

T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**SPOR BİLİMLERİ ALANI AKADEMİSYENLERİNİN ELEKTRONİK
SPORA BAKIŞ AÇILARININ İNCELENMESİ**

Mehmet Satılmış BULUT

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANA BİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Doç. Dr. Sibel ARSLAN

2020-KIRIKKALE

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	I
ÖNSÖZ	IV
BEYAN	V
SİMGELER ve KISALTMALAR LİSTESİ.....	VI
ŞEKİLLER	VII
ÇİZELGELER	VIII
ÖZET	X
ABSTRACT	XII
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
1.1.Problem	1
1.2.Araştırmanın Amacı	7
1.3.Sayıtlar	8
1.4.Sınırlılıklar	9
1.5.Önem	9
1.6.Tanımlar	10
1.7.İlgili Kaynaklar	11
BÖLÜM II	15
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	15
2.1.Oyun Kavramı ve Tarihsel Gelişimi.....	15
2.2.Oyun Türleri	19
2.2.1.Motor Becerilerini Geliştiren Fiziksel Oyunlar	20
2.2.2.Sosyal oyunlar	20
2.2.3.Yapısal (İnşa etme üzerine kurulu) Oyunlar	20
2.2.4.Düşsel -hayali oyunlar	21
2.2.5.Kurallı oyunlar	22
2.2.6.Spor Oyunu Çeşitleri	22
2.2.7.Elektronik Oyunlar	23
2.3.Elektronik Spor Tanımı	25

2.4.Elektronik Sporun Tarihsel Gelişimi	27
2.4.1.1972-1989: Arcade Dönemi.....	32
2.4.2.1989-2020: İnternet Dönemi	35
2.5. Elektronik Spor Oyun Türleri.....	37
2.5.1. Hareket ve Macera Oyunları.....	39
2.5.2. Spor oyunları	40
2.5.3. Strateji oyunları	41
2.5.4. Yarış oyunları	42
2.5.5.Diğer Oyun Türleri	42
2.6. Elektronik Spor Özellikleri.....	50
2.7. Elektronik Sporcu Kavramı	52
2.8. Elektronik Oyun Ekosistemi.....	54
2.8.1. Yayıncılar	55
2.8.2. Oyuncular ve Takımlar	55
2.8.3. Turnuva ve Lig Organizatörleri.....	56
2.8.4. Platformlar	57
2.8.5. Markalar ve Reklamcılar	57
2.8.6. Hayran Kitleleri – Fanlar	58
2.9.Elektronik Spor Araç ve Gereçleri	58
2.10. Elektronik Spor ile İlgili İstatistikler.....	60
2.10.1. Elektronik Spor Gelirleri.....	60
2.10.2. Elektronik Spor Etkinlikleri.....	61
2.10.3. Türkiye’deki Espor Oyuncuları	63
2.10.4. Twitch’de İzlenen Espor Oyunları	65
2.11.Elektronik Spor ve Geleneksel Spor Benzerlikleri ve Farklılıkları	65
2.12.Elektronik Oyunların Spor Olarak Adlandırılması Tartışması...72	
2.13. Elektronik Sporun Faydaları ve Olumsuz Yönleri	75
BÖLÜM III.....	80
3.MATERYAL VE METOT	80
3.1.Yöntem.....	80
3.2.Araştırma Modeli.....	80
3.3. Çalışma Grubu	80
3.4.Verilerin Toplanması	81

3.5. Veri Toplama Aracı	81
3.6. Verilerin Çözümlemesi	81
BÖLÜM IV	84
BULGULAR ve YORUM.....	84
4.1. Ankete Katılan Akademisyenlerin Demografik Özellikleri.....	84
4.2. Spor Bilimleri Alanı Akademisyenlerinin Espor İle İlgili Görüşleri	90
4.3. Araştırmaya Katılan Akademisyenlerin Elektronik Spora İlişkin Görüşlerinin Demografik Özelliklere Göre Karşılaştırılması	93
5. SONUÇ.....	131
5.1. Araştırmaya Katılan Akademisyenlerin Demografik Bilgilerinin Sonuçları	131
5.2. Araştırmaya Katılan Akademisyenlerin Espor Anketinin Puanlarının Yüzdelerine ve Ortalamalarına İlişkin Sonuçları.....	132
5.3. Araştırmaya Katılan Akademisyenlerin Espor Anketinin Puanlarının Demografik Değişkenlere Göre Sonuçları	134
6. ÖNERİLER	140
KAYNAKÇA	141
EK-1 Akademisyenlere Uygulanan Ölçme Aracı.....	152
EK-2. Etik Kurul İzni.....	155
ÖZGEÇMİŞ.....	156

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın başından sonuna kadar birçok kişinin desteđi olmuştur. Öncelikle tez çalışmamın seçiminde, yürütülmesinde, sonuçlandırılmasında ve değerlendirilmesinde, tez çalışmamın her aşamasında yardımcı olan, doğru yönde ilerlememi sağlayan ve desteđini esirgemeyen tez danışmanım Doç. Dr. Sibel ARSLAN'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca tüm öğrenim hayatım boyunca yanımda olan, çalışmalarımı destekleyen ve bana inanan aileme; babam İsmail, annem Muradiye, kardeşlerim Burak ve Murat'a sevgi ve anlayışları için içtenlikle teşekkür ederim.

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlamasından yazımına kadar bütün safhalarda etik dışı herhangi bir davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içerisinde elde ettiğimi, bu çalışma ile elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları kaynaklar listesinde gösterdiğimi, çalışmanın yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını beyan ederim.

Mehmet Satılmış BULUT

SİMGELER ve KISALTMALAR LİSTESİ

3D	3 Boyutlu
CPL	Cyberathlete Profesyonel Ligi
ESL	Electronic Sports League
FPS	First-Person Shooters
ID	Identify Definition
IEM	Intel Extreme Masters
IeSF	International e-Sports Federation
KeSPA	Kore Espor Birliđi
LAN	Local Area Network
LoL	League of Legend
MIT	Massachussets Teknoloji Enstitüsü
MLG	Major League Gaming
RTS	Gerçek Zamanlı Strateji
RSS	Rashtriya Swayamsevak Sangh
SSVG	Still Sports Video Game
TAFISA	Uluslararası Herkes için Spor Birliđi
TÜDOF	Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
WCG	Dünya Siber Oyunları

ŞEKİLLER

Şekil 2.1. Aşık Kemigiyle Oynayan Kadın Tablosu	17
Şekil 2.2. Space İnvaders Oyunu Ekran Görüntüsü.....	23
Şekil 2.3. Commodore 64'ten bir görünüm.....	24
Şekil 2.4. Bir Arcade Makinesi (Spacewar)	32
Şekil 2.5. 1980 Yılında Atari Tarafından Düzenlenen Ulusal Space Invaders Şampiyonası	33
Şekil 2.6. Capcom, Konami, Namco, Sega ve Taito Tarafından 5 Yıllık Aralıklarla Üretilen Toplam Arcade Oyunları (1981-2010)	34
Şekil 2.7. Espor Türleri.....	38
Şekil 2.8. War Craft III oyunundan bir sahne	39
Şekil 2.9. FİFA 20 Oyun Görseli.....	40
Şekil 2.10. Age of Empires IV Oyun Görseli.....	41
Şekil 2.11. Need For Speed oyunu afişi	42
Şekil 2.12. Bir MOBA Haritası.....	43
Şekil 2.13. MOBA Oyunları.....	44
Şekil 2.14. FPS Oyun Türlerine İlişkin Bir Görsel	45
Şekil 2.15. Popüler RTS oyunlarından bir görsel	46
Şekil 2.16. Kart Koleksiyonu Oyunu Görseli	47
Şekil 2.17. Street Fighter Oyun Afişi.....	48
Şekil 2.18. Popüler Spor Oyun Afişleri	49

ÇİZELGELER

Çizelge 1.1. Elektronik Spor ve Geleneksel Spor Arasındaki Farklar	5
Çizelge 4.1. Elektronik Spor Anketinin Basıklık (Kurtosis) ve Çarpıklık (Skewness) Değerleri.....	82
Çizelge 4.2. Akademisyenlerin Görev Yaptıkları Üniversitelerin Yer Aldığı Coğrafi Bölgelere Göre Dağılımı	84
Çizelge 4.3. Akademisyenlerin Cinsiyet Dağılımı	85
Çizelge 4.4. Akademisyenlerin Yaş Durumları	85
Çizelge 4.5. Akademisyenlerin Medeni Durumu	86
Çizelge 4.6. Akademisyenlerin Görev Yaptıkları Bölüm.....	86
Çizelge 4.7. Katılımcıların Akademik Unvanları.....	87
Çizelge 4.8. Akademisyenlerin Mesleki Kıdemleri	87
Çizelge 4.9. Akademisyenlerin Ekonomik Durumları	88
Çizelge 4.10. Akademisyenlerin İdari Görev Durumları.....	88
Çizelge 4.11. Akademisyenlerin Bilgisayar oyunu/dijital oyun/internet oyunları oynama durumu	89
Çizelge 4.12. Akademisyenlerin Lisanslı Olarak Spor Yapma Durumları.....	89
Çizelge 4.13. Akademisyenlerin Spor Branşı	89
Çizelge 4.14. Akademisyenlerin Spor Yapma Sıklıkları.....	90
Çizelge 4.15. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espor İle İlgili Görüşleri.....	91
Çizelge 4.16. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Çalıştıkları Üniversitelere Göre Dağılımı	94
Çizelge 4.17. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Cinsiyete Göre Dağılımı.....	97
Çizelge 4.18. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Yaşa Göre Dağılımı.....	100
Çizelge 4.19. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Medeni Duruma Göre Dağılımı.....	103
Çizelge 4.20. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Görev Yaptıkları Bölüme Göre Dağılımı	105

Çizelge 4.21. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Akademik Unvana Göre Dağılımı	108
Çizelge 4.22. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Mesleki Kıdeme Göre Dağılımı	111
Çizelge 4.23. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Ekonomik Duruma Göre Dağılımı	115
Çizelge 4.24. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin İdari Görev Yapma Durumuna Göre Dağılımı	117
Çizelge 4.25. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Bilgisayar Oyunu/Dijital Oyun/ İnternet Oyunları Oynama Durumuna Göre Dağılımı	119
Çizelge 4.26. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Lisanslı Olarak Spor Yapma Durumuna Göre Dağılımı	124
Çizelge 4.27. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Spor Branşına Göre Dağılımı	125
Çizelge 4.28. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Spor Yapma Sıklığına Göre Dağılımı.....	127

ÖZET

Elektronik ortamlara erişimin hızla yaygınlaşması ve bilgisayar oyunlarına olan ilginin artması nedeniyle Elektronik Spor hızla artan bir ilgiye sahip olmuştur. Bu ilginin bütün dünyada olduğu gibi Türkiye’de de arttığı bilinmektedir. Spor bilimleri alanında görev yapan akademisyenlerin elektronik spora bakış açılarının incelenmesi amaçlayan bu araştırma, tarama modelinde betimsel bir araştırmadır. Araştırma evrenini Türkiye’de spor bilimleri alanında görev yapan akademisyenler oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubunda 241 kişi yer almıştır. Örneklem grubuna araştırmacı tarafından hazırlanan anket uygulanmıştır. Araştırmadan elde edilen veriler SPSS 20 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Toplanan verilerin çözümlenmesinde yüzde (%), frekans (f) ve aritmetik ortalama (\bar{X}) değerlerinden yararlanılmış, daha sonra elde edilen bulgular yorumlanmıştır. İki ayrı kümenin verdiği cevapların analizinde t-testi, çoklu grup karşılaştırmalarında Anova (tek yönlü varyans analizi) testi, farklılık yaratan grupları belirlemek amacıyla Tukey HSD Çoklu Karşılaştırma ve LSD Çoklu Karşılaştırma Testi kullanılmıştır.

Araştırma sonucunda araştırmaya katılan akademisyenlerin, “Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir”, “Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum”, “Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir” ve “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır” ifadelerine az katıldıkları belirlenmiştir. Akademisyenlerin, “Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır”, “Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler”, “Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır”, “Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır”, “Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır”, “Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır”, “Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır”, “Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır”, “Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder”, “Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir”, “Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum”, “Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler”,

“Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir”, “Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır”, “Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür”, “Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır” ifadelerine katıldıkları belirlenmiştir.

Ayrıca akademisyenlerin elektronik spora ilişkin görüşleri ile akademisyenlerin çalıştıkları üniversiteler, yaşları, medeni durumları, görev yaptıkları bölümler, akademik unvanları, mesleki kıdemleri, ekonomik durumları, idari görev yapma durumları, bilgisayar oyunu/dijital oyun/internet oyunları oynama durumları, spor branşları ve spor yapma sıklıkları arasında anlamlı farklılaşma olduğu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Elektronik Spor, Akademisyen, Bilgisayar Oyunu

ABSTRACT

Due to the rapid spread of access to electronic media and the increased interest in computer games, electronic sport has gained an increasing interest. As all this is known to increase in the world's interest in Turkey. This research is a descriptive study which aims to examine the perspectives of academicians working in the field of sport sciences to electronic sports. The participants of the study are academicians working in the field of sport sciences in Turkey. The group which is identified as representative is composed of 241 people. A survey that is prepared by the researcher was conducted with representative group. The data obtained within the research is analyzed with SPSS 20 programme. In the analysis of gathered data, it is benefited from percent (%), frequency (f) and arithmetic mean (\bar{X}) values and then the obtained results are interpreted. For the answers given by two groups t-test was employed, and for multiple group comparison Anova, to identify the groups that cause difference Tukey HSD Multiple Comparison and LSD Multiple Comparison Tests are used.

As a result of the research, it was determined that the academicians participating in the research agreed with the statement "Electronic Sports is a professional profession", "I believe that Electronic Sports should be at the Olympics", "The proliferation of Electronic Sports should be supported" and "There is the potential to harm religious values due to the elements in Electronic Sports games". It is determined that academicians agree with the expressions of "Electronic Sports is against the nature and logic of sport", "Electronic Sports triggers still life by locking individuals on the computer", "Electronic Sports physically distances people from healthy life", "Electronic Sports makes individuals alone", "Electronic Sports aliens individuals to the society they live in", "Electronic Sports games have negative effects due to their violence and fear", "Since Electronic Sports does not require a face-to-face connection, it enhances asceticity", "Electronic Sports takes the participants away from the real world from spending a lot of time in the virtual environment", "Computer games, digital games and electronic sports games are the same thing", "I believe that the spread of Electronic Sports will have a negative effect on the spread of traditional sports", "It supports violence due to the content of Electronic Sports games", "Due to the elements in Electronic Sports games content,

it can create cultural corruption”, “Electronic Sports day of popular culture”, “Electronic Sports is the product of the capital market”, “ The spread of Electronic Sports is inevitable”.

In addition, a meaningful difference was determined between the views of academicians on electronic sports and the universities they work in, their age, marital status, departments, academic titles, professional seniority, economic status, administrative positions, playing computer games/digital games/internet games, branches and frequencies of doing sports.



Key words: Electronic Sports, Academician, Computer Game

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi tanımlanmış, amaçları ve sınırlılıkları belirtilmiş, önemi vurgulanmıştır.

1.1.Problem

İlk insanlar, etraflarında gördüklerini taklit ederek ve yaptıklarını hareketlerle birbirlerine anlatarak farkında olmadan oyunu bulmuşlardır. İlerleyen dönemlerde ise sırrını bilmedikleri tabiat olayları karşısında farklı eylemlerde bulunmuşlardır. Bu eylemlerin gün geçtikçe büyüsel törenlere dönüşmesi oyunun kültürel bir özellik kazanmasına neden olmuştur (Uysal, 2005).

Oyun kendiliğinden oluşan ve bir hedefi olmayan, yapıldığında mutlu olunan serbest bir aktivitedir (Özdoğan, 2000).

Teknolojik gelişmelerle beraber oyunlar yeni bir boyut kazanarak dijital ortama giriş yapmıştır. Video ve bilgisayar oyunları olarak adlandırılan ve birbirlerinin yerine kullanılabilen bu oyunlar, dijital oyunlar olarak isimlendirilmiştir. Bunun sebebi ise her ikisinde de veri girişi joystick veya klavye gibi araçlarla yapılırken, ekran ile de oyunun görüntülenmesidir (Kirriemuir, 2005).

Çevrimiçi strateji oyunlarının, uzun vadeli planlar yapma, stratejik düşünme dikkat ve koordinasyon etkinlikleri gibi unsurları bünyesinde barındırdığından satrançla kıyas edilebilecek düzeyde analitik düşünceyi geliştirdiği iddia edilmektedir.

Hutchins (2006), Esporda ekip çalışması, planlı taktiksel eylemler antrenman ve saldırganlık gibi üst düzey spor etkinlikleri bulunduğunu iddia etmektedir.

Gelişen oyunlarla beraber insanlar, gerçek hayatta yapamayacakları şeyleri sanal bir ortamda veya kişinin bireysel zevkleri doğrultusunda yapabilmektedir. İnsanlığın tarihini değiştiren teknolojik gelişmelerle birlikte emek gücü ile yapılacak işlerin bilgi ve iletişim teknolojileri ya da robotlarla yapılması sebebiyle boş zamanların artış göstermesi insanları mutlu edecek çeşitli aktivitelerin ortaya çıkmasını sağlamıştır (Yoncacı, 2003).

Teknoloji alanındaki büyük gelişmeler her alanı etkilediği gibi spor alanını da etkisi altına almıştır. Böylece spor alanında da önemli gelişmeler yaşanmıştır (Argan ve ark., 2006a). Spor alanı ile ilgili gelişmelerden biri de “elektronik spor/Espor” kavramıdır. Bir spor alanı olarak kabul görmeye başlayan Espor, kaynaklarda elektronik oyun (electronic game), bilgisayar oyunu (computer game), siber oyun (cyber game), video oyun (video game), çevrimiçi oyun (online game), sanal oyun (virtual game), oyun sporları (game sports) gibi isimlerle anılmaktadır (Argan ve ark., 2006b).

Elektronik spor, internet aracılığı ile dünyanın bir ucundaki insanın dünyanın diğer ucundaki insanlarla sanal ortamda bir araya gelerek oyun oynayabileceği veya büyük elektronik spor faaliyetleri sayesinde farklı ülkelerden gelen insanların buluşup belli bir mekanda ya da yine sanal ortamda oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel uğraş gerektiren bir spor olduğu kabul edilmektedir (Argan ve ark., 2006a).

1950’li yıllardan itibaren bilgisayar vb. elektronik aletlerin geliştirilmesi ile bilgisayar oyunları ya da elektronik sistem oyunları ortaya çıkmıştır. 1970’li yıllarda geliştirilen ilk bilgisayar oyunu “spacewar” ile birlikte ilk video oyun turnuvası da Stanford Üniversitesi Yapay Zekâ Laboratuvarında gerçekleştirilmiştir (Baker, 2016).

Elektronik spor 1970-80’li yıllarda atari salonlarında bir araya gelen çocukların ve yetişkin bireylerin oyun oynayarak bir kültür oluşturup paylaşımları sonucunda gelişmeye başlamıştır. Teknolojinin ucuzlaması ile birlikte geçmişte üretilen bilgisayarların ev bilgisayarına dönüşmesi ve transistörlerin küçülmesi ile daha taşınabilir hale (mobil pc) gelmesi bilgisayar oyunlarını da etkilemiştir. Bu durumla atari salonlarının yerini her eve kurulan oyun konsolları almıştır. TV ekranlarında

oyunanan atari oyunları da zamanla oyun konsollarının gelişmesiyle birlikte tek oyunlardan daha çok seçenekli oyunlara geçilmiş ve yeni bir döneme girilmiştir (Deen ve ark., 2006). Bu yeni dönemle beraber bireysel kullanıcılara yönelik ev bilgisayarlarının gelişmesi ile farklı bilgisayar oyunlarının yapılmasını sağlamış ve yeni çıkan bu oyunlar ile bilgisayar özellikleri de arttırılmaya başlanmıştır (Laird ve ark., 2000).

1990'lı yıllarda ise birçok yeni video ve bilgisayar oyunu piyasaya sürülmüştür. Ev bilgisayarlarının gelişmesiyle birlikte tüketiciler oyun salonlarından evde oyun konsollarına yönlendirilmiştir (Borowy, 2012). Atari ve Super Nintendo markaları tarafından piyasaya sürülen oyun konsolları ile birlikte çok kullanıcıli online oyunlarla ilk uluslararası oyun turnuvası düzenlenmiştir (Burns, 2014). Ancak internet teknolojisinin 90'lı yıllarda yeteri kadar hızlı olmaması sebebiyle bu turnuvalar alt yapı imkânları sebebiyle çok fazla gelişme gösterememiştir. İnternetin yaygınlaşması farklı ülke ve bireylerin birbirleriyle çevrimiçi oyun oynamasına imkân veren bu sistemler internet erişim hızının artması ile daha etkin hale gelmeye başlamıştır (Seo, 2013).

CPL adı verilen ve Angel Monez tarafından 27 Haziran 1997 yılında kurulan Cyberathlete Profesyonel Ligi dünya genelindeki video oyuncularını bir araya getiren profesyonel turnuva olarak Espor tarihine geçmiştir. 2001 yılında ise ödüllü dünya turnuvası düzenlenmiştir. 2000 yılında kurulan Electronic Sports League (ESL) şu an sektörün en önemli organizasyonlarından birisi olarak görülmektedir. Bir zamanlar Espor'un olimpiyatları olarak bilinen ve 2013 yılına kadar devam eden Dünya Siber Oyunları (World Cyber Games) turnuvası ile Güney Kore'de elektronik spor dalı Spor, Turizm ve Kültür Bakanlığı'nı da bu alana yönelik çalışmalar yapmaya yönlendirmiştir. Espor'un desteklenmesi ve denetlenmesi adına Kore Espor Birliği (KeSPA) kurulmuştur (Seo, 2013).

21. yy Espor tarihinde önemli gelişmeler meydana gelmiştir. Bu spor dalının kurucu ülkesi ise Güney Kore kabul edilmektedir. Bilgisayar ve iletişim teknolojilerindeki ilerleme, bilgisayar oyunlarının programlanması ve turnuvaların düzenlenmesi Güney Kore menşeli markaların girişimleri kurucu ülke sıfatıyla anılmasında rol oynamıştır. Espor'un profesyonel anlamda bir spor dalı olarak

görülmesi 46 üye ülkenin bir araya geldiği ve Güney Kore'nin ev sahipliği yaptığı Uluslararası Espor Federasyonu'nun (International e-Sports Federation – IeSF) 2008 yılında kurulması ile olmuştur (IeSF, 2017). “Uluslararası Herkes İçin Spor Birliği” (TAFISA) üyesi olan federasyon 2016 yılında uluslararası Olimpiyat Komitesine başvuruda bulunmuştur (IeSF, 2016). “Ulusal Olimpiyat Komiteleri” tarafından tanınan Espor “Asya Olimpiyat Konseyi”, 17 Nisan 2017 tarihinde yaptığı açıklamada 2022’de Çin’de Hangzhou şehrinde yapılacak olan Asya Oyunları’nda Espor’un resmi bir oyun olarak yarışmalarının düzenleneceğini açıklamıştır (Ocasia, 2017). Türkiye’de 2011 yılında kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF), 2013 yılında Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu bünyesine katılmıştır. Merkez Danışma Kurulu’nun 22 Mart 2018 tarihli toplantısında alınan karara istinaden 24 Nisan 2018 tarih ve 277144 sayılı Bakanlık Makamı onayı ile Genel Müdürlüğümüze bağlı olarak Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı kurulmuş olup Espor oyuncuları Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından resmi lisans almaktadır.

Pek çok sporun içerdiği hem fiziksel hem de zihinsel çabaları kapsamına rağmen sporun doğasına ve mantığına aykırı olan, yeni ortaya çıkmış, örgütlenen bir spor dalını ifade eden elektronik spor kavramının kendine has belli başlı ayırt edici birtakım özellikleri bulunmaktadır.

Bunlar:

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

Geçmişte bireysel bir olgu olarak ortaya çıkan fiziksel bir aktivite olarak görülen spor zamanla toplumsal bir form kazanmıştır. Geniş kitlelere yayılan geçmişi yaklaşık 25 asra ulaşan sporun günümüzde aldığı form geçmişe göre büyük farklılık göstermektedir.

Spor boş zaman aktiviteleri içerisinde önemli bir yer tutarken aynı zamanda bir sanat dalı gibi estetik unsurları da içinde barındıran bir aktivitedir. Sağlıklı yaşam için

gerekli bir aktivite olmanın yanı sıra bireylerin sosyalleşmesini sağlayan stresten uzaklaştırıcı fonksiyonu olan bir aktivitedir. Son zamanlarda futbol basketbol ve voleybol gibi dalları ile şöhret olmanın ve maddi gelir imkânına kavuşmanın da bir yöntemi olarak görülmekte ve yaygınlığı giderek artmaktadır (Karaküçük, 1997).

İnal'a (2000) göre spor, bireyin belli kurallara uygun olarak fiziksel aktivitesini, motorik becerilerini, zihinsel, ruhsal ve sosyal davranışlarını geliştiren ve bu yeteneklerini belli kurallara uygun olarak yarıştırmasını amaçlayan biyolojik, pedagojik ve sosyal bir uğraş alanıdır.

Ancak bir spor alanı olarak kabul görmeye başlayan, federasyonları kurulan hatta uluslararası önemli spor organizasyonlarında yer alması gerektiği tartışılan Espor, geleneksel sporun barındırması gereken bu nitelikleri tamamen karşılamaktan uzaktır.

Geleneksel anlamdaki spor ve Espor arasında bazı benzerlikler ve farklılıklar bulunmaktadır (Çizelge 1.1).

Çizelge 1.1. Elektronik Spor ve Geleneksel Spor Arasındaki Farklar

Elektronik Spor	Geleneksel Spor
Sanal ve bilgisayar ortamı	Gerçek ortam
Büyük finansal kaynak gerektirmesi	Branşa özgü finansal kaynak
Bireysel ve takım olarak	Bireysel ve takım olarak
Düşünsel çaba gerektirme	Düşünsel ve fiziksel çaba gerektirme
Kendine ait araç ve gereç	Branşa özgü araç ve gereç

(Argan ve Akın, 2007)

Geleneksel spor ile elektronik spor arasındaki ana fark, spor/müsabaka sonuçlarını belirleyen oyuncu veya takım faaliyetlerinin nerede olduğuyula alakalıdır. Yani geleneksel sporlarda tüm faaliyetler "gerçek dünyada" gerçekleşirken, elektronik sporlarda ise bütün faaliyetler "sanal dünyada" gerçekleşmektedir.

Elektronik sporcular gerçek dünyada insan girdileri ve bilgisayar çıktılarını içeren spor ekipmanları kullanır ve oyun alanları sanal ortamlardır. Geleneksel sporcular ise fiziksel nesnelere kullanırlar ve herhangi bir bilgisayar donanımına gereksinim duymayabilir ve müsabaka alanları gerçek dünyadır (Hamari ve Sjöblom, 2017). Elektronik sporda klavye, mouse, kulaklık, internet vb. araç ve gereçler kullanılırken, geleneksel sporlarda daha çok branşa özgü araç ve gereçler kullanılmaktadır. Geleneksel sporlar fiziksel ve mental çabayı ön plana çıkarırken, elektronik sporlar daha çok mental çabayı ön plana çıkarmaktadır (Akın, 2008).

Elektronik spor, geleneksel sporlardan beklenen yararların aksine durumlar oluşturmaktadır. Elektronik sporun olumsuz etkilerinden başlıcaları “dil gelişiminde aksamalara ve gelişim geriliğine sebep olması, zaman israfına ve erteleme davranışının yerleşmesine sebep olması, duygu kontrollerinde zorluk yaşama ve kişilik bozuklukları, asosyalleşme ve aile içi iletişimi azaltması, sanal ile gerçeklik arasındaki farkı ayırt etmede güçlük, şiddet unsurları içerebilmesi nedeniyle saldırgan duygu, düşünce ve davranışların gelişmesine sebep olması, ders çalışma, kitap okuma ve fiziksel aktivitelere katılma zamanlarını azaltması sebebiyle akademik ve kişisel başarıyı olumsuz etkilemesi, bağımlılık, obezite, karpal tünel sendromu, dikkat bozukluğu gibi sağlık problemlerine sebep olması, kötü dil gelişimi ve çocukların çevrim içi tehditlere açık hale gelmesi” olarak gösterilebilir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2017).

Elektronik sporların büyük bir hızla yayılması ve spor branşı adı altında anılması ile Esportun büyük bir hızla geleneksel sporların yerini almaya başladığı ve yukarıda bahsedilen sorunları da beraberinde getirdiği bilinmektedir. Yukarıda bahsedilen zararlar sporun tanımıyla ters düşmekte ve geleneksel sporların sağladığı faydaları karşılamamaktadır. Elektronik sporun popülerliğinin artmasıyla birlikte yatırımcılar ve sponsorlar bu alana yönelmiş ve Esport endüstrisinin büyümesine yol açmışlardır. Esport bir spor branşı olmaktan çok ekonomik kazanç sağlayan bir alan olarak görülmeye başlanmıştır. Spor bilimleri akademisyenleri, sporun yaygınlaşmasına ve gelişmesine gönül vermiş insanlar olarak, sporun mihenk taşlarıdır. Spor bilimleri akademisyenlerinin bu konu ile ilgili görüşleri önemlidir. Yapılan alan taramasında bu konu ile ilgili spor bilimleri akademisyenlerinin ve spor adamlarının görüşlerine rastlanılmamıştır.

Bu bağlamda araştırmanın problemini “Spor bilimleri alanında görev yapan akademisyenlerin elektronik spor hakkındaki düşüncelerinin ne olduğu” oluşturmaktadır.

1.2.Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı Spor Bilimleri alanında görev yapan akademisyenlerin elektronik spor hakkındaki düşüncelerinin belirlenmesidir. Genel amaca bağlı olarak aşağıdaki alt amaçlar araştırılacaktır:

- Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espor ile ilgili görüşleri hangi düzeydedir?
- Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri çeşitli değişkenlere göre farklılık göstermekte midir?
 - a) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri çalıştıkları üniversitelerin bulunduğu coğrafi bölgelere göre farklılık göstermekte midir?
 - b) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
 - c) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri yaşa göre farklılık göstermekte midir?
 - d) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri medeni duruma göre farklılık göstermekte midir?
 - e) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri görev yaptıkları bölüme göre farklılık göstermekte midir?
 - f) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri akademik unvana göre farklılık göstermekte midir?
 - g) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri mesleki kıdeme göre farklılık göstermekte midir?

- h) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri ekonomik duruma göre farklılık göstermekte midir?
- i) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri idari görev yapma durumuna göre farklılık göstermekte midir?
- j) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri bilgisayar oyunu/dijital oyun/internet oyunları oynama durumuna göre farklılık göstermekte midir?
- k) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri lisanslı olarak spor yapma durumuna göre farklılık göstermekte midir?
- l) Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri spor branşına göre farklılık göstermekte midir?
- m) Spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik düşünceleri spor yapma sıklığına göre farklılık göstermekte midir?

1.3.Sayıtlılar

Araştırma yapılırken ve bulgular yorumlanırken, aşağıdaki hususlar göz önünde tutulacaktır.

1. Ulaşılan örneklem grubunun evreni temsil ettiği kabul edilmektedir.
2. Araştırmada kullanılacak olan veri toplama araçlarının öğretim elemanları tarafından samimiyetle ve doğru bir şekilde cevaplanacağı varsayılmaktadır.

1.4.Sınırlılıklar

Araştırma aşağıdaki konularla sınırlandırılmıştır. Bunların dışında kalan konular araştırmanın kapsamı dışındadır.

1. Bu araştırma ölçme aracı uygulanan öğretim elemanlarının verdiği cevaplardan elde edilecek veriler ile sınırlıdır.
2. Veri toplama aracının soruları ile sınırlıdır.
3. Araştırmaya dâhil edilen Spor Bilimleri alanı akademisyenleri ile sınırlıdır.
4. 10.05.2019-13.07.2019 tarihleri arasında elde edile veriler ile sınırlıdır.

1.5.Önem

Elektronik ortamlara erişimin yaygınlaşması nedeniyle Espor, hızla artan bir ilgiye sahiptir. Bütün dünyada olduğu gibi Türkiye’de de bu ilginin arttığı bilinmektedir. Bireylerin serbest zaman uğraşları içinde her geçen gün daha fazla yer tutmaya başlayan Esporun bu ilgiyi hak edip etmediği tartışılması gereken bir durumdur. Çünkü Espor, geleneksel sporun doğasına ve mantığına aykırı olduğu halde ve sporla hedeflenen sağlıklı birey ve sağlıklı yaşam ilkelerine aykırı durumlar yaratma potansiyeli barındırmasına rağmen hızla yaygınlaşmaktadır ve bu teşvik edilmektedir. Bu tartışmanın odak noktalarından birisi tartışmasız Spor Bilimleri alanında görevli akademik personeldir ve hem Esporla ilgili düşüncelerinin hem Espor’un birey ve toplum üzerindeki etkilerinin belirlenmesi önemlidir.

Büyük hızla kabul gören ve yaygınlaşan Espor hakkında çok az çalışma bulunmaktadır. Spor bilimleri alanı akademisyenlerinin konuyla ilgili görüşlerine yönelik herhangi bir çalışmaya ise rastlanmamıştır. Çalışma konuyla ilgili yapılacak ilk araştırma olması nedeniyle de ayrıca önemlidir.

1.6.Tanımlar

Oyun, bireye gündelik yaşamın sınırlarının dışına çıkıldığı hissiyatını kurmaca olarak veren, fakat buna rağmen bireyi içine çekebilen, maddi çıkar ve yarar gözetmeyen, sınırları belirlenmiş bir mekânda belirli bir süre zarfında belirli kurallar çerçevesinde gerçekleştirilen bir eylemdir (Huizinga, 2017).

Geleneksel oyun genel olarak birden fazla kişiyle grup halinde açık alanlarda oynanan, bireyler arası iletişime dayanan, daha fazla fiziksel aktivite ve hareket gerektiren, yaratıcılığı ve sosyal ilişkileri öne plana çıkaran oyunlardır (Çat Kalafat, 2018:261)

Dijital oyun oyuncuların bir ara yüz aracılığıyla etkileşim kurdukları, bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine kurulu, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar aracılığıyla bir veya birden fazla kişinin birlikte oynayabildiği oyunlardır (Frasca, 2001:4)

Espor (elektronik spor), insanların birbirleriyle çevrimiçi oynadıkları ve aynı zamanda genellikle nakit ödüllü olmak üzere kapalı alanlardaki seyirci etkinliklerinde oynadıkları rekabetçi bir video oyunudur (GEForce, 2015).

MOBA: Beşer oyuncudan oluşan iki rakip takım, harita üzerinden üç farklı yoldan hareket ederek birbirlerinin enerji kaynaklarını yok etmeye çalıştıkları dijital oyun türüdür.

FPS: Dijital oyun ortamını sanal karakterlerin gözünden gören oyun türüdür.

RTS: Oyuncunun elindeki kaynakları doğru şekilde yöneterek bir ordu kurduğu ve rakibin ordularını alt etmeye çalıştığı oyun türüdür.

Fighter: Belli bir dövüş disiplini temsil eden sanal karakterlerden birini seçen oyuncu ile diğer oyuncuların seçtiği sanal karaktere üstün gelmeye çalışılan oyun türüdür.

MMORPG: Herhangi bir sunucuya bağlanarak oynanan rol yapma oyunlarıdır (Mustafaoğlu, 2018).

1.7.İlgili Kaynaklar

Crawford (2005) spor ve dijital oyunlar arasındaki ilişkiyi açıklamak amacıyla lisans öğrenimi gören 392 öğrenciye anket uygulamış, araştırma sonucunda genel kararın aksine dijital oyunları oynayan bireylerin aktif sporlara katılımlarını negatif yönde etkileyecek herhangi bir sonuca rastlamamıştır.

Kim ve Ross (2006) sportif video oyunları oynamaya yönelten motivasyonel nedenleri açıklamak amacıyla lisans öğrenimi gören 214 öğrenci üzerinde anket uygulamış, dijital spor oyunlarının oynanmasına yönelik 7 boyuttan oluşan motivasyon ölçeği geliştirilmiştir.

Jonasson ve Thiborg (2010) spor tanımına bağlı olarak rekabetçi bilgisayar oyunlarının spor özelliklerini tartışmak amacıyla literatür taraması yapmış, spor kavramının her zaman ilerleme içerisinde olacağı ve gelecek yıllarda teknolojinin gelişmesine bağlı olarak sporun sanallık içerebileceği sonucuna varmıştır.

Hebbel ve Seeger (2012) bilgisayar oyunları, sanal ortamlar ve artırılmış gerçeklik ile gerçek spor ve dijital uyum arasındaki ilişkiyi somut örnekler kullanarak analiz etmek için literatür taraması yapmış, teknolojinin gelişmesine bağlı olarak gelişen dijitalleşmenin yalnızca sporla olan iletişimi değiştirmekle kalmadığı, sporun kendi mahiyetinde de değişikliklere yol açtığı sonucuna ulaşmıştır.

Lu (2016) son 30 yılda Çin'de rekabetçi oyunların gelişimini incelemek amacıyla literatür taraması yapmış, son 30 yılda Çin'in video oyunlarına yönelik yarışmaların düzenlenmesinde öncü rol oynadığı, yakın gelecekte espor yarışmalarına katılımların ve bu tür etkinliklere ayrılan bütçenin daha da artacağı sonucuna ulaşmıştır.

Parshakov ve Zavertiaeva (2018) elektronik sporlara yönelik ülkelerin yaklaşımlarını incelemek ve geleneksel sporlarla ilgili gelişimin sonuçları ile mukayese etmek amacıyla, ülkelerin ekonomileri ile espora olan ilgisini karşılaştırmış, ülkelerin elektronik sporlara yönelik olumlu bir etkisinin olduğu ve gelişmiş ekonomilere sahip ülkelerin espora katılımlarının daha fazla olduğunu tespit etmiştir.

Funk, Pizzo ve Baker (2018) elektronik sporların geleneksel sporlarla bağlantısını incelemek ve spor için önemli bir büyüme fırsatını temsil eden esporun eğlence ürünü olma rolünü desteklemek için özelliklerini tanımlamak için literatür taraması yapmış, spor yöneticilerinin bu alanda çalışan akademisyenlerin elektronik sporlara daha fazla önem göstermeleri ve elektronik sporların ticari ve eğitimsel potansiyelini göz önünde bulundurması gerektiği sonucuna ulaşmıştır.

Hallman ve Giel (2018) Sporun beş temel özelliği kapsamında esporu yorumlayarak, esporun spor olup olamayacağını tartışmak amacıyla literatür taraması yapmış, esporun spora yakın ancak eşdeğer olmadığını, dart veya santraç gibi sporlar ile kıyaslandığında ise spor olarak sayılabileceğini iddia etmiştir.

Heere (2018) elektronik sporu kavramsal olarak incelemek amacıyla literatür taraması yapmış, esporun sportifleşmenin bir ürünü olarak spor yönetimi açısından incelenmesi gerektiği sonucuna ulaşmıştır.

Cunningham ve arkadaşları (2018) elektronik sporu kavramsal olarak incelemek ve spor yönetimi içindeki rolünü belirlemek amacıyla literatür taraması yapmış, esporun spor olup olmadığına yönelik tartışmaların ve uyuşmazlıkların spor ve bağlamın kavramsallaştırılmamasından kaynaklandığı sonucuna ulaşmıştır.

Çolak ve arkadaşları (2018) spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin espor bilgi düzeylerini araştırmak amacıyla 285 öğrenciye anket uygulamış, esporun yeterince bilinmediği ve espor hakkında bilgilendirici ve denetleyici çalışmalar yapılması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Armağan (2019) elektronik sporlarda tüketici tercihlerini araştırmak için yapmış olduğu çalışmada 1329 bireye anket uygulanmış, ankete katılan bireylerin esporla ilgili düşüncelerinin olumlu olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yükçü ve Kaplanoğlu (2018) espor pazarının tarihini, ticari modellerini, oyun türlerini, paydaşlarını, şundaki ve gelecekteki ekonomik durumunu ortaya koymak amacıyla literatür taraması yapmış, esporun yeni bir çalışma alanı olduğunu ve ülkemizle ilgili yapılacak araştırma fırsatlarının olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Mustafaoğlu (2018) elektronik sporun modern sporlarla benzer ve farklı yönlerini ve fiziksel aktivite ile ilişkisini ortaya koymak amacıyla yapmış olduğu

literatür taramasında, esporda yüksek miktarda fizikselliğe gerek duyulmadığını ancak modern sporun özelliklerinin birkaçını içinde bulunduran bir olgunun spor olarak kabul edilebileceği sonucuna ulaşmıştır.

Albayrak (2019) elektronik spor tüketicilerinin satın alma davranışlarını etkileyen faktörleri araştırmak için yapmış olduğu çalışmada, espor tüketicilerinin satın alma kararlarının ürünün tasarımından, fiyat ve kalite oranından, inceleme ve araştırmalardan etkilendiği sonucuna ulaşmıştır.

Kocaömer (2019) elektronik spor faaliyetlerinde sponsorluğun marka değeri üzerine etkilerini araştırmak amacıyla 513 kişiye anket uygulanmış, anket sonucuna göre markaların pazarlama amaçlarına ulaşabilmeleri için pazarlama bileşenlerinden biri olan sponsorluğu kullanabilecekleri sonucuna ulaşmıştır.

Yılmaz (2019) spor bilimleri öğrencilerinin espora ilişkin görüşlerini incelemek için yapmış olduğu araştırmada 69 öğrenciye anket uygulanmış, esporun çeşitli sağlık sorunlarına neden olabileceği, temel motorik becerileri geliştirebileceği sonucuna ulaşmıştır.

Yayla ve Güven (2020) elektronik sporların rekreasyon açısından değerlendirilmesi amacıyla yapmış olduğu literatür taramasında, esporun verimli bir rekreasyon aktivitesi olduğu değerlendirilmiştir.

Kocadağ (2017) yapmış olduğu derleme çalışmada esporun artık bir kariyer seçeneği olarak görüldüğü sonucuna ulaşmıştır.

Ecevit ve arkadaşları (2018) espor kavramını tanımlamak ve esporcuların özelliklerini araştırmak için 310 esporcuya anket uygulamış, anket sonucunda eğlence esporu yapmada etkileyici faktör olarak ilk sırada yer alırken oyun tutkusunun ikinci sırada yer aldığı sonucuna ulaşmıştır.

Demir ve Sertbaş (2020) yeni bir ekonomi pazarı olan esporu incelemek için SWOT analizi yöntemiyle araştırma yapmışlardır.

Mustafaoğlu ve arkadaşları (2018) esporcuların demografik özelliklerini, espora yönelten nedenleri araştırmak amacıyla 367 sporcuya anket uygulamış, anket sonuçlarına göre oyun oynama tutkusu espora yönelten nedenlerin ilk sırasında yer almıştır.

Argan ve arkadaşları (2019) Türkiye’deki esporcuların tutum ve davranışlarını incelemiş, esporu yapmada güdüleyici faktör olarak bilgisayar oyunlarını sevmek ilk sırada yer alırken, oyun tutkusu ikinci sırada yer almıştır.

Üçüncüoğlu ve Çakır (2017) modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenlerini üzerine bir literatür araştırması yapmıştır.

Özsoy ve Kalafat Çat (2018) esporla uğraşan amatör esporcuların espora yaklaşımlarının araştırılması amacıyla 4 erkek katılımcı ile odak grup görüşmesi gerçekleştirmiş, katılımcıların ikisi bilgisayar oyunlarını spor olarak gördüklerini ve reflekslerini geliştirdiği ifade etmiştir.

Akgöl (2019) espor alanını incelemek, paydaşları hakkında bilgi vermek ve Türkiye’deki yükselişini incelemek için yapmış olduğu çalışmada dijital oyunlar aracılığıyla sponsorların ulaşılması zor hedeflere çok daha rahat ulaştığı sonucu ortaya çıkmıştır.

Pişkin ve arkadaşları (2019) espor endüstrisinin ekonomideki konumunu belirlemek amacıyla derleme çalışma yapmışlardır.

Aktuna ve Ünlüönen (2017) turizm literatürüne yeni bir kavran kazandırmak ve espor turizminin potansiyelini göz önüne sermek için yapmış oldukları literatür taraması sonucunda bir espor turizmi tanımı yapmaya çalışmışlardır.

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1.Oyun Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

Bir terim olarak oyun; bireylerin boş vakitlerini değerlendirmek amacıyla gerçekleştirdiği bir dizi faaliyet olarak tanımlanabilir. Bireyler tarafından gerçekleştirilen bu faaliyette amaç, kazanmak ya da kaybetmekten ziyade; eğlenmek, vakit geçirmek, sosyalleşmek olarak ifade edilmektedir.

Oyunun aktörü bilinçli bir insan olabileceği gibi, içgüdüsel bir hayvan da olabilmektedir. Dolayısıyla oyun, hem insanlar âlemi için hem de hayvanlar âlemi için var olan bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun tarihçisi ve filozof olarak tanınan Huizinga bu bağlam neticesinde, “*oyunun insandan eski dolayısıyla da kültürden eski olduğunu*” ifade etmektedir. İnsan henüz dünya sahnesindeki yerini almadan önce, hayvanlar kendi aralarında oyun oynamaktaydı. Bu nedenle Huizinga, oyunun insanla var olan kültürden eski olduğunu ifade etmekte ve “*insan uygarlığının oyun kavramına hiçbir temel özellik katmadığını*” vurgulamaktadır (Huizinga, 2017).

Huizinga’ya göre; oyun fikri “*ciddi olmayan*” ve “*ciddiyet fikrinin karşıtı*” bir eylem olarak tanımlanmasına karşın; oyun, ciddi olarak da icra edilebilmektedir. Satranç veya futbol örneklerinde olduğu gibi, bir oyun pratiği taşıyan bu aktiviteler ciddiyet içerisinde gerçekleşmektedirler (Huizinga, 2017, s. 23). “*Oyunsal ortamın iki kutbunu meydana getiren çılgınlık ve huşu*” tanımlaması oyunun sonlu bir durum olduğunu ifade etmektedir. Zira oyuna çözülmeyen bir şekilde bağlı olan sevinç yalnızca gerilime değil, aynı zamanda taşkınlığa da dönüşebilmektedir. Bu durum oyun ortamını istikrarsızlaştırmaktadır. Buna oyunu bozan dış aktörlerin etkisini, oyun duygusunun azalmasını, oyunun büyüünün bozulmasını eklediğimizde “*asıl hayat her an yeniden egemen duruma geçmektedir*” (Huizinga, 2017).

Huizinga, oyunu şöyle tanımlamaktadır: bireye gündelik yaşamın sınırlarının dışına çıkıldığı hissiyatını kurmaca olarak veren, fakat buna rağmen bireyi içine çekebilen, maddi çıkar ve yarar gözetmeyen, sınırları belirlenmiş bir mekânda belirli bir süre zarfında belirli kurallar çerçevesinde gerçekleştirilen bir eylemdir (Huizinga, 2017).

Fink ise oyunu şöyle tanımlamaktadır: yaşamın tamamlayıcı bir unsuru, bireyin yaşamında bütünleyici bir görüngü, bireylerin iş yaşamlarındaki ağır görevlerine bir ara verme eylemi ve bireylerin hayatlarındaki bir ferahlama eylemidir (Fink, 2015).

Yengin; oyunu şöyle tanımlamaktadır: *“kuralları olan, ciddi olmayan, giriş ve çıkış sınırları olan, gerçek olmayan ancak gerçekmiş duygusu vererek bireyleri bir aktivitenin içine sokan olgu”* (Yengin, 2010).

Suits, oyun oynamayı şöyle tanımlamaktadır: *“sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp, daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik etkinliğe girmek”* (Suits, 2012).

Türk Dil Kurumu ise oyun terimini şöyle tanımlamaktadır: *“Yetenek veya zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”, “bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma”* (TDK, 2019).

Oyun kavramının ne zaman ortaya çıktığıyla ilgili kesin bir bilgi bulunmamasına rağmen, bugün hala oynanmakta olan birçok oyunun 2000 yıllık bir maziye dayandığı belirtilmektedir. Öcal (2016, s. 16), günümüz sokak oyunları arasında sıralanan “sek sek”, “top oynama”, “ip atlama” gibi oyunlara Roma harabelerinde de rastlandığını belirtmektedir. Günümüzde olduğu gibi, Eski Yunan ve Roma medeniyetlerinde de top oynama hem yetişkinlere hem de çocuklara yönelik bir oyun olarak görülmektedir (Selvi ve Bener, 2016).

Antik Çağ’da yaşamış bir halk ozanı olan Homeros, Odyssea adlı eserinde Antik dönemdeki top oyunlarına ilişkin bilgilere yer vermektedir. *“Odysseus’un Skheria adasında Phaiakların yanında geçirdiği zaman içerisinde, iki ayrı top oyununa şahit oluruz. Bunlardan ilki bir grup genç kızın katıldığı bir oyundur”...* *“İkinci top oyunu ise, iki erkek arasındadır. Öncekinden farklı olarak bu kez oyuncular*

yalnızca kendi kendilerine hoşça vakit geçirmek için değil, fakat izleyenleri de eğlendirmek için oynarlar” (Delemen, 2014).

“Dünyanın hemen her yerinde, özellikle Yakındoğu bölgesinde Neolitik dönemden itibaren birçok arkeolojik yerleşmede izlerine rastlanan aşık oyunları, koyun, keçi gibi hayvanların ön dizlerinde bulunan aşık kemiği ile oynanan oyunları ifade etmektedir”... “Hollandalı ressam Pieter Bruegel, 1560 yılına ait ‘Çocuk Oyunları’ başlıklı tablosunda aşık oyununa yer vermiş; 18. yüzyıl Fransız ressamlarından Jean-Baptiste-Siméon Chardin, 1734 yılına ait ‘Aşık Kemikleri’ tablosunda tek başına aşık oynayan bir kadını resmetmiştir. 1950’lerde Avustralya’da araştırma yapan Howard, beştaş benzeri bir aşık oyununun çocuklar arasında yaygın olduğunu tespit etmiştir. Amerikan yerlileri arasında da aşık kemiğiyle çeşitli oyunlar oynandığı bilinmektedir” (Öcal, 2016).



Şekil 2.1. Aşık Kemiğiyle Oynayan Kadın Tablosu

Bu noktadan hareketle oyunun, dönemin şartları neticesinde şekillendiği ve medeniyetler arasındaki etkileşim çerçevesinde bir ulustan diğer bir ulusa aktarıldığı anlaşılmaktadır. And (2016) oyunun uygarlıklar arasındaki dolaşımını şöyle ifade etmektedir:

Oyunların yeryüzüne yayılışı da ilginçtir. Benzer oyunlar farklı toplumlarda birbirine uzak coğrafyalarda da görülmektedir. Örnek verecek olursak Türk oyunu

olarak bilinen mangala deęişik adlarla çok yerde görölmektedir. “*Seylan’da Çanka ve Naranj; Hindistan’da Çongkak; Filipinlerde Çunkajon; Suriye’de Lu’b-ı Mecnun, Lu’b-ı Akli; Bali’de Medjiwa; Malay’da (Malezya) Dakon; Habeşistan’da Gabatta ya da Madji; Afrika’da Wari, Toee, Bau, Kubuguza, Mangala, Mangal, Kale, vb.; San Domingo’da Çuba; vb. vb.*”

Farklı biçimleri de dikkate alındığında bu oyun bir strateji oyunu olarak ilk kez Afrika kıtasında oynanmaya başlandığı belirtilmektedir (Selvi-Bener, 2016, s. 32). “*Pulların sürekli olarak bir çukurdan ötekine taşınmasına dayanan oyun, Irak’ta oynanan halusa, Filistin’de oynanan el-mankala ve bir Baltık Alman oyunu bohnsenspiel ile benzerlik göstermektedir*” (Öcal, 2016).

Günümüzde en çok bilinen masa oyunlarından biri olan satranç oyununun, Hindistan’da 6. yy’da ortaya çıktığı bilinmektedir. 10. yy’a da ise Avrupa, Asya ve Ortadoęu’da bilinen bir oyun haline gelmiştir. “*Avrupa’da aristokratlar ve zenginler arasında oynanan oyun ‘Kraliyet Oyunu’ olarak anılmaya başlanmış; bugünkü standart kural ve diziliş halini ise 19. yy almıştır*” (Öcal, 2016).

İnsanlığın deęişen yaşamsal koşulları, teknik ve bilimdeki ilerlemeler, insan yaşamında önemli bir noktayı oluşturan oyunun deęişimine de sebep olmaktadır. Sanayi Devrimi sonrası oyunun, oyuncular dışındaki unsurları maddileşmiştir. Teknolojide yaşanan gelişmeler, kentleşme, bireyselleşme gibi faktörler ise “oyun” kavramının önüne “geleneksel” ifadesinin gelmesine sebep olmuştur. Geleneksel oyun kavramı; körebe, saklambaç, çelik-çomak, misket, satranç, tavla gibi oyunları ifade etmek için kullanılan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel oyunların karşısında ise modern oyunlar ya da başka bir ifadeyle “dijital oyunlar” yer almaktadır. Dijital oyun teriminin: “*bilgisayar oyunlarının, arcade oyunlarının, konsol oyunlarının, mobil oyunlarının farklı ve tüm türlerini içerdiğini*” ifade etmektedir. Dijital oyunların, “*dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biri olduğunu ve meta deęeri için*” üretildiğini belirtmektedir (Binark ve Bayraktutan Sütcü, 2008).

Bu bilgiler doğrultusunda, insan yaşamının ve hayatının çekilebilir kılınmasında oyun kavramının öneminin büyük olduğu anlaşılmaktadır. 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 lokomotifi öpme, vagonlar bu işin gerçek olmadığını düşünebilir”. Dolayısıyla her oyun kendi gerçekliğini kurar. Bu haliyle gündelik hayatın dışına çıkılmasını sağlar, bir yanıyla 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, yaşamın dinamik bir unsuru olduğu ve toplumsal yaşamdaki dönüşümlere ayak uydurduğu, özellikle internet ve ağ teknolojilerindeki gelişmelerle karşımıza çıkmaktadır. Oyunun, vücut bulduğu fiziksel ortamdan, farklı teknolojiler aracılığıyla yaratılan sanal ortama geçiş yaptığı anlaşılmaktadır. Özellikle teknolojideki gelişmelerin ikinci nesil oyunun ortaya çıkmasına katkıda bulunduğu anlaşılmaktadır.

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.

2.2.Oyun Türleri

Oyun kendi içerisinde beş oyun türüne ayrılmaktadır. Bunlar; Motor becerilerini geliştiren fiziksel oyunlar, sayısal oyunlar, yapısal oyunlar, düşsel oyunlar ve kurallı oyunlardır (Kim, 2001).

2.2.1.Motor Becerilerini Geliştiren Fiziksel Oyunlar

Bireylerin bedensel gelişimlerinde büyük öneme sahip olan motor oyunları ile kaslar, sinirler ve beyin fonksiyonlarının bütünleşmesinin geliştirilmesi sağlanmış olur.

- Koşmak
- Zıplamak
- Tırmanmak
- Top oynamak en temel fiziksel oyunlardır (Kim, 2001; Barnes, 1992).

2.2.2.Sosyal oyunlar

Bireyin çevresiyle iletişime geçmesini sağlayan sosyal oyunlar, karşılıklı alışveriş, işbirliği ve paylaşma kavramlarının öğrenilmesini sağlar.

- Karşılıklı hikâyeler anlatmak
- Pul, kitap gibi nesnelerin değiş tokuşunu yapmak
- Sessiz sinema, taklit gibi oyunlar bu kategoride sayılabilecek tür oyunlardır (Kim, 2001).

2.2.3.Yapısal (İnşa 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.

Bu oyunlar:

- Bloklarla kuleler
- Şehirler inşa etmek
- Kumla oynamak
- Kaldırım üzerine tebeşirle çizgiler çizmek gibi oyunlardır (Kim, 2001; Thompson, 1990).

2.2.4.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.

- Kovboyculuk
- Evcilik
- Hırsız-polis
- Korsancılık gibi belli rollerin benimsendiği ve her çocuğun kendi rolünü oynadığı türde oyunlar bu kapsam içerisinde değerlendirilebilir (Kim, 2001; Yiğit, 1995).

2.2.5.Kurallı oyunlar

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

2.2.6.Spor Oyunu Çeşitleri

Spor çeşitleri dört farklı kategoriye ayrılmıştır. Bunlar;

- Performans Spor: Sporun profesyoneller tarafından meslek olarak yapıldığı, başarı ve başarının devamı için uğraşılan faaliyettir. Yoğun olarak çalışma gerektiren, ekonomik olarak desteklenen, başarılı olanların sınırlı olduđu bir alandır (Amman, 2000; Özdenk, 2015).
- Kitle Spor: Herkes tarafından yapılabilecek aktiviteler olarak bilinir. Bireylerin meslekleri dışında boşta kalan vakitlerinde gerçekleştirdikleri faaliyetlerdir. Sağlık, eğlence için yapıldığı bilinmektedir (Amman, 2000; Özdenk, 2015).
- Okul Spor: Öğrenciler, okulda sportif etkinliklerini beden eğitimi dersi vasıtasıyla sağlar. Bu aktiviteler bireylerin kişilik ve fiziksel gelişimlerine katkı sağlar (Baumann, 1994; Özdenk, 2015).
- Özel Gruplarda Spor: Fiziki ve ruhsal engeli bulunan bireyler için hazırlanan özel şartlar ile kişilerin kendi yetenekleri doğrultusunda yaptıkları spor aktiviteleridir (Baumann, 1994; Özdenk, 2015).

2.2.7.Elektronik Oyunlar

Elektronik oyun denilince akla atari, tetris vb. oyun konsolları gelse de bilgisayarların amacı dışında oyun aracı olarak kullanımı ile birlikte elektronik oyun kavramını daha doyurucu bir şekilde karşılamaktadır. Hatta günümüzde Playstation (oyun istasyonu) ve XBOX cihazları dışında elektronik oyunların tamamı bilgisayarda ya da mobil iletişim cihazı olan telefonlarda oynanmaktadır. İlk etkileşimli elektronik oyun Steve Russell ve arkadaşlarının 1962'de MIT'de (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü) geliştirdikleri Spacewar (uzay savaşı) adlı oyundur. Russell bu uygulamayı Digital PDP-1 ana bilgisayarlarında hazırlamıştır. Bu bilgisayarı MIT'ye DEC firması uzay arařtırmalarında kullanılmak üzere bağıřlamıştır. Ancak makine uzay savaşı adlı oyun tasarımı ile tarihe geçmiştir (Friedman, 1995).

Zamanla bütün bilgisayar ve diđer oyun konsollarına da yayılan oyun için Russel bir deđer biçmemiş ve kaynak kodlarını da uygulamaya sahip olmak isteyenlere vermiştir. Ancak 10 yıl içerisinde elektronik oyun uygulama sayısı bir hayli artış göstermiştir. 1972 yılından itibaren TV'lere takılan harici oyun konsolları ile atari salonlarında kullanılan jetonlu oyun aletleri tüm dünyaya yayılmaya başlanmıştır. 1978 yılında Atari firması tarafından geliştirilen Space Invaders oyunu tam bir başarı göstergesidir (Friedman, 1995).



Şekil 2.2. Space İnvaders Oyunu Ekran Görüntüsü

Oyun hala günümüzde farklı platformlarda oynanmaktadır. Bu oyun hala dillerde olup aradan yıllar geçmesine rağmen farklı platformlar için hala benzerleri

üretilmektedir. Atari firması birçok ilke daha imza atmaya devam etmiş ve art arda ses getiren pek çok oyunu piyasaya sürmüştür. 1981 yılında Namco firması Pac-Man oyununu, Nintendo ise Donkey-Kong oyununu yayınlamıştır. 1970 ve 1980'lerde süren Arcade oyun çılgınlığı dönemin gençliğinin kalbini kazanmış ve jeton yerine geçen milyonlarca çeyrek doları yemiştir (Fox, 2002). 1980'lerin başlarında çeşitli firmalarca etkin olarak oyun oynanabilen ve aynı zamanda başka işlerde de kullanılabilen ev tipi kişisel bilgisayarlar farklı firmalarca pazara sunulmuştur. Bu aletlerin sunduğu bilgisayar işlevleri ailelerin konuya daha sıcak yaklaşmasını sağlamıştır. Mesela 1982 yılında 600 \$ fiyat ile satışa sunulan Commodore 64 (Şekil 2.3) bilgisayarı inanılmaz satış rakamlarına ulaşmıştır.



Şekil 2.3. Commodore 64'ten bir görünüm

Kaynak: <https://www.picbear.org>

Bir dönem için efsane olan bu bilgisayar elektronik oyun tarihi içinde çok önemli bir yere sahiptir. 1985 yılında Rusya'dan elektronik oyun dünyasına önemli bir katkı gelmiştir. Moskova Bilimler Akademisinden Alexey Pazhitnov Tetris oyununu yazmıştır. 1989 yılında üstün çoğul-ortam yetenekleri ile oyun dünyasında önemli ilerlemeleri ateşleyen Amiga bilgisayarlarından 1 milyon adet satılmıştır. 1990 yılında Nintendo muhtemelen tüm zamanların en çok satan oyun kartuşu Super Mario 3'ü yayınlamıştır. 1990'ların ilk yarısında IBM uyumlu kişisel bilgisayarlar gelişen çoğul ortam yetenekleri ile elektronik oyunların yaygınlaşmasında önemli rol oynamaya başlamıştır. 1993 yılında ID Software elektronik oyun dünyasını önemli ölçüde günümüze kadar şekillendiren bir oyun türünü geliştirdi. Yayınladıkları Wolfenstein 3D, FPS (First-Person Shooters) adı verilen, oyunun kahramanın gözünden izlendiği ve rakiplerin vurulduğu bir türü ortaya çıkardı. Bu oyunu daha sonra çok bilinen Doom

(1994) ve Quake (1996) serileri takip etmiştir. Muhtemelen en popüler oyun türü olan FPS'ler 3 boyutlu sanal dünyada oyuncunun serbest olarak dolaşmasını ve çevre ile etkileşimini sağlayan oyunlardı. Genelde amacın rakipleri avlamak olduğu bu oyunlar birden fazla oyuncunun katıldığı ölüm maçı diye bilinen sanal arenalar da sunmaktadır (Ayres, 2000).

Oyunlarla ilgili tek gelişim oyunun türü ile ilgili değildir. İşlem gücü ve yapay zekâda, yeni oyun kategorilerinin belirlenmesinde önemli konulardan biri olmuştur. 1997 yılında IBM Deep Blue bilgisayarı dünya satranç şampiyonu Gary Kasparov'u mat etmeyi başarmıştır. Günümüzde elektronik oyunlar konusundaki en önemli gelişme çevrim içi oynanan oyunlardır. Aynı anda kimi zaman on binlerce oyuncunun bulunduğu sanal ortamlar bazen yönetilen karakterin gelişimi için mücadelelere sahne olurken kimi zaman da terörist ve güvenlik güçlerinin oluşturduğu grupların ölümcül dövüşlerine ev sahipliği yapmaktadır (Ayres, 2000).

2.3.Elektronik Spor Tanımı

Espor (elektronik spor), insanların birbirleriyle çevrimiçi oynadıkları ve aynı zamanda genellikle nakit ödüllü olmak üzere kapalı alanlardaki seyirci etkinliklerinde oynadıkları rekabetçi bir video oyunudur. Espor, hem amatörler hem de profesyoneller tarafından oynanır ve turnuvalar genellikle karma cinsiyettir. Esporlar bilgisayar, konsol ve mobil telefonlar üzerinde oynanmaktadır. Oyun bire bir karşılaştırmadan takım halinde altışar kişilik gruplarla oynanabilmektedir. Uluslararası Espor turnuvaları çevrimiçi olarak düzenlenmekte ve çeşitli ödüllerle oyun sporları sürekli olarak gerçekleştirilmektedir. Önemli miktarlarda ödül kazanılan bu spor dalı kısa zamanda önemli bir ölçeğe ulaşmıştır (GEForce, 2015).

Günümüzde oynanan 30 farklı Espor oyunu bulunmaktadır. League of Legends ve Dota 2 gibi çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA) oyunları, CS:GO, Call of Duty ve Overwatch gibi birinci şahıs nişancı (FPS), Street Fighter ve Smash Bros gibi oyunlar oynamak FIFA, PES ve Forza ve daha fazlası dahil olmak üzere spor tabanlı oyunlar bulunmaktadır (GEForce, 2015).

Elektronik sporu (Espor) anlamak, Espor endüstrinin göreceli yeniliğinin yanı sıra kültür, teknoloji, spor ve iş dünyasının birleşmesinden dolayı da karmaşıktır. Hokey, beysbol ve futbol gibi geleneksel sportlardan farklı olarak, Espor çoklu platformların bir araya gelmesidir. Oyunla eşanlı olan Espor, bilişim, oyun, medya ve bir spor etkinliğinin hepsini bir araya getiren yeni bir türdür. Sonuç olarak, Esporu tanımlamak son derece karmaşık bu yapılardan dolayı zordur (Jin, 2010).

İlk önce hareketsiz spor video oyunları “still sports video game” (SSVG’ler) ve Espor arasındaki farkı ayırt etmek zorunludur. SSVG’ler gerçek hayat sporunu taklit eden ancak PA’yı içermeyen video oyunlarıdır (Kim ve Ross, 2006). SSVG örnekleri arasında, bunlarla sınırlı olmamakla birlikte şunlar yer alır: EA Sports UFC, NHL 15, MLB 14: The Show, NBA 2K15, Madden NFL 15 ve FIFA 15. Daha önce bahsedilen oyunların tamamı profesyonel spor liglerine odaklanmıştır. Aksine, Espor, belirli bir oyun türü tarafından tanımlanmış değildir. Aslında, en iyi Espor yarışma oyunları gerçek hayattaki sportlarla ilgili değildir, ancak daha çok fantezi dünyalarına odaklanmıştır. Örneğin LoL, “Cesur Şampiyonları savaşa çağırarak” için oyuncuların “güçlü bir toplayıcı” rolünü üstlendiği, hayali bir dünyada düzenlediği rekabetçi bir oyun olarak tanımlanmaktadır (GEForce, 2015).

Elektronik Spor ile ilgili bazı kavramsal ve niteliksel literatürler ortaya çıkarken, Espor ile ilgili olarak sadece birkaç tanım yapılmıştır. Wagner’in (2006) belki de en eski ve en açık tanımı, Tiedemann’ın (2004) orijinal olarak sağladığı geleneksel sportların tanımına dayanmaktadır: “insanların zihinsel ve fiziksel yeteneklerini geliştirdikleri ve eğittiği bir spor aktiviteleri alanı [...].” Esporu tanımlarken, Wagner (2006) bu genel spor tanımını “bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımı” ile genişletmektedir. Yazarların Wagner’in tanımının tam olarak uymadığına inandığının bir nedeni, spor aktivitesinin zihinsel ya da fiziksel olması seçeneğidir. Bir sporu bir oyundan ayıran bir karakteristiğın, fiziksel beceri uygulaması olduğu açıkça kabul edilmektedir (Coakley, 2008; Suits, 2007).

Ayrıca, Wagner’in (2006) tanımı Esporun nasıl oynandığına dair belirsizliği devam ettirmektedir. Espor’da bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımıyla insanların gelişip eğitim aldıklarını ifade ederek, rekabeti göz ardı etmektedir. Espor endüstrisinin temeli rekabete odaklandığı için rekabetin tanımlamaya dâhil edilmesi

önemlidir. Dahası, Wagner Esportun oynandığı platformu çevrimiçi olarak tanımlayamaz. Bunun tanımda yer alması önemlidir çünkü Esportun büyümesi ve görüntülenmesi büyük ölçüde, yarışmaların çevrimiçi ve etkileşimli olarak konumdan bağımsız olarak erişilebilirliğine bağlıdır (Coakley, 2008; Suits, 2007).

Argan ve diğerleri (2006) Esportu “dünyanın bir ucundan diğerine iki insanın internet aracılığıyla ya da dünyanın her yerinden gelen insanların büyük organizasyonlar ile buluşup oyun oynayabilecekleri, hem fiziksel hem de zihinsel olarak çoğu sporun gerektirdiğinden çok daha fazlasını kapsayan bir spordur” şeklinde tanımlamaktadır. Hamari ve Sjöblom (2017) ise Esportu “sporun birincil yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı, insan-bilgisayar ara yüzleri tarafından oyuncuların ve takımların girdilerinin yanı sıra Esport sisteminin çıktısına aracılık eden bir spor biçimi” olarak tanımlar. Daha basit bir ifadeyle, Esport, bireysel kullanıcıların, hem oyuncuların hem de takımların (bir takım oyunu gerçekleştiğinde) İnternet veya LAN kullanan bilgisayarlarda dijital video oyunlarında birbirleriyle yarıştığı bir video oyun biçimidir. Esport, farklı liglerin, ölçüklerin ve turnuvaların koordine ettiği, oyuncuların takımlara katıldığı ve çeşitli şirketlerin diğer “spor” organizasyonlarına sponsor olduğu rekabetçi video oyunlarına yöneltilmektedir (Coakley, 2008; Suits, 2007).

2.4. Elektronik Sporun Tarihsel Gelişimi

Küreselleşme ve iletişim altyapısındaki gelişmeler tüm alanları etkilediği gibi dijital oyun sektörünü de etkilemiştir. Oyun geliştirici uzmanlarından John Carmack ve John Romero klasik bilgisayar oyunlarından biri olan ve aynı zamanda 2005 yılında beyazperdede gösterime giren Doom adlı oyunu geliştirip ağ üzerinden oynamaya başladıklarında bugünkü gibi bir elektronik spor hedefi içermiyordu. Dönemin iletişim hızına bağlı olarak bağlantı hızı gibi problemler yüzünden internet kafelerde bilgisayarların birbirlerine bağlantısı sayesinde rahatlıkla oynanan bu oyunlar

geleceğin Espor oyuncularının yetişmesine hizmet etmiştir. İlk zamanlarda internet kafe turnuvaları şeklinde başlayan ve günümüzde Redbull, Nissan, İntel, Coco Cola gibi birçok sponsorun destek verdiği ve hatta profesyonel futbol kulüpleri tarafından da desteklenen turnuvalarda oyuncular bilgi ve becerilerini yarıştırmaktadırlar (Chobopeon, 2012).

İlk Espor etkinliği 1980’de düzenlenen arcade oyunu “Space Invaders” için düzenlenen etkinliktir. Espor tarihinde bu etkinlik en büyük etkinliklerden biri olarak kabul edilmektedir (Borowy ve Jin, 2013; Hope, 2014). Chobopeon (2012), bu etkinlikten önce de etkinliklerin olduğunu ileri sürerken bunun diğerlerine göre daha organize bir yapı olduğunu da dile getirmektedir.

Espor etkinliklerinde ikinci kilometre taşı, 28 Ekim 1981’de düzenlenen Seattle tabanlı “Turnuva Oyunları”dır (Borowy ve Jin, 2013). Bu turnuvayı özel kılan ise ilk defa büyük bir finansman desteği ile gerçekleştirilmiş olmasıdır. Bu turnuvanın gerçekleşmesi için 200.000 \$ harcanmıştır. Daha sonra benzer bütçelerle gerçekleştirilen Atari CoinOp firmasının düzenlediği Dünya Şampiyonası’na daha az kişi katılmıştır (Chobopeon, 2012).

1980’li yıllarda piyasaya birçok yeni video oyunu da sürülmüştür. Ancak günümüzdeki gibi Espor olarak görülmeyen, çocukların ve genç yetişkinlerin boş zaman geçirme ürünü olarak eğlence piyasasına ait olan bu oyunlar Espor’un tarihsel gelişiminde bir dönüm noktası olarak yerini almıştır. ABD’de ulusal düzeyde video oyun turnuvaları oyun yazılımcısı şirketler tarafından finanse edilerek sürdürülmüştür (Borowy ve Jin, 2013).

1982 ve 1984 yılları arasında Starcade adında bir program yayınlanmıştır. Böylece televizyon üzerinden oynanan arcade oyunları dönemi başlamıştır. TBS kanalında yayınlanan program stüdyoda arcade oyun konsolunda yarışan yarışmacıları konu edinmiştir. Seri halinde 1984 yılına kadar yayınlanmıştır (Borrow ve Jin, 2013; Hope, 2014). Zamanla Teleteks kanalları üzerinden ve bazı uydu alıcıları üzerinden çeşitli oyunlar TV ekranlarından oynanabilme özelliklerine sahip olarak üretilmiştir. 90’lı yıllarda Türkiye’de de yaygınlaşan bu oyunlar eğlenceli vakit geçirmek üzere kurgulanmış bazen tekil bazen çoğul kullanıcılarla oynanabilmektedir. 90’lı yıllarda ise Starcade benzeri bir oyun Türkiye’de televizyon ve telefon üzerinden

gerçekleştirilmiştir. Stüdyodaki ekranda oynanan oyun seyircinin telefonla bağlanması ve belli tuşlara basarak yönlendirmesiyle “HUGO” adlı kahramanı sevgilisine ulaştırma ve Cadı ile mücadelesini konu edinen çeşitli etaplardan oluşuyordu (Chobopeon, 2012).

Hope’a göre Espor 1990’lı yıllar boyunca teknolojik yetersizlikler sebebiyle daha küçük ölçekte varlığını sürdürmüştür. Zamanla teknolojik gelişimlerle birlikte çok oyunculu teknolojilerin artmasıyla yeniden canlanma dönemine girmiştir. İnternetin de gelişimiyle günümüzde kullanılan iki iyi oyun türünün (Gerçek Zamanlı Strateji (RTS) ve FPS (Birinci Kişi Atış Sporları) ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır (Hope, 2014).

1997 yılında “Red Annihilation” turnuvası ABD’de ulusal düzeyde düzenlenen “Quake” turnuvalarından biri olarak tarihe geçmiştir. D.Devil (2011)’e göre bu oyun turnuvası günümüz Espor turnuvalarının doğuşunu sağlayan oyunlardan biridir. Arcade oyunlarından farklı olarak ilk kez günümüz Espor kavramına uygun oyunla yapılan bu turnuva önemli dönüm noktalarından birisidir. Yine spor oyunları kategorisinde Espor turnuvalarından birisi de yine ABD’de düzenlenen Cyberathlete Profesyonel Ligi (CPL)’dir. Atletlerin çoklu oyuncularla yönetildiği bu turnuva Dallas kentinde gerçekleştirilmiştir (Chobopeon, 2012).

90’lı yıllarla *Doom* video oyunun devam serisi niteliğinde olan Quake ve Unreal Tournament ile FPS’nin ilk örnekleri ortaya çıkmaya başlamış oldu. Çoklu oyun seçenekleri ile internet kafelerde bağlantı hızının düşük olduğu ve çevrimiçi sitelerin içeriklerini görüntülemek için saatlerce beklenildiği zamanlarda gençler vakitlerini kafede daha verimli değerlendirmek üzere bu tarz oyunlara yönlendirdiler. İnternetin evrensel bir kütüphane olarak ortaya çıktığı bu dönemde bağlantı hızındaki aksaklıklar genç nesili bilgisayara kurulu olan oyunlara yönlendirmiştir. İnternet kafe turnuvalarıyla başlayan süreç bugün devasa bir ekonomiye dönüşmüştür (Chobopeon, 2012).

Tanınmış bir oyun dağıtıcısı olan Nintendo, dünyanın dört bir yanından insanları çeken Nintendo Dünya Şampiyonası ile tanınan 1990’ların başında ilk turnuvalarını da gerçekleştirmiştir (Chobopeon, 2012; Heyoka, 2011). Etkinlik sayısı,

Espor içinde en güçlü zirve yıllarından biri olarak görülen 2000 yılına kadar bir miktar büyümeye devam etmiştir.

Bir sonraki kilometre taşının, 2000 yılında Espor alanında yer alan ve 35'ten fazla ülkeyi kapsayan etkinlikler yaratan ve 600.000 \$'dan fazla ödül havuzuna sahip olan WCG (Dünya Siber Oyunları) olduğu görülmektedir. WCG, bugün IEM (Intel Extreme Masters) ve MLG (Major League Gaming) olarak bilinen büyük Espor şirketlerinin kurulmasına yol açan büyük bir başarı göstermiştir (Hope 2014).

Buna ek olarak, Wagner (2006), 20. yüzyılın başlarında DoS (1993), Warcraft (1994), Quake (1996), StarCraft (1998) ve Counter-Strike (1999) oyunlarının yaratılmasının Esporun büyümesinin önemli kilometre taşları olduğunu belirtmektedir (Hope 2014).

D.Devil (2011) aynı zamanda, Espor'ların tarihi için 2000'lerin ortasında yaşanan gelişmelerin önemine de değinmektedir. 2003 yılında oluşturulan SK Gaming bugünkü Espor topluluklarının ilk örneklerinden birisidir (Hope 2014).

Espor tarihinin bir başka kilometre taşı, bugün, Twitch.TV olarak bilinen "Justin.tv" adlı bir web sitesi tarafından 2007'de yayınlanan canlı yayının başlamasıdır. Bu, tüm profesyonel oyuncuların ve tüm turnuvaların, büyük televizyonlarla sahnelenen gösterileri yerine, çevrimiçi maçları çevrimiçi olarak göstermesini sağlayarak Espor oyun severlerine ulaşmayı daha kolay hale getirmiştir (Hope 2014).

İlerleyen yıllarda Esporun büyümesi giderek artmış ve küresel olarak çeşitli oyun türlerine odaklanan turnuvalar her yerde yapılmaya başlanmıştır. 2009 sonunda RSS Games (Rashtriya Swayamsevak Sangh) tarafından yayınlanan League of Legends (LoL) oyunu ile kıtalararası oyuncuları bir araya getiren yeni bir oyun ortaya çıkmıştır. Günümüzde hala yüksek düzeyde oyuncu tarafından takip edilen ve oynanan oyunlar arasında olan oyun 100 milyonu aşan oyuncu sayısına sahiptir. 2020 Dünya Şampiyonası Finalini, Şangay Stadyumu'nda gerçekleştirecektir. 2014'teki Uluslararası turnuvada toplam 10.000.000 \$'lık bir ödül havuzuna ulaşılmıştır (McWhertor, 2014).

Wagner'e (2007) göre, rekabetçi bilgisayar oyunlarının uluslararası çapta büyüme göstermesi Asya ülkelerindeki Espor kültürünün batıyı da etkileyerek tüm

dünyaya yayılması ve fiber teknolojilerinin artması ile birlikte internet erişim hızındaki artış etkili olmuştur. Asya Espor kültürü, Güney Kore’de Blizzard Entertainment tarafından geliştirilen gerçek zamanlı strateji oyunlarının benzersiz başarısı ile ilişkilidir. Blizzard Entertainment tarafından 1998 yılında piyasaya sürülen Starcraft zamanla tüm Asya pazarına hâkim olmuştur (Huhh, 2008). Güney Kore Espor oyun kültürünün dünyaya yayılmasında başrolü bulunan ülkelerden birisidir. Espor oyunlarını canlı olarak yayınlayan TV programları sayesinde oyunların popülaritesi tüm dünyaya ulaşmıştır (Peichi, 2008). Böylece RTS tabanlı oyunlarda oynayan bireysel oyuncular ile turnuvalarda takım halinde yarışan grup oyuncuları dünya çapında bir üne kavuşmuştur (Wagner, 2007). Güney Kore Kültür Bakanlığı’nın onayını takiben, Espor’un ülke çapında gelişimini denetlemek ve desteklemek için 2000 yılında Kore Espors Derneği (KeSPA) kurulmuştur. Bu, Espor’un ilerlemesine önemli bir katkı sağlamıştır (Wagner, 2007). Güney Kore’deki bu girişim diğer ülkelerdeki ulusal Espor etkinliklerini de etkilemiştir. Birçok ülkede ulusal Espor yönetim organlarının oluşumu ve 2008 yılında Uluslararası Espor Federasyonunun kurulması tüm bu gelişmelerden birisidir (Thiborg, 2009).

Ancak Güney Kore’de ulusal düzeyde yaşanan gelişmelerin Avrupa ve Kuzey Amerika’da bu kadar yaygın olmadığını belirtmekte fayda vardır. Espor gösterilerinin 24 saat canlı yayımlandığı TV kanalları Avrupa ve Kuzey Amerika’da henüz yaygınlaşmamıştır. Ancak her yıl artan organizasyon büyüklüğü ve ödül havuzu ile son yıllarda popülarlığı giderek artmaktadır. 2017 yılında şampiyon olan bir LoL oyuncusunun serveti 1 milyon doların üzerindedir. Ülkemizde LoL oyununa katılan bireysel ve takım oyuncularının aylık geliri 20 bin TL üzerindedir. Hal böyle olunca oyunu sadece zaman geçirme etkinliğinin ötesinde bir meslek haline geldiği ve profesyonelleştiği bilinmektedir (Hope, 2014).

Uluslararası Espor Federasyonu’nun 46 üye ülkesinin 22’sinde Espor, Ulusal Olimpiyat Komiteleri tarafından tanınmaktadır. Diğer 24 ülke ise tanınma sürecindedir. Asya Olimpiyat Konseyi, 17 Nisan 2017 tarihinde yaptığı açıklamada 2022’ de Çin’de Hangzhou şehrinde yapılacak olan Asya Oyunları’nda Espor’un resmi bir oyun olarak yarışmalarda yer alacağını duyurmuştur (Ocasia, 2017). Türkiye’ de 2011 yılında kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF), 2013 yılında

Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu bünyesine katılmıştır. Espor oyuncularını Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından resmi lisans almaktadır.

Yukarıda genel tarihçesi verilen Espor oyunlarının offline ve online oyun dönemleri itibariyle incelediğimizde aşağıda yer alan bir tarihte ortaya çıkmaktadır. 1972’de oyun salonlarında başlayan Espor, yerel alan ağları (LAN) ve internetin ortaya çıkması ile birlikte bireylerin evlerine kadar girmiştir. İnternet dönemi günümüzde etkinliğini sürdürmekte ve teknolojik gelişimden etkilenerek sürekli yenilenmektedir (Lee ve Schoenstedt, 2011).

2.4.1.1972-1989: Arcade Dönemi

Espor’un tarihi, 19 Ekim 1972 yılında ilk bilinen video oyunu olan Spacewar yarışması ile başlamıştır. Stanford Üniversitesi’nin düzenlediği bir Spacewar turnuvası olan “Intergalactic Spacewar Olympics”in büyük ödülü bir yıllık Rolling Stone dergisi aboneliği idi. Organizatör, oyuncu, seyirci, mücadele ve ödül gibi Espor’un temel bileşenlerini içermesi açısından bir Espor etkinliği idi (Hiltscher, 2015).



Şekil 2.4. Bir Arcade Makinesi (Spacewar)

Kaynak: www.andysarcade.de/ (Erişim Tarihi: 17.12.2019)

Spacewar etkinliğinden tam 8 yıl sonra, bir video oyunu şirketi olan Atari’nin ev sahipliğinde Space Invader turnuvası gerçekleşti (Şekil 2.5). Turnuvayı Amerika’da

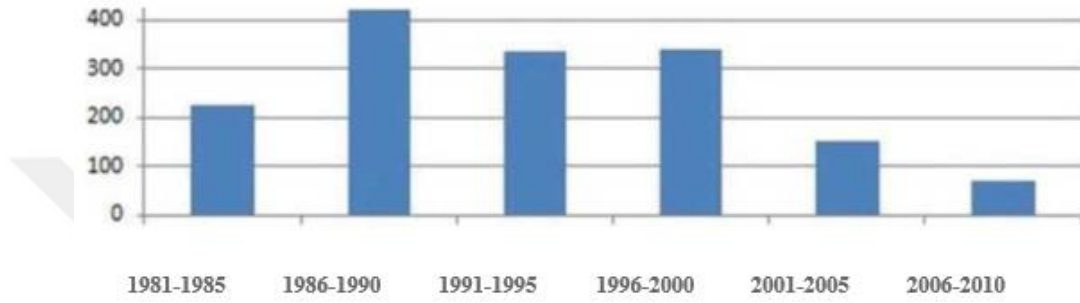
10.000'in üzerinde kişi ziyaret etti (Hiltscher, 2015). 1982'ye kadar, yaklaşık 400.000 sokak ve 24.000 oyun salonunda, 1.5 milyon çalışır durumda jetonlu oyun makinesi (arcade makineleri) vardı (Kent, 2001). Oyun salonların popüleritesinin artmasının ana sebeplerinden biri, oyuncuların kendi oyun salonlarındaki en yüksek puanın üstüne çıkma arzusu (Borowy, 2012). En yüksek puanı elde etmek ya da bir kişinin arkadaşından daha fazla puan elde etme isteği jetonlu oyun makinelerinde ortaya çıkan rekabeti doğurdu. Böylece, elektronik sporların temeli olan rekabet daha 1972 yılında ortaya çıkmış oldu. Oyun makinelerinde başlayan bu mücadele, internetin yayılması ile birlikte internet kafelere, sonrasında da insanların evlerine kadar girdi. Oyun makinelerinde rekabet edebilmek için bir oyun salonuna gitmek zorundayken, internet bu zorunluluğu ortadan kaldırarak rekabeti evlere taşıdı. 1972 yılında kurulan Atari, kendini video arcade oyunları üretmeye adanmış ve Atari oyunları insanların hayatına dahil oldu. Atari başlangıçta ev için uygun değildi. 1975 yılına gelindiğinde Atari, arcade dizaynlarını evde kullanılması için daha küçük versiyonlara getirdi. Böylece bir zamanlar sadece oyun salonlarında oynanabilen bazı video oyunları, atariler aracılığıyla evlerde oynanmaya başlandı. Arcade oyunları en yüksek puana sahip olan oyuncu olmak için oynanıyordu (Wolf, 2008).



Şekil 2.5. 1980 Yılında Atari Tarafından Düzenlenen Ulusal Space Invaders Şampiyonası

Kaynak: <https://www.reddit.com/> (Erişim Tarihi: 17.12.2019)

1981 yılında kurulan Twin Galaxies şirketi, birçok oyun salonundaki oyunda en yüksek skorların kaydını tutarak, Esportun gelişiminde önemli rol oynamıştır. Hala, dünya genelindeki bilgisayar oyuncuları, konsol oyuncuları ve oyun salonları tarafından sunulan en yüksek puanları ve yarışmaları değerlendiren bir hakem olarak tanınmaktadır (Twin Galaxies, 2017). 500 arcade oyunun pazarda hala aktif olduğu 2000’li yıllara kadar 5 büyük arcade oyun şirketi pazarda egemendi. En büyük 5 arcade oyun şirketi; Capcom, Konami, Namco, Sega ve Taito’ydu (Borowy, 2012).



Şekil 2.6. Capcom, Konami, Namco, Sega ve Taito Tarafından 5 Yıllık Aralıklarla Üretilen Toplam Arcade Oyunları (1981-2010)

Kaynak: (Borowy, 2012, s.58)

Şekil 2.6’ya bakıldığında, üretimin 1980’li ve 1990’lı yıllarda göreceli olarak istikrarlı bir şekilde sürdüğü görülmektedir. 1996-2000 yılları arasında beş şirketin ürettiği oyun sayısı 341 iken, bu sayının 2001-2005 yılları arasında 151’e kadar düştüğü görülmektedir. Takip eden 5 yıl içerisinde (2006-2010) ise, üretimin 69 birime kadar düştüğünü görmekteyiz (Borowy, 2012). Özellikle, 2000’li yılların başından itibaren arcade oyunlarında büyük bir düşüş olmuştur. Günümüzde alışveriş merkezleri içerisinde yer alan oyun salonlarında az da olsa yer almaktadırlar.

Rekabetçi arcade oyunu ve konsolların ortaya çıkışı Esport tarihinde önemli bir yere sahip olsa da, Esport gücünü ağ oyunlarının (network gaming) yükselişiyle bulmuştur (Taylor, 2015).

2.4.2.1989-2020: İnternet Dönemi

Bilgisayarlar aracılığıyla ağlar arası haberleşmeyi sağlayan internetin ortaya çıkışı Espor tarihinde önemli bir dönüm noktası olmuştur. İlk olarak 1969 yılında Amerika Savunma Bakanlığı bünyesinde yaratılan “ARPANET” sistemi ile bilgisayar ağı ortaya çıkmıştır (Zimmerman ve Emspak, 2017). Sonrasında, Tim Berners Lee tarafından 1989 yılında World Wide Web’in yaratılması internetin gelişimini hızlandırmıştır. Web’in ortaya çıkması, bugün bildiğimiz internetin temeli olmuştur (Griffiths, Davies ve Chappell, 2014).

Yerel Alan Ağları (LAN) ve internetin yaygınlaşması, bireylerin beraber oyun oynamalarına (çevrimiçi) olanak sağlamıştır. LAN teknolojisinin gelişimi, Espor tüketimini insan makineye karşı oyun modundan insan insana karşı olarak değiştirmiştir (Griffiths, Davies ve Chappell, 2014). 1993 yılında birinci şahıs nişancı (FPS) türü olarak Doom ortaya çıkmış ve LAN üzerinden oyun oynama geleneğini geliştirmiştir. Daha önce üretilen başka FPS oyunları olsa bile, Doom bu türü bir üst seviyeye taşımıştır. Doom, bir LAN’da IPX protokolü (ilk ağlararası protokol) kullanarak 4 oyuncunun birlikte işbirliği yaparak veya bir ölüm maçı modunda rekabet ederek oynamasına olanak sağlamıştır (Armitage, Claypool ve Branch, 2006; Seo, 2013; Kushner, 2004).

First Person Shooter (FPS) türündeki Doom oyununun öncülük ettiği ve ID Software firmasının 1996 yılında ortaya koyduğu “Quake” adındaki karşılıklı oynanabilen oyun ile Espor çağı resmen başlamış oldu (Snaveley, 2014). Bunun yanında Valve adlı oyun yapımcısı firmanın tek oyunculu oyunu “Half-Life”tan türeterek yaptığı “Counter Strike” oyunu da halen FPS akımının öncü oyunlarından birisidir (Borowy, 2008; Wagner, 2006; Witkowski, 2012). Yukarıda da bahsettiğimiz gibi 1997 yılında, Quake adlı oyuna ilişkin Red Annihilation turnuvasının gerçekleştirilmesi ile Espor tarihinde modern çağ başlamış oldu (Edwards, 2013; Bountie Gaming, 2018).

1990’lı yıllar öncesi dönem Espor akımları için batı etkisinin hissedildiği dönemdir. Bu dönemden sonra Espor Güney Kore öncülüğünde yeni bir ivme kazanarak profesyonelleşmiş ve kurumsallaşmıştır (Jin, 2010).

Dünya genelinde yüksek internet hızında artış sağlanması, çevrimiçi oyunların popülerliğini arttıran önemli bir etken olmuştur. Geniş bant hizmetleri, çevrimiçi oyunların gelişiminin temeli olmuştur. Gelişen ve gelişmekte olan birçok ülke, evlere ve ofislere geniş bant erişimini sağlayan telekomünikasyon ağları sağlamıştır (Jin, 2010). İnternete erişim sağlayarak başka kişilerle mücadele etmek isteyen birçok oyuncu kendilerini internet kafelerde bulmuş, böylece internet kafeler, kalabalık topluluklar halinde oyun oynamak için en elverişli ortamlar haline gelmiştir. Espor denildiğinde ilk akla gelen ülke olan Kore'yi örnek verecek olursak 1997 yılında, Kore'de sadece 100 internet kafe varken, bu sayı 2002 yılında 25.000'e çıkmıştır (Hjorth ve Chan, 2009). Böylece kafeler bir zamanların oyun salonlarının yerini almıştır. Bu kafelerde arcade makinelerinin yerini bilgisayarlar almıştır. İnternete erişimin genellikle saatlik olarak ücret karşılığı sağlandığı yerler olan internet kafelerin kültürü hızlıca tüm dünyaya egemen olurken, gelişen ve gelişmekte olan ülkelerde internet kafeler oyunlar için bir toplanma alanı haline gelmiştir. Korelilerin online oyunlara büyük ilgisi, elektronik ve telekomünikasyon şirketlerinin de dikkatini çekmiştir ve bu kuruluşlar oyun sektörünün ve Espor sektörünün gelişmesi için yatırımlar yapmışlardır. Elektronik sporun ilk profesyonel ligi, 1998 yılında Kore de popüler olan Starcraft için oluşturulmuştur (Jin, 2010). 2008 yılına gelindiğinde, Kore de evlerin yaklaşık %95'i internete bağlı hale gelmiştir (Jin, 2010). Genişbant ağlarının erken gelişimi ve Kore nüfusunun en yüksek oranda online olan ülke olması (50 milyon kişinin 40 milyonu), Korelilerin teknoloji ve yeni şeylere olan ilgisi, Esporun gelişimine öncülük etmiştir.. Böylece, Kore, Espor'un merkezi haline gelmiştir (Grundy, 2015).

2000'li yıllarda teknolojinin gelişmeye devam etmesi, bilgisayarların ve internet servislerinin herkesin ödeyebileceği seviyelere gelmesi ile birlikte evde daha çok bilgisayar ve internet yer almaya başlamıştır. Bir zamanlar oyun salonlarında başlayıp, internet kafelerde devam eden Espor artık evlerde yer alan bilgisayarlara dâhil olmuştur. Espor'a artan ilgi, Espora dayalı oyunların, profesyonel oyuncuların, sponsorların desteğinin ve turnuvaların artmasını sağlamıştır. 2000 yılında, Dünya Siber Oyunlarının (WCG) oluşturulması ile Espor bir adım daha ileriye gitmiştir. WCG, video oyun oynayanların olimpiyatlarına benzer bir yarışma haline gelmiştir. Samsung ve Microsoft tarafından desteklenerek profesyonel rekabete dayalı video

oyunlarının Espor olarak adlandırılmasında önemli rol oynamıştır. Yarışmalarında; Age of Empires, Counter Strike, FIFA, Quake III Arena, Starcraft, Halo, Dead or Alive, Guitar Hero vb. birçok oyuna yer vermişler ve bunlar ile ilgili çevrimiçi videolar yayınlamışlardır. Altın, gümüş ve bronz madalyalar dağıtılmıştır. 2008’de Cologne, Dünya Siber Oyunlarına ev sahipliği yaptığında 78 ülkeden 800 katılımcı yer almıştır (World Cyber Games, 2017). MLG (Major League Gaming), IEM (Intel Extreme Masters), League of Legends Dünya Şampiyonası, The International Dota 2 gibi turnuvalar ile Espor’un gelişimi devam etmiştir. 2009 yılında Riot Games tarafından yaratılan League of Legends (LoL), Esporun gelişiminde en büyük rollerden birini oynamıştır.

Sonuç olarak 1972-1989 yılları arasındaki dönem Espor için antik dönem denilebilecek bir zamandır, 1990’lı yıllar ise Esporun emekleme dönemidir. 2000’li yıllar ve sonrası dönem ise modern çağ olarak tanımlanabilecek bir dönemdir. Artık organizasyonlar halinde lisanslı sporcular turnuvalar düzenlemekte ve liglerde karşılaşmaktadırlar. Oyunlar internet kafe ve oyun salonlarından evdeki kişisel bilgisayarlara taşınmıştır. Oyun bilgisayarları Espor karşılaşmalarında sporcu başarısına etki edecek argümanlardan biri haline gelmiş ve son teknoloji oyun bilgisayarları tüketicilerin tercihlerine sunulmuştur (Grundy, 2015).

2.5. Elektronik Spor Oyun 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 ya da internet 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 (World Cyber Games, 2006).

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.



Şekil 2.7. Espor Türleri

Yukarıda şekilde görüldüğü gibi oyun türleri MOBA, FPS, RTS, FIGHTER, SPORTS, MMERPG şeklinde sınıflandırıldığı (bu türlere diğer türler başlığında değinilecektir) gibi hareket ve macera oyunları, spor oyunları, strateji oyunları, yarış oyunları ve bu kapsam dışındaki diğer oyunlar olmak üzere beş grupta da ele alınmaktadır.

2.5.1. 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; Arğan ve Akın, 2007).

Elektronik spor turnuvalarında oynanan hareket ve macera oyunları altı farklı türe ayrılmaktadır. Bunlar, WarCraft III (Şekil 2.8); The Frozen Throne, StarCraft; Brood War, Half Life; Counter-Strike, Command & Counguer 3 Tiberium War, Holo 2 (Console/XBoz), Gears of War (Xbox 360), Dead or Alive 4’dür. Bu oyun türlerinin tamamı bireysel ve takım oyun kategorisi içerisinde yer almaktadır (Verhosek ve Fox, 2002; Arğan ve Akın, 2007).



Şekil 2.8. War Craft III oyunundan bir sahne

2.5.2. 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. 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. 2019 yılında FIFA adıyla çıkan oyunların son versiyonu olan FIFA 20 10 Eylül 2019'da piyasaya sürülmüştür (Argan ve Akın, 2007; Ringhler, 1987).



Şekil 2.9. FIFA 20 Oyun Görseli

2.5.3. 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). Age of Mythology ve Age of Kings oyunları bireysel oyun olarak strateji oyunları içerisinde yer almaktadır. Age of Mythology ilk olarak 30 Ekim 2002’de çıkmıştır. 2019 Kasımında Age of Empires II: Definitive Edition sürümünü piyasaya sürerken 2020’de Age Of Empires 4 versiyonunun çıkacağını duyurmuştur (XBOX, 2019). Oyunun versiyonlarının steam bağlantıları da bulunmaktadır. Steam Valve şirketi tarafından geliştirilen oyun dağıtım ve dijital hak yönetimi sistemidir. Oyunların çevrimiçi oynanmasına olanak sağlamaktadır (XBOX, 2019).



Şekil 2.10. Age of Empires IV Oyun Görseli

Kaynak: <https://www.windowcentral.com/> (Erişim Tarihi: 17.12.2019)

2.5.4. Yarış oyunları

Yarış oyunları, gerçek saha ve araç gereçlerdeki donanıma benzer olarak tasarlanmış programlı oyunlardır. Project Gotham Racing 3 ve Need For Speed türevi oyunlar bireysel oyun olarak ve bağlantılı oyun (multiplayer) seçenekleri ile çoklu oyunculu olarak da oynama imkânına sahip oyunlardır. Motosiklet, bisiklet, otomobil gibi çeşitli yarış oyunları bulunmaktadır (Argan ve Akın, 2007).



Şekil 2.11. Need For Speed oyunu afişi

Kaynak: <https://www.ea.com/> (Erişim Tarihi: 17.12.2019)

2.5.5. Diğer Oyun Türleri

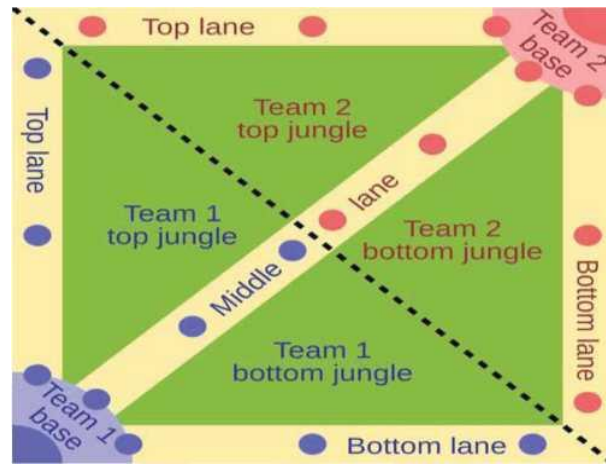
Ayrıca Espor oyunları aşağıdaki yer aldığı şekliyle çeşitlendirilmektedir. Ströh tarafından yapılan sınıflandırmaya göre Espor oyunları;

- MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası),
- FPS (Birinci Şahıs Nişancı),
- RTS (Gerçek Zamanlı Strateji),
- Kart Koleksiyonu Oyunları (Collectible Card Games),

- Dövüşçü Oyunları (Fighter / Beat ‘Em Up)
- Spor Oyunları (Sports Games)’dır.

şeklinde çeşitlendirilmiştir. Kısaca bu oyun çeşitlerini inceleyecek olursak;

- MOBA (Multiplayer Online Battle Arena=Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası): Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenasının kısaltması olan MOBA, en popüler oyun türlerinden biridir. Espor kategorisi içerisinde en çok oyun barından türdür. Espor oyuncusunun çok olması yanı sıra izleyici sayısı da çoktur. Genellikle, karşılıklı beşer kişilik takımlar arasında oynanır. Her oyuncu bir kahraman (hero) veya şampiyonu kontrol eder. Gerçek zamanlı strateji oyunları ve rol yapma oyunlarından özellikler taşır. Bu oyun türünde amaç rakip takımın merkezini yok ederek galip gelmektir. Merkezi yok edecek güce erişebilmek adına herolar, belli başlı yaratıkları (minyon, creep vb.) keserek altın ve deneyim puanı elde eder. Deneyim puanı seviye (level) olarak geri dönerken, altınlar eşya (item) almaya olanak sağlar. MOBA oyunlarında, merkez yıkıldıktan sonra oyun biter ve sonrasında her şey sıfırlanarak tekrar bir oyun başlar, önceki oyunda elde edilen altınlar ve deneyimler bir önem arz etmez. Bilinen ilk moba oyunu, WarCraft III’tür. 2009 yılında piyasaya çıkan League of Legends (LoL), bu türün ve Espor dünyasının en popüler oyunudur (Fortine, 2018).



Şekil 2.12. Bir MOBA Haritası

Kaynak: <http://2p.com> (Erişim Tarihi: 17.12.2019)

Şekil 2.12’de görüldüğü gibi MOBA oyunları, harita adı verilen bir ortamda oynanır. Beşer kişiden oluşan 2 takım, oyun başlangıcı ile birlikte haritaya dağılır. Oyunda 3 adet lane (koridor) vardır. Bunlar; üst koridor (top lane), orta koridor (mid lane) ve alt koridor (bottom lane)’dir. Ayrıca bu koridorlar arasında kalan orman (jungle) ve nehir vardır. MOBA’larda oyuncular genellikle 1 kişi üst koridor, 1 kişi orta koridor, 2 kişi alt koridor ve 1 kişi orman olarak dağılır.

Bu türün en popüler oyunları aşağıda gösterilmektedir (Şekil 2.13)



Şekil 2.13. MOBA Oyunları

- FPS (First Person Shooter= Birinci Şahıs Nişancı): FPS oyunları, birinci kişi gözünden bir karakterin yönetilerek oynandığı bir oyundur. Oyun içerisinde amaç değişik silahlar, bıçaklar ve bombalar gibi araçlarla rakibini saf dışı bırakmaktır. Rakibi saf dışı bırakırken görevler yapmak veya en son sağ kalan kişi olmak gibi amaçlar mevcuttur. Bu oynanan oyuna göre değişiklik gösterir. MOBA oyun türünden sonra en popüler Espor türüdür. 1993 yılında piyasaya sürülen Doom, bu türün ilk oyunlarından. Bu türün tartışmasız en büyük oyunu 18 yıldır oynanmaya devam eden Counter Strike’dir (Şekil 2.14). Rekabete dayalı oyun olarak, 5’e 5 şekilde 30 maçın en iyisi (16 maçı kazanmak) olmak için oynanır (Fortine, 2018).



Şekil 2.14. FPS Oyun Türlerine İlişkin Bir Görsel

- RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu)

RTS oyunlarından türeyen MOBA oyunları oldukça popüler olmasına karşın bu oyun türü diğerlerine göre daha az popülerdir. Bir harita alanında hâkimiyet kazanarak rakip orduları yenmek, bina inşa etmek ve asker yetiştirerek toprak egemenliklerini arttırmak ve toprak üzerinde olan doğal zenginlikleri üreterek toprakları geliştirmek üzerine kurulu bir oyundur. Günümüzdeki strateji oyunlarının ilk versiyonları diyeceğimiz bu oyunlara gerçek zamanlı denilmesinin sebebi hiçbir duraksama olmadan iki rakip oyuncunun mücadele etmesi ve birisi galip gelene kadar oyunun sürmesi üzerine bu tanımlama yapılmıştır (Fortine, 2018).



Şekil 2.15. Popüler RTS oyunlarından bir görsel

- Kart Koleksiyonu Oyunları (Collectible Card Games)

Bu tür içerisinden Espor olarak Hearthstone örnek verilebilir (Şekil 2.16). 1'e karşı 1 olarak oynanır. Her oyuncu bir kahraman (hero) seçerek ve kendisine bir deste yaratarak oyuna başlar. Her heronun kendine has değişik özellikleri vardır. Oyuncular mana bedeli (kartları alana sunmak için gerekli olan güç, enerji) karşılığında alana kart atabilirler, her kartın farklı saldırı ve savunma gücü yanı sıra farklı özellikleri vardır. Tur usulü oynanan bir oyundur. Bir oyuncu turunu bitirdikten sonra mana bedeli iade edilir. Oyun oynandığı sırada eski hamleleri görme olanağı mevcuttur (Fortine, 2018).



Şekil 2.16. Kart Koleksiyonu Oyunu Görseli

Kaynak: <https://playhearthstone.com/>; <https://www.g2play.net>

- Dövüşçü Oyunları (Fighter): Genellikle 1'e karşı 1 olarak oynanır ve üçüncü kişi gözünden bakılır. Her oyuncu bir dövüşçüyü kontrol eder ve belirli bir süre dâhilinde karşı oyuncunun canını azaltarak onu mağlup etmeyi amaçlar. Çoğunlukla Play Station, Wii U gibi konsol platformlarında oynanır (Fortine, 2018). 1987 yılında üretilen Street Fighter bu türün en bilinen oyunudur (Şekil 2.17).



Şekil 2.17. Street Fighter Oyun Afişi

Kaynak: <https://streetfighter.com/> (Erişim Tarihi: 17.12.2019)

- Spor Oyunları (Sports Games): Spor oyunları, geleneksel spor oyunlarının video oyunu olarak üretilmesiyle oluşur. Futbol, basketbol, Amerikan Futbolu, beyzbol, golf, tenis vb. birçok sporun oyunları vardır. Bu spor türlerinin kuralları genellikle bu oyunlarda da geçerlidir. Gerçek hayatta bu spor dallarını takip eden kişilerin çok fazla olması, bu türün popüler olmasına sebep olmuştur. Her oyun platformunda bu tür oyunları görmek mümkündür (Fortine, 2018). Bu türün en popüler oyunlarını aşağıda görmek mümkündür (Şekil 2.18):



Şekil 2.18. Popüler Spor Oyun Afişleri

- Hayatta Kalma-Ölüm Oyunu (Battle Royale)

Alan yazında survival (hayatta kalma) ya da son adam olma temasını barındıran bu oyun türü GTA (Grand Theft Auto) oyunu ile başlayan ve günümüzde onlarca milyar dolarlık bir bütçeye kavuşan PUBG Mobile oyunu örnek olarak verilebilir. 2000’li yıllarda sineması oynatılan Battle Royal filminden etkilenerek oluşturulan aynı adlı oyunda a sayıda silah ve diğer ekipman ile başlanan oyun sürecinde bir çok silah donanımına sahip olup oyunda son adam olmak için rakiplerin öldürülmesi şeklindeki bir amaca dayanan oyun 2018 yılından itibaren artan oranda bir oyuncu kitlesine ulaşmıştır (Fortine, 2018).

Battle Royale oyun, genellikle hayatta kalma üzerine kuruludur. Oyun mücadeleleri oyuncuların az sayıda ekipmanla başlarken oyun süresince ekipman arayarak ve rakiplerini eleyerek sahip oldukları ekipmanları alma şeklinde devam eder. Bu esnada belirli süreler içerisinde oyun alanı daralır. Uzak gelecekte gençlerin şiddete meyilli olması ve bunun çözümüne odaklanan hükümetlerin gençlere ders vermek

üzere bir adaya yollayıp buradan sağ kurtulmaları için mücadelelerini konu edinen Battle Royal filminde olduğu gibi PUBG Mobil, Battle Royal ve DayZ gibi oyunlarda aynı senaryonun ürünü olan Espor oyunlarından biridir. Son zamanlarda bu oyun türü diğer Espor organizasyonlarına dönüşme ihtimali olan oyunlardan birisidir (Fortine, 2018).

2.6. Elektronik Spor Özellikleri

Elektronik spor geleneksel sporda olduğu gibi çaba gerektiren bir oyundur. Zihinsel ve fiziksel bir çaba içeren, dijital çağın ortaya çıkardığı ve son dönemde örgütlenmesini tamamlayan yeni bir disiplin olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Geleneksel spor dallarından ayıran bazı özelliklere sahiptir. Bu özellikler;

- Sanal ortam diyebileceğimiz internet ortamında bir server üzerinde çoklu olarak oynanabildiği gibi bireysel olarak kişisel bilgisayar üzerinden offline (çevrimdışı) olarak da oynanabilmektedir.
- Diğer spor dallarına göre fiziksel mekân ve alt yapı tesislerine yatırımın geleneksel spora göre daha az olması
- Dünyanın herhangi bir yerinde internet erişimi olan herkesin oyuncu olabilmesi
- Düşünsel ve fiziksel çaba gerektirmesi ve kendine özgü teknik donanımına sahip olması
- Diğer spor dallarında olduğu gibi rekabetçi bir yapıya sahip olması ve oyuncuların kazanma duygusunu yaşamak için oyunu sürdürmesi (Argan ve Akın, 2007).

Dünya üzerinde birçok dijital oyun mevcuttur ancak bunlar profesyonel ligler altında, rekabete dayalı değilse Espor olarak kabul edilemez. Bu yüzden dijital bir oyuna Espor denebilmesi için o oyunun mutlaka belli bir çatı altında, bağlayıcılığı olan kurallar çerçevesinde oynanması gerekmektedir (Seo, 2013).

Esporum, geleneksel spor branşları içerisinde en çok okçuluk, briç, satranç gibi zihinsel ve daha az fiziksel aktivite gerektiren sporlara benzediği idda edilmektedir.

Fiziksel efordan ziyade zihinsel yeteneklerin ön plana çıktığı bu spor dalında farkı yaratan nokta belirlenen stratejidir ve oyun esnasında ortaya konan akıldır. Bunun devamında ise bunu uygulayacak pratiklikte yetenek gelmektedir. Global çapta düzenlenen Espor turnuvaları, farklı kategorilerin altında gerçekleşmektedir. Bu kategorilerden bazıları; “rol yapma, macera, spor, first person shooter, savaş, aksiyon ve strateji” olarak belirtilebilir (Argan, Özer ve Akın, 2006).

Espor, içerisinde bolca eğlence barındıran, yeni nesil kuşağın ilgisini çeken, onlara sosyalleşme imkânı sağlayan ve önemli ölçüde rekabetin var olduğu bir alandır (Akın, 2008).

Espor oyuncuları, aynı geleneksel sporlarda olduğu gibi, ön çalışmalarla karşılaşmalara hazırlanmaktadır. Süreklilik ve stratejiye bağlılığın artması için gerekli olan antrenmanlar, bu anlamda çok önemlidir. Espor oyuncuları karşılaşmalardan önce bir maç stratejisi belirleyip buna yönelik hazırlık yapmaktadır. Oyun içi hamle ise oyuncuların inisiyatifindedir. Sorun çözme gücü yüksek, zeki ve pratik davranabilen oyuncular bu oyunda fark yaratmaktadır (Akın, 2008).

Espor oyuncuları oyunlarda yer alabilmek için belli bir lisans kriterini yerine getirmekle mükelleftir. Buldukları ildeki Gençlik ve Spor Bakanlığı İl Müdürlükleri'ndeki Sicil Lisans birimine başvurmak zorunda olan oyuncular, bir adet evrak doldurup, sağlık raporu sunduktan sonra lisanslarını alabilmektedir. Alınan lisans Espor lisansı olarak geçmekte, mevcut tüm Espor oyunlarını kapsamaktadır. Şimdilik sadece Riot Games'in düzenlemiş olduğu turnuvalarda bir zorunluluk olarak yer alan lisans uygulaması olmadan turnuvalarda yer almak mümkün değildir. Dünya genelinde League of Legends oynayan oyuncu sayısı aylık 100 milyondan fazla iken, Türkiye'de 4 milyondan fazla oyuncunun LoL kaydı bulunmaktadır (Leagueoflegends, 2019).

2.7. Elektronik Sporcu Kavramı

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 (Computer Games History).

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 Esporcular mevcuttur. Türkiye’de profesyonel olarak değerlendirilecek Esporcular ile yapılan bir araştırmada; oyunları spor olarak değerlendiren oyuncuların % 11.7’si Espor 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 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 (Argan ve Akın, 2007).

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).

2.8. Elektronik Oyun Ekosistemi

Bir endüstri ve kültürel bir hareket olarak video oyunlarının gelişimi literatürde büyük ölçüde ele alınmıştır, ancak tüm kaynaklar, endüstrinin sürekli büyümesi ve gelişmesinin nedenleri hakkında hemfikir değildir. Bazı yazarlar, İnternet'in yayılmasında, diğerleri ise 1980'lerin arcade oyunlarındaki hızlı büyümesini bir sebep olarak görmektedir (Borowy, 2008). Oyun kültürünü tanıtmak için, arcade oyunlarının sahipleri başlangıçta geleneksel sporlarda olduğu gibi çeşitli turnuvalar düzenlemeye başladılar. Geleneksel sporlara benzer şekilde, başlangıçta yapılandırılmamış rekabet, sponsorları, izleyicileri ve bazı medyayı ilgilendiren yapılandırılmış turnuvalara dönüşmeye başlamıştır.

Espor endüstrisinin gelişiminde bir sonraki büyük sıçrama, oyun konsollarının ortaya çıkışı ve piyasada çok sayıda farklı video oyununun piyasaya sürülmesiyle 1990'larda meydana gelmiştir. Teknolojiyi geliştirmenin yanı sıra oyun kültürünü de geliştirerek, bu video oyunlarının oynanış biçiminde bir değişiklik meydana gelmiştir. Oyuncular artık evdeki oyunların yanı sıra internet kafelerde de eğlenebiliyorlar ve bunu yaparak kendi deneyimlerini giderek daha fazla oluşturmaya başlamışlardır.

Günümüzde, giderek daha fazla kişi, Esporu binlerce insanın oynadığı büyük oyun etkinlikleri ile eşanlamlı olarak anlamakta ve milyonlarca kişi çeşitli çevrimiçi yayınlarla espor faaliyetlerini izlemektedir.

Espor'un ekosistemini oluşturan önemli faktörler şunlardır;

- Oyun yayımcıları ve geliştiricileri,
- Oyun tüketicileri,
- Profesyonel oyuncular
- Takımlar,
- Turnuvalar
- Ligler ve diğer etkinlikler
- Medya
- Marka ve Reklam
- Fan üyeleri (Borowy, 2008).

2.8.1. Yayıncılar

Her oyun, yayıncı olarak sektörde bilinen yaratıcısının fikri mülkiyetidir. Yayıncının ekosistemdeki rolü “tam güçlü” olarak kabul edilebilir. Herkesin ve her yerde oynayabileceği geleneksel sporlardan farklı olarak, yayıncılar oyunlarını yaratır ve geliştirir, böylece çevrelerindeki tüm haklara sahiptirler. Yayıncı şirketler oyunun fikri mülkiyetini elde ettikten sonra oyunun oynanması, reklam akışı, yarışma ve turnuvalar gibi tüm etkinliklerde söz sahibi olmaktadır. Sınırsız yetkiye sahip bir kişiliğe bürünen yayıncılar bu nedenle ekosistem içerisinde en güçlü aktördür (The Esports Observer, 2018).

Yayıncılar ayrıca oyunlarını harici lig organizatörlerine ve akış platformlarına da lisanslayabilirler. Hem çevrimiçi hem de kapalı olarak, olağanüstü temalı gösterim ve yarışma temalı oyun içi içeriğinden (“ücretsiz oyun” modeli) yaratılan avantajlar ile herhangi bir video oyunu yayıncısı için yeni rekabet unvanını bir Espor haline getirmeye yönelik artan bir teşvik vardır.

Blizzard Activision, Riot Games ve Valve Corporation, Espor olarak kabul edilen oyunların yayıncılarından bazılarıdır (The Esports Observer, 2018).

2.8.2. Oyuncular ve Takımlar

Herhangi bir meslekte olduğu gibi, belli bir oyunun en üst düzey oyuncularını olmak için sıralarda yükselmek özveri ve uygulama gerektirir, öyle ki, 12 ila 14 saatlik oyun oynanışı endüstri genelinde oldukça standarttır. En üstte (ya da bu yolda yürüyen) yetenekli oyuncular iki farklı kariyer yoluna sahiptir: Bir takımda profesyonel olarak veya flama olarak tek başına oynamaktır.

Flamalar, genellikle daha sıradan bir oyun tarzında video oyunları oynadıklarında kendilerini canlı izleyen seyircilerin olduğu oyunculardır. Flamalar inanılmaz derecede kâr sağlarlar ve çoğu zaman kendi kendilerine etki edenler haline gelirler. Flamalar ile yapılan ortaklıklar, tüm etkinliklerin, sosyal yayınların ve

sponsorlu içerik fırsatlarının ele alındığı bireyin yöneticisi/organizasyonu aracılığıyla yapılan ürün yerleşimleriyle etkili pazarlama görüşmeleriyle yakından ilişkilidir (ESpors Marketing, 2018).

En iyi profesyonel sporcular, takımlar tarafından hızla toplanır ve dünyanın dört bir yanındaki diğer takımlara karşı turnuvalarda oynarlar. Daha da etkileyici olanı, en iyi oyuncuların profesyonel oyun kariyerlerine 16 ila 17 yaşlarında başlamasıdır. Canlı yayının oyun kültüründe bu kadar kökleşmiş olması nedeniyle, profesyonel oyuncular sıklıkla uygulama oturumlarını veya tüm oyunlarını canlı yayınlarlar (The Esports Observer, 2018).

Tipik bir Espor kulübü, çoğunlukla farklı oyunlarda olmak üzere birden fazla takım çalıştırır, ancak bazıları “akademi” katmanı veya kadın takımlarını destekler. Rekabetçi oyunun başlangıcından beri etrafta bulunan takım markaları olsa da, çoğu girişimciler, eğlence şirketleri ve geleneksel spor takımı sahiplerinden gelen yatırımlarla şekillenmiştir. Bazı markalar, Red Bulls, Roccat ve Team Kinguin de dahil olmak üzere, kendi takımlarına bile sponsor olurlar (The Esports Observer, 2018).

Takımlar bariz sebeplerden dolayı turnuva organizatörlerinden finansal olarak ayrı kalmalıdır. Bununla birlikte, etkinliklerin sunduğu ödül parası (ister Intel Extreme Masters, ELEAGUE, ister küçük çevrimiçi turnuvalar gibi önde gelen çevrimdışı yarışmalar olsun), bireysel takımlar ve oyuncular için kişisel başarıların bir ölçütüdür ve bazı durumlarda, bir finansal istikrar şeklidir (The Esports Observer, 2018).

2.8.3. Turnuva ve Lig Organizatörleri

Oyun geliştiricileri gibi, çeşitli üçüncü şahıs şirketleri de kendi yarışmalarını yürütürken, aynı zamanda çevrelerini planlamakta ve üretmektedirler. Bu yayınların hakları daha sonra akış platformlarına satılmaktadır. Münhasırlık, bu anlaşmaların büyüyen canavarıdır: Örneğin, Counter-Strike: Global Offensive'nın Twitch'de haftalık izlenme sayısı, ESL Pro League'in yayın hakları YouTube tarafından satın alındıktan sonra önemli ölçüde azalmıştır. Facebook ve Twitter, ekiplerle ve lig

organizatörleriyle akış anlaşmaları yaparak, kendilerini Espor içeriği için kaynak olarak meşrulaştırmaya başlamışlardır (Argan ve Akın, 2007).

Şu anda, Espor olayları bir abonelik ücretinin arkasında kilitli değildir ve hem canlı hem de talep üzerine izlenebilir. Lig organizatörleri, gerçek bilet satışları yoluyla (aslında bir bütün olarak fiyatların hala alt uçta olmasına rağmen) bireysel Espor hayranlarından hala para kazanabilir ve ayrıca artan sayıda TV anlaşması ve bölgesel pazarlarda daha küçük turnuva düzenleyicileriyle ortaklıklar da vardır (The Esports Observer, 2018).

2.8.4. Platformlar

Sosyal medya platformlarından canlı yayın yapan medya kanalları platform adı altında incelenmektedir. Spor ekosistemi içerisindeki en önemli platformlar Twitch, Youtube, Facebook gibi sosyal medya siteleridir. Bu siteler çeşitli Espor turnuvalarına sponsor olmakta ve yayın haklarını ellerinde tutmak için ciddi rekabete girmektedirler. Yine Espor oyuncularına çeşitli abonelikler sağlayarak oyun ödemelerini de kendi platformları üzerinden gerçekleştirerek reklam geliri dışında gelirden elde etmektedirler (Argan ve Akın, 2007).

2.8.5. Markalar ve Reklamcılar

Markalar, her sektördeki en büyük gelir kaynağıdır, ancak bir sponsorluğun/ortaklığın niteliği, söz konusu kuruluşlara bağlıdır (eSpors.com).

Takımlar formalarını marka logoları ile giyerler, uygun yerlerde ürün/ekipman kullanırlar ve sponsorları etrafında sosyal medya içeriği üretirler. İnternet yayın platformları, ekran alanını, etkileyicileri ve hatta tüm kanalları tek bir markaya tahsis edebilir. Etkinlik organizatörleri isim yerleştirme sağlayabilir, bunları öne çıkan makaralarda sergileyebilir veya donanım şirketleri için en son ürün gruplarının

arkasındaki olayları tam anlamıyla oluşturabilirler. Aslında, piyasa arařtırmaları, kendi rekabet performanslarını en üst düzeye ıkarmak için daha iyi verim almak isteyen görüntü sađlayıcıları sayesinde oyun donanımı ve çevre birimleri için satışların önemli ölçüde arttığını göstermiştir. Bu, oyun endüstrisinde tamamen benzersiz bir tüketici grubuyla sonuçlanmıştır (eSpors.com).

Gelişen Espor ekosistemi içerisinde kendine yer edinmeye çalışan çeşitli iletişim sektörü markaları ile ödeme sistemi markaları Espor organizasyonlarına sponsor olmakta ve reklamlarını tüketicilere ulařtırmaktadırlar. Bunlar arasında Türkiye’de BKM Express, Maksimum Kart, Gittigidiyor ve Vodafone gibi markalar bulunmaktadır. Çeşitli etkinlikler düzenleyen bu sponsor grupları takımlara sponsorluk yaptığı gibi izleyicileri de içine alan çeşitli kampanyalar yürütmektedirler. Esporcuları reklam filmlerinde oynatan bu markalar sponsorluk yaparken yaptığı harcamaları tüketiciye ulařtırdıkları reklamlar sayesinde gelire dönüřtürmektedirler (Argan ve Akın, 2007).

2.8.6. Hayran Kitlesi – Fanlar

Günümüzde fan olarak adlandırılan hayran kitleleri Espor organizasyonlarının bu denli büyümesi ve devasa bütçelere ulaşmasının sebeplerinden biri olarak görülmektedir. Destekledikleri takımın ürünlerini satın alan, sponsorların yürüttükleri kampanyalara destek olan bu grup her ticari organizasyonda olduğu gibi Esporun önemli aktörlerinden birisidir. Tüketmeseler dahi oluşturdukları kitle ile ekosistemin büyümesine zemin hazırlamaktadırlar (Argan ve Akın, 2007).

2.9. Elektronik Spor Araç ve Gereçleri

Elektronik sporda bilgisayar donanımı ve donanım ile ilgili araç ve gereçler sporun doğasını tanımlamada önemli bir yer tutmaktadır. Elektronik sporda kullanılan

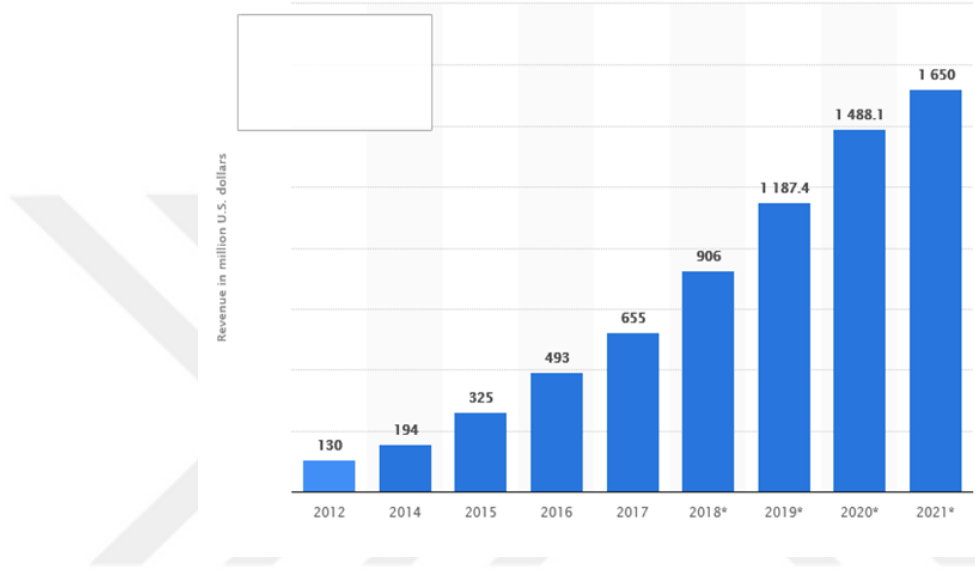
araç ve gereçler geleneksel sporlarda branşa özgü kullanılan araç ve gereç farklılığı gibi farklılık göstermemektedir. Oyun oynanan mecranın bilgisayar ortamı olması elektronik sporda kullanılan araç ve gerecin aynı olmasına neden olmaktadır. Elektronik sporda kullanılan araç ve gereçler yedi gruba ayrılmaktadır. Bunlar:

- Klavye
- Mouse
- Mouse Pad
- Kulaklık
- Özel forma
- Takım forması Milli takım forması

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).

2.10. Elektronik Spor ile İlgili İstatistikler

2.10.1. Elektronik Spor Gelirleri



Şekil 2.19. Dünya çapında 2012’den 2021’e ESpor Gelirleri (milyon ABD doları)

Kaynak: <https://www.statista.com>

Şekil 2.19 2012’den 2021’e kadar Küresel Esport pazar gelirini göstermektedir. 2017 yılında, küresel Esport pazarı yaklaşık 493 milyon ABD doları değerinde olmuştur. Küresel Esport gelirleri 2018 yılında 905,6 milyon \$ ‘a ulaşacağı ve 2017 yılına göre 250 milyon \$’ dan fazla bir artış olacağı ön görülmektedir. Kuzey Amerika’nın en fazla geliri elde edeceği ve 2018 yılında küresel toplamın % 38’ini oluşturacağı tahmin edilmektedir. Kaynağın tahminlerine göre, küresel Esport pazar geliri 2020 yılında 1,65 milyar ABD dolarına ulaşacaktır. Önümüzdeki yıllarda Esport sektörünün hızla büyümesi beklenmektedir. 2015 yılında, Esports pazarında dünya çapında elde edilen gelirler 325 milyon ABD dolarıydı. Yıllık bazda %40 büyüme hızı ile pazarın 2020 yılına kadar 1.5 milyar ABD doları gelir elde etmesi beklenmektedir (Gamesindustry, 2019).

2.10.2. Elektronik Spor Etkinlikleri

Çizelge 2.1. 2018 için Genel Espor İstatistikleri

Toplam Ödül Tutarı	\$781,354,023.33
Toplam Turnuva Sayısı	36610
Toplam Aktif Oyuncu Sayısı	72656
Oyun Sayısı	429
Takım Sayısı	925

Kaynak: <https://www.eSporearnings.com> (Erişim: 18.12.2019)

2019 yılında yapılan turnuvalarda en çok para ödülü dağıtan oyunlara ilişkin bilgiler çizelge 2.2 de verilmiştir.

Çizelge 2.2. 2019 Yılı'nın En Çok Para Ödülü Dağıtan 25 Oyunu

Sıra No	Oyun	Ödül Tutarı	Oyuncu Sayısı	Turnuva Sayısı
1	Dota 2	\$219,191,674.51	3535	1290
2	Counter-Strike: Global Offensive	\$88,994,926.39	12333	4443
3	Fornite	\$84,420,164.25	3243	523
4	League of Legends	\$73,166,646.37	6784	2401
5	StarCraft II	\$32,222,069.83	2015	5624
6	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	\$21,502,948.76	2203	201
7	Overwatch	\$21,219,702.01	3382	727
8	Hearthstone	\$19,208,088.36	2234	854
9	Heroes of the Storm	\$18,141,257.92	1200	456
10	Counter-Strike	\$13,484,561.80	4086	989
11	Arena of Valor	\$11,708,811.95	507	44
12	SMITE	\$8,640,112.75	522	95
13	StarCraft: Brood War	\$8,160,719.49	656	562
14	Rainbow Six Siege	\$7,255,595.38	1117	167
15	Call of Duty: Black Ops 4	\$7,155,620.00	396	78

16	Halo 5: Guardians	\$7,071,480.97	232	75
17	Rocket League	\$6,511,129.91	847	879
18	WarCraft III	\$5,732,819.93	556	1319
19	World of WarCraft	\$4,957,837.61	413	118
20	CrossFire	\$4,930,458.50	619	302
21	Call of Duty: World War II	\$4,555,948.24	255	62
22	Call of Duty: Infinite Warfare	\$4,151,666.26	311	75
23	Call of Duty: Black Ops III	\$3,939,783.29	420	78
24	World of Tanks	\$3,656,496.59	403	50
25	FIFA 19	\$3,242,642.34	304	48

Kaynak: <https://www.esportsearnings.com/> (Erişim: 18.12.2019)

Çizelge 2.2’de görüldüğü üzere 2019 yılında ‘‘Dota 2’’ isimli bilgisayar oyunu toplamda 3535 oyuncunun katıldığı 1290 turnuvada 219,191,674.51 dolar para ödülü dağıtarak ilk sırada yer almıştır. ‘‘Dota 2’’ isimli bilgisayar oyununu sırasıyla ‘‘Counter-Strike: Global Offensive ve Fornite’’ isimli bilgisayar oyunları takip etmiştir.

2019 yılında yapılan turnuvalarda en çok para ödülü kazanan ülkelere ilişkin bilgiler çizelge 2.3 de verilmiştir.

Çizelge 2.3. 2019 Yılıının En Çok Para Ödülü Kazanan 25 Ülkesi

Sıra No	Ülke	Ödül Tutarı	Oyuncu Sayısı
1.	Amerika Birleşik Devletleri	\$38,381,316.36	4833
2.	Çin	\$18,393,300.15	993
3.	Kore	\$16,267,738.62	1028
4.	Finlandiya	\$9,711,767.84	292
5.	Danimarka	\$9,154,192.13	379
6.	Fransa	\$9,052,077.37	977
7.	Kanada	\$7,178,468.17	837
8.	Avustralya	\$6,242,221.95	765
9.	İsveç	\$6,071,858.86	431
10.	Büyük Britanya	\$5,851,487.48	684
11.	Almanya	\$5,322,537.70	939
12.	Rusya	\$5,060,830.94	676
13.	Brezilya	\$4,412,216.15	806
14.	Norveç	\$3,382,930.17	169
15.	Hollanda	\$2,844,414.87	384

16.	Filipinler	\$2,798,273.75	168
17.	Avusturya	\$2,685,373.76	162
18.	Polonya	\$2,469,551.42	404
19.	Japonya	\$2,311,826.49	496
20.	Bulgaristan	\$2,242,392.38	73
21.	Malezya	\$2,071,742.25	178
22.	Arjantin	\$2,022,291.40	173
23.	Tayland	\$1,658,325.60	257
24.	Ürdün	\$1,631,915.41	13
25.	İspanya	\$1,499,314.82	392

Kaynak:<https://www.esportearnings.com/> (Erişim:18.12.2019)

Çizelge 2.3'e göre 18.12.2019 tarihine kadar, 2019 yılının Espor da 4833 oyuncu ve toplam \$38,381,316.36 ödül tutarı ile en iyi ülkesi Amerika Birleşik Devletleridir. Türkiye 144 oyuncusu ve toplam \$642,083.94 ödül tutarı ile 39. sırada yer almaktadır.

2.10.3. Türkiye'deki Espor Oyuncuları

2019 yılına kadar yapılan turnuvalarda en çok para ödülü kazanan Türk Oyunculara ilişkin bilgiler çizelge 2.4'de verilmiştir.

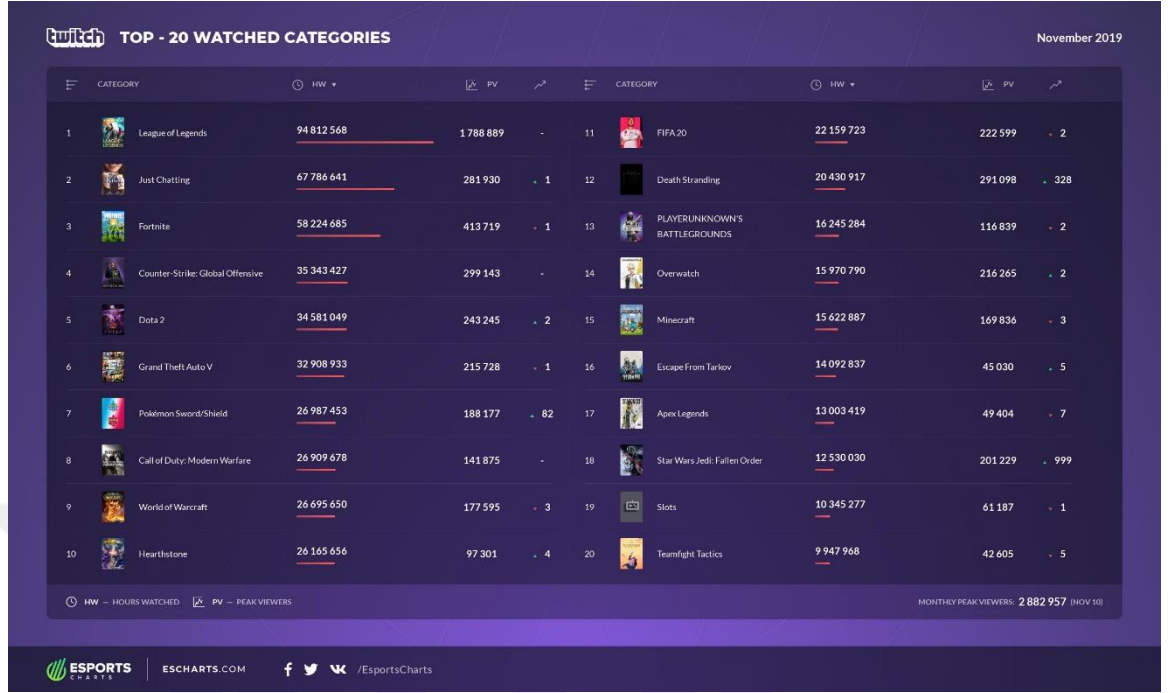
Çizelge 2.4. 2019 Yılına Kadar Yapılan Turnuvalarda En Çok Para Ödülü Kazanan 25 Türk Oyuncu

Sıra No	ID	Ad	2019 Toplamı	Genel Toplam	% Toplam
1.	woxic	Özgür Eker	\$43,058.04	\$231,784.33	61.72%
2.	Huizhi	--	\$91,250.00	\$91,250.00	100.00%
3.	Motor	--	\$59,306.12	\$61,806.12	95.96%
4.	Iroh	Ömer Develi	\$53,534.95	\$55,534.95	96.40%
5.	wtcNN	--	\$21,646.33	\$35,646.34	60.73%
6.	Mithrain	Cem Karakoc	\$17,371.33	\$37,271.34	46.61%

7.	batubozkan	--	\$16,733.33	\$31,008.34	53.96%
8.	XANTARES	Can Dörtkardeş	\$16,550.00	\$204,704.16	8.08%
9.	imoRR	Ömer Karataş	\$14,100.00	\$28,735.20	49.07%
10.	ANARSHEET	--	\$11,066.03	\$11,066.03	100.00%
11.	SOLKAY	--	\$11,066.03	\$11,066.03	100.00%
12.	Tron	Kadir Ocmaz	\$10,941.03	\$10,941.03	100.00%
13.	Zessy	Şevket Yıldız	\$10,941.03	\$10,941.03	100.00%
14.	Holythoth	Kasım Polat	\$10,750.00	\$17,800.35	60.39%
15.	mert	Mert Güngör	\$10,500.00	\$13,125.00	80.00%
16.	ThunderUP	--	\$7,500.00	\$13,050.00	57.47%
17.	isopower	İsmail Can Yerinde	\$6,000.00	\$7,000.00	85.71%
18.	ngiN	Engin KOR	\$5,500.00	\$145,538.67	3.78%
19.	Mitraleius	Şamil Özkan	\$5,500.00	\$5,500.00	100.00%
20.	Uthenera	--	\$5,196.00	\$5,196.00	100.00%
21.	Calyx	Buğra Arkın	\$5,012.50	\$145,143.75	3.45%
22.	Fujitora	Kaan Çekli	\$4,875.00	\$157,340.77	3.10%
23.	Ay	Efe Dağlı	\$4,565.00	\$4,565.00	100.00%
24.	Memo	--	\$4,425.00	\$24,425.00	18.12%
25.	Closer	Can Çelik	\$4,171.88	\$7,377.49	56.55%

Kaynak: <https://www.esportsearnings.com/> (Erişim:18.12.2019)

2.10.4. Twitch’de İzlenen Espor Oyunları



Şekil 2.20. Kasım 2019’da Twitch’de izlenen 20 en iyi Espor oyunu

Kaynak: <https://esc.watch/> (Erişim :18.12.2019)

Şekil 2.20’de, Kasım 2019’da Twitch’in önde gelen oyun içeriklerini, görüntülenen saat sayısına göre göstermektedir. League of Legends, bu ayın en uzun izleme zamanına sahiptir ve 94.812.568 saat izlenmiştir.

2.11. Elektronik Spor ve Geleneksel Spor Benzerlikleri ve Farklılıkları

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

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

melekleştirerek 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, motor becerilerini, zihinsel, ruhsal ve sosyal davranışlarını geliştiren ve bu özelliklerini belirli kurallar içinde yarıştırmasını amaçlayan biyolojik, pedagojik ve sosyal bir uğraştır.

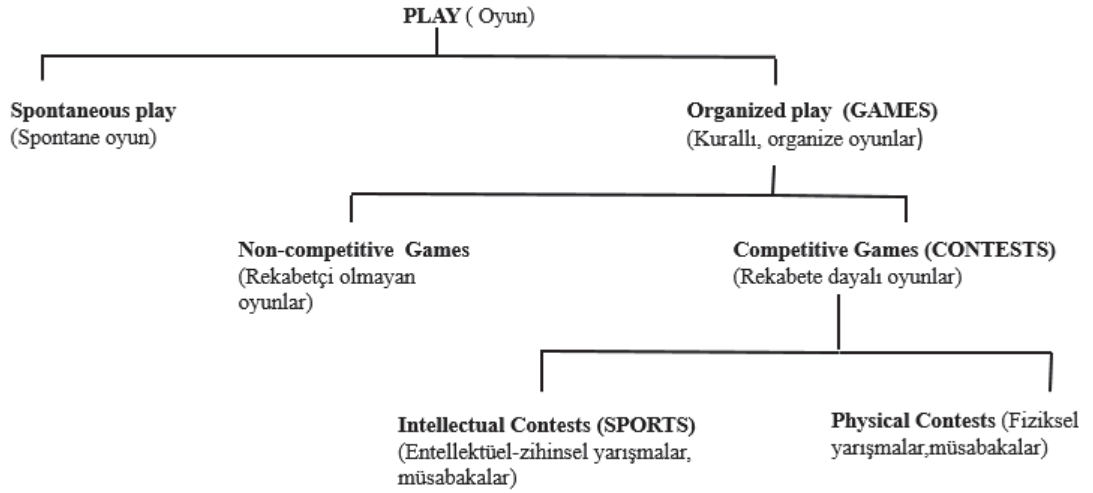
2009 yılında League of Legends'ın çıkışı ile büyük bir yükselişe geçen elektronik spor, "Gerçek anlamda bir spor mu? Yoksa sadece bilgisayar oyunu mu?" gibi sorular elektronik spor üzerine çalışan araştırmacıların ilgisini çekmiş ve Espor alan yazımında en çok konuşulan konulardan biri olmuştur (Wagner, 2006; Jonasson ve Thiborg, 2010; Taylor, 2012). Dünya bu konuda kesin kararını henüz verememiştir. Benzer yönlerinin olması yanı sıra, farklı yönlerinin olması bu konuda kesin bir fikir birliğine varılmasını engellemiştir. Jonasson ve Thiborg, Espor yarışmalarının spora benzer formlarda, bir spor gibi, gerçekleşmesi sebebiyle elektronik spor isminin verilmesinin anlaşılabilirliğini belirtirken, bu spor söyleminin bilgisayar oyunlarına yüklenen negatif anlamlar sebebiyle ortaya çıkmış olabileceğini de eklemiştir (Jonasson ve Thiborg 2010).

Elektronik sporun temeli, geleneksel sporlar ile benzerlik göstermektedir. Oyuncular daha iyi oyuncular olmak için çalışırlar, kulüpler kurulur, oyuncuların ve takımların rekabet etmesi için turnuvalar düzenlenir ve fanlar oynanan müsabakaları izlemekten keyif almaktadırlar (Ströh, 2017). Aslında burada geleneksel spor ile benzerlik gösteren şey Esporun temelinden ziyade yapılandırılmasıdır. Yani kulüp kurmak, turnuva düzenlemek ve bunu seyircilere sunmak aslında organizasyonla ilgilidir. Benzerlik gösteren şey aslında organizasyonun kendisidir. Aynı şeyleri yemek yeme ya da içki içme yarışları içinde söylemek mümkündür. Bu yüzden Esporun temelini, geleneksel sporların temeline benzetmek doğru değildir.

Geleneksel sporlarda var olan, taraftarlar, oyuncular, koçlar, spor kulüpleri, ligler, turnuvalar, markalar, sponsorluklar ve ödüller aynı şekilde Esporda da yer almaktadırlar. Bilgi ve iletişim toplumuna geçişin bir ürünü olarak e-ticaret, e-kitap, vikipedi gibi e-ansiklopediler, internet üzerinden bilgi ve haber yayan siteler örnek verilmektedir. Bu dijitalleşme ile oyunda sanala kayarak Espor ortaya çıkmıştır. Tüm

bu ürünlerin ortak özelliği her an, her yerde ulaşımın sağlanmasıdır (Ströh, 2017). Satın alma işini evden ya da mağazadan yapmak arasında fark olmayabilir. Bir kitabı sayfalarından ya da bilgisayar ekranından okumak arasında belirgin bir fark olmayabilir. Hatta zaman ve ekonomik açıdan yarar bile sağlayabilir. Ancak geleneksel spor ve Esport arasında böyle bir benzerliğin idda edilmesi doğru değildir. Dijitalleşme ile bireyler gerçek dünyadan sanal ortamlara kaymış, bunun sonucu olarakta hareketli yaşam azalmış bilgisayar başında geçirilen süre artmıştır. Bununla beraber geleneksel sporlara olan ilgi ve spor yapılarak kazanılan faydalar azalmıştır.

Elektronik spor, oyun ve rekabeti içerirken, kurallara göre düzenlenir, yetenek gerektirir, geniş bir takipçiye sahiptir. Esportun eksik kaldığı nokta fiziksellik ve kurumsallaşmadır (Jenny ve ark. 2017). Bir spor aktivitesinin fiziksel olması gerektiğini savunan toplumun belirli bir kısmı elektronik sporun bir spor olmadığını ve sadece bilgisayar oyunu olduğunu düşünmektedir. Jonasson ve Thiborg, Allen Guttmann (1978/2004)'in spor ile ilgili özellikleri belirtmek amacıyla çizdiği modeli kullanarak (Şekil 2.21), sporu, fiziksel, rekabete dayalı ve kuralları olan bir oyun olarak tanımlar. Yazarlar, Guttmann'ın modeline göre Esportun spor bağlamında görülmesi gerektiğini belirtmektedir, çünkü elektronik spor, modern sporun özelliklerini taşımaktadır. Esport, "play-games-contests-sports" modeline uymaktadır ve fiziksellik noktasında geleneksel sporlar kadar olmasa da, sınırlı bir fiziksellik gerektirmektedir (Jonasson ve Thiborg 2010).



Şekil 2.21. Oyun-E Spor İlişkisi

Kaynak: (Jonasson ve Thiborg, 2010, s.289).

Bu kapsamda değerlendirildiğinde Esport oyunları birer video oyunu iken tüm video oyunları Esport olarak adlandırılmamaktadır. Yukarıda Esport özellikleri başlığı altında yer alan bilgiler doğrultusunda video oyunlarının Esport olarak adlandırılması için “rekabet, organizasyon ve belli kurallara sahip olması gerekmektedir.”(Funk ve ark. 2017). Geleneksel sporlarda, basketbol, futbol ya da voleybol gibi farklı kategoriler bulunmaktadır. Esport da aynı şekilde farklı video oyunları için ligler ve turnuvalar (League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive) bulunmaktadır. Profesyonel oyuncular ve takımların, belirli kuralları olan bir lig veya şampiyonada galip gelmek için mücadele etmesi Esport için olmazsa olmazlardan birisidir (Karakuş, 2015).

Futbol ve basketbol gibi fiziksel sporlarda nasıl bir rekabet varsa, aynı şekilde gerçekleştiği anda bir video oyunu Esport statüsüne geçer. Bir spor türü olarak ortaya çıkan Esportun olimpiyatlara dâhil edilmesi konusunda gelişmeler yaşanmaktadır. Bazı sporların bu rekabete girmek için yıllarca beklediği ve hala dâhil olmadığı görülmekte iken Esportun diğerlerine nazaran hızlı yükselişi habitatının hızla genişlemesi ve büyük bütçelere ve reklam gelirlerine sahip olmasından kaynaklanmaktadır (De Araujo ve De Oliveira, 2017). Elektronik sporun, 2022 yılında Asya oyunlarında madalya verilen bir branş olarak yer alacağı, Asya Olimpiyat Konseyi (OCA) tarafından

duyurulmuştur. Kore, Çin, Amerika, Rusya gibi ülkeler Esporu resmi bir spor dalı olarak kabul etmişlerdir (Graham, 2017).

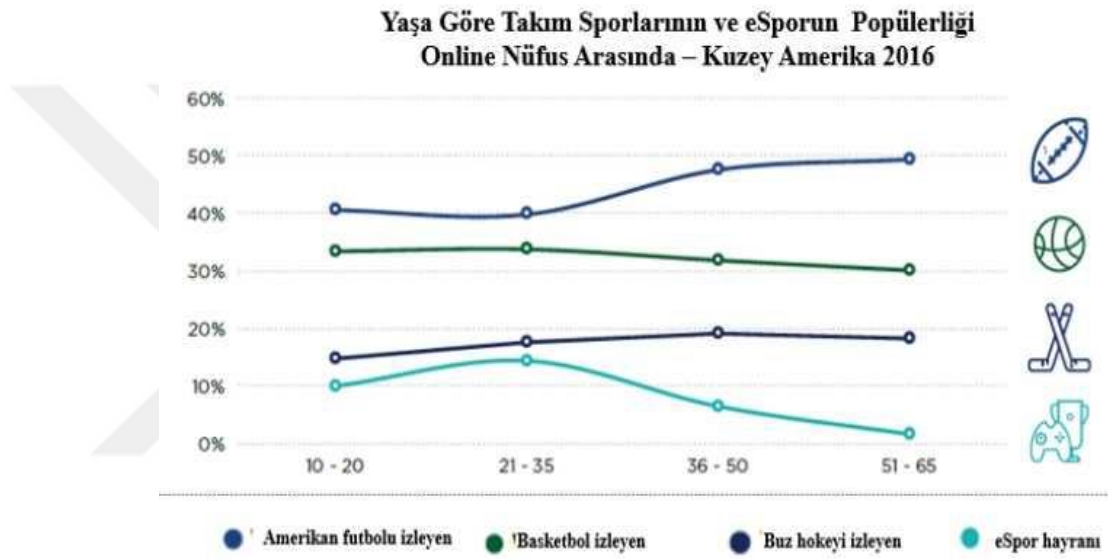
Espor, spor olarak kabul edilebilir mi?’ tartışmasında önemli olan toplumun elektronik spora karşı tutumudur. Tanımlar üzerinde bazı benzerlikler ve farklılıklar olsa bile toplumun nasıl bir bakış açısına sahip olduğu daha önemlidir. Red Fox Insight (2016)’ın iki ülkede (Amerika ve İngiltere) 800’den fazla Espor oyuncusu ile yaptığı araştırmada, “Espor spor mudur?” sorusuna Amerikalıların %60.78’i, İngilizlerin %42.44’ü “evet, Espor spordur” şeklinde cevap vermişlerdir. Nielsen (2017)’in yaptığı bir başka araştırmada ise, Espor hayranlarının %52’sinin Esporu gerçek bir spor olarak gördükleri bilgisi ortaya çıkmıştır. Bu araştırma sonuçlarına göre her iki kişiden birinin Esporu gerçek anlamda bir spor olarak gördüğü ortadadır. Bu durum göz ardı edilmeyecek bir gerçekliktir. Geleneksel spor izleyici kitlesinin de bu araştırmaya dâhil edildiği düşünüldüğünde toplumun büyük bir kesiminin bu spora olumsuz yaklaşmadığı bilinmektedir.

Franke (2015)’in sosyal haber sitesi “Reddit” aracılığıyla Espor ve oyun ile ilgili topluluklara göndererek yaptığı anketin Espor ve geleneksel sporlar arası karşılaştırmaya dayalı sonuçları aşağıdaki gibi çıkmıştır:

- Katılımcıların %80.75’i Esporu izlemek için daha ilginç, %78.38’i daha heyecanlı, %73.59’u daha çekici bulmuşlardır.
- Geleneksel ve elektronik sporlar arasındaki genel tercihleri sorulduğunda %78.65’i Esporu tercih edeceğini belirtmiştir.

Newzoo’nun 2017 yılında yayınladığı Global Espor Pazar Raporu’nda, bireylerin yaşlarına göre takım sporlarını ve Esporu ne kadar popüler buldukları gösterilmektedir. Şekil 20’de görüldüğü üzere, online olan kişilerin sırasıyla Amerikan futbolu, basketbol, buz hokeyi ve Espora ilgi duydukları sonucuna ulaşılabilir. Geleneksel spor ve elektronik spor karşılaştırıldığında geleneksel sporların daha popüler olduğu, fakat Esporun yükselişte olduğu söylenebilir. Kuzey Amerika özelinde yapılan bu çalışmada Y (1981-1996) kuşağının %18’inin buz hokeyini izlediği, buna karşılık Esporu %14’ünün izlediği görülmektedir. Hala çok genç bir spor olan Esporun bu kadar kısa sürede uzun ve köklü tarihi olan buz hokeyine çok yakın

olması göz ardı edilmemelidir. Amerikan futbolu, Y kuşağının (1981-1996) %40 tarafından izlenerek en popüler spor pozisyonundadır. Bu bilgilerin sadece Kuzey Amerika'yı kapsadığını unutmamak gerekir. Espor denildiğinde akla gelen Kore ve Çin gibi ülkelerde nasıl bir dağılımın olduğu ve Y kuşağı nüfusu fazla olan ülkelerde nasıl bir dağılım olduğu da araştırılmalıdır. Her yıl daha çok büyüyen bir endüstri haline gelen Esporun nasıl bir gelişim göstereceği dikkatle takip edilmelidir (Newzoo, 2017a).



Şekil 2.22. Yaşa Göre Takım Sporlarının ve Esporun Popürlüğü
Kaynak: (Newzoo, 2017a)

Espor ve Geleneksel spor tanımlamalarından hareketle aşağıdaki çizelge karşılaştırmanın daha sağlam bir zemine oturmasını sağlayacaktır.

Çizelge 2.5. Elektronik Spor ve Geleneksel Spor Arasındaki Farklar

Elektronik Spor	Geleneksel Spor
Sanal ve bilgisayar ortamı	Gerçek ortam
Büyük finansal kaynak gerektirmesi	Branşa özgü finansal kaynak

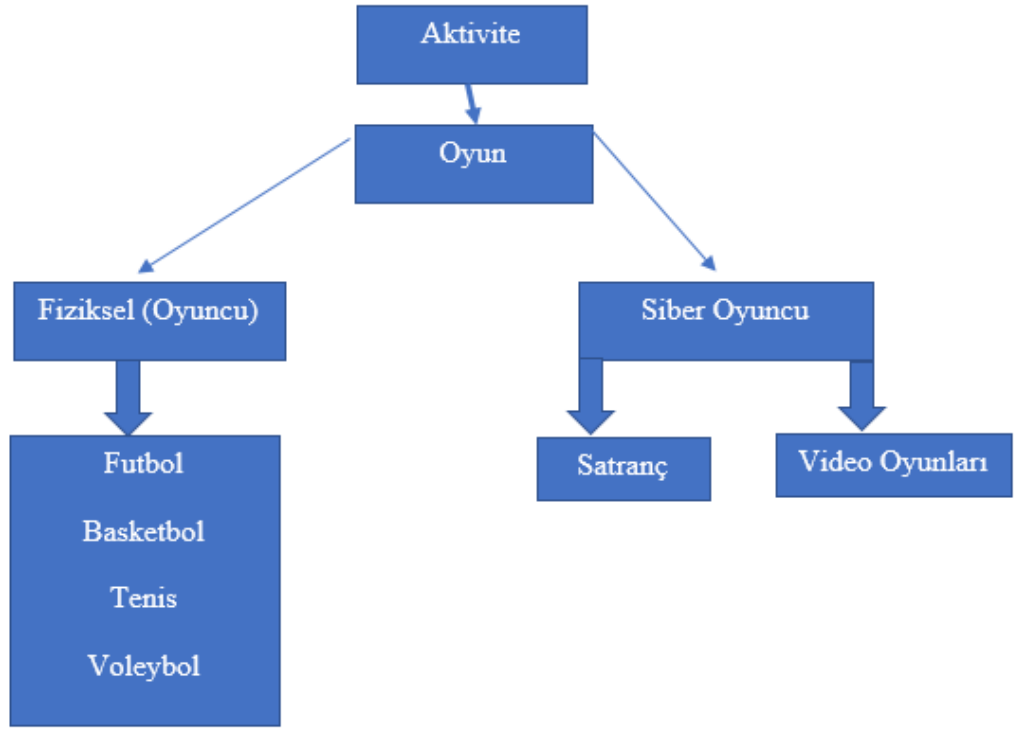
Bireysel ve takım olarak	Bireysel ve takım olarak
Düşünsel çaba gerektirme	Düşünsel ve fiziksel çaba gerektirme
Kendine ait araç ve gereç	Branşa özgü araç ve gereç

(Argan ve Akın, 2007)

Espor ile Geleneksel spor arasındaki benzer ve farklı yönlerin bulunduğu çizelge incelendiğinde 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 (Argan ve Akın, 2007).

Günümüzde hala Espor üzerinden gelir elde edildiğine ilişkin yargılar birçokları tarafından inandırıcı bulunmamaktadır. Ancak bu dönüşüm yavaşta olsa başlamıştır. Önceleri çocukların bilgisayar başında vakit geçirmelerine sıcak bakmayan ebeveynler Esporcuların bir mesleğe sahip olduğu ve gelir elde ettiği fikrini benimsedikçe çocuklarını Esporcu olarak yetiştirmeye çalışacakları düşünülebilir (Argan ve Akın, 2007).

Yine aşağıda yer alan şekil sporcu ve Esporcunun belirlenmesinde önemli ipuçları vermektedir. Fiziksel sporu bir oyun olarak kabul ettiğimizde Esporunda siber bir oyuncu üzerinden fiziksel ve zihinsel bir aktivitenin gerçekleştirildiği bu nedenle elektronik oyun oynayan bireylerinde sporcu olabileceği anlaşılmaktadır (Aaron, 2017).



Şekil 2.23. Spor ve Esport (Aaron, 2017) <https://www.huffpost.com/> (Erişim Tarihi: 17.12.2019).

2.12. Elektronik Oyunların Spor Olarak Adlandırılması Tartışması

Esport ile ilgili en büyük tartışmalardan biri, rekabetçi video oyunlarının bir spor olarak tanımlanıp tanımlanamayacağıdır. Sporun tanımı birçok kez denenmiş ve evrensel bir tanım belirlenmemiştir. Kesin bir akademik tanımdan ziyade, insanlar Oxford English Dictionary’de yer alan “Bireyin veya ekibin bir diğerine ya da başkalarına karşı eğlence için yarıştığı fiziksel efor ve beceri içeren bir etkinlik” tanımını kullanırlar. Sporun tanımı, Esportun bir spor olarak kabul edilip edilmeyeceğini belirlemek için irdelenmelidir (Perks, 1999).

Analiz edilecek ilk terim, fiziksel güçtür. Aadahl, Kjaer ve Jørgensen (2007), bireyin bazal metabolik hızının (MET) çoğullarını analiz ederek, mutlak yoğunluğun egzersizin yoğunluğunu belirlemek için kullanılabileceğini belirtmiştir. MET eforu belirlemek için kullanılabileceğinden, video oyunları oynarken MET’nin ve oksijen

seviyeleri (VO2) nasıl etkilendiği araştırılabilir; ortalama bir fiziksel aktivitenin % 40- % 60'lık VO2 rezervine ve/veya 4-6 MET'lere sahip olması gerekmektedir (Stroud, Amonette ve Dupler, 2010). Bronner, Pinsker ve Nuh'un (2013) erkek ve bayan katılımcılar ile dansla ilgili video oyunları oynarken yaptıkları bir çalışmada, MET'lerin 4-9 yaş arasında yükseldiği görülmüştür. Bu, video oyunlarının oynanması sırasında ortaya konan fiziksel eforu gösterir (Aadahl, Kjaer ve Jørgensen, 2007).

Fiziksel efor ve video oyunları arasında çoklu bağlantılar görülebilir. Modesti ve arkadaşları (1994), bir video oyunu oynarken esas tansiyonun yükseldiğini gösteren bir çalışma yürütmüştür. Ayrıca, fiziksel zorlama da algılanan çaba olarak düşünülebilir. Algılanan eforu ölçmenin iki yolu, Algılanan Zorluk Derecesi (RPE) veya Borg (CR10) skalası kullanmaktır (Borg, 1998). RPE ve CR10 kullanarak, bir katılımcı aktivitenin ne kadar yorucu olduğunu belirler. Video oyunu yarışmalarında ve eğitimlerinde birçok sporcu, fiziksel çaba olarak gösterebilecek işaretler sergilemiştir. (Li, 2016; Rodriguez ve ark. 2016).

Çözümleme tanımının ikinci kısmı beceridir. Profesyonel bir oyuncu olmak için, bir oyuncu daha iyi olmak için farklı beceri ve teknikleri öğrenmek zorundadır. Araştırmacılar, video oyunlarının bir kişinin becerilerini nasıl geliştirdiğini anlamak için araştırma yapmışlardır (Boot ve ark. 2016). Green ve Bavelier (2015), insanların aksiyon video oyunlarının becerileri nasıl geliştirdiğini araştıran bir çalışma yapmışlardır. Bavelier, Green, Pouget ve Schrater, (2012) aksiyon video oyunları oynarken bir beceri değil, birçok beceri elde edildiği sonucuna varmışlardır. Rekabetçi oyunlarda yetenekli oyuncular, eğlenmek için oynayan insanlara karşı daha başarılıdır. Esportlarda, profesyonel olarak kabul edilen oyuncular ile olmayanlar arasında oyun kazanma oranında net bir fark vardır (Li, 2016).

Tanımın son kısmı, eğlence için başka bir kişiyle veya başka bir takımla rekabet eden kişiyle ilgilidir. Video oyunları bir hobi olarak oynanmaktayken, para ödülleri ile yarışmalara ve turnuvalara dönüşmüştür. Oynanan oyuna bağlı olarak, bir kişi Street Fighter gibi dövüş oyunlarında tek başına bir yarışmaya katılabilir veya bir takımla birlikte Counter-Strike veya League of Legends gibi oyunlar oynayabilir. Esportlar, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki ESPN ve tüm dünyadaki çeşitli ağlarda

yayınlanmaktadır. Etkinlikleri barındırmak için özel Espor sahaları inşa edilmiştir (Li, 2016).

Ülkeler, profesyonel oyuncularını sporcular olarak tanımaya başlamıştır. Amerika Birleşik Devletleri'nde, profesyonel oyuncular sporculara verilen P-1 vize alabilirler (ABD Vatandaşlık ve Göçmenlik Hizmetleri). 2013 yılında profesyonel oyuncu Danny "Shiphur" Le, Espor için bir P-1 vizesi alan ilk kişi olmuştur (Dave, 2013). Güney Kore'de, Kore Espor Birliği (KeSPA), Kore Spor ve Olimpiyat Komitesi (KSOC) tarafından tanınmıştır. KeSPA, sporcunun amatör ve profesyonel durumunu düzenlemektedir (Li, 2016).

Aşağıdaki oyunların kendi geçmişleri ve gelişimleri olsa da Espor ekonomisine ve topluluğuna şu şekilde katkıları olmuştur:

- *DoTA 2'de* 770'in üzerinde profesyonel oyuncu vardır, 320'nin üzerinde turnuva düzenlemiş ve bu zamana kadar toplu olarak 28 milyon dolardan fazla ödül havuzunda ödül vermiştir.
- *League of Legends*, 2700'den fazla profesyonel oyuncuya, 1260'ın üzerinde turnuvaya sahiptir ve toplu olarak 19 milyon dolardan fazla ödül havuzunda ödül vermiştir.
- *StarCraft II'de* 1200'ün üzerinde profesyonel oyuncuya, 2200'den fazla turnuvaya sahiptir ve toplu olarak 15 milyon dolardan fazla ödül havuzunda ödül vermiştir.

Her ne kadar bu ortak ödül havuzları, bireysel NFL oyuncu sözleşmelerine kıyasla minik olsa da, daha yenilikçi gelir akışları sayesinde oyuncular ve ekipler daha fazla nakit para kazanmaya başlamıştır. Birçok oyuncu, izleyicilerin sayılarına ve anlaşmalarına bağlı olarak, bireysel reklam ve sponsorluk ödemesi aldıkları, kendi çevrimiçi TV kanalları olan canlı yayın hizmeti Twitch'i kullanırlar. En iyi Twitch kanallarının birçoğu profesyoneldir ve onlarca kanal sahibi, kanalını izleyen yüz binlerce takipçiye sahiptir (Dijital Sporlar, 2018).

Almanya'nın en büyük eyaleti olan Kuzey Rhine-Westphalia'nın (NRW) spor federasyonu yaptığı bir açıklamada "Espor, spor değildir" demiştir. NRW, Almanya'nın en kalabalık eyaleti olmakla birlikte, dünyanın en büyük Espor organizasyon şirketi olan ESL'nin doğum yeridir. ESL'nin bağlı olduğu Turtle Entertainment şirketinin de merkez ofisi şuan NRW'dedir. Gamescom'un düzenlendiği Köln şehri de bu eyaletin en büyük kentidir. Federasyon, bilgisayar oyunlarındaki "karşı gelinmez hareket dizelerini" rekabetçi spor olarak tanımak istemesine rağmen eksik bazı hususlar vardır. Komiteye göre Esportcuların hassas motor hareketleri ve stres profilleri geleneksel sporcularla benzerlik göstermektedir. Ancak federasyonun kurul üyesi Ilja Wabenhoven'a göre Esporda "sporla ilişkilendirilen belirli bir fiziksel aktivite" bulunmamaktadır. NRW'nin karar metninde aşağıda ki dört önemli madde bulunmaktadır:

- 1) Esport bir spor değildir.
- 2) Esport modern gençlik kültürünün bir parçasıdır.
- 3) FPS oyunları spor değerleriyle örtüşmemektedir.
- 4) Esport daha çok ticari bir oluşumdur (Dijital Sporlar, 2018).

2.13. Elektronik Sporun Faydaları ve Olumsuz Yönleri

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 (Games and computer, 2007).

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 (Games and computer, 2007).

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 (Pozitron Emisyon Tomografisi, 2005).

Yapılan diğer bir çalışmada 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 (Game addiction, 2005).

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 (Game addiction, 2005).

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 hijyende 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 (Wargames, 2006).

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 (Games, 2007).

Elektronik oyunlar hakkında yapılan diğer bir araştırma da ise oyun eğer çok fazla şiddet içermiyor ise bireye kritik düşüncüyü 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 (Games, 2007).

Yapılan çalışmada aşırıya kaçmadan oynanan elektronik oyunların faydalarının olduğunu bunların;

- Uzay becerilerini ve yaratıcılığı arttırdığını
- Kritik analiz tekniklerinin geliştirilmesine yardımcı olduğuna
- Psikolojik, sosyolojik ve nörolojik yönden gelişim sağlayacağını belirtilmektedir (Game Addiction, 2005).

Yapılan başka bir araştırmaya 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 (Addiction, 2005).

Yapılan diğer bir araştırma ise 1-12 yaş arası 2831 çocuğun alışkanlıklarını inceleyerek beden kitle indexlerini boy kilo oranını hesaplayarak ne kadar kilolu ya da zayıf olduklarını ortaya koymuştur ve düşük beden kitle indexine sahip olan çocukların bilgisayarlı 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 araştırmada 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 (Computer Game, 2006).

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 (Computer Game, 2006).



BÖLÜM III

3.MATERYAL VE METOT

3.1.Yöntem

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplama aracı ve verilerin analizi konuları ele alınmıştır.

3.2.Araştırma Modeli

Halen Beden Eğitimi ve Spor öğretim elemanı olarak mesleklerine devam eden bireylerin elektronik spora bakış açılarını tespit etmek için yapılan bu araştırma, tarama modelinde, betimsel bir araştırmadır. Veri toplamak için kullanılan anket araştırmacı tarafından geliştirildikten sonra katılımcılara uygulanmıştır.

3.3. Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini 2019 yılında Türkiye’de Spor Bilimleri alanında görev yapan 1085 akademisyen oluşturmaktadır. Elektronik ortama aktarılan anket eposta adreslerine ulaşılabilen, Türkiye’deki tüm Spor Bilimleri Fakültelerinde görevli 852 öğretim elemanının epostalarına gönderilmiş ve ankete 241 akademisyen tarafından dönüş olmuştur. Çalışma grubu evrenin yaklaşık %23’ünden oluşmaktadır.

3.4.Verilerin Toplanması

Burada verilerin toplanması ve çözümlenmesi ile ilgili bilgiler verilmiştir.

3.5.Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan anket kullanılmıştır. Anket geliştirilirken alan taraması yapılmış, daha önce yapılan çalışmalar incelenmiş ve maddeler çalışma amaçlarına göre şekillendirilmiştir. Anket, katılımcıların demografik özelliklerini belirlemeye yönelik 13 soru ve elektronik spora ilişkin beşli Likert tipinde 20 sorudan oluşmaktadır.

3.6.Verilerin Çözümlemesi

Araştırmadan elde edilen verilerin SPSS 20 programı ile çözümlemesi yapılmıştır. Toplanan verilerin çözümlenmesi için (%), frekans (f) ve aritmetik ortalama (\bar{X}) analizleri yapılmıştır. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin seçeneğe katılma düzeyinin aritmetik ortalaması 1.00-1.79 olduğunda “hiç katılmıyorum”; 1.80-2.59 olduğunda “katılmıyorum”; 2.60-3.39 olduğunda “kısmen/orta katılıyorum”; 3.40-4.19 olduğunda “katılıyorum” ve 4.20-5.00 olduğunda “çok katılıyorum” olarak yorumlanması kabul edilmiştir.

Verilerin dağılımının normal olup olmadığını test etmek için Shapiro-Wilk testi kullanılmıştır. Bunun sonucunda araştırmada kullanılan maddeler için $p < 0.05$ bulunmuştur. Bunun üzerine Skewness ve Kurtosis değerlerine bakılmıştır. Bu değerler -1.5 ile +1.5 arasındadır. Bu verilerin normal dağıldığını göstermektedir (Tabachnick ve Fidell, 2013).

Araştırmada kullanılan Elektronik Spor Anket Maddelerinin normal dağılım gösterdiğine ilişkin basıklık (Kurtosis) ve çarpıklık (Skewness) değerleri Çizelge 4.1’de verilmiştir.

Çizelge 4.1. Elektronik Spor Anketinin Basıklık (Kurtosis) ve Çarpıklık (Skewness) Değerleri

Anket Maddeleri	N	Ortalama	Standart Sapma	Skewness	Kurtosis
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır	241	4,00	0,06	-1,06	0,76
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler	241	3,98	0,06	-0,88	0,52
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum	241	3,96	0,06	-0,99	0,55
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür	241	3,84	0,06	-0,78	0,33
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır	241	3,77	0,06	-0,87	0,24
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır	241	3,72	0,07	-0,62	-0,53
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır	241	3,64	0,07	-0,65	-0,24
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır	241	3,54	0,06	-0,66	0,33
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır	241	3,52	0,06	-0,48	-0,39
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır	241	3,49	0,07	-0,51	-0,54
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır	241	3,46	0,07	-0,46	-0,67
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır	241	3,44	0,06	-0,40	-0,62
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir	241	3,36	0,07	-0,28	-0,64
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir	241	3,28	0,07	-0,06	-0,88
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler	241	3,25	0,06	-0,20	-0,67
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder	241	3,22	0,06	-0,31	-0,44
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum	241	3,15	0,07	-0,08	-1,11
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir	241	3,11	0,07	-0,37	-0,69

Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir	241	2,59	0,07	0,29	-0,83
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır	241	2,53	0,07	0,25	-0,86

Anket maddeleri normal dağılım gösterdiğinden parametrik testler kullanılması uygun görülmüş; iki ayrı kümenin verdiği cevapların analizinde t-testi, çoklu grup karşılaştırmalarında Anova (tek yönlü varyans analizi) testi kullanılmıştır. Anova testlerinde farklılık yaratan grupları belirlemek için Tukey HSD Çoklu Karşılaştırma Testi; Tukey HSD Çoklu Karşılaştırma Testi ile sonuç alınamaması durumunda LSD Çoklu Karşılaştırma Testi kullanılmıştır. Yapılan yorumlarda anlamlılık düzeyi $(p) < 0.05$ olarak belirlenmiştir.

BÖLÜM IV

BULGULAR ve YORUM

4.1. Ankete Katılan Akademisyenlerin Demografik Özellikleri

Araştırmaya katılan akademisyenlerin kişisel bilgileri aşağıdaki tablolarda verilmiştir.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin görev yaptıkları üniversitelerin yer aldığı coğrafi bölgelere göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.2’de verilmiştir.

Çizelge 4.2. Akademisyenlerin Görev Yaptıkları Üniversitelerin Yer Aldığı Coğrafi Bölgelere Göre Dağılımı

Üniversiteler	f	%
İç Anadolu Bölgesi	76	32
Karadeniz Bölgesi	50	21
Marmara Bölgesi	32	13
Akdeniz Bölgesi	25	10
Doğu Anadolu Bölgesi	25	10
Ege Bölgesi	21	8,7
Güney Doğu Anadolu Bölgesi	12	5
Toplam	241	100

Çizelge 4.2’de görüldüğü gibi araştırmaya katılan akademisyenlerin %31,5’i İç Anadolu Bölgesi’nde, %20,7’si Karadeniz Bölgesi’nde, %13,3’ü Marmara Bölgesi’nde, %10,4’ü Akdeniz Bölgesi’nde, %10,4’ü Doğu Anadolu Bölgesi’nde, %8,7’si Ege Bölgesi’nde, %5,0’ı Güney Anadolu Bölgesi’nde yer alan alan üniversitelerde görev yapmaktadır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin cinsiyet dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.3’de verilmiştir.

Çizelge 4.3. Akademisyenlerin Cinsiyet Dağılımı

Cinsiyet	f	%
Kadın	54	22,4
Erkek	187	77,6
Toplam	241	100

Çizelge 4.3’de görüldüğü gibi araştırmaya katılanların % 22,4’ü kadın, % 77,6’sı erkek akademisyenlerden oluşmaktadır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin yaş durumlarına ilişkin bilgiler çizelge 4.4’de verilmiştir.

Çizelge 4.4. Akademisyenlerin Yaş Durumları

Yaş	f	%
25 ve Altı	10	4,1
26-34	95	39,4
35-44	81	33,6
45-54	42	17,4
55 ve Üstü	13	5,4
Toplam	241	100,0

Çizelge 4.4’e göre araştırmaya katılan akademisyenlerin yaş grupları incelendiğinde % 39,4’ünün 26-34 yaş, % 33,6’sının 35-44 yaş, % 17,4’ünün 45-54 yaş, % 5,4’ünün 55 yaş ve üstü yaş, % 4,1’inin 25 yaş ve altı grubundan oluştuğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin medeni durumlarına ilişkin bilgiler çizelge 4.5’de verilmiştir.

Çizelge 4.5. Akademisyenlerin Medeni Durumu

Medeni Durum	f	%
Evli	137	56,8
Bekâr	104	43,2
Toplam	241	100,0

Çizelge 4.5'e göre araştırmaya katılan akademisyenlerin medeni durumlarına bakıldığında evli olan kişiler % 56,8 iken; bekâr olanlar ise %43,2'dir.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin görev yaptıkları bölüm dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.6'da verilmiştir.

Çizelge 4.6. Akademisyenlerin Görev Yaptıkları Bölüm

Görev Yaptığınız Bölüm	f	%
Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	103	42,7
Spor Yöneticiliği	73	30,3
Antrenörlük Eğitimi	49	20,3
Rekreasyon	16	6,6
Toplam	241	100,0

Çizelge 4.6'ya göre araştırmaya katılan akademisyenlerin görev yaptıkları bölümler incelendiğinde % 42,7'sinin "Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği" bölümü, % 30,3'ünün "Spor Yöneticiliği" bölümü, % 20,3'ünün "Antrenörlük Eğitimi" bölümü, % 6,6'sının "Rekreasyon" bölümü gurubundan oluştuğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin akademik unvanlarına ilişkin bilgiler çizelge 4.7'de verilmiştir.

Çizelge 4.7. Katılımcıların Akademik Unvanları

Akademik Unvan	f	%
Araştırma Görevlisi	79	32,8
Öğretim Görevlisi	50	20,7
Dr. Öğretim Üyesi	56	23,2
Doçent	47	19,5
Profesör	9	3,7
Toplam	241	100,0

Çizelge 4.7'e göre araştırmaya katılan akademisyenlerin akademik unvanları incelendiğinde % 32,8'inin Araştırma Görevlisi, % 23,2'sinin Dr. Öğretim Üyesi, % 20,7'sinin Öğretim Görevlisi, % 19,5'inin Doçent, % 3,7'sinin Profesörden oluştuğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin mesleki kıdemlerine ilişkin bilgiler çizelge 4.8'de verilmiştir.

Çizelge 4.8. Akademisyenlerin Mesleki Kıdemleri

Mesleki Kıdem	f	%
0-5 yıl	101	41,9
6-10 yıl	50	20,7
11-15 yıl	28	11,6
16-20	17	7,1
21 yıl ve Üstü	45	18,7
Toplam	241	100,0

Araştırmaya katılan akademisyenlerin mesleki kıdemleri incelendiğinde % 41,9'unun 0-5 yıl, % 20,7'sinin 6-10 yıl, % 18,7'sinin 21 yıl ve üstü, % 11,6'sının 11-15 yıl, % 7,1'inin 16-20 yıl grubundan oluştuğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin ekonomik durumlarına ilişkin bilgiler çizelge 4.9'de verilmiştir.

Çizelge 4.9. Akademisyenlerin Ekonomik Durumları

Ekonomik Durum	f	%
Orta (ancak zorunlu ihtiyaçlarımı karşılayabiliyorum)	47	19,5
İyi (ihtiyaçlarımı karşılamada güçlük çekmiyorum)	182	75,5
Çok İyi (İstediğim gibi para harcayabiliyorum)	12	5,0
Toplam	241	100,0

Çizelge 4.9'a göre araştırmaya katılan akademisyenlerin ekonomik durumları incelendiğinde % 19,5'unun Orta (Ancak zorunlu ihtiyaçlarımı karşılayabiliyorum), % 75,5'inin İyi (İhtiyaçlarımı karşılamada güçlük çekmiyorum), % 5,0'mın Çok İyi (İstediğim gibi para harcayabiliyorum) grubundan oluştuğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin idari görev durumlarına ilişkin bilgiler çizelge 4.10'da verilmiştir.

Çizelge 4.10. Akademisyenlerin İdari Görev Durumları

İdari Görev Yapma Durumu	f	%
Evet	38	15,8
Hayır	203	84,2
Toplam	241	100,0

Çizelge 4.10'a göre araştırmaya katılan akademisyenler "İdari bir görev yapıyor musunuz" sorusuna % 15,8 oranında "Evet", % 84,2 oranında "Hayır" cevabını vermişlerdir.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin bilgisayar oyunu/dijital oyun/internet oyunları oynama durumlarına ilişkin bilgiler çizelge 4.11'de verilmiştir.

Çizelge 4.11. Akademisyenlerin Bilgisayar oyunu/dijital oyun/internet oyunları oynama durumu

Bilgisayar oyunu/dijital oyun/ internet oyunları oynama durumu	f	%
Evet-Oynarım	107	44,4
Hayır-Oynamam	134	55,6
Toplam	241	100,0

Çizelge 4.11'e göre arařtırmaya katılan akademisyenler "Bilgisayar oyunu/dijital oyun/internet oyunları oynar mısınız?" sorusuna % 44,4 oranında "Evet-oynarım", % 55,6 oranında "Hayır-oynamam" cevabını vermişlerdir.

Arařtırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin lisanslı olarak spor yapma durumlarına ilişkin bilgiler çizelge 4.12'de verilmiştir.

Çizelge 4.12. Akademisyenlerin Lisanslı Olarak Spor Yapma Durumları

Lisanslı Olarak Spor Yapma	f	%
Evet	216	89,6
Hayır	25	10,4
Toplam	241	100,0

Çizelge 4.12'e göre arařtırmaya katılan akademisyenler "Lisanslı olarak spor yaptınız mı?" sorusuna % 89,6 oranında "Evet", %10,4 oranında "Hayır" cevabını vermişlerdir.

Arařtırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin spor branşlarına ilişkin bilgiler çizelge 4.13'de verilmiştir.

Çizelge 4.13. Akademisyenlerin Spor Branşı

Spor Branşınız	f	%
Takım Sporları	154	63,9

Bireysel Sporlar	75	31,1
Mücadele Sporları	12	5,0
Toplam	241	100,0

Çizelge 4.13'e göre araştırmaya katılan akademisyenlerin spor branşları incelendiğinde % 31,1'inin Bireysel Sporlarla, % 63,9'unun Takım Sporlarıyla ve % 5,0'mın ise Mücadele Sporlarıyla uğraştığı görülmektedir.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin spor yapma sıklıklarına ilişkin bilgiler çizelge 4.14'de verilmiştir.

Çizelge 4.14. Akademisyenlerin Spor Yapma Sıklıkları

Şu an hangi sıklıkla spor yapıyorsunuz?	f	%
Her gün	10	4,1
Haftada birkaç kez	120	49,8
Ayda birkaç kez	87	36,1
Yılda birkaç kez	11	4,6
Hiç spor yapmıyorum	13	5,4
Toplam	241	100,0

Çizelge 4.14'e göre araştırmaya katılan akademisyenlerin şu an hangi sıklıkla spor yaptıkları incelendiğinde % 49,8'inin haftada birkaç kez, % 36,1'inin ayda birkaç kez, % 5,4'ünün hiç spor yapmıyorum, % 4,6'sının yılda birkaç kez, % 4,1'inin her gün grubundan oluştuğu görülmektedir.

4.2. Spor Bilimleri Alanı Akademisyenlerinin Espor İle İlgili Görüşleri

Araştırmaya katılan Spor Bilimleri Alanı Akademisyenlerinin Espor ile ilgili görüşlerinin yüzdeler oranları ve ortalamalarına ilişkin bilgiler çizelge 4.15'de verilmiştir.

Çizelge 4.15. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espor İle İlgili Görüşleri

Maddeler		
	\bar{X}	ss
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	4	0,9
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	4	1
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	3,8	1
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	3,8	0,9
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır.	3,7	1,1
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	3,6	1,1
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	3,5	1,1
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	3,5	1
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	3,5	1,1
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	3,5	0,9
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	3,4	1,1
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	3,3	1,1
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.	3,3	1
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	3,2	1
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	3,2	1,2
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	3,1	1,1
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	2,6	1,1
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	2,6	1,2
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	2,5	1,1
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	2,0	1

Çizelge 4.15’de görüldüğü gibi katılımcılar “Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir” ($\bar{X}= 2,59$), “Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum” ($\bar{X}=2,04$), “Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir” ($\bar{X}=2,64$), “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır” ($\bar{X}=2,53$) ifadelerine katılmadıklarını belirtmişlerdir.

Katılımcılar “Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır” ($\bar{X}=3,64$), “Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler” ($\bar{X}=3,98$), “Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır” ($\bar{X}=4,00$), “Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır” ($\bar{X}=3,49$) “Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır” ($\bar{X}=3,44$), “Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır”($\bar{X}=3,52$), “Elektronik

Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, sosyalliği artırır” ($\bar{X}=3,72$), “Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır”($\bar{X}=3,77$), “Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder” ($\bar{X}=3,22$), “Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir” ($\bar{X}=3,28$), “Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum” ($\bar{X}=3,15$), “Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler” ($\bar{X}=3,25$), “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir” ($\bar{X}=3,11$), “Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır” ($\bar{X}=3,46$), “Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür” ($\bar{X}=3,84$), “Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır” ($\bar{X}=3,54$) ifadelerine katıldıklarını belirtmişlerdir.

Espor’un son zamanlarda hızla büyüyerek popülerliğinin artmasıyla beraber Olimpiyat Oyunları’nda olması fikri birçok kişiyi heyecanlandırmış olsada IOC Başkanı Thomas Bach bu konu hakkında gerçekleştirdiği bir röportajda olumsuz yanıt vermiştir. Oyunların şiddet ve ayrımcılık içermesinden dolayı Olimpiyat değerleri ile çeliştiğini söylemiş, bazı önemli değişiklikler yapılmadan Olimpiyat Oyunları’na bilgisayar oyunlarının dâhil edilmeyeceğini açıklamıştır (Andy Chalk, 2018).

Ayrıca dünyanın en büyük Esport organizasyon şirketi olan ESL’nin kurulduğu ve Almanyanın en büyük eyaleti olan Kuzey Rhine-Westphalia’nın spor federasyonu yaptığı bir açıklamada “Esport spor değildir” demiştir. Kurulun açıklamış olduğu karar metninde “Esport bir spor değildir, Esport modern gençlik kültürünün bir parçasıdır, FPS oyunları spor değerleriyle örtüşmemektedir, Esport daha çok ticari bir oluşumdur” ifadeleri yer almaktadır (Dijital Sporlar, 2018).

Yeşilay Bilim Kurulu Üyesi ve Hasan Kalyoncu Üniversitesi Öğretim Üyesi Prof. Dr. Tolga Arıcak yapmış olduğu bir röportajda “Bazı spor bilimciler Esportu spor olarak tanımlasa da, Esport sonuçları ve felsefesi itibariyle spordan elde edilen yararları sağlamamaktadır. İçinde spor kelimesi olması farklı bir şey, geleneksel sporlardan elde edilen olumlu sonuçları karşılması farklı bir şeydir. Esport insan sağlığı açısından olumlu sonuçlar yerine riskler barındırmaktadır. Esport Dünya Sağlık Örgütü kriterlerine göre internete ve oyuna olan bağımlılığı artırmaktadır. Bilgisayar oyunlarının büyük bir kısmı şiddet içermektedir. Hareketsiz kalma gibi zararları bir

yana, çocuđunuz günde minimum 8-9 saat şiddet içeren oyunlar oynamaktadır. Espora olumlu ve olumsuz yönleriyle bakıldığında, bireyler için içerdđi olumsuz etkilerin ve risklerin, olumlu yönlerine göre daha fazla olduđu görölmektedir” şeklinde açıklamalar yapmıřtır (Neřeli, 2019).

Parry (2018) Espor oyunlarının spor olmadıđını savunurken, “Rekabetçi video oyunlarının spora benzediđi savunulsada spor olarak anılamaz. Bilgisayar oyunları sadece oyundurlar” demiřtir.

Tüm bu yapılan açıklamalar spor bilimleri akademisyenlerinin görüşleri ile paralellik göstersede Espor Güney Kore, Çin, Rusya, Macaristan ve Danimarka gibi bazı ülkelerde resmi bir spor olarak kabul görmüřtür (Jonasson ve Thiborg, 2010).

Türkiye Espor Federasyonu Başkanı Alper Afşin Özdemir güncel Espor konularına dair yapmıř olduđu bir röportajda “Bugün zaten sporu tanımladıđımızda da fiziksel veya mental bir çabanın kompozisyonu, řimdi burada baktıđımızda fiziksel olarak inanılmaz bir emekten bahsetmiyoruz tabi ki ama santraç çok güzel bir örnek bu duruma, burada fazlasıyla zihinsel ve mental olarak çok ciddi bir çaba gerektiriyor. Burada takım oyunu da var, iřte hamleleri ön görmede var, takım halinde strateji geliştirme de var bence bu yüzden çok dođal olarak bunun spor olarak adlandırılması lazımdı ki adlandırıldı” demiřtir (Soysal, 2020).

4.3.Arařtırmaya Katılan Akademisyenlerin Elektronik Spora İliřkin Görüşlerinin Demografik Özelliklere Göre Karşılaştırılması

Arařtırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin çalıştıkları üniversitelere göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.16’da verilmiřtir.

Çizelge 4.16. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Çalıştıkları Üniversitelere Göre Dağılımı

Anket Maddeleri	Üniversitelerin Bulunduğu Coğrafi Bölgeler								p	Anlamlı Fark
	Karadeniz Bölgesi	Marmara Bölgesi	Ege Bölgesi	Akdeniz Bölgesi	İç Anadolu Bölgesi	Doğu Anadolu Bölgesi	Güneydoğu Anadolu Bölgesi			
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	\bar{x}	3,76*	3,53	2,86*	4,16*	3,64	3,76	3,50	0,00*	KB>EB AB>EB
	ss	1,02	1,19	1,27	0,74	1,08	1,23	1,16		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	\bar{x}	3,98	3,75	3,81	4,28	3,96	4,08	4,25	0,35	-
	ss	0,93	0,95	0,98	0,73	0,99	0,86	0,62		
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	\bar{x}	3,96	3,97	3,62	4,20	3,95	4,32	4,17	0,25	-
	ss	0,98	0,93	1,11	0,91	0,97	0,85	0,83		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	\bar{x}	3,32	3,59	3,19	3,60	3,42	4,04	3,50	0,14	-
	ss	1,13	1,07	1,16	1,00	1,16	0,88	1,31		
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	\bar{x}	3,42	3,38	3,00*	3,56	3,39*	4,12*	3,17	0,01*	DAB>EB DAB>İB
	ss	1,05	1,15	1,04	1,04	1,03	0,72	1,33		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	\bar{x}	3,48	3,53	2,90*	4,04*	3,54	3,76	3,00	0,00*	AB> EB
	ss	1,11	1,16	1,04	0,79	0,95	1,05	0,95		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyallığı artırır.	\bar{x}	3,65	3,75	3,52	4,08	3,70	4,04	3,08	0,11	-
	ss	1,13	1,01	1,28	0,95	1,05	0,97	0,99		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	\bar{x}	3,74	3,78	3,52	4,12	3,76	3,88	3,42	0,42	-
	ss	1,13	0,87	1,25	0,66	1,03	0,92	1,08		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	\bar{x}	3,22	3,53	2,90	3,32	3,21	3,16	2,92	0,40	-
	ss	0,88	0,95	1,26	0,85	1,01	1,37	1,08		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	\bar{x}	2,56	2,72	2,48	2,96	2,41	2,40	3,25	0,15	-
	ss	1,12	1,32	1,03	1,13	1,14	1,04	1,48		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	\bar{x}	3,30	3,47	3,10	3,24	3,39	3,08	2,83	0,49	-
	ss	1,07	1,16	1,26	1,12	1,00	1,11	0,83		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	\bar{x}	3,48*	2,72*	2,57*	3,12	3,22*	3,56*	2,75	0,00*	KB>MB- EB İB > MB - EB DAB > MB - EB
	ss	1,21	1,35	1,16	1,33	1,10	0,82	1,54		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	\bar{x}	2,00	1,72	2,38	1,80	2,24	1,76	2,25	0,05	-
	ss	0,92	0,88	1,28	0,95	1,10	0,87	0,86		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	\bar{x}	3,46*	3,09*	2,86*	3,72*	3,36	3,72*	3,00	0,04*	KB > EB AB > MB - EB DAB > MB - EB
	ss	1,18	0,99	1,10	1,06	1,11	0,98	1,20		
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.	\bar{x}	3,14	3,38	2,90	3,48	3,24	3,48	3,17	0,43	-
	ss	0,99	1,10	0,94	0,91	1,16	0,91	0,71		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	\bar{x}	2,30*	2,31	2,14*	2,72	2,62	3,12*	2,50	0,02*	DAB > KB DAB > EB
	ss	1,18	1,06	1,23	0,89	1,13	1,05	0,79		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	\bar{x}	3,28*	3,03	2,33*	3,44*	3,07	3,48*	2,75	0,00*	KB > EB AB > EB DAB > EB
	ss	1,05	0,99	1,31	1,04	1,11	0,82	0,86		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	\bar{x}	3,30	3,50	3,52	3,36	3,51	3,72	3,17	0,74	-
	ss	1,23	1,01	0,98	1,28	1,13	1,06	1,40		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	\bar{x}	3,70	3,75	3,71	3,80	3,83	4,36	4,00	0,13	-
	ss	0,88	0,95	1,00	1,15	0,98	0,63	0,60		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	\bar{x}	3,52	3,63	3,86	3,20	3,58	3,36	3,75	2,64	-
	ss	0,86	0,94	0,96	1,38	0,77	0,95	0,86		

*p<0.05

KB-Karadeniz Bölgesi, *MB –Marmara Bölgesi, ****EB-Ege Bölgesi, *****AB- Akdeniz Bölgesi, *****İB- İç Anadolu Bölgesi, ***** DAB- Doğu Anadolu Bölgesi, ***** GDAB- Güneydoğu Anadolu Bölgesi

Çizelge 4.16’da görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır” ifadesine ilişkin görüşlerinin, akademisyenlerin görev yaptıkları üniversite kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Karadeniz ve Akdeniz bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenler, elektronik sporun, sporun doğasına ve mantığına aykırı olduğuna, Ege bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Katılımcıların “Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır” ifadesine ilişkin görüşlerinin, akademisyenlerin görev yaptıkları üniversite kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Doğu Anadolu bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenler, elektronik sporun bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırdığına, Ege ve İç Anadolu bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin “Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır” ifadesine yönelik görüşlerinin, akademisyenlerin görev yaptıkları üniversite kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Akdeniz bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenler, elektronik spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri olduğuna, Ege bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum” ifadesine ilişkin görüşlerinin, akademisyenlerin görev yaptıkları üniversite kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD çoklu karşılaştırma testine göre; Karadeniz, İç Anadolu ve Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan öğretim elemanları, elektronik sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine, Marmara ve Ege Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir” ifadesine ilişkin görüşlerinin, akademisyenlerin görev yaptıkları üniversite kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD çoklu karşılaştırma testine göre; Karadeniz Bölgesinde görev yapan akademisyenler, elektronik sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, Ege Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılırken, Akdeniz ve Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenler, Marmara ve Ege Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır” ifadesine ilişkin görüşlerinin, akademisyenlerin görev yaptıkları üniversite kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenler, elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlerle zarar verme potansiyeli olduğuna, Karadeniz ve Ege Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir” ifadesine ilişkin görüşlerinin, akademisyenlerin görev

yaptıkları üniversite kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Karadeniz, Akdeniz ve Doğu Anadolu Bölgesinde görev yapan akademisyenler, elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabileceğine, Ege Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler, Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır, Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır, Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır, Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır, Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder, Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum, Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler, Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır, Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür, Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır) akademisyenlerin görev yaptıkları üniversite kümelerine göre dağılımları arasında $p<0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin cinsiyete göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.17’de verilmiştir.

Çizelge 4.17. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Cinsiyete Göre Dağılımı

Esport Anketi Maddeleri	Cinsiyet	\bar{X}	s.s	t	p
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	Kadın	3,89	1,11	1,83	0,06
	Erkek	3,57	1,11		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	Kadın	3,93	0,98	0,51	0,60
	Erkek	4,00	0,91		
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	Kadın	4,04	0,97	0,31	0,75
	Erkek	3,99	0,96		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	Kadın	3,52	1,17	0,21	0,83
	Erkek	3,48	1,10		

Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	Kadın	3,44	0,94	0,00	0,99
	Erkek	3,44	1,10		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	Kadın	3,87	0,84	3,24	0,02*
	Erkek	3,42	1,08		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır.	Kadın	3,87	0,97	1,14	0,25
	Erkek	3,68	1,10		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	Kadın	3,89	0,96	0,96	0,33
	Erkek	3,74	1,03		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	Kadın	3,20	0,95	0,13	0,89
	Erkek	3,22	1,05		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	Kadın	2,69	1,16	0,71	0,47
	Erkek	2,56	1,17		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	Kadın	3,20	1,17	-0,60	0,54
	Erkek	3,30	1,05		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	Kadın	3,13	1,21	0,16	0,87
	Erkek	3,16	1,22		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	Kadın	4,04	1,00	0,60	0,54
	Erkek	3,94	1,03		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	Kadın	3,54	1,12	1,34	0,17
	Erkek	3,30	1,11		
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.	Kadın	3,74	1,01	4,02	0,00*
	Erkek	3,11	1,00		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	Kadın	2,39	1,18	1,03	0,30
	Erkek	2,57	1,09		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	Kadın	3,52	1,04	0,73	0,46
	Erkek	3,30	1,01		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	Kadın	3,78	1,09	2,42	0,01*
	Erkek	3,36	1,14		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	Kadın	3,96	0,97	1,06	0,28
	Erkek	3,81	0,93		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	Kadın	3,50	0,86	-0,38	0,69
	Erkek	3,56	0,95		

*p < 0.05

Çizelge 4.17’de görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır” ifadesine ilişkin görüşleri ile cinsiyet arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (p<0.05). Kadın ve erkek akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkarmak amacıyla yapılan t-testine göre; kadın katılımcılar, elektronik spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri olduğuna, erkek katılımcılardan daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler” ifadesine ilişkin görüşleri ile cinsiyet arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (p<0.05). Kadın ve erkek akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti desteklediği görüşüne kadın akademisyenlerin, erkek akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin “Elektronik spor popüler kültürün dayatmasıdır” ifadesine ilişkin görüşleri ile cinsiyet arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Kadın ve erkek akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkarmak amacıyla yapılan t-testine göre; kadın akademisyenler, elektronik sporun popüler kültürün dayatması olduğu görüşüne, erkek akademisyenlerden daha fazla katıldıklarını belirtmektedirler.

Bu görüş ayrılıklarının temel sebebi olarak, erkeklerin kadınlara oranla daha fazla bilgisayar oyunu oynaması ve bu yüzden elektronik spor kavramına daha çok aşina olması gösterilebilir. Ko ve arkadaşları (2005), Jeoung ve Kim (2011) ve Mentzoni ve arkadaşlarının (2011) yılında yapmış olduğu araştırmalarda erkek bireylerin kadın bireylere göre daha çok bilgisayar oyunu oynadığı tespit edilmiştir.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır, Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler, Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır, Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır, Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır, Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır, Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır, Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder, Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum, Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum, Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir, Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür, Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır) cinsiyete göre dağılımları arasında $p<0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin yaşa göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.18’de verilmiştir.

Çizelge 4.18. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Yaşa Göre Dağılımı

Anket Maddeleri	YAŞ					P	Anlamlı Fark	
	25 ve altı	26-34 yaş	35-44 yaş	45-54 yaş	55 ve üstü			
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	\bar{X}	4,00	3,44	3,70	3,88	3,69	0,18	-
	ss	0,81	1,23	0,94	1,15	1,25		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	\bar{X}	4,20	3,91	4,01	3,95	4,31	0,57	-
	ss	0,91	0,96	0,91	0,93	0,63		
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	\bar{X}	4,40	3,84	3,99	4,17	4,38	0,10	-
	ss	0,51	1,10	0,87	0,93	0,50		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	\bar{X}	3,30	3,27*	3,53	3,76*	4,08*	0,04*	55 ve üstü>45-54>26-34
	ss	1,49	1,32	0,93	0,85	0,64		
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	\bar{X}	3,50	3,27	3,53	3,76	4,08	0,47	-
	ss	1,08	1,19	1,03	0,81	0,96		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	\bar{X}	3,80	3,39*	3,38*	3,74	4,38*	0,00*	55 ve üstü>26-34>35-44
	ss	1,13	1,10	0,93	1,03	0,65		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, sosyalliği artırır.	\bar{X}	3,40	3,63	3,63	4,05	4,15	0,08	-
	ss	1,17	1,26	0,98	0,76	0,80		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	\bar{X}	3,90	3,59	3,79	4,02	4,08	0,13	-
	ss	0,87	1,05	1,04	0,92	0,76		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	\bar{X}	3,50	3,28	3,23	3,14	2,69	0,31	-
	ss	0,97	1,04	0,96	1,11	1,10		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	\bar{X}	2,30	2,66	2,54	2,76	1,92	0,18	-
	ss	1,25	1,29	1,04	1,16	0,76		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	\bar{X}	3,70	3,23	3,22	3,24	3,85	0,23	-
	ss	1,16	1,15	0,92	1,22	0,80		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	\bar{X}	3,50	2,96	3,10	3,57	3,31	0,07	-
	ss	1,50	1,26	1,19	1,06	1,10		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	\bar{X}	4,60	3,85	3,89	4,05	4,46	0,06	-
	ss	0,69	1,19	0,89	0,96	0,51		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	\bar{X}	3,20	3,25	3,28	3,57	4,00	0,12	-
	ss	1,47	1,17	1,09	0,91	0,91		
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.	\bar{X}	4,00*	3,09*	3,30*	3,17*	3,85*	0,01*	25 ve altı >26-54 55 ve üstü>45-54>26-34
	ss	1,05	1,12	0,91	0,98	0,89		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	\bar{X}	1,50*	2,36	2,65*	2,79*	2,92*	0,00*	35 ve üstü>25 ve altı
	ss	0,52	1,10	1,10	1,11	1,11		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	\bar{X}	3,20	2,84*	3,16*	3,29	4,08*	0,00*	55 ve üstü>26-44
	ss	1,13	1,17	0,98	0,97	0,86		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	\bar{X}	4,00	3,24	3,53	3,60	3,69	0,13	-
	ss	1,24	1,24	1,06	1,10	0,75		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	\bar{X}	4,50	3,77	3,73	4,05	3,92	0,06	-
	ss	0,70	0,97	0,93	0,88	0,95		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	\bar{X}	3,70*	3,65*	3,52*	3,62*	2,54*	0,00*	54 ve altı>55 ve altı
	ss	0,67	1,00	0,85	0,79	0,96		

*p<0.05

Çizelge 4.18’de görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır” ifadesine yönelik görüşlerinin yaş kümelerine göre dağılımı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (p<0.05). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD çoklu karşılaştırma

testine göre; 45 ve üstü yaş grubundaki öğretim elemanları, elektronik sporun bireyleri yalnızlaştırdığına 26-34 yaş arasındaki öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin”Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır” ifadesine yönelik görüşlerinin, yaş kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 55 ve üstü yaş grubundaki öğretim elemanları, elektronik sporun şiddet ve korku unsurları içermesinden dolayı olumsuz etkileri olduğuna, 26-44 yaş arasındaki öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin “Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler” ifadesine yönelik görüşlerinin, yaş kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD çoklu karşılaştırma testine göre; 25 ve altı yaş grubundaki öğretim elemanları, elektronik spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti desteklediğine 26-54 yaş arasındaki öğretim elemanlarından daha fazla katıldıklarını belirttikleri görülürken, 55 ve üstü yaş grubundaki öğretim elemanları, 45-54 ve 26-34 yaş arasındaki öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır” ifadesine yönelik görüşlerinin, yaş kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 35 ve üzeri akademisyenler, elektronik spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli olduğuna, 25 yaş altı akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir” ifadesine yönelik görüşlerinin, yaş kümelerine göre

dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 55 ve üzeri akademisyenler, elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yarattığına, 26-44 yaş arasındaki akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır” ifadesine yönelik görüşlerinin, yaş kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 54 ve altı yaş grubundaki öğretim elemanları, elektronik sporun yaygınlaşmasının kaçınılmaz olduğuna, 55 ve üzeri yaş grubundaki öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Bilindiği üzere genç bireyler yaşlı bireylere göre daha fazla teknolojiyle ilgilenmekte ve daha fazla bilgisayar oyunu/dijital oyun oynamaktadır. Araştırma sonucunda çıkan görüş ayrılıklarının sebebi, yaş olarak genç olan bireylerin daha yaşlı bireylere kıyasla daha fazla bilgisayar oyunları oynaması ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte hayatımıza giren elektronik spor kavramını daha yakından takip etmesi gösterilebilir. Daha önceden yapılan bir araştırmada da 20-35 yaş aralığında elektronik sporun takım sporlarına göre daha popüler olduğu ortaya çıkmıştır(Newzoo, 2017a). Argan ve arkadaşlarının (2006) yılında yapmış olduğu araştırmalarda da Espor yapan kişilerin % 51.7’si 15-18 yaş aralığından oluşmaktadır.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır, Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler, Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır, Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır, Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır, Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır, Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder, Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum, Elektronik Sporların

olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum, Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır ve Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür) yaşa göre dağılımları arasında $p < 0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin medeni duruma göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.19’da verilmiştir.

Çizelge 4.19. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Medeni Duruma Göre Dağılımı

Espor Anketi Maddeleri	Medeni Durum	\bar{X}	s.s	t	p
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	Evli	3,65	1,11	0,10	0,91
	Bekar	3,63	1,11		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	Evli	4,07	0,86	1,73	0,08
	Bekar	3,87	0,99		
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	Evli	4,09	0,89	1,62	0,10
	Bekar	3,88	1,04		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	Evli	3,57	1,03	-1,26	0,20
	Bekar	3,38	1,22		
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır	Evli	3,53	1,02	1,48	0,13
	Bekar	3,33	1,11		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	Evli	3,58	1,01	1,10	0,26
	Bekar	3,43	1,09		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır.	Evli	3,85	0,98	2,19	0,08
	Bekar	3,55	1,17		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	Evli	3,91	0,97	2,35	0,01*
	Bekar	3,60	1,04		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	Evli	3,20	1,02	-0,26	0,79
	Bekar	3,24	1,05		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	Evli	2,47	1,16	-1,68	0,09
	Bekar	2,73	1,17		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	Evli	3,30	1,06	0,28	0,77
	Bekar	3,26	1,11		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	Evli	3,19	1,22	0,52	0,59
	Bekar	3,11	1,22		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	Evli	1,97	0,98	-1,15	0,24
	Bekar	2,13	1,07		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	Evli	3,47	1,08	1,88	0,06
	Bekar	3,20	1,14		
Elektronik Spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.	Evli	3,22	0,99	-0,58	0,55
	Bekar	3,30	1,08		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	Evli	2,61	1,12	1,25	0,21
	Bekar	2,42	1,10		

Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	Evli	3,19	1,01	1,34	0,18
	Bekar	3,00	1,17		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	Evli	3,55	1,12	1,41	0,15
	Bekar	3,34	1,17		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	Evli	3,99	0,83	2,73	0,00*
	Bekar	3,65	1,05		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	Evli	3,48	0,94	-1,17	0,24
	Bekar	3,63	0,91		

*p < 0.05

Çizelge 4.19’da görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır” ifadesine ilişkin görüşleri ile medeni durum arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (p<0.05). Evli ve bekâr akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkarmak amacıyla yapılan t-testine göre; evli akademisyenler, elektronik spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştıracağına, bekar akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik spor sermaye piyasasının ürünüdür” ifadesine ilişkin görüşleri ile medeni durum arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (p<0.05). Evli ve bekâr akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun sermaye piyasası ürünü olduğu görüşüne evli akademisyenlerin, bekar akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Bilindiği üzere bekâr bireyler evli bireylere oranla daha fazla serbest zamana sahiptirler. Anlamlı farklılıkların nedeni bekâr bireylerin evli bireylere oranla daha fazla bilgisayar başında vakit geçirmesi ve daha fazla bilgisayar oyunu oynaması olabilir. Argan ve arkadaşlarının (2006) yılında yapmış olduğu araştırmada da esporla uğraşan bireylerin % 90.4’ünün bekar olduğu anlaşılmıştır.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır, Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler, Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır, Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır, Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır, Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır, Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır, Elektronik Spor para

kazanmaya aracılık eder, Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum, Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum, Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, Elektronik Spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir, Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır, Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır) medeni duruma göre dağılımları arasında $p < 0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin görev yaptıkları bölüme göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.20’de verilmiştir.

Çizelge 4.20. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Görev Yaptıkları Bölüme Göre Dağılımı

Anket Maddeleri		Görev Yaptığınız Bölüm				p	Anlamlı Fark
		Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	Spor Yöneticiliği	Antrenörlük Eğitimi	Rekreasyon		
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	\bar{X}	3,31	3,86	3,31	3,64	0,24	-
	ss	1,15	1,15	0,79	1,12		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	\bar{X}	4,03	3,86	4,06	4,00	0,61	-
	ss	0,92	0,93	0,96	0,81		
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	\bar{X}	4,09*	3,85*	4,20*	3,50*	0,02*	BEÖ>R AE>SY>R
	ss	0,88	1,09	0,88	1,26		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	\bar{X}	3,57	3,23	3,71	3,44	0,09	-
	ss	1,02	1,19	1,20	0,96		
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	\bar{X}	3,55	3,23	3,61	3,19	0,10	-
	ss	1,01	1,07	1,09	1,16		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	\bar{X}	3,64	3,34	3,53	3,52	0,32	-
	ss	1,04	1,00	1,15	0,89		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır.	\bar{X}	3,80	3,64	3,82	3,31	0,31	-
	ss	0,98	1,12	1,16	1,19		

Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	\bar{X}	3,85	3,67	3,82	3,56	0,54	-
	ss	0,95	1,08	1,09	0,89		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	\bar{X}	3,35*	3,29*	3,02	2,69*	0,04*	BEÖ>SY>R
	ss	0,96	1,07	1,10	0,87		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	\bar{X}	2,75*	2,56	2,51	1,88*	0,04*	BEÖ>R
	ss	1,15	1,15	1,27	0,80		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	\bar{X}	3,34	3,23	3,37	2,88	0,39	-
	ss	1,01	1,10	1,14	1,20		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	\bar{X}	3,22	3,00	3,29	3,00	0,51	-
	ss	1,17	1,24	1,35	0,96		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	\bar{X}	1,93	2,21	1,96	2,19	0,30	-
	ss	0,93	1,19	1,04	0,65		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	\bar{X}	3,29	3,31	3,56	3,36	0,78	-
	ss	1,12	1,21	0,89	1,11		
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.	\bar{X}	3,29	3,07	3,45	3,25	0,24	-
	ss	1,06	0,93	1,11	1,00		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	\bar{X}	2,53	2,64	2,43	2,25	0,54	-
	ss	1,14	1,11	1,09	1,06		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	\bar{X}	3,21	3,04	3,08	2,81	0,48	-
	ss	0,94	1,13	1,27	1,16		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	\bar{X}	3,65*	3,12*	3,47	3,69	0,02*	BEÖ>SY
	ss	1,08	1,13	1,24	1,07		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	\bar{X}	3,82	3,73	3,63	3,84	0,44	-
	ss	0,88	1,09	1,02	0,94		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	\bar{X}	3,49	3,59	3,59	3,56	0,87	-
	ss	0,94	0,96	0,95	0,62		

*p<0.05

** BEÖ- Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü *** SY- Spor Yöneticiliği Bölümü **** AE – Antrenörlük Bölümü ***** R – Rekreasyon Bölümü

Çizelge 4.20’de görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır” ifadesine yönelik görüşlerinin görev yaptıkları bölüm kümelerine göre dağılımı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (p<0.05). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD çoklu karşılaştırma testine göre; Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünde görev yapan öğretim elemanları, elektronik sporun

fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırdığına, Rekreasyon bölümünde görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılırken, Anrenörlük bölümünde görev yapan öğretim elemanları, elektronik sporun fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırdığına Spor yöneticiliği ve Rekreasyon bölümünde görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder” ifadesine yönelik görüşlerinin, görev yaptıkları bölüm kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD çoklu karşılaştırma testine göre; Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümü ile Spor Yöneticiliği bölümünde görev yapan öğretim elemanları, elektronik sporun para kazanmaya aracılık ettiğine, Rekreasyon bölümünde görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Spor bilimleri alanı akademisyenlerinin “Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir” ifadesine yönelik görüşlerinin, görev yaptıkları bölüm kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünde görev yapan öğretim elemanları, elektronik sporun profesyonel bir meslek olduğuna, Rekreasyon bölümünde görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor, popüler kültürün dayatmasıdır” ifadesine yönelik görüşlerinin, görev yaptıkları bölüm kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünde görev yapan öğretim elemanları, Elektronik sporun popüler kültürün dayatması olduğuna, Spor Yöneticiliği bölümünde görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır, Elektronik

Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler, Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır, Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır, Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır, Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır, Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum, Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum, Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir, Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür ve Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır) görev yaptıkları bölümlere göre dağılımları arasında $p < 0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin akademik unvana göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.21’de verilmiştir.

Çizelge 4.21. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Akademik Unvana Göre Dağılımı

Anket Maddeleri	AKADEMİK UNVAN					p	Anlamlı Fark
	Profesör	Doçent	Dr. Öğretim Üyesi	Araştırma Görevlisi	Öğretim Görevlisi		
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	\bar{x} 3,78	3,74	3,52	3,63	3,68	0,86	-
	ss 1,20	1,20	1,12	1,20	0,89		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	\bar{x} 3,78	4,06	3,82	3,91	4,24	0,14	-
	ss 1,20	0,87	1,04	0,90	0,77		
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	\bar{x} 3,89	4,02	3,70*	3,97	4,38*	0,00*	ÖG > DÖÜ
	ss 1,16	0,92	1,17	0,93	0,60		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	\bar{x} 3,78	3,60	3,41	3,34	3,66	0,43	-
	ss 0,97	0,99	0,14	0,28	0,96		
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	\bar{x} 3,44	3,38	3,27	3,38	3,80	0,11	-
	ss 0,72	1,11	1,13	1,09	0,90		

Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	\bar{x}	3,56	3,51	3,32*	3,41*	3,92*	0,03*	ÖG>AG >DÖG
	ss	1,11	1,06	1,11	1,01	0,92		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyallığı artırır.	\bar{x}	3,89	3,91	3,45	3,68	3,88	0,16	-
	ss	0,78	1,10	1,14	1,15	0,87		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	\bar{x}	3,78	3,98	3,70	3,65	3,86	0,43	-
	ss	1,09	1,17	1,06	0,97	0,85		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	\bar{x}	3,00	3,13	3,07	3,42	3,20	0,30	-
	ss	1,32	1,27	,98	1,03	0,72		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	\bar{x}	2,56	2,77	2,57	2,72	2,22	0,13	-
	ss	1,01	1,35	1,15	1,22	0,86		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	\bar{x}	3,33	3,32	3,21	3,20	3,44	0,77	-
	ss	1,22	1,23	1,07	1,05	0,97		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	\bar{x}	2,67	3,36	3,07	3,06	3,28	0,40	-
	ss	0,70	1,20	1,21	1,27	1,21		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	\bar{x}	2,22	2,09	2,11	2,16	1,68	0,09	-
	ss	1,20	1,10	0,82	1,18	0,79		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	\bar{x}	3,56	3,47	3,27	3,32	3,38	0,87	-
	ss	1,13	1,19	1,08	1,17	1,00		
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.	\bar{x}	2,89	3,38	3,11	3,27	3,34	0,50	-
	ss	1,53	0,99	0,84	1,16	0,96		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	\bar{x}	2,78	2,51	2,68	2,38	2,56	0,57	-
	ss	1,20	1,21	1,09	1,15	0,97		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	\bar{x}	3,22	3,26	3,13	2,85	3,34	0,10	-
	ss	1,39	1,11	0,99	1,14	0,98		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	\bar{x}	3,67	3,81	3,23	3,43	3,38	0,12	-
	ss	1,11	1,13	0,99	1,16	1,26		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	\bar{x}	4,00	3,94	3,64	3,95	3,78	0,35	-
	ss	0,86	1,00	0,96	0,86	0,94		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	\bar{x}	3,44	3,53	3,48	3,57	3,60	0,96	-
	ss	0,72	0,97	0,93	1,07	0,70		

*p<0.05

ÖG- Öğretim görevlisi *DÖG - Dr. Öğretim Üyesi ****AG- Araştırma Görevlisi

Çizelge 4.21’de görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır” ifadesine ilişkin görüşlerinin, akademik unvan kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (p<0.05). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Öğretim Görevlisi olarak görev yapan akademisyenler, elektronik spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırdığına, Dr. Öğretim Üyesi olarak görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Katılımcıların “Elektronik spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır” ifadesine ilişkin görüşlerinin, akademik unvan kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (p<0.05). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu

belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Öğretim Görevlisi olarak görev yapan akademisyenler, Elektronik spor oyunlarının şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri olduğuna, Araştırma Görevlisi ve Dr. Öğretim Üyesi olarak görev yapan akademisyenlerden daha çok katıldıklarını belirttikleri görülmektedir.

Bilindiği üzere akademik ünvanlar mesleki kıdem ve yaş kriterlerine göre değişiklik göstermektedir. Akademisyenler yıllar geçtikçe kariyer basamaklarını tırmanıp, Profesör Ünvanını elde etmektedirler. Akademisyenlerin görüş ayrılıklarının temel nedeni yaş kriteri olabilir.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır, Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler, Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır, Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır, Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır, Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır, Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder, Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum, Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum, Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir, Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır, Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür ve Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır) akademik unvana göre dağılımları arasında $p < 0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin mesleki kıdeme göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.22'de verilmiştir.

Çizelge 4.22. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Mesleki Kıdeme Göre Dağılımı

Anket Maddeleri	Mesleki Kıdem						p	Anlamlı Fark
	A-0-5 Yıl	B-6-10 Yıl	C-11-15 Yıl	D-16-20 Yıl	E-21 Yıl ve Üstü			
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	\bar{x}	3,78*	3,12*	3,61	3,76	3,89*	0,00*	21 Yıl ve Üstü>6-10 Yıl 0-5 Yıl>6-10 Yıl
	ss	1,11	1,15	0,87	1,03	1,13		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	\bar{x}	4,01	3,72	4,14	4,06	4,09	0,22	-
	ss	0,92	1,12	0,52	0,82	0,90		
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	\bar{x}	4,04	3,68	4,18	3,88	4,20	0,06	-
	ss	0,93	1,22	0,61	0,92	0,84		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	\bar{x}	3,38	3,20*	3,50	4,00	3,87*	0,01*	21 Yıl ve Üstü>6-10 Yıl
	ss	1,19	1,37	0,79	0,61	0,81		
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	\bar{x}	3,53*	2,98*	3,39	3,71	3,69*	0,00*	21 Yıl ve Üstü>6-10 Yıl 0-5 Yıl>6-10 Yıl
	ss	1,08	1,15	1,10	0,92	0,82		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	\bar{x}	3,57*	3,06*	3,36	3,71	3,93*	0,00*	21 Yıl ve Üstü>6-10 Yıl 0-5 Yıl>6-10 Yıl
	ss	1,08	0,97	0,98	0,92	0,96		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyallığı artırır.	\bar{x}	3,74	3,32*	3,68	4,00	4,04*	0,01*	21 Yıl ve Üstü>6-10 Yıl
	ss	1,10	1,30	1,02	0,79	0,73		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	\bar{x}	3,71	3,58	3,64	4,12	4,07	0,08	-
	ss	0,95	1,19	1,25	0,85	0,75		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	\bar{x}	3,24	3,42	3,32	3,18	2,91	0,18	-
	ss	0,99	1,05	0,98	0,95	1,14		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	\bar{x}	2,55	2,88	2,71	2,41	2,31	0,17	-
	ss	1,14	1,33	1,32	1,00	0,94		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	\bar{x}	3,29	3,10	3,50	3,35	3,31	0,61	-
	ss	1,09	1,05	1,03	0,99	1,14		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	\bar{x}	3,23	2,80	3,04	3,12	3,47	0,09	-
	ss	1,32	1,19	1,17	1,05	1,01		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	\bar{x}	2,06	2,28	1,86	2,24	1,76	0,10	-
	ss	1,10	1,17	0,75	0,83	0,80		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	\bar{x}	3,33	2,84*	3,64*	3,53	3,76*	0,00*	11-15 Yıl>6-10 Yıl 21 Yıl ve Üstü>6-10 Yıl
	ss	1,17	1,23	0,78	0,87	0,88		
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.	\bar{x}	3,30	3,02	3,18	3,47	3,38	0,37	-
	ss	1,11	0,97	1,09	0,71	0,96		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	\bar{x}	2,51	2,20*	2,36	2,65	2,98*	0,01*	21 Yıl ve Üstü>6-10 Yıl
	ss	1,17	0,99	0,98	1,36	0,98		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	\bar{x}	3,08*	2,60*	3,07	3,53*	3,60*	0,00*	21 Yıl ve Üstü >0-5 Yıl >6-10 Yıl 16-20 Yıl>6-10 Yıl
	ss	1,12	1,01	1,18	0,87	0,83		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	\bar{x}	3,55*	3,00*	3,68	3,94*	3,42	0,01*	0-5 Yıl >6-10 Yıl 16-20 Yıl >6-10 Yıl
	ss	1,22	1,05	1,27	0,65	1,01		

Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	\bar{x}	3,90	3,64	3,79	4,00	3,91	0,48	-
	ss	0,87	1,04	1,16	0,61	0,92		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	\bar{x}	3,62	3,66	3,57	3,47	3,24	0,18	-
	ss	0,92	0,93	0,95	0,94	0,90		

* $p < 0.05$

Çizelge 4.22’de görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır” ifadesine ilişkin görüşlerinin, mesleki kıdem kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p < 0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 21 yıl ve üzeri ve 0-5 yıl arası görev yapan akademisyenler, elektronik sporun, sporun doğasına ve mantığına aykırı olduğuna, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Katılımcıların “Elektronik spor bireyleri yalnızlaştırır” ifadesine ilişkin görüşlerinin, mesleki kıdem kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p < 0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 21 yıl ve üzeri görev yapan akademisyenler, elektronik sporun bireyleri yalnızlaştırdığına, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin “Elektronik spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır” ifadesine yönelik görüşlerinin, mesleki kıdem kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p < 0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 21 yıl ve üzeri görev yapan akademisyenler, elektronik sporun bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırdığına, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır” ifadesine ilişkin görüşlerinin, mesleki kıdem kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p < 0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 21 yıl ve

üzeri ve 0-5 yıl arası görev yapan öğretim elemanları, elektronik spor oyunlarının şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri olduğuna, 6-10 yıl arası görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır” ifadesine ilişkin görüşlerinin, mesleki kıdem kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 21 yıl ve üzeri görev yapan akademisyenler, elektronik sporun yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırdığına, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir” ifadesine ilişkin görüşlerinin, mesleki kıdem kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 21 yıl ve üzeri ve 11-15 yıl arası görev yapan akademisyenler, “elektronik sporun yaygınlaşması desteklenmelidir”e, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır” ifadesine ilişkin görüşlerinin, mesleki kıdem kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 21 yıl ve üzeri görev yapan akademisyenler, elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlerle zarar verme potansiyeli olduğuna, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir” ifadesine ilişkin görüşlerinin, mesleki kıdem kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 21 yıl ve üzeri görev yapan akademisyenler, elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel

yozlaşma yaratabileceğine, 0-5 yıl arası ve 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılırken, 16-20 yıl arası görev yapan akademisyenler, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır” ifadesine ilişkin görüşlerinin, mesleki kıdem kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; 0-5 yıl ve 16-20 yıl arası görev yapan akademisyenler, elektronik sporun popüler kültürün dayatması olduğuna, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin mesleki kıdemleri arttıkça bununda doğru orantılı olarak yaşları da artmaktadır. Görüş ayrılıklarının temel sebebi mesleki kıdem ile yaş kümelerinin doğru orantılı olmasından dolayı, yaş faktöründen kaynaklandığı ön görülebilir.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler, Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır, Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır, Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder, Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum, Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum, Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler, Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür ve Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır) mesleki kıdeme göre dağılımları arasında $p<0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin ekonomik duruma göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.23’de verilmiştir.

Çizelge 4.23. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Ekonomik Duruma Göre Dağılımı

Anket Maddeleri	Ekonomik Durum			P	Anlamlı Fark	
	Orta	İyi	Çok İyi			
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	\bar{X}	3,81	3,63	3,17	0,20	-
	ss	1,09	1,11	1,19		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	\bar{X}	4,09	3,99	3,42	0,07	-
	ss	0,71	0,95	1,08		
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	\bar{X}	4,17	3,96	3,92	0,40	-
	ss	0,70	1,02	0,99		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	\bar{X}	3,53	3,46	3,75	0,66	-
	ss	1,19	1,13	0,62		
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	\bar{X}	3,60	3,38	3,75	0,28	-
	ss	1,05	1,08	0,86		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	\bar{X}	3,62	3,51	3,33	0,66	-
	ss	0,89	1,09	0,88		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır.	\bar{X}	3,79	3,69	3,92	0,70	-
	ss	1,08	1,09	0,79		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	\bar{X}	3,79	3,77	3,67	0,93	-
	ss	0,99	1,02	1,07		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	\bar{X}	3,11	3,23	3,50	0,48	-
	ss	1,14	1,01	0,90		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	\bar{X}	2,40	2,63	2,67	0,49	-
	ss	1,03	1,20	1,303		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	\bar{X}	3,40	3,25	3,33	0,66	-
	ss	1,13	1,07	1,07		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	\bar{X}	3,21	3,15	2,92	0,75	-
	ss	1,19	1,23	1,16		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	\bar{X}	2,02*	1,98*	2,92*	0,00*	Çi> O>İ
	ss	1,07	1,00	0,90		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	\bar{X}	3,28	3,41	2,83	0,19	-
	ss	1,09	1,12	1,03		
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.	\bar{X}	3,34	3,23	3,25	0,81	-
	ss	0,93	1,06	0,96		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	\bar{X}	2,47	2,52	2,83	0,59	-
	ss	1,12	1,12	1,03		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	\bar{X}	3,11	3,11	3,08	0,99	-
	ss	1,08	1,10	0,90		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	\bar{X}	3,51	3,45	3,33	0,88	-
	ss	0,97	1,19	1,07		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	\bar{X}	3,74	3,90	3,42	0,17	-
	ss	0,89	0,91	1,37		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	\bar{X}	3,30	3,60	3,67	0,12	-
	ss	1,08	0,89	0,88		

p<0.05

** O – Orta *** İ- İyi **** Çok İyi – Çİ

Çizelge 4.23’de görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum” ifadesine yönelik görüşlerinin

ekonomik durum kümelerine göre dağılımı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Ekonomik durumu çok iyi olan öğretim elemanları, elektronik sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine, ekonomik durumu orta ve iyi olan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır, Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler, Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır, Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır, Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır, Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır, Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır, Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır, Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder, Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum, Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir, Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır, Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür, Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır) ekonomik duruma göre dağılımları arasında $p<0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin idari görev yapma durumuna göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.24'de verilmiştir.

Çizelge 4.24. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin İdari Görev Yapma Durumuna Göre Dağılımı

Esport Anketi Maddeleri	İdari bir görev yapma	\bar{X}	s.s	t	p
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	Evet	3,55	1,17	-0,54	0,58
	Hayır	3,66	1,11		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitlenerek hareketsiz yaşamı tetikler.	Evet	4,05	0,92	0,50	0,61
	Hayır	3,97	0,92		
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	Evet	4,00	1,11	0,00	1,00
	Hayır	4,00	0,93		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	Evet	3,55	1,20	0,37	0,70
	Hayır	3,48	1,10		
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	Evet	3,32	1,16	-0,80	0,42
	Hayır	3,47	1,05		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	Evet	3,76	1,05	1,57	0,11
	Hayır	3,47	1,04		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyallığı artırır.	Evet	3,92	1,07	1,23	0,21
	Hayır	3,68	1,08		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	Evet	3,84	1,05	0,46	0,64
	Hayır	3,76	1,01		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	Evet	3,05	1,11	-1,08	0,27
	Hayır	3,25	1,02		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	Evet	2,47	1,39	-0,63	0,52
	Hayır	2,61	1,13		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	Evet	3,39	1,24	0,69	0,48
	Hayır	3,26	1,05		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	Evet	3,32	1,18	0,89	0,37
	Hayır	3,12	1,22		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	Evet	2,05	1,22	0,10	0,92
	Hayır	2,03	0,98		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	Evet	3,45	1,13	0,54	0,58
	Hayır	3,34	1,11		
Elektronik Spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddetli destekler.	Evet	3,61	0,97	2,30	0,02*
	Hayır	3,19	1,03		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	Evet	2,71	1,08	1,10	0,27
	Hayır	2,49	1,12		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	Evet	3,11	1,11	-0,01	0,98
	Hayır	3,11	1,08		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	Evet	3,84	1,05	2,27	0,02*
	Hayır	3,38	1,15		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	Evet	4,05	0,92	1,50	0,13
	Hayır	3,80	0,94		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	Evet	3,58	0,91	0,25	0,80
	Hayır	3,54	0,94		

*p < 0.05

Çizelge 4.24’de görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddetli destekler” ifadesine ilişkin görüşleri ile idari görev arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (p<0.05). İdari bir görev yapan ve yapmayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre;

elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti desteklediği görüşüne idari bir görev yapan akademisyenlerin, idari bir görev yapmayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik spor popüler kültürün dayatmasıdır” ifadesine ilişkin görüşleri ile idari görev arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). İdari bir görev yapan ve yapmayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun popüler kültürün dayatması olduğu görüşüne idari bir görev yapan akademisyenlerin, idari bir görev yapmayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Genellikle daha tecrübeli, daha fazla mesleki kıdeme sahip ve yaş olarak daha büyük akademisyenler idari bir görevle sorumludur. Anlamlı farklılıkların nedeni tüm bu şartlar ve serbest zamanın azlığı olabilir.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır, Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler, Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır, Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır, Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır, Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır, Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, sosyalliği artırır, Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır, Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder, Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum, Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum, Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir, Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür, Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır) idari göreve göre dağılımları arasında $p<0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimlari alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin bilgisayar oyunu/dijital oyun/internet oyunları oynama durumuna göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.25’de verilmiştir.

Çizelge 4.25. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Bilgisayar Oyunu/Dijital Oyun/ İnternet Oyunları Oynama Durumuna Göre Dağılımı

Espor Anketi Maddeleri	Bilgisayar oyunu/dijital oyun/internet oyunları oynama	\bar{X}	s.s	t	p
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	Evet-Oynarım	3,31	1,20	-4,19	0,00*
	Hayır-Oynamam	3,91	0,97		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	Evet-Oynarım	3,78	1,07	-3,04	0,00*
	Hayır-Oynamam	4,15	0,75		
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	Evet-Oynarım	3,82	1,04	-2,58	0,01*
	Hayır-Oynamam	4,14	0,87		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	Evet-Oynarım	3,25	1,29	-2,87	0,00*
	Hayır-Oynamam	3,68	0,92		
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	Evet-Oynarım	3,09	1,17	-4,61	0,00*
	Hayır-Oynamam	3,72	0,88		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	Evet-Oynarım	3,19	1,14	-4,43	0,00*
	Hayır-Oynamam	3,78	0,88		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır.	Evet-Oynarım	3,40	1,22	-4,09	0,00*
	Hayır-Oynamam	3,98	0,87		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	Evet-Oynarım	3,48	1,13	-4,02	0,00*
	Hayır-Oynamam	4,01	0,84		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	Evet-Oynarım	3,29	1,05	0,93	0,35
	Hayır-Oynamam	3,16	1,02		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	Evet-Oynarım	2,89	1,16	3,66	0,00*
	Hayır-Oynamam	2,34	1,13		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	Evet-Oynarım	3,14	1,09	-1,83	0,06
	Hayır-Oynamam	3,40	1,06		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	Evet-Oynarım	2,85	1,21	-3,51	0,00*
	Hayır-Oynamam	3,40	1,17		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	Evet-Oynarım	2,22	1,15	2,55	0,01*
	Hayır-Oynamam	1,89	0,89		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	Evet-Oynarım	3,08	1,22	-3,38	0,00*
	Hayır-Oynamam	3,57	0,97		
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.	Evet-Oynarım	3,06	1,02	-2,67	0,00*
	Hayır-Oynamam	3,41	1,02		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	Evet-Oynarım	2,27	1,06	-3,25	0,00*
	Hayır-Oynamam	2,73	1,11		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	Evet-Oynarım	2,76	1,14	-4,56	0,00*
	Hayır-Oynamam	3,39	0,95		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	Evet-Oynarım	3,12	1,16	-4,14	0,00*
	Hayır-Oynamam	3,72	1,06		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	Evet-Oynarım	3,76	0,97	-1,25	0,21
	Hayır-Oynamam	3,91	0,91		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	Evet-Oynarım	3,83	0,75	4,57	0,00*
	Hayır-Oynamam	3,31	0,99		

*p < 0.05

Çizelge 4.25’de görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun, sporun doğasına ve mantığına aykırı olduğu görüşüne bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetiklediğine bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırdığına bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun bireyleri yalnızlaştırdığına bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırdığına bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri olduğuna bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırdığına bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun sanal ortamda çokça vakit harcanmasından dolayı katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırdığına bilgisayar oyunu oynamayan

akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun profesyonel bir meslek olduğuna bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceği görüşüne bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun olimpiyatlarda olması gerektiği görüşüne bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun yaygınlaşması

gerektiđi grşne bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları grlmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor oyunların ieriđindeki unsurlar nedeniyle Őiddeti destekler” ifadesine iliŐkin grŐleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin grŐlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılıđı ortaya ıkartmak amacıyla yapılan t-testine gre; elektronik sporun oyunların ieriđindeki unsurlar nedeniyle Őiddeti desteklediđine bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları grlmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor oyunları ieriđindeki unsurlar nedeniyle, dini deđerlere zarar verme potansiyeli vardır” ifadesine iliŐkin grŐleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin grŐlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılıđı ortaya ıkartmak amacıyla yapılan t-testine gre; elektronik spor oyunlarının ieriđindeki unsurlar nedeniyle dini deđerlere zarar verme potansiyeli olduđuna bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları grlmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor oyunları ieriđindeki unsurlar nedeniyle, kltrel yozlaŐma yaratabilir” ifadesine iliŐkin grŐleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin grŐlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılıđı ortaya ıkartmak amacıyla yapılan t-testine gre; elektronik spor oyunlarının ieriđindeki unsurlar nedeniyle kltrel yozlaŐma yaratabileceđine bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları grlmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Spor popler kltrn dayatmasıdır” ifadesine iliŐkin grŐleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin grŐlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılıđı ortaya ıkartmak amacıyla yapılan t-testine gre; elektronik sporun popler kltrn

dayatması olduğuna bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Akademisyenlerin “Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır” ifadesine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan akademisyenlerin görüşlerinin aritmetik ortalamaları arasındaki farklılığı ortaya çıkartmak amacıyla yapılan t-testine göre; elektronik sporun yaygınlaşmasının kaçınılmaz olduğuna bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerden daha fazla katıldıkları görülmektedir.

Bilindiği üzere Espor online oyunlar üzerine kurulu bir alandır. Akademisyenlerin anket maddelerine ilişkin görüşleri ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasındaki istatistiksel olarak anlamlı farklılıkların bulunmasının nedeni, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerin elektronik spor kavramına daha aşina olması ve elektronik spor kavramına daha pozitif bakmaları olabilir.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür) bilgisayar oyunu oynama durumuna göre dağılımları arasında $p<0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin lisanslı olarak spor yapma durumuna göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.26’de verilmiştir.

Çizelge 4.26. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Lisanslı Olarak Spor Yapma Durumuna Göre Dağılımı

Esport Anketi Maddeleri	Lisanslı Olarak Spor Yapma	\bar{X}	s.s	t	p
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	Evet	3,65	1,12	0,39	0,69
	Hayır	3,56	1,08		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	Evet	3,97	0,96	-0,77	0,43
	Hayır	4,12	0,52		
Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	Evet	3,98	0,98	-1,09	0,27
	Hayır	4,20	0,81		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	Evet	3,45	1,14	-1,46	0,14
	Hayır	3,80	0,91		

Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	Evet	3,46	1,07	0,81	0,41
	Hayır	3,28	0,98		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	Evet	3,51	1,05	-0,40	0,68
	Hayır	3,60	1,00		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır.	Evet	3,72	1,09	0,01	0,99
	Hayır	3,72	0,93		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	Evet	3,78	1,01	0,26	0,78
	Hayır	3,72	1,02		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	Evet	3,25	1,02	1,32	0,18
	Hayır	2,96	1,13		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	Evet	2,62	1,19	1,19	0,23
	Hayır	2,32	0,94		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	Evet	3,26	1,07	-0,77	0,44
	Hayır	3,44	1,12		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	Evet	3,15	1,25	-0,02	0,97
	Hayır	3,16	0,94		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	Evet	2,01	1,02	-1,04	0,29
	Hayır	2,24	1,01		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	Evet	3,37	1,11	0,36	0,71
	Hayır	3,28	1,13		
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.	Evet	3,26	1,04	0,27	0,78
	Hayır	3,20	0,95		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	Evet	2,54	1,13	,059	0,55
	Hayır	2,40	0,95		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	Evet	3,10	1,09	-0,25	0,80
	Hayır	3,16	1,06		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	Evet	3,44	1,15	-0,66	0,51
	Hayır	3,60	1,11		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	Evet	3,84	0,93	-0,21	0,83
	Hayır	3,88	1,01		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	Evet	3,55	0,95	0,35	0,72
	Hayır	3,48	0,77		

*p < 0.05

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin görüşlerinin lisanslı olarak spor yapıp yapmadıklarına göre dağılımları arasında p<0.05 düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin spor branşına göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.27’de verilmiştir.

Çizelge 4.27. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Spor Branşına Göre Dağılımı

Anket Maddeleri		Spor Branşı			p	Anlamlı Fark
		Bireysel Sporlar	Takım Sporları	Mücadele Sporları		
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	\bar{X}	3,77	3,56	3,83	0,35	-
	ss	1,06	1,17	0,71		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	\bar{X}	4,05	3,92	4,42	0,14	-
	ss	0,86	0,94	0,90		

Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	\bar{X}	4,11	3,92	4,33	0,18	-
	ss	0,86	1,00	1,07		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	\bar{X}	3,59	3,42	3,75	0,41	-
	ss	1,06	1,14	1,13		
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	\bar{X}	3,56	3,38	3,44	0,42	-
	ss	1,06	1,06	1,16		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	\bar{X}	3,65	3,44	3,75	0,24	-
	ss	1,05	1,02	1,21		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır.	\bar{X}	3,80	3,67	3,92	0,56	-
	ss	1,11	1,06	1,08		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	\bar{X}	3,88	3,68	4,25	0,09	-
	ss	0,95	1,05	0,75		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	\bar{X}	3,23	3,25	2,83	0,41	-
	ss	1,06	1,04	0,71		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	\bar{X}	2,61	2,63	1,83	0,07	-
	ss	1,13	1,19	0,83		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	\bar{X}	3,32	3,25	3,42	0,82	-
	ss	1,14	1,07	0,90		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	\bar{X}	3,21	3,07	3,83	0,10	-
	ss	1,26	1,18	1,26		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	\bar{X}	1,96	2,11	1,58	0,16	-
	ss	0,95	1,06	0,90		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	\bar{X}	3,15*	3,40	4,17*	0,01*	MS>BS
	ss	1,09	1,11	0,83		
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddetli destekler.	\bar{X}	3,36	3,18	3,50	0,33	-
	ss	1,00	1,05	1,00		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	\bar{X}	2,76	2,44	2,25	0,08	-
	ss	1,11	1,13	0,62		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	\bar{X}	3,31	3,03	2,92	0,15	-
	ss	1,03	1,12	0,79		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	\bar{X}	3,27	3,51	3,92	0,11	-
	ss	1,25	1,09	0,90		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	\bar{X}	3,72	3,86	4,33	0,10	-
	ss	1,06	0,87	0,98		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	\bar{X}	3,56	3,55	3,33	0,72	-
	ss	0,90	0,95	0,98		

* $p<0.05$

** BS – Bireysel Sporlar *** TS- Takım Sporları **** MS – Mücadele Sporları

Çizelge 4.27’de görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir” ifadesine yönelik görüşlerinin spor branşı kümelerine göre dağılımı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Mücadele sporlarıyla uğraşan öğretim elemanları, elektronik sporun yaygınlaşması desteklenmelidir görüşüne, bireysel sporlarla uğraşan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır, Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler, Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır, Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır, Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır, Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır, Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmeden, asosyalliği artırır, Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır, Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder, Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum, Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum, Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir, Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır, Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür, Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır) spor branşlarına göre dağılımları arasında $p < 0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Araştırmaya katılan spor bilimleri alanı akademisyenlerinin Espora yönelik görüşlerinin spor yapma sıklığına göre dağılımına ilişkin bilgiler çizelge 4.28’de verilmiştir.

Çizelge 4.28. Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Espora Yönelik Görüşlerinin Spor Yapma Sıklığına Göre Dağılımı

Anket Maddeleri	Spor Yapma Sıklığı					P	Anlamlı Fark
	Hiç Spor Yapmıyorum	Yılda birkaç Kez	Ayda birkaç Kez	Haftada birkaç Kez	Her gün		
Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.	\bar{x} 3,31	3,36	3,60	3,72	3,90	0,55	-
	ss 1,25	1,43	1,00	1,15	1,19		
Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.	\bar{x} 3,46*	3,73	3,87*	4,14*	4,00	0,04*	HBK>HSY HBK>ABK
	ss 0,96	1,27	0,76	0,92	0,41		

Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.	\bar{x}	3,54	3,73	3,99	4,11	3,70	0,17	-
	ss	1,12	1,27	0,84	0,96	1,25		
Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.	\bar{x}	3,15	3,64	3,55	3,47	3,50	0,79	-
	ss	1,06	1,43	0,98	1,18	1,35		
Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.	\bar{x}	3,23	3,36	3,59	3,35	3,70	0,46	-
	ss	0,92	1,12	0,98	1,12	1,16		
Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.	\bar{x}	3,23	3,45	3,36	3,64	3,90	0,19	-
	ss	1,16	1,03	1,03	1,06	0,73		
Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır.	\bar{x}	3,38	4,00	3,68	3,73	4,10	0,50	-
	ss	0,76	1,09	1,02	1,13	1,19		
Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.	\bar{x}	3,62	4,09	3,66	3,83	3,90	0,53	-
	ss	0,87	0,70	1,01	1,05	1,10		
Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.	\bar{x}	3,46	3,64*	3,29*	3,18	2,30*	0,02*	YBK>HG ABK >HG
	ss	0,87	1,28	1,07	0,97	0,94		
Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.	\bar{x}	2,15	3,00	2,63	2,61	2,00	0,21	-
	ss	0,89	1,26	1,00	1,30	0,94		
Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.	\bar{x}	2,92	3,36	3,07	3,43	3,70	0,06	-
	ss	1,25	1,02	0,99	1,11	0,94		
Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.	\bar{x}	2,92	3,55	3,13	3,13	3,60	0,55	-
	ss	1,03	1,03	1,15	1,30	1,17		
Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.	\bar{x}	2,23	1,91	2,18	1,93	2,00	0,42	-
	ss	1,01	1,37	0,94	1,03	1,15		
Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.	\bar{x}	3,31	3,09	3,25	3,43	3,70	0,57	-
	ss	1,18	1,30	1,08	1,14	0,82		
Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddet destekler.	\bar{x}	2,62	3,27	3,13	3,40	3,40	0,06	-
	ss	0,76	1,19	0,97	1,08	0,84		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.	\bar{x}	1,19	3,09	2,41	2,63	2,50	0,07	-
	ss	0,64	1,13	1,07	1,16	1,17		
Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.	\bar{x}	2,85	3,64	3,05	3,17	2,70	0,25	-
	ss	0,89	0,67	1,04	1,14	1,25		
Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.	\bar{x}	3,00	3,91	3,54	3,38	3,70	0,27	-
	ss	0,70	1,04	0,99	1,27	1,25		
Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.	\bar{x}	3,54	4,27	3,89	3,81	3,80	0,41	-
	ss	0,77	0,46	0,82	1,00	1,54		
Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.	\bar{x}	3,54	3,45	3,51	3,59	3,40	0,94	-
	ss	1,05	0,52	0,86	1,07	0,84		

*p<0.05

HSY-Hiç Spor Yapmıyorum, *YBK – Yılda birkaç kez, ****ABK-Ayda birkaç kez, *****HBK- Haftada birkaç kez, *****HG- Her gün

Çizelge 4.28’de görüldüğü üzere akademisyenlerin “Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler” ifadesine yönelik görüşlerinin spor yapma sıklığı kümelerine göre dağılımı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (p<0.05). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD çoklu karşılaştırma testine göre; Haftada bir kaç kez spor yapan öğretim elemanları, elektronik sporun bireyleri bilgisayar

başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetiklediğine, hiç spor yapmayan ve ayda bir kaç kez spor yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin “Elektronik spor para kazanmaya aracılık eder” ifadesine ilişkin görüşlerinin, spor yapma sıklığı kümelerine göre dağılımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0.05$). Anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey HSD çoklu karşılaştırma testine göre; Yılda birkaç kez spor yapan ve ayda bir kaç kez spor yapan öğretim elemanları, elektronik sporun para kazanmaya aracılık ettiğine, her gün spor yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Spor kelimesi düşünüldüğünde, akla gelen ilk şeylerden birinin bilgisayar başında oynanan oyunlar olduğu söylenemez. Aslında spor bilgisayar başında oturmanın tam tersine yaptığımız aktivitelerdir. Spor yapma sıklığımız arttığında bununla ters orantılı olarak bilgisayar başında geçirdiğimiz süre azalır. Bu yüzden spor yapma sıklığı ile espor faaliyetlerine katılma süreleri arasında ters orantı olduğu söylenebilir. Sık sık spor yapan bir bireyin elektronik spor ile ilgili olumsuz fikirlere sahip olması doğaldır. Akademisyenlerin elektronik spora ilişkin görüşleri ile spor yapma sıklığı kümeleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmasının nedeni espor faaliyetlerine katılma süreleri ile spor yapma sıklığı arasındaki ters orantı olabilir.

Spor Bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora ilişkin diğer görüşlerinin (Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır, Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır, Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır, Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır, Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır, Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır, Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır, Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir, Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir, Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum, Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum, Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti

destekler, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır, Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir, Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır, Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür, Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır) ekonomik duruma göre dağılımları arasında $p < 0.05$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır.



5.SONUÇ

Bu araştırmanın genel amacı Spor Bilimleri alanında görev yapan akademisyenlerin elektronik spor hakkındaki düşüncelerinin belirlenmesidir. Bu çalışmanın sonunda, elde edilen bulgulardan çıkan sonuçlar şunlardır;

5.1. Araştırmaya Katılan Akademisyenlerin Demografik Bilgilerinin Sonuçları

1. Araştırmaya katılan akademisyenlerin %20,7'si Karadeniz Bölgesinde, %13,3'ü Marmara Bölgesinde, %8,7'si Ege Bölgesinde, %10,4'ü Akdeniz Bölgesinde, %31,5'i İç Anadolu Bölgesinde, %10,4'ü Doğu Anadolu Bölgesinde, %5,0'ı Güneydoğu Anadolu Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yaptıkları görülmüştür.
2. Araştırmaya katılan akademisyenlerin %77,6'sının erkek, % 22,4'ünün kadın olduğu görülmüştür.
3. Araştırmaya katılan akademisyenlerin % 4,1'i 25 yaş ve altı, % 39,4'ü 26-34 yaş, % 33,6'sı 35-44 yaş, % 17,4'ü ve 45-54 yaş, % 5,4'ü 55 yaş ve üstü yaş grubu oluşturmaktadır.
4. Araştırmaya katılan akademisyenlerin % 56,8'inin evli ve % 43,2'inin bekâr olduğu görülmüştür.
5. Araştırmaya katılan akademisyenlerin % 42,7'sinin "Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği" bölümünde, % 30,3'ünün "Spor Yöneticiliği" bölümünde, % 20,3'ünün "Antrenörlük Eğitimi" bölümünde ve % 6,6'sının "Rekreasyon" bölümünde görev yaptıkları görülmüştür.
6. Araştırmaya katılan akademisyenlerin % 3,7'sinin Profesör, % 19,5'inin Doçent, % 23,2'sinin Dr. Öğretim Üyesi, % 32,8'inin Araştırma Görevlisi, % 20,7'sinin Öğretim Görevlisi unvanına sahip olduğu görülmüştür.

7. Araştırmaya katılan akademisyenlerin mesleki kıdemlerinin % 41,9'unun 0-5 yıl, % 20,7'sinin 6-10 yıl, % 11,6'sının 11-15 yıl, % 7,1'inin 16-20 yıl, % 18,7'sinin 21 yıl ve üstünde olduğu görülmüştür.
8. Araştırmaya katılan akademisyenlerin ekonomik durumlarının % 19,5'unun orta, % 75,5'inin iyi, % 5,0'mın çok iyi düzeyde olduğu görülmüştür.
9. Araştırmaya katılan akademisyenlerin % 15,8'inin idari görev yaptıklarını, % 84,2'inin idari görev yapmadıkları anlaşılmıştır.
10. Araştırmaya katılan akademisyenlerin % 22'sinin bilgisayar oyunu/dijital oyun/internet oyunları oynadıkları, % 55,6'sının oynamadıkları, % 22,4'ünün bazen-ara sıra oynadıkları görülmüştür.
11. Araştırmaya katılan akademisyenlerin % 89,6'sının lisanslı olarak spor yaptıkları ve % 10,4'ünün lisanssız olarak spor yapmadıkları ortaya çıkmıştır.
12. Araştırmaya katılan akademisyenlerin %31,1'inin Bireysel sporlar, % 63,9'unun takım sporları, % 5,0'inin Mücadele sporu yapmış oldukları görülmüştür.
13. Araştırmaya katılan akademisyenlerin % 5,4'ünün hiç spor yapmadıkları, % 4,6'sının yılda birkaç kez, % 36,1'inin yılda birkaç kez, % 49,8'inin haftada birkaç kez, % 4,1'inin her gün spor yaptıkları görülmüştür.

5.2. Araştırmaya Katılan Akademisyenlerin Espor Anketinin Puanlarının Yüzdelerine ve Ortalamalarına İlişkin Sonuçları

1. Araştırmaya katılan akademisyenlerin, “Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir”, “Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum”, “Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir” ve “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır” ifadelerine katılmadıkları görülmüştür.
2. Araştırmaya katılan akademisyenlerin, “Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır”, “Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek

hareketsiz yaşamı tetikler”, “Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır”, “Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır”, “Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır”, “Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır”, “Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyallığı artırır”, “Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır”, “Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder”, “Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir”, “Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum”, “Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler”, “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir”, “Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır”, “Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür” ve “Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır” ifadelerine katıldıkları görülmüştür.

3. Araştırmaya katılan akademisyenlerin, “Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır” “Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler” ve “Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür” ifadelerine en yüksek ortalama puanlarla katıldıkları görülmüştür.
4. Araştırmaya katılan akademisyenlerin, “Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum”, “Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır” ve “Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir” ifadelerine en düşük ortalama puanlarla katılmadıkları görülmüştür.

5.3. Araştırmaya Katılan Akademisyenlerin Espor Anketinin Puanlarının Demografik Değişkenlere Göre Sonuçları

İçinde bulunduğumuz dönemde dünyada ve ülkemizde rekreatif, amatör ve profesyonel düzeyde yapılan elektronik spor kavramı çok hızlı bir şekilde gelişmektedir. Elektronik spor oyunlarının spor olarak anılması tartışmalarında beraberinde getirmiştir. Şuan bile hala elektronik sporun spor olup olmadığının tartışmaları devam etmektedir. Bu konu ile ilgili Spor Bilimleri Alanında görev yapan akademisyenlerin elektronik spora bakış açılarının incelenmesi büyük ölçüde katkıda bulunacaktır.

Spor Bilimleri alanında görev yapan 241 akademisyeni kapsayan bu araştırma, 20 maddelik anket sorularından oluşmaktadır. Anket maddeleri spor bilimleri alanında görev yapan akademisyenlere e-mail yoluyla gönderilmiş, 241 akademisyen tarafından geri dönüş alınmıştır.

Araştırma sonuçlarına göre akademisyenlerin daha çok İç Anadolu Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yaptıkları, erkeklerden ve yaş grubu olarak 26-34 yaş grubundan oluşmaktadır. Akademisyenlerin büyük bir bölümü evli iken, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümünde görev yapan akademisyenlerin sayısı diğer bölümlerde görev yapan akademisyenlere oranla daha fazladır. Akademisyenler daha çok Araştırma Görevlisi olarak görev yapmakta ve mesleki kıdemleri daha çok 0-5 yıl arasındadır. Akademisyenlerin büyük çoğunluğunun ekonomik durumları iyi ve idari bir görev yapmamaktadır. Akademisyenlerin yarıdan fazlası bilgisayar oyunu oynamamaktadır. Akademisyenlerin neredeyse tamamı lisanslı olarak spor yapmış, büyük çoğunluğunun takım sporlarıyla uğraştıkları ortaya çıkmıştır. Akademisyenlerin neredeyse yarıya yakını şuan haftada bir kaç kez spor yapmaktadır.

Akademisyenlerin anket maddelerine ilişkin görüşleri ile görev yaptıkları üniversite kümelerine göre anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Karadeniz ve Akdeniz bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenler, elektronik sporun, sporun doğasına ve mantığına aykırı olduğuna, Ege bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılırken, Doğu Anadolu bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenler, elektronik sporun bireyleri yaşadığı

topluma yabancılaştırdığına, Ege ve İç Anadolu bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar. Akdeniz bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenler, elektronik spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri olduğuna, Ege bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılırken, Karadeniz, İç Anadolu ve Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan öğretim elemanları, elektronik sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine, Marmara ve Ege Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmışlardır. Karadeniz Bölgesinde görev yapan akademisyenler, elektronik sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, Ege Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılırken, Akdeniz ve Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenler, elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlerle zarar verme potansiyeli olduğuna, Karadeniz ve Ege Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar. Karadeniz, Akdeniz ve Doğu Anadolu Bölgesinde görev yapan akademisyenler, elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabileceğine, Ege Bölgesinde yer alan üniversitelerde görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Günümüzde görüş ayrılıklarının en önemli nedenlerinden birisi de cinsiyet faktörü olmuştur. Bu araştırmada da çıkan sonuçlara göre akademisyenlerin anket maddelerine ilişkin görüşleri ile cinsiyet kümeleri arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Kadın katılımcılar, elektronik spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri olduğuna, elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti desteklediği görüşüne ve elektronik sporun popüler kültürün dayatması olduğu görüşüne, erkek katılımcılardan daha fazla katılmaktadırlar.

Araştırma sonuçlarına göre akademisyenlerin anket maddelerine ilişkin görüşleri ile yaş kümeleri arasında da anlamlı farklılıklar olduğu görülmüştür. 45 ve üstü yaş grubundaki öğretim elemanları, elektronik sporun bireyleri yalnızlaştırdığına 26-34 yaş arasındaki öğretim elemanlarından daha fazla katıldığı görülürken, 55 ve üstü yaş grubundaki öğretim elemanları, elektronik sporun şiddet ve korku unsurları

içermesinden dolayı olumsuz etkileri olduğuna, 26-44 yaş arasındaki öğretim elemanlarından daha fazla katılmışlardır. 25 ve altı yaş grubundaki öğretim elemanları, elektronik spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti desteklediğine 26-54 yaş arasındaki öğretim elemanlarından daha fazla katılırken, aynı görüşe 55 ve üstü yaş grubundaki öğretim elemanlarının, 45-54 ve 26-34 yaş arasındaki öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadır. 35 ve üzeri akademisyenler, elektronik spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli olduğuna, 25 yaş altı akademisyenlerden daha fazla katılırken, 55 ve üzeri akademisyenler, elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yarattığına, 26-44 yaş arasındaki akademisyenlerden daha fazla katılmaktadır. 54 ve altı yaş grubundaki öğretim elemanları, elektronik sporun yaygınlaşmasının kaçınılmaz olduğuna, 55 ve üzeri yaş grubundaki öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Araştırma sonuçlarına göre akademisyenlerin anket maddelerine ilişkin görüşleri ile medeni durum kümeleri arasında da anlamlı farklılıklar olduğu görülmüştür. Evli akademisyenler, elektronik spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştıracağına ve elektronik sporun sermaye piyasası ürünü olduğu görüşüne, bekar akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin anket maddelerine ilişkin görüşleri ile görev yaptıkları bölüm kümelerine göre dağılımı arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıkların bulunduğu görülmüştür. Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünde görev yapan öğretim elemanları, elektronik sporun fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırdığına, Rekreasyon bölümünde görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılırken, Anrenörlük bölümünde görev yapan öğretim elemanları, elektronik sporun fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırdığına Spor yöneticiliği ve Rekreasyon bölümünde görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar. Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümü ile Spor Yöneticiliği bölümünde görev yapan öğretim elemanları, elektronik sporun para kazanmaya aracılık ettiğine, Rekreasyon bölümünde görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılırken, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünde görev yapan öğretim elemanları, elektronik sporun profesyonel bir meslek olduğuna, Rekreasyon

bölümünde görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar. Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünde görev yapan öğretim elemanları, Elektronik sporun popüler kültürün dayatması olduğuna, Spor Yöneticiliği bölümünde görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Araştırma sonuçlarına göre Öğretim Görevlisi olarak görev yapan akademisyenler, elektronik spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırdığına, Dr. Öğretim Üyesi olarak görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılırken, Öğretim Görevlisi olarak görev yapan akademisyenler, Elektronik spor oyunlarının şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri olduğuna, Araştırma Görevlisi ve Dr. Öğretim Üyesi olarak görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

21 yıl ve üzeri ve 0-5 yıl arası görev yapan akademisyenler, elektronik sporun, sporun doğasına ve mantığına aykırı olduğuna, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılırken, 21 yıl ve üzeri görev yapan akademisyenler, elektronik sporun bireyleri yalnızlaştırdığına, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar. 21 yıl ve üzeri görev yapan akademisyenler, elektronik sporun bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırdığına, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılırken, 21 yıl ve üzeri ve 0-5 yıl arası görev yapan öğretim elemanları, elektronik spor oyunlarının şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri olduğuna, 6-10 yıl arası görev yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar. 21 yıl ve üzeri görev yapan akademisyenler, elektronik sporun yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyallığı artırdığına, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılırken, 21 yıl ve üzeri ve 11-15 yıl arası görev yapan akademisyenler, elektronik sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar. 21 yıl ve üzeri görev yapan akademisyenler, elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlerle zarar verme potansiyeli olduğuna, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar. 21 yıl ve üzeri görev yapan akademisyenler, elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabileceğine, 0-5 yıl arası ve 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılırken, 16-20 yıl arası görev yapan akademisyenler, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar. 0-5 yıl ve 16-20 yıl arası görev yapan akademisyenler, elektronik

sporun popüler kültürün dayatması olduğuna, 6-10 yıl arası görev yapan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin anket maddelerine ilişkin görüşleri ile ekonomik durum kümelerine göre dağılımı arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıkların bulunduğu görülmüştür. Ekonomik durumu çok iyi olan öğretim elemanları, elektronik sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine, ekonomik durumu orta ve iyi olan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

İdari bir görevi olan akademisyenler daha fazla iş yüküne sahiptirler. Eğitim vermiş oldukları dersler dışında kalan zamanlarda idari işlerle meşgul oldukları bilinmektedir. Anket sonuçlarına göre akademisyenlerin anket maddelerine ilişkin görüşleri ile idari görev kümeleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıkların bulunduğu görülmüştür. Elektronik spor oyunlarının içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti desteklediği görüşüne idari bir görev yapan akademisyenlerin, idari bir görev yapmayan akademisyenlerden daha fazla katılırken, elektronik sporun popüler kültürün dayatması olduğu görüşüne idari bir görev yapan akademisyenlerin, idari bir görev yapmayan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar.

Akademisyenlerin bilgisayar oyunu/dijital oyun/internet oyunları oynama durumları ile akademisyenlerin anket maddelerine ilişkin görüşleri incelendiğinde; Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır, elektronik spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler, elektronik spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır, elektronik spor bireyleri yalnızlaştırır, elektronik spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır, elektronik spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır, elektronik spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır, elektronik spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır, elektronik sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum, elektronik sporun yaygınlaşması desteklenmelidir, elektronik spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler, elektronik spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır, elektronik spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir ve elektronik spor popüler kültürün dayatmasıdır ifadelerine bilgisayar oyunu

oynamayan akademisyenlerin, bilgisayar oyunu oynayan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadırlar. Ayrıca elektronik spor, profesyonel bir meslektir, elektronik sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum ve elektronik sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır ifadelerine bilgisayar oyunu oynayan akademisyenler, bilgisayar oyunu oynamayan akademisyenlerden daha fazla katılmaktadır.

Akademisyenlerin elektronik spora ilişkin görüşleri ile lisanslı olarak spor yapma durumları incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamazken, mücadele sporlarıyla uğraşan akademisyenlerin elektronik sporun yaygınlaşması desteklenmelidir görüşüne bireysel sporlarla uğraşan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

Haftada birkaç kez spor yapan öğretim elemanları, elektronik sporun bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetiklediği görüşüne, hiç spor yapmayan ve ayda birkaç kez spor yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılırken, elektronik sporun para kazanmaya aracılık ettiği görüşüne yılda birkaç kez spor yapan ve ayda birkaç kez spor yapan öğretim elemanları, her gün spor yapan öğretim elemanlarından daha fazla katılmaktadırlar.

6.ÖNERİLER

1. Medya ve spor programlarında elektronik sporun ne olduğu ile ilgili daha fazla bilgi almalı ve bu konu hakkında spor bilimleri akademisyenlerinin görüşleri paylaşılmalıdır.
2. Elektronik sporun bireyleri olumsuz etkilememesi için spor bilimleri akademisyenlerinin görüşleri dikkate alınmalı ve bilgilerinden faydalanılmalıdır.
3. ‘‘Elektronik spor’’ olarak adlandırılması yerine ‘‘Elektronik oyun’’ olarak adlandırılması daha uygun olabilir.
4. Spor Bilimleri Akademisyenlerine yapılan bu araştırma, spor adamlarına, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenlerine ve Elektronik Sporculara yapılarak, gruplar arasındaki farklılıkların ortaya çıkarılması sağlanabilir.
5. Araştırma için hazırlanan anket maddeleri ulaşılmaması halinde daha fazla akademisyene uygulanabilir.
6. Araştırmaya daha fazla kadın akademisyen katılabilir.
7. Anket maddeleri daha sonraki çalışmalar için düzenlenerek sporculara uygulanabilir.

KAYNAKÇA

AADAHL, M., KJAER, M., & JØRGENSEN, T. (2007). Perceived exertion of physical activity: Negative association with self-rated fitness. *Scandinavian Journal of Public Health*, 35(4), 403–409.

ADDİCTION. Erişim: [<http://www.time.com/asia/magazine>], Erişim Tarihi: 02.06.2018.

AKGÖL, O. (2019). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye’de Esport Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. TRT Akademi. Cilt:4, Say:8.

AKIN, E. (2008). Elektronik Spor: Türkiye’deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir, 45-46.

AKTUNA, H. C., ÜNLÜÖNEN, K. (2017). Yeni Bir Turizm Çeşidi Olarak Elektronik Spor Turizmi. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi* 2. 1-15.

ALBAYRAK, M. (2019). Elektronik Spor Tüketicilerinin Satın Alma Davranışlarını Etkileyen Faktörlere İlişkin Bir Araştırma, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

ANDY, C. (2018). Olympics Chief Says Videogames Won’t Be Allowed Because They’re Too Violent. Erişim: [<https://www.pcgamer.com/olympics-chief-says-videogames-wont-be-allowed-because-theyre-too-violent/>], Erişim Tarihi: 02.07.2019.

ARGAN, M., ÖZER, A. VE AKIN, 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., ÖZER, A., AKIN, E. (2006b). Elektronik Spor: Türkiye’de Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*. Cilt: 1 Sayı: 2

ARGAN, M., AKIN, 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).

ARGAN, M., ÖZER, A. VE AKIN, E. (2006a). “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.

ARGAN, M. OZER, A. VE AKİN, A. (2006b). "Elektronik Spor: Türkiye’deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları", Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi, 1 (2), 1-11.

BAKER, C. (2016). Stewart Brand Recalls First Spacewar Video Game Tournament. Erişim: [<https://www.rollingstone.com/culture/news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-20160525>], Erişim Tarihi: 08.05.2018.

BAVELIER, D., GREEN, C., POUGET, A., & SCHRATER, P. (2012). Brain plasticity through the life span: Learning to learn and action video games. Annual Review of Neuroscience, 35, 391-416.

BAYRAK, A., (2019). Elektronik Spor ve Tüketici Tercihleri Üzerine Bir Araştırma, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

BİLGİ TEKNOLOJİLERİ VE İLETİŞİM KURUMU. (2017). Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu. Erişim: [<http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com/>], Erişim Tarihi 05.05.2018.

BOOT, W. R., SUMNER, A., TOWNE, T. J., RODRÍGUEZ, P., & ERICSSON, K. (2016). Applying aspects of the expert performance approach to better understand the structure of skill and mechanisms of skill acquisition in video games. Topics in Cognitive Science. Online version of record published before inclusion in an issue, 1-24. doi: 10.1111/tops.12230

BORG, G. (1998). Borg’s perceived exertion and pain scales. Champaign, IL: Human Kinetics.

BOROWY, M. (2012). Public Gaming: eSpor and Event Marketing in the Experience Economy. Yüksek Lisans Tezi. Simon Fraser Üniversitesi. Kanada.

BOROWY, M. AND JİN, D.Y. (2013) ‘Pioneering E-Sport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests.’ *International Journal of Communication* 7, 2254–2274

BRONNER, S., PİNSKER, R., & NOAH, J. (2013). Energy cost and game flow of 5 exer-games in trained players. *American Journal of Health Behavior*, 37(3), 369-380. doi:10.5993/AJHB.37.3.10

BURNS, T. (2014). E-Sports can now drop the ‘e’. Erişim: [<http://www.aljazeera.com/indepth/opinion/2014/07/eSpors-can-now-drop-e-2014724112549724248.html>], Erişim Tarihi: 08.05.2018.

CHOBOPEON. (2012). *A History Of Espors*. Erişim: [<http://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/324077-a-history-of-eSpors>], Erişim Tarihi: 26.06.2018.

COAKLEY. (2008). *Sports in society: Issues and controversies* (10th ed.). New York, NY: McGraw-

COMPUTER GAME. (2006). Erişim: [<http://www.cfah.org/hbns/news/video>], Erişim Tarihi: 30.09.2018.

COMPUTER GAMES. (2006). *History*. Erişim: [<http://www.clanexs.com/index.php>], Erişim Tarihi: 04.05.2018.

CRAWFORD, (2005). Dijital gaming, sport and gender. *Leisure Studies*, 24(3)

CUNNINGHAM, G. B., FAIRLEY, S., FERKİNS, L., KERWİN, S., LOCK, D., SHAW, S., VE WİCKER, P. (2018). esport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21.

ÇAT KALAFAT, A. (2018). Dijital Games and Violence, *Handbook of Research on Children’s Consumption of Dijital Media*, Gülşah SARI (Ed). USA: IGI Global.

DAVE, P. (2013). Online game League of Legends star gets U.S. visa as pro athlete. Los Angeles Times. Eriřim: [<http://www.latimes.com/>], Eriřim Tarihi: 30.09.2018.

DEVİL. (2011) ESports: A Short History Of Nearly Everything. Eriřim: [<http://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/249860-eSports-a-short-history-of-nearly-everything>], Eriřim Tarihi: 26.06.2018.

DEEN G.; HAMMER M.; BETHENCOURT; EROİN I. (2006). “Running Ouake II on a Grid”, IBM System Journal; 45(1), 21-22.

DEMİR, A., SERTBAŞ, K. (2020). E-spor: Spor Endüstrisinde Yeni Bir Ekonomi. Uluslararası Spor Bilimler Akademi Dergisi. Yıl:2, Sayı:3.

DİJİTAL SPORLAR. (2018). Eriřim: [<https://dijitalsporlar.com/haberler/kuzey-ren-vestfalya-spor-federasyonuna-gore-esp-or-bir-spor-degil>], Eriřim Tarihi: 22.06.2020.

ECEVİT, R. G., TUNÇE, F., KARAOĞLU, O., ŞAHİN, E., ÖZER, M, K. (2018). Elektronik Spor ve Elektronik Sporcular Üzerine Betimsel Bir İnceleme. Journal of Health and Sport Sciences. Vol:1, No: 1-2-3.

EKLUND, L. (2014) Bridging the online/offl ine divide: The example of digital gaming. *Computers in Human Behavior* xx p.xxx-xxx

ESPORS-MARKETİNG. (2018). Eriřim: [<https://www.pmg.com/wp-content/uploads/2018/06/eSports-Marketing-PMG-Whitepaper.pdf>], Eriřim Tarihi: 7.11.2018.

ESPORSEARNİNGS. (2017). Nikola “Niko” Kovač. Eriřim: [<http://www.eSporsearnings.com/players/5783-niko-nikola-kovac>], Eriřim Tarihi: 13.3.2017.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. (2015) Essential facts about the computer and video games industry. Eriřim: [<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>], Eriřim Tarihi: 13.3.2017.

ERKAL, M.E., Sosyolojik Açıdan Spor, Türk Dünyası Arařtırmaları Vakfı Yayınları, İstanbul, 120, (1998).

FRASCA, G. (2001). Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-Raising.

FUNK, D., PIZZO, A. D., VE BAKER, B. J. (2018). esport management: Embracing esport education and research opportunities, *Sport Management Review*, 21.

GAMES. (2007). Erişim: [\[http://www.healthandpsychology.blogspot.com/2005_12_01.html\]](http://www.healthandpsychology.blogspot.com/2005_12_01.html), Erişim Tarihi: 25.06.2018.

GAMES AND COMPUTER. (2007). Erişim: [\[http://www.computergames.com\]](http://www.computergames.com), Erişim Tarihi: 19.08.2018.

GAME ADDICTION. (2005). Erişim: [\[http://www.parents.berkeley.edu/advice/teens\]](http://www.parents.berkeley.edu/advice/teens), Erişim Tarihi: 21.08.2018.

GAME INDUSTRY. (2019). Erişim: [\[https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-02-12-newzoo-global-esports-market-will-exceed-USD1-billion-in-2019\]](https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-02-12-newzoo-global-esports-market-will-exceed-USD1-billion-in-2019), Erişim Tarihi: 11.04.2019.

GEFORCE. (2015). League of Legends. Erişim: [\[http://www.geforce.com/games-applications/pc-games/league-of-legends\]](http://www.geforce.com/games-applications/pc-games/league-of-legends), Erişim Tarihi: 11.04.2019.

GREEN, C., VE BAVELIER, D. (2015). Action video game training for cognitive enhancement. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 4, 103–108. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cobeha.2015.04.012>

HAMARİ, J. & SJÖBLOM, M. (2016) Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*. xxx p. 1-12

HAMARİ, J. VE SJÖBLOM, M. (2017). What is eSpors and why do people watch it? *Internet research*, 27 (2)

HALLMANN, K., VE GİEL, T. (2018). esports- Competitive sports or recreational activity?. *Sport Management Review*, 21.

HEERE, B. (2018). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport Management Review*, 21.

HEYOKA. (2011). Before ESPORS: Nintendo World Championship. Erişim: [<http://www.teamliquid.net/blogs/197828-before-eSpors-nintendo-world-championship>], Erişim Tarihi: 11.04.2019.

HOPE, A. (2014). The Evolution Of The Electronic Sports Entertainment Industry And Its Popularity. Erişim: [<http://computing.derby.ac.uk/ojs/index.php/c4e/article/download/90/67>], Erişim Tarihi: 22.05.2018.

HUHH, J. S. (2008). Culture and business of PC bangs in Korea. *Games and Culture*, 3(1), 26–37. doi: 10.1177/1555412007309525

JONASSON, K. VE THIBORG, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299

IESF (2016). IeSF, Taking Its First Step Towards IOC Recognition. Erişim: [<https://www.ie-sf.org/news/iesf-taking-its-first-step-towards-iocreognition/>], Erişim Tarihi: 17.07.2018.

IeSF (2017). Uluslararası eSpor Federasyonu Üye Ülkeler. Erişim: [<http://www.ie-sf.org/about/#member-nations>], Erişim Tarihi: 17.07.2018.

İNAL, A.N., *Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriş*, Desen Ofset Matbaacılık, Konya, 11-23, 2000.

JEONG, E. J., VE KİM, D. H. (2011). Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes and Game Addiction. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(4), 213- 221.

JİN, D. (2010). ESports and television business in the digital economy. In D. Jin (ed.), *Korea's online gaming empire (59–79)*. Cambridge, MA: MIT Press.

JONASSON, K. VE THIBORG, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13 (2).

KARAKÜÇÜK, S., *Rekreasyon: Boş Zamanları Değerlendirme Kavram Kapsam ve Bir Araştırma*, Seren Matbaacılık, Ankara, 32-45, 1997.

KİM, Y., & ROSS, S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 8(1), 34.

KİRRİEMUİR, J. (2005). "Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies", *D-Lib Magazine*, 8(2), 25

KO, C.-H., YEN, J.-Y., CHEN, C.-C., CHEN, S.-H., VE YEN, C.-F. (2005). Gender Differences and Related Factors Affecting Online Gaming Addiction Among Taiwanese Adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.

KOCADAĞ, M. (2017). Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*. 1/2.

KOCAÖMER, C. (2019). Elektronik Spor Faaliyetlerinde Sponsorluğun Marka Değeri Üzerine Etkisi: League of Legends Örneği. *Egemia Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya Ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi*, (5), 46-82L

ANG, D.J. (2016). In video games, spectating is the new advertising. Los Angeles. Erişim: [<https://phys.org/news/2016-07-video-games-spectating-advertising.html>], Erişim Tarihi: 13.3.2017.

LAIRD J.E., LEND B.M., MAZİN A., ALEX K., DEVVAN S. (2000). "AI Characters and Directors for Interactive Computer Games", *The J. of C. A*, 2 (2), 5-7.

MARTONČİK, M. (2015) e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior* 48. p.208–211

MCWHERTOR M. (2014). The International Dota 2 Tournament Watched By More Than 20M Viewers Valve Says. Erişim: <http://www.polygon.com/2014/7/29/5949773/dota-2-the-international-tournament-20-million-viewers>], Erişim Tarihi: 13.3.2017.

MENTZONİ, R. A., BRUNBORG, G. S., MOLDE, H., MYRSETH, H., SKOUVERØE, K. J., HETLAND, J., VD. (2011). Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596.

MODESTİ, P., PELA, I., CECİONİ, I., GENSİNİ, G., NERİ SERNERİ, G., & BARTOLOZZİ, G. (1994). Changes in blood pressure reactivity and 24-Hour blood

pressure profile occurring at puberty. *Angiology the Journal of Vascular Diseases*, 45(6), 443-450.

MUSTAFAOĞLU, R. (2018). e-spor, Spor ve Fiziksel Aktivite, *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.

MUSTAFAOĞLU, R., ZİREK, E., YASACI, Z. (2018). e-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri ve Başarılarını Etkileyen Faktörler. *Bağımlılık Dergisi*. 19(4):115-122.

NEŞELİ, İ. (2019). E-spor Bağımlılık Riskin Artıracak. Erişim: [\[https://yesilay.org.tr/tr/makaleler/e-spor-bagimlilik-riskin-artiracak\]](https://yesilay.org.tr/tr/makaleler/e-spor-bagimlilik-riskin-artiracak), Erişim Tarihi: 02.07.2020.

NEWZOO. (2017a). 2017 Global Games Market Report - Trends, Insights and Projections Toward 2020. Erişim: [\[https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Global_Games_Market_Report_2017_Light.pdf?t=1517584881031\]](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Global_Games_Market_Report_2017_Light.pdf?t=1517584881031), Erişim Tarihi: 08.05.2018.

OCASIA. (2017). OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022. Erişim: [\[http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ\]](http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ), Erişim Tarihi: 08.05.2018.

OCASIA. (2017). OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022. Erişim: [\[http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ\]](http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ), Erişim Tarihi: 08.05.2018.

ÖZDOĞAN, B. (2000). Çocuk ve Oyun, Anı Yayıncılık, Ankara, 101-111,

ÖZSOY, S., KALAFAT ÇAT, A. (2018). Sanal Ortamda Sporun Yeni Forumu: E-spor. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*. Vol:5, Issue:31, 4776-4784.

PARRY, J. (2018). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>.

PATRIDGE, A., Real-Tiem Interactive 3D Games, A Division of Person Technology Group, Indiana, 52-55, 2001

PEİCHİ, C. (2008). New media for social change globalisation and the online gaming industries of South Korea and Singapore. *Science Technology and Society*, 13(2), 303–323. doi: 10.1177/097172180801300207

PEREİRA C. (2013). ‘League Of Legends / 18 Oct 2013 League Of Legends Infographic Highlights Eye-Popping Numbers’. Erişim: [http://uk.ign.com/articles/2013/10/18/league-of-legends-infographic-highlights-eye-popping-numbers], Erişim Tarihi: 08.05.2018.

PİŞKİN, E., DEVECİOĞLU, S., HALİSDEMİR, T. A. (2019). Spor Endüstrisinin Yükselen Alanı E-sporun Dünya Ekonomisindeki Yeri. International Economic Researches and Financial Markets Congress. 7-8-9 November 2019, Gaziantep.

POZİTRON EMİSYON TOMOGRAFİSİ. (2005). Erişim: [http://www.exn.ca/Stories], Erişim Tarihi: 10.05.2018.

RİNGHLER, ED., Superstar Soccer, Mindscape, U.S.A, 5-13, 1987

SEO, Y. (2013). “Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy”, *Journal of Marketing Management*, 29 (13/14):1542-1560, Augustos 2013.

SOYSAL, E. (2020). Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanı Alper Afşin Özdemir’den Önemli Açıklamalar. Erişim: [https://www.milliyet.com.tr/skorer/turkiye-e-spor-federasyonu-baskani-alper-afsin-ozdemirden-onemli-aciklamalar-2701043], Erişim Tarihi: 03.07.2020.

STROUD, L. C., AMONETTE, W. E., & DUPLER, T. L. (2010). Metabolic responses of upper-body accelerometercontrolled video games in adults. *Applied Physiology, Nutrition & Metabolism*, 35(5), 643-649. doi:10.1139/H10-058

STARTUP HUKUKU. (2018). Erişim: [https://startuphukuku.com/e-spor/], Erişim Tarihi: 07.11.2018.

TABACHNICK, B., VE FİDELL, L. (2013). Using multivariate statistics, 6th International edition (cover) edn. Boston, [Mass.].

THE ESPORTS OBSERVER. (2018) Eriřim: [\[https://esportsobserver.com/the-esports-eco-system/\]](https://esportsobserver.com/the-esports-eco-system/), Eriřim Tarihi: 07.11.2018.

THIBORG, J. (2009). eSpor and governing bodies – An outline for a research project and preliminary results. Paper presented at the Kultur-Natur Conference, Norrkoping, Sweden.

TIEDEMANN, C. (2004), “Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s)”, IX International CESH-Congress, Crotone.

TWITCHTV. (2017). About. Eriřim: [\[https://www.twitch.tv/p/about\]](https://www.twitch.tv/p/about), Eriřim Tarihi: 13.03.2017.

UYSAI A. (2005). Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Tasarımı, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, Türkiye, 15-20.

ÜÇÜNCÜOĞLU, M. (2017). Modern Spor Kulüplerinin Espor Faaliyetlerine İlgili Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Arařtırma. İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi. 4(2), 34-47.

WAGNER, M. (2006), “On the scientific relevance of eSpor”, in Arreymbi, J., Clincy, V.A., Droeghorn, O.L., Joan, S., Ashu, M.G., Ware, J.A., Zabir, S. and Arabnia, H.R. (Eds), Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, CSREA Press, Las Vegas, NV, pp. 437-440.

WAGNER, M. (2007). Competing in metagame space – eSpor as the first professionalized computer metagame. In F. von Borries, S. Walz, U. Brinkmann, & M. Böttger (Eds.), *Space time play – Games, architecture, and urbanism* (182–185). Basel: Birkhäuser.

WARGAMES. (2006). Eriřim: [\[http://www.serendip.brynmawr.edu/bb/neuro/web2.html\]](http://www.serendip.brynmawr.edu/bb/neuro/web2.html), Eriřim Tarihi: 09.03.2018.

WORLD CYBER GAMES. (2006). Eriřim: [\[http://www.wcg.com\]](http://www.wcg.com), Eriřim Tarihi: 25.04.2018.

VERHOSEK, R., FOX DAVID. Micro Java Game Development, Addison-Wesley, Boston, 3-5, 2002

YANIK, T. (2020). Türkiye’de Kadınların Espora İlgisi Katlanarak Artıyor. Erişim: [<https://www.aa.com.tr/tr/spor/turkiyede-kadinlarin-espora-ilgisi-katlanarak-artiyor/1881408>], Erişim Tarihi: 02.07.2020.

YAYLA, Ö. GÜVEN, Y. (2020). Elektronik Sporlar: Rekreatif Etkinlik Perspektiften Değerlendirilmesi. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Cilt:22, Sayı:1.

YEE, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR*. Volume 9, Number 6. p.772-774

YILMAZ, R., KARACAOĞLAN YILMAZ, F. (2019). Elektronik Spor (E-Spor) Hakkında Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Görüşlerinin İncelenmesi, 2. Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Çalışmalar Sempozyumu. 338-344.

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

YÜKÇÜ, S., KAPLANOĞLU, E. (2018). e-Spor Endüstrisi. *International Journal of Economic and Administrative Studies*. 17. UİK Özel Sayısı. 533-550.

EK-1 Akademisyenlere Uygulanan Ölçme Aracı

ANKET FORMU

Sayın Katılımcı;

Bu anket formu “*Spor Bilimleri Akademisyenlerinin Elektronik Spora Bakış Açılarının İncelenmesi*” adlı yüksek lisans tez çalışmasına veri toplamak üzere hazırlanmıştır. Söz konusu amacı gerçekleştirmek üzere aşağıda yer alan soruların sizler tarafından yanıtlanması büyük önem taşımaktadır. Veriler bilimsel bir çalışmada kullanılacağı için kesinlikle isim veya herhangi bir kişisel bilgi vermeniz gerekmektedir. Tez çalışmamı göstermiş olduğunuz ilgi ve yardımlarınızdan dolayı şimdiden teşekkür ederim.

Mehmet Satılmış BULUT
Kırıkkale Üniversitesi
Yüksek Lisans Öğrencisi

Elektronik Spor: Dünyanın dört bir yanından kişilerin, internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da belli zamanlarda düzenlenen **uluslararası büyük elektronik spor organizasyonları** aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup, oyun oynayabilecekleri bir spor olarak tanımlanabilir.

1.BÖLÜM: KİŞİSEL BİLGİLER

1) Çalıştığınız Üniversite:

2) Cinsiyetiniz? () Kadın () Erkek

3) Yaşınız? () 25 ve altı () 26-34 () 35-44 () 45-54 () 55 ve üstü

4) Medeni Durumunuz? () Evli () Bekâr

5) Görev yaptığınız bölüm:

() Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği () Spor Yöneticiliği () Antrenörlük Eğitimi () Rekreasyon

6) Akademik Unvan:

() Profesör () Doçent () Dr. Öğretim Üyesi () Araştırma Görevlisi () Öğretim Görevlisi

7) Mesleki Kıdem:

() 0-5 yıl () 6-10 yıl () 11-15 yıl () 16-20 yıl () 21 yıl ve üstü

8) Ekonomik durumunuzu nasıl değerlendiriyorsunuz?

- () Çok kötü (zorunlu ihtiyaçlarımı karşılamakta güçlük çekiyorum)
() Kötü (ihtiyaçlarımı tam karşılayamıyorum)
() Orta (ancak zorunlu ihtiyaçlarımı karşılayabiliyorum)
() İyi (ihtiyaçlarımı karşılamada güçlük çekmiyorum)
() Çok iyi (istediğim gibi para harcayabiliyorum)

9) İdari bir görev yapıyor musunuz? () Evet () Hayır

10) Bilgisayar oyunu/dijital oyun/ internet oyunları oynar mısınız?

() Evet, oynarım () Hayır, oynamam

11) Lisanslı olarak spor yaptınız mı? ()Evet () Hayır

Spor branşımız nedir:

12) Şu an hangi sıklıkla spor yapıyorsunuz?

- () Hiç spor yapmıyorum
() Yılda birkaç kez
() Ayda birkaç kez
() Haftada birkaç kez
() Her gün

2. BÖLÜM: ELEKTRONİK SPOR ANKETİ

Lütfen aşağıdaki her ifadeye cevap veriniz.	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen/orta katılıyorum	Katılıyorum	Çok Katılıyorum
1.Elektronik Spor, sporun doğasına ve mantığına aykırıdır.					
2.Elektronik Spor bireyleri bilgisayar başına kilitleyerek hareketsiz yaşamı tetikler.					
3.Elektronik Spor fiziksel olarak sağlıklı yaşamdan uzaklaştırır.					
4.Elektronik Spor bireyleri yalnızlaştırır.					
5.Elektronik Spor bireyleri yaşadığı topluma yabancılaştırır.					
6.Elektronik Spor oyunlarının, şiddet ve korku içermesinden dolayı olumsuz etkileri vardır.					
7.Elektronik Spor yüz yüze bağlantı gerektirmediğinden, asosyalliği artırır.					
8.Elektronik Spor sanal ortamda çokça vakit harcanmasından, katılımcıları gerçek dünyadan uzaklaştırır.					
9.Elektronik Spor para kazanmaya aracılık eder.					
10.Elektronik Spor, profesyonel bir meslektir.					
11.Bilgisayar oyunları, dijital oyunlar ve elektronik spor oyunları aynı şeydir.					
12.Elektronik Sporun yaygınlaşmasının, geleneksel sporların yaygınlaşmasına olumsuz etki edeceğine inanıyorum.					

13.Elektronik Sporların olimpiyatlarda olması gerektiğine inanıyorum.					
14.Elektronik Sporun yaygınlaşması desteklenmelidir.					
15.Elektronik Spor oyunların içeriğindeki unsurlar nedeniyle şiddeti destekler.					
16.Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, dini değerlere zarar verme potansiyeli vardır.					
17.Elektronik Spor oyunları içeriğindeki unsurlar nedeniyle, kültürel yozlaşma yaratabilir.					
18.Elektronik Spor popüler kültürün dayatmasıdır.					
19.Elektronik Spor sermaye piyasasının ürünüdür.					
20.Elektronik Sporun yaygınlaşması kaçınılmazdır.					

EK-2. Etik Kurul İzni

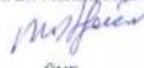



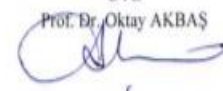

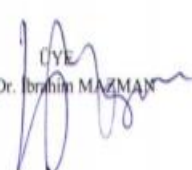

T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI
ETİK KURULU TOPLANTISI

KARAR TARİHİ : 09/06/2020
OTURUM NO : 03
TOPLANTI SAATI : 12.30

Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu, Kurul Başkanı Prof. Dr. Mustafa ÖZEN başkanlığında gündemdeki maddeleri görüşmek üzere toplanarak aşağıdaki kararları almıştır.

GÜNDEM 3- Kırıkkale Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Öğretim Üyesi Doç. Dr. Sibel ARSLAN' ın danışmanı olduğu Mehmet Satılmış BULUT tarafından yapılan proje başvurusunun görüşülmesi.

KARAR 3- Kırıkkale Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Öğretim Üyesi Doç. Dr. Sibel ARSLAN' ın danışmanı olduğu Mehmet Satılmış BULUT tarafından yapılan "**Spor Bilimleri Alanı Akademisyenlerinin Elektronik Spora Bakış Açılarının İncelenmesi**" isimli proje incelenmiş olup, Kırıkkale Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu Yönergesinde belirtilmiş olan Etik ilkelere uygun olduğuna karar verildi.

	BAŞKAN Prof. Dr. Mustafa ÖZEN 	
ÜYE Prof. Dr. Hacı Bayram IŞIK	ÜYE Prof. Dr. Ahmet KARADOĞAN 	ÜYE Prof. Dr. Ali TAŞ 
ÜYE Prof. Dr. Mevlüt ERTEN 	ÜYE Prof. Dr. Oktay AKBAŞ 	ÜYE Prof. Dr. Sevgi Yurt ÖNCEL 
ÜYE Doç. Dr. İbrahim MAZMAN 		ÜYE Doç. Dr. Şahin AHMETOĞLU 

ÖZGEÇMİŞ

1- Bireysel Bilgiler

Adı: Mehmet Satılmış

Soyadı: BULUT

Doğum Yeri, Tarihi: Çankırı, 05.07.1989

Uyruđu: T.C.

E-posta Adresi: msbulut89@gmail.com

2- Eğitimi

Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor A.B.D
(2017-2020)

Gazi Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Spor Yöneticiliđi
Bölümü (2008-2012)

3- Yabancı Dil Bilgisi

İngilizce

4- Mesleki Deneyimi

Polis Memuru