

Bireylerin Spor Yapma Durumlarına ve Bireysel Değişkenlere Göre E-Spor Tutumlarının İncelenmesi

Faik Orhun TAPŞIN

Dicle Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu Spor Yöneticiliği Bölümü

<https://orcid.org/0000-0002-7099-6929>

Emin ÖZDEMİR

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Spor Yöneticiliği Bölümü

<https://orcid.org/0000-0001-6674-7287>

Özet

Bu çalışmanın amacı bireylerin spor yapma durumlarına göre e-spor tutumlarının incelenmesidir. Çalışma nice araştırma şeklinde tasarlanmış olup veriler kartopu örnekleme yöntemi kullanılarak toplanılmıştır. Çalışmada Savaş ve Turan (2023) tarafından geliştirilen e-spor tutum ölçeği ve araştırmacıların oluşturduğu bilgi formu kullanılmıştır. Çalışmaya toplamda 211 kişi katılmıştır. Veriler SPSS 20.00 paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Veriler normal dağıldığı için parametrik testler kullanılmıştır. İkili karşılaştırmalar için T-testi ve ikiden fazla karşılaştırmalar için Anova testi kullanılmıştır. Anova testi sonucunda gruplar arasında farkın çıkması durumunda farkın hangi gruplar arasında olduğunun tespiti için Scheffe testi kullanılmıştır. Katılımcıların e-spor tutumları cinsiyet, yaş, günlük internet kullanma süresi ve spor yapma durumlarına göre hem toplam puan hem de alt boyut bazında incelenmiştir. Cinsiyet ve günlük internet kullanma süresi değişkenleri ile e-spor tutum toplam puan ve alt boyutları arasında anlamlı farklılık görülmemiştir. Yaş değişkeninde e-spor tutum toplam puan ve alt boyutlarında anlamlı farklılık görülmüştür. Spor yapma durumu değişkeni incelendiğinde, duyuşsal alt boyutta spor yapanların lehine anlamlı farklılık görülmüştür. Spor yapanların duyuşsal alt boyut puan ortalamasının (23,01), spor yapmayanlarınkinden (21,96) anlamlı düzeyde yüksek olduğu fark edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: E-spor, spor, internet

Examination of the E-sports Attitudes of Individuals in Relation to Their Sporting Status and Individual Differences

Abstract

The objective of this study is to analyze individuals' attitudes towards e-sports based on their engagement in sports activities and various variables. The study was conducted as a quantitative research, and the data was gathered through the snowball sampling method. The study utilized the e-sports attitude scale, developed by Savaş and Turan in 2023, as well as an information form designed by the researchers. The study involved a total of 211 participants. The data were analyzed using the SPSS 20.00 software package. Parametric tests were employed due to the normal distribution of the data. Pairwise comparisons were conducted using the T-test, while comparisons involving more than two groups were analyzed using the ANOVA test. If a significant difference was observed between the groups as determined by the ANOVA test, the Scheffe test was employed to identify the difference. The study analyzed participants' attitudes towards e-sports by considering their total score as well as sub-dimensions, taking into account factors such as gender, age, daily internet usage time, and engagement in sports activities. There was no significant difference observed between the variables of gender and daily internet usage time and the total score and sub-dimensions of e-sports attitude. There was a significant difference in the overall score and specific aspects of e-sports attitude based on age. Upon analyzing the engaging in sports activity variable, a significant difference was observed in favor of individuals who engage in sports in the affective sub-dimension. According to the analyzed results, mean score of the affective subscale between individuals who engage in sports was as 23.01 and those who do not was as 21.96.

Key Words: E-sports, sports, internet

SUMMARY

Introduction and Aim

Sport is a multifaceted, intricate social phenomenon within dynamically evolving societies. Its objective is to attain optimal athletic outcomes in both singular and multi-subject classified competitions. It aspires towards excellence and mastery in the realm of competition, involving a continual pursuit of perfection while contending against factors such as time, space, or rival competitors (Tomecka, 2017). Sports and e-sports share similar characteristics. Electronic sports, often referred to as e-sports, encompasses the highly competitive realm of video gaming, wherein individuals known as cyber-athletes engage in global tournaments and competitions. E-sports is one of the fastest growing branches of modern entertainment. Easy access to match broadcasts, free e-sports games or enjoying your favorite match are just some of the many factors influencing this rapid progress. Moreover, the regularly increasing number of tournaments (both online and organized in the world's biggest sports venues) makes more and more people interested in this field (Lukowicz and Strzelecki, 2020). There are different competitions in e-sports. The number of games is increasing day by day. A good e-Sports game is limited in time and space where players compete individually or as a team. Competitions take place over the internet or through networks called Local Area Networks (LANs). This situation also affects people's attitudes towards e-Sports (Jonasson & Thiborg, 2010). E-sport has evolved from a marginal activity to a popular sports entertainment product. E-sports has been recognized by the sports industry as a sports entertainment that represents a significant growth opportunity for organizations. In addition, e-sports has rapidly institutionalized with the establishment of national and international governing bodies. Esports has significant growth potential (Funk et al., 2018).

Material & Method

The focus of this study is Sakarya's population. The sample comprises university students residing in Sakarya, classified based on their engagement in sports activities. Data were collected using snowball sampling method. The research was conducted on a voluntary basis, without any coercion. In the study, the attitude scale towards e-sports developed by Savaş and Turan (2023) and the information form created by the researchers were used. A total of 211 people participated in the study. Data were analyzed using SPSS 20.00 package program. In line with the answers given by the participants, the normal distribution of the data was analyzed. Since the data were normally distributed, parametric tests were used. T-test was used for pairwise comparisons and Anova test was used for more than two comparisons. In case of a difference between the groups as a result of the ANOVA test, Scheffe test was used to find the difference.

Result and Discussion

Participants' attitudes towards e-sports were analyzed according to the general and sub-dimensions of gender, age, daily internet usage time and sporting status. There was no significant difference between the gender variable and the overall attitude towards e-sports and its sub-dimensions. Age variable showed a significant difference in the overall attitude towards e-sports and its sub-dimensions. When the variable of doing sports was examined, a significant difference was observed in the affective sub-dimension in favor of those who do sports. It was noticed that the mean score of the affective sub-dimension (23.01) of those who practiced sports was significantly higher than those who did not practice sports (21.96).

1. GİRİŞ

Spor ve e-sporun ortak özellikleri incelendiğinde, en önemlilerinin başında yarışma amacının olduğu görülmektedir. Her iki sporda da, bireysel veya takım olarak başka oyuncular ile bir yarış içerisinde bulunduğu ve giderek artan bir popüleritelerinin olduğu söylenebilir. E-spor'un, spor endüstri içerisinde pazar payı büyüyerek artmaktadır. Günümüz dünyasında yeni nesillerin geleneksel sporlardan uzaklaşarak, daha rekabetçi ve heyecanlı oyunlar oynamaya başladığı görülmektedir (Ayar, 2018). Bu duruma en önemli örneklerden biri olan E-spor'un, dünya çapında büyümekte olduğu ve giderek daha fazla kişinin oyuncu veya seyirci olarak bu spora katıldığı belirtilmektedir (Hallmann ve Giel, 2018). E-spor'un yükselişiyle birlikte, spor giderek bilgisayar aracılı bir medya ve bilgi teknolojisi biçimi haline gelmiştir (Hamari ve Sjöblom, 2017). Ayrıca E-sporun popüleritesinin son zamanlarda hızla artması, akademik ilginin de bu konuya yönelmesine neden olmuştur (Rogstad, 2021; Reitman ve ark., 2019). E-spor araştırmalarının yeni ortaya çıkması, alanın nasıl geliştiğine dair fikir verme hususunda yol gösterici bir harita olabilir. E-spor, pek çok resmi ve özel organizasyonun katılımıyla gelişimini sürdürmekte; dünyaca ünlü markaların sponsorluğunu alarak ve büyük bir izleyici kitlesine sahip olarak tamamen kendi başına bir endüstri haline gelmektedir. Teknolojinin sporu etkilemeye devam etmesi ve popüler video oyunlarının günümüzdeki yükselişi, e-sporun oluşumunda önemli bir rol oynamıştır. Bu nedenle, rekabetçi veya profesyonel video oyunları olarak da bilinen e-spor terimi, bu ilerlemelerin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017).

Spor, insanların yeteneklerini ve başarılarını özellikle de hareket alanında geliştirmek ve kendilerini bu diğer insanlarla, onlara veya kendilerine kasıtlı olarak zarar vermeden kendi koydukları veya benimsedikleri kurallara göre karşılaştırmak amacıyla bilinçli bir niyetle diğer insanlarla diyalog kurdukları kültürel bir faaliyettir. E-spora bakıldığında, dijital ortamda farklı kültürlere sahip bireylerle yarışmaya dayalı bir etkileşim kurulduğu bilinmektedir (Wagner, 2006). E-spor'un popüleritesi son birkaç yılda muazzam bir şekilde artmış ve dijital eğlencenin en popüler biçimlerinden biri haline gelmiştir. Devam eden büyümeye rağmen, e-spor'un tanımları ve sınıflandırmaları hala belirsizliğini korumakta ve birçok kişi tarafından sektörün hâlâ emekleme aşamasında olduğu düşünülmektedir. Bu durumun E-spor'un tanımı, konumu ve temel bileşenleri hakkında parçalı yorumlara yol açan çeşitli, bazen de çatışan alanlardan oluşmasından kaynaklanmaktadır (Cranmer ve ark., 2021).

E-spor, hızla büyüyen ve devasa bütçelere ve takipçi sayılarına ulaşan bir fenomendir, hem olumlu hem de olumsuz yanları bulunmaktadır. Bu fenomen, ülkemiz gençlerini etkisi altına almaya başlamış ve etkisi giderek artmaktadır. Çünkü video ve bilgisayar oyunları ile bedensel oyunlar, hem bireysel hem de çoklu olarak oynanmaktadır. Video oyunları zihinsel çaba gerektirirken, bedensel oyunlar ise fiziksel ve zihinsel çaba gerektirmektedir. Gelişen video ve bilgisayar oyunları, insanlara gerçek hayatta yapamayacakları birçok imkanı fantastik bir ortamda veya kişisel tercihlerine göre sunmaktadır (Mustafaoğlu, 2018).

Spor, bireyleri bilişsel, duyuşsal ve davranışsal açılarından geliştirdiği bilinmektedir (Çelik ve Şahin, 2013). Bireylerin bilişsel gelişimi erken yaşlarda başlar ve fiziksel aktivitelerin yanı sıra diğer deneyimlerle de desteklenir. Düşünce yapıları ve algısal performansın gelişimi, motor becerilerle yakından ilişkilidir ve yeterli hareket ile duyuşsal deneyim gerektirir (Zimmer 2014). E-sporunda ise, düzenli olarak yapılan e-sporunda zihinsel antrenmanların fiziksel antrenmana, oyun içinde gelişen olumsuz durumları yönetmeye, baskı altında sportif becerileri devam ettirebilmeye yönelik faydaları yapılan araştırmalar sonucunda ortaya konulmuştur (Beşiktaş, 2022). E-sporunda bilişsel, duyuşsal ve davranışsal anlamda bireyi geliştiren ve algısal performansı artıran bir özelliği vardır. Birey e-sporunda takım olmayı öğrenerek davranışsal gelişimine, oyun esnasında zorlu durumlarda duyuşsal

gelişimine ve oynadığı oyuna bağlı olarak el ve göz koordinasyonu ile dikkatini sürekli vermek durumundadır. Ayrıca bu durumlar bireyin e-spora yönelik tutumunu da etkilemektedir. Bu bilgilerden yola çıkarak mevcut çalışmanın amacı bireylerin kişisel değişkenler ve spor yapma durumlarına göre e-spor tutumlarının incelenmesidir.

2. YÖNTEM

Araştırma Deseni

Bu araştırma bireylerin demografik değişkenler ve spor yapma durumlarına göre e-spor tutumlarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Bu doğrultuda araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden olan tarama modeli kullanılmıştır. Nicel usullerde hem deneysel hem de deneysel olmayan araştırmalar kullanılabilir (Bekman, 2022). Tarama modelinde, araştırmanın yapılacağı evren hakkında genel bir sonuca varmak amacıyla, evrenin tamamı veya ondan seçilen bir grup, örnek veya örnekleme dayanan tarama düzenlemeleridir (Karasar, 2004).

Evren ve Örneklem

Çalışmanın evreni Sakarya ilidir. Çalışmanın örneklem grubunu ise, üniversitede okuyan spor yapan ve yapmayan bireylerden oluşturmaktadır. Araştırmanın verileri kartopu örnekleme yöntemi ile ©Google Forms üzerinden toplanılmıştır. Araştırmaya 211 gönüllü kişi katılmıştır.

Tablo 1. Örneklem grubuna ait demografik özellikler

	Değişkenler	n	%
Cinsiyet	Kadın	64	30,3
	Erkek	147	69,7
	Toplam	211	100
Yaş	18-21	60	28,4
	22-25	105	49,8
	26-29	46	21,8
	Toplam	211	100
Günlük internet kullanma süresi	1 saatten az	40	19
	1 ile 3 saat arası	59	28
	3 saat ve üzeri	112	53,1
	Toplam	211	100
Spor yapma durumu	Spor yapıyorum	54	25,6
	Spor yapmıyorum	157	74,4
	Toplam	211	100

Tablo 1 incelendiğinde, çalışmaya katılan grubun %30,3'ü kadınlar oluştururken kalan %69,7'lik kısmını erkeklerin oluşturduğu görülmüştür. Katılımcıların yaş durumu incelendiğinde araştırmaya 18 ile 29 yaş aralığında olanların oluşturduğu tespit edilmiştir. Günlük internet kullanma süresinde ise 1 saatten az olanların %19'u, 1 ile 3 saat arası olan grubun %28'i, 3 saat ve üzeri olanların %53,1 olduğu görülmüştür. Spor yapma durumu değişkeninde ise, spor yapanların araştırmada %25,6'lık kısmını oluştururken, spor yapmayanlar ise araştırmanın %74,4'ünü oluşturmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada ilk olarak araştırmacılar tarafından oluşturulan demografik bilgiler yer almıştır. Demografik bilgi formunda katılımcıların cinsiyet, yaş, günlük internet kullanma sıklığı ve spor yapma durumu soruları sorulmuştur. Ayrıca Savaş ve Turan (2023) tarafından geliştirilen, E-spor tutum ölçeği kullanılmıştır. Ölçek 18 madde, 3 alt boyutlu ve 5'li Likert tipli bir ölçektir. E-Spor Tutum Ölçeği'nin 6, 12 ve 18'inci maddeleri ters kodlanmaktadır. Ölçeğin ilk ve tekrar yapılan testlerde Cronbach alfa değerleri hesaplanmış ölçek geneli ve alt boyutlar için bu değerlerin .70 ve üzeri

belirtmiştir. Ölçeğin alt boyutları Bilişsel (6 madde), Duyuşsal (6 madde) ve Davranışsal (6 madde) olmak üzere 3 alt boyuttan oluşmaktadır.

Verilerin Analizi

Araştırmadan elde edilen veriler SPSS 20.0 paket programına girilerek analiz edilmiştir. Araştırmada verilerin normal dağılımına bakılmış ve $-1.5+1.5$ aralığında olduğu görülmüştür. Verilerin normal dağılımında bu değerlerin $-1.5+1.5$ arasında olması beklenmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Veriler normal dağıldığı için hipotez testleri olarak parametrik testler kullanılmıştır. Bağımsız örneklem t-testi ikili karşılaştırmalar için, ikiden fazla çoklu grupların karşılaştırılmasında ise Tek Yönlü Varyans Analizi testi kullanılmıştır. Eğer çoklu gruplar arasında bir ilişki bulunursa, bu farkın kaynağını belirlemek için Anova testlerinden olan Scheffe testi kullanılmıştır.

Tablo 2. Araştırmada kullanılan ölçeklerin güvenirlikleri

Ölçekler	Madde Sayısı	Cronbach's Alpha
E-Spora Tutum Ölçeği (TSTBÖ)	18	,93
Bilişsel alt boyut	6	,73
Duyuşsal alt boyutu	6	,82
Davranışsal alt boyutu	6	,91

Tablo 2.'de araştırmada kullanılan E-Spor Tutum Ölçeği ile alt boyutlarının güvenirlikleri gösterilmiştir. Sonuç olarak araştırmada kullanılan E-Spor Tutum Ölçeği Cronbach's alpha güvenirlik katsayısının $a = ,93$ Bilişsel alt boyut cronbach's alpha güvenirlik katsayısının $a = ,73$ Duyuşsal alt boyutu cronbach's alpha güvenirlik katsayısının $a = ,82$ Davranışsal alt boyutu cronbach's alpha güvenirlik katsayısının $a = ,91$ olduğu görülmüştür. Ölçeklerin Cronbach's alpha güvenirlik katsayısının .70 ve üzeri olması, test puanlarının güvenilirliği için yeterli olabileceği belirtilmiştir (Büyüköztürk, 2010). Bu araştırmada elde edilen sonuçların güvenilir olduğu söylenebilir.

Etik Olur

Bu araştırma Rize Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurul'u onayıyla hazırlanmıştır (Toplantı Tarihi: 10/01/2024, toplantı karar sayısı: 2024/012).

3.BULGULAR

Tablo 3. Ölçek ve alt boyutlarına ilişkin değerler

E-Spor tutum	Madde Sayısı	n	Ort	Std. Sapma	Çarpıklık	Basıklık
Toplam Puan	18	211	65,09	13,25	-,568	,579
Bilişsel Alt Boyut	6	211	22,77	4,02	-,418	,156
Duyuşsal Alt Boyut	6	211	22,23	4,66	-,663	,547
Davranışsal Alt Boyut	6	211	20,08	5,77	-,523	,019

Tablo 3'e göre, katılımcıların E-Spor Tutum Ölçeği puan ortalaması 65.09 ± 13.25 , Bilişsel Alt Boyut puan ortalaması 22.77 ± 4.02 Duyuşsal Alt Boyut puan ortalaması 22.23 ± 4.66 ve Davranışsal Alt Boyutundan elde ettikleri puan ortalaması 20.08 ± 5.77 olduğu görülmüştür. Ölçme aracından elde edilen değerlerin çarpıklık ve basıklık değerlerine bakıldığında, verilerin normal dağılıma uygun olduğu görülmüştür. Bu nedenle, verilerin analizinde parametrik testler tercih edilmiştir.

Tablo 4. Katılımcıların cinsiyetlerine göre E-spor tutumları

E-Spor tutum	Cinsiyet	n	Ort	Std. Sapma	t	p
Toplam puan	Kadın	64	62,85	15,30	-1,619	,10
	Erkek	147	66,06	12,18		
Bilişsel Alt Boyut	Kadın	64	22,18	4,39	-1,398	,16
	Erkek	147	23,02	3,83		
Duyuşsal Alt Boyut	Kadın	64	21,64	5,92	-1,047	,29
	Erkek	147	22,48	3,99		
Davranışsal Alt Boyut	Kadın	64	19,03	6,14	-1,759	,08
	Erkek	147	20,54	5,55		

Tablo 4’de katılımcıların cinsiyet değişkenine göre *e-spor tutumları incelendiğinde*; kadınların puan ortalaması 62,85 iken erkeklerin puan ortalaması 66,06 olduğu ($t = -1,619$; $p > 0,05$), *Bilişsel alt boyutunda* kadınların puan ortalaması 22,18 iken erkeklerin 23,03 puan ortalamasına sahip olduğu ($t = -1,398$, $p > 0,05$), *Duyuşsal alt boyutunda* kadınların puan ortalaması 21,64 iken erkeklerin puan ortalaması 22,48 olduğu ($t = -1,047$; $p > 0,05$) ve *davranışsal alt boyutun* kadınların puan ortalaması 19,03 iken erkeklerin puan ortalaması 20,54 olarak bulunmuştur ($t = -1,759$, $p > 0,05$). Elde edilen puan ortalamalarının anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($p > 0,05$).

Tablo 5. Katılımcıların yaş gruplarına göre E-spor tutumları

E-spor tutum	Yaş	n	Ort	Std. Sapma	F	p	Farkın kaynağı (Scheffe)
Toplam puan	18-21 ^a	60	68,73	15,65	3,546	,03	c<a
	22-25 ^b	105	64,19	11,71			
	26-29 ^c	46	62,39	12,41			
Bilişsel Alt Boyut	18-21 ^a	60	24,38	4,16	8,406	,00	b,c<a
	22-25 ^b	105	22,45	3,57			
	26-29 ^c	46	21,39	4,19			
Duyuşsal Alt Boyut	18-21 ^a	60	22,86	5,71	4,330	,01	c<a,b
	22-25 ^b	105	22,63	3,85			
	26-29 ^c	46	20,47	4,53			
Davranışsal Alt Boyut	18-21 ^a	60	21,48	6,46	3,520	,03	b<a
	22-25 ^b	105	19,09	5,56			
	26-29 ^c	46	20,52	4,88			

Tablo 5’de katılımcıların yaş değişkenine göre *e-spor tutum ölçeğinden* 18-21 yaş aralığında olanların puan ortalaması 68,73 22-25 yaş aralığında olanların puan ortalaması 64,19 olduğu ve 26-29 yaş aralığında olanların puan ortalaması 62,39 olduğu görülmüştür. *Bilişsel alt boyutunda* 18-21 olan grubun puan ortalaması 24,38 iken 22-25 olan grubun 22,45 puan ortalamasına sahip olduğu ve 26-29 olan grubun 21,39 olduğu, *Duyuşsal alt boyutunda* 18-21 olan grubun puan ortalaması 22,86, 22-25 yaş aralığında olan grubun puan ortalaması 22,63 olduğu ve 26-29 yaş aralığında olanların 20,47 olduğu *davranışsal alt boyutunda* 18-21 yaş aralığında olanların puan ortalaması 21,48 iken 22-25 yaş aralığında olanların puan ortalaması 19,09 ve 26-29 yaş aralığında olanların 20,52 olduğu tespit edilmiştir. Ölçek ve alt boyutlarından elde edilen puan ortalamalarının anlamlı olarak farklılaşıp farklılaşmadığına yönelik yapılan Anova testi sonucunda ölçek geneli ve alt boyutlarında anlamlı farklılık görülmüştür. Farkın kaynağına yönelik yapılan Scheffe testi sonucunda ölçek genelinde 18-21 yaş aralığında olan grubun puan ortalaması 26-29 olan grubun puan ortalamasından yüksek olduğu, bilişsel alt boyutunda 18-21 yaş aralığında olanların puan ortalaması 22-25 ve 26-29 yaş aralığında olanlara göre yüksek olduğu, duyuşsal alt boyutunda 18-21 ile 22-25 yaş aralığında olanların puan ortalaması 26-29

yaş aralığında olanlara göre yüksek çıktığı, davranışsal alt boyutunda ise, 18-21 yaş aralığında olanların 22-25 yaşında olanlara göre puan ortalaması anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır.

Tablo 6. Katılımcıların günlük internet kullanma süresi değişkenine göre E-spor tutumları

E-spor tutum	Günlük İnternet Kullanma Süresi	n	Ort	Std. Sapma	F	p
Toplam puan	1 saatten az	40	63,40	8,96	,412	,66
	1 ile 3 saat arası	59	65,71	13,96		
	3 saat ve üzeri	112	65,36	14,17		
Bilişsel Alt Boyut	1 saatten az	40	22,70	2,84	,747	,47
	1 ile 3 saat arası	59	23,30	3,73		
	3 saat ve üzeri	112	22,51	4,49		
Duyuşsal Alt Boyut	1 saatten az	40	21,67	2,84	,621	,62
	1 ile 3 saat arası	59	22,00	5,13		
	3 saat ve üzeri	112	22,55	4,93		
Davranışsal Alt Boyut	1 saatten az	40	19,02	4,52	,839	,83
	1 ile 3 saat arası	59	20,40	5,85		
	3 saat ve üzeri	112	20,29	6,11		

Tablo 6'da katılımcıların günlük internet kullanma süresi değişkenine göre e-spor tutum ölçeği, bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutları arasında herhangi bir ilişkiye rastlanılmamıştır ($p>0.05$).

Tablo 7. Katılımcıların spor yapma durumu değişkenine göre E-spor tutumları

E-spor tutum	Spor yapma durumu	n	Ort	Std. Sapma	t	p
Toplam puan	Evet	54	67,79	13,18	1,189	,23
	Hayır	157	64,15	13,18		
Bilişsel Alt Boyut	Evet	54	23,33	4,09	1,438	,15
	Hayır	157	22,57	3,99		
Duyuşsal Alt Boyut	Evet	54	23,01	4,85	2,149	,03
	Hayır	157	21,96	4,58		
Davranışsal Alt Boyut	Evet	54	21,44	5,20	,636	,08
	Hayır	157	19,61	5,89		

Tablo 7'de katılımcıların spor yapma durumu değişkenine göre *e-spor tutum ölçeğinden* spor yapanların puan ortalaması 67,79 iken spor yapmayanların puan ortalaması 64,15 olduğu ($t= 1,189$; $p>0.05$), *Bilişsel* alt boyutunda spor yapanların puan ortalaması 23,33 iken spor yapmayanların 22,57 puan ortalamasına sahip olduğu ($t= 1.438$, $p>0.05$) ve *davranışsal alt boyutunda spor yapanların* puan ortalaması 21,44 iken spor yapmayanların puan ortalaması 19,61 olarak bulunmuştur ($t= ,636$; $p>0.05$). T-testi sonucunda elde edilen puan ortalamalarının anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($p>0.05$). *Duyuşsal* alt boyutta ise, spor yapanların puan ortalaması 23,01 iken spor yapmayanların puan ortalaması 21,96 olduğu ve anlamlı derecede farklılık tespit edilmiştir. Yapılan t-testi sonucunda ise spor yapanların puan ortalaması, spor yapmayanlara göre yüksek olduğu fark edilmiştir.

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

E-spor endüstrisi giderek büyümekte ve milyarlarca dolarlık bir ekonomik etkiye sahiptir. Bu endüstri sponsorluklar, reklamlar, yayın hakları, etkinlik gelirleri ve oyuncu maaşları gibi gelir kaynaklarıyla desteklenmektedir. Ayrıca, E-spor alanında hizmet veren birçok şirket ve girişimcilik faaliyetleri de bulunmaktadır. Bunlar arasında oyun ekipmanı üreticileri, yayın platformları, organizasyonlar ve medya şirketleri yer almaktadır. Araştırma kapsamında katılımcıların e-spor tutumlarının puan ortalamaları (Ort.=65.09), bilişsel alt boyut puan ortalamaları (Ort.=22.77), duyuşsal alt boyut puan ortalamaları (Ort.=22.23), ve davranışsal alt boyut puan ortalamalarına (Ort.=20.08) bakılmıştır. E-spor tutum

ölçeğinden alınabilecek en yüksek puanın 90 olduğu, bilişsel alt boyutundan alınabilecek en yüksek puan 30, duyuşsal alt boyuttan alınabilecek en yüksek puan 30, davranışsal alt boyutundan alınabilecek en yüksek puan 30, olduğu düşünöldüğünde katılımcıların aldıkları puanlar, ortalamanın üzerinde oldukları görölmüştür.

Cinsiyet deęişkenine bakıldığında yapılan t-testi sonucunda e-spor tutum genel ve alt boyutlarında anlamlı farklılık tespit edilememiştir. Ancak e-spor tutum geneli ve alt boyutlarında erkeklerin puan ortalaması kadınlara göre yüksek olduğu tespit edilmiştir (Tablo 4). Alanyazın incelendiğinde Rogstad (2022) e-spor endüstrisinin erkek egemenlięi altında olduğunu ve kadın esporcuların bu yüzden geri planda kaldığını belirtmiştir. Bu açıdan incelendiğinde erkeklerin espora yönelik tutumları kadınlara göre yüksek olduğu düşünölebilir. Bir başka çalışmada ise, Taylor ve Stout (2022) yaptıkları çalışmasında espor sektöründe ezici bir şekilde erkek egemenliğinde olduğu ve eşitsizliğin olduğu belirtmişlerdir. Sonuç olarak espor erkeklerin daha ön planda olduğu kadınların bu sektörde arka planda kaldıklarını düşünürsek erkeklerin espora yönelik tutumları ve yaklaşımları kadınlara göre yüksek olduğu düşünölebilir.

Yaş deęişkenine bakıldığında Anova testi sonucunda ölçek geneli ve alt boyutlarda gruplar arasında farklılık tespit edilmiştir. Gruplar arasındaki farkın kaynağını bulabilmek için Scheffe testi yapılmıştır. E-spor tutum ölçeęi genelinde yaşı 18-21 olan grubun 26-29 yaş grubuna göre puan ortalaması anlamlı derece yüksek çıkmıştır. Yaşı düşük olanların e-spor tutumlarının yüksek olduğu düşünölebilir. Bilişsel alt boyutta ise, 18-21 yaşında olanların puan ortalaması 22-25 ve 26-29 yaş gruplarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Duyuşsal alt boyutta yaşı 18-21 ve 22-25 olan grubun puan ortalaması anlamlı düzeyde 26-26 yaş gruba göre yüksek çıkmıştır. Davranışsal alt boyutta ise, 18-21 yaş grubun 22-25 yaş grubuna göre anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır (Tablo 5). Bu sonuçlara bakılarak yaşın küçölmesine baęlı olarak ortalama puan durumlarında artış olduğu gözlenmiştir. Literatür incelendiğinde Aslan ve Çoknaz (2021) gönüllü katılımcılar ile espor üzerine yaptıkları çalışmalarında espor oynayan kişilerin genç olduğunu ve yaşı büyük kişilerin espora boş bir çaba ve zararlı bir alışkanlık olarak görülmesinden kaynaklı tartışmalı bir konu olduğunu belirtmişlerdir. Bu sonuca göre genç olanların, yaşı büyük olanlara göre e-spora yönelik tutumlarının daha yüksek olabileceğini düşöndürmüştür. Akkaya (2023) yaptığı araştırmasında, bir başka çalışmaya atıf yaparak araştırma sonucuna vurgu yapmıştır. 2022 yılının üçüncü çeyreğinde yapılan bir ankete göre dünya çapında 16 ile 24 ve 25 ile 34 yaş aralığında olanların 35 ile 44, 45 ile 54 ve 55 ile 64 yaş aralığında olanlara göre daha çok video oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Yaşın artmasına baęlı olarak video oyun oynamalarında azalma olduğunu belirtilmiştir. Buna paralel yaşın artmasına baęlı olarak e-spora yönelik tutumda azalış olabileceğini düşöndürtmektedir.

Günlük internet kullanma süresi deęişkeni ile e-spor tutum geneli ve alt boyutları arasında yapılan Anova testi sonucunda herhangi bir farklılığa rastlanılmamıştır (Tablo 6). Alanyazın incelendiğinde böyle bir sonuca rastlanılmamıştır. Ancak bundan sonra yapılacak araştırmalara ışık tutacağı düşünölmüştür.

Spor yapma durumu deęişkeni ile e-spora tutum genel ve alt boyutları arasında yapılan t-testi sonucuna göre e-spor tutum genel, bilişsel alt boyut ve davranışsal alt boyutlarında herhangi bir farklılığa rastlanılmamışken, duyuşsal alt boyutta spor yapanların, spor yapmayanlara göre puan ortalaması anlamlı derecede yüksek çıkmıştır (Tablo 7). Bu sonucun çıkmasındaki sebep, spor yapanların rekabetten kaynaklı sevinç, hüzn ve mutluluk duygularının bir arada yaşamasından kaynaklı olabileceğini düşöndürmüştür. Alanyazın incelendiğinde sonucumuz ile paralel olmasa da farklı sonuçların olduğu görölmüştür. Nazlı ve Yaęmur (2021) e-sporcular üzerinde yaptıkları çalışmalarında spor yapmak için yeterli ölçüde sağlıklı olmayan bireylerin e-spor ile sporcu olabilmesi

mümkün olurken sporla güç arasındaki ilişki yerini akla bıraktığını belirtmiştir. Buna göre spor yapamayan kişilerin e-sporcu olabilmesinin mümkün olduğu ve spora bakış açısının kişilerde farklılaşabileceğini düşündürmüştür. Bir başka çalışmada ise Güler (2022) Geleneksel spor branşları fiziksel aktivite gerektirerek kas iskelet sisteminin aktif bir şekilde kullanımını içerirken, e-sporcular ise geleneksel spor branşlarında olduğu kadar kas iskelet sistemlerini aktif bir şekilde kullanmadığını çünkü e-spor da fiziksel aktiviteye geleneksel sporlarda olduğundan daha az düzeyde ihtiyaç duyulmaktadır. Sonuç olarak geleneksel sporlar binlerce yıldır nesilden nesile aktarılan geliştirilen ancak hareketin esas alındığı bir disiplin olarak günümüzde varlığını devam ettirmekte fakat e-spor ve dijital oyunlar karşısında gün geçtikçe popülerliğini kaybetme tehlikesi altına girmekte, yeni e-spor ve dijital oyunlara yerini bırakma durumuyla karşı karşıya kaldığını belirtmiştir. Bu sonuçlara göre geleneksel sporlardan, e-spora geçişin olduğu ve e-sporun günümüzde çeşitli araştırmalara konu olduğu tespit edilmiştir.

Sonuç olarak spor yapmanın e-spora yönelik faydaları düşünüldüğünde; spor yapan bireyin uzun süre, sporun getirdiği rekabetten dolayı zaman içerisinde dikkat etme süresi artabilir. E-spor da ise, bir oyun oynarken eller, bilekler ve parmaklar hareket ettirilmesi gerekmektedir. Belirli oyunlarda strateji ve hız gerektiği için oyuncular genellikle dikkatlerini yüksek tutarlar ve uzun süre oturmayı gerektiren maraton oyun oturumları boyunca fiziksel olarak aktif olabilirler.

Spor yapmak, genel fiziksel sağlık ve dayanıklılık seviyelerini arttırabilir. Düzenli egzersiz, e-spor oyuncularının uzun süreli oyun oturumlarına dayanmalarına ve fiziksel olarak daha sağlıklı olmalarına yardımcı olabilir. Güçlü bir vücut, oyuncuların daha iyi reaksiyon sürelerine, daha iyi konsantrasyonuna ve daha uzun süreli oyun performansına sahip olmalarını sağlayabilir. Aynı zamanda birçok E-spor oyunu, takım çalışması ve işbirliği gerektirir. Oyuncuların birlikte çalışması, strateji oluşturması ve bir hedefe ulaşmak için koordineli bir şekilde çalışması gerekebilir. Bu da oyuncular arasında sosyal becerilerin ve takım çalışmasının gelişmesine katkıda bulunabilir. Spor yapan bireylerin zihinsel olarak geliştiğini de düşünürsek, e-spor oyunları genellikle hızlı düşünme, strateji geliştirme, problem çözme ve reflekslerinizi geliştirme becerilerini gerektirir. Bu oyunlar, oyuncuların zihinsel becerilerini ve reaksiyon sürelerini geliştirebilir, böylece genel zihinsel sağlık ve keskinliklerini artırabilir.

Spor yapan bireylerin sosyalleşmesine bağlı olarak sosyal çevresi genişler. e-spor'da ise, oyuncuların dünyanın dört bir yanından diğer oyuncularla bağlantı kurmasını sağlar. Bu, kültürel farklılıkları anlamalarını ve farklı perspektiflerden faydalanmalarını sağlayabilir. Ayrıca, uluslararası turnuvalar ve etkinlikler aracılığıyla insanları bir araya getirerek küresel bir topluluk oluşturabilir.

Spor bir sektör olduğu ve her geçen gün daha da büyüdüğünü düşünürsek, e-spor, profesyonel oyunculuk, yayıncılık, koçluk, etkinlik yönetimi ve oyun geliştirme gibi çeşitli kariyer fırsatları sunar. Spor yapmanın, e-spor tutumu artırması, gençlerin bu alanlarda kariyerlerini düşünmelerini teşvik edebilir ve onlara yeni fırsatlar sunabilir. Bu olumlu yönler, spor yapmanın E-spor ile ilişkilendirilmesini destekleyebilir ve insanların e-spor'u daha olumlu bir şekilde algılamasına yardımcı olabilir.

5. SINIRLIKLAR VE ÖNERİLER

Bireylerin spor yapma durumlarına göre e-spor tutumlarının incelenmesi amacı ile yapılacak sonraki çalışmalarda, farklı örneklem gruplarına yönelik yapılması, katılımcı sayısının artırılması, nitel ve nicel (karma yöntem) araştırma yöntemlerinin bir arada kullanılması önerilmektedir. Ayrıca e-spor da zaman geçiren bireylerin yani internet üzerinden oynanan oyunların, oyun bağımlılığına dönüşmemesi için fiziksel, ruhsal ve sosyal açılardan sağlıklı olabilmelerinde haftanın belli gün ve

saatlerinde düzenli olarak spor veya fiziksel aktivite yapmaları önerilmektedir. Buda bireylerin e-spora yönelik tutumlarını olumlu yönde olabileceğini düşündürmüştür.

Yazar Katkıları

F.O.T Araştırmanın kurgu ve planlamasını, verilerin toplanmasını, araştırmanın hazırlığını, verilerin analizini sağlamıştır. E.M Araştırmanın etik kurulu iznini, tartışmasını, sonuç ve önerilerini yazmış, şekilsel tasarımını ve araştırmanın giriş bölümünü yazmıştır.

Etik Beyan

Çalışmada Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine uyulmuş olup, çalışma kapsamında Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulundan 10.01.2024 tarihli 2024/012 kararıyla etik onay alınmıştır

Çıkar Çatışması

Yazarlar arasında mevcut araştırmaya yönelik kişisel ve finansal çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Akkaya, C. (2023). Dijitalleşen toplumda dijital kültür ve espor. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 22(3), 719-735.
- Aslan, T., & Çoknaz, D. (2021). Güçlü ve zayıf yönleri ile espor: Yönetici ve akademisyen bakış açısına dayalı nitel bir çalışma. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 118-136.
- Ayar, H. (2018). Development of e-sport in Turkey and in the World. *International Journal of Sport Culture and Science*, 6(1), 95-102.
- Bekman, M. (2022). Halkla ilişkiler uygulamalarında nicel araştırma yöntemi: İlişkisel tarama modeli. *Meriç Uluslararası Sosyal ve Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 6(16), 238-258.
- Biernacki, P., & Waldorf, D. (1981). Snowball sampling: Problems and techniques of chain referral sampling. *Sociological Methods & Research*, 10(2), 141-63.
- Büyüköztürk, Ş. (2010). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* (28. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Cranmer, E. E., Han, D. I. D., Van Gisbergen, M., & Jung, T. (2021). Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, 117, 106671. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671>
- Çelik, A., & Şahin, M. (2013). Spor ve çocuk gelişimi. *International Journal of Social Science*, 6(1), 467-478.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- Güler, H. (2022). Dijital oyun e-spor ve geleneksel sporların karşılaştırılması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(3), 315-326.
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports–Competitive sports or recreational activity?. *Sport Management Review*, 21(1), 14-20.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society*, 13(2), 287-299.
- Karasar, N. (2004). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Lukowicz, K., & Strzelecki, A. (2020). User satisfaction on social media profile of e-sports organization. *Marketing & Management of Innovations*, 4, 61-75. <https://doi.org/10.21272/mmi.2020.4-05>
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.
- Nazlı, R. S., & Yağmur, F. (2021). Sporun yeni yüzü: E-sporcuların e-spora yönelik düşünceleri. *International Journal of Communication and Media Research*, 1(2), 108-119.

- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50.
- Rogstad, E. T. (2022). Gender in eSports research: A literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195-213.
- Savaş, B. Ç., & Turan, M. (2023). E-spor tutum ölçeği: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 8(23), 1524-1561.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics* (6th Edition). Boston: Pearson.
- Taylor, N., & Stout, B. (2020). Gender and the two-tiered system of collegiate esports. *Critical Studies in Media Communication*, 37(5), 451-465.
- Tomecka, M. (2017). Sport, including e-sport, in the light of various interpretations. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 21-29.
- Üçüncüoğlu, M., & Çakır, V. O. (2017). Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Wagner, M. G. (2006). *On the scientific relevance of esports* (pp: 437-442). International conference on internet computing.
- Zimmer, R. (2014). *Handbuch bewegungserziehung: Grundlagen für ausbildung und pädagogische praxis*. Verlag Herder GmbH.

Makale Geliş : 15.03.2024

Makale Kabul : 19.08.2024

Açık Erişim Politikası

Bu eser Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.tr>