

E-SPOR OYUNCULARININ PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ, KATILIM
MOTİVASYONU VE YARIŞMA KAYGILARININ İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Meltem PAŞAOĞLU

Eskişehir, 2022

E-SPOR OYUNCULARININ PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ, KATILIM
MOTİVASYONU VE YARIŞMA KAYGILARININ İNCELENMESİ

Meltem PAŞAOĞLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Serdar KOCAEKŞİ

Eskişehir Anadolu Üniversitesi

Sağlık Bilimleri Enstitüsü

OCAK, 2022

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Meltem PAŞAOĞLU'nun "E-Spor Oyuncularının Problem Çözme Becerileri, Katılım Motivasyonu ve Yarışma Kaygılarının İncelenmesi" başlıklı tezi 26.01.2022 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Adı- Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	Doç. Dr. Serdar KOCAEKŞİ Eskişehir Teknik Üniversitesi
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Arıkan EKTİRİCİ Kastamonu Üniversitesi
Üye	Doç. Dr. Hüseyin ÇEVİK Eskişehir Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Gülşen AKALIN ÇİFTÇİ
Enstitü Müdürü

ÖZET

E-SPOR OYUNCULARININ PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ, KATILIM MOTİVASYONU VE YARIŞMA KAYGILARININ İNCELENMESİ

Meltem PAŞAOĞLU

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Şubat 2022

Danışman: Doç. Dr. Serdar KOCAEKŞİ

Bu araştırmanın amacı, 18-55 yaş aralığındaki (n=300) e-spor ile ilgilenen yaşları $\bar{X} = 23.2 \pm 4.41$ olan katılımcıların katılım motivasyonlarının, yarışma kaygılarının ve problem çözme becerilerinin belirlenmesi; ek olarak problem çözme becerileri ile katılım motivasyonları arasındaki ilişkiyi incelemektir. Ayrıca problem çözme becerisi ile yarışma kaygısı arasındaki ilişkiyi ve katılım motivasyonu ile yarışma kaygı düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Çalışmada kullanılan veri toplama araçları; Araştırmacılar tarafından oluşturulan demografik bilgi formu, E-spora Katılım Motivasyonu, Yarışma Durumluk Kaygı Envanteri-2 (CSAI-2) ve Problem Çözme Becerisi Envanteri (PÇE)'dir. Araştırmada veriler Google Form üzerinden toplanmış ve elde edilen veriler SPSS 20 programında düzenlendikten sonra Jamovi 1.6.23 programı aracılığıyla analizleri gerçekleştirilmiştir. E-spor oyuncularının demografik özelliklerini belirlemek için tanımlayıcı istatistikler kullanılmıştır. E-spor oyuncularının katılım motivasyonları, yarışma durumluk kaygı düzeyleri ve problem çözme becerilerinin aralarındaki ilişkiyi incelemek için korelasyon analizi kullanılmıştır. Araştırmanın bulguları göz önüne alındığında e-spor ile ilgilenen bireylerin katılım motivasyonları arttıkça yarışma durumluk kaygılarının da pozitif bir şekilde arttığı görülmektedir. Ek olarak katılım motivasyonu ile problem çözme becerisi ilişkisi anlamlı olmasa da aralarında negatif bir korelasyon olduğu yapılan istatistik sonuçları ile belirlenmiştir. Fakat yarışma kaygısı ile problem çözme becerisi arasında bir ilişki bulunamamıştır. Sonuç olarak e-spor oyuncularının katılım motivasyonları arttıkça yarışma kaygı puanları da artış göstermektedir. Ancak yapılan çalışmada katılım motivasyonu ile problem çözme becerisi arasında negatif bir ilişki bulunmuştur, anlamlı bir ilişki ise bulunmamaktadır. Yarışma kaygısı ile problem çözme becerisi arasında da bir ilişki bulunamamıştır.

Anahtar Sözcükler: E-spor, kaygı, problem çözme becerisi, katılım motivasyonu

ABSTRACT

INVESTIGATION OF PROBLEM SOLVING SKILLS, PARTICIPATION MOTIVATION AND COMPETITION CONCERNS OF E-SPORTS PLAYERS

Meltem PAŞAOĞLU

Department of Physical Education and Sport Anadolu University, Graduate School of
Health Sciences, July 2020

Supervisor: Doç. Dr. Serdar Kocaekşi

The aim of this research is to determine the participation motivations, competition concerns and problem solving skills of the participants aged between 18-55 (n=300) who are interested in e-sports, whose age is $= 23.2 \pm 4.41$; In addition, to examine the relationship between problem solving skills and motivation to participate. In addition, it is to examine the relationship between problem solving skills and competition anxiety, and the relationship between participation motivation and competition anxiety levels. Data collection tools used in the study; The demographic information form created by the researchers is Motivation to Participate in E-sports, Competition State Anxiety Inventory-2 (CSAI-2) and Problem Solving Skills Inventory (PSI). In the research, the data were collected via Google Form and after the data were organized in the SPSS 20 program, the analyzes were carried out using the Jamovi 1.6.23 program. Descriptive statistics were used to determine the demographic characteristics of e-sports players. Correlation analysis was used to examine the relationship between e-sports players' motivation to participate, competition state anxiety levels and problem solving skills. Considering the findings of the research, it is seen that as the motivation of participation of individuals interested in e-sports increases, their competition state anxiety also increases positively. In addition, although the relationship between motivation to participate and problem solving skills is not significant, it has been determined by the statistical results that there is a negative correlation between them. However, no relationship was found between competition anxiety and problem solving skills. As a result, as e-sports players' motivation to participate increases, their competition anxiety scores also increase. However, in the study conducted, a negative relationship was found between participation motivation and problem solving skills, but there was no significant relationship. No relationship was found between competition anxiety and problem solving skills.

.Keywords: Esports, anxiety, problem solving skills, motivation to participate

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamın her aşamasında yardımlarını esirgemeyen ayrıca manevi desteğini hissettiğim danışman hocam Doç. Dr. Serdar KOCAEKŞİ'ye

Verilerimin istatistiksel analizinde yardımcı olan Ar. Gör. Umut SEZER'e

Örnekleme grubuma ulaşmamda katkı sağlayan Batuhan ÖZPINAR'a

Tez yazım sürecimdeki desteklerinden dolayı Dr. Öğr. Üyesi Arıkan EKTİRİCİ'ye ve Doç. Dr. Hüseyin ÇEVİK'e

Tez yazım sürecimde ve tüm hayatımda desteklerini esirgemeyen canım arkadaşım Sonay Serpil ALPDOĞAN'a

Tez yazım sürecimde maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen canım arkadaşım Barış HOCAOĞLU'na

Tüm hayatım boyunca maddi manevi yanımda olarak bana destek olan canım aileme en içten duygularıyla teşekkür ederim...

Meltem PAŞAOĞLU

Eskişehir, 2022

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

İÇİNDEKİLER

İçindekiler

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	v
İÇİNDEKİLER	vi
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem.....	3
1.2. Amaç	3
1.3. Önem.....	4
1.4. Varsayımlar.....	4
1.5. Sınırlılıklar	4
1.6. Tanımlar.....	5
2. ALANYAZIN	6
2.1. Spor ve E-spor Kavramlarının İncelenmesi	6
2.1.1. Spor	6
2.1.2. Spor türleri	6
2.1.2.1. Bireysel sporlar	6
2.1.2.2. Takım sporları	7
2.1.3. E-sporun tanımı ve ortaya çıkışı	7
2.1.4. E-sporun tarihsel gelişimi	8
2.1.5. E-sporun özellikleri	10
2.1.6. E-sporu etkileyen başarı unsurları.....	13
2.1.7. E-spor oyun kategorileri ve türleri	14
2.1.8. Dünyada e-spor	15

2.1.9. Türkiye’de e-spor	16
2.2. Problem Çözme Becerileri	18
2.2.1. Problem kavramı	18
2.2.2. Problem çözme kavramı.....	18
2.2.3. Problem çözme ve spor	20
2.2.4. Problem çözme ve e-spor	21
2.3. Katılım Motivasyonu	23
2.3.1. Motivasyon.....	23
2.3.2. Sporda motivasyon.....	24
2.3.3. Sporda katılım motivasyonu	29
2.3.4. E-spora katılım motivasyonu	30
2.4. Yarışma Kaygısı	32
2.4.1. Kaygı.....	32
2.4.2. Kaygı türleri	34
2.4.3. Sporda kaygı.....	36
2.4.4. E-sporda kaygı	37
3. YÖNTEM	38
3.1. Örneklem Grubu.....	38
3.2. Veri Toplama Araçları	38
3.2.1. Demografik bilgi formu	38
3.2.2. Problem çözme envanteri	38
3.2.3. Katılım motivasyonu ölçeği	39
3.2.4. Yarışma durumluk kaygı envanteri-2 (CSAI-2)	39
3.3. Veri Toplama Süreci	40
3.4. Verilerin Analizi.....	40
4. BULGULAR.....	41
5. TARTIŞMA VE SONUÇ	50

5.1. Öneriler	55
KAYNAKÇA	57
ÖZGEÇMİŞ.....	69

TABLULAR DİZİNİ

Tablo 1. <i>Katılımcıların Demografik Özellikleri</i>	41
Tablo 1. 1. <i>Cinsiyet</i>	41
Tablo 1. 2. <i>Eğitim düzeyi</i>	41
Tablo 1. 3. <i>E-spor oyun kategorileri</i>	42
Tablo 1. 4. <i>E-spor yaşı</i>	42
Tablo 2. <i>E-spora katılım motivasyonu ölçeğinin alt boyutlarının ortalama puanları</i> ...	43
Tablo 3. <i>Yarışma durumluk kaygı envanteri-2 (CSAI-2) ortalama puanları</i>	43
Tablo 3. 1. <i>Yarışma durumluk kaygı envanteri-2 (CSAI-2) toplam puanları</i>	44
Tablo 4. <i>Problem çözme becerisi envanteri toplam puan</i>	44
Tablo 4. 1. <i>Problem çözme becerisi envanteri ortalama puan</i>	45
Tablo 5. <i>Doğrulayıcı faktör analizi uyum indeksleri</i>	45
Tablo 5. 1. <i>Problem çözme becerisi envanterine ilişkin uyum iyiliği göstergesi</i>	46
Tablo 5. 2. <i>Yarışma durumluk kaygı envanterine ilişkin uyum iyiliği göstergesi</i>	46
Tablo 5. 3. <i>Katılım motivasyonu ölçeğine ilişkin uyum iyiliği göstergesi</i>	47
Tablo 6. <i>Katılım motivasyonu toplam puanları ve yarışma kaygısı toplam puanlarının korelasyon analizi</i>	48
Tablo 7. <i>Katılım motivasyonuna bağlı regresyon analizi</i>	49

SİMGELER ve KISALTMALAR DİZİNİ

OGA: Online Gamers Association

MOBA: Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası

FPS: Birinci Şahıs Nişancı

RTS: Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game - Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu

TÜDOF: Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu

TESFED: Türkiye E-Spor Federasyonu

LAN: Yerel Alan Ağları

DOTA: Defense of the Ancients

CS:GO: Counter Strike: Global Offensive

Web: www

SS: Standart Sapma

\bar{x} : Ortalama

DFA: Doğrulayıcı Faktör Analizi

RMSEA: Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü

CFI: Karşılaştırmalı Uyum İndeksi

TLI: Tucker-Lewis İndeksi

SRMR: Standardize Edilmiş Artık Ortalamaların Karekökü

1. GİRİŞ

Dünya her geçen gün değişirken kişilerin eğlence anlayışları da değişmektedir. Geleneksel spor etkinlikleri, hayran kitlesini yüzyıllardır elinde tutmayı başarmış olmasına rağmen, teknolojiyle birlikte spor endüstrisi giderek büyümekte ve hızla genişlemeye devam etmektedir. Bu sebeple de e-spor kavramı ortaya çıkmış ve geleneksel sporlarla yarışır düzeye gelmiştir. E-spor başlangıçta atari salonlarında oynanan oyunları kapsasa da teknolojinin gelişmesiyle evlerimize giren bilgisayarlar sayesinde herkesin her an ulaşabileceği bir etkinlik haline gelmiştir. 2019 yılının aralık ayında ortaya çıkan Covid-19 pandemisinin de etkisiyle her geçen gün değişen dünya, geleneksel spora ara verilmesine sebep olmuş ve böylelikle bireylerin e-spora olan ilgisi de artmıştır. E-sporun izleyici kitlesi hem de oyuncu kitlesi artış göstermiştir. Bunun sebebi ise sokağa çıkma yasakları ve üst düzey bulaşıcılığa sahip Covid-19 virüsü olarak gösterilebilir. Tüm dünyada ve ülkemizde bu kadar ilgi gören e-sporun araştırılması ise ülkemizde yetersiz görülmektedir.

E-sporunda motivasyon sporda motivasyon kadar önemli bir parametre olarak karşımıza çıkmaktadır. Literatür incelendiği zaman sporda motivasyon ile ilgili birçok çalışma karşımıza çıkmaktadır (Soyer ve ark., 2010; Aktaş ve ark., 2006; Öz ve Üstün, 2019). Fakat e-spor ile ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında e-sporunda motivasyon yok denecek kadar azdır. Motivasyonun da kendi altında dalları bulunmaktadır ve katılım motivasyonu adı altında sporda birçok çalışma mevcuttur (Demir ve İlhan, 2019; Demir ve ark., 2017; Demir ve İlhan, 2019; İlhan ve Gencer, 2013; Kaman ve ark., 2017). Fakat e-spor alanında katılım motivasyonu ile ilgili yapılan çalışmalar ülkemizde oldukça azdır (Öz ve Üstün, 2019; Yıldız ve ark., 2020). E-sporun gelişen bir endüstri olduğu düşünüldüğünde e-spor ile ilgilenen bireylerin niçin e-sporla ilgilendiği merak konusudur. Bu sebeple çalışmamızda e-spora katılım motivasyonu ölçeği kullanılmıştır. Böylelikle e-sporla ilgilenen katılımcıların katılım motivasyonlarının belirlenmesi sağlanmıştır.

Sporla ilgili kaygıyı hafifletmek, bir spor bağlamında önemlidir, çünkü yarışmacılar performansta felakete yol açan bozulmalardan kaçınabilir ve olumlu performans sonuçları elde edebilir (LeNorgant, 2019). E-sporunda da sporda olduğu gibi kaygı düzeyi önemli bir faktördür. Fakat ülkemizde e-sporunda kaygıyı inceleyen bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bunun sebebinin e-sporun ülkemizde yeterince ilgi görmemesi ve e-

sporun öneminin kavranmaması olarak düşünülmektedir. Yurtdışındaki çalışmalara bakıldığında ise e-spor da kaygı ile ilgili birçok çalışmaya rastlanmaktadır (Martynenko ve ark., 2020; Meichsner ve ark., 2021; Pereira ve ark., 2021).

Sporda önemli bir parametre olan problem çözme becerisi e-spor da önemli bir parametredir. Literatür incelendiğinde sporda problem çözme becerisini içeren birçok çalışmaya rastlanmaktadır (İnce ve Şen, 2006; Çağlayan ve ark., 2008; İnce ve ark., 2010; Pulur ve ark., 2012; Karabulut ve Kuru, 2009). Fakat ülkemizde e-spor da problem çözme becerisi ile ilgili çalışmaya rastlanmamaktadır. Farklı ülkelerde ise e-spor da problem çözme ile ilgili birçok çalışma bulunmaktadır (Griffits, 2017; Baltezarević ve Baltezarević, 2019; Rothwell ve Shaffer, 2019; Sousa ve ark., 2020; Orme, 2020; Dickenson, 2021; Komatsu ve ark., 2021).

E-spor ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde, e-spor sayesinde bireylerin bilişsel olarak strateji geliştirdiği, hızlı karar alma yeteneğinin geliştiği, motor becerileri geliştirdiği, iş birliğine teşvik ettiği, takım halinde çalışabilme becerisinin geliştiği, motivasyon sağladığı gibi olumlu etkileri olduğu görülmektedir (Mustafaoğlu, 2019).

Bu araştırmanın amacı, e-spor da katılım motivasyonu, yarışma kaygısı ve problem çözme becerisinin belirlenmesidir. Belirlenen parametrelerin ise literatür incelendiğinde kendi aralarında ilişkili olması beklenmektedir. Bu sebeple araştırmanın ana konusu olan problem çözme becerisi ile yarışma durumluk kaygısı arasındaki ilişkinin belirlenmesi, yarışma kaygısı ve katılım motivasyonu arasındaki ilişkinin belirlenmesi ve son olarak problem çözme becerisi ile katılım motivasyonu arasındaki ilişkinin belirlenmesi amaçlanmaktadır.

Jerath ve ark. (1993)'nın yaptığı çalışmada problem çözme becerisinin zeka, stres ve dışadönüklük parametrelerinin önemli belirleyicileri olarak belirtmişlerdir. Ek olarak etkili problem çözmeyi gerçekleştirmek için durumluk kaygısının önemli bir rol üstlendiğini belirtmişlerdir. Kaygısı yüksek olan bireylerin, problem çözme becerisine odaklanamadıkları ve göreve uygun düşünceler geliştiremedikleri görülmüştür. Ada ve ark. (2010)'nın yaptıkları çalışmada da kaygı düzeyi yüksek bireylerin karşılaştıkları problemleri etkili çözemedikleri görülmüştür. Yapılan çalışmalar da göz önünde

bulundurulduğunda e-spor ile ilgilenen bireylerin yarışma durumluk kaygıları ile problem çözme becerileri arasında anlamlı ilişki olup olmadığı tartışması söz konusudur.

Yılmaz (2020)'ın yaptığı çalışmada bireyi oyun oynamaya yönlendiren sebeplerden bir tanesinin, bireyin sorunlardan kaçma isteği olduğu görülmektedir. E-sporla ilgili farklı çalışmalarda da aynı sonuçlara rastlanmaktadır (Griffiths, 2010); (Wood, 2008); (Triberti, ve diğerleri, 2018). Tüm bunların ışığında problem çözme becerisi ile e-spora katılım motivasyonu arasında ilişki olup olmadığı araştırma konusunu oluşturmaktadır.

Sporla motivasyon ve kaygı ile ilgili araştırmalar mevcuttur. Fakat literatür taraması sonucu, spora katılım motivasyonu ile sporcuların kaygı düzeyi arasındaki ilişkiyi araştıran bir çalışmaya rastlanmamıştır. E-spor oyuncularının katılım motivasyonları ile kaygı düzeyleri arasında bir ilişki olup olmadığı konusunda da bir araştırmaya rastlanmamıştır. Çalışmamızda ise ana konulardan bir tanesi katılım motivasyonu ile yarışma durumluk kaygısı arasındaki ilişkiyi incelemektir.

1.1. Problem

Araştırmanın amacına uygun olarak hazırlanmış olan problem cümleleri aşağıdaki gibi belirlenmiştir.

- 1) E-spor oyuncularının problem çözme becerisi ile kaygı düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- 2) E-spor oyuncularının problem çözme becerisi ile katılım motivasyonları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- 3) E-spor oyuncularının katılım motivasyonları ile kaygı düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.2. Amaç

Bu çalışmanın amacı, e-spor oyuncularının problem çözme becerilerinin belirlenmesi, katılım motivasyonlarının incelenmesi ve yarışma kaygılarının tespitidir. Bu çalışma, e-spor oyuncularının problem çözme becerileri ile katılım motivasyonları, katılım motivasyonları ile yarışma kaygı düzeyleri ve problem çözme becerileri ile yarışma kaygı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesini içermektedir.

1.3. Önem

Yapılan bu çalışma sayesinde, e-spor ile ilgili akademik bir literatürün oluşturulmasına katkıda bulunulacağı düşünülmektedir. Dünyada ve ülkemizde e-spor oyuncularının problem çözme yetenekleri ile ilgili yapılan çalışmaların eksikliği tespit edilmiştir. Bu çalışmanın, e-sporun temellerinin sağlam bir şekilde atılmasına ve geleceğin sporu olarak görülen e-spora yönelik çalışmalara ışık tutulmasına katkı sağlayabilecek nitelikte olduğu düşünülmektedir. Yapılan literatür taraması sonucu ülkemizde e-spor oyuncularının yarışma kaygılarının eksikliği tespit edilmiş ve bu alana katkıda bulunmak amaçlanmaktadır. Ayrıca e-spor oyuncularının katılım motivasyonlarının değerlendirilmesi literatürdeki eksikliklerden biridir. E-spor oyuncularının problem çözme becerileri ile ilgili analizlerinin gerçekleştirilmesi de alan yazında doldurulması gereken bir boşluktur. Ek olarak problem çözme becerisi ile kaygı düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi, kaygı ile katılım motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi ve son olarak katılım motivasyonu ile problem çözme becerisi arasındaki ilişkinin incelendiği farklı çalışmalar bulunurken e-spor ile ilgili literatürde çok fazla kaynağa rastlanmamıştır. Bu parametrelerin arasındaki ilişkinin de e-spor için önemli olduğu düşünülmektedir. Çalışmamızın antrenörlere, e-spor oyuncularına ve spor camiasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4. Varsayımlar

Bu çalışma kapsamında bazı varsayımlar kabul edilmiştir:

Katılımcıların, Google form üzerinden kendileri ile paylaşılan ölçeklerdeki soruları dikkatlice okuyarak kendileri için en uygun şekilde cevapladıkları varsayılmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

- E-spor oyuncularının 18 yaş üstü olması,
- En az bir e-spor branşıyla ilgilenmesi
- En az bir yıl e-spor ile ilgilenmesi

- Arařtırmadaki katılımcılar, Google Form üzerinden paylaşılan ölçeęi cevaplayan bireyler ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

E-spor: Günümüzde her geçen gün gelişme gösteren bir spor dalıdır. Ancak e-sporun spor olup olmadığı konusunda farklı görüşler de bulunmaktadır. Birçok dilden, dinden ve ırktan insanlar bilgisayar gibi teknolojik araçlar sayesinde aynı oyunda buluşabilmekte ve birbirileri ile oyun oynama imkanına sahip olabilmektedir. E-spor sahip olduğu bu özelliğinden dolayı aynı zamanda sosyalleşmenin de elektronik bir versiyonunu sunmaktadır. Bunun yanında e-spor, yalnızca insanların evden oynadığı oyunlardan ibaret değil; aynı zamanda özel tahsis edilmiş alanlarda ve organizasyonlarda binlerce insanın buluşarak birlikte oyun oynadığı bir spor türü olarak da tanımlanmıştır. E-sporun, spor olarak değerlendirilmesinin en temel faktörü ise hem zihinsel hem de fiziksel beceri gerektirmesidir (Ocak, 2020).

Problem çözme: Kişi bir sorunla karşılaştığında o sorunu çözebilmek için sorunu tanımlamasını, çözüm oluşturmasını içeren beceridir.

Kaygı: Bir tür huzursuzluk duygusu, ruhsal olarak güvende hissetmeme hali ve insanı sürekli dürten bir iç sıkıntısıdır (O’Gorman, 2016 s.1).

Bedensel kaygı: Somatik kaygı olarak da adlandırılır. Bedensel tepkiler söz konusudur. Kalp atım hızı artışı, kısa ve kesik nefes, gergin kaslar, terleme, ayak ve kolların sürekli oynatılması, yürüme ve konuşma isteęi, dalgınlık ve dikkatsizlik bedensel kaygının belirtileri arasında yer almaktadır (Ekmekçi, 2017 s.74).

Bilişsel kaygı: Bireyin kendisi ile ilgili negatif düşünceleri bilişsel kaygıyı içerir (Ekmekçi, 2017 s.74).

Motivasyon: Latince bir kelime olan ‘‘movere’’ kelimesinden gelen, ‘‘hareket etmek’’ anlamına sahip ve belirli bir şekilde direkt olarak bir davranışı yönlendiren güçlü iç kuvvet olarak tanımlanır (Karageorghis ve Terry 2011 s.27).

Katılım motivasyonu: Bireyin bir etkinliğe katılmasının arkasında yatan motivasyonu ifade eder.

2. ALANYAZIN

2.1. Spor ve E-spor Kavramlarının İncelenmesi

2.1.1. Spor

İnsanlarda hareket etme becerisi, hayvanlarla benzerlik göstermesine rağmen insanın aklıyla birleştiği zaman yaşam kalitesini ve standartlarını kendi avantajı için kullanır hale gelmiştir. İnsanın tarihi evrimi süresince hareket etme yeteneği, temel ihtiyaçlarını gidermeye yardımcı olmuş aynı zamanda bilinmeyen hayvanlara karşı kendini savunma ihtiyaçlarını gidermiştir. Daha sonraki süreçte ise bireyin beğenilmesini, takdir edilmesini ve yeteneğini en üst düzeye çıkartmasını da sağlamıştır. Hareket ederek yaşamını idame ettiren insan, sporun da geçmişi oluşturmuştur (Yıldırım ve Özcan 2011).

Aydın ve Akkoyunlu (2017)'ya göre spor, insanların birer birey olarak fiziksel, bilişsel ve psikolojik parametrelerinin eş zamanlı bir şekilde ortaya konması, bireyin kendisine ve rakip oyunculara karşı önceden belirlenmiş olan bir disiplini oluşturur. Ek olarak getirdiği düzen içinde kazanma amacı gütmesi ve bu süreçte verilen mücadelenin o sıradaki heyecanını yaşamayı amaçlayan eylemler bütünü şeklinde tanımlanmışlardır.

Spor; belli kuralları olan, fiziksel ve zihinsel yönlerin takım halinde veya bireysel olarak sergilendiği rekabete dayalı bir olgu olarak da tanımlanabilir.

2.1.2. Spor türleri

Sporun birden çok branşı bulunmaktadır. Bu branşlar da kendi içinde bireysel ve takım sporları olarak ikiye ayrılır. Bireysel spor branşları ve takım sporları arasında ne kadar fark olsa da ikisi de sporun gerektirdiği çoğu kavramı içinde ortak olarak bulundurulur. Hem bireysel, hem de takım sporlarında kişiler, disiplinli ve ilkel olmayı ek olarak kurallı çalışmayı, otoriteye itaat etmeyi, yapılan sportif karşılaşmaların sevincini ve üzüntüsünü paylaşmayı, bir gruba ait olmayı ve onu temsil etmeyi içeren etkinliklere katılmaktadır (Yıldırım ve Özcan, 2011).

2.1.2.1. Bireysel sporlar

Bireysel sporlar, herkesin kendi için yarıştığı spor dallarıdır. Bireysel sporlara örnek olarak atletizm, binicilik, boks, eskrim, güreş, tenis, judo, badminton, masa tenisi örnek

olarak gösterilebilir. Bireysel spor branşları bireyin; irade gelişimini, kendini aşma becerisini, kendisiyle mücadele etmesini ve özgüven kazanmasını geliştirir (Salar vd., 2012). Bireysel spor branşıyla ilgilenen sporcular genellikle kendine güveni olan, kendi problemleriyle başa çıkmayı bilen, karar verme mekanizması gelişmiş kişilerdir. Bireysel sporlarda sorumluluk bir takıma atfedilmez ve birey kendi performansından sorumludur. Bu sebeple de bireysel spor branşıyla ilgilenen kişilerdeki stres daha yoğun bir şekilde yaşanabilir (Ocak, 2020).

2.1.2.2. Takım sporları

En az iki ve üzerinde sporcudan oluşan takımlar arasında gerçekleştirilen futbol, basketbol, hentbol, voleybol, rugby, su topu gibi müsabakalar takım sporları içerisinde değerlendirilmektedir. Takım içinde belirlenen ortak hedefe yönelik olarak sporcular birlikte hareket etmeli ve diğer takım sporcularına üstünlük sağlayabilme adına birlikte mücadele etmelidirler. Her takımın kendine ait bir hedefi vardır ve takımlar bu hedef çevresinde toplanmayı başarmalı ve birlik olmalıdırlar. Takım üyelerinin arasındaki iletişim becerilerinin yüksek olması ve iş birliği içinde olmaları takım bütünlüğü konusunda önem arz etmektedir. Takımın hedefleri takımı meydana getiren üyeler tarafından belirlenir, kararlar birlikte alınır ve kurulan iletişimle birlikte çatışmalar önlenir ve takım iş birliği içerisinde çalışmaya devam eder (Ocak, 2020).

2.1.3. E-sporun tanımı ve ortaya çıkışı

Yapı olarak spor, sürekli bir hareketi içerisinde barındıran bir olgudur. Bu sürekliliğin içerisinde ise sürekli kural değişiklikleri meydana gelmekte, eklenen kural değişiklikleri ile spor sürekli bir biçimde güncel tutulmaya çalışılmaktadır. Sporun özündeki özelliklerine ve spor doğasına zarar vermeden ve ek olarak modern yaşam koşullarını da içinde bulunduran yeniliklerin başında dijitalleşme gelmektedir (Akgöl, 2019). Böylelikle teknoloji alanında yaşanmakta olan gelişmeler her alana yansıdığı gibi spor alanına da yansımıştır. Teknolojinin spor üzerindeki yansıması ise elektronik spor olarak karşımıza çıkmaktadır.

"Elektronik Sporlar" veya "e-sporlar" terimi doksanların sonlarına kadar uzanmaktadır. "E-spor" terimini Eurogamer evangelisti Mat Bettington'un e-sporu geleneksel sporlarla karşılaştırdığı Çevrimiçi Oyuncular Derneği'nin (OGA) lansmanında

1999'da yayınlanan bir basın bülteninde ortaya koymuştur (Wagner, 2006). Bu kullanımdan sonra e-sporun birçok tanımı yapılmıştır.

Wagner (2006) e-sporu, bireylerin bilgilerini ve iletişim teknolojilerini kullanarak zihinsel yeteneklerini ya da fiziksel yeteneklerini geliştirebildiği ve aynı zamanda kendini eğitebildiği bir olgu olarak tanımlamaktadır. Ek olarak Wagner (2006) e-sporu spor faaliyeti olarak tanımlamıştır.

E-spor, tek oyuncuların veya takımların oyunun sonunda belirli bir hedefe ulaşmak için birbirleriyle yarıştığı organize bir oyundur (Korotin ve ark, 2019).

"E-spor" terimi, "elektronik" ve "spor" terimlerinin bir araya gelmesiyle oluşmuştur ve bazen rekabetçi oyun olarak da tanımlanır.

2.1.4. E-sporun tarihsel gelişimi

E-spor günümüzde bir fenomen haline gelmiş olsa da aslında çok daha eski tarihlere dayanmaktadır. E-spor olgusunun izlediği yolu anlamak için e-spor üzerine tarihsel bir bakış gerekmektedir (Scholz, 2019, s.18).

Rekabetçi oyunun kökleri bilgisayarın ortaya çıkmasına kadar uzanmaktadır (Scholz, 2019 s.17). Ek olarak rekabetçi oyunların başlangıcının, video oyunlarının kökenleriyle oldukça iç içe geçmiş bir durum olduğu da yadsınamaz bir gerçektir. Bazı kaynaklarda eğlence amaçlı ilk oyunun 1958'de William Higinbotham tarafından yazılan Tennis for Two oyunu olarak benimsenmiş (Wolf, 2012 s.218) olmasına rağmen; The Nimatron adlı ilk elektromekanik Nim oyuncu makinesi 1940'ta icat edilmiş ve New York Dünya Fuarı sırasında sergilenmiştir (Rougetet, 2016). Nim oyununun 1940'ta sunulduğu şekliyle, Two for Two ilk oyun olup olmadığı tartışmaya açık bir konudur. Ancak Tennis for Two, modern video oyun endüstrisi için başlangıç noktası olarak görülebilir. Nim, eğlence amaçlı değil, teknolojik olanakların ayrıntılı bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle Tennis for Two oyunu, o zamana kadarki diğer tüm video oyunlarından çok farklıdır; bunun sebebi ise Tennis for Two oyununun yalnızca eğlence amaçlı yaratılmasıdır (Schloz, 2019 s.19). Bu dönemlerde bir video oyun endüstrisi yaratmak mümkün olmamıştır. Bunun ana nedenlerinden biri ise bilgisayarların pahalı oluşudur. 1970'lere kadar, insanların sadece küçük bir kısmının bilgisayarlara erişimi mümkün olmakla birlikte bu bilgisayarların çoğunlukla iş yerinde olması da bu endüstrinin bu yıllarda gelişmemesinin sebebi olarak gösterilebilir. Bilgisayarların ucuzlaması ve atari oyunlarının ve oyun konsollarının yükselişine neden olmasıyla bu

durum deęişmiştir. Magnavox, Atari ve Vectorbeam gibi şirketler ilk ürünlerini 1972 civarında piyasaya sunmuşlardır (Schloz, 2019 s.20).

Teknolojinin giderek gelişmesiyle turnuvalar düzenlenmeye başlamıştır ve ilk video oyunu turnuvası 19 Ekim 1972'de düzenlenmiştir. Yarışmacılar bilim kurgu roket savaşı oyunu Spacewar'da savaşmak için Los Altos, California'daki Stanford Yapay Zeka Laboratuvarı'nda bir araya gelmişlerdir ([http-1](http://1)).

E-spor içeriğinin temel özelliği olarak karşımıza çıkan rekabet içerikli oyunlar, video oyunlarının piyasaya çıkmasından günümüze kadar gelişerek gelmiş bir olgudur. 1980 ve 1990 yıllarından günümüze kadar gelen oyun konsolları ortaya çıkmıştır. Bu duruma önyak olan arcade oyun makineleri ve arcade oyun makineleri için üretilmiş olan video oyunları büyük bir ilgi odağı olmuştur. Ek olarak oyun salonlarında oyun oynamak da popülerliği arttıran bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun salonlarında oynanan oyunlar gelişen teknoloji ile internet ağı teknolojisine sahip deęillerdir. Fakat oyun salonlarında oynanan oyunlarda da oyundaki en yüksek skoru elde edebilme amacı olduğu için günümüzdeki rekabetçi oyunculuğun başlamasının temelini oluşturmuştur (Aslan, 2019).

1989 yılında dünya genelinde web'in (www) piyasaya sürülmesi ve E-sporun kökeninin, 1990'ların başında ortaya çıkan ağ ve çok oyunculu oyunları içeren yazılım ve donanım teknolojileri sayesinde e-sporun temelleri atılmıştır 1990'ların başında e-sporun tarihi başlamış ve bu on yılda oyuncuların sayısı önemli ölçüde artmıştır (Jonasson & Thiborg, 2010).

Kişisel bilgisayar ve toplumun büyük bir kısmı için satın alınabilirliği nedeniyle, video oyunları 1990'larda daha da ulaşılabilir olmuştur. Dahası, PlayStation, Game Boy gibi konsollar aracılığıyla oynanan video oyunları da geniş bir insan yelpazesine ulaşmıştır. Bununla birlikte, rekabetçi oyunlar, özel çok oyunculu video oyunları ve bunları internet üzerinden oynama şansı nedeniyle önemli bir artış göstermiştir. Artık diğer insanlarla oynamak ve yarışmalar yapmak mümkün hale gelmiş, bu deęişiklik sayesinde insanların birbirleriyle rekabet edebildiği e-spor konusunda bir dönüm noktasına gelinmiştir (Schloz, 2019 s.21).

E-spor yarışmalarını incelediğimizde ilk gerçek etkinlik olarak karşımıza "Quake" yarışması çıkmaktadır. Bu etkinlik ise 1997 yılındaki Red Annihilation adı altında düzenlenmiştir. "Quake" etkinliğindeki yarışmaya yaklaşık iki bin kişilik katılım

gerçekleştirilmiştir. Bu yarışmanın ödülü ise Ferraridir (Alioğlu ve Algül, 2020). Bu turnuva ek olarak MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, Çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası) tarzında oyun içeriğine sahip ilk turnuva olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir sonraki süreçte ise, Counter Strike (Silahlı savaş oyunu), Fifa (Futbol oyunu) gibi oyunların turnuvaları artış göstermiştir (Kocadağ, 2019). 2000’li yıllarda, teknolojinin ve yazılım gücündeki artış ile birlikte e-spor müsabakaları daha kaliteli ve sevilen hâle gelmeye başlamıştır (Alioğlu ve Algül, 2020). İsveç’te 2008 yılında düzenlenen 2000 euro para ödüllünü içeren yerel bir turnuva gerçekleştirilmiştir. İsveç’te düzenlenen bu turnuvayla ortaya çıkan sistem, oyundaki yeteneğe göre sıralama (ranking) sistemidir (Jonasson & Thiborg, 2010). Bu sistem e-sporun temeli olan rekabetçi oyun sisteminin temelini oluşturmaktadır. Kazanan oyuncunun belirli bir miktarda puan kazanırken oyun içi sıralamaları yükselmekte ve kaybeden oyuncunun belirli miktarda puan kaybederek sıralamalarının düşmesiyle oyuncuların kendi yeteneklerine benzer seviyelerdeki diğer oyunculara karşı mücadele ettiği sıralama sistemi sayesinde oyuncular arası rekabet daha da yükselmiştir (Kocadağ, 2019).

Turnuvalardaki oyun ödülleri, e-sporun gelişmesiyle artış göstermiştir. İlk düzenlenen turnuvalarda ödül; 1000 dolar, 2000 euro, 5000 dolar gibi şimdiki ödüllere bakıldığında zamanla düşük miktarlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sebeple e-spor yakın zamana kadar yaygınlaşmamıştır. 2011 yılında Valve şirketi Frozen Throne üzerinden oynanmakta olan Dota (Defense of the Ancients) oyununun yapımcısıyla anlaşmış ve oyunu satın almıştır. 2011 yaz döneminde ise 1,6 milyon dolar ödül havuzuna sahip “the international” isimli Dota 2 dünya şampiyonasını düzenlemiştir. Esport Earnings adlı internet sitesinde ([http-1](http://1)) 2011 yılından itibaren her geçen gün Dota 2 dünya şampiyonasının ödül havuzunu giderek arttırdığı görülmektedir. Dota 2’nin 2018 yaz döneminde düzenlenen dünya şampiyonası The International 8’in ödül havuzu ise 25,5 milyon dolar olarak karşımıza çıkmaktadır. Her geçen gün ödül havuzu artan e-spor turnuvalarının, takipçi kitlesi ve sektörü de günümüzdeki e-sporun bu kadar yaygın hale gelmesini sağlamıştır. (Kocadağ, 2019).

2.1.5. E-sporun özellikleri

E-spor, fiziksel olduğu kadar zihinsel bazı özellikleri de bünyesinde bulundurmaktadır. Bu özelliklere örnek olarak; sanal veya bilgisayar ortamında e-sporun icra ediliyor olması, geleneksel sporlar ile karşılaştırıldığında zaman çok büyük parasal

kaynağa ihtiyaç duymaması, dünyanın herhangi bir yerinde e-sporu gerçekleştirebilme imkanına sahip olması, bir birey olarak veya takım olarak oyunun oynanabilmesi ve e-sporun kendisine ait araç gerece sahip olması olarak sıralanabilir (Akın, 2008). E-spor oyunlarının da geleneksel sporlar gibi ünlü oyuncularını, hayran kitleleri, formaları, takımları, ligleri ve dramatik geri dönüşleri mevcuttur (Kocadağ, 2017).

İnternetin büyümesi nedeniyle, e-spor oldukça uluslararasıdır ve çeşitli ülkelerden insanlar birlikte aynı oyunu oynayabilirler. Ayrıca spor organizasyonları genç kitlelere ulaşmak için çaba gösterirken e-spor ile uğraşan kitlenin büyük bir kısmını genç nüfus oluşturduğu görülmektedir (Scholz, 2019 s.4).

E-sporun özelliklerine bakıldığında;

- E-spor takımlarının kurulması,
- E-spor oyuncularının profesyonel bir biçimde belirlenen bir ücret karşılığında performanslarını ortaya koymaları,
- E-spor takımlarının menajerlerinin ve koçlarının olması ve menajer ve koçlar tarafından yönetiliyor olması,
- Günümüzde popüler olan medya kanallarında (Twitch, YouTube vb.) maçların canlı olarak yayınlanması,
- Lig ve turnuvalara sahip olması
- E-spor etkinliklerinin düzenlenmesi

gibi özelliklere sahip olduğu görülmektedir. Bu özellikler, geleneksel spor ve e-sporun ortak özellikleri olarak değerlendirilmektedir. (Kocaömer, 2019).

Zamanla yarışmaların düzenlendiği farklı oyunların sayısı artmış ve her geçen gün giderek artış göstermektedir. İyi bir e-spor oyunu, oyuncuların birer birey olarak veya bir takım halinde performanslarını sergilediği zaman ve mekan ile sınırlandırılmıştır. Yarışmalar İnternet üzerinden veya Yerel Alan Ağları (LAN) olarak adlandırılan araçlarla gerçekleştirilmektedir. En prestijli yarışmalar, hem daha küçük hem de çok sayıda

bilgisayarın tek bir binada birbirine bağlandığı LAN'da yapılır (Jonasson & Thiborg, 2010).

Günümüzde modern spor olarak adlandırılan e-spor, rekabete dayanan ve profesyonelleşmiş dijital oyunlar olarak tanımlanabilir. Elektronik sporun ek olarak espor, eSpor, e-spor şeklinde kullanımları da mevcuttur. E-spor oyunları; bilgisayarlar, konsollar ve akıllı telefonlar aracılığıyla oynanabilmektedir. Ek olarak her oyun bir e-spor olarak adlandırılmamaktadır. Oyunların elektronik spor olarak adlandırılabilmesi için bazı özellikleri içermesi gerekmektedir. Bu özellikler ise aşağıdaki gibi sıralanabilir.

- Profesyonelleşmiş bir lige ve turnuvaya sahip olması,
- Kulüplerin ve takımların oluşturulması,
- Bir rekabet içinde olunması (kazanan tarafın ve kaybeden tarafın bulunması),
- Profesyonel bir biçimde oyun oynayan bireylerin bulunması,
- Çevrimiçi ve çevrimdışı izleyici kitlesine sahip olması,
- Kolaylıkla ulaşılabilmesi,
- E-spor müsabakalarının internet veya televizyon aracılığıyla canlı olarak yayınlanmasıdır.

Yukarıda belirtilen özellikleri içerisinde bulunduran e-spor oyunlarını ise; League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Hearthstone, Overwatch, PUBG, Dota II, Fortnite, Fifa gibi oyunları sıralayabiliriz (Kocaömer, 2019).

E-sporu oluşturan en önemli bileşenlerden biri de markalardır. Markalar, e-spor etkinliklerini düzenlemekte, takımlara ve e-spor sporcularına sponsorluk yaparak kendilerini e-spor ile bir bütün haline getirerek mevcut ve potansiyel tüketicileri ile iletişime geçme isteğindedirler. Bu gibi markalar ise Twitch, Acer, Coca-Cola, Samsung, Red Bull, Intel, Vodafone, Vestel, HP, olarak gösterilebilir. Sponsor markaların gayelere bakıldığında mevcut olan ve potansiyel içermekte olan tüketicileri içermektedir. Ancak e-spor liglerini, turnuvalarını, takımlarını, oyuncularını ve medya kanallarını

destekleyerek e-spor ekosisteminin sağlıklı bir şekilde yaşamını sürdürmesi yönünde de önemli bir yere sahiptirler (Kocaömer, 2019).

2.1.6. E-sporu etkileyen başarı unsurları

Başarı; bir amaç uğruna var olan yeteneklerin sonuna kadar kullanılarak, sonuca ulaşma çabası olarak tanımlanmaktadır (Mustafaoğlu, 2018). Tüm spor branşlarında olduğu gibi e-spor da başarı önemli bir unsurdur ve sanal olarak e-spor kavramında karşımıza çıkmaktadır.

Argan ve ark. (2006) e-spor oyuncularını ile ilgili yaptıkları araştırmada, e-spor oyuncularının başarı unsurları olarak düşünme hızı, önsezi, zekâ, takım oyunu, el çabukluğu, görme yeteneği ve konsantrasyon olarak belirtmişlerdir (Argan, 2006). Ecevit ve ark. (2018) ise, e-spor oyuncularını ile yaptıkları çalışmada başarıyı etkileyen en önemli faktörlerin düşünme hızı, konsantrasyon ve takım olma olarak sıralamış, bu çalışmada en az yüzdeyi ise liderlik seçeneği almıştır (Ecevit ve ark, 2018). Zirek ve ark. (2018) e-spor oyuncularının bakış açısıyla başarı unsurlarının değerlendirilmesi ile ilgili yaptıkları çalışmada başarılı olmayı etkileyen en önemli araç gereçleri tanımlamış bunlar ise; internet hızı, mouse ve kulaklık olarak belirtilmiştir. Bunlara ek olarak klavye, gözlük, eldiven, forma, mouse pad de katılımcılar tarafından başarıyı etkileyen faktörler arasında değerlendirilmiştir (Zirek ve ark, 2018).

E-spor da başarıyı sağlayabilmek için sporcuların; bilişsel, duyuşsal, psikolojik, fizyolojik ve motor performans düzeyleri önemlidir (Kilci ve Yalçınar, 2020).

E-sporu, geleneksel sporun özellikleriyle karşılaştığımızda ise; gönüllü olarak gerçekleştirilen ve içsel motivasyona dayalı bir oyunu içerdiğini ifade edebiliriz. E-spor, bir kazanan ve bir kaybeden tarafın olduğu karşılaşmalar veya müsabakaları içermektedir. Karşılaşmalar strateji içerdiği kadar taktik ve takım motivasyonu da gerektirmektedir. E-sporcuların tartışmalar içerisinde yer alan fiziksel yetenek bağlamını incelediğimizde ise e-sporcuların klavye ve mouse ile dakikada 400 hareket yaptıkları görülmektedir (Mustafaoğlu, 2018).

2.1.7. E-spor oyun kategorileri ve türleri

E-sporadaki en popüler türler birinci şahıs nişancı (FPS), gerçek zamanlı strateji (RTS) ve spor oyunları olarak literatürde karşımıza çıkmaktadır. Birinci şahıs nişancı oyunlarında oyuncu, oyundaki sanal temsili olan bir avatarı kontrol eder. Oyunun sanal ortamına avatar bakış açısıyla yaklaşılır. Oyun oynandığı sırada ekranda görünen tek şey eller ve kullandıkları silahlardır. Buna karşılık, Gerçek Zamanlı Strateji oyunlarında oyuncu, "kuşbakışı"ndan görülen bütün bir orduyu kontrol eder ve oyunlar, farklı şekillerde savaş içerir. En popüler birinci şahıs nişancı oyunlarından biri Counter-Strike ve bunun gerçek zamanlı strateji oyunlarındaki karşılığı Star Craft olarak karşımıza çıkmaktadır. Spor oyunlarında doğal olarak geleneksel (veya modern) sporlar simüle edilmiştir. Popüler bir başlık FIFA futbol serisidir. E-spor oyunları, her zaman diğer yarışmacıları ya onları yok ederek ya da spor oyunlarında olduğu gibi sadece en hızlı yarışarak ya da en çok gol atarak yenmekle ilgilidir. (Jonasson & Thiborg, 2010). Türkiye E-spor Federasyonu ise e-spor branşlarını 7 türe ayırmıştır. Bunlar;

- 1- MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası): Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenasını ya da diğer bir adıyla MOBA, bir gerçek zamanlı strateji savaş video oyunu türünü içermektedir. Genel olarak beş kişi ile oluşturulan iki farklı takımın üç ana yoldan oluşmuş bir harita üzerinde karşı takımın enerji kaynağını yok etmeyi amaçlamaktadır (http-2).
- 2- FPS (Birinci Şahıs Nişancı): Diğer bir oyun türü olan FPS özellikle Counter-Strike oyunu tarafından tanımlanan birinci şahıs nişancı (FPS) türündeki oyunları, aksiyon veya dövüş etkinliğini içermektedir. FPS oyunları, silahlı bir karakteri engeller ve engellerle noktalanmış bir manzaradan geçen, ateş eden ve genellikle insan veya bilgisayar kontrollü rakipler tarafından vurulan bir karakteri tasvir etmektedir. Oyunlar "birinci şahıs" olarak adlandırılır, çünkü ara yüz biraz sıra dışıdır ve nesnel bir kuş bakışı veya "tanrı'nın bakışı" görünümünden ziyade, oyun alanındaki bir bireyin görebileceği gibi, oyuncunun eylemin bakış açısını oluşturmaktadır (Burk, 2013).
- 3- RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu): RTS oyununu oynayan oyuncular, birbirlerinin sırasını beklemeden sürekli bir şekilde karşılıklı oynamaya devam ederler. Bunun tersi bir oyun olan sıra tabanlı strateji oyunlarında ise oyuncular hamle yapabilmek için rakibinin hamlesini beklemek zorundadırlar (http-2).

- 4- BATTLE ROYALE: Bir dövüşün, aynı anda karşı karşıya gelen çok sayıda savaşçıdan oluştuğu ve yalnızca bir kazananın ortaya çıkabileceği bir video oyunu türüdür (Bousquet ve Ertz, 2021).
- 5- SPOR: Geleneksel spor dalları olarak adlandırdığımız; futbol, basketbol, voleybol v.b., sporların sanal ortamda gerçekleştirilen halleridir (http-2).
- 6- MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game - Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu): Aynı sunucuda oynayan genellikle yüzlerce veya binlerce oyuncunun olduğu çevrimiçi bir oyun olarak da adlandırılır (Bousquet ve Ertz, 2021).
- 7- FIGHTER: Dövüş oyunlarında oyuncu, belli bir dövüş disiplinine göre hareket etmektedir ve seçilen sanal karakterler ile diğer oyuncuların seçtiği diğer sanal karakterlere karşı üstün gelmeye çalışmaktadır. Yaygın olarak bir oyuncuya karşı bir oyuncu şeklinde oynanmaktadır (http-2).

2.1.8. Dünyada e-spor

E-spor son yıllarda Asya ülkelerine ek olarak Amerika Birleşik Devletleri, İsveç ve Norveç gibi birçok ülkede müfredat programlarına girmekle kalmamış burs programları arasında da yerini almaya başlamıştır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). Giderek artan e-spora katılım sayılarındaki artış e-spora olan ilginin giderek arttığını göstermektedir. Bu sebeple e-spor 2000'li yılların başından günümüze kadar popülaritesini dünya genelinde arttırmakta olan bir spor branşı olarak kabul edilmektedir (Ocak, 2020). Yükü ve Kaplanoğlu'nun 2018 yılında yaptıkları çalışmada, dünyada en az 385 milyon kişinin e-spor seyircisi, 100 milyondan fazla kişinin e-spor oyuncusu olarak bu ekosistemde bulunduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca, e-spor fenomeninin 2017 yılındaki gelirine baktığımız zaman dünya genelinde 696 milyon dolar olarak karşımıza çıkmaktadır (Yükü, 2018).

Dünya'da e-spora adım atarak katılan veya yatırım yapan birçok kulüp bulunmaktadır. Bu kulüplere örnek olarak aşağıdaki kulüpler verilebilir.

- Valencia
- Philadelphia 76ers

- PSV Eindhoven
- Baskonia (<http-3>).

2.1.9. Türkiye’de e-spor

Teknolojik ilerlemenin etkilediği faaliyetlerden biri olan spor, bu etkileşimin sonucu olarak e-spor kavramını ortaya çıkarmıştır. Ülkemizde de 2011 yılından itibaren 2013 yılına dek Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF), dijital ortamda oyun oynayan oyunculara ve oyuncu topluluklarına hizmet etmek için kurulmuştur. 2013 yılında ise TÜDOF, Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu bünyesine dahil edilmiştir. Türkiye’de 2017 yılından beri tek resmi e-spor ligi olarak göze çarpan League of Legends Şampiyonluk ve Yükselme Ligi, 2013 yılından beri faaliyetlerini sürdürmektedir. Bu liglerde mücadele eden oyuncular için, Gençlik ve Spor Bakanlığı resmi lisans sağlanmıştır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). Teknolojik gelişmeler ile birlikte, çeşitli ülkeler e-spor ile uğraşanları sporcu olarak kabul etmeye başlamış ve bu oyunculara sporcu lisansı vermeye başlamıştır. Ülkemizde ise e-spor lisansı 2014 yılında verilmeye başlanmıştır. 2018 yılında ise Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın oluru ile Türkiye E-spor Federasyonu kurularak kurumsal yapıya kavuşturulmuştur (Kocadağ, 2019 s.109).

Ecevit ve ark. (2018) yaptıkları çalışmada TÜDOF’un 2012 yılında hazırlamış olduğu raporda Türkiye’deki oyuncu sayısının 22 milyon olarak açıkladığını belirtmişlerdir. Günümüzde ise Türkiye’deki oyuncu sayısının 22 milyon üstüne çıktığı düşünülmektedir (Ecevit ve ark., 2018).

Türkiye’de de diğer ülkelerde olduğu gibi büyük spor kulüpleri e-spora yatırım yapmış ve kulüplerinin içinde bir spor branşı olarak e-sporu barındırmaktadır. Büyük spor kulüplerinin yanı sıra ülkemizdeki üniversitelerin de kendi oluşturdukları e-spor takımları mevcuttur.

Bunlara örnek olarak:

- Beşiktaş Esports
- 5 Ronin
- Dark Passage Esports
- Team Aurora
- Galakticos
- fastPay Wildcats
- Royal Youth
- Papara SuperMassive
- Galatasaray Esports
- Space Soldiers
- BAU eSports (Bahçeşehir Üniversitesi)
- Akdeniz Espor (Akdeniz Üniversitesi) gösterilebilir

([http-3](#)).

Türkiye’de e-spor takımlarının yarıştığı ulusal ve uluslararası faaliyetler mevcuttur. TESFED’in resmi internet sitesinde bu faaliyetlere yer verilmiştir ([http-4](#)).

Türkiye’deki Ulusal Faaliyetler; 26-27 Ocak 2019 tarihinde TESFED tarafından düzenlenen Zula Türkiye Kupası, 21-22 Aralık 2019 tarihinde düzenlenen Vodafone FreeZone Türkiye Kupası, 24-25 Nisan 2020 tarihinde #EvdeKal Kupası 26 Ekim – 14 Aralık 2020 tarihinde düzenlenen Bitexen Türkiye Kupası olarak söylenebilir. Türkiye’deki Uluslararası Faaliyetler ise NBA 2K21 FIBA Esports Open 2020 II Avrupa Konferansı Turnuvası ve IESF 12. Espor Dünya Şampiyonası (İsrail) olarak karşımıza çıkmaktadır ([http-5](#)).

Tüm bunlar bir bütün olarak değerlendirildiğinde ülkemizdeki e-sporun gün geçtikçe gelişiminin sebebi olarak tüm dünyada teknolojinin gelişmesiyle önemini arttıran e-sporun ülkemizde genç kitleler tarafından sevilmesi, merak uyandırması, yıllar geçtikçe teknolojinin gelişmesiyle evimize kadar giren bilgisayarlar gösterilebilir.

2.2. Problem Çözme Becerileri

2.2.1. Problem kavramı

Problem denildiğinde, akla sadece matematik alanında olan problemler gelmemektedir. Hayat, bir dizi problemlerin çözümünü gerektirmektedir (Cüceoğlu, 1991 s.219). Latince Proballo “öne çıkan engel” kökünden türetilerek, “Problema” sözcüğünden oluşmaktadır (Aydın, 2017). Problem kavramının tanımı birçok kaynaktan farklı bakış açıları ile tanımlanmıştır. Problem kavramı, bireylerin içinde buldukları karışık durumlar olarak ifade edilebilmektedir (Gelbal, 1991). Problem, bireyin zihnini karıştıran bir olay karşısında çözme isteği oluşturan ve ilk defa karşılaşılan standart bir çözüm yolu bulunmayan, problemle karşılaşan bireyin bilgi birikiminin doğru şekilde kullanılması sonucu çözülmesi mümkün olan sorun olarak da tanımlanabilir (Türnüklü ve Yeşildere, 2005). Problemler, kişilerin yaşamlarını sağlıklı bir şekilde sürdürmelerini engelleyecek şekilde ağır ve karmaşık olabilecekleri gibi kişilerin yaşantılarını çok fazla etkilemeyecek kadar basit de olabilir (Karabulut ve Ulucan, 2011). Baki (2019) problemi, cevabı aranan bir soru veya ortadan kaldırılmak istenen bir güçlük olarak tanımlamıştır. Cüceoğlu ise problemi, birey tarafından varılmak istenen bir amaca ulaşılması için aşılması gereken engellerin var olduğu zaman ortaya çıktığını belirtmiş ve ek olarak problemler basit, karmaşık, kısa süreli ya da uzun süreli olarak çeşitlilik gösterdiğini ifade etmiştir (Cüceoğlu, 1991 s.219). Problem kısaca çözümlenmesi istenen, kişiye rahatsızlık verebilen bir durum olarak tanımlanabilir.

2.2.2. Problem çözme kavramı

Gelişen ve sürekli değişim içerisinde olan toplum yapısı, yaşamımızın hemen her alanında problemlerle sürekli karşılaşmamıza sebebiyet vermektedir. Bu sebeple, problem çözme becerisi oldukça önemli bir parametre olarak karşımıza çıkmaktadır. Birey problem çözme becerisi konusunda ne kadar becerikli olursa, bireydeki çevre algısı ve bireyin davranışları o kadar sağlıklı olmaktadır (Çınar, 2009). Günlük hayatımızda neredeyse her zaman problem çözme becerilerimize başvurmak zorunda kalırız. Gülşen’e göre (2008), karşılaşılan problemler bireylerin ihtiyaçlarına, koşullarına ve beklentilerine göre farklılıklar gösterir. Bu nedenle günümüz toplumundaki bireyler karşılaştığı problemlere karşı etkin çözümler üretebilmelidir ve bu özelliklere sahip olmak zorunlu

hale gelmiştir (Gülşen, 2008). Bu durum bilişsel, duyuşsal ve davranışsal etkinlikleri içermektedir. Problem çözmeye ile ilgili birçok tanım yapılmıştır. Bunlara örnek olarak;

Kaya (2015) problem çözmeyi, bir kişinin problem ile karşılaştığı zaman yaptığı aktiviteler; Çam ve Tümkaya, 2008, problem çözmeye sürecini; bilişsel duyuşsal ve devinişsel becerileri gerektiren karmaşık bir süreç; Gülşen (2008) problem çözmeyi, ne yapılacağına bilinmediği durumlarda yapılması gerekeni bilmek; Schunk, (2012, s.299) problem çözmeye, insanların otomatik bir çözüme sahip olmadıkları bir hedefe ulaşma çabaları; Johnson (1944), problem çözmeye dört aşama olduğunu ileri sürmektedir. Bu aşamalar tanıma, üretme, kuluçka ve değerlendirme aşamalarıdır. Tanıma aşamasında, problemi oluşturan durumu ve engelleri tanımak esas alınmaktadır. Üretme, değişik çözümler seçenekleri aramaya başlanır ve bu seçenekleri uygulamaya koyar ve değerlendirmeye başlanır. Uygulamalardan hiçbiri çözüm getirmiyor ise bir tür kuluçka devresine girer, problemi bir yana bırakır, başka şeyler ile uğraşırız ve daha sonra probleme tekrardan geri döneriz. Değerlendirme, yeniden değerlendirme yapılır ve problem çözüme ulaştırılıncaya kadar aynı adımlardan tekrar tekrar geçilir. Aşamalar her zaman bu sıralama ile ilerleme göstermeyebilir. Bazen bazı aşamalar atlanabilir ve belirli bir sırayı izleyemeyebilir (Cüceoğlu, 1991 s.219).

Problem çözmeye sırasında neler olup bittiğini araştırmanın bir yolu da ünlü düşünürlerin problem çözmeye biçimleri hakkında bilgi sahibi olmaktır. Bu yol günlükler, söyleşiler ve anketlerden yararlanılarak denenmiştir. Her insanın kendine özgü düşünce tarzı olmasına ve izlenen yöntemin problemin türüne bağlı olmasına karşın, Wallas'a göre (1926), büyük düşünürlerin problem çözmeye yaklaşımlarında ortak örüntüler gözlenmektedir. Bu kişiler aşağıdaki dört aşamayı izleme eğilimindedirler:

- 1- Hazırlık
- 2- Kuluçka
- 3- Kavrayış ya da aydınlanma
- 4- Değerlendirme ve düzeltme

Düşünür, birinci aşama olan hazırlık aşamasında problemin gerçekten nasıl olduğunu açıklamaya çalışır ve ilişkili görünen bilgi ve malzemeleri toplar. Bundan sonra, düşünür problemi çözmeye çalışmaktadır. Ancak, üzerinde saatler ya da günler boyu çalışmasına rağmen, problemi çözemeyebilir. Bunun sonucunda, ileride daha başarılı olacağını düşünerek, bir süre için bu sorunu çözüm aramayı bırakabilir. Böylece ikinci aşama olan kuluçka aşamasına gelinmiş olunur. Bu aşamada, önceden çözüm çözümlü engelleyen bazı fikirler kaybolmaya başlar. Düşünür, aynı zamanda, kimisi probleme çözüm bulmaya araç olacak başka şeyler de yapmakta ve öğrenmektedir. Bu arada bilinçaltında süreçler işlenmeye devam etmektedir ve kafasında ani ve tümüyle yeni bir fikir doğar. Bu noktada kendisi için yeni bir çözüm üretmiştir. Dördüncü aşamada, düşünür fikrinin gerçekten çalışıp çalışmadığını sınar. Bazen bulduğu çözüm işe yaramamakla birlikte yeniden başlangıç noktasına döner. Bazı zamanlarda ise fikir doğrudur ancak birleşik küçük değişiklik ya da diğer ufak tefek problemlerin çözülmesi gerekmektedir (Morgan, 1977, s. 133, 134).

Genel olarak problem çözme kavramı ile ilgili birçok tanım bulunmaktadır ve insanın olduğu her yerde problemin olduğunu da düşünürsek spor ortamında da problem çözme becerisi oldukça önemli bir parametre olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.2.3. Problem çözme ve spor

Günümüzde sportif performansın optimum seviyede olmasını etkileyen birçok unsur söz konusudur (Gülşen, 2008). Sporcuların, sergileyeceği performans, büyük ölçüde o anki psikolojik durumuna bağlıdır. Sporcuların psikolojik durumu ise problem çözme becerisini önemli ölçüde etkilemektedir. Bu duruma örnek olarak; bir sporcu ne kadar çok antrenman yaparsa yapsın, o sporcunun çok başarılı olmasını beraberinde getirmemektedir. Sporcu gereken durumlarda doğru kararlar alabilmelidir ve alınan bu doğru kararları, en kısa sürede uygulayabilir düzeyde de olması gerekmektedir. Bu şekilde sporcu istenen başarı faktörüne daha kolay ve çabuk ulaşabilir. Sporcunun doğru ve hızlı karar alması sporcunun yararına bir durumdur. Sonuç olarak, sporcunun problem çözme becerisi, başarıya ulaşmasında önemli bir faktör olarak değerlendirilebilir (Karabulut, 2009).

2.2.4. Problem çözüme ve e-spor

Geleneksel sporlarda problem çözüme becerisi ile ilgili ülkemizde birçok çalışma yapılmıştır (Gülşen, 2008; İnce ve Şen, 2006; Aldemir ve ark., 2014; Pulur ve ark., 2012 Öztürk ve ark., 2016; Aydın ve Akkoyunlu, 2017). Fakat e-spor ile ilgili ülkemizde problem çözüme becerisi ile ilgili çalışmalara literatürde rastlanmamaktadır. Yabancı kaynaklara bakıldığında ise, e-sporcuların problem çözüme becerilerinin başarı açısından önemli bir parametre olması göze çarpmaktadır.

E-spor oyuncularının problem çözüme becerilerinin önemini kavrayabilmek için yapılan literatür taramasında yabancı kaynaklı çalışmalarda;

- E-spor ekip çalışmasını, problem çözüme ve hızlı karar verme gibi diğer istenen becerileri de içerdiğini ve çoğu durumda gerektirdiğini (Khoo, 2012).
- Oyunun rekabetçi doğası nedeniyle, ekip üyelerinin hızlı kararlar vermesi ve stratejiler planlaması gerektiği (Rothwell, 2019).
- İçsel motivasyonun e-spor oyunları ile ilişkilendirildiğini ve problem çözüme, kullanılan anahtar meta becerilerden biri (EgenfeldtNielsen, 2006) olarak karşımıza çıkmaktadır.

Literatürü incelediğimizde elektronik sporlarla uğraşan bireylerin problem çözüme becerilerinin, sorunlarla başa çıkabilme yeteneğinin ve soğukkanlı karar verebilme becerilerinin geliştiği görülmektedir. Prensky (2012)'nin yaptığı araştırmada e-spor ile ilgilenen bireylerin problem çözüme becerilerinin önemli ölçüde geliştiğini tespit etmiştir. Problem çözüme becerisinin daha çok gelişme gösterdiği oyun türü ise hikaye içerikli oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun sebebinin de oyunu tasarlayan kişilerin, oyun içindeki problemlerin ne şekilde çözümlenebileceğine ilişkin bilgilerin çok az bir kısmının oyuncularla paylaşılması sebebiyle oyunu oynayan bireylerin geçmiş deneyimlerinden elde ettiği bilgilere ve sezgilerine odaklanmaları sağlanmaktadır. Bu durumda bireylerin oyun içerisindeki bulmacaları sahip oldukları deneyimlere ve sezgilere dayanarak çözümlenmeye çalıştıklarından dolayı zihinsel olduğu kadar gerçek hayatla da ilişkilendirerek problemlerini daha pratik bir şekilde çözebileceği ifade edilmiştir (Yayla, 2020).

E-sporun içinde problem çözme, tüm video oyunu türlerinin (şiddet içerikli olanlar dahil) merkezi gibi görünmektedir. Oyun içi bulmacalar, A'dan B'ye en hızlı rotayı bulmak, ezberleme ve analitik becerilere dayalı karmaşık aksiyon dizilerini keşfetmeye kadar uzanmaktadır (Granic, 2014).

Dahası, oyun tasarımcıları genellikle oyun içi sorunların nasıl çözüleceği hakkında çok az talimat vererek oyunculara geçmiş deneyimlere ve sezgilere dayanan çok çeşitli olası çözümleri keşfetmeleri için neredeyse boş bir palet sağlar. Prensky (2012), açık uçlu sorunları olan bu tür oyunlara (ve İnternet'teki diğer öğrenme deneyimlerine) maruz kalmanın, “dijital yerliler” olarak büyüyen bir nesil çocuk ve ergeni etkilediğini ileri sürmüştür. Açık doğrusal öğretim yoluyla öğrenmek yerine (örneğin, önce bir kılavuzu okuyarak), birçok çocuk ve genç, deney yoluyla test ettikleri kanıtları yinelenmeli olarak toplayarak, deneme yanılma yoluyla problem çözerler. Yalnızca iki çalışma, video oyunları oynama ile problem çözme yetenekleri arasındaki ilişkiyi açıkça test etmiştir; her ikisinde de problem çözme, yansıtıcı anlamda tanımlanmıştır (örneğin, bilgi toplamak için zaman ayırmak, çeşitli seçenekleri değerlendirmek, bir plan formüle etmek ve ilerlemeden önce stratejileri ve / veya hedefleri değiştirmek için zaman ayırmak) World of Warcraft oyuncuları ile yapılan bir çalışmada (Steinkuehler & Duncan, 2008), oyun oynamanın problem çözmeyi geliştirip iyileştirmediğini veya daha iyi becerilere sahip kişilerin bu tür açık uçlu role doğru çekilip çekilmediğini ayırt edememiştir. Diğer bir çalışmada ise (Adachi ve Willoughby, 2013) ergenlerin stratejik video oyunları oynadıklarını (örneğin rol yapma oyunları) ne kadar çok rapor ederse, gelecek yıl kendilerinin bildirdiği problem çözme becerilerinde o kadar fazla gelişme olduğunu göstermiştir.

Yarış ve dövüş oyunları gibi hızlı tempolu oyunlar için aynı pozitif tahmin ilişkisi bulunamamıştır. Dahası, bu son çalışma, dolaylı bir arabuluculuk etkisi göstermiştir. Stratejik oyun oynamanın, kendi kendine bildirilen daha yüksek problem çözme becerilerini yordaması, bunun da daha iyi akademik notları getirdiği görülmektedir. Video oyunlarının problem çözme becerilerini öğrettiği ve ne ölçüde öğrettiği ve bu becerilerin gerçek dünya bağlamlarına genellenip genellenmediği konusundaki nedensel soruyu çözmek için daha fazla araştırmaya ihtiyaç olduğu literatürde belirtilmiştir (Granic, 2014).

2.3. Katılım Motivasyonu

2.3.1. Motivasyon

Motivasyon, psikolojide en büyüleyici ve kompleks bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır (Petri, 1996). Motivasyon, psikolojinin keşfetmiş olduğu en önemli kavramdır (Cüceoğlu, 1991 s.229). Ek olarak motivasyon konusu eğitimden, çalışma hayatına spordan sağlığa kadar birçok alanda karşımıza çıkan bir kavram olarak da değerlendirilir. Kelimenin Fransızca olduğu ve güdü anlamını taşıdığı bilinmektedir. Davranış bilimlerinde de karşımıza çıkan ve daha özel olarak psikolojinin temel ilgi alanları davranış olgusu ve davranışı değiştirmektir. Bu sebeple davranışların altında yatan etkenlerin davranışı nasıl etkilediği önemli bir konudur (Doğan, 2004 s.19). Tanım olarak ise “harekete geçirici” olarak kullanılan ve bireyi harekete geçiren güdüler veya güçler şeklinde tanımlanmaktadır. Motivasyon ile ilgili ilk bilimsel yaklaşım Taylor tarafından “bilimsel yönetim” kitabında karşımıza çıkmaktadır. Bu kitapta, çalışanı daha verimli ve üretken hale getirme söz konusudur (Ekmekçi, 2017 s.57). Motivasyonun birçok tanımı mevcuttur:

Karageorghis ve Terry (2011) motivasyon terimini Latince bir kelime olan “movere” kelimesinden gelen ve “hareket etmek” anlamına sahip ve belirli bir şekilde direkt olarak bir davranışı yönlendiren güçlü iç kuvvet olarak tanımlamışlardır. Bu gücü ise ayağa kalk ve devam et, çabala, iste ve büyük bir azimle iste gibi diğer ifadelerle de pekiştirmişlerdir (Karageorghis ve Terry 2011 s.27). Doğan (2004), güdülemeyi, “güdüler aracılığıyla organizmada bir davranış oluşturma süreci” olarak tanımlamıştır. Weinberg ve Gould (2015), motivasyonu “çabanın yönelimi ve yoğunluğu” olarak tanımlamışlardır (Weinberg ve Gould, 2015 s.52). Şirin (2007) ise motivasyonu, insanı çalışmaya sevk eden bireyi çalışmak için harekete geçiren ve isteklendiren bir olgu olarak tanımlamıştır (Şirin, 2007). Sage (1977) ise motivasyonu, en basit şekliyle “bir kişinin çabalarının yönü ve yoğunluğu olarak tanımlamıştır (Weinberg ve Gould, 2015 s.51). Motivasyon (güdü); istekleri, arzuları, gereksinimleri, dürtüleri ve ilgileri kapsayan genel bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Güdüler sayesinde organizma uyarılır ve harekete geçirilir, organizmanın davranışını belirli bir amaca doğru yönlendirir (Cüceoğlu, 1991 s.229, 230). Motivasyon, insanları yaptıkları şeyleri yapmaya sevk eden şey olarak tanımlanmıştır (Ciccarelli ve White, 2016, s.326). Gerrig ve Zimbardo (2015), motivasyonu (güdülenme), fiziksel ve psikolojik aktiviteleri başlatan, yöneten ve devam

ettirmeyi sađlayan bütn sreleri ieren genel bir terim olarak tanımlamışlardır (Gerrig ve Zimbardo, 2015 s. 340).

Morgan (1977) ise motivasyonun  ayrı yn olduđunu dşnmektedir. Bunlar:

- 1) Kişiyi belirli bir hedefe iten gdleyici durum,
- 2) Hedefe ulařmak amacıyla gerekleřtirilen davranıř
- 3) Hedefe ulařmak

Motivasyonun bu  yn, bir dng ierisindedir.

(Morgan, 1977, s.172, 173).

Weinberg ve Gould (2015, s.52), abanın yn ve abanın yođunluđunu řu řekilde ifade etmişlerdir:

“abanın yn, bir bireyin bazı durumları araması; bu durumlara yaklařması ve bu durumlardan etkilenmesini iřaret etmektedir. abanın yođunluđu, bir kiřinin belirli bir durum iin ne kadar aba harcadıđına iřaret eder.”

zet olarak motivasyonun birey iin nemli bir i g olduđu sylenebilir. Bir iři yapmaktaki istek, arzu olarak da tanımlanabilir. Hedefi gerekleřtirme arzusunun ortaya ıkardıđı i g olarak da tanımlanabilir.

2.3.2. Sporda motivasyon

Sporda motivasyon sporcuların, antrenrlerin, hakemlerin, yneticilerin ve seyircilerin iinde olduđu ok geniř bir olguyu iermektedir. Motivasyon teorilerini incelediđimizde motivasyonun temel ıkıř noktasının insanın performansı olduđunu, tanımını ise bir iři yapma istek ve derecesi olarak syleyebiliriz. Motivasyon bazı kaynaklarda duygu, bazı kaynaklarda ise zihinsel bir faaliyet olarak belirtilmiştir. Her birinin ortak noktası ise yapılan iřten haz alma duygusudur (Ekmeki, 2017 s.57). Antrenrler, fizyoterapistler, egzersiz liderleri ve beden eđitimi đretmenlerinin motivasyon konusundaki başarıları onlar iin nemli bir faktr oluřturmaktadır. İyi bir eđitimciyi ortalama eđitimcilerden ayıran parametre, bir spor ya da fiziksel aktiviteye iliřkin teknik bilgiden ziyade insanları motive etme yeteneđi olarak karřımıza ıkmaktadır (Weinberg ve Gould, 2015 s.51).

Kuru ve Bařtuę (2006) ise, spor yapmak sadece bir bedensel aktivite deęil aynı zamanda bir sosyalleřme aracı ve topluma uyum saęlama sũreci olduęunu vurgulamıřtır. Ek olarak spor yapmak iin gereken geliřmiř bir kas ve iskelet yapısına, hareketleri yapabilmek iin yũksek koordinasyon becerisi geliřtirilmeli, eřitli ruhsal, fiziksel ve bedensel engellemelere raęmen bařarabilme ve bařarısızlık halinde uęrařtan kopmamak iin gerekli kiřilik zelliklerine sahip olunması gerektięini ve antrenman iin yeterli motivasyon ihtiyacını bireylerin karřılaması gerektięini belirtmiřlerdir (Kuru ve Bařtuę, 2006). Kuru ve Bařtuę'un yaptıkları alıřmada ifade ettikleri spor yapma olgusunun motivasyonu da iermesi, motivasyonun spor iin nemini kavramımıza yardımcı olmaktadır.

Sporda gũdũlenmenin iki kaynaęı bulunmaktadır. Bu kaynaklar isel ve dıřsal olarak ikiye ayrılır.

1- İsel motivasyon:

Spor yapan bireyin iinden gelen motivasyon olarak karřımıza ıkmaktadır. İsel motivasyonu yũksek olan sporcular dięer sporculardan daha ok bilgi ve beceri ğrenmek istemekte, daha bařarılı olmayı amalamakta ve daha ok doyum saęlamak iin bũyũk bir istek iindedirler. Tũm bu amaları elde etmek iin zevkle, arzuyla, istekle ve hırsla alıřmaktadırlar. Sporcuların alanlarında uzman olmaları iin, yetkinleřmek arzusu n plana ıkmaktadır. Antrenman yapmaları ya da bir spor mũsabakasını kazanmaları iin zel bir gũdũlenmeye, zorlanmaya ihtiya duymazlar. Bařkalarının onlar hakkında ne dũřũndũkleri nem arz etmez. Performansın kontrolũ kendilerinde mevcuttur. Bu sporcular kendi ilerinde spor yapma arzusunu bulurlar.

İsel dũller: İsel motivasyonu yũksek olan sporcular alıřmaları sırasında haz duyarlar. Kendilerini yeterli grũrler, daha gũvenlidirler, kontrol duyguları ve davranıřları geliřmiřtir.

İsel dũller genel olarak becerileri ve davranıřları geliřtirmede olumlu bir etkiye sahiptir. Ancak isel gũdũlenmenin dũzeyi ve etkisi sporcudan sporcuya farklılık gstermektedir

- 2- Dışsal motivasyon: Bu motivasyon türünde ise sporcunun dışındaki etkenler motivasyonun kaynağını oluşturur. Bu etkenler, antrenörler, arkadaşlar, seyirciler, aile bireyleri, dışsal ödüller olabilir. Dışsal motivasyon sporcunun performansını olumlu ya da olumsuz olarak etkilemektedir.

Dışsal ödüller: Dışsal motivasyon, dışsal ödüllerle sağlanır. Bu ödüller maddi ya da manevi nitelik taşıyabilir. Örneğin, bir sporcuyu seyircilerin alkışlaması manevi bir nitelik taşırken, başarısından dolayı bir sporcuya para ya da altın vermek maddi bir nitelik taşımaktadır. Dışsal ödüller bir kişinin spora başlamasında önemli bir motivasyon kaynağı olabilir.

Dışsal ödüllerin de genel olarak performansı arttırmada olumlu bir etki yarattığı kabul edilir. Bununla birlikte, dışsal motivasyonun etkisi her sporcu ve her zaman aynı nitelikte olmayabilir (Doğan, 2004, s. 69,70).

Sporda başarıyı ve sporcuların başarıları arasındaki farklılıkları anlamak için sporda güdülenme önemlidir. Spordaki motivasyonun birden çok nedeni mevcuttur. Bunlar bedensel olabildiği gibi, toplumsal da olabilmektedir. Bunun sebebi ise bireyin bedensel varlığını devam ettirmek zorunda olduğu gibi, toplumsal varlığını da devam ettirmek zorunda olmasıdır (Doğan, 2004 s.61).

Sporda güdülenmenin çok yönlü olmasından kaynaklı nitelik ve nicelik yönlerinden özelliklerinin değerlendirilmesi gerekmektedir.

- 1- Nitelik yönünden spor güdülenmesi

A) *Genel Spor güdülenmesi*: Genel olarak bir insanı spor yapmaya yönelten gereksinimleri aşağıdaki gibi sıralayabiliriz.

- 1- Kendini gösterme/kendini tanıma: Kişi spor yaparken olumlu yönlerini çevresiyle paylaşır, ek olarak kendini tanıma fırsatı bulur.
- 2- Kendini anlatma/onaylama: Sporun oyun faktörü de bulunmaktadır. Birey sporun oyun faktörü sebebiyle kendini ifade etme fırsatı bulur, olumlu yönlerini onaylama ve diğer sporculara da onaylatma, başkalarıyla olumlu ilişkiler kurma gibi kazançlar birey tarafından sağlanır.

- 3- Toplumsal statü kazanma, üstünlük sağlama: sporun farklı alanlardaki yararlı sayesinde bireyin kendine güven duygusu artabilir, başarıyla toplumda yer edinme ve üstünlük duyma gereksinimi doyurur.
- 4- Tanınma ve ün kazanma: İnsanların tümünde olan bu gereksinim spor aracılığı ile doyurulur.
- 5- Heyecan ve macera gereksinimi: Spor sayesinde insanlar heyecan duyma, günlük hayatın stresinden arınma, macera gereksinimlerini karşılayabilirler.
- 6- Zihinsel yetileri geliştirme: Spor sayesinde insanların ani ve beklenmedik durumlarda algılama, doğru ve uygun karar verme nitelikleri artabilir.

B) *Özel spor güdülenmesi*: Bu terim, spor güdülenmesinin temelinde biyolojik gereksinimleri göstermektedir. Bu gereksinimleri aşağıdaki gibi sıralayabiliriz.

- 1- Hareket etme
- 2- Fazla enerjiyi kabul edilebilir ve uygun biçimde boşaltma
- 3- Kas gerginliğini azaltma/giderme
- 4- Güçlü olma
- 5- Beden parçaları arasındaki eşgüdümü arttırma
- 6- Sağlıklı olma

Genel ve özel spor güdülenmesinin sporun yapılış amaçlarına göre üç başlık altında incelemek mümkündür

- a- Oyun sporu: Boş zamanları değerlendirmek amacıyla yapılan spordur. Hareket etmek, oyun oynamak ve eğlenmek gibi gereksinimleri karşılar. Özel spor güdülenmesi daha baskındır. Fakat, kazanma, kendini gösterme, üstünlük sağlama ve onay görme gibi gereksinimler daha baskın olduğunda öne çıkan genel spor güdülenmesi olmaktadır.

- b- Sağlık sporu: Temel gayeler arasında bireyin sağlıklı ve güçlü bir bedene sahip olması, sağlıklı yaşamak ve sağlıklı yaşamı sürdürmek, enerjisini yararlı bir biçimde kullanmak gibi nedenleri vardır. Bu amaçların hepsi bir bütün olarak başarıyı arttırabileceği gibi, bireyin toplumda bir yer edinmesini sağlamakta ek olarak sağlıklı ilişkiler kurmayı ve bu ilişkileri geliştirmeyi sağlayabilmektedir.
- c- Performans sporu: Bir sporcunun optimal performans göstermesi ve başarıyı elde etmeyi içten istemesi, yaptığı spor dalını severek icra etmesi, bunun için sürekli ve verimli bir şekilde çalışması, spor için yaptığı her şeyden huzur ve mutluluk duyması, başarı ile beraberinde gelen ruhsal ve toplumsal kazanımlar için istekli olması gerekmektedir.

2- Nicelik yönünden spor güdülenmesi

Sporcuların yarışma ve müsabakalarda yeterli performans gösterip başarılı olabilmesi için güdülenmelerinin uygun ve yeterli nicelikte olması önemli bir parametredir. Niceliğine göre spor güdülenmesi üçe ayrılır.

- a- Yeterli (uygun düzeyde) güdülenme: Sporcunun genel ve özel spor güdülenmesi optimum düzeyde olmalıdır. Yarışmaya ve müsabakaya hazırlanmak için yeterli düzeyde antrenman yapmış, duygusal olarak hazır ve kazanmaya hazır olmalıdır.
- b- Yetersiz güdülenme: Sporcunun genel ve özel spor güdülenmesi düşük düzeydedir. Bunun anlamı ise sporcunun yeterli antrenman yapmamış olduğu, ruhsal ve toplumsal yönlerde kazanmaya hazır olmaması, yarışma ve müsabakanın sonucunun sporcu için önemli olmadığı bir durumda gerçekleşir. Bu durum kendini start tembelliği olarak göstermektedir.
- c- Aşırı güdülenme: Sporcunun genel spor güdülenmesi oldukça yüksektir. Yarışma öncesi aşırı antrenman yapmış, fazla hırslı, kendini salt kazanma sonucuna koşullamış durumdadır. Aşırı güdülenme kendini start telaşı olarak göstermektedir.

(Doğan, 2004 s.62,63,64).

Özet olarak sporda motivasyon, spor ortamındaki sporcuları içeren bir kavram değildir. Seyirciden antrenöre, antrenörden hakeme kadar uzanan önemli bir olgudur. Sporcular için ise motivasyon, spor yapmanın temelini oluşturur. Motivasyon; içsel ve dışsal motivasyon olarak ayrılır. İçsel motivasyonda birey kendi arzusuyla spor yapmak ister, yani spor yapmak içinden gelir. Dışsal motivasyonda ise sporcu dışsal ödüllerle motive olur. Bu ödüller maddi ve manevi ödüller olabilir.

2.3.3. Sporda katılım motivasyonu

Spor, bireylerin motorsal ve zihinsel performanslarını ortaya koydukları ek olarak bedensel bir uğraş içinde buldukları bireysel ve toplumsal bir olgudur. Bireyin spora başlamasında ve bu uğraşını devam ettirmesini sağlayan faktörlerin başında katılım motivasyonu gelmektedir (İlhan ve Gençler, 2013). Katılım motivasyonları, bireylerin belirli bir davranış alanına katılma hedeflerinin içeriğidir (Ingledeve ve Markland, 2008). Diğer bir deyişle spora katılım motivasyonu kavramı (participation motivation), temelde bireyin sportif faaliyetlere ve fiziksel etkinliğe katılmasının sebeplerini anlamak ve bu sebepleri kategorize etmek için ortaya çıkmış bir kavramdır. Katılım güduları, genel olarak yaşamdan veya belirli bir davranış eyleminden ziyade bir davranış alanına uygulanır. Sporda araştırılması gereken bir kavram olan sporda katılım motivasyonu hakkında Acar, (2012); Gould, Feltz, Weiss, (1985); Klmt, Weiss, (1987); Gill, Gross, Huddleston, (1983); Kaman, Gündüz ve Gevat, (2017) araştırmalar yapmışlardır. Spor ve fiziksel aktiviteye katılım, bireye ve topluma sağlık, fiziksel, zihinsel, sosyal ve ekonomik faydalar sağlar (Saxon, Finch ve Bass, 1999).

Bireylerin spordaki motivasyonu her zaman fiziksel yeteneklerini gösterme veya geliştirme arzusuyla ilişkili değildir ve bu şekilde açıklanamaz. Sosyal bağlantıları geliştirmek ve göstermek gibi sosyal kaygılar da bireylerin spora katılım motivasyonlarını anlamak için önemli olabilir (Allen, 2003).

Sit ve Lindner (2006) yaptıkları çalışmada spor ve fiziksel aktivite katılımı için en önemli güdülerin ‘‘eğlence’’, ‘‘fitness’’, ‘‘arkadaşlık’’ ve ‘‘beceri’’ olarak algılandığına değinmişlerdir (Sit ve Lindner, 2006).

Gill ve ark. McCullagh, Matzkanin, Shaw, ve Maldonado 1993 yılında yaptıkları çalışmada çocukların sporda katılım motivasyonlarının ön sırasında içsel motivasyon

olarak değerlendirilen kendini iyi hissetme ve eğlence olduğunu belirtmişlerdir (McCullagh, Matzkanin, Shaw, ve Maldonado, 1993).

Oyar vd. tarafından yapılan çalışma, 9-17 yaşları arasındaki öğrencilerin spora katılım motivasyonlarının nedenlerinin “becerilerimi geliştirmek”, “branşımda yükselmek” gibi içsel güdüler üzerinde yoğunlaştığını ortaya koymaktadır. Ek olarak spora katılım nedenlerinden olan “malzeme, tesisten yararlanmak”, ailem ve arkadaşlarım istiyor” gibi dışsal güdülerin, içsel güdülerden daha az etkili olduğunu da ortaya koymuşlardır (Oyar vd., 2001).

2.3.4. E-spora katılım motivasyonu

E-spor oyuncularının motivasyonlarının tanımlanması için literatürde yapılan çalışmalar mevcuttur. Bunlardan bazıları katılım motivasyonu ile ilgili iken bazıları diğer motivasyonların tanımlanmasını içermektedir. Bazıları ise motivasyon ile başka değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılmıştır (Özsoy ve Çat, 2018; Kilci, 2020; Yılmaz, 2020; Yun, 2017; Fuster ve ark., 2018; Qian ve ark. 2020; Tian ve ark., 2019).

Özsoy ve Çat (2018) tarafından yapılan çalışmada katılımcıların bilgisayar oyunu oynamaya motive eden unsurlar; oyunun heyecanlı ve eğlenceli yönü, oyun oynayan bireyin yönetme duygusunu yaşaması, bireyin tanınması, çevreden övgüler alması ve oyun sırasında sohbetlerle sosyalleşmesi güdülerinin ön plana çıkması olarak sıralanabilir (Özgür ve Çat, 2018).

Oyun, eğlence veya zevk için gerçekleştirilen gönüllü, özünde motive edilmiş aktiviteyi içerir. Bu özelliğiyle oyun, hayal ürünü olarak kabul edilir. Kesinlikle e-spor katılımcıları, sporun bu özelliğini yerine getirerek eğlence için gönüllü olarak video oyunları oynarlar (Jenny ve ark. 2016).

Kilci (2020) tarafından yapılan Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği (DSOMÖ): Türkçeye Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması da literatürde karşımıza çıkan bir başka motivasyon ile ilgili çalışmadır.

Yılmaz (2020) ise yaptığı çalışmada e-spor oyuncularının oyun oynama motivasyonlarının bireyi eğlendirmesi ve oyunda vakit geçirmesi, e-spor alanında

çalışma/gelir elde etme, stres atma ve sorunlardan uzaklaşma, rekabet etme isteği, oyun oynamayı sevmesi, sosyalleşmesi, alışkanlık olarak oynaması, başarı hissini deneyimlemekten oluştuğunu ifade etmiştir (Yılmaz, 2020).

Ayrıca Yılmaz (2020) oyuncuların dijital oyun oynama motivasyonlarını

- Boş zaman değerlendirme
- Rekabet
- Sorunları unutma, erteleme ya da sorunlardan kaçınma isteği
- Sosyalleşme
- Ekonomik kazanç

olarak sıralamıştır (Yılmaz, 2020).

Sun (2017) yaptığı çalışmada e-spor oyunlarından en popüler olan LoL (League of Legends) oyuncuları ile gerçekleştirmiş ve çalışmasında, League of Legends oynamanın motivasyonlarını değerlendirmek ve bunları cinsiyet, yaş grupları ve frekans gruplarına göre ilişkilendirmek amacıyla tasarlamıştır (Sun, 2017).

Fuster ve ark. (2012) tarafından e-spor oyun türlerinden World of Warcraft (WoW) oyuncuları ile çalışma yapmış, bu çalışmasında World of Warcraft (WoW) oynamanın psikolojik motivasyonlarını değerlendirmiş ve bunları sosyo-demografik değişkenler ve oyun stilleri ile ilişkilendirmiştir (Fuster ve ark., 2012).

Qian ve ark. (2020) yaptıkları çalışmada karma yöntem yaklaşımını kullanmışlar ve bu çalışma, (a) E-spor İzleyiciliğinin Motivasyon Ölçeğini (MSES) geliştirmeyi ve (b) insanları çevrimiçi bir ortamda e-sporları izlemeye neyin motive ettiğini belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir (Qian ve ark., 2020).

2.4. Yarışma Kaygısı

2.4.1. Kaygı

İnsanı insan yapan özelliklerden biri duyumsama özelliğidir ve bunun arkasında, düşünebilmesinin yattığı kabul edilir. Ancak duyguların yeri de önem arz etmektedir. Sevinç, öfke, korku ve üzüntü bireylerin temel duygularıdır. Bireylerdeki bu duyguların daha da derinleşip çeşitlenmesi, kişiye insan olduğunu hatırlatmayı sağlar. Duygulardan biri olan korku temelli fakat daha yaygınlaşmış ve kaynağı diğer bir değişle odağı ya da nesnesi kaybolmuş olan tür kaygı (anxiety, angst) olarak ifade edilen bir duygudur. Kaygıyı hisseden birey, herhangi bir şeyden korkmuş gibidir. Ek olarak kendini aşırı rahatsız hissetmekle birlikte birey kuruntu yapar, iç sıkıntısı yaşar. Tüm bu hoş olmayan duyguların kendisinin fark ettiği ya da görünürde olan özgül bir nedeni de bulunmamaktadır (Dağ, 1994 s.179). Ayrıca kaygının şiddeti ve süresi bakımından da korku ile ayrışır (Orçın, 1998).

Kaygı (anksiyete = anxiety) sözcüğünü incelediğimizde kelimenin kökünün eski Yunanca'daki anxietas endişe, korku, merak anlamına geldiğini görmekteyiz. Yıllar içinde kaygının birçok tanımı da yapılmıştır.

Cicero (M. Ö. 106-43) kaygıyı ifade ederken kalıcı olduğunu, sürekli bir endişe eğilimi içerdiğini ve yatkınlığa sebep olduğunu vurgulamıştır. Søren Kierkegaard (1813-1855) kaygıyı (angst), bir antropoloji sorunu olarak değerlendirmiştir. Kierkegaard'a göre kaygı özgürsüzlük-suçluluk duygusunun çatışmasıdır ve anlamsızlık, bilinçsizlik, hiçlik, önemsizlik, yokluk korkusudur. Martin Heidegger (1889-1952), Kierkegaard'ın etkisi altında kalmış ve kaygıyı temel bir duygu olarak değerlendirmiş, ayrılma ve kopma duygusundan kaynaklandığını ileri sürmüştür. Karen Horney (1885-1952) korku ve kaygı kavramlarını eşanlamda kullanmıştır. Kaygı ve korku kavramlarını bireyin bir tehlikeyle karşılaştığı zaman geliştirdiği duygusal tepki olarak tanımlamıştır. Erich Fromm (1900-1980) kaygıyı, bireyin yalnız kalma korkusuna, çaresizliğine ve çevresine yabancılaşmasına bağlamıştır. Kaygı kavramının kültür ile ilgili olduğunu belirtmiştir. Ek olarak kaygı düzeyini yükselten faktörleri; bireycilik, özgürlük, yabancılaşma ve yalnızlık olarak sıralamıştır. Bireyin kaygı düzeyinin yükselmesi, ruhsal bozukluklara sebebiyet verdiğini belirtmiştir. Sigmund Freud (1856-1939), kaygıyı ortaya çıkaran sebebin, içgüdü ve dürtülerden kaynaklanan gücün bastırılması olarak ileri sürmüştür

(Köknel, 2014 s.17, s.18). Morgan (1977) kaygıyı, bireyin sorunu bilmemesi sebebiyle duyulan belli belirsiz bir korku olarak tanımlamaktadır. Ayrıca kaygı nedenlerinden birini, korkutucu bir uyarıcı ile ilgili bilinçaltı anı olarak belirtmektedir (Morgan, 1977, s.208). Kaygı; gerginlik, üzüntü ve uyarılma haline bağlantılı olan negatif bir coşkusal durumdur (Akandere, 1997). Aydın (2008) tarafından kaygı, hissedilen bir tehlikeye hazırlanma durumunda bireyin algılandığı güçsüzlük duygusunun yaşandığı duygusal bir durum” olarak tanımlanmaktadır (Aydın, 2008). Başarır (1990) ise kaygıyı, günlük hayatta insanı etkileyerek yaratıcı ve yapıcı davranışlara teşvik etmesi, bazen yaratıcı ve yapıcı davranışları engelleyen, genel olarak huzursuzluk yaratan bir duygu” olarak nitelendirmiştir (Başarır, 1990). Coşkun (2009) ise kaygıyı, genel olarak gelecek ile ilgili bireyi üzen ve sıkı bir bekleme halini içermesi olarak tanımlamıştır (Coşkun, 2009). Weinberg ve Gould (2015), genel anlamda kaygıyı “sinirlilik, endişe ve evham ile tanımlanan ve aktiflik ya da bedenin uyarılmışlığıyla ilişkilendirilen olumsuz duygusal durum” olarak tanımlamışlardır. Spor bağlamında ise Terry (2017), kaygıyı “Gerçekte kaygı, elle tutulur bir şey değildir; basit bir şekilde sahip olduğunuz beceriler ile belirli bir spor olayındaki istekleriniz arasındaki dengesiz algılamayı kapsamaktadır” şeklinde tanımlamıştır (Terry, 2017 s.89).

Kaygı Belirtileri

- Nefes darlığı
- Terleme
- Nefes alıp vermede düzensizlik
- Kesik kesik nefes alma
- Gerginlik
- Kalp çarpıntısı
- El ve ayak parmaklarının soğukluğu
- Aniden sinirlenme

- Bel ağrısı
- Mide ağrısı
- İshal ya da kabızlık
- Aşırı tepkide bulunma (Cüceoğlu, 1991, s.293).

Kaygının belirtileri göz önünde bulundurulduğunda, kaygı sebepli organizmanın fiziksel ve fizyolojik değişiklikler gözlemlenmektedir.

2.4.2. Kaygı türleri

Kaygının birçok tanımı yapıldığı gibi kaygı türlerinde de farklı tanımlarla karşılaşmak mümkündür.

Weinberg ve Gould (2015)'a göre; kaygının endişe, evham gibi bileşenlerini içeren bilişsel kaygı bileşeni mevcuttur. Ayrıca kaygının algılanan fiziksel etkinlik derecesi olan bedensel (somatic) kaygı ile adlandırılan bir diğer bileşeni de mevcuttur. Bunlara ek olarak kaygının durumluk ve sürekli kaygı boyutları da mevcuttur (Weinberg ve Gould 2015, s.76).

Weinberg ve Gould (2015) durumluk kaygıyı; sürekli değişen bir duygu durum özelliğine işaret ettiğini vurgulamışlardır. Ek olarak durumluk kaygıyı “otonom sinir sisteminin aktivasyonu ile bağdaştırılan öznel, bilinçli olarak algılanan endişe ve gerilim duygularının geçici ve sürekli değişen duygusal durum” olarak tanımlamışlardır. Weinberg ve Gould (2015), durumluk kaygının içinde bilişsel durumluk kaygı ve bedensel durumluk kaygı olarak iki şekilde incelemişlerdir. Bilişsel durumluk kaygıyı kişinin endişelerinin ya da sahip oldukları olumsuz düşüncelerin düzeyiyle ilgilendiğini bedensel durumluk kaygının ise kişinin algılanan fizyolojik etkinliklerdeki anlık değişimleri ile ilgilendiğini vurgulamışlardır. Durumluk kaygıya örnek olarak bir basketbol oyuncusunun oyun içindeki farklı anlarda kaygı düzeyinin değişiklik göstermesi olabilir. Psikologlar durumluk kaygıyı ölçmek için, küresel ve çok boyutlu öz-bildirim (self report) ölçümlerini kullanmışlardır. Küresel ölçümlerde kişiler düşükten yükseğe öz-bildirim ölçekleri ile kendilerini ne kadar gergin hissettiklerini belirtirler. Toplam puan, her maddenin puanları toplanarak oluşturulur. Kişiler, bilişsel durumluk kaygı düzeylerini (ne kadar endişeli olduklarını ifade etmek için) ve bedensel durumluk

kaygı düzeylerini (fizyolojik olarak) düşükten yükseğe giden öz-bildirim ölçekleri ile belirlemektedirler. Bilişsel kaygı ve bedensel kaygıların alt ölçek puanları sayesinde durumluk kaygının her türünü temsil eden maddelerin toplam puanları ortaya çıkar. Spor ortamlarında ortaya çıkan durumluk kaygıyı ölçen spora özgü ölçekler sayesinde kişinin spor alanlarındaki kaygısının belirlenmesi sağlanmaktadır. Spor ortamlarında yaygın bir biçimde Yarışma Durumluk Kaygı Envanteri (CSAI-2) kullanılmaktadır Weinberg ve Gould, 2015 s.76,77,79).

Weinberg ve Gould (2015) sürekli kaygıyı ise; ‘sonradan kazanılmış bir davranış eğilimi olan kişiliğin bir parçası ya da kişilik yatkınlığı (personality disposition) olarak davranışı etkiler’ şeklinde tanımlamışlardır. Sürekli kaygı da tıpkı durumluk kaygı gibi farklı bileşenlere sahiptir.

Bu bileşenler üçe ayrılır:

- 1- Bedensel sürekli kaygı: kas gerilimi gibi arttırılmış fiziksel semptomları yaşayan bireyin tipik durumu
- 2- Bilişsel sürekli kaygı: tipik endişeler ya da öz-kuşku-self-doubt- derecesi,
- 3- Konsantrasyon bozulması: yarış sırasında kişinin yaşadığı tipik konsantrasyon bozukluğu durumu.

‘Sürekli kaygı nesnel olarak tehlikeli olmayan durumları tehlikeli olarak algılamak için davranışsal bir eğilimdir ve ardından orantısız biçimde durumluk kaygıyla tepki verilir. Yüksek sürekli kaygıya sahip insanlar genellikle zorlu yarışmalarda, daha fazla sürekli kaygıları vardır, değerlendirilme durumlarında daha düşük sürekli kaygıya sahip insanlardan daha fazla durumluk kaygıya sahiptirler.’

(Weinberg ve Gould, 2015, s.77).

Ekmekçi ise (2017), kaygının 4 farklı durumunu aşağıdaki gibi değerlendirmiştir.

- 1- Durumsal Kaygı: Çevre koşullarının problem yaratması sonucu ortaya çıkan endişe, reaksiyon ve stres durumu olarak tanımlanır. Sporcular için Müsabaka atmosferi, antrenmanlar ve yaşadıkları sakatlıklar gibi durumları örnek olarak gösterebiliriz (Ekmekçi, 2017 s.74).
- 2- Sürekli Kaygı: Kişilerin uzun bir süre boyunca hissettiği kaygı durumudur. Çevre koşulları değişse bile kaygı değişmez ve birden ortaya çıkmaz. Genelde bireyin algılama süreci ile ilgilidir ve doğrudan gözlenmesi çok zordur. Sporcuların performansları ile ilgili endişeleri ve hata yapma korkusu ile normal durumları

anormal olarak algılama veya kalıcı negatif düşünceleri kapsar (Ekmekçi, 2017 s.74).

- 3- Bilişsel Kaygı: Bireyin kendisi ile ilgili negatif düşünceleri bilişsel kaygıyı oluşturur. Sporcularda genellikle performanstan memnun olmama durumu ve kendi kendini eleştirme şeklinde görülmektedir. Başarıya endeksli bir sporcunun yaptığı her türlü davranışı sorgulaması ve eleştirmesi ile hiçbir durumdan tatmin olmamasıdır (Ekmekçi, 2017 s.74).
- 4- Bedensel Kaygı: Diğer bir deyişle somatik kaygı olarak adlandırılan bedensel kaygıda, bedensel kaygılar söz konusudur. Kalp atım hızı artışı, kısa ve kesik nefes, gergin kaslar, terleme, ayak ve kolların sürekli oynatılması, yürüme ve konuşma isteği, dalgınlık ve dikkatsizlik bedensel kaygının belirtileri arasında yer almaktadır. Sporcular genellikle müsabaka öncesinde ve sırasında bu tür belirtileri gösterebilir (Ekmekçi, 2017 s.74).

2.4.3. Sporda kaygı

Kaygı, sporcular için performansı etkileyen bir kavramdır. Çok sayıda sporcu için, rekabetçi spor aktivitelerine katılım, başarısızlık korkusu, sosyal sonuçların korkusu ve yetişkinlerin beklentilerini karşılayamama endişesi de dahil olmak üzere birçok şekilde ortaya çıkan endişe ve korku ile dolu olabilir (Gould ve ark., 1983). Sporcunun optimum düzeyde bir performans göstermesi için kaygı düzeyi önemli bir parametre olarak karşımıza çıkmaktadır. Kaygı düzeyi yükseldikçe sporcunun doğru karar alma ve yeteneklerini sergileyebilme özelliğinden uzaklaşabilir. Sporcuların aşırı kaygı halinde olmaları, antrenmanlarında sürekli olarak tekrar ettikleri hareketleri unutmalarına sebebiyet verebilir ek olarak sporcunun çok iyi bildiği bir hareketi bile unutmasına sebebiyet verebilir. Ek olarak aşırı kaygı, sporcunun duygularında karışıklığa neden olur ve olumsuz bazı hareketler yapmasına da sebep olabilmektedir (Akel ve Arı, 2020). Spor, başarısızlık korkusu ve kaygının kalıcı olarak mevcut olduğu önemli bir başarı alanını temsil eder (Correia ve Rosado, 2018). Performans kaygısının yapısı, baskı altında bir görevin yerine getirilmesi ile ilgili algılanan tehdide tepki olarak hoş olmayan bir psikolojik durumu ifade eder (Cheng, Hardy ve Markland, 2009)

Sporcuların kaygı düzeyini belirlemek için araştırmacılar tarafından birçok ölçek ve envanter geliştirilmiştir. Sürekli kaygı durumlarının ölçülmesi, durumluk kaygı ölçümleri gibi küresel ve çok boyutlu öz-bildirimleri içeren ölçekler bulunmaktadır. Fakat

sürekli kaygı durumlarının ölçülmesindeki sorular o an ne kadar kaygılı hissettiklerini ifade etmek yerine genel olarak nasıl hissettikleri ile ilgili sorulardır. Spor ortamlarındaki sürekli kaygı ise, Smith vd. (2006), tarafından hazırlanan Spor Kaygı Ölçeği (SAS-2) ile belirlenebilir. Geleneksel sporlarda kaygı ile ilgili literatürde birçok kaynak bulunmaktadır. Bu kaynaklarda kaygı ile ilgili sporcuların spor yaralanma kaygı durumlarının incelenmesinden, sürekli-durumluk kaygı düzeylerinin incelenmesine kadar çok geniş kapsamlı çalışmalar mevcuttur (Karakaya ve ark. 2006; Bingöl ve ark., 2012; Türkçapar, 2012; Aşçı ve ark, 2006; Karabulut ve ark., 2013; Civan ve ark, 2012; Tunç, 2015; Kolayış ve ark., 2015; Karayol ve Eroğlu, 2020).

2.4.4. E-spor da kaygı

Literatür taraması sonucunda e-spor da kaygı ile yapılan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. LeNorgant (2019), e-sporcuların ve geleneksel sporcuların yaşadığı sporla ilgili kaygıyı belirlemek ve karşılaştırmak için bir çalışma yapmıştır (LeNorgant, 2019). Schmidt ve ark. (2020), yaptıkları çalışmada rekabetçi bilgisayar oyunları oynamanın, kortizol seviyelerinde bir artışla ifade edilen önemli fizyolojik uyarılma ile sonuçlanabileceğini gösterebileceğini ifade etmişlerdir. Fizyolojik uyarılma ve performans arasındaki ilişki, en iyi performansla sonuçlanan düşük ila orta düzeyde fizyolojik uyarılma ile ters U şeklinde bir işlev gösterdiğini belirtmişlerdir. Ayrıca fizyolojik uyarılma ve kaygı arasında ters U şeklinde bir ilişki bulmuşlar, fizyolojik olarak uyarılmış ve endişeli deneklerin, fizyolojik olarak uyarılmamış ve ilgili akış seviyelerinden bağımsız olarak endişeli olmayan deneklere kıyasla çok daha iyi performans gösterdiğini ifade etmişlerdir. Genel olarak, daha yüksek kaygı seviyeleri, e-spor performansı için faydalı görünmektedir ve e-spor performansının fizyolojik uyarılma veya akış deneyiminden daha önemli bir etki faktörü oluşturduğunu ortaya koymuşlardır. Özet olarak; düşük ila orta düzeyde fizyolojik uyarılma ve aynı anda yüksek düzeyde kaygı, e-spor sırasında optimum performansa ulaşmak için uygun bir durumu temsil etmektedir. (Schmidt ve ark., 2020).

3. YÖNTEM

3.1. Örneklem Grubu

Çalışmanın örneklem grubunu 18-55 yaş arası 300 e-spor oyuncusu oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında kartopu örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Kartopu yönteminde referans bir kişi seçilmekte ve bu kişi aracılığı ile diğer kişilere ulaşılmaktadır (Biernacki P. ve Waldorf D., 1981). Kartopu yöntemi kendini tekrarlayan bir yöntemi içermektedir. Kartopu yöntemiyle araştırmaya 389 kişi katılmıştır. Fakat çalışmadaki bazı katılımcıların verileri geçerlik ve güvenirlik için çalışmadan çıkarılmıştır. Ek olarak çalışmaya katılan 300 e-sporcuyu, boş zaman değerlendirme amaçlı ya da profesyonel e-sporcular oluşturmaktadır. Bu çalışmada verilerin analizinde boş zaman değerlendirme amaçlı oyun oynayanlar ve profesyonel e-sporcuların ayırımına yer verilmemiştir. Çalışmamızdaki örneklem grubu ise temelde en az bir yıl e-spor oyunu oynayan kişileri kapsamaktadır.

3.2. Veri Toplama Araçları

Veri toplama araçlarından biri olan demografik bilgi formu araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Heppner ve Peterson'ın 1982 yılında yetişkinler için geliştirdikleri "Problem Çözme Envanteri"nin Türkçeye uyarlamasını Şahin, Şahin ve Heppner (1993) gerçekleştirmiştir. Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen Katılım Motivasyonu Ölçeği ve Martens, Burton, Vealey, Bump ve Smith (1990) tarafından geliştirilmiş "Yarışma Durumluk Kaygı Envanteri-2" (CSAI-2) bu çalışmada kullanılmıştır. Ölçeğin Türkiye uyarlaması ise 1988 yılında Kuruç tarafından yapılmıştır.

3.2.1. Demografik bilgi formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan demografik bilgi formunda yaş, cinsiyet, medeni durum, eğitim düzeyi, katılımcıların kaç yıldır e-spor ile ilgilendiği ve hangi oyunu oynadığının tanımlanmasını içeren sorular bulunmaktadır.

3.2.2. Problem çözme envanteri

Araştırma kapsamında problem çözme becerilerini ölçmek amacıyla Heppner, Petersen ve Beck tarafından geliştirilmiş olan ölçek, Türkçe'ye Şahin ve arkadaşları tarafından uyarlanmıştır. Problem Çözme Envanteri (PÇE) 32 maddeden oluşmaktadır. Katılımcılar her maddeyi 'her zaman böyle davranırım, -1' ile 'hiçbir zaman böyle davranmam, -6' arasında değişen 6'lı Likert tipi ölçek üzerinde değerlendirmektedir.

Ölçekten alınabilecek toplam puan en az 32 en fazla 192 arasındadır. Ölçekten yüksek puan alan kişi, problem çözme becerilerine güvenmemektedir.

3.2.3. Katılım motivasyonu ölçeği

Katılım motivasyon ölçeği, Clark ve Watson (1995)'in önermiş olduğu ölçek geliştirme aşamalarının izlenmesi sonucunda oluşturulmuştur. Araştırmacılar tarafından yapılan literatür taraması sonucunda e-spor temelli 58 ifadeden oluşmakta olan bir madde havuzunu içermektedir. Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) sonucunda geriye kalan 47 maddeye yapılmış olan yapı geçerliliği sınamaları ve gerekli modifikasyonlarla ölçeğe son hali verilmiştir. Araştırmacılar tarafından Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) kullanılmış ve beş faktör altında toplanan 47 maddeli bir yapı ortaya çıkmıştır. Açıklanan varyansın %66.11 ve KMO değerinin ,974 olduğu tespit edilmiştir. Ölçeğin 5 alt boyutu ‘‘taksanomik alan‘‘, ‘‘yetkinlik‘‘, ‘‘rekabet ve başarı‘‘, ‘‘ilişkisel benlik‘‘ ve ‘‘boş zaman değerlendirme‘‘ adını taşıyan boyutlardır, ve bu alt boyutlar sırasıyla .960, .953, .90, .912 ve .905 olduğu tespit edilmiştir. Aracın toplam güvenilirliğinin ise (atoplam= .98) kabul düzeyinde (Cronbach'a> 0.72) (Agbo, 2010) olduğu yapılan istatistiksel uygulamalar sonucu belirlenmiştir. Madde toplam korelasyon katsayılarının ise 0.665 ve 0.830 arasında değişiklik gösterdiği belirlenmiştir. Sonuç olarak 47 maddeyi içeren ve beş alt boyuttan oluşmuş olan yapının e-spor katılım nedenlerini ölçmeye yönelik, yeterli psikometrik özelliklere sahip, E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği adıyla bir ölçme aracı olarak kullanılabilirliği söylenebilir (Öz ve Üstün, 2019).

3.2.4. Yarışma durumluk kaygı envanteri-2 (CSAI-2)

Yarışma Durumluk Kaygı Ölçeği (Competitive State Anxiety Inventory-2 –CSAI-2-)’nin Türkçe’ye çevrilmesi ve uyarlanması içermektedir. CSAI-2, uzman çeviriciler tarafından çevrilmiştir ve geriye çevirisi (back translation) yapılmıştır. Yapılan geri çeviriden sonra ölçek Türkçe ve İngilizceyi iyi bilen bir sporcu grubuna uygulanmıştır ve bu şekilde çeviri geçerliği incelenmiştir. Elde edilmiş olan veriler ise sırasıyla bilişsel kaygı, bedensel kaygı ve kendine güven alt boyutlarından oluşmaktadır. Bu alt boyutların istatistik değerlendirilmesi sırasıyla .925, .928, .950 olarak belirlenmiştir. Elde edilmiş değerler aracın çeviri geçerliği için yeterli kabul edilmiş ve bu doğrultuda madde analizi çalışmaları yapılmıştır. Ölçeğin toplam açıklayıcılığı %78 olarak ortaya çıkmıştır. Envanterin tekrar edilebilirlik düzeyini incelemek için envanter, bir ay, iki hafta ve iki gün aralıklar ile uygulanmış ve envanterin tekrar edilebilirlik düzeyi incelenmiştir. Bir

aylık zaman diliminde Bilişsel Kaygı, .961, Bedensel Kaygı .929, Kendine Güven .949 ilişki göstermiştir. Sporcuların kaygı durumları, yarışmanın yaklaşmasıyla artış göstermeye başlamıştır. İki hafta ara ile sporlara uygulanan envanterin ölçümleri sırasıyla .561, .672., .541 düzeyinde ilişki bulunmuş ve yarışmaya iki gün kala .230, .223, .321 düzeyinde ilişkiler elde edilmiştir. Bu şekilde envanterin zaman içerisindeki kararlılığı hakkında bilgi toplanmakta ve yapı geçerliğine ilişkin de bilgi aktarmaktadır. Ek olarak envanterin Cronbach'a değerleri incelendiği zaman, alt ölçekler için .74 ile .89 arasında değişiklik gösterdiği görülmektedir. Zamandaş geçerlik için CSAI-2'nin toplam puanları STAI ile karşılaştırılması için yapılan (2 x 2) ANOVA sonucuna göre her iki aracın ölçtüğü değerler arasında fark bulunmamıştır {F (1, 26)= .69; p<.05} etkileşim ise .01 olarak saptanmıştır. Araç bu şekli ile Türkiye için kullanılabilir görünmektedir (Koruç, 1998).

3.3. Veri Toplama Süreci

Veriler Google Form aracılığıyla 2021 yılında toplanmıştır. Çalışmada katılımcılara ulaşmak için e-spor ile ilgilenen bireylere ulaşılmış, takımlara mesaj atılmış, sosyal medya hesaplarında (Twitter, Instagram, Facebook, Twitch) paylaşımlarda bulunulmuştur.

3.4. Verilerin Analizi

Veri toplama süreci sonrasında toplamda 389 veri SPSS 26 programına aktarılmış ve kontrol edilmiş, boş bırakılan sorular çalışmadan çıkartılarak 300 veri analize hazır hale getirilmiştir. Sonrasında veriler Jamovi 1.6.23 programına aktarılmış ve bu programda gerçekleştirilmiştir. İstatistiksel analiz sonuçlarında "taksonomik alan", "yetkinlik", "rekabet ve başarı", "ilişkisel benlik" ve "boş zaman" değerlendirme adını taşıyan boyutların sırasıyla .871, .912, .876, .801, .808 olduğu ve toplam güvenilirliğinin ($\alpha_{\text{toplam}}=.94$). Kabul düzeyinde (Cronbach $\alpha > 0.72$) olduğu tespit edilmiştir. Bilişsel kaygı, bedensel kaygı ve kendine güven alt boyutlarında sırasıyla .577, .772, .857 (Cronbach $\alpha > 0.72$) olduğu tespit edilmiştir. CSAI-2 envanterinin toplam güvenilirliğinin ($\alpha_{\text{toplam}}=.643$) olduğu tespit edilmiştir. Düşünen yaklaşım, aceleci yaklaşım, kaçınan yaklaşım, değerlendirici yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım ve planlı yaklaşım alt boyutlarının sırasıyla .780, .808, .686, .795, .155, .722 olduğu tespit edilmiştir. Problem çözme envanterinin toplam güvenilirliğinin .683 olduğu tespit edilmiştir. Problem çözme envanterindeki güvenli yaklaşım alt boyutunun güvenilirliği

.155 olduğu için çalışmadan çıkarılmıştır. Doğrulayıcı faktör analizi uygulanmıştır. Sonrasında korelasyon analizi uygulanmıştır.

4. BULGULAR

Bu bölüm, yedi ana başlığı içermektedir. Araştırma sonucu elde edilmiş olan bulgulara ve yorumlara yer verilmiştir. Bu başlıklar e-spor oyuncularının demografik özelliklerine ilişkin bulgular, e-spor oyuncularının katılım motivasyonlarının alt boyutlarına ilişkin bulgular, e-spor oyuncularının kaygı düzeylerinin alt boyutlarına ilişkin bulgular, e-spor oyuncularının problem çözme becerilerinin alt boyutları, korelasyon analizine ve regresyon analizine ilişkin bulgulardan oluşmaktadır.

Tablo 1. *Katılımcıların Demografik Özellikleri*

Tablo 1.1. *Cinsiyet*

Değişkenler	N	%
Erkek	270	90%
Kadın	30	%10

Tablo 1.1. incelendiğinde çalışmanın katılımcılarının 270'inin erkek 30'unun ise kadın olduğu görülmektedir.

Tablo 1.2. *Eğitim düzeyi*

Değişkenler	N	%
İlköğretim Mezunu	13	4.3 %
Lise Mezunu	117	39.0 %
Lisans Mezunu	152	50.7 %
Lisansüstü Mezunu	18	6.0 %

Tablo 1.2.'de görüldüğü gibi katılımcıların eğitim düzeylerinin istatistikleri verilmiştir. İlköğretim mezunu 13 kişi, lise mezunu 117 kişi, lisans mezunu 152 kişi ve lisansüstü mezunu 18 kişi bulunmaktadır.

Tablo 1. 3. E-spor oyun kategorileri

Değişkenler	N	%
CS:GO	127	42.3 %
LOL	82	27.3 %
DOTA:2	2	0.7 %
FIFA	34	11.3 %
PUBG	21	7.0 %
Valorant	27	9.0 %
NBA 2K	1	0.3 %
Call of Duty	3	1.0 %
Black Squad	1	0.3 %
Rocket League	1	0.3 %
Rainbow Six Siege	1	0.3 %

Tablo 1.3.'te görüldüğü gibi e-spor oyunu kategorinden CS:GO ile ilgilenen 127 kişi, LOL ile ilgilenen 82 kişi, DOTA:2 ile ilgilenen 2 kişi FIFA ile ilgilenen 34 kişi, PUBG ile ilgilenen 21 kişi, Valorant ile ilgilenen 27 kişi, NBA 2K ile ilgilenen 1 kişi, Call of Duty ile ilgilenen 3 kişi, Black Squad ile ilgilenen 1 kişi, Rocket League ile ilgilenen 1 kişi ve Rainbow Six Siege ile ilgilenen 1 kişi bulunmaktadır.

Tablo 1. 4. E-spor yaşı

	yaş	e-spor yaşı
\bar{X}	23.2	5.56
SS.	4.41	3.69
Minimum	18.0	1.00
Maksimum	55.0	35.0

Tablo 1.4.'te görüldüğü gibi e-spor ile ilgilenen bireylerin yaşı $\bar{X} = 23.2 \pm 4.41$; e-spor ile ilgilenen kişilerin e-spor yaşı ise $\bar{X} = 5.56 \pm 3.69$ olarak görülmektedir.

Tablo 2. E-spora katılım motivasyonu ölçeğinin alt boyutlarının ortalama puanları

Boyutlar	\bar{X}	SS
Taksonomik alan	3.74	0.709
Yetkinlik	3.92	0.830
İlişkisel Benlik	3.47	0.928
Rekabet ve Başarı	3.58	0.968
Boş Zaman Değerlendirme	3.60	0.890
Toplam Puan	18.3	3.29

Tablo 2.'de görüldüğü gibi taksonomik alan alt boyutunun ortalama puanları $\bar{X} = 3.74 \pm 0.709$, yetkinlik $\bar{X} = 3.92 \pm 0.803$, ilişkisel benlik $\bar{X} = 3.47 \pm 0.928$ rekabet ve başarı $\bar{X} = 3.58 \pm 0.968$ ve boş zaman değerlendirme $\bar{X} = 3.60 \pm 0.890$ toplam puan ise $\bar{X} = 18.3 \pm 3.29$ olarak görülmektedir.

Tablo 3. Yarışma durumluk kaygı envanteri-2 (CSAI-2) ortalama puanları

Boyutlar	\bar{X}	SS
Bilişsel Kaygı	2.10	0.482
Bedensel Kaygı	1.191	0.461
Kendine Güven	3.03	0.554
Toplam Puan	2.30	0.25

Tablo 3.'te görüldüğü gibi e-spor oyuncularının yarışma durumluk kaygı envanteri'nin alt boyutlarından bilişsel kaygı $\bar{X} = 2.10 \pm 0.482$, bedensel kaygı $\bar{X} = 1.191 \pm 0.461$ ve kendine güven $\bar{X} = 3.03 \pm 0.554$ olarak hesaplanmıştır. Yarışma durumluk kaygı envanterinin toplam ortalama puanı ise $\bar{X} = 2.30 \pm 0.25$ olarak görülmektedir.

Tablo 3. 1. Yarışma durumluk kaygı envanteri-2 (CSAI-2) toplam puanları

Boyutlar	\bar{X}	SS
Bilişsel Kaygı	18.9	4.34
Bedensel Kaygı	16.8	4.27
Kendine Güven	27.3	4.99
Toplam Puan	21.0	2.29

Tablo 3.1.'de görüldüğü gibi e-spor oyuncularının yarışma durumluk kaygı envanteri'nin alt boyutlarından bilişsel kaygı $\bar{X} = 18.9 \pm 4.34$, bedensel kaygı $\bar{X} = 16.8 \pm 4.27$ ve kendine güven $\bar{X} = 27.3 \pm 4.99$ olarak hesaplanmıştır.

Tablo 4. Problem çözme becerisi envanteri toplam puan

Boyutlar	Puan Aralığı	\bar{X}	SS
Aceleci Yaklaşım	9-54	27.9	8.12
Düşünen Yaklaşım	5-30	12.4	4.85
Kaçıngan Yaklaşım	4-24	10.2	4.21
Kendine Güvenli Yaklaşım	6-36	17.6	5.87
Değerlendirici Yaklaşım	3-18	7.91	3.08
Planlı Yaklaşım	4-24	9.83	3.90
Toplam Puan	32-192	99.46	12.77

Tablo 4.'te E-spor oyuncuların Problem Çözme Becerisi Envanterinden aldıkları toplam puanlar gösterilmektedir. Aceleci yaklaşım alt boyutunda toplam puan $\bar{X} = 27.9 \pm 8.12$, düşünen yaklaşım alt boyutunda $\bar{X} = 12.4 \pm 4.85$, kaçıngan yaklaşım alt boyutunda $\bar{X} = 10.2 \pm 4.21$, kendine güvenli yaklaşım alt boyutunda $\bar{X} = 17.6 \pm 5.87$ değerlendirici yaklaşım alt boyutunda $\bar{X} = 7.91 \pm 3.09$ ve planlı yaklaşım alt boyutunda $\bar{X} = 9.83 \pm 3.90$ olarak görülmektedir. Problem Çözme Envanterinden alınan toplam puanın ortalamasına bakıldığında ise $\bar{X} = 99.46 \pm 12.77$ olarak saptanmıştır.

Tablo 4. 1. Problem çözüme becerisi envanteri ortalama puan

Boyutlar	\bar{X}	SS
Aceleci Yaklaşım	3.02	0.924
Düşünen Yaklaşım	2.48	0.969
Kaçıngan Yaklaşım	2.54	1.05
Değerlendirici Yaklaşım	2.63	1.02
Kendine Güvenli Yaklaşım	2.32	0.958
Planlı Yaklaşım	2.46	0.975
Toplam Puan	2.67	0.60

Tablo 4.1.'de görüldüğü gibi aceleci yaklaşım alt boyutunda ortalama puan $\bar{X} = 3.02 \pm 0.924$, düşünen yaklaşım alt boyutunda $\bar{X} = 2.48 \pm 0.969$, kaçıngan yaklaşım alt boyutunda $\bar{X} = 2.54 \pm 1.05$, değerlendirici yaklaşım alt boyutunda $\bar{X} = 2.63 \pm 1.02$, kendine güvenli yaklaşım alt boyutunda $\bar{X} = 2.32 \pm 0.958$ ve planlı yaklaşım alt boyutunda $\bar{X} = 2.46 \pm 0.975$ olarak görülmektedir. Problem Çözme Envanterinden alınan toplam puanın ortalamasına bakıldığında ise $\bar{X} = 2.67 \pm 0.60$ olarak saptanmıştır.

Tablo 5. Doğrulayıcı faktör analizi uyum indeksleri

İncelenen Uyum İndeksleri	Mükemmel Uyum Ölçütü	Kabul Edilebilir Uyum Ölçütü
CMIN/DF	$0 \leq X^2 /sd \leq 2$	$2 \leq X^2 /sd \leq 3$
RMSEA	$.00 \leq RMSEA \leq .05$	$.05 \leq RMSEA \leq .08$
CFI	$.95 \leq CFI \leq 1.00$	$.90 \leq CFI \leq .95$

(Baumgartner & Homburg, 1996; Kline, 2011).

Doğrulayıcı faktör analizinin (DFA) kullanılma amacı, araştırmacı tarafından belirli bir örneklemden yola çıkarak elde ettiği verilerden gizil değişkenin yapısına ilişkin çeşitli hipotezleri test etmek ve bulgularını ana kitlenin tamamına genellemektir (İslamoğlu ve Alnaçık, 2019). Genel olarak, CFI ve TLI'nin 0.90'dan büyük bir eşik değeri yeterli model uyumu olarak kabul edilmektedir. CFI ve TLI'nın 0.95 ve üzeri değerleri ise, mükemmel uyumu belirtmek için önerilmektedir. SRMR ve RMSEA ile

ilişkili %90 güven aralığı (CI) için, 0,08 ve 0,06'ya yakın veya daha düşük değerler, sırasıyla yeterli model uyumunun göstergesidir (Hu ve Bentler, 1999).

Tablo 5. 1. *Problem çözme becerisi envanterine ilişkin uyum iyiliği göstergesi*

İndeks	X ²	df	P	CMIN/DF	RMSEA	CFI	TLI
Değer	1030	365	.001	2.821	.0779	.799	.776

P<0.001, X²=Chi-Square (Ki-Kare), df=Degree of Freedom (Serbestlik Derecesi), RMSEA=Root Mean Square Error of Approximation (Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü), CFI=Comparative Fit Index (Karşılaştırmalı Uyum İndeksi), TLI= Tucker-Lewis İndeksi.

Tablo 5.1.'de görüldüğü üzere Ki-kare benzerlik oranı $X^2=1030$ olarak hesaplanmıştır. Ki-Kare değeri modelin genel uygunluğunu test etmek amacıyla kullanılan bir ölçüm olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu değer örnek kovaryans matrisi ve modellenen kovaryans matrisi arasında farkı değerlendirmektedir (Hu ve Bentler, 1999). Ki-Kare istatistiğinin serbestlik derecesinden arındırılarak hesaplanması, χ^2/df (CMIN/df) değerini elde etmemizi sağlamaktadır. Bazı kaynaklar CMIN/DF=5 uyum değeri olarak kabul ederken bazı kaynaklar ise CMIN/DF=2 uyum değeri olarak kabul etmektedirler (Wheaton vd, 1977). Tüm bunların ışığında CMIN/DF= 2.821 olarak hesaplanmıştır ve kabul edilebilir bir uyum tespit edilmiştir. RMSEA (Yaklaşık Hataların Ortalama Karakökü), popülasyondaki yaklaşık uyumun bir ölçüsüdür ve bu nedenle yaklaşıklıkla kaynaklanan uyumsuzlukla ilgilidir (Byrne, 2011). Browne ve Cudeck'e (1993) göre, RMSEA değerleri $\leq .05$ iyi uyum, $.05$ ile $.08$ arasındaki değerler yeterli uyum olarak değerlendirilmektedir. Burada RMSEA değeri $.077$ ile yeterli uyumu göstermektedir. CFI (Karşılaştırmalı uyum indeksi), indeksi için genel bir kural, 0 ile 1 arasında değer almasıdır (Schermelleh-Engel ve ark., 2003). CFI için $>.90$ değerler iyi uyumu temsil etmektedir (Byrne, 2011). CFI değeri $.799$ olarak hesaplanmıştır ve uyumludur. TLI (Tucker-Lewis İndeksi) değeri $.776$ olarak ölçülmüştür, bu indeks 0 ile 1 aralığında değer alır ve 1'e yaklaşan değerler iyi uyumu göstermektedir (Byrne, 2011).

Tablo 5. 2. *Yarışma durumluk kaygı envanterine ilişkin uyum iyiliği göstergesi*

İndeks	X ²	df	P	CMIN/DF	RMSEA	CFI	TLI
Değer	886	318	.001	2.786	.0771	.818	.799

$P < 0.001$, X^2 =Chi-Square (Ki-Kare), df =Degree of Freedom (Serbestlik Derecesi), RMSEA=Root Mean Square Error of Approximation (Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü), CFI=Comparative Fit Index (Karşılaştırmalı Uyum İndeksi), TLI= Tucker-Lewis İndeksi.

Tablo 5.2.'de görüldüğü üzere Ki-kare benzerlik oranı $X^2=886$ olarak hesaplanmıştır. CMIN/DF= 2.786 olarak hesaplanmıştır ve kabul edilebilir bir uyum tespit edilmiştir. RMSEA değeri ise .077 ile yeterli uyumu göstermektedir. CFI değeri .818 olarak hesaplanmıştır ve uyumludur. TLI (Tucker-Lewis İndeksi) değerimiz .799 olarak ölçülmüştür.

Tablo 5. 3. *Katılım motivasyonu ölçeğine ilişkin uyum iyiliği göstergesi*

İndeks	X^2	df	P	CMIN/DF	RMSEA	CFI	TLI
Değer	2697	1017	.001	2.651	.0742	.768	.753

$P < 0.001$, X^2 =Chi-Square (Ki-Kare), df =Degree of Freedom (Serbestlik Derecesi), RMSEA=Root Mean Square Error of Approximation (Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü), CFI=Comparative Fit Index (Karşılaştırmalı Uyum İndeksi), TLI= Tucker-Lewis İndeksi.

Tablo 5.3.'te görüldüğü üzere Ki-kare benzerlik oranı $X^2=2697$ olarak hesaplanmıştır. CMIN/DF= 2.651 olarak hesaplanmıştır ve kabul edilebilir bir uyum tespit edilmiştir. RMSEA değeri ise .074 ile yeterli uyumu göstermektedir. CFI değeri .768 olarak hesaplanmıştır ve uyumludur. TLI (Tucker-Lewis İndeksi) değeri .753 olarak ölçülmüştür.

Tablo 6. Katılım motivasyonu toplam puanları ve yarışma kaygısı toplam puanlarının korelasyon analizi

	Yarışma Toplam Puan	Kaygısı	Katılım Puan	Motivasyonu	Toplam	Problem Çözme Becerisi Toplam Puan
Yarışma Toplam Puan						
Katılım Toplam Puan		0.311***				
			<.001			
Problem Çözme Becerisi Toplam Puan		0.091			-0.072	
		0.116			0.211	

*p < .05, ** p < .01, *** p < .001

Tablo 6.'teki Pearson Korelasyon analizi sonucunda Katılım Motivasyonu toplam puan ile Yarışma Kaygısı toplam puan arasında anlamlı ve olumlu bir ilişki bulunmuştur, $r = 0.311$, $p < .001$. Katılım motivasyonu toplam puan ile problem çözme becerisi toplam puanı arasında ise anlamlı bir ilişki olmamasında rağmen negatif yönde bir korelasyon bulunmuştur, $r = -0.072$. Yarışma kaygısı toplam puan ile problem çözme becerisi toplam puan arasında bir ilişki bulunmamıştır.

Tablo 7. Katılım motivasyonuna bağlı regresyon analizi

Değişkenler	β	SH	t	p
Sabit değer	9.7890	1.7272	5.67	.001
Yarışma kaygısı toplam puan	0.4602	0.0790	5.82	.001
Problem çözme toplam puan	-0.0897	0.0486	-1.84	0.66
$R^2=0.10$	$F=17.8$	$p=.001$		

N=300. ***p<0.001 β =Standardize edilmiş katsayılar

Tablo 1. 5Tablo 7.'de görülen regresyon analizine göre yarışma kaygısı ($\beta= 0.079$ $p<0.001$ ***) katılım motivasyonunu anlamlı bir biçimde yordamaktadır. Fakat problem çözme becerisi ($\beta= 0.048$) katılım motivasyonunu anlamlı bir biçimde yordamamaktadır.

5. TARTIŞMA VE SONUÇ

Geleceğin sporu olarak görülen e-spor birçok kişi tarafından sevilerek takip edilmekte ve oynanmaktadır. Bu çalışmada e-spor ile ilgilenen bireylerin; cinsiyeti, yaşı, eğitim düzeyi oynanan e-spor oyunu, katılım motivasyonunun alt boyutları, yarışma kaygı düzeyinin alt boyutları, problem çözme becerisinin alt boyutları ve korelasyon analizi incelenmiştir.

Araştırmaya 270 erkek ve 30 kadın gönüllü olarak katılım göstermiştir. Kadın katılımcıların toplam katılımcıların %10'unu oluşturmasının sebebi erkek katılımcılara ulaşımın daha kolay olması olarak gösterilebilir. Ek olarak ülkemizde yapılan e-spor ile ilgili araştırmalarda kadın katılımcıların daha az bir yüzdeye sahip olduğu görülmektedir (Akin, 2008; Yıldız ve ark., 2020). Bu da çalışmamızı destekler niteliktedir. Çalışmamızdaki araştırmacıların eğitim düzeylerine ait değişkenleri incelediğimizde çalışmamıza katılan e-spor ile ilgilenen bireylerin eğitim düzeyi açısından bakıldığında en çok lisans mezunu, en az ise ilköğretim mezunu katılımcı bulunmaktadır. Mustafaoğlu ve ark. (2018)'nin yapmış oldukları çalışmadaki e-sporcuların eğitim durumları ile çalışmamızdaki katılımcıların eğitim durumunu karşılaştırdığımızda benzer sonuçlar ile karşılaşılmaktadır. E-spor oyunu kategorilerinden CS:GO oyunu ile ilgilenen katılımcılar araştırmada önemli bir bölümü oluşturmaktadır. Bunun sebebi olarak araştırmacıların CS:GO ile ilgilenen katılımcılara daha kolay ulaşmaları gösterilebilir. Çalışmaya katılan bireylerin yaşlarını incelediğimizde çalışmamıza katılan e-spor ile ilgilenen bireylerin yaşları minimum 18 maksimum 55'tir. Minimum yaşı 18 olmasının sebebi araştırma kapsamından kaynaklanmaktadır. Katılımcıların ortalama yaşının ise diğer araştırmalarla örtüştüğü görülmektedir (Akin, 2008; Yıldız ve ark., 2020).

Katılımcıların e-spora katılım motivasyonu alt boyutlarını incelediğimizde e-spora katılım motivasyonu alt boyutundan olan taksonomik alan alt boyutunun çerisindeki 15 madde bilişsel, duyuşsal ve psikomotor özellikleri tanımlar ve bu sınıflandırmaları içeren davranışları ölçebilecek maddelerle sınırlandırılmıştır (Öz ve Üstün, 2019). Çalışmamızdaki katılımcıların taksonomik alan ortalama puanları yüksektir. Çalışmaya katılım gösteren bireylerin yetkinlik alt boyutu 11 maddeden ve maddelerde bireyin kendi hakkında edindiği total yargılardan oluşmaktadır (Öz ve Üstün, 2019). Yetkinlik alt boyutu, katılım motivasyonu ölçeğindeki en yüksek puana sahiptir. İlişkisel benlik alt

boyutu 8 maddeden oluşmaktadır ve insanın kendisini yakın ilişkileriyle ne kadar özdeşleştirdiği şeklinde tanımlanmıştır (Öz ve Üstün, 2019). Araştırmadaki sonuçlara bakıldığında ise en düşük ortalama puana sahip alt boyut olarak karşımıza çıkmaktadır. Rekabet ve başarı alt boyutu ise ilişkisel benlik gibi 8 maddeden oluşmuştur ve bu maddeler azgıcılık, savaşçılık, çıkarıcılık” üçlemesi ile özetlenebilir. Rekabet ve başarı alt boyutunun taksonomik alan ve yetkinlik alt boyutlarına bakıldığında daha düşük bir puana sahip olduğunu söyleyebiliriz. Boş zaman değerlendirme alt boyutu toplamda 6 maddeden oluşmaktadır ve boş zaman değerlendirme maddeleri postmodern boş zaman değerlendirme yaklaşımları ile açıklanmaya çalışılmıştır (Öz ve Üstün, 2019). Boş zaman değerlendirme alt boyutundaki istatistiksel verilere bakıldığında da taksonomik alan ve yetkinlik alt boyutu kadar yüksek bir puana sahip olmamasına rağmen; ilişkisel benlik ve rekabet ve başarı alt boyutlarından daha yüksek bir ortalama puana sahip olduğu görülmektedir. Bu sonuçları destekler nitelikte gösterilebilecek bir çalışma ise Yıldız ve ark. (2020)’nin çalışmasıdır. Yıldız ve ark. (2020) çalışmalarında katılım motivasyonu ölçeğini kullanmışlardır ve sonuçlar yapılan araştırmayla benzerlik göstermektedir. Fakat bu benzerlik, Yıldız ve ark. (2020)’nin yaptığı çalışmadaki erkek katılımcıların taksonomik alan, yetkinlik ve ilişkisel benlik alt boyutlarında daha fazla benzerlik göstermektedir. Rekabet ve başarı ve boş zaman değerlendirme alt boyutlarında Yıldız ve ark. (2020)’nin erkek katılımcılarının ortalama puanları yaptığımız çalışmadan daha yüksektir. E-sporun yeni bir çalışma alanı olması ve katılım motivasyonu ölçeğinin yeni bir ölçek olarak karşımıza çıkmasıyla, katılım motivasyonu ölçeğinin diğer çalışmalarla karşılaştırılmasına dair çalışma bulunmamaktadır.

E-spor oyuncularının Yarışma Durumluk Kaygı Envanteri’ne göre ortalama puanlarını incelediğimizde Yarışma Durumluk Kaygı Envanteri ile Katılım Motivasyonu Ölçeği’nin ortalama puanları hesaplanmış ve bu şekilde Katılım Motivasyonu ile Yarışma Durumluk Kaygısı Korelasyon Analizi tablosu oluşturulmuştur. Ek olarak hesaplanan Yarışma Durumluk Kaygı Envanteri’nin ortalama puanı ile ve Problem Çözme Becerisi Envanteri’nin ortalama puanları arasındaki ilişki de hesaplanmış ve aralarındaki korelasyon gösterilmiştir. E-spor oyuncularının Yarışma Durumluk Kaygı Envanteri’nin alt boyutlarından bilişsel kaygı, bedensel kaygı ve kendine güven puanları hesaplanmıştır. Yapılan literatür taraması sonucu Yarışma Durumluk Kaygı Envanteri’nin istatistik analizleri genellikle toplam puan üzerinden yapılmıştır. Bu sebeple Yarışma Durumluk

Kaygı Envanteri'nin alt boyutlarındaki hesaplamalar ortalama puanı içerse de bununla ilgili bir yorumlamaya yer verilememektedir.

Yarışma Durumluk Kaygı Envanteri-2 (CSAI-2)'nin bilişsel kaygı alt boyutlarının toplam puanları hesaplanmıştır. Bilişsel kaygıdaki toplam puanın 19 ve üzeri olması yüksek kaygı olarak açıklanmaktadır. İstatistiksel veriler sonucu elde edilen sonuçlara göre e-spor ile ilgilenen bireylerin yüksek bilişsel kaygıya sahip olduğu söylenebilir. Bedensel kaygı toplam puanı da bilişsel kaygı puanındaki gibi 19 ve üzeri yüksek kaygı olarak değerlendirilmektedir. Araştırmadaki veriler bedensel kaygının, bilişsel kaygı kadar yüksek olmadığını göstermektedir. Kendine güven toplam puanının ise 29 ve altı düşük olarak kabul edilmektedir. Araştırmaya katılan katılımcıların kendine güven toplam puanlarının orta düzey olduğu söylenebilir. Karacabey ve ark. (2017)'nin yaptıkları çalışmada farklı değişkenlere göre bilişsel kaygı, bedensel kaygı ve kendine güven alt boyutlarının toplam puanları değerlendirilmiştir. Çalışmamızdaki e-spor ile ilgilenen bireylerin ve Karacabey ve ark. (2017)'nin çalışmasındaki atletizm ile ilgilenen bireylerin bedensel kaygı toplam puanları oldukça yakındır. Çalışmamızdaki e-spor ile ilgilenen bireylerin kendine güvenleri, Karacabey ve ark. (2017)'nin çalışmasındaki atletizm ile ilgilenen bireylerin kendine güvenlerinden daha yüksektir. Aynı çalışmadaki güreş branşındaki sporcuların, çalışmamızdaki e-spor ile ilgilenen bireylerden daha fazla bilişsel kaygıya sahip oldukları söylenebilir. Fakat bedensel kaygı toplam puanı, güreş branşındaki sporcular ve çalışmamızdaki e-spor ile ilgilenen katılımcılarla oldukça yakın sonuçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Kendine güven ise e-spor ile ilgilenen bireylerde güreş branşına göre daha yüksek puana sahiptir.

Reyhan ve Kolayış (2019), profesyonel liglerde görev yapan futbol hakemleriyle ilgili yaptıkları çalışmada futbol hakemlerinin; bilişsel kaygı düzeylerinin toplam puanlarını, bedensel kaygı toplam puanlarını kendine güven toplam puanlarını istatistiksel sonuçlar ile tespit etmişlerdir. Çalışmamızdaki e-spor oyuncularının bilişsel kaygı düzeyleriyle karşılaştırıldığında profesyonel futbol hakemliği yapan katılımcıların daha yüksek bilişsel kaygıya sahip olduğu söylenebilir. Profesyonel futbol hakemliği yapan katılımcıların bedensel kaygıları da e-spor oyuncularından yüksektir. Fakat çalışmamızda yer alan e-spor ile ilgilenen katılımcıların kendine güven toplam puanları, profesyonel futbol hakemliği yapan katılımcılardan daha düşük olarak karşımıza çıkmaktadır.

Problem Çözme Becerisi Envanteri'nin alt boyutlarının toplam puanlarını incelediğimizde alt boyutlar; aceleci yaklaşım, düşünen yaklaşım, kaçınan yaklaşım, kendine güvenli yaklaşım, değerlendirici yaklaşım ve planlı yaklaşım olarak karşımıza çıkmaktadır. E-spor ile ilgilenen katılımcıların toplam puanları da istatistiksel olarak hesaplanmıştır. Problem çözme envanterinden alınacak en düşük puan 32 ve en yüksek puanın 192 olduğu ve envanterden alınan puan yükseldikçe, bireyin problem çözme becerisinin düşük olduğu düşünüldüğünde araştırmaya katılan e-spor oyuncularının problem çözme becerisinin orta düzey olduğu söylenebilir. Fakat standart sapmanın yüksek olması sebebiyle problem çözme becerisinin e-spor oyuncuları içinde değişiklik gösterdiği söylenebilir. Bunun sebebinin ise katılımcıların yaşı, e-spor yaşı ve e-spor oyun branşının çeşitliliğinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Çağlayan ve ark. (2008)'nin problem çözme ile ilgili yaptıkları çalışma, spor yapan öğrencilere uygulanmıştır. Çağlayan ve ark. (2008)'nin yaptıkları çalışmadaki bulgular ile e-spor ile ilgilenen katılımcıların bulguları alt boyutlara bakıldığında benzerlik göstermektedir. Fakat toplam puana bakıldığı zaman e-spor oyuncularının problem çözme becerilerinin daha yüksek puana sahip olduğu görülmektedir. Envanterden düşük puan almak, problem çözme becerisinin iyi olduğunun göstergesidir. Bu sebeple e-spor ile ilgilenen bireylerin problem çözme becerilerinin Çağlayan ve ark. (2008)'nin yaptıkları çalışmadaki katılımcılardan daha düşük olduğu söylenebilir.

Karabulut ve Kuru (2009)'nun beden eğitimi öğretmenliği bölümü öğrencileri ile yaptıkları çalışmada Problem Çözme Becerisi Envanterini kullanmışlardır. E-spor oyuncuları ile ilgili yaptığımız çalışmanın puanları ile karşılaştırdığımızda ise; aceleci yaklaşım puanları e-spor oyuncularına göre yüksek, düşünen yaklaşım puanları farklılık göstermemektedir. Kaçınan yaklaşım puan ortalaması ise e-spor oyuncularının daha düşük, değerlendirici yaklaşım puanları ise e-spor oyuncularında daha yüksek, planlı yaklaşım boyutu ise Karabulut ve Kuru (2009)'nun çalışmasında daha düşüktür. Toplam puan ortalamasına baktığımızda ise e-spor oyuncularının problem çözme becerilerinin beden eğitimi öğretmenliği öğrencilerinden daha iyi olduğu görülmektedir.

Aydın (2017)'nin su topu sporcularının problem çözme becerilerinin toplam puanları ile e-spor oyuncularının problem çözme becerilerinin toplam puanları karşılaştırıldığında, e-spor ile ilgilenen bireylerin su topu sporcularına göre problem çözme becerilerine daha çok güvendiği görülmektedir.

Problem Çözme Becerisi Envanteri (PÇE) ortalama puanları çalışma kapsamında korelasyon analizi için hesaplanmıştır. Yapılan literatür taraması sonucu Problem Çözme Becerisi Envanteri (PÇE)'nin istatistik analizleri genellikle toplam puan üzerinden yapılmıştır. Bu sebeple Problem Çözme Becerisi Envanteri (PÇE)'nin alt boyutlarındaki hesaplamalar ortalama puanı içerse de bununla ilgili bir yorumlamaya yer verilememektedir.

Katılım motivasyonu toplam puanları ve yarışma kaygısı toplam puanlarının Korelasyon Analizleri hesaplandığında katılım motivasyonu toplam puanı ile yarışma kaygısı toplam puanı arasındaki korelasyon hesaplanmıştır. İstatistiksel veriler sonucunda çıkan sonuç; e-spor ile ilgilenen bireylerin katılım motivasyonları ile yarışma kaygı düzeyleri arasında pozitif bir ilişki olduğunu göstermektedir. Sporcuların, spora katılım motivasyonunun yükselmesi ile yüksek performansa ulaşma çabası içerisine girmesi düşük benlik saygısına, aşırı kaygıya, strese ve tükenmişliğe sebebiyet vermektedir (Gould, 1997; Raedeke, 1997; Balaguer ve ark., 2012). Gould (1997), Raedeke (1997) ve Balaguer ve ark. (2012)'nin yaptıkları çalışmalar, çalışmamızı destekler niteliktedir.

Problem çözme becerisi toplam puanı ile katılım motivasyonu toplam puanı arasındaki korelasyon hesaplanmıştır. Ancak iki değişken arasında anlamlı bir sonuç ortaya çıkmamıştır. Kişilerin oyun oynama isteklerinin bir sebebinin de problemlerinden kaçınma isteği olduğu düşünülmektedir (Yılmaz, 2020). Fakat çalışmamızdaki istatistik veriler, Yılmaz (2020)'in yaptığı çalışma ile benzerlik göstermemektedir.

Yarışma kaygısı toplam puanı ise hiçbir parametre ile anlamlı bir ilişki içermemektedir.

Karataş (2011)'in ergenlerin durumluk ve sürekli kaygılarını incelediği çalışmaya bakıldığında, ergenlerin durumluk kaygı ve sürekli kaygı puanlarının yükselmesi problem çözme puanlarının da yükselmesine sebebiyet vermektedir. Problem çözme ölçeğinde alınan yüksek puan, düşük problem çözme göstermektedir. Bu sebeple öğrencilerin durumluk ve sürekli kaygıları arttıkça problem çözme yeteneğine güvenlerinin azaldığını, problem çözme yeteneğine güvenleri arttıkça durumluk ve sürekli kaygılarının düştüğü görülmektedir (Karataş, 2011). Karataş'ın yaptığı bu çalışma ile yaptığımız çalışma benzerlik göstermemektedir.

Problem çözümede bireylerin zeka düzeyi önemli olduğu kadar stres düzeyi ve dışadönüklük parametreleri de önemli belirleyiciler olarak karşımıza çıkmaktadır (Jerath ve ark., 1993). Jerath ve ark. (1993)'nin yaptıkları çalışmada, bireyin problem çözme başarıları için durumluk kaygılarının da önemli bir rolü olduğunu vurgulamışlardır. Bireylerin kaygıları yükseldikçe performanslarının düştüğünü belirtmişlerdir. Bu durumun bireyin odaklanmaya az zaman ayırmasına sebebiyet verdiğini ve problemi çözmeye uygun düşünceler üretmediklerini belirtmişlerdir. Ada ve ark. (2010)'nin kaygı ile ilgili yaptıkları çalışmada da buna benzer olarak kaygı düzeyleri yüksek olanların karşılaştıkları problemleri etkili olarak çözemedikleri görülmüştür (Ada ve ark., 2010). Fakat yaptığımız çalışma, Jerath ve ark.'nın ve Ada ve ark.'nın yaptığı çalışma ile benzerlik göstermemektedir. Yapılan istatistiksel uygulamalar sonucu, e-spor ile ilgilenen bireylerin problem çözme becerileri ile kaygı düzeyleri arasında herhangi bir ilişki bulunamamıştır.

Vatan ve Dağ (2009), yaptıkları çalışmada, kaygı ve aceleci yaklaşım ile ilişkili puanların (psikastenî, kaygı, obsesiflik) anlamlı bir yordayıcısı olduğunu belirtmişlerdir. Vatan ve Dağ (2009)'ın yaptıkları bu çalışmada kaygı belirtileri ile kaçınan yaklaşım ek olarak kaygı belirtileri ile dürtüsel yaklaşım arasında bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Çalışmaya katılan bireylerin, kendilerini rahatsız hissettikleri olumsuz durumları veya olayları düşünmemek için, bu gibi durumlardan uzak durarak ve bu durumlardan kaçınarak baş ettikleri düşünülmektedir. Ancak bu çalışmanın sonuçlarında kaçınan yaklaşım kaygı ile ilişkili alt ölçekleri anlamlı olarak yordamamıştır (Vatan ve Dağ, 2009). Vatan ve Dağ (2009)'ın yaptıkları çalışma çalışmamızı destekler niteliktedir.

Katılım motivasyonu bağımlı değişken olarak alındığında, yarışma kaygısının %10'unu açıklamaktadır. Fakat katılım motivasyonu bağımlı değişkeni, problem çözme becerisini anlamlı bir biçimde açıklamamaktadır. Korelasyon analizi sonucunda elde edilen istatistiksel veriler de regresyon analizindeki istatistiksel verileri destekler niteliktedir.

5.1. Öneriler

Araştırmadaki e-spor ile ilgilenen katılımcıların vermiş olduğu cevaplar ve yapılmış literatür taraması sonucunda e-spor ile ilgilenen bireylere, e-spor antrenörlerine ve spor bilimleri öğrencilerine katkı sağlayacağı düşünülen bazı öneriler aşağıda belirtilmiştir.

Üniversitelerin antrenörlük eğitimi, beden eğitimi öğretmenliği, rekreasyon ve spor yöneticiliği bölümünde öğrenim gören öğrencilerin e-spor hakkındaki düşüncelerinin değerlendirilmesi, yeni bir alan olan e-sporun öğrencilere tanıtılması ve bu şekilde e-sporu benimsemeleri ve e-spor olgusunu daha yakından tanımalarının önemli olduğu düşünülmektedir. Ek olarak antrenörlük eğitimi, beden eğitimi öğretmenliği, rekreasyon ve spor yöneticiliği bölümünde öğrenim gören öğrencilerin e-spor hakkında bilgilendirilmesi, hem ülkemizde e-sporun daha fazla gelişmesine önayak olabileceği hem de spor içerisinden gelen birçok kişinin bu alana yönelmek isteyebileceği düşünülmektedir. E-spor, gelişen ve her geçen gün yatırım alan bir spor olarak kariyer yapılabilecek bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sebeple e-spor hakkında kariyer sahibi olmak isteyen bireyler için çeşitli etkinlikler düzenlenebilir ve bu şekilde e-spor ülkemizde yaygınlaştırılabilir. Her spor gibi e-spor da birçok psikolojik faktörü içinde bulundurmaktadır. Bu psikolojik faktörlere motivasyon ve kaygı olarak örnek gösterilebilir. E-spor alanında da kişileri motive eden olguların araştırılması önemlidir. Ek olarak kaygı düzeyinin belirlenmesi ve kaygı düzeyinin belirlenmesinin ardından e-spor oyuncularına çeşitli psikolojik antrenmanlar yaptırılabilir. Ayrıca gelecek nesillerin e-sporla çok fazla iç içe olması ebeveynler için birçok soru işareti oluşturmaktadır. Bu sebeple ebeveynlerin de bilgilendirilmesi önem arz etmektedir. Ne kadar e-sporun olumlu yönleri varsa da olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Bu olumlu yönlerin e-spor ile ilgilenen bireylere kazandırılması ve olumsuz yönlerin de ayrıştırılması toplum ve gelecek nesiller için önem arz etmektedir. Bu sebeple bu konu hakkında da çalışmalar yapılması gerektiği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Acar, Z. (2012). *İlköğretim öğrencilerinin beden eğitimi ve ders dışı etkinliklere katılım motivasyonlarının incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı.

Agbo, A. A. (2010). Cronbach's alpha: Review of limitations and associated recommendations. *Journal of Psychology in Africa*, 20(2), 233-239.

Akel, S. (2020). Aktif voleybol oynayan çocuklarda kaygı ile baş etme becerileri eğitiminin aktivite performansına etkisi. *Ergoterapi ve Rehabilitasyon Dergisi*, 8(2), 107-112.

Akgöl, O. (2019). Spor endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye'deki e-spor yapılanması üzerine bir inceleme. *TRT Akademi*, 4 (8), 206-224.

Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.

Aldemir, Y. G., Biçer, T., ve Kale, E. K. (2014). Futbolcularda imgeleme çalışmalarının problem çözme üzerine etkisi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 5 (2), 37-45.

Alioğlu, M. (2021). Türkiye'de dijital oyun durumu: E-spor oyuncularının değerlendirmeleriyle league of legends örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13 (1), 121-154.

Allen, J. B. (2003). Social motivation in youth sport. *Journal of sport and exercise psychology*, 25 (4), 551-567.

Aydın, G. (2017). *Su topu sporcularının stres düzeyi ve problem çözme becerilerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.

Aydın, S. ve Zengin, B. (2008). Yabancı dil öğreniminde kaygı: Bir literatür özeti. *Dil ve Dilbilimi Çalışmaları Dergisi*, 4 (1), 81-94.

Baki, E. (2019). *Gençlerin spora katılım düzeylerine göre iletişim becerileriyle problem çözme yeteneklerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzincan: Binali Yıldırım Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.

Balaguer I, González L, Fabra P, Castillo I, Mercé J, Duda JL. (2012). Coaches' interpersonal style, basic psychological needs and the well-and ill-being of young soccer players: A longitudinal analysis. *Journal of Sports Sciences*,. 30 (15), 1619– 29.

Ballı, Ö. M., Kirazcı, S., ve Aşçı, F. H. (2006). Sporcu ve sporcu olmayan bayanların sosyal fizik kaygı ve beden imgesinden hoşnut olma düzeyleri. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11 (1), 9-16.

Başarır, D. (1990). *Ortaokul son sınıf öğrencilerinde sınav kaygısı, durumluk kaygı, akademik başarı ve sınav başarısı arasındaki ilişkiler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Baumgartner, H., ve Homburg, C. (1996). Applications of structural equation modeling in marketing and consumer research: A review. *International Journal of Research in Marketing*, 13 (2), 139-161.

Biernacki P, Waldorf D. (1981). Snowball sampling: Problems and techniques of chain referral sampling. *Sociological methods & research*. 10 (2), 141-63.

Bingöl, H. Çoban, B., Bingöl, Ş., Gündoğdu, C. (2012). Üniversitelerde öğrenim gören taekwondo milli takım sporcularının maç öncesi kaygı düzeylerinin belirlenmesi. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14 (1), 121-125.

Bousquet, J., & Ertz, M. (2021). Esports: Historical Review, Current State, and Future Challenges. In Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports. *IGI Global*, 1 (1), 1-24.

Browne, M. W., ve Cudeck, R. (1992). Alternative Ways of Assessing Model Fit. *Sociological Methods & Research*, 21 (2), 230–258.

Burk, D. L. (2013). Owing e-sports: Proprietary rights in professional computer gaming. *University of Pennsylvania Law Review*, 161 (6), 1535-1578.

Byrne, B. M. (2011). Structural equation modeling with mplus: Basic concepts, applications, and programming. Taylor & Francis Group. *European Journal of Work and Organizational Psychology*. 11 (1), 243-246.

Can, Y., Güven, H., Soyer, F., Demirel, M., Bayansalduz, M., & Şahin, K. (2009). Elit taekwondo sporcularında aile-antrenör-kulüp desteği ve başarı motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 6 (2), 240-252.

Cheng, W. N. K., Hardy, L., & Markland, D. (2009). Toward a three-dimensional conceptualization of performance anxiety; Rationale and initial measurement development. *Psychology of Sport and Exercise*, 10 (2), 271-278.

Ciccarelli, S. K., ve White, J. N. (2016). *Psikoloji: Bir keşif gezintisi*. (Çev: D. Şahin). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Civan, A., Özdemir, İ., Taş, İ., ve Çelik, A. (2012). Bedensel engelli ve engelli olmayan tenis sporcularının durumluk ve sürekli kaygı düzeylerinin karşılaştırılması. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14 (1), 83-87.

Correia, M. E., ve Rosado, A. (2018). Fear of failure and anxiety in sport. *Análise Psicológica*, 36 (1), 75-86.

Coşkun, Y., ve Akkaş, G. (2009). Engelli çocuğu olan annelerin sürekli kaygı düzeyleri ile sosyal destek algıları arasındaki ilişki. *Journal of Kirsehir Education Faculty*, 10 (1), 213-227.

Cüceloğlu, D. (1992). İnsan ve davranışı. İstanbul: Remzi Kitabevi, 219-293.

Çağlayan, H. S., Taşğın, Ö., ve Yıldız, Ö. (2008). Spor yapan lise öğrencilerinin problem çözme becerilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2 (1), 62-77.

Çam, S., ve Tümkaya, S. (2008). Kişilerarası problem çözme envanteri lise öğrencileri formu'nun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 5 (2), 1-17.

Çınar, O., Hatunoğlu, A., ve Hatunoğlu, Y. (2009). Öğretmenlerin problem çözme becerileri. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11 (2), 215-226.

Doğan, O. (2004). Spor psikolojisi: ders kitabı. Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi, 19-70.

Ecevit, R. G., Tunçe, F., Karaoğlu, O., Şahin, E., & Özer, M. K. (2018). Elektronik spor ve elektronik sporcular üzerine betimsel bir inceleme. *Journal of Health and Sport Sciences*, 1 (1), 23-28.

Egenfeldt-Nielsen, S. (2006). Overview of research on the educational use of video games. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1 (3), 184-214.

Ekmekçi, R. (2017). Sporda zihinsel antrenman: Bir adım önde, 1. Baskı, Detay Yayıncılık, Ankara, 54-74.

Erođlu, S. Y., ve Acet, M. (2017). İřitme engelli öđrencilerin spor yapma deđiřkenine gre sosyal grnř kaygısı ile yařam kalitesi dzeylerinin incelenmesi. *Trkiye Klinikleri Spor Bilimleri*, 9 (2), 65-70.

Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M., Carbonell, X., Chamarro, A., Talam, A. (2012). Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de psicologa*, 28 (1), 274-280.

Gelbal, S. (1991). Problem zme. *Hacettepe niversitesi Eđitim Fakltesi Dergisi*, 6 (6), 167-173.

Gerrig, R. J., ve Zimbardo, P. G. (2015). *Psikoloji ve Yařam Psikolojiye Giriř* (ev; A. zdođru). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Gill D., Gross J., Huddleston S. (1983). Participation Motivation In Youth Sport. *International Journal of Sport Psychology*, 14, 1-14.

Gould D, Feltz D, Weiss M (1985): Motives For Participating In Competitive Youth Swimming. *International Journal of Sport Psychology*, 16: 2, 126-140.

Gould D, Udry E, Tuffey S, Loehr J. (1997). Burnout in competitive junior tennis players: III. Individual differences in the burnout experience. *Sport Psychol.* 11 (3), 257–76.

Gould, D., Horn, T., & Spreeman, J. (1983). Sources of stress in junior elite wrestlers. *Journal of Sport Psychology*, 5, 159-171.

Granic, I., Lobel, A., ve Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69 (1), 66.

Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8 (1), 119-125.

Glřen, D. (2008). *Farklı lig dzeyinde oynayan futbolcuların oynadıkları mevkilere, đrenim durumu ve spor yařlarına gre problem zme becerilerinin incelenmesi*. Yayınlanmamıř Yksek Lisans Tezi, Adana: ukurova niversitesi, Sađlık Bilimleri Enstits.

Happonen, A., ve Minashkina, D. (2019). Professionalism in Esports: benefits in skills and health and possible downsides. *LUT School of Engineering Science*. 90 (1), 1-36.

Heppner, P. ve Petersen, C. (1982). The development and implications of a personal problem solving inventory. *Journal of Counseling Psychology*, 29 (1), 66–75.

http-1 <https://www.esportsearnings.com/> (Erişim Tarihi: 04.12.2020; 16:10).

http-2

<http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/Hakk%C4%B1m%C4%B1zda.aspx> (Erişim Tarihi: 4.12.2020; 00:33).

http-3 <https://moblobi.com/yasam/counter-strike-league-of-legends-e-spor-takimlari/>, <https://esports.bau.edu.tr/>, <https://playerbros.com/universitede-espor-akdeniz-espor/>

(Erişim Tarihi: 20.03.2021; 16:40).

http-4 <http://tesfed.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 20.12.2020; 17:48).

http-5 <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/>

(Erişim Tarihi: 6.12.2020; 16.45).

http-6 <http://www.5mid.com/lol/panathinaikos-espor-adim-atiyor> (Erişim Tarihi:

20.03.2021; 15:16).

http-7 <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3087/3086/ulusal-faaliyetler.aspx> (Erişim

Tarihi 20.03.2021; 16:27).

Hu, L. ve Bentler, PM. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*. 6(1), 1-55.

Ingledew, D. K., ve Markland, D. (2008). The role of motives in exercise participation. *Psychology and Health*, 23 (7), 807-828.

İlhan, L., & Gencer, E. (2013). Liselerarası badminton müsabakalarına katılan sporcu-öğrencilerin spora katılım motivasyonlarının belirlenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18 (1-4), 1-6.

İnce, G., ve Şen, C. (2006). Adana ilinde deplasmanlı ligde basketbol oynayan sporcuların problem çözme becerilerinin belirlenmesi. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 5 (1), 5-10.

İslamoğlu, A. ve Almaçık, Ü. (2014). Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri. Üniversite yaşam kalitesi ölçeğinin Türkçe uyarlaması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. 6. Baskı İstanbul: Beta Yayınevi.

Kangal, A. (2011). Üniversite yaşam kalitesi ölçeği'nin Türkçe uyarlaması: geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 3 (1), 16-32.

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., ve Olrich, T. W. (2017). Virtually athletes: where eSports fit within the definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18.

Jonasson, K., ve Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society*, 13 (2), 287-299.

Kaman, M. B., Gündüz, N., ve Gevat, C. (2017). Tenis sporcularının spora katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Spormetre*, 15 (2), 65-72.

Karabulut, E. O., ve Emin, K. Ahi Evran Üniversitesi beden eğitimi öğretmenliği bölümü öğrencilerinin problem çözme becerileri ile kişilik özelliklerinin çeşitli değişkenler bakımından incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10 (3), 119-127.

Karabulut, E. O., ve Ulucan, H. (2011). Yetiştirme yurdunda kalan öğrencilerin problem çözme becerilerinin çeşitli değişkenler bakımından incelenmesi (Kırşehir ili örneği). *Journal of Kirsehir Education Faculty*, 12 (1), 227-238.

Karabulut, E. O., Atasoy, M., Kaya, K., & Karabulut, A. (2013). 13-15 yaş arası erkek futbolcuların durumluk ve sürekli kaygı düzeylerinin farklı değişkenler bakımından incelenmesi. *Journal of Kirsehir Education Faculty*, 14 (1), 243-253.

Karabulut, E.O ve Kuru, E. (2009). Ahi Evran üniversitesi beden eğitimi öğretmenliği bölümü öğrencilerinin problem çözme becerileri ile kişilik özelliklerinin çeşitli değişkenler bakımından incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10 (3), 119-127.

Karacabey, K., Ufuk, A. P. U. R., Öntürk, Y., Akyel, Y. (2017). Ergen sporcuların kaygı ve kendine güven düzeylerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi: Sporcu eğitim merkezleri örneği. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 7(2/1), 111-121.

Karageorghis, C. I., ve Terry, P. C. (2011). Inside sport psychology. *Champaign, IL. Human Kinetics*.

Karakaya, I., Coşkun, A., ve Ağaoğlu, B. (2006). Yüzücülerin depresyon, benlik saygısı ve kaygı düzeylerinin değerlendirilmesi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 7 (3), 162-166.

Kaya, T. G. (2015). *Epistemology of problem solving and an annotation framework for collaborative problem solving environments*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: ODTÜ, Bilişsel Bilimler.

Khoo, A. (2012). Esocial networking and esports. *More or Less Democracy & New*, 258-273.

Kilci, A. K. Dijital spor oyunları motivasyon ölçeği (DSOMÖ): Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Uluslararası Spor Egzersiz ve Antrenman Bilimi Dergisi*, 6 (1), 6-18.

Kilci, A. K., ve Yalçın, S. (2020). Dijital spor oyunları oynama motivasyonu'nun ahlâki karar alma tutumlarına etkisi: Espor oyuncularını üzerine bir araştırma. *International Social Sciences*. 6 (1), 3641-3649.

Kline, R.B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling*. New York: The Guilford Press, 188-195.

Klint, K. A., ve Weiss, M. R. (1987). Perceived competence and motives for participating in youth sports: A test of Harter's competence motivation theory. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 9 (1), 55-65.

Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1 (2), 49-63.

Kocadağ, M. (2019). *Elektronik sporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bursa: Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Kocaömer, C. (2018). *Elektronik Spor Faaliyetlerinde Sponsorluğun Marka Değeri Üzerine Etkisi: League of Legends Örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kolayış, H., İhsan, S., ve Özge, K. (2015). Takım sporlarıyla uğraşan kadın sporcuların imgeleme, güdülenme ve kaygı puanları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 13 (2), 129-136.

Korotin, A., Khromov, N., Stepanov, A., Lange, A., Burnaev, E., Somov, A. (2019). Towards Understanding of eSports Athletes' Potentialities: The Sensing System for Data Collection and Analysis. *In 2019 IEEE SmartWorld, Ubiquitous Intelligence & Computing, Advanced & Trusted Computing, Scalable Computing & Communications,*

Cloud & Big Data Computing, Internet of People and Smart City Innovation (SmartWorld/SCALCOM/UIC/ATC/CBDCom/IOP/SCI) 1804-1810.

Koruç, Z. (1998). Yarışma Durumluk Kaygı Ölçeği (CSAI-2)'nin Türkçe Uyarlaması Ön Çalışma. 5. *Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi*, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, 5-7.Kasım.1998, sf. 158.

Köknel, Ö., ve Duru, E. (2014). Kaygıdan korkuya. İstanbul: Remzi Kitabevi, 142-147.

Kuru, E., ve Baştuğ, G. Bayan ve erkek futbolcuların psikolojik ihtiyaçlarının cinsiyet değişkenine göre incelenmesi. *Spormetre*. 5 (3), 117-126.

LeNorgant, E. J. (2019). *Sport-related anxiety and self-talk between traditional sports and esports*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Fresno: California State University, College of Health and Human Services.

Martens, R., Burton, D., Vealey, R. S., Bump, L. A., Smith, D. E. (1990). Development and validation of the competitive state anxiety inventory-2. *Competitive anxiety in sport*. United States: Human Kinetics, 117-190.

McCullagh, P., Matzkanin, K. T., Shaw, S. D., Maldonado, M. (1993). Motivation for Participation in Physical Activity; A Comparison of Parent-child Perceived Competencies and Participation Motives. *Pediatric Exercise Science*. 5 (3), 224-233.

Morgan C. T. (1999). *Psikolojiye Giriş*. (Çev: S. Karakaş). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları.

Mustafaoğlu, R. (2018). E-Spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2 (2), 84-96.

Mustafaoğlu, R. (2019). E-spor ve sağlık. *Current Addiction Research*. 3 (1), 5-10.

Mustafaoğlu, R., Zirek, E., ve Yasacı, Z. (2018). E-spor oyuncularının demografik özellikleri, oyun oynama süreleri ve başarılarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19 (4), 115-122.

Ocak, M. H. (2020). *Geleneksel spor ve espor seyircilerinin izleyici profilleri ve tercih nedenlerinin karşılaştırılması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Oyar Z. B., Aşçı H. F., Çelebi M., Mülazımoğlu Ö. (2001): Spora katılım güdüsü ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*, 12 (2), 21-23.

Öz, N. D. ve Üstün, F. (2019). E-spor katılım motivasyonu ölçeği'nin (EKMÖ) geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*. 2 (2), 115-125.

Özcan, G. ve Yıldırım, S. (2011). Lisanslı olarak takım sporu ve bireysel spor yapan ile spor yapmayan ortaöğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerinin karşılaştırılması. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11 (2), 111-135.

Özsoy, S. ve Çat, A. (2018). Sanal ortamda sporun yeni formu: e-spor* New form of sport in virtual environment: e-sports. *Journal of Social And Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 5 (31), 4776-4784.

Öztürk, A., Bayazıt, B., ve Gencer, E. (2016). Judocuların problem çözme becerilerinin ve sportif güven düzeylerinin incelenmesi (Trabzon Olimpiyat Hazırlık Merkezi örneği). *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 14 (2), 145-151.

Petri, H. L. ve Govern, J. M. (2012). Motivation: Theory, research, and application. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company.

Pulur, A., Karabulut, E. O., ve Hürmüz, K. (2012). Farklı branşlardaki üst düzey üniversiteli sporcuların problem çözme becerilerinin incelenmesi. *Spormetre*. 10 (1), 1-6.

Qian, T. Y., Wang, J. J., Zhang, J. J., Lu, L. Z. (2020). It is in the game: dimensions of esports online spectator motivation and development of a scale. *European Sport Management Quarterly*, 20 (4), 458-479.

Raedeke T. (1997). Is athlete burnout more than just stress? A sport commitment perspective. *J Sport Exerc Psychol*. 19 (4), 396-417.

Reyhan, S. ve Kolayış, H. (2019). Profesyonel liglerde görev yapan futbol hakemlerinin hakemlik deneyimlerine göre benlik saygısı, kaygı ve mesleki doyum düzeylerinin incelenmesi (11. Bölge Örneği). *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (37), 161-172.

Rothwell, G. ve Shaffer, M. (2019). Esports in K-12 and Post-Secondary Schools. *Education Sciences*, 9 (2), 105.

Rougetet, L. (2016). Machines designed to play Nim games. Teaching supports for mathematics, algorithmics and computer science (1940–1970). *HAL open science*.

Salar, B., Hekim, M. ve Tokgöz, M. (2012). 15-18 yaş grubu takım ve ferdi spor yapan bireylerin duygusal durumlarının karşılaştırılması. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1 (6), 123-135.

Saxon, L., Finch, C. ve Bass, S. (1999). Sports participation, sports injuries and osteoarthritis. *Sports Medicine*, 28 (2), 123-135.

Schermelleh-Engel, K., Moosbrugger, H. ve Müller, H. (2003). Evaluating the fit of structural equation models: Tests of significance and descriptive goodness-of-fit measures. *Methods of Psychological Research Online*, 8 (2), 23-74.

Schermelleh-Engel, K., Moosbrugger, H. ve Müller, H. (2003). Evaluating the fit of structural equation models: Tests of significance and descriptive goodness-of-fit measures. *Methods of psychological research online*, 8 (2), 23-74.

Schmidt, S. C. E., Gnam, J. P., Kopf, M., Rathgeber, T., Woll, A. (2020). The influence of cortisol, flow, and anxiety on performance in e-sports: A field study. *BioMed Research International*. 2020 (1), 1-6.

Scholz, T. M., Scholz, T. M., ve Barlow. (2019). Esports is business. *Springer International Publishing*. Cham: Springer Nature Switzerland.

Schunk, D. H. (2012). Learning theories an educational perspective. Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall.

Sit, C. H. ve Lindner, K. J. (2006). Situational state balances and participation motivation in youth sport: A reversal theory perspective. *British Journal of Educational Psychology*, 76(2), 369-384.

Smith, R.E., Smoll, F.L., Cumming, S.P., ve Grossbard (2006). Measurement of multidimensional performance anxiety in children and adults: The Sport Anxiety Scale-2. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 21, 131–147.

Soyer, F., Can, Y., Güven, H., Hergüner, G., Bayansalduz, M., Tetik, B. (2010). Sporculardaki başarı motivasyonu ile takım birlikteliği arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), 225-239.

Sun, Y. (2017). *Motivation to play esports: case of League of Legends*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Columbia: University of South Carolina Scholar Commons.

Talimciler, A. (2006). İdeolojik bir meşrulaştırma aracı olarak spor ve spor bilimleri. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri*, 1 (2), 35-40.

Triberti, S., Milani, L., Villani, D., Grumi, S., Peracchia, S., Curcio, G., & Riva, G. (2018). What matters is when you play: Investigating the relationship between online video games addiction and time spent playing over specific day phases. *Addictive Behaviors Reports*, 8 (1), 185-188.

Tunç, A. Ç. (2015). *Sporun üniversite öğrencilerinin sosyal kaygı ve öznel iyi oluş düzeylerine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.

Türkçapar, Ü. (2012). Güreşçilerin farklı değişkenler açısından sürekli kaygı düzeylerinin incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32 (1), 129-140.

Türnüklü, E. B. ve Yeşildere, S. (2005). Problem, problem çözme ve eleştirel düşünme. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25 (3), 107-123.

Üçüncüoğlu, M. ve 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. *In International conference on internet computing*. 2006 (6), 437-442.

Wheaton, B., Muthen, B., Alwin, D. F., ve Summers, G. F. (1977). Assessing reliability and stability in panel models. *Sociological Methodology*. 8 (1), 84-136.

Wolf, M. J. (2012). *Encyclopedia of Video Games*. California: Greenwood, 1-726.

Wood, R. T. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International journal of mental health and addiction*. 6 (2), 169-178.

Yayla, Ö. ve Güven, Y. (2020). Elektronik sporlar: Rekreatif etkinlik perspektiften değerlendirilmesi. *Dokuz Eylül University Journal of Graduate School of Social Sciences*, 22 (1), 283-301.

Yıldız, M., Kırtepe, A. ve Baydili, K. N. (2020). Lisanslı e-spor katılımcıların motivasyon düzeylerinin incelenmesi. *Journal of History School (JOHS)*. 48 (1), 2823-2835.

Yılmaz, B. (2020). *E-spor oyuncularının algıladıkları sosyal destek, aile iklimi ve yetişkin bağlanma stillerinin oyun bağımlılığı üzerine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yükçü, S. ve Kaplanoğlu, E. (2018). UİK e-Spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*. 533-550.