude towards Product Placement in Computer Game: a Case from Turkey" 2nd International Symposium of New Technologies in Sport, April 13-15, Sarajevo, Bosnia Herzegovina, (2007a).
- Argan, M., Suher, H.K., Ozer, A., Akin, E.ve Tokay A.M., "Game Quality: A study on Turkish Game Players", 2nd International Symposium of New Technologies in Sport, April 13-15, Sarajevo, Bosnia Herzegovina, 459-464, (2007b).
- Argan, M., Akın, E., "Elektronik Spor; Özellikleri, Kavram ve Uygulamalarına Yönelik Kuramsal Çerçeve" Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı, Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, 9-11 Kasım, Antalya, (2007).
- Ayhan, A., Dünden bugüne Türkiye'de Bilim - Teknoloji ve Geleceğin Teknolojileri, Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş., İstanbul, 395-406, 2000.
- Bağlı, M.T., Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası, A.Ü. Eğt. Bil. Fak. Der., 37 (2), 137-169 (2004).
- Barnes, LP., Don't forget the play, The American Journal of Maternal/Child Nursing, 17, 183-184 (1992).
- Baş, T., Anket, Seçkin Yayıncılık ve Tic A.Ş., Ankara, 44, 2001.
- Bucher, A., Karetcel, M., Manegement of Physical Education and Sport, New Riders, St. Lois, 206, 1993.
- Brnstein, M., Internet, Kluwe Law Intrenational, Netherlands, 22-25, 2001
- Can, G., Çağıltay, K., "Turkish Prospective Teachers' Perceptions Regarding the Use of Computer Games with Educational Features". Educational Technology & Society, 9 (1), 308-321 (2006).
- Champandard, J.A., Al Game Development, New Riders, United States of America, 7-13, 2003.

Clark, D., Duimering, R.P., How computer gamers experience the game situation: a behavioral study, ACM Computers in Entertainment, 4 (3), 2-10 (2006).

Crawford C., On Game Desing, New Riders, Indiana, 26-35, 2003.

Çabuk, S., Orel, F. ve Güler, E. “Süpermarket Müşterilerinin Mağaza Kartı Tercih Nedenlerine En Fazla Etki Eden Değişkenlerin Ortaya Çıkarılmasına Yönelik Bir Araştırma”, Ç.Ü. Sos. Bil. Ens. Der., 15 (2), 81-94 (2006).

Çamlıyar H., Çamlıyar H., Eğitimin Bütünlüğü İçinde Çocuk Hareket Eğitimi ve Oyun, Emek Matbaacılık, Manisa, 21-35, 2001.

Deen G.; Hammer M.; Bethencourt; Eroin I., Running Ouake II on A Grid, Et Al IBM System Journal; 45(1), 21-22 (2006).

DeVaney S.A., Stahura John, Determinants of Household Expenditure on Computer Hardware and Software Wen Yin; The J. of C. A.; 39 (2), 254 (2005).

Erkal, M.E., Sosyolojik Açından Spor, Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Yayınları, İstanbul, 120, (1998).

Ertürk, M., İşletmelerde Yönetim ve Organizasyon, Beta Basım Yayım, İstanbul, 25-32, 1995

Gür, Ö., İnternette Reklamcılık. Anadolu üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 6-14 (2000).

Henry L., Shall We Play a Game, Stanford University, California, 1-19, 2002

**http-1** Oyun ve oyuncu, <http://www.mmistanbul.org/makaleler> (Erişim Tarihi: 23.09.2006)

**http-2** Bilgisayar oyun tarihi, <http://www.wiki.media-culture.org.au/index.php> (Erişim Tarihi: 14.06.2005)

**http-3** Internet users, <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (Erişim Tarihi: 11.07.2005)

**http-4** Games and computer, <http://www.computergames.com> (Erişim Tarihi: 19.08.2007)

**http-5** World Cyber Games, <http://www.wcg.com> (Erişim Tarihi: 25.04.2006)

**http-6** Pozitron Emisyon Tomografisi <http://www.exn.ca/Stories>, (Erişim Tarihi: 10.05.2005)

**http-7** Game addiction, <http://www.parents.berkeley.edu/advice/teens/> html (Erişim Tarihi: 21.08.2005)

**http-8** Wargames, <http://www.serendip.brynmawr.edu/bb/neuro/web2.html> (Erişim Tarihi: 09.03.2006)

**http-9** Games, [http://www.healthandpsychology.blogspot.com/2005\\_12\\_01.html](http://www.healthandpsychology.blogspot.com/2005_12_01.html) (Erişim Tarihi: 25.06.2007)

**http-10** Addiction, <http://www.time.com/asia/magazine> (Erişim Tarihi: 02.06.2005)

**http-11** Computer Game, <http://www.cfah.org/hbns/news/video> (Eriřim Tarihi: 30.09.2005)

**http-12** Gamer <http://www.worldcybergames.com/6th/main.asp/country/gamer> (Eriřim tarihi: 03.09.2007)

**http-13** Computer Games History <http://www.clanexs.com/index.php> (Eriřim tarihi: 04.05.2006)

**http 14** Video tournament, <http://www.esworldcup.com> (Eriřim Tarihi: 21.08.2007)

**http-15** Computer game, <http://www.gamecity-tr.net> (Eriřim Tarihi: 16.05.2005)

**http-16** Oyun chat kanalı <http://www.quakenet.org> (Eriřim Tarihi: 12.06.2006)

**http-17** Research Gamer <http://www.google.com/www.elektroniksporlar.com> (Eriřim Tarihi: 20.07.2007)

Hughes, F.P., Children, play and Development, A Viacom Company, United States of America, 1-27, 1999.

Huizinga, J., Homo Ludens, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 85-98, 1995.

Ilgaz, T., Oyunun Tanımı, "Sanat Dünyamız", Yapı Kredi Yay, İstanbul, 19, 55, (1994).

İnal, A.N., Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriř, Desen Ofset Matbaacılık, Konya, 11-23, 2000.

İnal, M.E., Polat, C., Gürbüz, E. ve Akın, M., "Siyasal Reklam Araçlarının Etkinlięi Üzerine Bir Çalışma: 3 Kasım 2002 Milletvekili Genel Seçimleri Nięde Örneęi", 8. Ulusal Pazarlama Kongresi, 8. Ulusal Pazarlama Kongresi Kongre Kitabı, Kayseri, 47-73, (2003).

Kampmann, B.W., Playing and Gaming, The Int. J. of Computer Game Res., 3-1, (2001)

Karaküçük, S., Rekreasyon: Boř Zamanları Deęerlendirme Kavram Kapsam ve Bir Arařtırma, Seren Matbaacılık, Ankara, 32-45, 1997.

Karasar, N., Bilimsel arařtırma yöntemi, Nobel Yayın Daęıtım, Ankara, 109-110, 2005

Kim, T., "Kid's Garden", M. F.A. Design and Technology Parsons School of Design, New York USA, 85-96, 2001.

Kim, S. S., Lee, C. K. ve Klenosky, D. B., The influence push and pull factors at Korean national parks. Tourism Management, 24, New York USA, 169-180 2003.

Kirriemuir, J., Video gaming, education and digital learning technologies. D-Lib Magazine, 8(2), 25, 2005

Köseoęlu, Nevzat, Milli Kültür ve Kimlik, Ötüken Yay., İstanbul, 35-36, 2000.

Kurtuluř, K., Pazarlama Arařtırmaları, Avcıol Basım-Yayın, İstanbul, 310-311, 1998.

- Laird John E., Lend B. M., , Mazin A., Alex K., Devvan S., AI Characters and Directors for Interactive Computer Games, The J. of C. A, 2 (2), 5-7, 2000.
- Mark, W., "The Computer for the Twenty-First Century," Scientific American, The International Journal of Computer Game Researc,2(2), 94-100, 2001.
- Mullin, J.B., Hardy S., Sutton A. W., Sport Marketing, Human Kinetics, United States, 6-11, 2001
- Nakip, M., Pazarlama Arařtırmalarına Giriř (SPSS Destekli), Seçkin Yayıncılık, Ankara, 55-58, 2004.
- Nunnally, J. C., Psychometric theory, McGraw-Hall, New York, 35-42, 1978
- Nutku, Ö., Oyun, Çocuk, Tiyatro, Özgür Yayınları, İstanbul, 13,1998
- Onay, C., Çoklu Zeka Kuramına göre Oyunla Eğitim, Nobel Yayın dağıtım, Ankara, 24-28, 2006.
- Önder E., Emin M., İnternet Temel Kullanım Klavuzu, Alfa, İstanbul, 40-41, 2000
- Özdoğan, B., Çocuk ve Oyun, Anı Yayıncılık, Ankara, 101-111, 2000
- Patridge, A., Real-Tiem İnteractive 3D Games, A Division of Person Techonology Group, Indiana, 52-55, 2001
- Pronin D., Play and Meaning in Early Childhood Education, Allyn&Bacon A Peson education Campony, Boston, 8-25, 2002
- Ringhler, Ed., Superstar Soccer, Mindscepe, U.S.A, 5-13, 1987
- Sargut, A.S., Kültürlerarası Farklılaşma ve Yönetim, V Yay, Ankara, 81-86, 1994
- Sel, R., Okulöncesi Çocuklara Oyunlar - Rontlar,Ya Pa Yayınları, İstanbul, 9,1995
- Steve L., The Ultimate History of Video Games, Prima publishing, New York, 92-95, 2000
- Sol S., Bolvadin Büyükkarabağ Çocuk Oyunları, Arayışlar-İnsan Bilimleri Arařtırmaları Dergisi,14, 139-144 (2005).
- Tekok O., Örgütlerin yönetimi: Sistemler ve Beşeri Kaynaklar Açısından, Turhan Kitapevi, Ankara, 32, 1979.
- Thompson, A.A., Stappenbeck J.G., The Competition Game, Prentice Hall, New Jersey, 1-5, 1990.
- Uluğ M., Niçin Oyun, Göçebe Yayıncılık, İstanbul, 50-107, 1997
- Uysal A., Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Tasarımı, Yüksek lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, Türkiye, 15-20 (2005).
- Verhosek, R., Fox David, Micro Java Game Development, Addison-Wesley, Boston, 3-5, 2002
- Yalçın, H.F., Beden Eğitimi Öğretmeni El kitabı, Gazi Üniversitesi Yayınları, Ankara. 1,1995
- Yavuzer H., Anne-Baba ve Çocuk, Remzi Kitabevi, İstanbul, 114-120, 2004

Yılmaz S., Birbirimizi Yorumlamanın Anlamanın Bir Yolu Olarak Oyun ve İnsan İlişkisi, Ege Üniversite bildiri kitabı , Ege Üniversitesi Matbası, İzmir, 1(1), 251-272 (2005)

Yiğit R., Hastanede yatan çocuk için oyunun önemi, Hacettepe Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi, 2(2),18-24 (1995)

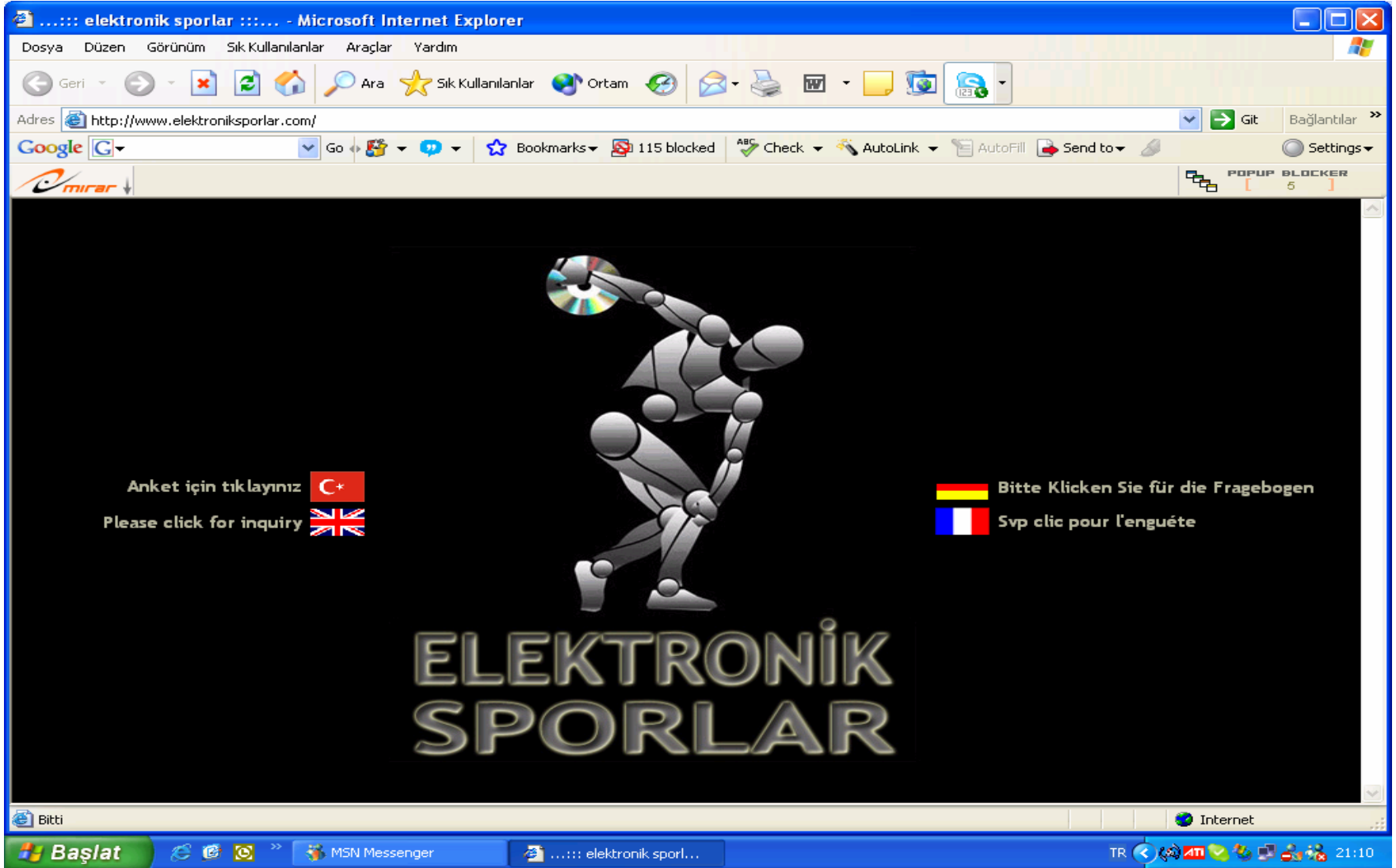
Yoncacı. M., Teknoloji ve Çağdaş Heykel, Anadolu Üniversitesi, Yüksek lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, 8-11 (2003).

Yükselen, C., Pazarlama Araştırmaları, Detay Yayıncılık, Ankara, 65-76, 2000.



## **EKLER**

EK 1  
ELEKTRONİK SPOR ANKET GİRİŞ SAYFASI



## EK 2 AÇIKLAMA SAYFASI

...: elektronik sporlar :... - Microsoft Internet Explorer

Dosya Düzen Görünüm Sık Kullanılanlar Araçlar Yardım

Geri - - - - - Ara Sık Kullanılanlar - - - - - Git Bağlantılar >>

Adres <http://www.elektroniksporlar.com/anket/tr/index.php>

**Değerli Elektronik Sporcu;**

Elektronik spor kavramı ve olgusu son yıllarda ulusal ve uluslararası alanlarda gelişim göstermektedir. Elektronik spor ile ilgili uluslararası turnuva ve şampiyonalar düzenlenmekte ve bu alanda profesyonel, amatör ve rekreatif amaçlı katılım sağlanmaktadır. Bu anket uluslararası düzeydeki elektronik sporcuların sahip oldukları bir takım özelliklerini ve davranışlarını belirlemeyi amaçlamaktadır. Bu araştırmada elde edilecek veriler tamamen bilimsel amaçlı kullanılacaktır.

Bu amaçla anket formundaki soruların eksiksiz doldurulması analiz bakımından büyük önem taşımaktadır. Siz değerli katılımcılardan isteğimiz anket formunun eksiksiz doldurulmasıdır. Yapılan araştırma sonuçlarına ulaşmak isteyenlerin [erkanakin@anadolu.edu.tr](mailto:erkanakin@anadolu.edu.tr) adresine e-mail göndermeleri yeterli olacaktır.

Araştırmaya yapacağınız katkıdan dolayı teşekkür ederiz.

Saygılarımızla .

Yrd. Doç. Dr. Metin ARGAN  
Anadolu Üniversitesi  
Beden eğitimi ve Spor Y.O.  
[margan@anadolu.edu.tr](mailto:margan@anadolu.edu.tr)

Erkan AKIN  
Anadolu Üniversitesi  
Sağlık Bilimleri Enstitüsü  
[erkanakin@anadolu.edu.tr](mailto:erkanakin@anadolu.edu.tr)

Anket için lütfen tıklayınız

Başlat - - - - - Internet 03:54

### EK 3 ELKTRONİK SPOR ANKETİ

..... elektronik sporlar ..... - Microsoft Internet Explorer

Dosya Düzen Görünüm Sık Kullanılanlar Araçlar Yardım

Geri - - - - - Ara Sık Kullanılanlar - - - - - 125 - - - - -

Adres http://www.elektroniksporlar.com/anket/tr/anket.php Git Bağlantılar >>

1-) Bilgisayar oyunlarını bir spor olarak yapmanız ile ilgili aşağıda verilen ifadeleri değerlendiriniz.

		KESİNLİKLE KATILYORUM	KATILYORUM	KARARSIZIM	KATILMIYORUM	KESİNLİKLE KATILMIYORUM
1	Boş zamanlarımı değerlendirmek için yapıyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Bu alanda kariyer elde etmek için yapıyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Oyun tutkum nedeniyle yapıyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Hobi amaçlı yapıyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Para kazanma amacıyla yapıyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Profesyonel olmak için yapıyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	Bu sporu (bilgisayar oyunu) çok sevdiğim için yapıyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	Bilgisayar oyunculuğunu profesyonel veya amatör bir meslek olarak görüyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	Bu sporu (bilgisayar oyunu) çok eğlenceli bulduğum için yapıyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	Sportif başarı elde etmek için yapıyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

... M M 1 JM M

Bitti Internet 03:22

### EK 3 (Devam)

...: elektronik sporlar ::... - Microsoft Internet Explorer

Dosya Düzen Görünüm Sık Kullanılanlar Araçlar Yardım

Geri Geri Ara Sık Kullanılanlar

Adres http://www.elektroniksporlar.com/anket/tr/anket.php Git Bağlantılar

**2-) Elektronik sporların örgütlenmesi hakkındaki düşünceleriniz.**

		KESİMLİ KATILMI	KATILMI	KARAR	KATILMI	KESİMLİ KATILMI
1	Elektronik sporlarda ülkemizde sponsorların desteğini yeterli buluyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Elektronik sporların gelişimi sponsor desteğine bağlıdır	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Dünya çapında veya uluslararası çapta başarı elde etme sponsor desteğine bağlıdır	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Ülkemde Elektronik Sporlar Federasyonu kurulmalı	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Bilgisayar oyunculuğu elektronik sporlar içinde değerlendirilmeli	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Medyada bilgisayar oyunları ile ilgili özel programların bulunması gerekir	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**3-) Elektronik sporlarda (bilgisayar oyunları) başarı için aşağıda sıralanan unsurların her birini önemlerine göre değerlendiriniz.**

		ÇOK ÖNEMLİ	ÖNEMLİ	NE ÖNEMLİ NE ÖNEMSİZ	ÖNEMSİZ	HİÇ ÖNEMLİ DEĞİL
1	Klavye	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Mouse	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Mouse pad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bitti

Başlat

..... elektronik sporla... Belge1 - Microsoft Word

Internet

03:23

### EK 3 (Devam)

..... elektronik sporlar ..... - Microsoft Internet Explorer

Dosya Düzen Görünüm Sık Kullanılanlar Araçlar Yardım

Geri Geri Geri Geri Ara Sık Kullanılanlar

Adres http://www.elektroniksporlar.com/anket/tr/anket.php Git Bağlantılar

4	İnternet hızı	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Kulaklık	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Özel eldiven	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	Her türlü forma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	Bu spora özgü gözlük	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**4-) Elektronik sporlarda başarıyı etkileyebilecek bazı faktörler aşağıda verilmiştir. Lütfen her birini değerlendiriniz.**

		ÇOK ÖNEMLİ	ÖNEMLİ	NE ÖNEMLİ NE ÖNEMSİZ	ÖNEMSİZ	HİÇ ÖNEMLİ DEĞİL
1	Düşünme hızı	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Önsezi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Zeka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Takım oyunu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	El çabukluğu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bitti Internet

Başlat .....

Belge1 - Microsoft Word 03:24

### EK 3 (Devam)

..... elektronik sporlar ..... - Microsoft Internet Explorer

Dosya Düzen Görünüm Sık Kullanılanlar Araçlar Yardım

Geri Geri Ara Sık Kullanılanlar

Adres <http://www.elektroniksporlar.com/anket/tr/anket.php> Git Bağlantılar

6	Görme yeteneği	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	Konsantrasyon	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	Liderlik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**5-)Elektronik sporlarda turnuvaya katılımınız ile ilgili aşağıda verilen ifadeleri değerlendiriniz.** Evet Hayır

1	Hiç elektronik sporlarla ilgili ulusal "resmi" turnuvaya katıldınız mı?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Hiç elektronik sporlar ile ilgili uluslararası "resmi" turnuvaya katıldınız mı?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Hiç elektronik sporlar ile ilgili uluslararası veya ulusal "özel" turnuvaya katıldınız mı?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Ulusal veya uluslararası çapta resmi veya özel ödül kazandınız mı?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	World Cyber Games (WCG) kavramını biliyor musunuz?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Evinizde bilgisayar var mı?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	Takım veya bireysel sponsorunuz var mı?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**6-)Elektronik sporlarda turnuvaya katılımınız ile ilgili aşağıda verilen ifadeleri değerlendiriniz.** Var Yok

1	Klavye	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
---	--------	-----------------------	-----------------------

Bitti

Internet

Başlat

..... elektronik sporla... Belge1 - Microsoft Word

03:24

## EK 3 (Devam)

Microsoft Internet Explorer - elektronik sporlar

Adres: <http://www.elektroniksporlar.com/anket/tr/anket.php>

2	Mouse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Mouse ped	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Kulaklık	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Özel forma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Takım Forması	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Milli takım forması	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7-) Aşağıdaki hangi dalda yarışmaktasınız?

Bireysel oyunlar  Takım oyunları

8-) Kaç yıldan beri elektronik sporlarla (bilgisayar oyunları) ile uğraşıyorsunuz?

1 yıldan az  
 1-2 yıl  
 2-3 yıl  
 3-4 yıl  
 5 yıldan daha fazla

9-) Haftada kaç saat internete bağlanmadan (Offline) bilgisayar oyunları oynuyorsunuz?

0-5 saat

Bitki | İnternet | Başlat | elektronik sporla... | Belge1 - Microsoft Word | 03:24



## EK 3 (Devam)

..... elektronik sporlar ..... - Microsoft Internet Explorer

Dosya Düzen Görünüm Sık Kullanılanlar Araçlar Yardım

Adres <http://www.elektroniksporlar.com/anket/tr/anket.php>

**9-) Haftada kaç saat internete bağlanmadan (Offline) bilgisayar oyunları oynuyorsunuz?**

0-5 saat

6-10 saat

11-15 saat

16-20 saat

21 saatten daha fazla

**10-) Haftada kaç saat internete bağlanarak (Online) bilgisayar oyunları oynuyorsunuz?**

0-5 saat

6-10 saat

11-15 saat

16-20 saat

21 saatten daha fazla

**11-) İnternette (Online) bilgisayar oyunlarını kiminle oynuyorsunuz?**

İnternette(Online) rasgele tanıştığım arkadaşlar ile

İnternette (Online) tanıdığım arkadaşlar ile

Gerçek yaşamdan tanıdığım arkadaşlar ile

Okuldan tanıdığım arkadaşlar ile

Diğer ( Lütfen yazınız  )

**12-) Aşağıdaki oyun türlerinden hangisi favorinizdir? ( Not: Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.)**

Star Craft: Broad War (RTS)  War Craft: Frozen Throne (RTS)

Bitti

İnternet

Başlat

..... elektronik sporla... Belge1 - Microsoft Word

03:25

## EK 3 (Devam)

..... elektronik sporlar ..... - Microsoft Internet Explorer

Dosya Düzen Görünüm Sık Kullanılanlar Araçlar Yardım

Adres <http://www.elektroniksporlar.com/anket/tr/anket.php> Git Bağlantılar >>

**12-) Aşağıdaki oyun türlerinden hangisi favorinizdir? ( Not: Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.)**

<input type="checkbox"/> Star Craft: Broad War (RTS)	<input type="checkbox"/> War Craft: Frozen Throne (RTS)
<input type="checkbox"/> TRACKMANIA NATIONS ESWC	<input type="checkbox"/> Counter-Strike 1.6
<input type="checkbox"/> FIFA 2007 – Spor	<input type="checkbox"/> Need for Speed: Undergrand 2- Spor
<input type="checkbox"/> QUAKE 4	<input type="checkbox"/> Dead Or Alive (Console/X Box)- Action
<input type="checkbox"/> Diğer <input type="text"/>	

**13-) Aşağıdaki oyun türlerinin hangilerinde yarışmacısınız? (Not: Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.)**

<input type="checkbox"/> Star Craft: Broad War (RTS)	<input type="checkbox"/> War Craft: Frozen Throne (RTS)
<input type="checkbox"/> TRACKMANIA NATIONS ESWC	<input type="checkbox"/> Counter-Strike 1.6
<input type="checkbox"/> FIFA 2007 – Spor	<input type="checkbox"/> Need for Speed: Undergrand 2- Spor
<input type="checkbox"/> QUAKE 4	<input type="checkbox"/> Dead Or Alive (Console/X Box)- Action
<input type="checkbox"/> Diğer <input type="text"/>	

**14-) Turnuvalar dışında bu spora nerede hazırlanıyorsunuz?**

Evde

İnternet Cafe'de

Arkadaşların evinde

Okulda

Diğer ( Lütfen yazınız  )

**15-) Cinsiyetiniz**

Kadın  Erkek

Bitti

İnternet

Başlat

..... elektronik sporla... Belge1 - Microsoft Word

03:25

## EK 3 (Devam)

Microsoft Internet Explorer - elektronik sporlar

Adres: <http://www.elektroniksporlar.com/anket/tr/anket.php>

**16-) Medeni haliniz?**

Evli  Bekar

**17-) Yaşınız**

18 veya aşağı  
 19-25  
 26-30  
 31-35  
 36-40  
 41 veya yukarı

**18-) Eğitim durumunuz**

İlkokul veya daha düşük  
 Ortaokul  
 Lise  
 Önlisans / lisans  
 Lisansüstü (yüksek lisans/ doktora)

**19-) Ortalama aylık geliriniz**

500 YTL veya aşağı  
 501-1000 YTL  
 1001-2000 YTL  
 2001-3000 YTL  
 3001 veya yukarı

Windows Taskbar: Başlat, Bitti, elektronik sporla..., Belge1 - Microsoft Word, 03:25

## EK 3 (Devam)

Microsoft Internet Explorer - elektronik sporlar

Dosya Düzen Görünüm Sık Kullanılanlar Araçlar Yardım

Adres <http://www.elektroniksporlar.com/anket/tr/anket.php>

Ortaokul  
 Lise  
 Önlisans / lisans  
 Lisansüstü (yüksek lisans/ doktora)

**19-) Ortalama aylık geliriniz**

500 YTL veya aşağı  
 501-1000 YTL  
 1001-2000 YTL  
 2001-3000 YTL  
 3001 veya yukarı

**20-) Mesleğiniz**

Öğrenci  
 İşçi  
 Memur  
 Yönetici  
 Diğer ( Lütfen yazınız  )

**21-) Ülke**  
( Lütfen yazınız  )

Bitti

Başlat

...: elektronik sporla... Belge1 - Microsoft Word

03:26

## EK 4 TEŞEKKÜR SAYFASI

..... elektronik sporlar ..... - Microsoft Internet Explorer

Dosya Düzen Görünüm Sık Kullanılanlar Araçlar Yardım

Adres <http://www.elektroniksporlar.com/anket/tr/kayit.php> Git Bağlantılar >>

Katkılarınız için çok teşekkür ederiz.  
Çalışma sonuçlarına ulaşmak için  
[erkanakin@anadolu.edu.tr](mailto:erkanakin@anadolu.edu.tr)  
adresine mail atabilirsiniz.  
İyi çalışmalar.

Yrd. Doç. Dr. Metin ARGAN  
Anadolu Üniversitesi  
Beden eğitimi ve Spor Y.O.  
[margan@anadolu.edu.tr](mailto:margan@anadolu.edu.tr)

Erkan AKIN  
Anadolu Üniversitesi  
Sağlık Bilimleri Enstitüsü  
[erkanakin@anadolu.edu.tr](mailto:erkanakin@anadolu.edu.tr)

**elektroniksporlar.com**

Bitti Internet

Başlat ..... elektronik sporl... anket - Microsoft Word 03:28