

ESPORA KATILIM MOTİVASYONUN İNCELENMESİ: FARKLI TÜRDE ESPOR OYUNLARI OYNAYAN ESPORCULAR ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

A Study Of The Motivations To Participate On Esport: A Research On
Different Type Of Esports Games Players

Reference: Kilci, A.K. & Göktaş, Z. (2020). "Espora Katılım Motivasyonunun İncelenmesi: Farklı Türde Esport Oyunları Oynayan Esportcular Üzerine Bir Araştırma", International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal, (Issn:2630-631X) 6(37): 1982-1989

Arş. Gör. Alp Kaan KİLCİ

Balıkesir Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, mail: alpkaankilci@balikesir.edu.tr, Balıkesir/TÜRKİYE
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6445-6400>

Prof. Dr. Zekeriya GÖKTAŞ

Balıkesir Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü, mail: zgoktas@balikesir.edu.tr
Balıkesir/TÜRKİYE
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9587-4218>

ÖZET

Geleceğin sporu olarak bilinen espora katılımda etkili olan motivleri belirlemek ve bu motivlerin farklı esport oyun türlerinde değişiklik gösterip göstermediğini belirlemek bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Çalışmaya 338 erkek, 128 kadın olmak üzere, amatör olarak esport oyunları oynayan 466 gönüllü oyuncu katılmıştır. Veri toplama aracı olarak E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (Öz ve Üstün, 2019) kullanılmıştır. Veriler çevrimiçi anket yolu ile toplanmış olup, elde edilen verilerin analizi için SPSS 25.0 programı kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; farklı türde esport oyunları oynayan oyuncuların esport katılım motivasyonlarının farklılık göstermediği belirlenmiştir. Buna ek olarak oyuncuların espora katılım motivasyonları alt boyutlarından en yüksek ortalamaya boş zamanı değerlendirme alt boyutunun sahip olduğu belirlenmiştir. Esport aktivitelerine amatör olarak katılabilmek için geleneksel sporlarda olduğu gibi kesin bir zaman diliminin olmaması, oyuncuların istedikleri zaman bu aktiviteler katılmasına imkan tanımaktadır. Oyunların; kişilerin normal rutin yaşantılarından uzaklaşıp farklı aktiviteler yaparak, gerçek hayattaki sorun ve sıkıntılarından uzaklaşmasına yardımcı olduğu, bu yüzden boş zamanlarında esport aktivitelerine yöneldikleri düşünülmektedir. Ölçek alt boyutlarından en düşük ortalama sahip altboyut ise rekabet ve başarı olurken, bu alt boyutta yer alan esporttaki ödülleri kazanmayı seviyorum maddesinin ortalama puanının yüksek olması, ciddi miktarlara ulaşan esport gelirlerinden kaynaklandığı söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Esport, motivasyon, katılım, fps, moba

ABSTRACT

The aim of this study is to determine the motivations that are effective in participating in esports, which is known as the sport of the future, and whether these motivations differ in different types of esports games. 466 volunteer players, 338 men and 128 women, who play esports games as an amateur, participated in the study. Esports Participation Motivation Scale (Öz & Üstün, 2019) was used as data collection tool. The data were collected through an online questionnaire and the SPSS 25.0 program was used to analyze the data obtained. According to the research results; It has been determined that the esports participation motivations of the players who play different types of esports games do not differ. In addition, it was determined that the leisure time evaluation sub-dimension has the highest average among the players' motivation to participate in esports. In order to participate in esports activities as an amateur, the lack of a definite time period as in traditional sports allows players to participate in these activities whenever they want. Your games; It is thought that it helps people get away from their real life problems and troubles by moving away from their normal routine lives and doing different activities, so they tend to esports activities in their spare time. While the sub-dimension with the lowest average among the sub-dimensions of the scale is competition and success, it can be said that the high average score of the item I love to win the awards in esports in this sub-dimension is due to the esports revenues reaching significant amounts.

Key words: esport, motivation, participation, fps, moba

1. GİRİŞ

Espor günümüz spor sektöründe radikal dijital dönüşümün en dikkate değer örneklerinden biridir. Dünyanın dört bir yanındaki ülkelerde, geleneksel spor etkinliklerine benzer profesyonel espor turnuvaları düzenlenmektedir (Adams ve arkadaşları, 2019). Örneğin, 2018 yılındaki FIFA eWorld Cup'taki 32 takımdan birisi olabilmek 20 milyondan fazla insan için katılım sağlamıştır (Altibox, 2019). Mirabito ve Kucek (2019), FIFA gibi spor video oyunlarının, espor yarışmalarında en az popüler tür olduğunu belirtmiştir. Espor oyunlarının “en az popüler” türleri için bile böylesine yüksek sayıda oyuncu ve taraftar bulunması, Uluslararası Olimpiyat Komitesinin (IOC) yakın gelecekte Olimpiyat Oyunlarına neden esporu dahil etmek istediğini göstermektedir (IOC, 2018; Morgan, 2019). Espor organizasyonlarının başlangıcı olarak 1980 yılında on binden fazla oyuncunun katıldığı Atari tarafından düzenlenen Space Invaders Şampiyonası kabul edilir (Li, 2016). 2016 yılında 43 milyondan daha fazla seyircinin çevrimiçi olarak izlediği League of Legends Dünya finali ile espor popüleritesini arttırmaya başlamıştır (Kennedy ve Rozelle, 2016). Esport günden güne daha fazla tanınmaya başlamaktadır. Örneğin; Çin'de espor, 2003'ten beri bir spor olarak kabul edilirken 2022 yılında Hangzhou'da yapılacak olan Asya Oyunlarında resmi bir rekabet sporu olarak yer alacaktır (Yang, 2018). Uluslararası Olimpiyat Komitesinin espora olan ilgisi, bu yeni ve sanal olarak oynanan sporların bu noktada kalmayacağını ve esporun önümüzdeki yıllarda sporda dijital dönüşümün bir merkezi olarak oyunların bir bölümünü temsil edeceğinin bir işaretidir (Tjønndal, 2020).

Amerika Birleşik Devletleri'nde ise espor oyuncuları 2013'ten beri profesyonel sporcular olarak kabul edilmektedir (Tassi, 2014). Esporun altyapısı, futbol veya basketbol gibi geleneksel takım sporlarıyla kıyaslanabilir. Çünkü profesyonel esporcuların sözleşmeleri de sadece sponsorlar tarafından değil, aynı zamanda profesyonel olarak düzenlenen espor organizasyonları (turnuvaları) ve kulüpleri tarafından imzalanır. Geleneksel sporlarda sıkça karşımıza çıkan oyuncu sözleşmeleri ve oyuncu transferleri esporda da bulunması, Paris Saint Germain, Manchester City, Ajax Amsterdam, Golden State Warriors ve Philadelphia gibi profesyonel spor kulüplerinin tanınırlıklarını artırmak için esporlara dahil olmalarına sebep olmuştur (Nagorsky ve Wiemeyer, 2020).

Elektronik spor veya espor, video oyunlarının rekabete dayalı olarak oynanması olarak tanımlanabilir (Jenny, Manning, Keiper ve Olrich, 2017). Espor hem bireysel olarak hem de takım halinde çevrimiçi tabanlı (LoL ve CS: GO), genelde beş oyuncudan oluşan takımların maçlarda birbirlerine karşı üstünlük kurmaya çalıştıkları popüler oyunlardır (Funk, Pizzo ve Baker, 2018). Jonasson ve Thiborg (2010) ise esporu, bireylerin veya takımların oyunun kurallarına göre rakiplerini yenmeye çalıştıkları organize rekabetçi bilgisayar oyunları olarak tanımlamaktadır. Genel bir tanım yapacak olursak esporu; *“bünyesinde sponsorlar, seyirciler, yayın kuruluşları gibi bileşenler bulunduran, genellikle takım halinde profesyonel düzeyde lig veya turnuvalarda oynanan, temelinde rakip takıma üstünlük kurma duygusu bulunan ve bireylerin bilişsel becerilerini kullanarak çevrimiçi olarak oynadıkları spor dalı”* olarak adlandırabiliriz (Kilci, 2019). Esporlar, Multiplayer Online Battlefield Arena (MOBA), First Person Shooter (FPS), Gerçek Zamanlı Strateji (RTS) ve spor simülasyonları gibi belirli türlere ayrılabilir (Ansgar ve Jannika, 2018). Her bir oyun türünde, farklı kurallar ve oyuncuların ustalaşması gereken farklı mekanikler bulunmaktadır. Maksimum performans seviyesini elde etmek ve sürdürmek için, oyuncular sürekli olarak egzersiz yapmalı, becerilerini ve yeteneklerini geliştirmeli veya sürdürmelidir (Nagorsky ve Wiemeyer, 2020).

Bu araştırmanın amacı; FPS ve MOBA türünde oyun oynayan esporcuların espora katılım motivasyonlarını incelemektir.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli

Araştırma, nicel araştırma deseni esas alınarak gerçekleştirilmiş ve çok sayıda bireyden oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla evrenin tümü ya da ondan alınacak bir örneklem üzerinde taramanın yapıldığı genel tarama modeli uygulanmıştır (Karasar, 2012).

2.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Bu çalışmanın evrenini Türkiye'deki amatör FPS ve MOBA oyuncuları oluşturmuştur. Belirlenen oyuncu grubunun tamamına ulaşma olanağı bulunmadığından dolayı evren içerisinden örneklemin belirlenmesine gereksinim duyulmuştur. Çalışma 128'i kadın 338'i erkek olmak üzere toplam 466 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Tabachnick ve Fidell (2007)'e göre örneklem büyüklüğü, toplam ifade sayısının 8 katına 50 ekleyerek hesaplanabilir. Bu bilgidен hareketle, mevcut çalışmada toplam 47 ifade bulunmakta ve

hesaplama sonucu toplam 426 kişilik örneklem grubunun bu çalışma için yeterli olduğu görülmektedir. Mevcut örneklem büyüklüğünün (466), literatürde belirtilen minimum örneklem gereksinimini karşıladığı görülmektedir.

2.3. Veri Toplama Aracı

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen 47 maddelik 5'li likert tipindeki E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği ve katılımcıların demografik özelliklerinin (yaş, cinsiyet, oynadıkları espor oyun türü) yer aldığı demografik bilgi formu kullanılmıştır. Kovid 19 pandemisi nedeniyle çevrim içi anket formu oluşturulmuş ve esporculara çevrim içi yayın platformu olan Twitch üzerinden ulaşılmıştır.

2.4. Verilerin Analizi

Araştırmaya dahil edilen ölçek formlarının analizinde SPSS 26.0 programı kullanılmıştır. Çevrimiçi olarak elde edilen veriler ilk olarak Excel formatında kaydedilmiş, SPSS programına aktarılarak kayıp ve uç verilerden arınmış olan ham veriler üzerinde ilgili analizler gerçekleştirilmiştir. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri kontrol edilmiştir. Bu değerler +1,5 ve -1,5 arasında kontrol edilip değerlendirmeye alınmıştır (Tabachnick ve Fidell, 2007). Bu değerlendirme sonuçlarına göre verilerin normal dağılım göstermediği görülmüş ve veriler üzerinde betimsel istatistik, t-testi ve ANOVA testleri uygulanmıştır.

Betimsel istatistik sonuçları değerlendirilirken ölçek boyutlarına ilişkin alınabilecek en düşük ve en yüksek puan aralıkları olan 5'li likert tipi ölçek ile derecelendirildiğinden, derecelendirme eşit aralıklara bölünmüş ve araştırma grubunun ölçek maddelerinin her birisinden almış oldukları ortalama puanların değerlendirilmesi; (5-1=4 ve 4/5= 0,80), 1,00 ile 1,79 arası = "Hiç Katılmıyorum", 1,80 ile 2,59 arası = "Katılmıyorum", 2,60 ile 3,39 arası = "Kararsızım", 3,40 ile 4,19 arası = "Katılıyorum", 4,20 ile 5,00 arası = "Tamamen Katılıyorum" şeklinde yapılmıştır (Bal ve Karademir, 2013).

3. BULGULAR

3.1. Demografik Özellikler

Araştırmaya katılan esporcuların demografik bilgilerine ait bilgiler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özellikleri

Demografik Bilgiler		n	%
Cinsiyet	Erkek	338	72,5
	Kadın	128	27,5
TOPLAM		466	200
Yaş	18-20 arası yaş	147	31,5
	20-22 arası yaş	130	27,9
	22 yaş ve üzeri	189	40,6
TOPLAM		466	200
Espor Oyun Türü	FPS	256	54,9
	MOBA	210	45,1
TOPLAM		466	200

Araştırmaya 338'i erkek ve 128'i kadın olmak üzere toplam 466 amatör espor oyuncusu katılmıştır. Araştırmaya katılan bu oyuncuların %31,5'i (147) 18-20 yaş aralığında, %27,9'u (130) 20-22 yaş aralığında ve %40,6'sı (189) 22 yaşın üzerindedir. Araştırmaya katılan oyuncuların %54,9'u (256) FPS oyunları oynarken, %45,1'i (210) MOBA tarzındaki espor oyunları oynadıkları görülmektedir (Tablo 1).

3.2. Güvenirlilik Analizi

Her analiz için yapılması gerekli olan güvenirlilik analizi, ölçme aracında (ölçek, anket vb.) yer alan soruların birbirleri ve ölçme aracının tamamıyla ile olan tutarlılığını ifade eder. Güvenirlilik, elde edilen ölçümler üzerindeki yorumlar ve daha sonra ortaya çıkabilecek analizler için bir temeldir (Kalaycı, 2016). Bu çalışmada, E-Spor Katılım Motivasyonu ölçeğinin ve altboyutlarının güvenirliliği, iç tutarlık (Cronbach Alpha) katsayısı ile hesaplanmıştır.

Tablo 2. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğinin ve Alt Boyutlarının Güvenirlik Analizi

	Cronbach's Alpha Değeri (α)
Taksonomik Alan	$\alpha=,933$
Yetkinlik	$\alpha=,942$
İlişkisel Benlik	$\alpha=,859$
Rekabet ve Başarı	$\alpha=,892$
Boş Zaman Değerlendirme	$\alpha=,846$
E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ)	$\alpha=,985$

Tablo 2 incelendiğinde E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin ve alt boyutlarının Cronbach's Alpha güvenirlilik analizi sonuçları; Taksonomik Alan altboyutu için 0,933; İlişkisel Benlik altboyutu için 0,942; Rekabet ve Başarı altboyutu için 0,892 ve Boş Zaman Değerlendirme altboyutu için 0,846 tespit edilirken E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeğinin genelini Cronbach's Alpha güvenirlilik katsayı değeri 0,985 olarak tespit edilmiştir. Bu değerler bir çok uzmana göre mükemmel olarak yorumlanabilecek bir değerdir (Özdamar, 2013; Kalaycı, 2016; Tabachnik ve Fidell, 2007). Cronbach's Alpha katsayısının .70 ve üzerinde olması içsel tutarlık açısından yeterli düzeyde güvenilir olduğunu göstermektedir (Cronbach, 1951). Bu değerler incelendiğinde tüm altboyutların ve ölçeğinin tümünün yüksek derecede güvenilir olduğu görülmektedir.

3.3. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği ve Alt Boyut İstatistikleri

Araştırmanın bu bölümünde E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği'nde yer alan 47 maddenin betimsel istatistik sonuçları altboyutlara ayrılmış şekilde verilmiştir.

Tablo 3. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Taksonomik Alan Altboyutu Betimsel İstatistiği Sonuçları

	N	X
1. Spor video oyunları oynuyorum, çünkü duygularımı uyarıyorlar.	466	3,31
2. Spor video oyunları beni sürekli tetikte tutuyor.	466	3,21
3. Spor video oyunları oynamanın adrenalin düzeyimi yükselttiğini hissedebiliyorum.	466	3,67
4. Spor video oyunları oynuyorum, çünkü beni heyecanlandırıyorlar.	466	3,62
5. Gerçekçi grafikler nedeniyle dijital platformda spor video oyunları oynuyorum.	466	3,52
6. Canlı grafiklerle E-spor aktivitelerinin sanal yönlerinden keyif alıyorum.	466	3,61
7. E-spor aktivitelerine katıldığım da spor bilgimi de kullanabiliyorum.	466	3,58
8. Bilgimi kullanarak oyunları ve takımları seçiyorum.	466	3,88
9. E-spor aktivitelerinin tasarımları ilgimi çekiyor.	466	3,67
10. E-spor stratejilerimi simüle ederim.	466	3,55
11. E-spor aktivitelerinde oynarken oyuncular ve takımlar hakkındaki bilgimi kullanıyorum.	466	3,77
12. Bazı spor aktivitelerinden aldığım keyfi dijital platformdan da aldığım için katılım sağlıyorum.	466	3,53
13. İlgilendiğim spor dalı ile ilgili aktivite olmadığında E-spor formatındaki içeriğe yöneliyorum.	466	3,32
14. En sevdiğim spor bir E-spor oyununa uyarlandı.	466	3,29
15. E-spor aktivitelerinde başka bir ben ortaya çıkıyor ve bambaşka bir dünyayı görmemi sağlıyor.	466	3,31
ORTALAMA	466	3,53

Taksonomik alan altboyutunda bulunan maddeler oyuncuların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor özellikleri tanımlamaktadır (Öz ve Üstün, 2019). Tablo 3'de bu altboyuttaki her maddenin ortalama puanı ve Taksonomik altboyuttaki maddelerin genel ortalama puanı verilmiştir. Bu altboyutta yer alan maddelerin ortalama puanları 3,21 ile 3,88 arasında değişmektedir. Taksonomik altboyutunun genel ortalama puanı $X=3,53$ ile "katılıyorum" düzeyindedir.

Tablo 4. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Yetkinlik Altboyutu Betimsel İstatistiği Sonuçları

	N	X
16. E-spor ile düşünce becerilerim gelişiyor.	466	3,6
17. E-spor ile yeni beceriler kazanıyorum.	466	3,55
18. E-spor da kendimi geliştirebileceğime/yükselebileceğime inanıyorum.	466	3,31
19. E-spor aktiviteleri özgür hissettiriyor.	466	3,52
20. E-spor aktiviteleri beni rahatlatıyor.	466	3,64
21. E-spora katılım ile yaşamım daha ilgi çekici bir hale geldi.	466	3,11
22. E-spor becerilerimi geliştiriyor.	466	3,4
23. E-spora yeteneğim olduğu için oynuyorum.	466	3,27
24. E-spor aktiviteleri beni tatmin ediyor.	466	3,54
25. E-spor da oyunları oynamak, gerçek oyunlar için becerilerimi de öğrenmeye yardımcı oluyor.	466	3,43
26. E-spor ilgimi çekiyor.	466	3,72

Yetkinlik altboyutu bireyin kendi hakkında edindiği total yargıları ifade etmektedir (Öz ve Üstün, 2019). Tablo 4'te bu altboyuttaki her maddenin ortalama puanı ve Yetkinlik altboyutundaki maddelerin genel ortalama puanı verilmiştir. Bu altboyutta yer alan maddelerin ortalama puanları 3,11 ile 3,72 arasında değişmektedir. Yetkinlik altboyutunun genel ortalama puanı $X=3,46$ ile “katılıyorum” düzeyindedir.

Tablo 5. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği İlişkisel Benlik Altboyutu Betimsel İstatistiği Sonuçları

	N	X
27. Çevrem E-spor aktivitelerine katılmamı istediği için oynuyorum.	466	2,54
28. Yeni insanlarla tanışmak için oynuyorum.	466	2,77
29. Kendimi sanal ortamda daha iyi ifade edebiliyorum.	466	2,81
30. E-spor aktivitelerine katılıyorum çünkü başkalarıyla bağlantı kurma fırsatları sağlıyorum.	466	3,06
31. Takım çalışmasını sevdiğim için oynuyorum.	466	3,46
32. E-spor aktiviteleri yeni bir sosyal çevre oluşturmak için iyi bir ortam yaratır.	466	3,35
33. Arkadaşlarım ile ortak oyun sürdürdüğümüz için oynuyorum.	466	3,54
ORTALAMA	466	3,07

İlişkisel benlik altboyutu kişinin kendisini yakın ilişkileriyle (ikili ilişkileriyle) ne kadar özdeşleştirdiğini ifade etmektedir (Öz ve Üstün, 2019). Tablo 5'te bu altboyuttaki her maddenin ortalama puanı ve ilişkisel benlik altboyutundaki maddelerin genel ortalama puanı verilmiştir. Bu altboyutta yer alan maddelerin ortalama puanları 2,54 ile 3,56 arasında değişmektedir. İlişkisel altboyutunun genel ortalama puanı $X=3,07$ ile “kararsızım” düzeyindedir.

Tablo 6. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Rekabet ve Başarı Altboyutu Betimsel İstatistiği Sonuçları

	N	X
34. Rekabeti seviyorum.	466	4,06
35. E-spordeki ödülleri kazanmayı seviyorum.	466	3,64
36. E-spor bana statü ve saygınlık kazandırıyor.	466	2,95
37. E-spor bana popülerlik kazandırıyor.	466	2,92
38. Başkalarından en iyi olduğumu kanıtlamak için oynamayı seviyorum.	466	3,07
39. Birine karşı kaybettiğimde, hemen onu yenmek için tekrar oynamak istiyorum.	466	3,48
40. E-sporde en hızlı ve en yetenekli kişi olmak benim için önemli.	466	3,12
41. E-sporde başarılı olduğum için oynuyorum.	466	3,2
ORTALAMA	466	3,30

Rekabet ve başarı altboyutu kişinin yazgıcılık, savaşçılık, çıkarıcılık kaynakları ile rekabetin tüm yönlerini ele alarak ifade etmektedir (Öz ve Üstün, 2019). Tablo 6'da bu altboyuttaki her maddenin ortalama puanı ve rekabet ve başarı altboyutundaki maddelerin genel ortalama puanı verilmiştir. Bu altboyutta yer alan maddelerin ortalama puanları 2,92 ile 4,06 arasında değişmektedir. Rekabet ve başarı altboyutunun genel ortalama puanı $X=3,30$ ile “kararsızım” düzeyindedir.

Tablo 7. E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği Boş Zaman Değerlendirme Altboyutu Betimsel İstatistiği Sonuçları

	N	X
42. E-spor ciddi boş zaman aktivitesi olarak tempomun değişmesini sağlıyor.	466	3,58
43. E-spor oyunlarına kolay ulaşıldığı için tercih ediyorum.	466	3,43
44. E-spor normal rutinimden çıkıp mola vermeme yardımcı olur.	466	3,58
45. E-spor diğer boş zaman aktivitelerinden daha çok beni oyalar/daha çok dikkatimi dağıtır.	466	3,46
46. E-spor gerçek hayattaki problemlerden uzaklaşmamı sağlar.	466	3,52
47. Spor aktivitelerine müsait olduğumda ne zaman istersem katılabiliyorum.	466	3,77
ORTALAMA	466	3,55

Espor, sporun postmodern (yerleşik kurulu toplumsal yapıların tekno-radikal değişimler sonucu yeni bir toplumsal formata bürünmesi, “değişkenlik”, “görelilik”, “uçuculuk”, “hız”, “yapaylık” vb. görüngülerle tanımlanması) bir güncellemesini yaşattığından boş zaman değerlendirme maddeleri postmodern boş zaman değerlendirme yaklaşımları ile açıklamaya çalışmaktadır (Öz ve Üstün, 2019). Tablo 7'de bu altboyuttaki her maddenin ortalama puanı ve boş zaman değerlendirme altboyutundaki maddelerin genel ortalama puanı verilmiştir. Bu altboyutta yer alan maddelerin ortalama puanları 3,43 ile 3,77 arasında değişmektedir. Boş zaman değerlendirme altboyutunun genel ortalama puanı $X=3,55$ ile “katılıyorum” düzeyindedir.

Tablo 8. Espor Katılım Motivasyonunun Espor Oyun Türü Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

		N	X	SS	f	p
Taksonomik Alan	Aksiyon Oyunları	256	3,5442	,78341	,489	,485
	MOBA Oyunları	210	3,4928	,79840		
Yetkinlik	Aksiyon Oyunları	255	3,4746	,87796	,097	,755
	MOBA Oyunları	210	3,4495	,84703		
İlişkisel Benlik	Aksiyon Oyunları	253	3,0728	,87452	,002	,960
	MOBA Oyunları	209	3,0769	,87665		
Rekabet ve Başarı	Aksiyon Oyunları	254	3,3443	,90900	1,143	,286
	MOBA Oyunları	209	3,2544	,89025		
Boş Zaman Değerlendirme	Aksiyon Oyunları	254	3,5702	,83642	,137	,712
	MOBA Oyunları	209	3,5415	,82763		
Espor Katılım Motivasyonu	Aksiyon Oyunları	256	3,4066	,74463	,311	,577
	MOBA Oyunları	210	3,3685	,72165		

Tabloda görülebileceği üzere, espor katılım motivasyonu ölçeği ve alt boyutlarının puan ortalamalarının espor oyun türlerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$).

4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Araştırmadan elde edilen sonuçlara bakıldığında, çalışmaya espor oyunu oynayan 466 kişi katıldığı ve bu oyunculardan 328'inin erkek 128'inin kadın, 147'sinin 18-20 yaş aralığında, 130'unun 20-22 yaş aralığında ve 189'unun 22 yaşın üzerinde olduğu görülmektedir. Ayrıca bu oyuncuların %256'sı FPS, 210'u MOBA türündeki espor oyunlarını oynamaktadır.

Oyuncuların espor katılım motivasyonu ölçeği taksonomik alan alt boyutundaki maddelerden "Spor video oyunları oynamanın adrenalini düzeyimi yükselttiğini hissedebiliyorum", "Spor video oyunları oynuyorum, çünkü beni heyecanlandırıyorlar" ve "Espor aktivitelerinin tasarımları ilgimi çekiyor." Maddelerine katılıyorum düzeyinde yaklaşımlarının olması, espor oyunlarının oyuncularını heyecanlandığı, aktif olabilmek ve motivasyon sağlayabilmek gereken enerji sağladığını söylebiliriz. Ayrıca espor aktivitelerindeki (turnuva, şampiyona vb.) seyirci topluluğunun, organizasyon yapısının kısacası oluşturduğu atmosfer oyuncuları etkilediğini düşünülmektedir.

Çalışmaya katılan espor oyuncularının yetkinlik altboyutundaki maddelerden "E-spor ile yeni beceriler kazanıyorum", "E-spor aktiviteleri özgür hissettiriyor.", "E-spor aktiviteleri beni rahatlatıyor.", "E-spor aktiviteleri beni rahatlatıyor." ve "E-spor ilgimi çekiyor." maddelerine olumlu yaklaşımlarının olması (katılıyorum düzeyi), oyuncuların espor ile birlikte kendilerinin yeni beceriler kazandığını, espor aktivitelerinin ilgilerini çektiği, bu aktivitelerinde kendilerini sıkıntılarından uzaklaştığını bu nedenle rahatlatıldığını ve özgür hissettiğini söyleyebiliriz. Oyuncuların ilişkisel benlik altboyutundaki "Çevrem E-spor aktivitelerine katılmamı istediği için oynuyorum." maddesine katılmıyorum düzeyinde, "Yeni insanlarla tanışmak için oynuyorum." ve "Kendimi sanal ortamda daha iyi ifade edebiliyorum." maddelerinde ise kararsız oldukları görülmektedir. Oyuncuların espor aktivitelerine çevresindeki kişilerden dolayı değil kendi istekleri doğrultusunda katıldıkları söylenebilirken, bu aktiviteleri gerçekleştirirmedeki amaçlarının yeni insanlar tanışmak olmadığı ve sanal ortamda kendilerini daha iyi ifade edemedikleri düşünülebilir. Bu durum, sanal ortamda metinsel veya ses şekilde olan iletişimde karşısındaki kişilerin mimik jestlerini göremediklerinden kaynaklanabilir.

Oyuncuların rekabet ve başarı alt boyutundaki "Rekabeti seviyorum.", "E-spordeki ödülleri kazanmayı seviyorum." ve "Birine karşı kaybettiğimde, hemen onu yenmek için tekrar oynamak istiyorum." maddelerine katılıyorum düzeyinde tutum gösterdikleri belirlenmiştir. Tüm spor dallarının rekabet içerdiği, her müsabakanın bir kazananı ve kaybedeni bulunduğu (Demir ve Sertbaş, 2020) göz önüne alındığında temelinde rakip takıma üstünlük kurmak olan esporda da oyuncuların rekabeti sevme motivasyonlarının

yüksek düzeyde olması kaçınılmazdır. Ayrıca sporun doğasında rekabet kavramının yer almasından dolayı, oyuncuların başka bir oyuncuya müsabaka kaybettiği zaman aynı rakibini tekrar yenmek için oynamak istemektedir. Oyuncuların espora katılım motivasyonlarından espor ödülleri kazanmak olduğunda bir gerçektir. Öyleki; Conroy, Kowal, Toth ve Campbell (2020) Kuzey Amerika'daki League of Legends takımlarının gelirlerinin 2017 yılında ortalama 105.000 dolar olduğunu, Koueider (2018) ise liglerde bu gelirin 320.000 dolara kadar yükseldiğini belirtmiştir. Espor turnuva gelirlerinin düzenli olarak takip edildiği ve açıklandığı platform esportearnings'e göre göre 2019 yılında espor toplam ödül havuzu 234.726.756 dolara ulaşmıştır. 2020 yılında ise Covid-19 pandemisi nedeni ile 77.679.351 dolara gerilemiştir (Esportearnings, 2020). Genel olarak esporun ödül havuzu sponsorlardan, bilet satışlarından ve yayın gelirlerinden oluşmaktadır. Oyuncuların ayrıca espor ile ilgili oyun içi ekipman kazanma durumları da söz konusudur. Bu kapsamda espor gelirlerinin ciddi miktarlara ulaşması ve oyun içi bazı ekipmanlar kazanabilmelerinden dolayı oyuncuların bu ödüllerden yararlanmak istemeleri gayet doğaldır.

Boş zaman değerlendirme altboyutunda yer alan "Spor aktivitelerine müsait olduğumda ne zaman istersem katılabiliyorum.", "E-spor normal rutimden çıkıp mola vermeme yardımcı olur." ve "E-spor gerçek hayattaki problemlerden uzaklaşmamı sağlar." maddelere, oyuncular katılıyor düzeyinde oldukları görülmüştür. Espor aktivitelerine amatör olarak katılabilmek için geleneksel sporlarda olduğu gibi kesin bir zaman diliminin olmaması, oyuncuların istedikleri zaman bu aktivitelere katılmasına olanak sağlamaktadır. Oyunların; kişilerin normal rutin yaşantılarından uzaklaşıp farklı aktiviteler yaparak, gerçek hayattaki sorun ve sıkıntılarından uzaklaşmasına da yardımcı olduğu söylenebilir. Aynı zamanda oyuncuların espora katılım motivasyonları incelendiğinde, en yüksek ortalama boş zaman değerlendirme alt boyutu sahiptir.

FPS ve MOBA oyun türlerine göre oyuncuların espor katılım motivasyonlarının farklılık göstermediği görülmektedir. FPS ve MOBA oyunlarında oyun dinamikleri değişik olsa da teknik olarak yalnızca bir karakteri kontrol ediyor olmak, oyuncuların farklı oyun türleri olsa dahi o an yönlendirdiği karakteri benimsemeleri gibi ortak noktadan kaynaklandığı düşünülebilir. Farklı oyun türleri özellikle oyun içi yalnızca tek bir karakteri yönlendirmenin bulunmadığı oyun türleri üzerinde yapılacak araştırmalar farklı sonuçlar ortaya çıkarabilir.

KAYNAKÇA

Adams, K., Devia-Allen, G. and Moore, M. (2019), "What is Esports?", in Rogers, R. (Ed.), Understanding Esports – an Introduction to a Global Phenomenon, Lexington Books, Maryland, pp. 3-15.

Altibox (2019), "Alt klart til e-kamp [Everything set for the eSeries]", <https://www.altibox.no/2019/04/09/alt-klart-til-e-kamp/> (Erişim: 29 Eylül 2020).

Bal, M. S., & Karademir, N. (2013). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin teknolojik pedagojik alan bilgisi (tpab) konusunda öz-değerlendirme seviyelerinin belirlenmesi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 34(2), 15-32.

Conroy, E., Kowal, M., Toth A.J., Campbell M.J. (2020) Boosting: Rank and skill deception in esports, Entertainment Computing. doi: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100393>.

Cronbach, L. J. (1951), "Coefficient Alpha and the Internal Structure of Tests", Psychometrika, 16(3), pp 297-334.

Demir, A. & Sertbaş, K. (2020). E-Spor: Spor Endüstrisinde Yeni Bir Ekonomi. USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi 2(3), 73-88.

Esportearnings. (2020). Erişim adresi: <https://www.esportearnings.com/history>.

Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.

IOC (2018), "Olympic movement, Esports and gaming communities meet at the Esports forum", available at: <https://www.olympic.org/news/olympic-movement-esports-and-gaming-communities-meet-at-the-esports-forum> (Erişim: 29 Eylül 2020).

- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.
- Jonasson, K. and Thiborg, J. (2010), “Electronic sport and its impact on future sport”, *Sport in Society*, Vol. 13 No. 2, pp. 287-99, doi: 10.1080/17430430903522996.
- Kalaycı, Ş. (2016). SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri (Vol. 9). Ankara: Dinamik Akademi Yayın Dağıtım.
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemi. (24. Basım)*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kennedy, J., & Rozelle, W. (2016). League of Legends world championship by the numbers.
- Kilci A.K. (2019). *Spor ve Dijital Oyunda Son Nokta: ESPOR*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Koueider A. (2018). Interview with OpTic's LoL General Manager Romain. <https://www.liquidlegends.net/forum/lol-general/531576-interview-with-optics-lol-general-manager-romain>, 2018 (Erişim Tarihi: 24 Ekim 2020).
- Li, R. (2016). Good luck have fun: The rise of esports. New York: Skyhorse Publishing.Loy,
- Mirabito, T. and Kucek, J. (2019), “Sports video games (SVGs) in the Esports landscape”, in Rogers, R. (Ed.), *Understanding Esports – an Introduction to a Global Phenomenon*, Lexington Books, Maryland, pp. 135-153.
- Morgan, L. (2019), “Liam Morgan: esports is coming to the Olympics after all as Paris 2024 reveal ideas to improve fan engagement”, available at: <https://www.insidethegames.biz/articles/1075990/liam-morgan-esports-is-coming-to-the-olympics-after-all-as-paris-2024-reveal-ideas-to-improve-fan-engagement> (Erişim: 29 Eylül 2020).
- Öz, N.D., ve Üstün, F. (2019) E-Spor katılım motivasyonu ölçeği“nin (EKMÖ) geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115-125.
- Özdamar, K. (2013). Paket Programlar ile İstatistiksel Veri Analizi (Package Programs and Statistical Data Analysis). Eskişehir: Nisan Kitabevi.
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S., & Ullman, J. B. (2007). *Using multivariate statistics (Vol. 5)*. Boston, MA: Pearson.
- Tassi P. (2014). The U.S Now Recognizes eSports Players As Professional Athletes; 2014. Available: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes/#1c9aa0e73ac9>. Erişim Tarihi: 23 Eylül 2020.
- Tjønndal, A. (2020). “What's next? Calling beer-drinking a sport?!”: virtual resistance to considering eSport as sport. *Sport, Business and Management: An International Journal*.
- Yang, Y. (2018). Research on esports and esports industry in china. *China sports science*.