



**E-SPORCULARIN E-ÖĞRENME TUTUMLARI İLE
ÇİFT KARIYER YETKİNLİK DÜZEYLERİ
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Halil UYSAL

Yüksek Lisans Tezi

Spor Yönetimi Ana Bilim Dalı

2022

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
KİŞİ SPORLARI VE SPOR BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
SPOR YÖNETİMİ ANA BİLİM DALI
SPOR YÖNETİMİ BİLİM DALI

**E-SPORCULARIN E-ÖĞRENME TUTUMLARI İLE ÇİFT KARIYER YETKİNLİK
DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

(Investigation of the Relationship Between E-learning Attitudes and Dual Career Competence
Levels of E-athletes)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Halil UYSAL

Danışman: Doç. Dr. Orcan MIZRAK

Erzurum
Haziran, 2022

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Halil UYSAL tarafından hazırlanan “E-Sporcuların E-öğrenme Tutumları ile Çift Kariyer Yetkinlik Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı çalışması 21/ 06 / 2022 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Spor Yönetimi Ana Bilim Dalı, Spor Yönetimi Bilim Dalında yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı:	Prof. Dr. Akın ÇELİK <i>Trabzon Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Danışman:	Doç. Dr. Orcan MIZRAK <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi:	Prof. Dr. Murat KALDIRIMCI <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır

Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

Aslı ıslak imzalıdır

Prof. Dr. Fatih KIYICI

Enstitü Müdürü

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “E-Sporcuların E-öğrenme Tutumları İle Çift Kariyer Yetkinlik Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

21 / 06 / 2022

Aslı ıslak imzalıdır

Halil UYSAL

☐ Tezle ilgili patent başvurusu yapılması / patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.

☐ Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitim sürecim boyunca bilgi ve birikimi ile gelişimime katkıda bulunan sayın Doç. Dr. Orcan MIZRAK’a teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımın her anında desteğini benden hiç esirgemedi hep yanımda olan değerli eşim Özge UYSAL başta olmak üzere aileme teşekkür ederim.

Halil UYSAL



ÖZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

E-SPORCULARIN E-ÖĞRENME TUTUMLARI İLE ÇİFT KARIYER YETKİNLİK DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Halil UYSAL

Haziran 2022, 63 Sayfa

Amaç: E-Sporcuların e-öğrenme tutumlarının eğitim ve spor kariyerlerini ne düzeyde etkilediğinin anlaşılması gerektiği düşünülmektedir. Bu bağlamda, araştırma ile E-Sporcuların eğitim ve spor hayatlarını başarılı bir şekilde birlikte yürütebilmeleri için gerekli olan çift kariyer yetkinlikleri ile e-öğrenme tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi ve literatüre katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

Yöntem: Araştırmada veriler Kişisel Bilgi Formu, Sporcular İçin Çift Kariyer Yetkinlik Ölçeği ve Sporda E-öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeği aracılığı ile toplanmıştır. Araştırma evrenini 3431 erkek, 1925 kadın olmak üzere toplam 5356 faal lisanslı E-Sporcu oluşturmuştur. Örneklemi ise 392 erkek, 239 kadın olmak üzere toplam 631 faal lisanslı E-Sporcu oluşturmuştur. Araştırmada veriler IBM SPSS programı ile analiz edilmiştir. Elde edilen verilere Kolmogorov Smirnov normallik testi uygulanmış ve verilerin normal dağılım göstermediği ($p<0.05$) tespit edilmiştir. Bu doğrultuda iki bağımsız değişkenli yapılar için Mann – Whitney U testi, ikiden fazla değişkenli yapılar için Kruskal Wallis - H testi kullanılmıştır. Farkın hangi gruplardan kaynaklandığını bulmak için ise Bonferroni testi ve kavramlar arasındaki ilişkiyi belirlemek için ise Spearman Sıra Farkları Korelasyon Katsayısı testi uygulanmıştır.

Bulgular: E-Sporcuların yaş ortalamasının 20.60 olduğu, %72.6'sının yükseköğretim kurumlarında eğitim gördüğü saptanmıştır. E-Sporcuların %26.1 oranı ile en çok SPOR türündeki oyunları tercih ettikleri görülmüştür.

Sonuç: E-Sporcuların gelir düzeyi değişkeni ile çift kariyer yetkinlik algıları ve e-öğrenmeye yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı saptanmıştır. E-Sporcuların çift kariyer yetkinlik algıları ile e-öğrenmeye yönelik tutumları arasında pozitif yönde bir ilişki olduğu saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: e-spor, e-sporcu, çift kariyer, e-öğrenme, dijital oyun

ABSTRACT

MASTER'S THESIS

INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN E-LEARNING ATTITUDES AND DUAL CAREER COMPETENCE LEVELS OF E-ATHLETES

Halil UYSAL

June 2022, 63 Pages

Purpose: It is thought that it is necessary to understand how e-learning attitudes of e-athletes affect their education and sports careers. In this context, it is aimed to examine the relationship between dual career competencies and e-learning attitudes, which are necessary for e-Athletes to successfully carry out their education and sports lives together, and to contribute to the literature.

Method: In the research, data were collected through Personal Information Form, Dual Career Competence Scale for Athletes and Attitude Scale towards E-learning in Sports. The population of the research consisted of a total of 5356 actively licensed E-athlete, 3431 of whom were men and 1925 were women. The sample consisted of a total of 631 active licensed E-Athletes, 392 men and 239 women. In the research, the data were analyzed with the IBM SPSS program. Kolmogorov Smirnov normality test was applied to the obtained data and it was determined that the data did not show normal distribution ($p < 0.05$). In this direction, Mann – Whitney U test was used for structures with two independent variables, and Kruskal Wallis - H test was used for structures with more than two variables. The Bonferroni test was used to find out which groups the difference originated from, and the Spearman Rank Correlation Coefficient test was used to determine the relationship between the concepts.

Findings: It has been determined that the average age of e-athletes is 20.60, 72.6% of them are educated in higher education institutions. It has been observed that e-athletes mostly prefer SPORTS games with a rate of 26.1%.

Result: It was determined that there was no significant relationship between the income level variable of e-athletes and their dual career competency perceptions and attitudes towards e-learning. It has been determined that there is a positive relationship between e-athletes dual career competency perceptions and their attitudes towards e-learning.

Keywords: e-sports, e-athlete, dual career, e-learning, digital gaming

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	i
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZ.....	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar DİZİNİ.....	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ.....	xi
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
Giriş	1
Araştırmanın Amacı	3
Araştırma Sorusu.....	4
Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi	4
Araştırmanın Sınırlılıkları	5
Varsayımlar	5
Terim ve Tanımlar.....	6
İKİNCİ BÖLÜM	7
Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar	7
E-Spor	7
E-Spor kavramı	7
E-Sporun tanımı.	7
E-Spor'un olumlu ve olumsuz yönleri.	8
E-Spor branşları.	8
E-Spor'un tarihsel gelişimi	9
E-Spor endüstrisi (ekosistemi).	11
Türkiye'de E-Spor.....	13
E-Öğrenme	15
E-öğrenme gelişim süreci.....	16

E-öğrenmenin avantajları	16
E-öğrenmenin dezavantajları.	16
E-öğrenme çeşitleri.	16
Spor ve e-öğrenme	17
Kariyer ve Çift Kariyer	17
Kariyer.....	17
Çift kariyer.	17
Spor kariyeri.....	17
Sporda çift kariyer.....	18
E-Spor kariyeri.	18
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	20
Yöntem	20
Araştırma Yöntemi.....	20
Evren ve Örneklem	20
Veri Toplama Araçları	21
Sporcular için çift kariyer yetkinlik ölçeği (Ek.1).	21
Sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeği (Ek.2)	22
Kişisel bilgi formu (Ek.3).	22
Süreç.....	22
Verilerin Analizi.....	23
Araştırmacı Rolü	24
Geçerlilik ve Güvenilirlik	24
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	26
Bulgular	26
BEŞİNCİ BÖLÜM	43
Tartışma ve Sonuç	43
Öneriler.....	48
KAYNAKÇA	50
EKLER	56
ÖZGEÇMİŞ.....	63

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. <i>Kolmogorov Smirnov Normallik Testi Sonuçları</i>	23
Tablo 2. <i>Örneklem Grubunun Yaş, Cinsiyet ve Gelir Düzeyi Değişkenine Göre Frekans Analizi</i>	26
Tablo 3. <i>Katılımcı E-Sporcuların Demografik Değişkenleri Frekans Analizi</i>	26
Tablo 4. <i>ÇKYÖ Puanlarının Cinsiyetlerine Göre Karşılaştırmaları - Mann Wihtney U Testi</i>	28
Tablo 5. <i>SEÖYTÖ Puanlarının Cinsiyetlerine Göre Karşılaştırmaları - Mann Wihtney U Testi</i>	29
Tablo 6. <i>ÇKYÖ Puanlarının E-Spor Branşı Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi</i>	29
Tablo 7. <i>SEÖYTÖ Puanlarının E-Spor Branşı Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi</i>	29
Tablo 8. <i>ÇKYÖ Puanlarının Günlük E-Spor'a Ayrılan Süre Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi</i>	30
Tablo 9. <i>ÇKYÖ Puanlarının Günlük E-Spor'a Ayrılan Süre Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi</i>	30
Tablo 10. <i>SEÖYTÖ Puanlarının Günlük E-Spor'a Ayrılan Süre Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi</i>	31
Tablo 11. <i>SEÖYTÖ Puanlarının Günlük E-Spor'a Ayrılan Süre Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi</i>	32
Tablo 12. <i>ÇKYÖ Puanlarının E-Sporcu Lisansına Sahip Olma Süresi Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi</i>	33
Tablo 13. <i>SEÖYTÖ Puanlarının E-Sporcu Lisansına Sahip Olma Süresi Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi</i>	33
Tablo 14. <i>ÇKYÖ Puanlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi</i>	33
Tablo 15. <i>ÇKYÖ Puanlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi</i>	34
Tablo 16. <i>SEÖYTÖ Puanlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi</i>	36
Tablo 17. <i>SEÖYTÖ Puanlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi</i>	36

Tablo 18. <i>ÇKYÖ Puanlarının Haftalık Fiziksel Aktiviteye Katılım Durumu Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi</i>	38
Tablo 19. <i>ÇKYÖ Puanlarının Haftalık Fiziksel Aktiviteye Katılım Durumu Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi</i>	38
Tablo 20. <i>SEÖYTÖ Puanlarının Haftalık Fiziksel Aktiviteye Katılım Durumlarına Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi</i>	39
Tablo 21. <i>SEÖYTÖ Puanlarının Haftalık Fiziksel Aktiviteye Katılım Durumu Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi</i>	40
Tablo 22. <i>ÇKYÖ Alt Boyutları ve SEÖYTÖ Puanları ile Yaş Grupları ile İlişkisi - Spearman Korelasyon Testi</i>	40
Tablo 23. <i>ÇKYÖ Alt Boyutları Puanları ile SEÖYTÖ Puanları İlişkisi - Spearman Korelasyon Testi</i>	41
Tablo 24. <i>ÇKYÖ Alt Boyutları ile SEÖYTÖ Puanları ve Gelir Düzeyleri ile İlişkisi - Spearman Korelasyon Testi</i>	42

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. <i>E-Spor Paydaşları</i>	12
---	----



KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

TESFED	: Türkiye E-Spor Federasyonu
TDK	:Türk Dil Kurumu
TÜDOF	:Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
IESF	:International Esports Federation
KESPA	:Korea eSports Association
IOC	:International Olympic Committee
OVS	:Olympic Virtual Series
GEF	:Global Esports Federation
GEG	:Globa Esports Games
WCG	:World Cyber Games
MOBA	:Massively Online Battle Arena – Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası
FPS	:First Person Shooter – Birinci Şahıs Nişancı
RTS	:Real Time Strategy – Gerçek Zamanlı Strateji
MMORPG	:Massively Multiplayer Online Role Playing Game
ÇKYÖ	:Çift Kariyer Yetkinlik Ölçeği
SEÖYTÖ	:Sporda E-öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeği

BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş

Milyonlarca yıldır dünya ve ekosistemimizin göstermiş olduğu gelişim ve değişim, içinde bulunduğumuz döneme gelindiğinde artık yetişilmesi güç bir hızda gerçekleşmeye devam etmektedir. Bunun başlıca nedenlerinden olan teknolojik ve dijital gelişmeler insanlığı farklı boyutlara taşıırken sosyal, ekonomik, kültürel, akademik vb. birçok alanda da etkisini kalıcı olarak göstermektedir (Kocadağ, 2017). Spor alanında da gözle görülür yenilikler ve değişimler yaşanmaktadır. İnsanlık tarihi boyunca var olagelmiş spor kavramı, antik ve modern olimpiyat oyunları ile varlığını hep korumuştur. Geçmişte, gerek sosyal hayatın düzenlenmesinde, gerekse savaşlarda üstünlük kurma çabalarında etkili bir araç olarak kullanılan sportif etkinlikler, araç olmaktan çıkıp başlı başına bir bilim, kültür, meslek, endüstri ve amaç haline gelmiştir (Tezcan, 1990). Yaşanan gelişmeler ışığında spor alanı yenilikçi yaklaşımlarla her geçen gün çağımızın gereklerine ayak uydurma çabası içerisinde. Sporun kitlesel ve evrensel bir enstrüman olması, özellikle genç nüfusun ilgi alanları doğrultusunda sporu gelişimsel ve inovatif açıdan etkilemektedir. Bahse konu gelişmelerin somut bir örneği olarak E-Spor, spor dünyasında çok hızlı bir yükseliş trendi ile yerini almıştır (Demir & Sertbaş, 2020). E-Spor, spor endüstrisi içinde yükselen bir ivme kazanmasına rağmen spor branşı olarak Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) tarafından halen tartışılması gerektiği görüşü savunulmaktadır. IOC 08 Aralık 2018 tarihinde 7. Olimpiyat Zirvesi için Lozan kentinde bir araya gelerek sporcu hak ve sorumlulukları, dopingle mücadele, etkinlikler ve spor takvimi, ayrımcılık ve spor yapma hakkı ve Olimpik Hareketin E-Sporlara yaklaşımı konularını görüşerek bazı kararlar almıştır. Zirvede E-Sporun büyümesinin gözardı edilemeyeceği, gençler için önemli bir serbest zaman etkinliği olduğunun kabul edilmesi gerektiği, fakat spor kavramının E-Spor ile birlikte anılması için daha fazla diyalog gerektiği üzerinde durularak; bazı oyunların olimpik değerler ile uyuşmadığı, E-Sporun ticari olarak yönlendirilebildiği için sporun değerler ilkesine aykırı olduğundan dolayı olimpiyatlarda madalya takvimine dahil edilmesinin erken olduğu vurgulanmıştır. Zirve’de ayrıca bazı spor simülasyonlarının Uluslararası Federasyonların iş birliği ile sanal ortamlarda yeni projeler üretmek üzere teşvik edilmesi kararlaştırılmıştır (International Olympic Committee, 2018).

IOC, pandemi nedeniyle 2021 yılına ertelenen Tokyo 2020 Yaz Olimpiyat Oyunları öncesinde Olympic Agenda 2020+5 isimli bir stratejik yol haritası yayınlayarak, 2020 Olimpiyat Oyunlarından itibaren 2025 yılına kadar Olimpik Hareketin istikametini belirleyici 15 maddelik tavsiye belgesi açıklamıştır (International Olympic Committee, 2022). Açıklanan 15 maddelik Olympic Agenda 2020+5 belgesinin 9. maddesi doğrultusunda IOC, Olimpiyat lisanslı ilk sanal spor etkinliği niteliğinde olan Olimpik Sanal Seri (Olympic Virtual Series – OVS) isimli organizasyonu uluslararası beş büyük spor federasyonu (Beyzbol, Bisiklet, Kürek, Yelken, Motor Sporları) ve oyun yayıncısı ile işbirliği yaparak üretmiş ve Tokyo 2020 Yaz Olimpiyat Oyunları öncesinde kullanıcılarına sunacağını açıklayarak dijital gelişmeleri destekleme fikrini güçlendirmiştir (International Olympic Committee, 2021). 13 Mayıs 2021 tarihinde başlayıp 23 Haziran 2021 tarihinde Olimpiyat Oyunlarının başlamasıyla sona eren OVS ile IOC sanal spor dünyasına büyük bir adım atmış ve ilk etkinliğini başarılı bir şekilde tamamlamıştır. Tüm yarışmaların finalleri canlı olarak IOC medya kanalları üzerinden yayınlanmıştır (International Olympic Committee, 2021). Ayrıca Olympic Agenda 2020+5 tavsiye belgesinin 9. maddesi dikkate alınarak IOC Spor Departmanı bünyesinde sanal spor bölümü oluşturulmuş ve yönetici olarak Vincent Pereira atanmıştır (International Olympic Committee, 2022).

E-Spor artık dünyada ve aynı zamanda ülkemizde geniş kitlelere hitap eden bir spor branşı olarak kabul görmektedir. E-Spor özellikle y ve z kuşağı arasında dijital oyunlar vasıtasıyla yaygın şekilde icra edilmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Ancak E-Sporun artık bir spor branşı olarak tanınması dolayısıyla, dijital oyun oynayan birey ile resmi bir E-Spor oyuncusunu ayırt etmek gerekmektedir. Bu yüzden Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı Türkiye E-Spor Federasyonu hükümleri çerçevesinde resmi lig, turnuva ve organizasyonlarda sportif faaliyetlere katılabilmek için E-Sporcu lisansına sahip olmak gerekmektedir (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2021).

Dijital gelişmelerle birlikte eğitim-öğretim alanında da yenilikler ortaya çıkmıştır. Eğitim-öğretim araçlarının kullanımında da çeşitlilik artmış ve klasik yaklaşımlar yerini teknolojiye, internete ve dijital mecralara bırakmıştır (Özdemir, 2011). Süregelen gelişmelerin internet ortamında icra edilebilirliği sayesinde eğitim, öğretim alanında da e-öğrenme kavramını ortaya çıkarmıştır (Bozkurt & Tamer, 2020).

E-Spor branşının hitap ettiği yaş grubu dikkate alındığında, E-Spor faaliyetlerine katılım gösteren bireylerin büyük bir çoğunluğunun aynı zamanda eğitim hayatlarının da devam ettiği görülmektedir. Tüm dünyada sporcu-öğrencilerin hem spor hem de eğitim hayatlarını eş zamanlı yürütebilmeleri yüksek farkındalık, fedakarlık ve destek

gerektirmektedir. Literatürde çift kariyer olarak anılan bu süreç, Avrupa Komisyonu tarafından sporcunun tam verimli halini sergilemesine olanak tanıyan eğitim ve spor faaliyetlerinin bir birleşimi olarak tanımlanmıştır (EC-Europe Commission, 2012). Sporcular, hem spor hem de eğitim hayatlarını başarılı şekilde sürdürme çabası karşında akademik, sportif ve sosyal açıdan bir takım zorluklarla karşılaşmaktadırlar (Wylleman & Rosier, 2016). E-Sporcular da hem eğitim hem de spor yaşantılarını başarılı şekilde sürdürme çabası içerisinde bazı tutum ve davranışların etkisinde kalmaktadırlar (Kocadağ, 2017).

TESFED ile Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) Kasım 2019 tarihinde bir işbirliği protokolü imzalamıştır. İmzalanan protokole göre;

- Öğrencilerin E-Spor ile sosyalleşmesi, zararlı alışkanlıklardan korunması, kişisel becerilerin geliştirilmesi, ekip çalışması vb. özelliklerin geliştirilmesi,
- E-Spor etkinliklerine katılan öğrencilerin diğer gelişim alanlarına etkisinin değerlendirilmesi,
- Tanıtıcı faaliyetlerin uygulanması,
- Öğrencilerin, E-Spor ekosistemi içerisinde yeni gelişim ve insan kaynakları süreçlerinde faal görev almalarının sağlanması amaçlanmıştır (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2019).

Tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgını eğitim ve sportif birçok organizasyonun iptal edilmesine veya ertelenmesine neden olurken, diğer taraftan da bazı faaliyetlerin de dijital mecralarda yürütülmesi, dijital teknolojilerin kullanılması zorunluluğunu ortaya çıkarmıştır. Dünya ülkeleri ile birlikte Türkiye’de de eğitim faaliyetleri yaşanan salgın nedeniyle uzaktan öğrenme formatına uyum sağlayarak entegre olması ile birlikte e-öğrenme süreci önem kazanmıştır. Bu bağlamda e-öğrenme sürecinde yaşanan gelişmeler, E-Spor olgusunun da olumlu etkilenecek gelişimini hızlandırması açısından fırsatlar doğurmuştur (Türkmen & Özşarı, 2020).

Bu araştırma, 2018 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı olarak kurulan Türkiye E-Spor Federasyonu talimatları doğrultusunda E-Spor lisansına sahip faal E-Sporcuların çift kariyer yetkinlik düzeyleri ile e-öğrenme tutumları arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılmıştır.

Araştırmanın Amacı

Dijital gelişmeler sporun geleceğini gözle görülür bir hızda etkilemektedir (Kocadağ, 2017). E-Sporcuların eğitim ve spor hayatlarının başarılı olması noktasında öğrenme tutumlarının etkili olma olasılığından yola çıkarak, e-öğrenme tutumlarının eğitim ve spor

kariyerlerini ne düzeyde etkilediğinin anlaşılması gerektiği düşünülmektedir. Bu bağlamda, araştırma ile E-Sporcuların eğitim ve spor hayatlarını başarılı bir şekilde birlikte yürütebilmeleri için gerekli olan çift kariyer yetkinlikleri ile e-öğrenme tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi ve literatüre katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

Araştırma Sorusu

Türkiye E-Spor Federasyonu mevzuatı kapsamında E-Sporcu lisansına sahip faal e-sporcuların eğitim ve spor hayatlarını birlikte yürütebilmeleri için gerekli olan çift kariyer yetkinlikleri ile e-öğrenme tutumları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Alt problemler

1. E-Sporcuların yaş ile çift kariyer yetkinlik düzeyleri ile e-öğrenme tutumları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
2. E-Sporcuların gelir düzeyleri ile çift kariyer yetkinlik düzeyleri ile e-öğrenme tutumları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
3. E-Sporcuların cinsiyetleri ile çift kariyer yetkinlik düzeyleri ve e-öğrenme tutumları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
4. E-Sporcuların eğitim düzeyleri ile çift kariyer yetkinlik düzeyleri ve e-öğrenme tutumları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
5. E-Sporcuların günlük E-Spora ayırdıkları zaman ile çift kariyer yetkinlik düzeyleri ve e-öğrenme tutumları arasında anlamlı fark var mıdır?
6. E-Sporcuların haftalık fiziksel aktiviteye ayırdıkları zaman ile çift kariyer yetkinlik düzeyleri ve e-öğrenme tutumları anlamlı fark var mıdır?
7. E-Sporcuların E-Sporcu lisansına sahip olma süreleri ile çift kariyer yetkinlik düzeyleri ve e-öğrenme tutumları arasında anlamlı fark var mıdır?

Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi

Araştırmanın günümüzde birçok ülke ile birlikte Türkiye’de de bir spor branşı olarak kabul edilmiş olan E-Spor’a ve E-Spor organizasyonlarına katılım sağlayan faal E-Sporcu lisansına sahip bireylerin görüşleri ile oyuncuların Türkiye’deki mevcut durumlarının değerlendirilerek E-Sporun gelişimine katkı sağlamanın önemli olduğu düşünülmektedir. Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) 08 Aralık 2018 tarihinde 7. Olimpiyat Zirvesi için Lozan kentinde bir araya gelerek E-Sporun büyümesinin gözardı edilemeyeceği, gençler için önemli bir serbest zaman etkinliği olduğunun kabul edilmesi gerektiğini belirtmiştir. (International Olympic Committee, 2018). IOC, Tokyo 2020 Yaz Olimpiyat Oyunları öncesinde Olympic Agenda 2020+5 isimli stratejik yol haritasının 9. maddesi doğrultusunda

IOC, Olimpiyat lisanslı ilk sanal spor etkinliđi niteliđinde olan Olimpik Sanal Seri (Olympic Virtual Series – OVS) isimli organizasyonu uluslararası beř büyük spor federasyonu (Beyzbol, Bisiklet, K rek, Yelken, Motor Sporları) ve oyun yayıncısı ile iřbirliđi yaparak  retmiř ve 13 Mayıs 2021 tarihinde bařlayıp 23 Haziran 2021 tarihinde Olimpiyat Oyunlarının bařlamasıyla sona eren OVS ile arasında IOC sanal spor d nyasına b y k bir adıma atmıř ve ilk etkinliđini bařarılı bir řekilde tamamlamıřtır (International Olympic Committee, 2021). Ayrıca Olympic Agenda 2020+5 tavsiye belgesinin 9. maddesi dikkate alınarak IOC Spor Departmanı b nyesinde sanal spor b l m  oluřturulmuř ve bu pozisyon i in Vincent Pereira sorumlu olarak atanmıřtır (International Olympic Committee, 2022). E-Sporcu bireylerin yođun katılım g sterdikleri yař gruplarına bakıldıđında genel olarak eđitim  ađındaki bireyler olduđu g ze  arpmakta ve hem spor hem de eđitim hayatlarını devam ettirmek zorunda oldukları g r lmektedir.

Bu bađlamda IOC tarafından E-Sporun olimpik bir branř olarak tanınması olasılıđının her ge en artması,  stelik t m d nyayı etkisi altına alan Covid-19 salgını nedeniyle dijital ve elektronik  đrenme y ntemlerinin sosyal ve akademik hayattaki  neminin  đrenme tutumları  zerindeki etkisi, T rkiye E-Spor Federasyonu ile Milli Eđitim Bakanlığı arasında iřbirliđi protokol n n imzalanması, y ksek đretim kurumlarının E-Spor ve dijital oyun tasarımı konularına m fredatlarında yer vermeye bařlamaları gibi fakt rler birlikte deđerlendirildiđinde arařtırmanın T rkiye ve d nya E-Spor ekosisteminin geliřimine yapacađı katkının  nemli olduđu d ř n lmektedir.

Arařtırmanın Sınırlılıkları

1. Arařtırma sadece TESFED lisanslı E-Sporcular ile sınırlandırılmıřtır.
2. Arařtırma, planlanan  alıřma takviminde veri toplama s reci i in tanımlanmıř olan 15.01.2022 - 15.04.2022 tarihleri arasında katılımcılardan alınan geri bildirimler ile sınırlandırılmıřtır.
3. Arařtırma T rk E-Spor oyuncularını ile sınırlandırılmıřtır.
4. Arařtırma T rkiye’de bulunan kul p, E-Spor merkezi, E-Spor kuruluřu vb. ile sınırlandırılmıřtır.

Varsayımlar

1. Arařtırmaya dahil edilen E-Sporcuların konu ile ilgili en uygun kitle olduđu varsayılmıřtır.

2. Araştırmada kullanılan kişisel bilgi formu ve ölçekleri E-Sporcular tarafından hassasiyetle doldurdıkları varsayılmıştır.
3. Araştırma kapsamında kullanılan ölçeklerin konu ile ilgili en uygun materyal olduğu varsayılmıştır.

Terim ve Tanımlar

Sporda çift kariyer: Wylleman ve ark. (2013) sportif kariyerin akademik ve mesleki boyutlar ile aynı düzlemde etkin olarak yürütülmesi olduğunu savunmaktadır. Ayrıca Avrupa Komisyonu (2012) tarafından yayınlanan raporda sporcuların tam verime ulaşmasını sağlayan akademik ve sportif etüdlerin sentezlenmesi olarak tanımlanmaktadır.

E-Spor: Online oyunlar üzerine kurulu olmakla birlikte, dünyanın çeşitli bölgelerinde yer alan insanların internet aracılığı ile hem bilinçli hem de lisanslı olmak kaydıyla profesyonel şekilde oyun oynanmasını ifade eden bir spor branşıdır (Kabadayı, 2021). E-Spor insanların bilgi ve iletişim teknolojileri kullanarak zihinsel ve fiziksel kabiliyetlerini geliştirdikleri spor faaliyetleri alanıdır (Wagner, 2006). Ancak genel bir tanım ortaya koyacak olursak; E-Spor, insan ve dijital teknolojiler ekseninde fiziksel ve zihinsel bir gayret gerektiren, yarışmacı zihniyetle profesyonel veya amatör, senkron / asenkron olarak icra edilebilen bir spor branşıdır.

E-Sporcu: Türkiye E-Spor Federasyonu mevzuatları çerçevesinde E-Sporu lisansına sahip sporcuları tanımlar.

E-öğrenme: Dijital yayın organlarının yaygınlaşması, bazı alanların teknoloji ile etkileşimine yönelik elektronik kelimesinin baş harfi “e” ile anılmaya başlanması ile birlikte yeni kavramları ortaya çıkarttığı görülmektedir (Gökdaş & Kayrı, 2005). Dijital ve yerel ağların gelişimi internetin de etkin ve ucuz bir eğitim aracı haline dönüşmesini sağlamıştır (Khan, 2005). Yaşanan bu gelişim de eğitim sektöründe e-öğrenme kavramı ile güncellenmiştir. Bu nedenle e-öğrenme, öğrenmek için istekli her birey için çeşitli seçenekler sunarak bir hayli avantajlı bir durum ortaya koymaktadır (Rosenberg, 2001). Nalbant (2006) e-öğrenmeyi, network ağları kullanılarak sanal bilgilerin aktarıldığı öğrenme şekli olarak tanımlamaktadır. Bir diğer tanıma göre e-öğrenme; dijital teknolojilerin, teknolojik materyallerin yardımı ile zaman ve ortam ayrımı yapılmaksızın bilgi ve becerileri öğrenme sürecidir (Govindasamy, 2002).

E-Spor ekosistemi: E-Spor oyun sektörünün içinde bulunan oyuncu, yayıncı, resmi kurum ve kuruluşlar, oyun üreticileri, sponsorlar, taraftarlar vb. kitlelerin oluşturduğu E-Sporun kendine özgü dünyasını tanımlar.

İKİNCİ BÖLÜM

Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar

E-Spor

E-Spor kavramı.

Dijital ve teknolojik gelişmelerin tüm disiplinleri etkisi altına alması ile birlikte dijital oyun alanı da kendisine spora entegre bir şekilde E-Spor adı altında yer bulmuştur. Argan ve ark. (2006) teknoloji alanındaki yaşanan büyük gelişmelerin spor alanına yansması üzerine, E-Spor adı altında spor literatürüne yeni bir kavramın dahil oluşunu ifade etmişlerdir. Yükçü ve Kaplanoglu (2018) da E-Spor kavramıyla; “elektronik spor, siber spor, sanal spor, karşılaşmaya dayalı bilgisayar oyunu” gibi kavramların eşanlamlı olduğunu belirtmişlerdir. Türk Dil Kurumu web sayfasında yapılan araştırmada E-Spor kelimesinin doğru yazımı ile alakalı bir bilgiye rastlanmamaktadır (Türk Dil Kurumu, 2021).

E-Spor çevrimiçi veya çevrimdışı dijital içerikler temeli üzerinde yükselen bir branştır (Kocadağ, 2017). Ülkemizde E-Spor 2018 yılı itibariyle Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı olarak Türkiye E-Spor Federasyonunun kurulmasıyla resmi bir spor branşı olarak kabul edilmiştir. Dünya genelinde çok çeşitli dijital oyun içerikleri mevcut olsa da ülkemizde E-Spor resmi olarak MOBA (çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası- multiplayer online battle arena), FPS (birinci şahıs nişancı-first person shot), RTS (gerçek zamanlı strateji-real time strateji), Battle Royale (hayatta kalma), Spor oyunları, MMORPG (Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları - massively multiplayer online role playing games), Fighter (Dövüş) olmak üzere 7 kategoride oynanmaktadır (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2021).

E-Sporun tanımı.

E-Spor her ne kadar dijital oyunlar bağlamında bir geçmişi olsa da, spor branşı olarak henüz varolma çabası içerisinde. Bu yüzden ki; geline süreçte E-Spora yönelik literatürde net bir tanım ortaya koyulamamıştır. Bazı tanımlar ise şu şekildedir;

“Online oyunlar üzerine kurulu olmakla birlikte, dünyanın çeşitli bölgelerinde yer alan insanların internet aracılığı ile hem bilinçli hem de lisanslı olmak kaydıyla profesyonel şekilde oyun oynanmasını ifade eden bir spor branşıdır” (Kabadayı, 2021).

“E-Spor insanların bilgi ve iletişim teknolojileri kullanarak zihinsel ve fiziksel kabiliyetlerini geliştirdikleri spor faaliyetleri alanıdır” (Wagner, 2006).

Ancak genel bir tanım ortaya koyacak olursak; E-Spor, insan ve dijital teknolojiler ekseninde fiziksel ve zihinsel bir gayret gerektiren, yarışmacı zihniyetle profesyonel veya amatör, senkron / asenkron olarak icra edilebilen bir spor branşıdır.

E-Spor’un olumlu ve olumsuz yönleri.

E-Spor’un olumlu ve olumsuz yönleri aşağıdaki gibidir (Kabadayı, 2021).

Olumlu yönler.

E-Spor bireyler üzerinde ekip ruhunu öğretmesi, dil ve iletişim becerilerini geliştirmesi, bilişsel ve zihinsel gelişime katkı sağlaması, bilgi ve iletişim teknolojileri kullanımına destek sağlaması vb. olumlu etkilere sahiptir.

Olumsuz yönler.

E-Spor bireyler üzerinde eğitim motivasyonunu düşürme, uygun olmayan ahlak dışı içeriklere maruz kalma, hareketsiz günlük yaşantı nedeniyle beslenme bozuklukları, sosyal uyum problemi vb. olumsuz etkilere sahiptir.

E-Spor branşları.

E-Spor resmi branşları aşağıda verilmiştir (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2021).

- MOBA (çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası- multiplayer online battle arena): Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası ya da MOBA, bir gerçek zamanlı strateji savaş video oyun türüdür. Genellikle beş kişiden oluşan iki farklı takımın üç ana yoldan oluşan bir harita üzerinden karşı takımın güç kaynağını ortadan kaldırmayı amaçlar.
- FPS (birinci şahıs nişancı-first person shot): Birinci şahıs nişancı oyuncu karakterinin kendi gözünden oynadığı oyun türüdür ve nişancı video oyunlarının yan türüdür. Tüm nişan türündeki oyunlar gibi, “bir serüven, bir veya birden fazla uzun menzilli silah ve değişen sayılarda düşmanlar” tabiriyle anılır.
- RTS (gerçek zamanlı strateji-real time strateji): Gerçek zamanlı strateji oyunları, oyuncuların birbirlerinin sırasını beklemeden devamlı olarak karşılıklı oynamaya devam ettikleri bilgisayar oyunlarıdır. Bunun aksi olan sıra

tabanlı strateji oyunlarında oyuncular hamle yapabilmek için karşı tarafın hamlesini beklemek zorundadırlar.

- Battle Royale (hayatta kalma): Battle Royale temel olarak hayatta kalma mücadelesi olarak tanımlanabilmektedir. Bir alanda belirli sayıda düşman ve hayatta kalmaya çalışmak temel prensiptir. Gerekğinde saldırmak, gerektiğinde saklanmak, hayatta kalmak için her şeyi yapmaya hazır olmak gerekmektedir.
- Spor oyunları: Futbol, basketbol, otomobil, voleybol gibi spor branşlarının sanal ortama uyarlanmış halleridir.
- MMORPG (Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları - massively multiplayer online role playing games): Herhangi bir sunucuya bağlanarak oynanan rol yapma oyunlarıdır.
- Fighter (Dövüş): Oyuncu belli bir dövüş disiplinini temsil eden, seçtiği karakterler ile diğer oyuncuların seçtiği diğer sanal karakterlere üstün gelmeye çalıştığı oyun türüdür. Yaygın olarak bir oyuncuya karşı bir oyuncu şeklinde oynanır.

E-Spor'un tarihsel gelişimi.

E-Spor tarihi, dijital ve elektronik gelişmeler ile birlikte evrimini çok hızlı bir şekilde gerçekleştirmiş bir zaman dilimini işaret etmektedir. Bu süreç, 1958 yılında Brookhaven Laboratuvarı'nda üretilen "Tenis For Two" isimli video oyunu ile başladığı kabul edilmektedir (Brookhaven National Laboratory, 2021)

E-Spor kavramının 70'li yıllardan itibaren "atari" olarak bilinen kabinli oyun sistemleri üzerinden oynanan video oyunları ile geniş kitlelere ulaştığı söylenebilir. Teknoloji ile birlikte oyun konsollarının oyun türlerinin geliştirilip daha ulaşılabilir hale gelmesiyle birlikte E-Spor'un video oyun formatıyla evlere girdiği bilinmektedir (Deen, Hammer, Bethen Court & Eiron, 2006).

Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından 2018 yılında yayınlanan raporda E-Spor'un tarihsel gelişim süreci 1972-1989, 1990-1999, 2000 ve sonrası şeklinde sınıflandırılmıştır. 1971' de "Galaxy Game" adlı video oyunu ilk jeton kullanılarak oynanan oyun olarak bilinmektedir (Kartal, 2020). 1972 yılına gelindiğinde ise Stanford Üniversitesi tarafından geliştirilen "Spacewar" isimli oyun ile "İntergalactic Spacewar Olympics" adı altında ilk olarak düzenlenen turnuvanın E-Spor organizasyonlarına temel oluşturduğu görülmektedir (İçli, 2019) 1980 yılında Atari firması tarafından gerçekleştirilen "Space Invaders" isimli

turnuva ise Amerika Birleşik Devletleri'nde büyük ilgi görerek 10.000'den fazla oyuncu ile o güne kadar düzenlenen en büyük organizasyon olarak dikkat çekmektedir (Li, 2016).

2000'li yıllarda bilinen iki büyük uluslararası turnuva etkinliği Güney Kore Seul'de WCG (World Cyber Game) ve 2003 yılında Fransa'daki Poitiers'de ESWC adıyla düzenlenmiştir. Aynı zamanda 2000 yılında Güney Kore, E-Spor organizasyonları düzenleyen ve hükümet tarafından yetkilendirilen Korea e-Sports Derneği (KeSPA)'ni kurarak Kore Olimpiyat Komitesi'nin paydaşı haline getirmiştir (Kore E-Spor Birliği, 2021). 2008 yılında ise E-Spor'un merkezi olarak kabul edilen Güney Kore'de Uluslararası E-Spor Federasyonu (IeSF) kurularak günümüzde 111 ülkenin üye olduğu, E-Spor'un meşru bir spor branşı olabilmesi adına faaliyetler yürüten bir üst yapı kimliğine bürünmüştür (Uluslararası E-spor Federasyonu, 2021). E-Spor 2019 yılında Filipinler'de düzenlenen Güneydoğu Asya Oyunları'nda resmi spor branşı olarak madalya takvimine dahil edilerek önemli bir atılım gerçekleştirmiştir. Çin Halk Cumhuriyeti'nde 2022 yılında düzenlenecek olan 19. Asya Oyunları'nda ise E-Spor'un resmi madalya programında yer alan bir spor branşı olarak kabul gördüğü bilinmektedir (Gezer, 2021). 16 Aralık 2019 tarihinde Singapur'da dünya genelinde 100'den fazla üye federasyonun katılımı, stratejik ve ticari küresel ortaklıklar ile Global E-Spor Federasyonu (GEF) kurularak şu anda en fazla takip edilen organizasyonlar arasında olan Global E-Spor Oyunları (GEG) yıllık olarak düzenlenmektedir (The Global E-Sports Federation, 2022). GEG ilk olarak 2021 yılında Singapur'da düzenlendi ve ikincisi Aralık 2022'de İstanbul'da düzenlenecektir (The Global E-Sports Federation, 2022).

E-Spor, spor endüstrisi içinde yükselen bir ivme kazanmasına rağmen spor branşı olarak Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) tarafından halen tartışılması gerektiği görüşü savunulmaktadır. IOC 08 Aralık 2018 tarihinde 7. Olimpiyat Zirvesi için Lozan kentinde bir araya gelerek sporcu hak ve sorumlulukları, dopinge mücadele, etkinlikler ve spor takvimi, ayrımcılık ve spor yapma hakkı ve Olimpik Hareketin esporlara yaklaşımı konularını görüşerek bazı kararlar almıştır. Zirvede E-Sporun büyümesinin gözardı edilemeyeceği, gençler için önemli bir serbest zaman etkinliği olduğunun kabul edilmesi gerektiği, fakat spor kavramının E-Spor ile birlikte anılması için daha fazla diyalog gerektiği üzerinde durularak; bazı oyunların olimpiik değerler ile uyuşmadığı, E-Sporun ticari olarak yönlendirilebildiği için sporun değerler ilkesine aykırı olduğundan dolayı olimpiyatlarda madalya takvimine dahil edilmesinin erken olduğu vurgulanmıştır. Zirve'de ayrıca bazı spor simülasyonlarının Uluslararası Federasyonların iş birliği ile sanal ortamlarda yeni projeler üretmek üzere teşvik edilmesi kararlaştırıldı (International Olympic Committee, 2018).

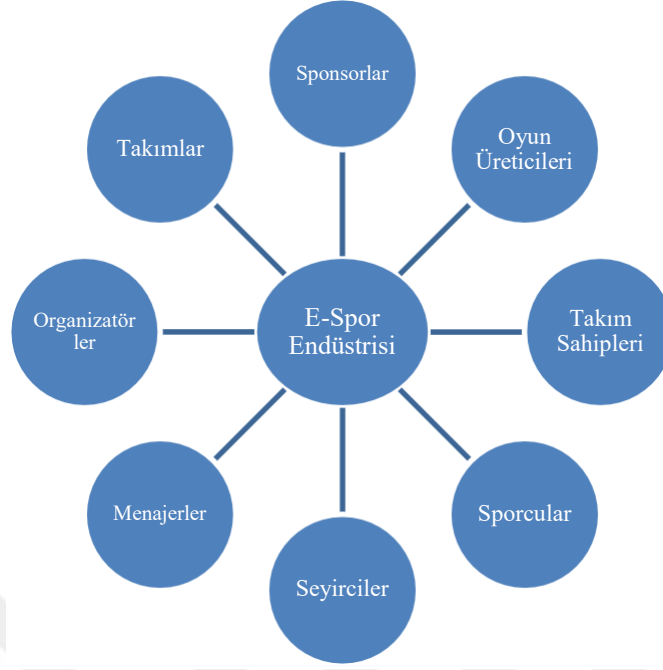
IOC, pandemi nedeniyle ertelenen 2021 yılına ertelenen Tokyo 2020 Yaz Olimpiyat Oyunları öncesinde Olympic Agenda 2020+5 isimli stratejik yol haritası yayınlayarak, 2020 Olimpiyat Oyunlarından itibaren 2025 yılına kadar Olimpik Hareketin istikametini belirleyici 15 maddelik tavsiye belgesi açıklamıştır (International Olympic Committee, 2022). Açıklanan 15 maddelik Olympic Agenda 2020+5 belgesinin 9. maddesi doğrultusunda IOC, Olimpiyat lisanslı ilk sanal spor etkinliği niteliğinde olan Olimpik Sanal Seri (Olympic Virtual Series – OVS) isimli organizasyonu uluslararası beş büyük spor federasyonu (Beyzbol, Bisiklet, Kürek, Yelken, Motor Sporları) ve oyun yayıncısı ile işbirliği yaparak üretmiş ve Tokyo 2020 Yaz Olimpiyat Oyunları öncesinde kullanıcılarına sunacağını açıklayarak dijital gelişmelere olan teşvik beyanını güçlendirmiştir (International Olympic Committee, 2021). 13 Mayıs 2021 tarihinde başlayıp 23 Haziran 2021 tarihinde Olimpiyat Oyunlarının başlamasıyla sona eren OVS ile arasında IOC sanal spor dünyasına büyük bir adıma atmış ve ilk etkinliğini başarılı bir şekilde tamamlamıştır. Tüm yarışmaların finalleri canlı olarak IOC medya kanalları üzerinden yayınlanmıştır (International Olympic Committee, 2021). Ayrıca Olympic Agenda 2020+5 tavsiye belgesinin 9. maddesi dikkate alınarak IOC Spor Departmanı bünyesinde sanal spor bölümü oluşturulmuş ve bu pozisyon için Vincent Pereira sorumlu olarak atanmıştır (International Olympic Committee, 2022).

E-Spor endüstrisi (ekosistemi).

Spor günümüzde çok büyük ekonomik faaliyetlerin yürütüldüğü, etki alanı geniş bir endüstri halini almıştır. E-Spor branşı ise internet ve yerel ağların hızla gelişmesiyle yatırımcıların, şirketlerin ve devletlerin ilgisini çekerek kendine has bir ekosistem oluşturmuştur. Doğal olarak bu ekosistem içerisinde bulunan çeşitli paydaşlar E-Spor'un gelişimine katkıda bulunmaktadır.

E-Spor ekosistemi paydaşları (Yükçü & Kaplanoğlu, 2018), aşağıdaki gibi incelenebilmektedir.

Şekil 1. E-Spor Paydaşları



E-Spor güncel global oyun endüstrisinde yaşanan 138 milyar dolarlık ekonomik hareketliliğin yaklaşık olarak %10'luk bir bölümünü barındırmaktadır. Ünlü oyun firmaları ve oyuncu kitlesine ulaşmak isteyen diğer organizasyonlar tarafından düzenlenen etkinliklerin geleneksel spor müsabakalarından daha çok seyirci ve taraftar çekmesi nedeni ile firmaların E-Spor endüstrisine her geçen gün daha çok yatırım yapmalarını ve E-Spor endüstrisinin son beş yılda büyüme oranının artmasına neden olmuştur (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

Newzoo'nun yayınladığı 2021 yılı küresel E-Spor ve Canlı Yayın Pazar Raporu'nda küresel E-Spor gelirleri, 947.1 milyon dolardan 1.084 milyon dolara yükseleceği; 2021'de gelirlerin %75'inden fazlası olan 833.6 milyon dolarlık miktarın medya ve sponsorluktan sağlanacağı ve bu miktarın 2024'te 1.185 milyar dolara çıkacağı; dijital oyun izleyicilerinin 728.8 milyon kişiye ulaşacağı ve 2024 bu rakamın 920.3 milyon kişi olacağı belirtilmiştir. Raporda ayrıca Çin'in 2021 yılında 360.1 milyon dolarlık gelirle en büyük oyun pazarı olduğu, League of Legends Dünya Şampiyonası'nın Twitch ve Youtube kanallarında 91.9 milyon saat izlenerek 2020'de canlı izlenen en büyük turnuva olduğu söylenmektedir (Newzoo, 2021).

E-Spor ekosistemi içinde şirketlerin toplam yatırım tutarları 2015 yılında 230.000.000 Amerikan Doları, 2016 yılında 350.000.000 Amerikan Doları, 2017 yılında 517.000.000 Amerikan Doları, 2018 yılında 694.000.000 Amerikan Doları ve 2021 yılında 1.385.000.000 Amerikan Doları seviyelerinde iken şirketlerin kazandıkları gelir 2015 yılında 325.000.000 Amerikan Doları, 2016 yılında 493.000.000 Amerikan Doları, 2017 yılında 696.000.000

Amerikan Doları, 2018 yılında 906.000.000 Amerikan Doları ve 2021 yılında 1.656.000.000 Amerikan Doları seviyelerindedir (Kocadağ , 2019).

Türkiye’de 2020 yılında yaklaşık 36.000.000 olan dijital oyuncu sayısı 2021 yılında yaklaşık 42.000.000 oyuncu sayısına ulaşmakla birlikte; 2020 yılında yaklaşık 880.000.000 (sekiz yüz seksen milyon) Amerikan Doları olan toplam oyuncu hasılatı, 2021 yılında yaklaşık 1.200.000.000 (bir milyar iki yüz milyon) Amerikan Doları seviyelerine gelmiştir. Dünya dijital oyun gelir sıralamasında Türkiye 18. sırada yer almaktadır. Orta Doğu ülkelerinin toplam dijital oyun geliri yaklaşık 6.000.000.000 USD seviyelerindedir (Gaming in Turkey, 2021).

Türkiye’de E-Spor.

Ülkemiz birçok sportif ve güncel konuya benzer şekilde E-Spor konusunda da öncü ülkeleri takip ederek gelişim kaydetme çabasındadır. Türkiye’de E-Spor internet kafelerde düzenlenen turnuvalar ile kendini 2000’li yılların başlarında göstermeye başlamıştır. İdari anlamda ülkemizde E-Sporun kurumsal bir yapı altında faaliyet göstermesi 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) ‘un kurulması ile başlamaktadır. Ancak 2013 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından Dijital Oyunlar Federasyonu kapatılarak faaliyetlerine Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu Başkanlığı çatısı altında bir asbaşkanlık olarak devam etmesi kararı alınmıştır. 2018 yılında ise yine Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından Türkiye E-Spor Federasyonu kurulmuş ve faaliyetlerine başlamıştır (Aslan, 2019).

Türkiye’de yaklaşık 40 milyon akıllı telefon kullanıcısı bulunmakla beraber yaklaşık 4 milyon E-Spor hayran kitlesi oluşmuş durumdadır. Ülkemiz dijital oyun gelirlerinden yaklaşık 880 milyon dolar elde ederek dünyada 18. sırada yer aldığı belirtilmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Ülkemizde dijital kitlenin %56’sı erkek; %44’ü kadınlardan oluşmaktadır. Türk E-Spor kitlesi; Y ve Z kuşağı, genellikle öğrenci, online platformlarda çevre edinmeyi seven, ekonomik olarak özgürlüğünü kazanmamış, yeni kariyer olanaklarına ilgi duyan, E-Spor’u bir kariyer fırsatı olarak gören bireyler olarak tanımlanabilmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

Gaming in Turkey - Oyun ve Espor Ajansı verilerine göre, Türk oyuncular 12-18 yaş arası, 18-24 yaş arası, 25-30 yaş arası ve 30-40 yaş arası olmak üzere dört kategoride incelenmiştir. Türkiye’de yetişkinlerin %78’i mobil oyun oynamakta ve oyuncuların %46’sı haftalık 10 saat üzeri, %10’u haftalık 9-10 saat, %9’u haftalık 7-8 saat, %13’ü haftalık 5-6 saat, %10’u haftalık 3-4 saat mobil oyuna vakit ayırmaktadırlar. Google Play’de 158.096

oyun yayıncısı arasında yaklaşık 2636 Türk oyun yayıncısı bulunmakta, Google Play’de bulunan 424.964 oyunun yaklaşık 8890 oyunu Türk oyun yayıncıları sunmaktadır (Gaming in Turkey, 2021).

Türkiye’de 2020 yılında yaklaşık 36.000.000 olan dijital oyuncu sayısı 2021 yılında yaklaşık 42.000.000 oyuncu sayısına ulaşmakla birlikte; 2020 yılında yaklaşık 880.000.000 USD olan toplam oyuncu hasılatı, 2021 yılında yaklaşık 1.200.000.000 USD seviyelerine gelmiştir. Dünya dijital oyun gelir sıralamasında Türkiye 18. sırada yer almaktadır. Orta Doğu ülkelerinin toplam dijital oyun geliri yaklaşık 6.000.000.000 USD seviyelerindedir (Gaming in Turkey, 2021).

Ülkemizde de E-Spor uygulayıcı ve izleyici kitlesinin artması ile Türkiye’deki bazı TV kanallarında da (Bein Sports, Dream TV, Dmax TV vb.) E-Spor yayınları zaman zaman verilmektedir. Ülkemizdeki E-Spor yayıncılığının genel olarak sosyal medya platformları üzerinden etkili bir şekilde yürütüldüğü söylenebilmektedir (İçli, 2019).

TESFED ile Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) Kasım 2019 tarihinde bir işbirliği protokolü imzalamıştır. İmzalanan protokole göre;

- Öğrencilerin E-Spor ile sosyalleşmesi, zararlı alışkanlıklardan korunması, kişisel becerilerin geliştirilmesi, ekip çalışması vb. özelliklerin geliştirilmesi,
- E-Spor etkinliklerine katılan öğrencilerin diğer gelişim alanlarına etkisinin değerlendirilmesi,
- Tanıtıcı faaliyetlerin uygulanması,
- Öğrencilerin, E-Spor ekosistemi içerisinde yeni gelişim ve insan kaynakları süreçlerinde faal görev almalarının sağlanması amaçlanmıştır (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2019).

16 Aralık 2019 tarihinde Singapur’da dünya genelinde 100’den fazla üye federasyonun katılımı ve ticari ortaklıklar ile kurulan Global E-Spor Federasyonu (GEF) tarafından organize edilen ikinci Global E-Spor Oyunları (GEG) Aralık 2022’de İstanbul’da düzenlenecektir (The Global E-Sports Federation, 2022).

Mersin Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü’ne 10.01.2022 tarihli şahsi dilekçe ile başvuru yapılarak Türkiye E-Spor Federasyonu bünyesinde faaliyet gösteren faal E-Sporcu lisans sayılarının güncel hali 31.12.2021 tarihi baz alınarak talep edilmiştir. Mersin Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü’nün başvuru dilekçesine cevaben 13.01.2022 tarih ve 1686904 sayılı resmi yazısı ekinde ülkemizde 3431 erkek ve 1925 kadın olmak üzere toplam 5356 faal lisanslı E-

Sporcu olduđu tespit edilmiştir. Ayrıca Türkiye’de E-Spor branşına yönelik faaliyet göstereceğini taahhüt ederek faal E-Sporcuları bünyesinde barındıran kulüp sayısı 159’dur.

Türkiye E-Spor Federasyonu.

Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED), Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın 24 Nisan 2018 tarih ve 277144 sayılı onayı ile Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğüne bağı olarak kurulmuştur. Yapılan olağan genel kurul sonucu kurucu başkan olarak Alper Afşin ÖZDEMİR federasyon başkanlığına seçilmiştir. Türkiye E-Spor Federasyonu şu anda ülkemiz genelinde il temsilci atamalarını yaparak örgütlenme faaliyetlerine devam etmektedir (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2021). 31.01.2022 tarihinde yapılan Türkiye E-Spor Federasyonu seçimli olağan genel kurulunda Alper Afşin ÖZDEMİR yeniden başkan seçilerek görevine devam etmektedir.

Uluslararası E-Spor Federasyonu (IESF), Avrupa E-Spor Federasyonu (EFF), Global E-Spor Federasyonu (GEF) gibi uluslararası E-Spor kuruluşlarına üye olan Türkiye E-Spor Federasyonu, ülkemizde E-Spor faaliyetlerinin organize edilmesi, yarışmaların düzenlenmesi, E-Spor salonlarının açılması ve denetlenmesi, antrenör eğitimleri, sporcu lisanslama gibi konularda yönetim organları aracılığıyla oluşturulan mevzuatları yayınlarak E-Spor alanındaki idari ve yasal boşlukları tamamlayıcı adımlar atmaktadır (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2021).

E-Öğrenme

Bilgi teknolojilerinin gelişim göstermesine paralel olarak internetin yaygınlaşması ile birlikte eğitim dünyasını da etkisi altına almıştır. Dijital yayın organlarının yaygınlaşması, bazı alanların teknoloji ile etkileşimine yönelik elektronik kelimesinin baş harfi “e” ile anılmaya başlanması ile birlikte yeni kavramları ortaya çıkarttığı görülmektedir (Gökdaş & Kayri, 2005). Dijital ve yerel ağların gelişimi internetin de etkin ve ucuz bir eğitim aracı haline dönüşmesini sağlamıştır (Khan, 2005). Yaşanan bu gelişim de eğitim sektöründe e-öğrenme kavramı ile güncellenmiştir. Bu nedenle e-öğrenme, öğrenmek için istekli her birey için çeşitli seçenekler sunarak bir hayli avantajlı bir durum ortaya koymaktadır (Rosenberg, 2001).

Nalbant (2006) e-öğrenmeyi, network ağları kullanılarak sanal bilgilerin aktarıldığı öğrenme şekli olarak tanımlamaktadır. Bir diğer tanıma göre e-öğrenme; dijital teknolojilerin, teknolojik materyallerin yardımı ile zaman ve ortam ayrımı yapılmaksızın bilgi ve becerileri öğrenme sürecidir (Govindasamy, 2002).

E-öğrenme gelişim süreci.

E-öğrenme sürecinin sanıldığından daha eskilere dayandığı bilinmektedir. 1880'lerden beri uzaktan eğitim alanı gelişim göstermekle birlikte 1920'lerde ki ilk eğitim içerikli radyo yayını e-öğrenmeye ilk örnek olarak verilebilmektedir. 1950'lerde ise televizyon kanalları ile bu hizmetlerin sunulmaya başlandığı görülmektedir (Delen, 2021). 1980'lerde yaşanan teknolojik gelişmeler ve 1990'larda internet kullanımının hızlanması ile birlikte bir milat olarak kabul edilmektedir (Cura, 2009).

E-öğrenmenin avantajları.

E-öğrenmenin kazanımları; zaman ve ortam sınırı olmayan, öğrenen odaklı, kişiselleştirilebilen, öğrenci tarafından takip edilmesi gereken, ekonomik, geniş kitlelere ulaşım olanağı veren, motive edici, toplumun tüm kesimleri tarafından ulaşılabilirliği yüksek olan global bir öğrenme aracı olarak söylenebilmektedir (Aslan, 2006; Babuçoğlu, 2006; Balcı, 2011; Odabaş, 2003; Olpak, 2010).

E-öğrenmenin dezavantajları.

E-öğrenmenin olumsuz yönleri; Öğrenen ve öğreten arasında göz temasının olmaması, tüm disiplinlerde kullanıma uygun olmaması, iletişim sorunlarının yaşanabildiği, kozmopolit katılımcı olasılığı ihtimalinin öğrenme sürecine zarar verebilmesi olarak ortaya konmaktadır (Aslan, 2006; Babuçoğlu, 2006; Balcı, 2011; Odabaş, 2003; Olpak, 2010).

E-öğrenme çeşitleri.

Eşzamanlı (senkron) e-öğrenme.

Senkron e-öğrenme öğreten ve öğrenen bireylerin aynı anda uzaktan öğrenme ortamındaki süreci takip etmelerini gerektiren bir yöntemdir. Öğretenin dijital bir ortamda çevrimiçi öğretme sürecini devam ettirmesi ve öğrenenlerinde bu süreci anlık takip edip reaksiyon verebilmeleri için gerekli teknolojik materyallere ihtiyaç duyduğu bilinmektedir (Babuçoğlu, 2006). Senkron e-öğrenme de interaktif bir eğitim süreci söz konusu olmakla birlikte program dahilinde gerçekleşmektedir (Bahçekapılı, 2010).

Eşzamansız (asenkron) e-öğrenme.

Asenkron e-öğrenme süreci öğrenme isteği olan bireylerin eğitimcide bağımsız şekilde kendi programına göre istediği ölçüde dahil olabildiği öğrenme sürecidir. Öğrenenlerin öğrenme sürecine başladığı andan itibaren nasıl bir süreç olduğunu görebileceği bir imkan sağlamaktadır (Babuçoğlu, 2006).

Spor ve e-öğrenme

Teknolojik ve dijital gelişmeler ışığında spor bilimlerinde kullanılan bilgisayar sistemleri kısıtlı olarak kullanılmakta iken internet teknolojisindeki gelişmeler ile birlikte daha etkin kullanılır hale gelerek spor alanlarının vazgeçilmezi olmuştur (Mutlu Bozkurt T. , 2021). Hibrid veya karma eğitim tekniklerinin etkili kullanımı ile birlikte beden eğitim ve spor faaliyetlerinde web temelli öğrenme teknikleri, senkron sınavlar daha uygulanabilir hale gelmiştir. Bu gelişmeler ışığında beden eğitimi ve spor alanında teknolojik ve dijital araçlar bilgiye ulaşmayı kolaylaştırmıştır (Bozkurt, 2021).

Kariyer ve Çift Kariyer

Kariyer.

Türk Dil Kurumu'na göre kariyer sözcüğünün anlamı “bir meslekte zaman ve çalışmayla elde edilen aşama, başarı ve uzmanlıktır” (Türk Dil Kurumu, 2021). Gündelik hayatta meslek, iş ve kazanımlar ile ilgili tecrübeler için kullanılan kariyer kelimesi, Fransızca “carrière”, İngilizce “career” kavramlarında çevrilmiştir (Aytaç, 2005). Super ve Hall’a (1978) göre kariyer, kişinin akademik ve mesleki yaşamları itibariyle karşılaştıkları problemlerin üstesinde gelebilmek için çaba sarf ettiği bazı aşamaları içermektedir. Greenhaus (1987) kariyer kavramının herhangi bir örgütün veya işin kalitesini işaret ettiğini belirtmektedir. Kariyer, mesleki tecrübeler sonucu bireyin pozisyon olarak yükselmesi yerine, uzmanlık kazanılan bir süreç olduğu da ifade edilmektedir (Bird, 1994).

Çift kariyer.

Çift kariyer kavramı, sportif kariyer, çocukluk, gençlik ve olgunluk çağlarını entegre eden gelişimsel ve zorlu bir süreçtir (Stambulova, Alferman, Statler & Cote, 2009).

Spor kariyeri.

Yarışmacı zihniyetin olduğu her spor branşında, tüm kategorilerde spor kariyeri kavramı farklı betimlemelerle ifade edilmiş olsa da tamamlayıcı niteliktedir (Stambulova, Alferman, Statler & Cote, 2009). Wylleman ve ark. (2004) spor kariyerini, sporcunun elde ettiği başarı ve kazanımların tüm kademelerini içerdiğini söylemektedir. Alferman ve Stambulova (2007) sporcunun kendi rızası ile seçtiği ve yürüttüğü uzun soluklu bir dikey performans için azmettiği ve maksimum verimliliğin hedeflendiği bir sportif etkinlik olarak tanımlamışlardır.

Sporda çift kariyer.

Çift kariyer kavramı; bireyin eşzamanlı iki kariyeri birden devam ettirebilmesiyle birlikte her iki alanda birden unvan ve statü elde etmesi olarak tanımlanmaktadır (Stambulova, 2010). Wylleman ve ark. (2013) sportif kariyerin akademik ve mesleki boyutlar ile aynı düzlemde etkin olarak yürütülmesi olduğunu savunmaktadır. Ayrıca Avrupa Komisyonu (2012) tarafından yayınlanan raporda sporcuların tam verime ulaşmasını sağlayan akademik ve sportif etüdlerin sentezlenmesi olarak tanımlanmaktadır.

Sporcuların çift kariyer yaşantılarının değerlendirilmesi; akademik ve sportif gereksinimleri, bu gereksinimler ile ilgili zorluklar ve mücadele etmek adına şart olan yeterliliklerin belirlenmesi, sporcuların ihtiyaçları, güçlü ve zayıf taraflarının tanımlanması yönünden önemlidir (Macnamara & Collins, 2010). Alan yazına bakıldığında yapılan çalışmalar değerlendirildiğinde, çift kariyerin akademik performans üzerinde negatif etkilerinin olabileceği gibi pozitif etkilerinin olduğunu gösteren çalışmalar da mevcuttur. 10 yıl boyunca sporcuların çift kariyer aşamalarını gözlemleyen Purdy ve ark. (1982), çift kariyerli sporcuların diğer öğrencilere göre akademik başarılarının düşük olduğu saptanmıştır. 200 sporcu – öğrenci üzerinde yapılan araştırmada, sporcuların bazı özelliklerinin akademik performansa etkileri incelenmiş ve çift kariyer kimliğine sahip sporcu - öğrencilerin sportif ve akademik kimliklerinin özdeşleşmesinin çift kariyerli sporcuların akademik performansında önemli bir etken olduğu saptanmıştır (Simons & Van Rheenen, 2000). Malezyada çim hokeyi branşında faaliyet gösteren 156 üniversite öğrencisi sporcu üzerinde yapılan bir araştırmada çift kariyer sahibi sporcuların öğrenme ortamı ile akademik başarıları arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır (Chuan, Yusof & Shah, 2012).

E-Spor kariyeri.

Tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgını eğitim ve sportif birçok organizasyonun iptal edilmesine veya ertelenmesine neden olurken, diğer taraftan da bazı faaliyetlerin de dijital mecralarda yürütülmesi, dijital teknolojilerin kullanılması zorunluluğunu ortaya çıkarmıştır. Dünya ülkeleri ile birlikte Türkiye’de de eğitim faaliyetlerin yaşanan salgın nedeniyle uzaktan öğrenme formatına uyum sağlayarak entegre olması ile birlikte e-öğrenme süreci önem kazanmıştır. Bu bağlamda e-öğrenme sürecinde yaşanan gelişmeler, E-Spor olgusununda olumlu etkilenecek gelişimini hızlandırması açısından fırsatlar doğurmuştur (Türkmen & Özşarı, 2020).

E-Spor özellikle Asya ülkeleri başta olmak üzere dünyada hızla gelişim kaydetmekte ve artık birçok ülkede resmi spor branşı olarak kabul görmektedir. Özellikle IOC tarafından

2018 Pyeong Chang Kış Olimpiyat Oyunları esnasında gerekse 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları organizasyonu kapsamında etkinlikler düzenlenmesi E-Sporun gelişim ivmesini hızlandırmıştır (International Olympic Committee, 2021). Bu bağlamda E-Spor ekosistemi kendi içinde çeşitli kariyer imkanlarını doğurmaktadır. İlk bakışta E-Spor ile ilgili kariyer sadece E-Spor oyunculuğu olarak değerlendirilse de E-Spor ekosistemi kendi içinde yayıncılık, dijital içerik üreticiliği, koçluk vb. çok çeşitli kariyer imkanları sunmaktadır. Eğitim alanında da artık E-Spor ile ilgili yeni alanların doğmasıyla birlikte özellikle eğitim çağında olan gençlerin hem spor hem eğitim kariyerlerini birlikte yürütebilmeleri kolaylaşmaktadır (Kocadağ, 2019).



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Yöntem

Araştırma Yöntemi

Bu araştırma son yıllarda popülaritesi giderek artan E-Spor branşına ve faal E-Sporcu lisansına sahip bireylere yönelik olarak gerçekleştirilmiştir. E-Spor ülkemizde, Türkiye E-Spor Federasyonu'nun kurulması ile kurumsal kimlik kazanarak resmi bir spor branşı olarak kabul görmüştür. Araştırmada resmi olarak E-Spor lisansına sahip faal olan bireylere yönelik ölçekler uygulanmış ve E-Sporcuların e-öğrenme tutumları ve çift kariyer yetkinlik düzeyleri incelenerek değerlendirme yapılmıştır. Araştırma nicel araştırma yöntemi ile ölçek kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Nicel yöntemler ile yapılan araştırmalarda sayısal olarak yansıtılan veriler arasındaki bağlantı ve farkların miktarı değerlendirilerek tartışılmaktadır. Nicel yöntemler ile yapılan araştırmalarda örneklem grubunun evreni yansıtabilecek nitelikte ve sayıda olmasına önem verilmektedir (Demirel, 2018).

Evren ve Örneklem

Bu araştırma evrenini Türkiye E-Spor Federasyonu talimatları doğrultusunda E-Spor lisansına sahip faal E-Sporcular oluşturmuştur. Örneklemine ise rastgele örnekleme yöntemi ile belirlenmiş olan faal E-Sporcular oluşturmaktadır. Rastgele örnekleme yönteminde evreni temsil edecek olan katılımcıların araştırma kapsamına dahil edilme şanslarının eşit ve homojen olması gerekmektedir. Homojen gruplar arasından seçilecek olan katılımcıların eşit şansa sahip olması ve tesadüfi şekilde seçilmesi araştırmanın güvenilirliğini artırmaktadır (Kılıç, 2013).Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı tüm federasyonların güncel istatistiklerine Spor Bilgi Sistemi üzerinden taşra teşkilatları ulaşabilmektedir. Bu bağlamda araştırmaya konu olan evren ve örneklem büyüklüğünün resmi olarak belirlenebilmesi için Mersin Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü'ne 10.01.2022 tarihli şahsi dilekçe ile başvuru yapılarak Türkiye E-Spor Federasyonu bünyesinde faaliyet gösteren faal E-Sporcu lisans sayılarının güncel hali 31.12.2021 tarihi baz alınarak talep edilmiştir. Mersin Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü'nün tarafından başvuru dilekçesine cevaben 13.01.2022 tarih ve 1686904 sayılı resmi yazısı ekinde ülkemizde 3431 erkek ve 1925 kadın olmak üzere toplam 5356 faal lisanslı E-Sporcu olduğu tespit edilmiştir.

Araştırma evrenini 3431 erkek, 1925 kadın olmak üzere toplam 5356 faal lisanslı E-Sporcu oluşturmuş; örneklemine ise 392 erkek, 239 kadın olmak üzere toplam 631 faal lisanslı E-Sporcu oluşturmuştur.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veriler Kişisel Bilgi Formu, Sporcular İçin Çift Kariyer Yetkinlik Ölçeği ve Sporda E-öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeği aracılığı ile toplanmıştır. Araştırma kapsamında kullanılan bilgi formu ve ölçekler öncelikle bilimsel etik kuralları dikkate alınarak temin edilerek internet ortamında online form haline dönüştürülmüş ve katılımcılara ulaştırılmıştır. Kullanılan form ve ölçekler ile ilgili bilgiler aşağıdadır.

Sporcular için çift kariyer yetkinlik ölçeği (Ek.1).

De Brandt ve ark. (2018) tarafından geliştirilen, Karadağ ve Aşçı (2021) tarafından Türkçeye uyarlaması yapılan 29 madde ile dört alt faktörden oluşan, 5’li Likert türünde olan “Sporcular İçin Çift Kariyer Yetkinlikleri” ölçeği kullanılmıştır. Ölçek Çift Kariyer Yönetimi, Kariyer Planlama, Duygusal Farkındalık, Sosyal Zeka ve Uyum alt boyutlarından oluşmaktadır.

Sporcular İçin Çift Kariyer Yetkinliği Ölçeği Algılanan Yetkinlik ve Önem olarak iki bölümden oluşmaktadır. Aynı maddelere sahip olan formdan Algılanan Yetkinlik formu; bireylerin çift kariyer yetkinliği algılarını (hiç sahip değilim=1; çok sahibim =5) ölçerken; Algılanan önem formu çift kariyer yetkinliklerinin ne düzeyde önemli (önemsiz=1; çok önemli=5) algılandığını göstermektedir. Araştırmada ölçeğin sadece algılanan yetkinlik algısı puanları değerlendirilmiştir. Ölçeğin alt boyutlarına ilişkin değerlendirme aşağıdaki gibidir (De Brandt ve ark., 2018):

Çift Kariyer Yönetimi: Sporcuların akademik ve sportif kariyerlerinin zorluklarına karşı organizasyon, örgütlenme ve aidiyet becerilerin yansıtmaktadır. Ölçeğin 1,2,3,5,6,7,10,12,16,17 maddeleri çift kariyer yönetimi alt boyutu ile ilişkilidir.

Kariyer Planlama: Sporcuların her iki kariyerini birden planlayabilme ve kariyer sonrası oluşabilecek kaymalar ile mücadele etmek için gerekli becerileri yansıtmaktadır. Ölçeğin 4,8,13,14,28 maddeleri kariyer planlama alt boyutu ile ilişkilidir.

Duygusal Farkındalık: Sporcuların çift kariyer temelli problemleri ve psikolojik baskıların üstesinden gelebilme ve düzenleme becerilerini yansıtmaktadır. Ölçeğin 9,11,15,23,27,29 maddeleri duygusal farkındalık alt boyutu ile ilişkilidir.

Sosyal Zeka ve Uyum: Sporcuların üst düzey sportif ve sosyal yaşantılarının sürdürülebilir ve kalıcı olmasını sağlamak adına kendilerine ortam kurma ve uyum becerilerini yansıtmaktadır. Ölçeğin 19,20,21,22,24,25,26 maddeleri sosyal zeka ve uyum alt boyutu ile ilişkilidir.

Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı “çift kariyer yönetimi” alt faktörü için 0.87, “kariyer planlama” alt faktörü için 0.75, “duygusal farkındalık” alt faktörü için 0.82 ve “sosyal zeka ve uyum” alt faktörü için ise 0.77 olarak ortaya konmuştur (De Brandt ve ark.,2018). E-Sporcular’ın e-öğrenme tutumları ile ilişkisi üzerine yaptığımız araştırmada ise Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı “çift kariyer yönetimi” alt faktörü için .82, “ kariyer planlama” alt faktörü için .71, “duygusal farkındalık” alt faktörü için .76 ve “sosyal zeka ve uyum alt faktörü için ise .75 olarak saptanmıştır.

Sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeği (Ek.2).

Mutlu Bozkurt ve Tamer (2020) tarafından geliştirilen 12 madde ve tek boyuttan oluşan 5’li Likert tipinde değerlendirmeye sahip olan Sporda E-öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek maddelerinin olumlu ifadeleri “Kesinlikle Katılmıyorum=1, Kesinlikle Katılıyorum=5” şeklinde sıralanmış ve alınabilecek en yüksek puan 60’tır. Sporda E-öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeği’nin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı .92 olarak bulunmuş ve çıkan güvenilirlik katsayılarının ölçeğin oldukça güvenilir olduğu saptanmıştır (Bozkurt & Tamer, 2020). E-Sporcuların e-öğrenme tutumları ile ilişkisi üzerine yaptığımız araştırmada ise Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı .89 olarak saptanmıştır.

Kişisel bilgi formu (Ek.3).

Katılımcıların demografik özelliklerini belirlemek ve bu özelliklerin araştırma bulguları üzerindeki etkilerini saptamak için araştırmacı tarafından oluşturulmuş kişisel bilgi formu kullanılmıştır.

Süreç

Araştırma öncelikle kullanılacak materyallerin (ölçek, form vb.) uygulamaya uygun şekilde hazırlanması ile başlamıştır. Kullanılacak olan ölçekler bilimsel etik kuralları dikkate alınarak temin edilmiş ve internet ortamında online form haline dönüştürülmüştür. E-Sporcu kavramına ilişkin yaptığımız tanımlama, ilgili talimatlar gereği E-Sporcu lisansına sahip olmayı gerektirmektedir (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2021). Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı tüm federasyonların güncel istatistiklerine Spor Bilgi Sistemi üzerinden taşra teşkilatları tarafından ulaşılabilmektedir. Bu bağlamda araştırmaya konu olan evren ve örneklem büyüklüğünün resmi olarak belirlenebilmesi için Mersin Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü’ne 10.01.2022 tarihli şahsi dilekçe ile başvuru yapılarak Türkiye E-Spor Federasyonu bünyesinde faaliyet gösteren faal E-Sporcu lisans sayılarının güncel hali 31.12.2021 tarihi baz alınarak talep edilmiştir. 31.12.2021 tarihi itibarıyla talep edilmesinin nedeni; her yılın Ocak ayının ilk günü tüm lisansların vize tarihlerinin dolduğu varsayılarak Spor Bilgi Sistemi

tarafından tüm branşlardaki faal lisanslı sporcu sayıları sıfırlanması sebebiyle faal E-Sporcu lisans sayısının da 01.01.2022 tarihinde 0 (sıfır) olarak görünmesidir. Mersin Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü'nün başvuru dilekçemize cevaben 13.01.2022 tarih ve 1686904 sayılı resmi yazısı ekinde ülkemizde 3431 erkek ve 1925 kadın olmak üzere toplam 5356 faal lisanslı E-Sporcu olduğu tespit edilmiştir. Spor Bilgi Sistemi üzerinden ayrı yeten ülkemizde E-Spor alanında organizasyonlara katılım gösteren faal spor kulüpleri tespit edilerek kulüpler ile telefon, mail, sosyal medya hesapları, bireysel ziyaretler yoluyla iletişime geçilip araştırmaya katılım göstermeleri sağlanmıştır. 15.01.2022 tarihinde araştırma veri toplam süreci başlatılmış ve 15.04.2022 tarihinde veri toplama süreci sonlandırılarak analiz sürecine geçilmiştir. SPSS paket programında gerekli istatistik analizleri yapıldıktan sonra araştırmaya son hali verilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırmada verilerin analiz edilmesi sürecinde IBM SPSS Statistics paket programı kullanılmıştır. Veri setinin hazırlanması sürecinde doğru analiz testlerinin seçimi için kullanılan istatistik programında elde edilen verilerin Kolmogorov Smirnov testine göre normal dağılım göstermediği ($p < 0.05$) tespit edilmiş ve non-parametric test protokolü tercih edilmiştir. Demografik özelliklerin belirlenmesi için frekans analizleri uygulanmıştır. İki bağımsız değişkenli yapılar için Mann – Whitney U testi, ikiden fazla değişkenli yapılar için Kruskal Wallis - H testi kullanılmıştır. Farkın hangi gruplardan kaynaklandığını bulmak için ise Bonferroni testi ve kavramlar arasındaki ilişkiyi belirlemek için ise Spearman Sıra Farkları Korelasyon Katsayısı testi uygulanmıştır.

Tablo 1. *Kolmogorov Smirnov Normallik Testi Sonuçları*

Genel	ÇKYÖ		SEÖYTÖ	
	n	p	n	p
	631	.000	631	.000
Erkek	392	.000	392	.000
Kadın	239	.000	239	.000
1-3 saat arası	241	.000	241	.000
4-6 saat arası	235	.000	235	.000
7-9 saat arası	121	.000	121	.000
10 saat ve üzeri	34	.018	34	.010
MOBA	83	.000	83	.035
FPS	146	.003	146	.002
RTS	66	.000	66	.021

Tablo 2 Devam

BATTLE ROYALE	64	.000	64	.016
SPOR	165	.000	165	.000
FİGHTER	60	.000	60	.001
MMORPG	47	.011	47	.012
1 yıl ve daha az	362	.000	362	.000
2 yıl	199	.000	199	.000
3 yıl ve üzeri	70	.000	70	.000
İlk okul	21	.000	21	.000
Orta okul	26	.000	26	.000
Lise	126	.000	126	.000
Ön Lisans	111	.013	111	.000
Lisans	304	.000	304	.000
Lisans üstü	43	.000	43	.038

*(p<0.05)

Araştırmacı Rolü

Araştırma kapsamında araştırmacı; resmi iş ve işlemlerin takibi, ilgili literatürün taranarak ihtiyaçların belirlenmesi, gerekli materyalin temini, örneklem grubu ile iletişimin sağlanması ve somut çıktıların bilimsel nitelikte ilgili kişi ve kurumlara sunuma hazır hale getirilmesi rolünü üstlenmiştir.

Geçerlilik ve Güvenilirlik

Sporcular için çift kariyer yetkinlik ölçeği

Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı “çift kariyer yönetimi” alt faktörü için 0.87, “kariyer planlama” alt faktörü için 0.75, “duygusal farkındalık” alt faktörü için 0.82 ve “sosyal zeka ve uyum” alt faktörü için ise 0.77 olarak ortaya konmuştur (De Brandt ve ark.,2018). E-Sporcular’ın e-öğrenme tutumları ile ilişkisi üzerine yaptığımız araştırmada ise Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı “çift kariyer yönetimi” alt faktörü için .82, “ kariyer planlama” alt faktörü için .71, “duygusal farkındalık” alt faktörü için .76 ve “sosyal zeka ve uyum alt faktörü için ise .75 olarak saptanmıştır.

Sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeği

Mutlu Bozkurt ve Tamer (2020) tarafından geliştirilen 12 madde ve tek boyuttan oluşan 5’li Likert tipinde deęerlendirmeye sahip olan Sporda E-öęrenmeye Yönelik Tutum Ölçeęi kullanılmıřtır. Ölçek maddelerinin olumlu ifadeleri “Kesinlikle Katılmıyorum=1, Kesinlikle Katılıyorum=5” şeklinde sıralanmıř ve alınabilecek en yüksek puan 60’tır. Sporda E-öęrenmeye Yönelik Tutum Ölçeęi’nin Cronbach Alpha iç tutarlılık kat sayısı .92 olarak bulunmuř ve çıkan güvenilirlik katsayılarının ölçeęin oldukça güvenilir olduęu saptanmıřtır (Bozkurt & Tamer, 2020). E-Sporcuların e-öęrenme tutumları ile iliřkisi üzerine yaptığımız arařtırmada ise Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı .89 olarak saptanmıřtır.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Bulgular

Bu kısımda ÇKYÖ ve SEÖYTÖ aracılığıyla alınan geri bildirimlerin SPSS istatistik programıyla yapılan analiz testleri sonucunda ulaşılan bulgulara yer verilmektedir.

Tablo 3. *Örneklem Grubunun Yaş, Cinsiyet ve Gelir Düzeyi Değişkenine Göre Frekans Analizi*

	n	Min.	Max.	X	ss
Erkek	392	11	33	20.41	3.69
Kadın	239	13	30	20.92	3.22
Toplam	631	11	33	20.60	3.53
Gelir Düzeyi	631	1000	45000	8005.47	5111.50

Tablo 2 incelendiğinde erkek E-Sporcuların en küçük 11 yaşında, en büyük 33 yaşında, yaş ortalamalarının 20.41 ($X=20.41\pm 3.69$) olduğu ve %62.1'ini oluşturduğu; kadın E-Sporcuların en küçük 13 yaşında, en büyük 30 yaşında, yaş ortalamalarının 20.92 ($X=20.92\pm 3.22$) olduğu ve %37.9'unu oluşturduğu saptanmıştır. E-Sporcuların toplamda en küçük 11 yaşında olduğu, en büyük ise 33 yaşında olduğu; örneklem grubunun yaş ortalamasının ise 20.60 ($X=20.60\pm 3.53$) olduğu saptanmıştır.

Araştırmaya katılan E-Sporcuların gelir düzeylerinin en az 1000 en çok 45000 TL olduğu ve gelir düzeyi ortalamalarının $X=8005.47\pm 5111.50$ olduğu saptanmıştır.

Tablo 4. *Katılımcı E-Sporcuların Demografik Değişkenleri Frekans Analizi*

	n	%
Günlük E-Spor'a Ayrılan Vakit Erkek	1-3 saat	149
	4-6 saat	143
	7-9 saat	81
	10 saat ve üstü	19
	Toplam	392
Günlük E-Spor'a Ayrılan Vakit Kadın	1-3 saat	92
	4-6 saat	92

Tablo 3. (Devamı)

	7-9 saat	40	16.7
	10 saat veya üstü	15	6.3
	Toplam	239	100.0
E-Sporcu Lisansına Sahip Olma Süresi Erkek	1 yıl veya daha az	223	56.9
	2 yıl	118	30.1
	3 yıl veya üstü	51	13.0
	Toplam	392	100.0
E-Sporcu Lisansına Sahip Olma Süresi Kadın	1 yıl veya daha az	139	58.2
	2 yıl	81	33.9
	3 yıl veya üzeri	19	7.9
	Toplam	239	100.0
En Çok Oynanan E-Spor Branşı	MOBA	83	13.2
	FPS	146	23.1
	RTS	66	10.5
	BATTLE ROYAL	64	10.1
	SPOR	165	26.1
	FIGHTER	60	9.5
	MMORPG	47	7.4
	Toplam	631	100.0
Öğrenim Seviyesi	İlk okul	21	3.3
	Orta okul	26	4.1
	Lise	126	20
	Önlisans	111	17.6
	Lisans	304	48.2
	Lisansüstü	43	6.8
	Toplam	631	100
Haftalık Fiziksel Aktiviteye Katılım Durumu	Hiç	122	19.3
	1 - 2 gün	238	37.7
	3 - 4 gün	197	31.2
	5 gün veya üzeri	74	11.7
	Toplam	631	100

Tablo 3 incelendiğinde erkek E-Sporcuların günlük E-Spor'a ayırdıkları sürelerin 149 kişinin 1-3 saat olduğu, 143 kişinin 4-6 saat olduğu, 81 kişinin 7-9 saat olduğu, 19 kişinin ise 10 saat ve üstü olduğu saptanmıştır. Kadın E-Sporcuların günlük E-Spor'a ayırdıkları sürelerin 92 kişinin 1 - 3 saat olduğu, 92 kişinin 4 - 6 saat olduğu, 40 kişinin 7 - 9 saat olduğu, 15 kişinin ise 10 saat veya üstü olduğu saptanmıştır. Toplamda ise %38.2 oranın 1 - 3 saat, %37.2 oranında 4 - 6 saat, %19.2 oranında 7 - 9 saat ve %5.4 oranında 10 saat ve üstü olduğu saptanmıştır.

Araştırmaya katılan erkek E-Sporcuların lisansa sahip olma sürelerinin 223 kişinin 1 yıl ve daha az, 118 kişinin 2 yıl, 51 kişinin ise 3 yıl veya üzeri olduğu saptanmıştır. Kadın E-Sporcuların lisansa sahip olma sürelerinin 139 kişinin 1 yıl ve daha az , 81 kişinin 2 yıl, 19 kişinin ise 3 yıl veya üzeri olduğu saptanmıştır. Toplamda ise %57.4 oranında 1 yıl ve daha az, %31.5 oranında 2 yıl, %11.1 oranında 3 yıl veya üzeri olduğu saptanmıştır.

E-Sporcuların oynadıkları E-Spor branşının 83 kişinin (%13.2) MOBA , 146 kişinin (%23.1) FPS, 66 kişinin (%10.5) RTS, 64 kişinin (%10.1) BATTLE ROYALE, 165 kişinin (%26.1) SPOR, 60 kişinin (%9.5) FİGHTER ve 47 kişinin (%7.4) ise MMORPG branşı ile ilgilendiği saptanmıştır.

Araştırmaya katılan E-Sporcuların eğitim düzeylerinin 21 kişinin (%3.3) ilkökul, 26 kişinin (%4.1) ortaokul, 126 kişinin (%20) lise, 111 kişinin (%17.6) önlisans, 304 kişinin (%48.2) lisans ve 43 kişinin (%6.8) ise lisansüstü eğitim düzeyinde olduğu saptanmıştır.

E-Sporcuların haftalık fiziksel aktivite katılım durumlarının 122 kişinin (%19.3) hiç, 238 kişinin (%37.7) 1-2 gün, 197 kişinin (%31.2) 3-4 gün ve 74 kişinin (%11.7) ise 5 gün ve üzeri olduğu saptanmıştır.

Tablo 5. ÇKYÖ Puanlarının Cinsiyetlerine Göre Karşılaştırmaları - Mann Wihtney U Testi

		n	SO	ST	U	z	p
ÇKYÖ	Erkek	392	312.48	122492	45464	-.621	.534
	Kadın	239	321.77	76904			
	Toplam	631					

Tablo 4 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların cinsiyet değişkenine göre ÇKYÖ'den aldığı puanların yapılan değerlendirmeler neticesinde istatistiki açıdan anlamlı bulunmamıştır ($p>.05$).

Tablo 6. SEÖYTÖ Puanlarının Cinsiyetlerine Göre Karşılaştırmaları - Mann Wihtney U Testi

		n	SO	ST	U	z	p
SEÖYTÖ	Erkek	392	311.06	121936.5	44908.5	-.872	.383
	Kadın	239	324.10	77459.5			
	Toplam	631					

Tablo 5 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların cinsiyetlerine göre SEÖYTÖ'den aldığı puanların yapılan değerlendirmeler neticesinde istatistiki açıdan anlamlı bulunmamıştır ($p>.05$).

Tablo 7. ÇKYÖ Puanlarının E-Spor Branşı Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi

Ölçek	E-Spor Branşı	n	X _{sıra}	X ²	sd	p
ÇKYÖ	MOBA	83	299.58	4.695	6	.584
	FPS	146	322.62			
	RTS	66	285.17			
	BATTLE ROYAL	64	302.71			
	SPOR	165	329.26			
	FIGHTER	60	316.5			
	MMORPG	47	338.63			
	Toplam	631				

Tablo 6 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların E-Spor branşı değişkenine göre ÇKYÖ'den aldığı puanların Kruskal Wallis-H testi ile yapılan değerlendirmeler neticesinde istatistiki açıdan anlamlı bulunmamıştır ($p>.05$).

Tablo 8. SEÖYTÖ Puanlarının E-Spor Branşı Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi

Ölçek	E-Spor Branşı	n	X _{sıra}	X ²	sd	p
SEÖYTÖ	MOBA	83	291.45	8.837	6	.183

Tablo 7. (Devamı)

FPS	146	350.65
RTS	66	314.92
BATTLE ROYAL	64	316.94
SPOR	165	306.13
FIGHTER	60	287.36
MMORPG	47	323.16
Toplam	631	

Tablo 7 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların E-Spor branşı değişkenine göre SEÖYTÖ'den aldığı puanların Kruskal Wallis-H testi ile yapılan değerlendirmeler neticesinde istatistiki açıdan anlamlı bulunmamıştır ($p>.05$).

Tablo 9. ÇKYÖ Puanlarının Günlük E-Spor'a Ayrılan Süre Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi

Ölçek	E-Spor'a Ayrılan Süre	n	$X_{\text{sıra}}$	X^2	sd	p
ÇKYÖ	1 - 3 saat	241	286.83	37.35	3	.000**
	4 - 6 saat	235	339.97			
	7 - 9 saat	121	365.14			
	10 saat veya üstü	34	182.26			
Toplam		631				

** $p<.01$

Tablo 8 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların günlük E-Spor'a ayrılan süre değişkenine göre ÇKYÖ'den aldığı puanların Kruskal Wallis-H testi ile yapılan karşılaştırmalar sonucunda istatistiki açıdan anlamlı bulunmuştur ($p<.01$).

Tablo 10. ÇKYÖ Puanlarının Günlük E-Spor'a Ayrılan Süre Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi

Ölçek	E-Spora Ayrılan Süre (i)	E-Spora Ayrılan Süre (j)	$X_i X_j$	Sh_x	p
-------	--------------------------	--------------------------	-----------	--------	---

Tablo 9. (Devamı)

ÇKYÖ	1 - 3 saat	4 - 6 saat	-4.886*	1.535	.009
		7 - 9 saat	-6.831*	1.865	.002
		10 saat veya üzeri	10.064*	3.066	.007
	4 - 6 saat	1 - 3 saat	4.88650*	1.535	.009
		7 - 9 saat	-1.944	1.873	1.000
		10 saat veya üzeri	14.951*	3.071	.000
	7-9 saat	1-3 saat	6.831*	1.865	.002
		4-6 saat	1.944	1.873	1.000
		10 saat veya üzeri	16.895*	3.249	.000
	10 saat veya üzeri	1 - 3 saat	-10.064*	3.066	.007
		4 - 6 saat	-14.951*	3.071	.000
		7 - 9 saat	-16.895*	3.249	.000

*p<.05

Tablo 9 incelendiğinde E-Sporcuların günlük E-Spor'a ayrılan süre değişkenine göre ÇKYÖ'den aldığı puanların farklarının hangi gruplardan kaynaklandığı analiz etmek için yapılan Bonferroni testi sonuçlarına göre; 4 - 6 saat ve 7 - 9 saat arası E-Spor'a vakit ayıran katılımcı grupları arasında bir fark olmadığı, farkın 1 - 3 saat ile 4 - 6 saat, 1 - 3 saat ve 7 - 9 saat, 1 - 3 saat ile 10 saat veya üstü, 4 - 6 saat ile 10 saat veya üstü ve 7 - 9 saat ile 10 saat veya üstü gruplar arasında olduğu saptanmıştır.

Tablo 11. SEÖYTÖ Puanlarının Günlük E-Spor'a Ayrılan Süre Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi

Ölçek	E-Spor'a Ayrılan Süre	n	X _{sıra}	X ²	sd	p
SEÖYTÖ	1 - 3 saat	241	290.01			
	4 - 6 saat	235	337.8	25.03	3	.000**
	7 - 9 saat	121	354.86			

Tablo 10. (Devamı)

10 saat veya üstü	34	211.21
Toplam	631	

**p<.01

Tablo 10 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların günlük E-Spor'a ayrılan süre değişkenine göre SEÖYTÖ'den aldığı puanların Kruskal Wallis-H testi ile yapılan karşılaştırmalar sonucunda istatistiki açıdan anlamlı bulunmuştur (p<.01).

Tablo 12. SEÖYTÖ Puanlarının Günlük E-Spor'a Ayrılan Süre Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi

Ölçek	E-Spora Ayrılan Süre (i)	E-Spora Ayrılan Süre (j)	$X_i X_j$	Sh_x	p
SEÖYTÖ	1 - 3 saat	4 - 6 saat	-2.406*	.834	.024
		7 - 9 saat	-2.818*	1.013	.034
		10 saat veya üzeri	3.516	1.666	.212
	4 - 6 saat	1 - 3 saat	2.406*	.834	.024
		7 - 9 saat	-.412	1.018	1.000
		10 saat veya üzeri	5.922*	1.669	.003
	7-9 saat	1-3 saat	2.818*	1.013	.034
		4-6 saat	.412	1.018	1.000
		10 saat veya üstü	6.334*	1.765	.002
	10 saat veya üstü	1-3 saat	-3.516	1.666	.212
		4-6 saat	-5.922*	1.669	.003
		7-9 saat	-6.334*	1.765	.002

*p<.05

Tablo 11 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların günlük E-Spor'a ayrılan süre değişkenine göre SEÖYTÖ'den aldığı puanların farklarının hangi gruplardan kaynaklandığı analiz etmek için yapılan Bonferroni testi sonuçlarına göre; 1 - 3 saat ayıranlarla 4 - 6 saat arası, 1 - 3 saat ayıranlarla 7 - 9 saat arası, 4-6 saat arası ile 10 saat veya

üstü, 7 - 9 saat ile 10 saat veya üstü E-Spor'a günlük vakit ayıran gruplar arasında fark olduğu saptanmıştır.

Tablo 13. ÇKYÖ Puanlarının E-Sporcu Lisansına Sahip Olma Süresi Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi

	n	X _{sıra}	X ²	sd	p
ÇKYÖ	1 yıl veya daha az	362	319.11	2	.306
	2 yıl	199	321.41		
	3 yıl veya üstü	70	284.51		
Toplam	631				

Tablo 12 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların E-Sporcu lisansına sahip olma süresi değişkenine göre ÇKYÖ'den aldığı puanların Kruskal Wallis-H testi ile yapılan değerlendirmeler neticesinde istatistiki açıdan anlamlı bulunmamıştır (p>.05).

Tablo 14. SEÖYTÖ Puanlarının E-Sporcu Lisansına Sahip Olma Süresi Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi

	n	X _{sıra}	X ²	sd	p
SEÖYTÖ	1 yıl veya daha az	362	326.27	2	.076
	2 yıl	199	312.49		
	3 yıl veya üstü	70	272.87		
Toplam	631				

Tablo 13 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların E-Sporcu lisansına sahip olma süresi değişkenine göre SEÖYTÖ'den aldığı puanların Kruskal Wallis-H testi ile yapılan değerlendirmeler neticesinde istatistiki açıdan anlamlı bulunmamıştır (p>.05).

Tablo 15. ÇKYÖ Puanlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi

	n	X _{sıra}	X ²	sd	p
ÇKYÖ	İlkokul	21	135.67	5	.000**
	Ortaokul	26	191.81		

Tablo 14. (Devamı)

Lise	126	244.59
Önlisans	111	317.18
Lisans	304	366.3
Lisans üstü	43	329.74
Toplam	631	

**p<.01

Tablo 14 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların eğitim düzeyi değişkenine göre ÇKYÖ'den aldığı puanların Kruskal Wallis-H testi ile yapılan değerlendirmeler neticesinde istatistiki açıdan anlamlı bulunmuştur ($p<.01$).

Tablo 16. ÇKYÖ Puanlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi

Ölçek	Eğitim Düzeyi (i)	Eğitim Düzeyi (j)	$X_i - X_j$	Sh_{ij}	p
ÇKYÖ	İlkokul	Ortaokul	-6.507	4.737	1.000
		Lise	-12.19*	3.806	.021
		Ön Lisans	-18.995*	3.842	.000
		Lisans	-23.277*	3.643	.000
		Lisans üstü	-21.354*	4.298	.000
	Ortaokul	İlkokul	6.507	4.737	1.000
		Lise	-5.683	3.478	1.000
		Ön Lisans	-12.487*	3.518	.006
		Lisans	-16.77*	3.299	.000
		Lisans üstü	-14.847*	4.011	.003
	Lise	İlkokul	12.19*	3.806	.021
		Ortaokul	5.683	3.478	1.000
		Ön Lisans	-6.804*	2.102	.019

Tablo 15. (Devamı)

	Lisans	-11.087*	1.711	.000
	Lisans üstü	-9.164*	2.851	.021
Ön Lisans	İlkokul	18.995*	3.842	.000
	Ortaokul	12.487*	3.519	.006
	Lise	6.804*	2.102	.019
	Lisans	-4.283	1.79	.256
	Lisans üstü	-2.359	2.9	1.000
ÇKYÖ	Lisans	23.277*	3.643	.000
	İlkokul	16.77*	3.299	.000
	Ortaokul	11.087*	1.711	.000
	Lise	4.283	1.79	.256
	Ön Lisans	1.923	2.631	1.000
	Lisans üstü	21.354*	4.298	.000
Lisans üstü	İlkokul	14.847*	4.011	.003
	Ortaokul	9.164*	2.851	.021
	Lise	2.359	2.9	1.000
	Ön Lisans	-1.923	2.631	1.000
	Lisans			
	Lisans üstü			

*p<.05

Tablo 15 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların eğitim düzeyi değişkenine göre ÇKYÖ'den aldığı puanların farklarının hangi gruplardan kaynaklandığı analiz etmek için yapılan Bonferroni testi sonuçlarına göre; eğitim düzeylerinde ilkokul - ortaokul, ortaokul - lise, önlisans - lisans, önlisans – lisans üstü ve lisans – lisans üstü gruplarında bir fark olmadığı, farkın i.okul - lise, i.okul - ön lisans, i.okul - lisans, i.okul – lisans üstü, o.okul - lisans, o.okul – lisans üstü, lise - önlisans, lise - lisans ve lise – lisans üstü katılımcı gruplar arasında olduğu saptanmıştır.

Tablo 17. SEÖYTÖ Puanlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi

	n	X _{sıra}	X ²	sd	p	
SEÖYTÖ	İlkokul	21	157.43	60.29	5	.000**
	Ortaokul	26	183.81			
	Lise	126	303.65			
	Önlisans	111	280.64			
	Lisans	304	364.5			
	Lisans üstü	43	257.9			
Toplam		631				

**p<.01

Tablo 16 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların eğitim düzeyi değişkenine göre SEÖYTÖ'den aldığı puanların Kruskal Wallis-H testi ile yapılan değerlendirmeler neticesinde istatistiki açıdan anlamlı bulunmuştur (p<.01).

Tablo 18. SEÖYTÖ Puanlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi

Ölçek	Eğitim Düzeyi (i)	Eğitim Düzeyi (j)	X _i X _j	Sh _x	p
SEÖYTÖ	İlkokul	Ortaokul	-1.143	2.594	1.000
		Lise	-7.182*	2.084	.009
		Ön Lisans	-5.845	2.104	.084
		Lisans	-9.778*	1.995	.000
		Lisans üstü	-3.585	2.354	1.000
	Ortaokul	İlkokul	1.143	2.594	1.000
		Lise	-6.04*	1.904	.024
		Ön Lisans	-4.703	1.926	.224
		Lisans	-8.635*	1.806	.000
		Lisans üstü	-2.442	2.196	1.000

Tablo 17. (Devamı)

SEÖYTÖ	Lise	İlkokul	7.182*	2.084	.009
		Ortaokul	6.04*	1.904	.024
		Ön Lisans	1.337	1.151	1.000
		Lisans	-2.595	.937	.086
		Lisans üstü	3.598	1.561	.323
	Ön Lisans	İlkokul	5.845	2.104	.084
		Ortaokul	4.703	1.926	.224
		Lise	-1.337	1.151	1.000
		Lisans	-3.932*	.98	.001
		Lisans üstü	2.261	1.588	1.000
	Lisans	İlkokul	9.778*	1.995	.000
		Ortaokul	8.635*	1.806	.000
		Lise	2.595	.937	.086
		Ön Lisans	3.932*	.98	.001
		Lisans üstü	6.193*	1.44	.000
	Lisans üstü	İlkokul	3.585	2.354	1.000
		Ortaokul	2.442	2.196	1.000
		Lise	-3.598	1.561	.323
		Ön Lisans	-2.261	1.588	1.000
		Lisans	-6.193*	1.44	.000

*p<.05

Tablo 17 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların eğitim düzeyi değişkenine göre Sporda E-öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeğinden aldığı puanların farklarının hangi gruplardan kaynaklandığı analiz etmek için yapılan Bonferroni testi sonuçlarına göre; eğitim düzeylerinde ilkokul- ortaokul, i.okul – önlisans, i.okul - lisansüstü, o.okul - önlisans, o.okul -

lisans üstü, lise - önlisans, lise - lisans, lise - lisansüstü ve önlisans - lisansüstü grupları arasında bir fark olmadığı, farkın i.okul - lise, i.okul - lisans, o.okul - lise, o.okul - lisans, önlisans - lisans ve lisans-lisansüstü katılımcı gruplar arasında olduğu saptanmıştır.

Tablo 19. ÇKYÖ Puanlarının Haftalık Fiziksel Aktiviteye Katılım Durumu Değişkenine Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi

Ölçek	Fiziksel Aktiviteye Katılım	n	X _{sıra}	X ²	sd	p
ÇKYÖ	Hiç	122	261.79	14.86	3	.002**
	1-2 Gün	238	328.07			
	3-4 Gün	197	338.03			
	5 Gün ve Üzeri	74	307.92			
	Toplam	631				

**p<.01

Tablo 18 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların haftalık fiziksel aktiviteye katılım durumu değişkenine göre Çift Kariyer Yetkinlik Ölçeğinden aldığı puanların Kruskal Wallis-H testi ile yapılan değerlendirmeler neticesinde istatistiki açıdan anlamlı bulunmuştur (p<.01).

Tablo 20. ÇKYÖ Puanlarının Haftalık Fiziksel Aktiviteye Katılım Durumu Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi

Ölçek	Fiziksel Aktiviteye Katılım (i)	Fiziksel Aktiviteye Katılım (j)	X _i X _j	Sh _x	p
ÇKYÖ	Hiç	1 - 2 gün	-5.87*	1.895	.012
		3 - 4 gün	-7.555*	1.961	.001
		5 gün ve daha fazla	-4.902	2.508	.307
	1-2 gün	Hiç	5.87*	1.895	.012
		3 - 4 gün	-1.686	1.639	1.000
		5 gün ve daha fazla	.968	2.265	1.000
	3-4 gün	Hiç	7.555*	1.961	.001
		1 - 2 gün	1.686	1.639	1.000

Tablo 19. (Devamı)

	5 gün ve daha fazla	2.653	2.321	1.000
	Hiç	4.902	2.508	.307
5 gün ve daha fazla	1 - 2 gün	-.968	2.265	1.000
	3 - 4 gün	-2.653	2.321	1.000

*p<.05

Tablo 19 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların haftalık fiziksel aktiviteye katılım durumu değişkenine göre Çift Kariyer Yetkinlik Ölçeğinden aldığı puanların farklarının hangi gruplardan kaynaklandığını analiz etmek için yapılan Bonferroni testi sonuçlarına göre; haftalık fiziksel aktiviteye hiç katılmayan ile 5 gün ve üzeri katılan, 1-2 gün katılan ile 3-4 gün katılan, 1-2 gün katılan ile 5 gün ve üzeri katılan, 3-4 gün katılan ile 5 gün ve üzeri katılan katılımcı grupları arasında bir fark olmadığı, farkın hiç katılmayan ile 1-2 gün katılan, hiç katılmayan ile 3-4 gün katılan gruplar arasında olduğu saptanmıştır.

Tablo 21. SEÖYTÖ Puanlarının Haftalık Fiziksel Aktiviteye Katılım Durumlarına Göre Karşılaştırmaları - Kruskal Wallis-H Testi

Ölçek	Fiziksel Aktiviteye Katılım	n	X _{sıra}	X ²	sd	p
	Hiç	122	240.13			
	1-2 Gün	238	329.67			
SEÖYTÖ	3-4 Gün	197	345.85	27.81	3	.000**
	5 Gün ve Üzeri	74	317.66			
	Toplam	631				

**p<.01

Tablo 20 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların haftalık fiziksel aktiviteye katılım durumu değişkenine göre Sporda E-öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeğinden aldığı puanların Kruskal Wallis-H testi ile yapılan değerlendirmeler neticesinde istatistiki açıdan anlamlı bulunmuştur (p<.01).

Tablo 22. SEÖYTÖ Puanlarının Haftalık Fiziksel Aktiviteye Katılım Durumu Değişkenine Göre Farkın Kaynaklandığı Grupların Analizi - Bonferroni Testi

Ölçek	Fiziksel Aktiviteye Katılım (i)	Fiziksel Aktiviteye Katılım (j)	$X_i X_j$	Sh_x	p
SEÖYTÖ	Hiç	1 - 2 gün	-4.559*	1.007	.000
		3 - 4 gün	-5.227*	1.042	.000
		5 gün ve daha fazla	-3.938*	1.333	.020
	1 - 2 gün	Hiç	4.559*	1.007	.000
		3 - 4 gün	-.669	.871	1.000
		5 gün ve fazla	.621	1.204	1.000
	3 - 4 gün	Hiç	5.228*	1.042	.000
		1 - 2 gün	.669	.871	1.000
		5 gün ve fazla	1.29	1.234	1.000
	5 gün ve fazla	Hiç	3.938*	1.333	.020
		1 - 2 gün	-.621	1.204	1.000
		3 - 4 gün	-1.29	1.234	1.000

*p<.05

Tablo 21 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların haftalık fiziksel aktiviteye katılımları ile SEÖYTÖ'den aldığı puanların farklarının hangi gruplardan kaynaklandığını analiz etmek için yapılan test sonuçlarına göre; haftalık fiziksel aktiviteye 1-2 gün katılan ile 3-4 gün katılan, 1-2 gün katılan ile 5 gün ve üzeri katılan, 3-4 gün katılan ile 5 gün ve üzeri katılan gruplar arasında bir fark olmadığı, farkın hiç katılmayan ile 1-2 gün katılan, hiç katılmayan ile 3-4 gün katılan ve hiç katılmayan ile 5 gün ve üzeri katılan gruplar arasında olduğu saptanmıştır.

Tablo 23. ÇKYÖ Alt Boyutları ve SEÖYTÖ Puanları ile Yaş Grupları ile İlişkisi - Spearman Korelasyon Testi

Ölçek	Yaş
E-Öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeği	r
	-.051

Tablo 22. (Devamı)

	p	.201
Çift Kariyer Yönetimi	r	.111**
	p	.005
Kariyer Planlama	r	.169**
	p	.000
Duygusal Farkındalık	r	.114**
	p	.004
Sosyal Zeka ve Uyum	r	.113**
	p	.005

**p<.01

Tablo 22 incelendiğinde E-Sporcuların ÇKYÖ alt boyutları ve SEÖYTÖ puanları ile yaşları ile olan ilişkiyi belirlemek üzere kullanılan test sonuçlarına göre; yaş ile ÇKYÖ alt boyutlarından aldıkları puanların istatistiki açıdan pozitif yönlü ilişki tespit edilmiştir ($r=.111$, $.169$, $.114$, $.113$, $p<.01$). Ayrıca yaş ile SEÖYTÖ'den alınan puanlarıda istatistiki açıdan anlamlı ilişki tespit edilememiştir ($r=-.051$, $p>.05$).

Tablo 24. ÇKYÖ Alt Boyutları Puanları ile SEÖYTÖ Puanları İlişkisi - Spearman Korelasyon Testi

Ölçek		SEÖYTÖ
Çift Kariyer Yönetimi	r	.529**
	p	.000
Kariyer Planlama	r	.461**
	p	.000
Duygusal Farkındalık	r	.497**
	p	.000
Sosyal Zeka ve Uyum	r	.431**
	p	.000

*p<.01

Tablo 23 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların ÇKYÖ alt boyut puanları ile SEÖYTÖ puanları ile olan ilişkiyi belirlemek üzere kullanılan test sonuçlarına göre; - sporcuların ÇKYÖ alt boyutlarından aldıkları puanlar ile SEÖYTÖ puanı arasında pozitif yönlü ilişki tespit edilmiştir ($r=.529, .461, .497, .431, p<.01$).

Tablo 25. *ÇKYÖ Alt Boyutları ile SEÖYTÖ Puanları ve Gelir Düzeyleri ile İlişkisi - Spearman Korelasyon Testi*

Ölçek		Gelir Düzeyi
E-Öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeği	r	-.023
	p	.562
Çift Kariyer Yönetimi	r	-.004
	p	.927
Kariyer Planlama	r	-.019
	p	.632
Duygusal Farkındalık	r	-.018
	p	.645
Sosyal Zeka ve Uyum	r	.068
	p	.088

Tablo 24 incelendiğinde araştırmaya katılan E-Sporcuların ÇKYÖ alt boyutları ile SEÖYTÖ puanları ve gelir seviyeleri arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere kullanılan test sonuçlarına göre; gelir düzeyi ile ÇKYÖ alt boyutlarından aldıkları puanlar ve SEÖYTÖ'den aldıkları puanların herhangi bir anlam taşımadığı tespit edilmiştir ($r=-.023, -.004, -.019, -.018, .068, p>.05$).

BEŞİNCİ BÖLÜM

Tartışma ve Sonuç

Bu bölümde öncelikle araştırma kapsamında elde edilen bilgi ve bulgular çerçevesinde demografik özelliklerin tartışması yapılmış, daha sonra ise araştırma sorusu ve alt problemleri ile ilgili bilgi ve bulgular tartışılarak sonuçlar yansıtılmıştır.

Demografik bulgulara yönelik tartışma.

Araştırmada E-Sporcuların yaş ortalamasının 20.60 olduğu, erkek katılımcıların kadınlara göre daha yüksek katılım gösterdiği saptanmıştır. Diğer araştırmalar göz önüne alındığında diğer araştırmalar ile benzer bulguların elde edilerek paralellik gösterdiği düşünülmektedir. Buna göre; Türkiye’de yaklaşık kırk milyon akıllı telefon kullanıcısı bulunmakla beraber yaklaşık 4 milyon E-Spor hayran kitlesi oluşmuş durumdadır. Ülkemizde dijital kitlenin %56’sı erkek; %44’ü kadınlardan oluşmaktadır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Gaming in Turkey (2021) tarafından yayınlan Türkiye Oyun Sektörü Raporuna göre, Türkiye’de 2020 yılında yaklaşık 36.000.000 olan dijital oyuncu sayısı 2021 yılında yaklaşık 42.000.000 oyuncu bulunmakla birlikte bunların %25’i 18 - 24 yaş, %35’i 25 - 34 yaş, %26’sı 35 - 44 yaş, %12’si 45 – 54 yaş ve %2’si 55 – 64 yaş aralığındadır. Ayrıca raporda yer alan bilgilere göre oyuncuların %47’si kadın, %53’ü erkek olarak saptanmıştır.

Araştırmada E-Sporcuların E-Spor’a günlük 1-3 saat ve 4-6 saat vakit ayıran E-Sporcuların yoğunlukta olduğu görülmektedir. Türkiye’de yetişkinlerin %78’i mobil oyun oynamakta ve oyuncuların %46’sı haftalık 10 saat üzeri, %10’u haftalık 9-10 saat, %9’u haftalık 7-8 saat, %13’ü haftalık 5-6 saat, %10’u haftalık 3-4 saat mobil oyuna vakit ayırmaktadırlar. Google Play’de 158.096 oyun yayıncısı arasında yaklaşık 2636 Türk oyun yayıncısı bulunmakta, Google Play’de bulunan 424.964 oyunun yaklaşık 8890 oyunu Türk oyun yayıncıları sunmaktadır (Gaming in Turkey, 2021). E-Sporcuların günlük E-Spora ayırdıkları süreler incelendiğinde %17,2’si 1 saatten az, %36,5’i 1-3 saat arası, %24’ü 3-5 saat arası, %22,4’ü 5 saatten fazla E-Spor ile vakit geçirdiği saptanmıştır (Bayrak, 2019). Diğer bir araştırmaya göre E-Spor ile ilgilenen öğrencilerin %20’si günlük 0-2 saat arası, %28’i günlük 2-6 saat arası, %52’si günlük 6 saatten çok olmak üzere E-Spor oyunlarında vakit geçirmektedir (Kocadağ, 2019). E-Sporcular ve oyun tutkunları üzerinde yapılan diğer bilimsel çalışmalarda elde edilen bulgular ile araştırmada ortaya çıkan bulgular arasında

farklılık gösteren sonuçlar olduğu söylenebilir. Önceki çalışmalarda genel olarak günlük E-Spor'a ayrılan sürenin oldukça yüksek olduğu sonuçları elde edilmişken araştırmada günlük E-Spor'a ayrılan sürelerin daha az olduğu dikkat çekmiştir. Ortaya çıkan farklı bulguların nedeni araştırıldığında ise; ülkemizde E-Spor üzerine şu ana kadar yapılan bilimsel çalışmaların dijital oyun oynayan bireyler yada dijital oyun bağımlısı olan bireyler üzerinde yoğunlaştığı, E-Sporcu kavramı ve lisanslı sporcu kimlikleri üzerinde çok durulmadığı, E-Spor'un her geçen gün daha profesyonel bir spor organizasyonu mantığı ile yönetilme kabiliyetinin arttığı, E-Spor'un resmi bir spor branşı olarak kabul görmesi, spor bilimleri alanında E-Spor ile ilgili bilinçlendirme faaliyetlerin artmasının sonuçları etkilediği düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan E-Sporcuların çoğunlukla sporcu lisanslarının 1 yıl ve daha az süreli olduğu, yoğunlukla E-Spor branşı olarak SPOR ve FPS türündeki oyunları tercih ettikleri görülmektedir. Araştırma ile benzeyen ve benzemeyen sonuçlar olduğu görülmektedir. E-Sporcuların oyun türü tercihlerine bakıldığında genel olarak MOBA, FPS ve Battle Royale branşını tercih ederek, bu branşa özgü oyunlar üzerinden etkileşim kurdukları saptanmıştır (Bayrak, 2019).

Araştırmaya katılan lisanslı E-Sporcuların gelir düzeyi incelendiğinde ortalamanın ülkemizde geçerli olan asgari ücret miktarından yüksek olduğu saptanmıştır. Türkiye'de dijital oyuncuların oyunlardan elde ettiği tahmini gelir 2020 yılında 880.000.000 Amerikan doları iken, 2021 yılında elde edilen tahmini gelir 1.200.000.000 Amerikan doları seviyesi ile dünyada 18. Sırada yer almaktadır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Ayrıca oyuncuların gelir düzeyi incelendiğinde %28,9'u düşük gelir seviyesinde, %29,7'si orta gelir seviyesinde ve %41'i yüksek gelir seviyesine sahip olduğu vurgulanmıştır. Orta Doğu ülkelerinin toplam dijital oyun geliri yaklaşık 6.000.000.000 USD seviyelerindedir (Gaming in Turkey, 2021).

Araştırma sorusu ve alt problemlere dair bulgulara yönelik tartışma.

Araştırma bulguları E-Sporcuların E-öğrenme Tutumları ile Çift Kariyer Yetkinliği ve Kariyer Yönetimi, Kariyer Planlama, Duygusal Farkındalık, Sosyal Zeka ve Uyum alt boyutları yetkinlik algılarının pozitif yönlü bir ilişkide olduğunu ortaya koymaktadır. Van Rens ve arkadaşları (2019) tarafından yapılan araştırmaya göre ise çift kariyerli sporcuların eğitim ve spor hayatlarını birbirinden olumsuz etkilenmeden yürütebildikleri ortaya konmuştur. Aquilina (2013) tarafından yapılan araştırmaya katılan çift kariyerli sporcular tarafından, sportif kariyeri beklenmedik durumlardan dolayı erken sonlandırma ihtimaline karşı akademik kariyer ile birlikte paralel seviyede yürütülmesi gerektiği vurgulanmıştır. Öte yandan eğitim hayatının, sportif kariyerin getirdiği zorlayıcı görevler karşısında sporcu

dinlendirici bir unsur olduđu, sportif kariyerin de eğitim hayatına olumlu katkıda bulunacak bir etken olduđu saptanmıştır (Karadağ, 2021). 200 sporcu – öğrenci üzerinde yapılan araştırmada, sporcuların bazı özelliklerinin akademik performansa etkileri incelenmiş ve çift kariyer kimliğine sahip sporcu-öğrencilerin sportif ve akademik kimliklerinin özdeşleşmesinin çift kariyerli sporcuların akademik performansında önemli bir etken olduđu saptanmıştır (Simons & Van Rheeën, 2000). Malezyada çim hokeyi branşında faaliyet gösteren 156 üniversite öğrencisi sporcu üzerinde yapılan bir araştırmada çift kariyer sahibi sporcuların öğrenme ortamı ile akademik başarıları arasında pozitif yönlü bir ilişki olduđu sonucuna varılmıştır (Chuan, Yusof & Shah, 2012).

Araştırmada E-Sporcuların yaşları ile e-öğrenme tutumları arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı, ancak E-Sporcuların yaşları ile çift kariyer yetkinlik algıları arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduđu saptanmıştır. Araştırma ile benzeyen ve benzemeyen bulgular alan yazında mevcuttur. Bozkurt (2021) tarafından yapılan araştırmada sporcuların e-öğrenmeye yönelik tutumları ile yaşları arasında herhangi bir anlamlı fark tespit edilememiştir. Skrubbeltrang ve ark. (2020) tarafından yapılan araştırmada sporcu-öğrencilerin küçük yaşlarda çift kariyer sürecine dahil olmalarının olumsuz etkilerinin olduğunu vurgulamıştır.

E-Sporcuların gelir düzeyi ile e-öğrenme tutumları ve çift kariyer yetkinlik algılarının herhangi bir ilişkisinin olmadığı saptanmıştır. Alan yazına bakıldığında farklı bulgular elde edilen çalışmalar mevcuttur. Skrubbeltrang ve ark. (2020) tarafından Danimarka'daki 1170 sporcu-öğrenci üzerine yapılan araştırmada ailenin gelir düzeyi ile sporcuların çift kariyer tutumlarını devam ettirmede önemli bir etken olarak doğrudan ilişkili olduğu vurgulanmıştır. Fryklund (2012) yaptığı araştırmada sporcu-öğrencilerin ekonomik imkanlarının artması ile birlikte çift kariyer tutumlarını daha üst seviyede tutabildiklerini ortaya koymuştur. Bozkurt (2021) tarafından yapılan araştırmaya göre ise sporcuların gelir düzeyi ile e-öğrenme tutumları arasında anlamlı ilişki olduğu vurgulanmıştır.

Araştırmada E-Sporcuların cinsiyetleri ile e-öğrenme tutumları ve çift kariyer yetkinlik algılarına göre anlamlı bir fark olmadığı sonucuna varılmıştır. Alanyazında araştırma ile benzer bulgulara rastlanan çalışmalar mevcuttur. Özdemir ve Aydoğan (2021) tarafından yapılan araştırmada ise sporcu-öğrencilerin cinsiyetleri ile e-öğrenmeye yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı saptanmıştır. Bozkurt (2021) 'a göre de sporcuların cinsiyetleri ile e-öğrenme tutumları arasında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Karadağ (2021) tarafından adölesan sporcular üzerinde yapılan araştırmada çift kariyer yetkinliği ölçeğinin çift kariyer yönetimi, kariyer planlama, sosyal zeka ve uyum alt

boyutlarında cinsiyet yönünden herhangi bir anlamlı farklılık bulunmazken; ölçeğin duygusal farkındalık alt boyutunda cinsiyet yönünden anlamlı farklılık tespit edilerek erkek sporcuların kadın sporculara göre daha yüksek ortalamaya sahip olduğu ortaya konmuştur.

Araştırmada E-Sporcuların e-öğrenme tutumları ve çift kariyer yetkinlik algıları ile eğitim düzeyleri değerlendirildiğinde anlamlı farklılıklar saptanmıştır. Eğitim düzeyinin yükseldikçe çift kariyer yetkinliği algısının ve e-öğrenme tutumunun arttığı söylenebilir. Lisans eğitim gören E-Sporcuların çift kariyer yetkinlik algılarının diğer eğitim düzeyindeki E-Sporculara göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Aynı şekilde lisans eğitim gören E-Sporcuların e-öğrenme tutumlarının da diğer eğitim düzeylerine göre yüksek olduğu görülmektedir. Önemli olan bulgu ise; lise eğitimi gören E-Sporcuların önlisans ve lisansüstü eğitim gören E-Sporculara göre daha yüksek e-öğrenme tutumuna sahip olmalarıdır. Şimşek (2020) ve Akın (2008) tarafından yapılan farklı araştırmalarda elde edilen bulgulara bakıldığında katılımcıların yarısında çoğunun yükseköğretim kurumlarında öğrencilik hayatlarına devam ettikleri belirtilmiştir. Sporcuların çift kariyer yaşantılarının değerlendirilmesi; akademik ve sportif gereksinimleri, bu gereksinimler ile ilgili zorluklar ve mücadele etmek adına şart olan yeterliliklerin belirlenmesi, sporcuların ihtiyaçları, güçlü ve zayıf taraflarının tanımlanması yönünden önemlidir (Macnamara & Collins, 2010). Alanyazında yapılan çalışmalar değerlendirildiğinde, çift kariyerin akademik performans üzerinde negatif etkilerinin olabileceği gibi pozitif etkilerinin olduğunu gösteren çalışmalar da mevcuttur. 10 yıl boyunca sporcuların çift kariyer aşamalarını gözlemleyen Purdy ve arkadaşları (1982), çift kariyerli sporcuların diğer öğrencilere göre akademik başarılarının düşük olduğu saptanmıştır. Martins ve Rocha (2020) 'a göre çift kariyerli sporcuların çeşitli engellerle karşılaştıkları ve sporcuların bu durumun üstesinden gelmesinde en büyük etkeninin eğitim kurumlarının empatik yaklaşımları olduğu savunulmuştur. Ayrıca elit sporcu kitlesinin oluşması açısından çift kariyer olgusunun bir fırsat olduğu değerlendirilmiştir.

Araştırmada E-Sporcuların günlük E-Spor'a ayırdıkları vakit ile çift kariyer yetkinlik algıları ve e-öğrenme tutumları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır. Bulgulara göre günlük 7-9 saat arası E-Spor'a vakit ayıranların çift kariyer yetkinlik algılarının, aynı zamanda e-öğrenme tutumlarının daha yüksek olduğu, günlük 10 saat ve daha fazla E-Spor'a vakit ayıranların ise çift kariyer yetkinlik algılarının ve e-öğrenme tutumlarının oldukça düşük olduğu saptanmıştır. Bayram ve ark. (2016) tarafından yapılan araştırmada sporcu-öğrencilerin sportif yoğunlukları arttıkça akademik başarılarının azaldığı ve sportif yoğunluğun azaldıkça akademik başarının arttığı tespit edilmiştir. Rothschild ve arkadaşları (2012) tarafından çift kariyerli futbolcular üzerine yaptıkları araştırma neticesinde sportif

kariyere ayrılan sürenin akademik gereklilikleri yerine getirmeye engel olduğu vurgulanmıştır.

Araştırmada E-Sporcuların haftalık fiziksel aktiviteye katılım durumları ile çift kariyer yetkinlik algıları ve e-öğrenme tutumları arasında anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır. Bulgulara göre haftalık 3-4 gün fiziksel aktiviteye katılanların, daha az veya daha çok fiziksel aktiviteye katılanlara göre daha yüksek çift kariyer yetkinlik algısına ve aynı zamanda e-öğrenme tutumuna sahip olduğu saptanmıştır. Bu bağlamda fiziksel aktivite ile birlikte E-Sporcuların akademik ve branşlarına özgü başarılarının artabileceği anlaşılmaktadır. E-sporun doğası gereği uzun süre hareketsiz kalma veya uzun süre odaklanma gerektirmesinden dolayı E-sporcularda fiziksel bir takım deformasyonlara yol açabileceği gözardı edilmemeli ve fiziksel aktivitenin E-Spor branşı ile entegre hale getirilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan E-Sporcuların çift kariyer yetkinlik algıları ve e-öğrenme tutumları ile E-Sporcu lisansına sahip olma süreleri değerlendirildiğinde anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Karadağ (2021) tarafından yapılan araştırmaya göre de adölesan sporcuların çift kariyer yetkinlik algıları ile sporculuk geçmişi arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir. Bozkurt (2021) tarafından yapılan araştırmaya göre ise sporcu-öğrencilerin sporculuk süresi ile e-öğrenme tutumları arasında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir.

Sonuçlar

Analiz sonuçlarından elde edilen bilgi ve bulgular çerçevesinde E-Sporcuların çift kariyer yetkinlikleri ile e-öğrenme tutumları arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. E-Sporcuların icra ettikleri branş nedeniyle teknolojik ve dijital araçlar ile daha çok etkileşim içinde olduklarından, e-öğrenme faaliyetleri ile hem sportif hem de akademik kariyerlerini destekleyerek başarılı bir çift kariyer süreci yürütebildikleri düşünülmektedir.

Araştırmanın alt problemlerine yönelik bulgular kapsamında;

- E-Sporcuların yaşları ile e-öğrenme tutumları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı saptanmıştır. Ancak E-Sporcuların yaşları ile çift kariyer yetkinlikleri ve ölçeğin alt boyutları olan çift kariyer yönetimi, kariyer planlama, duygusal farkındalık, sosyal zeka ve uyum düzeyleri ile pozitif yönde anlamlı olduğu saptanmıştır.
- E-Sporcuların gelir düzeyleri ile e-öğrenme tutumları ve çift kariyer yetkinlik algıları arasında herhangi bir ilişki olmadığı sonucuna varılmıştır.
- E-Sporcuların cinsiyetleri ile e-öğrenme ve çift kariyer yetkinlik algıları arasında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir.

- E-Sporcular arasında lisans düzeyinde eğitim görenlerin diğer eğitim düzeyindeki E-Sporculara göre daha yüksek e-öğrenme tutumuna ve çift kariyer yetkinlik algısına sahip oldukları saptanmıştır.
- E-Sporcular arasında günlük E-Spor'a 7-9 saat arasında vakit ayıranların daha fazla veya daha az vakit ayıranlara göre daha yüksek çift kariyer yetkinlik algısına ve e-öğrenme tutumuna sahip oldukları saptanmıştır. Günlük 10 saat ve üzeri E-Spor'a vakit ayıranların ise çift kariyer yetkinlik algısı ve e-öğrenme tutumları en düşük grup olduğu görülmektedir.
- E-Sporcular arasında haftalık 3-4 gün fiziksel aktiviteye katılanların, daha az veya daha çok fiziksel aktiviteye katılanlara göre daha yüksek e-öğrenme tutumuna ve çift kariyer yetkinlik algısına sahip olduğu sonucuna varılmıştır.
- E-Sporcuların E-Spor lisansına sahip olma süreleri ile e-öğrenme tutumları ve çift kariyer yetkinlik algıları arasında herhangi bir fark olmadığı sonucuna varılmıştır.

Öneriler

- Eğitim kurumlarının sporcu-öğrenci bireyler üzerine yürürlükte olan uygulamalarını ele alan araştırmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.
- E-Sporcu kitlelerinin kariyer planları üzerine araştırmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.
- E-Spor ekosistemi içinde yer alan diğer paydaşların E-Sporcuların eğitim faaliyetlerine ilişkin görüşlerini inceleyen araştırmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.
- Türkiye E-Spor Federasyonunun Türkiye'de E-Spor'dan sorumlu yönetim teşkilatı olması sebebiyle federasyonun E-Sporcuların akademik gelişimlerini konu edinen çalışmaları üzerine araştırmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.
- Resmi ve özel eğitim kurumlarının E-Sporcu kimliğine sahip öğrenciler ile ilgili görüş ve çalışmalarını inceleyen araştırmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.
- Spor Bilimleri Fakülteleri özelinde E-Spor ve E-Sporcu ile ilgili gelecek planları ve hazırlıklarını inceleyen araştırmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

- Sivil toplum kuruluşlarının E-Spor'a bakış açılarını inceleyen araştırmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.
- Ebeveynlerin E-Spor branşı ile ilgili görüşlerini inceleyen araştırmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.
- E-Sporcuların fiziksel durumlarını ve fiziksel aktivite ile olan ilişkilerini inceleyen çalışmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.



KAYNAKÇA

- Akın, E. (2008). *Elektronik spor:Türkiye'de elektronik sporcular üzerine bir araştırma*. (Tez No. 220904) [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi-Eskişehir]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Aquilina, D. (2013). A study of the relationship between elite athletes' educational development and sporting performance. *The International Journal of the History of Sport*, 30(4), 374-392. doi:10.1080/09523367.2013.765723
- Aytaç, S. (2005). *Çalışma Yaşamında Kariyer Yönetimi Planlaması Gelişimi ve Sorunları*. Bursa: Ezgi kitabevi.
- Babuçoğlu, B. (2006). *İnternet destekli olarak sunulan muhasebe uygulamaları dersinde öğrenci memnuniyetinin ölçülmesi. Özel İnci Anadolom Açıköğretim bir uygulama*. (Tez No. 191878) [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi-Eskişehir]. Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Bahçekapılı, E. (2010). *Eş zamanlı çevrimiçi bir öğrenme ortamı tasarımı*. (Tez No. 276125) [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi-Trabzon] Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Bayrak, A. (2019). *Elektronik spor ve tüketici tercihleri üzerine bir araştırma*. (Tez No. 572446) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi-İstanbul] Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Bayram, L., Keskin, D.Ö.Y., Kabadayı, M. & Bostancı, Ö. (2016). Üniversitede eğitim gören milli sporcuların sorunlarının incelenmesi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 1(2), 75-84
- Bird, A. (1994). Careers repositories of knowledge: A new perspective on boundaryless careers. *Journal of Organizational Behaviors*, 325-344.
- Brookhaven National Laboratory (2021, 3 Aralık) <https://www.bnl.gov/world/>: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php> adresinden 3 Aralık 2021 tarihinde alındı.
- Chuan, C., Yusof, A., & Shah, P. (2012). Sports involvement and academic achievement: A study of Malaysian University athletes. *International Education Studies*, 6, 12-21. doi:10.5539/IES.V6N2P12

- Cura, T. (2009). Yöneticiler için bilişim teknolojileri ve enformasyon sistemleri. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- De Knop, P., Wylleman, P., Van Hoecke, J., & Bollaert, L. (1999). Sports management - A European approach to the management of the combination of academics and elite-level sport. (Cilt Perspectives – The interdisciplinary series of Physical Education and Sport Science. School sport and competition). Oxford:Meyer&Meyer Spor.
- Deen, G., Hammer, M., BethenCourt, J., & Eiron, I. (2006). Running Quake II on a grid. Ibm Systems Journal, 45(1), 21-44.
- Delen, A. (2021). *Türkiye'de e-öğrenme ortamlarına ilişkin yapılan araştırmalardaki eğilimler: 2004-2020 dönemi tezlerin incelenmesi*. (Tez No. 658807) [Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi-Konya] Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Demir, A., & Sertbaş, K. (2020). E-Spor: Spor endüstrisinde yeni bir ekonomi. USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi, 2(3), 73-88.
- Demirel, E. T. (2018) Nicel araştırma tasarımı. Aslan, Ş. (Ed.), *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri nicel, nitel ve karma yöntemler için rehber* içinde (1. baskı , ss. 105-117). Eğitim Yayınevi
- EC-European Commission. (2012). EU guidelines on Dual Careers of Athletes: Recommended policy actions in support of dual careers in high-performance sport. Brussels: EC-European Commission. https://ec.europa.eu/assets/eac/sport/library/documents/dual-career-guidelines-final_en.pdf
- Fryklund, S. (2012). *Swedish student-athletes' within-career transitions*. [Lisans Tezi, Malmö Üniversitesi-Malmö] Malmö Üniversitesi-Spor Bilimleri Bölümü.
- Gaming in Turkey (2021). Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2021. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu2021yayinda/#:~:text=Toplam%20oyuncu%20has%C4%B1lat%C4%B1%201%20milyar,y%C4%B1l%C4%B1nda%20toplam%20has%C4%B1lat%C4%B1n%20yar%C4%B1s%C4%B1n%C4%B1%20olu%C5%9Fturdu.GAMING%20IN%20TURKEY.>
- Gençlik ve Spor Bakanlığı. (2018). E-Spor Raporu. GSB, Eğitim Kültür ve Araştırmalar Genel Müdürlüğü. <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/7UOTx.pdf>
- Gezer, K. (2021, Aralık). Leadergamer. <https://leadergamer.com.tr/E-Spor-2022-asya-oyunlari> adresinden 3 Aralık 2021 tarihinde alındı.

- Govindasamy, T. (2002). Successful implementation of e-learning pedagogical considerations. *Internet and Higher Education*, 4, 287-299.
- Gökdaş, İ., & Kayri, M. (2005). E-öğrenme ve Türkiye açısından sorunlar, çözüm önerileri. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(2), 1-20.
- İçli, A. (2019). *Dijital medya kullanımı açısından Türkiye' de espor izleyiciliği*. (Tez No. 626703) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi-İstanbul] Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- International Olympic Committee. (2018, 8 Aralık). Communique of the 7th Olympic Summit <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-7th-olympic-summit> adresinden 22 Nisan 2022 tarihinde alındı.
- International Olympic Committee. (2021, 22 Nisan). IOC make landmark move into virtual sports by announcing first-ever Olympic Virtual Series <https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series> adresinden 22 Nisan 2022 tarihinde alındı.
- International Olympic Committee. (2021, 7 Temmuz). Inaugural Olympic Virtual Series concludes successfully <https://olympics.com/ioc/news/inaugural-olympic-virtual-series-concludes-successfully> adresinden 22 Nisan 2022 tarihinde alındı.
- International Olympic Committee. (2022, 22 Nisan). Olympic agenda 2020 <https://olympics.com/ioc/olympic-agenda-2020-plus-5> adresinden 22 nisan 2022 tarihinde alındı.
- International Olympic Committee. (2022, 14 Ocak). Vincent Pereira appointed head of virtual sport <https://olympics.com/ioc/news/vincent-pereira-appointed-head-of-virtual-sport> adresinden 22 Nisan 2022 tarihinde alındı.
- Kabadayı, O. (2019, 23 Eylül). Espor nedir? <https://www.adanyeespor.com/2019/09/espor-nedir-ozet-E-Spor-elektronik-spor.html> adresinden 3 Aralık 2021 tarihinde alındı.
- Kabadayı, O. (2019, 23 Eylül). Neden Espor-Espor'un Olumlu ve Olumsuz Yönleri <https://www.adanyeespor.com/search/label/Espor%E2%80%99un%20Olumlu%20ve%20Olumsuz%20Y%C3%B6nleri> adresinden 3 Aralık 2021 tarihinde alındı.
- Karadağ, D. (2021). *Adölesan sporcularda çift kariyer yetkinliğinin belirleyicileri ve sonuçları*. (Tez No. 685529) [Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi-İstanbul] Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi.

- Karadağ, D., & Aşçı, F. (2021). Sporcular için çift kariyer yetkinlik ölçeği'nin Türkçe uyarlaması. *Türkiye Klinikleri Spor Bilimleri Dergisi*, 13(2), 284-291.
- Kartal, M. (2020). *Küreselleşme bağlamında Türkiye'de e-spor*. (Tez No. 644223) [Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi-Malatya] Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Khan, B. (2005). *Managing E-learning: Design, Delivery, Implementation, and Evaluation*. USA: Idea Group Inc (IGI).
- Kılıç, S. (2013). Örneklem yöntemleri. *Journal Of Mood Disorders*, 3(1), 44-6. DOI: 10.5455/jmood.20130325011730
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik Spor Kariyer 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*. (Tez No. 574397) [Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi-Bursa] Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kore E-Spor Birliği (2021, 3 Aralık). KeSPA. http://E-Sports.or.kr/title/index.php?b_no=16&_module=board&_page=view&b_no=16&b_pid=9999583900#mNotice adresinden 3 Aralık 2021 tarihinde alındı.
- Li, R. (2016). *Good Luck Have Fun: The Rise of eSports*. New York: Skyhorse Publishing.
- Macnamara, A., & Collins, D. (2010). The role of psychological characteristics in managing the transition to university. *Psychology of Sport and Exercise*, 11(5), 353-362.
- Martins, F., & Rocha, H. (2020). A narrative review on student-athletes in higher education: barriers, solutions and satisfactory post-sport career transition. *International Journal Of Higher Education*, 6, 1-23. doi:10.20396/riesup.v6i0.8657154
- Mutlu Bozkurt, T. (2021). *Spor bilimleri fakültesinde eğitim alan öğrencilerin sporda e-öğrenmeye yönelik tutumları, akademik erteleme davranışları ve duygusal zeka özelliğinin incelenmesi*. (Tez No. 664948) [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi-Ankara] Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Mutlu Bozkurt, T., & Tamer, K. (2020). Sporda e-öğrenmeye yönelik tutum ölçeği. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 6(36), 1761-1771.
- Newzoo (2021). https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2021_Free_Global_Esports_and_Streaming_Market_Report_EN.pdf adresinden 3 Aralık 2021 tarihinde alındı.

- Özdemir, S. (2011). Toplumsal değişme ve küreselleşme bağlamında eğitim ve eğitim programları: Kavramsal bir çözümleme. *Journal of Kırşehir Education Faculty*, 12(1), 85-110.
- Purdy, D., Eitzen, D., & Hufnagel, R. (1982). Are athletes also students? The educational attainment of college athletes. *Social Problems*, 29, 439-448.
- Rothschild-Checroune, E., Gravelle, F., Dawson, D., & Karlis, G. (2012). Balancing academic and athletic time management : A qualitative exploration of first year student athletes' university football experiences. *Loisir Society and Leisure*, 35(2), 243-261. doi:10.1080/07053436.2012.10707843
- Simons, H., & Van Rheenen, D. (2000). Noncognitive predictors of student athletes' academic performance. *Journal of College Reading and Learning*, 30, 167 - 181. doi:10.1080/10790195.2000.10850094
- Skrubbeltrang, L. S., Karen, D., Nielsen, J. C. & Olesen, J. S. (2020) Reproduction and opportunity: A study of dualcareer, aspirations and elite sports in Danish Sports Classes. *International Review for the Sociology of Sport*, 55(1), 38-59.
- Stambulova, N. (2010). Counseling athletes in career transitions: The five-step career planning strategy. *Journal of Sport Psychology in Action*, 95-105.
- Stambulova, N., Alferman, D., Statler, T., & Cote, J. (2009). ISSP Position stand: Career development and transitions of athletes. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 395-412.
- Şimşek, B. (2020). *E-sporcuların online oyunlarda harcadıkları zamanla obezite arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Tez No. 647661) [Yüksek Lisans Tezi, Gedik Üniversitesi-İstanbul] Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Tezcan, M. (1990). Toplumsal değişme ve spor. *Spor Ahlakı ve Spor Felsefesine Yeni Yaklaşımlar* (s. 617-623). İstanbul: Meya Matbaacılık.
- The Global E-Sports Federation (2022, 20 Nisan). Hakkında <https://www.globalesports.org/about> adresinden 20 Nisan 2022 tarihinde alındı.
- The Global E-Sports Federation (2022, 12 Nisan). Istanbul sets to host second edition of Global Esports Games. <https://www.globalesports.org/post/istanbul-2022-global-esports-games> adresinden 20 Nisan 2022 tarihinde alındı.
- Türk Dil Kurumu (2021, 3 Aralık). Sözlük <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 3 Aralık 2021 tarihinde alındı.

- Türkiye E-Spor Federasyonu (2019, 1 Kasım). Fedrasyonumuz ile TC Milli Eğitim Bakanlığı arasında iş birliği protokolü imzalandı. <http://tesfed.gov.tr/protokoller/tesfed-ve-meb-is-birligi-protokolu> adresinden 25 Nisan 2022 tarihinde alındı.
- Türkiye E-Spor Federasyonu (2021, 3 Aralık). [file:///C:/Users/EXPER/Downloads/E-Spor-federasyonu-sporcu-lisans-tescil-vize-ve-transfer-talimati-tr%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/EXPER/Downloads/E-Spor-federasyonu-sporcu-lisans-tescil-vize-ve-transfer-talimati-tr%20(1).pdf) adresinden 3 Aralık 2021 tarihinde alındı.
- Türkiye E-Spor Federasyonu. (2021, 3 Aralık). <http://tesfed.gov.tr/> adresinden 3 Aralık 2021 tarihinde alındı.
- Türkmen, M. & Özsarı, A. (2020). Covid-19 salgını ve spor sektörüne etkileri. *International Journal of Sport Culture and Science*, 8(2), 55-67. doi:10.14486/IntJSCS.2020.596
- Özdemir, E. & Aydoğan, H. (2021). Spor eğitimi alan üniversite öğrencilerinin e-öğrenmeye yönelik tutumlarının incelenmesi. *Spor Eğitimi Dergisi*, 5(3), 187-195.
- Uluslararası E-Spor Federasyonu (2021, 3 Aralık). Üyeler. <https://iesf.org/about/members> adresinden 3 Aralık 2021 tarihinde alındı.
- Van Rens, F., Ashley, R., & Steele, A. (2019). Well-Being and performance in dual careers: The role of academic and athletic identities. *The Sport Psychologist*, 33(1), 42-51. doi:10.1123/tsp.2018-0026
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of esports. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports adresinden 3 Aralık 2021 tarihinde alındı.
- Wylleman, P., & Rosier, N. (2016). Holistic perspective on the development of elite athletes. *Sport and Exercise Psychology Research: From Theory to Practice* (s. 269-288). London: Elsevier.
- Yükçü, S., & Kaplanoğlu, E. (2018). E-Spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*(17), 533-550.

EKLER

Ek 1. Sporcular İçin Çift Kariyer Yetkinlik Ölçeği

SPORCULAR İÇİN ÇİFT KARİYER YETKİNLİĞİ ÖLÇEĞİ														
Bu ankette sporcuların elit spor ve eğitimini başarılı bir şekilde birleştirmesi için gereken yetkinliklerini değerlendirmeye yönelik ifadeler yer almaktadır. 29 maddeden oluşan ve 5li likert tipi olan ölçekte çift kariyere sahip olma algılarınız ve çift kariyer yetkinliklerinizin sizin için ne kadar önemli olduğu değerlendirilecektir. Burada doğru ya da yanlış yanıt bulunmamaktadır. Her bir maddeyi, sizi en iyi yansıttığını düşündüğünüz; SAHİP OLMA ve ÖNEM düzeyinize göre ayrı ayrı olarak doldurunuz.														
Şu an bu yetkinliğe sahip olma <u>seviyeniz</u> nedir?					BAŞARILI BİR ÇİFT KARİYER İÇİN YETKİNLİKLERİNİZ					Başarılı bir çift kariyer için bu yetkinlikler sizin için ne kadar <u>önemlidir</u> ?				
Hiç Sahip Değilim	Biraz Sahibim	Ortalama sahibim	Sahibim	Çok Sahibim	<i>Elit spor ve akademik hayatın başarılı bir kombinasyonu için potansiyel olarak önemli olan 29 yetkinlik</i>					Önemsiz	Çok Önemli Değil	Kısmen Önemli	Önemli	Çok Önemli
1	2	3	4	5	1) Kendini hem sporda hem de eğitim kariyerine ilişkin çalışmalarda başarılı olmaya adanma.					1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	2) Spor ve eğitim kariyerine ilişkin sorumluluk içeren seçimleri yapabilme kabiliyeti.					1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	3) Spor ve eğitim kariyerinin taleplerini karşılayacak öz disipline sahip olma.					1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	4) Elit/Profesyonel spor dışındaki kariyer planlarını da araştırmaya meraklı olma.					1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	5) Yapılması gerekenler konusunda öncelikleri belirleyebilme yeteneği.					1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6) Sporda ve eğitimle ilgili çalışmalarda başarılı olmak için özveride bulunmaya ve seçim yapmaya istekli olma.					1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	7) Spor ve eğitimde başarılı olmanın nelere mal olduğunu açıkça anlama/kavrama.					1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	8) Çift kariyer sonrasında hayatta nereye ulaşmak istediğine dair bir görüşe sahip olma.					1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	9) Dikkati dağıtmaksızın şu ana ve buraya odaklanabilme.					1	2	3	4	5

1	2	3	4	5	10)Spor ve eğitimde bireyselleştirilmiş alışkanlık haline gelen düzen (rutin) oluşturabilme yeteneği.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	11)Spor ve eğitim kariyerindeki zorlukların üstesinden gelmede kendi yeteneklerine inanma.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	12) Sporun ve eğitimin pozitif anlamda birbirlerini tamamladığına inanma.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	13)Beklenmedik durumlarda hazırlıklı olma ve yedek planlara sahip olma.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	14) Gerektiğinde esnek olma ve planları değiştirebilme yeteneği.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	15)Farklı durumlarda duyguları düzenleyebilme/kontrol edebilme yeteneği.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	16)Zamanı etkili/verimli kullanma yeteneği.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	17)Önceden bilinçli bir şekilde plan yapabilme yeteneği.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	18)Spor ve eğitim kariyerinin ilerlemesinde sabırlı olma.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	19)Dinlenme ve toparlanmanın önemini kavrama/anlama.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	20)Spor ve eğitimde destek elemanları(spor fizyoterapisti, spor psikoloğu, beslenme uzmanı, spor masörü, eğitim danışmanı) ile işbirliği yapabilme yeteneği.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	21) Başkalarını dinlemeye, diğer insanlardan ve geçmiş deneyimlerinden öğrenmeye hevesli olma.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	22) Doğru zamanda doğru kişilerden tavsiye isteme.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	23)Kararlılık (kendinden emin olma ve güvenle hareket etme)	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	24) Önemli kişilerle ilişkileri sürdürebilme yeteneği.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	25)Spor ve eğitimde akranlarla sosyal ilişki kurabilme yeteneği.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	26) Çatışmaları çözebilme yeteneği.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	27) Spor ve/veya eğitimde başarısızlıkları/terslikleri olumlu bir uyarı olarak kullanma yeteneği.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	28) Spor ve eğitimde kariyer seçenekleri/olanakları ile ilgili bilgiye sahip olma.	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	29) Spor ve eğitimde stresle başetme yeteneği.	1	2	3	4	5

Ek 2. Sporda E-öğrenmeye Yönelik Tutum Ölçeği

1: Kesinlikle Katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3: İki Aradayım, 4: Katılıyorum 5: Kesinlikle Katılıyorum

SPORDA E-ÖĞRENMEYE YÖNELİK TUTUM ÖLÇEĞİ	1	2	3	4	5
1. Sporda e-öğrenme öğrenenin kendini değerlendirme fırsatını arttırır.					
2. Sporda e-öğrenme ile öz güvenimin arttığını hissederim.					
3. Sporda e-öğrenmenin beş duyuya hitap etmesi, öğrenmeyi kolaylaştırır.					
4. Sporda e-öğrenme akademik başarıyı arttırır.					
5. Sporda e-öğrenme aracılığıyla sportif hareketleri uygulayırım.					
6. Sporda e-öğrenme ile kendi hızımda uygulama yapmak hoşuma gider.					
7. E-öğrenme aracılığı ile spor branşlarındaki püf noktaları takip ederim					
8. Sporda e-öğrenme ile öğrenirken aynı anda sportif hareketleri de uygulayırım.					
9. E-öğrenme sayesinde sporda merak ettiğim noktaları tekrar tekrar izleyebileceğimi düşünürüm.					
10. E-öğrenmenin spor kurallarını pekiştirmede faydalı bir araç olduğunu düşünürüm.					
11. İstedğim zaman ve mekanda sporda e-öğrenmeden yararlanmak beni rahat hissettirir.					
12. E-öğrenmenin sporda farklı bakış açıları geliştirmeme yardımcı olduğunu düşünürüm.					

Ek 3. Kişisel Bilgi Formu

Yaşınız	
Cinsiyetiniz	() Erkek () Kadın
Medeni Durum	() Evli () Bekar
Aile Gelir Düzeyi	 (Belirtiniz)
Eğitim Durumunuz	() İ.okul () O.okul () Lise () Önlisans () Lisans () Lisansüstü
Gün İçinde E-Spora Ayırdığınız Vakit	() 1-3 saat () 4-6 saat () 7-9 saat () 10 saat ve üstü
E-Sporda en çok oynadığınız branş	() MOBA () FPS () RTS () BATTLE ROYAL () SPOR () FİGHTER () MMORPG
Kaç Yıldır Lisanslı E-Sporcusunuz	() 1 yıl veya daha az () 2 yıl () 3 yıl veya üzeri
Fiziksel Aktiviteye Haftalık Katılım Durumunuz	() Hiç () 1-2 gün () 3-4 gün () 5 gün ve üzeri

Ek 4. Etik Kurulu Kararı



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Spor Bilimleri Fakültesi Dekanlığı



Sayı : E-70400699-000-2100316644
Konu : Etik Kurul Kararı

18.11.2021

DAĞITIM YERLERİNE

Fakültemiz Etik Kurulunun 17.11.2021 tarihli oturumunda alınan E-70400699-050.02.04-2100316289 sayılı, 2021/10 Fakülte Etik Kurulu Kararları komulu belgede yer alan karar metni aşağıya çıkarılmıştır.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Karar 7: Atatürk Üniversitesi Kış Sporları ve Spor Bilimleri Enstitüsü Spor Yönetimi Ana Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Halil UYSAL'ın "E-sporcuların E-öğrenme Tutumları ile Çift Kariyer Yetkinlik Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" başlıklı tez çalışması istegi ile ilgili yazısı ve ekleri incelendi. Yapılan görüşmelerden sonra; adı geçen araştırma çalışmasının yürütülmesinin, etik kurallarına uygun olduğuna, oy birliği ile kabul edilmesine, karar verildi.

Prof.Dr. Necip Fazıl KİŞHALI
Alt Kurul Başkanı

Dağıtım:
Gereği:
Halil UYSAL

Bilgi:
Sayın Doç.Dr. Orcan MIZRAK

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu: 722C977790E

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/ataturk-universitesi-etik-kurulu>

Atatürk Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Dekanlığı 25240

Erzurum

Tel: +90 442 2311380

Elektronik Ad: <http://www.ataturk.edu.tr/beyyo>

Kap Adresi: ataturk@u01.tr

Bilgi: Doç. TOPAL

Fax: +90 442 2311333

E-Posta: beyyo@ataturk.edu.tr



Ek 5. Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü Resmi Yazısı



**T.C.
MERSİN VALİLİĞİ
Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü**

Sayı : E-26587027-105.99-1686904

13.01.2022

Konu : Bilgi İstemi Hk.

Sayın Halil UYSAL

İlgi : Halil UYSAL'ın 10.01.2022 tarihli başvurusu.

Başvurunuzda istinaden istemiş olduğunuz E-Spor branşına ait 2021 yılı lisans sayıları ekte yer almaktadır.

Gereğini bilgilerinize rica ederim.

Ökkeş DEMİR
Vali a.
İl Müdürü V.

Ek: E-Spor Lisans Sayıları (1 Sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Doğrulama Kodu: 240612B5-55FA-4BFB-A6D7-A6884154145E

Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/gsb-ehya>

Adres: Pirinçis Mahallesi GSK Binası (Edip Buran Spor Salonu Yarı) 277/A

Bilgi için: Şeyma USLU SÜNA

Yerleşim: MERSİN

V.H.K.I

Telefon: 0(324) 325 33 36 Belge Gözetim 0 (324) 325 25 03

Telefon No: (324) 325 33 36

e-posta: mersin@gpb.gov.tr internet adresi: <http://mersin.gpb.gov.tr>



Ek 6. Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü Resmi Yazı Eki (Lisanslı Sporcu Sayıları)

 FEDERASYONLARA GÖRE LİSANS SAYILARI							
31.12.2021 tarihi itibarıyla İl Adı : GENEL Federasyon Adı : E-Spor Uyuşu : GENEL							
FEDERASYON	İL	LİSANSLI			FAAL		
		ERKEK	KADIN	TOPLAM	ERKEK	KADIN	TOPLAM
Genel Toplam		5.349	2.091	7.440	3.431	1.925	5.356
E-Spor		5.349	2.091	7.440	3.431	1.925	5.356

ÖZGEÇMİŞ

Halil UYSAL

Gençlik ve Spor Bakanlığı
Mersin Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü

Eğitim Bilgileri

Kurum

Yüksek Lisans - 2022

Atatürk Üniversitesi – Kış Sporları ve Spor Bilimleri
Enstitüsü – Spor Yönetimi Ana Bilim Dalı

Pedagojik Formasyon - 2015

Çukurova Üniversitesi

Lisans - 2007

Selçuk Üniversitesi- Beden Eğitim ve Spor Yüksekokulu –
Spor Yöneticiliği Programı