

ARAŞTIRMA | RESEARCH

e-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri ve Başarılarını Etkileyen Faktörler

Demographic Characteristics, Game Playing Time and Factors Affecting the Achievements of e-Sport Players

Rüstem Mustafaoğlu¹, Emrah Zirek², Zeynal Yasacı³

1. İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Fizyoterapi ve Rehabilitasyon Bölümü, İstanbul, Türkiye
2. Bingöl Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Fizyoterapi ve Rehabilitasyon Bölümü, Bingöl, Türkiye
3. Harran Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Fizyoterapi ve Rehabilitasyon Bölümü, Şanlıurfa, Türkiye

ABSTRACT

Objective: The aim of this study was to investigate the e-sports players demographic characteristics, the reasons that directs them to the e-sports, playing time and personal and other factors affecting their achievements.

Methods: The structured questionnaire was published on 42 game/forum sites where e-Sport athletes played/met, and those who volunteered to participate in the study were filled questionnaire.

Results: A total 367 e-Sports players participated in the study. 96.5% of the participants were male and 77.1% were students. Among the reasons for dealing with e-sports, the passion for playing games in the first place (58.3%). The participants were interested in e-Sports for 4.5 years, and the weekly average duration of offline and online game playing time was 17.1 hours and 25.1 hours, respectively. Among the personal factors affecting achievement were team game (78.8%) and internet speed (91%) among equipment factors.

Conclusion: In Turkey, e-Sports was found to be prevalent among young people aged 18 and under, males and students. The first personal factor that influenced the achievements of e-Sport players the team game and among equipment factors the speed of internet.

Keywords: e-Sports, video games, achievement, age.

ÖZ

Amaç: e-Spor oyuncularının demografik özellikleri, e-Spor'a yönelten nedenler, oyun oynama süreleri ve başarılarını etkileyen kişisel ve diğer faktörleri araştırmaktır.

Yöntem: Yapılandırılmış anket formu e-Sporcuların internette oyun oynadıkları ve buldukları 42 oyun/forum sitelerinde yayınlandı ve çalışmaya katılmaya gönüllü olanlardan doldurmaları istendi.

Bulgular: Araştırmaya 367 e-Spor oyuncusu katıldı. Katılımcıların %96,5'i erkekti, %77,1'i öğrenciydi. e-Sporla ilgilenme nedenleri arasında ilk sırada oyun oynama tutkusu (%58,3) idi. Katılımcıların ortalama 4,5 yıl e-Sporla ilgilendiği, çevrimdışı ve çevrimiçi haftalık oyun oynama süreleri ortalamaları sırasıyla 17,1 saat ve 25,1 saat idi. Başarılı olmayı etkileyen kişisel faktörler arasında ilk sırada takım oyunu (%78,8), araç-gereç faktörleri arasında ise internet hızı (%91) olduğu saptandı.

Sonuç: Ülkemizde e-Spor, 18 yaş ve altı gençler, erkekler ve öğrenciler arasında yaygın olduğu saptandı. e-Sporcu'ların bu oyunları oyun tutkusu nedeniyle oynadıkları ve takım oyunu başarıyı etki eden ilk kişisel faktör ve internet hızı ise ilk araç-gereç faktörü olduğu görüldü.

Anahtar kelimeler: -Spor, video oyunları, başarı, yaş.

Correspondence / Yazışma Adresi: Rüstem Mustafaoğlu, İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Fizyoterapi ve Rehabilitasyon Bölümü, Nörolojik Fizyoterapi ve Rehabilitasyon Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye.

E-mail: ahiska_1944@hotmail.com

Received /Gönderilme tarihi: 06.11.2018 Accepted /Kabul tarihi: 28.11.2018

GİRİŞ

Oyun, kendiliğinden ortaya çıkan hedefi olmayan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olarak tanımlanmaktadır (1). Oyunlar insanlara eğitim, fiziksel etkinlik, sağlığın korunması, kendini gerçekleştirme, toplumsal hayata hazırlık, boş zamanları değerlendirme ve eğlence bakımından olanak sağlamaktadır (2, 3). Teknolojik gelişmeler ile birlikte oyunlar yeni bir boyut kazanarak dijital ortama geçiş yapmıştır (4). Bu dijital oyunlar video veya bilgisayar oyun terimleri olarak adlandırılan ve birbirlerinin yerine dönüşümlü olarak kullanılabilen oyun adlandırmalarıdır. Çünkü her ikisinde de veri girişi joystick ya da klavye gibi araçlarla sağlanırken, oyunun görüntülenmesi de ekran vasıtası ile olmaktadır (2, 5-7). Yeni gelişen bir spor alanı olarak elektronik spor (e-Spor) kavramı, literatürde elektronik oyun, siber oyun, bilgisayar oyunu, çevrim içi oyun, video oyun, sanal oyun vb. şekilde nitelendirilmektedir (6, 8-10). e-Spor hakkında henüz genel olarak kabul edilmiş bir tanım bulunmamaktadır. Argan ve arkadaşlarına göre e-Spor, dünyanın bir ucundaki insanın dünyanın diğer ucundaki insanla internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spordur (8). Hamari ve Sjöblom ise e-Sporu, sporun birincil yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı, hem oyuncuların ve takımların girdilerine hem de e-Spor sisteminin çıktılarında insan-bilgisayar ara yüzleriyle aracılık eden bir spor biçimidir (11). Bu tanımlar çerçevesinde e-Spor, rekabete dayalı bilgisayar oyunlarında teknolojinin kullanıldığı, lig ve etkinliklerde amatör/profesyonel düzeyde bireysel veya takım olarak oynanan, oynanan oyuna özgü kuralların olduğu, oyun geliştiriciler, bireyler, takımlar, organizatörler, sponsorlar, izleyiciler gibi paydaşların yer aldığı spor dalı olduğu söylenebilir.

e-Sporlarda modern sporlar gibi karşılaşmalar/müsabakalar vardır, strateji, taktik, takım motivasyonu gibi ustalık isteyen yönünün olması, bir e-Sporcu tartışmalı olsa da fiziksel yetenek bağlamında klavye ve mouse kullanarak dakikada 400 hareket yapabilir, bir müsabakada araba yarışçısı seviyesinde kortizol üretir ve kalp atışları maraton yarışçısıyla benzerdir(12-14). Diğer yandan markalar e-Spor alanında takımlara, organizasyonlara, turnuvalara ve yayın platformlarına sponsor olmak için bu pazara yatırım yapmaktadırlar. Bu markalar çoğunlukla teknoloji, oyun, tüketici elektroniği markaları olmakla birlikte e-Sporla doğrudan ilişkili olmayan markaların sponsorluklarında da artış vardır. Özellikle takımlar, ligler ve turnuvalar ilişkilerini otomotiv, yiyecek/içecek, kişisel bakım ve finans/sigorta sektörlerindeki markalarla geliştirmektedirler (12,15).

Başarı, bir amaç doğrultusunda var olan yeteneklerin kullanılarak sonuca ulaşma çabası olarak tanımlanmaktadır. Gerçek yaşamda tanımlanan ve hayata geçirilen başarı kavramı günümüzde sanal ortama geçiş sağlamıştır. Argan ve arkadaşlarına göre e-Spor oyunlarında başarıyı etkileyecek faktörlerin düşünme hızı, önsezi, zeka, takım oyunu, el çabukluğu, görme yeteneği, konsantrasyon ve liderliktir. e-Sporlarda düşünme hızı, önsezi ve zeka genellikle rakibin bir sonraki hamlesinin ne olacağı ile ilgili başarıya götürecektir. Bu faktörlerin oluşması oyuncuda el çabukluğu faktörünün gelişmesine neden olacaktır. Böylelikle de oyun içerisinde görme yeteneği gelişerek takım oyunu, oyuna olan konsantrasyon ve hakimiyet duygusu yani liderlik gelişerek oyun içerisindeki hedeflenen amaca başarılı bir şekilde ulaşılacaktır (2). e-Sporlar içerisinde başarı faktörlerinin oluşabilmesi için e-Spora ait bazı başarı unsurları yer almaktadır. Bunlar; klavye, mouse, mouse pad, internet hızı, kulaklık, eldiven, her türlü forma ve gözlüktür. Bütün bu unsurlar sporcuların başarıya ulaşmasında önemli bir etkidir (8).

Ülkemizde e-Sporlara amatör ve profesyonel düzeyde ortaya çıkan ilgi düzeyine karşın, bu alanda yapılan bilimsel çalışmaların kısıtlı sayıda olduğu görülmektedir. Ülkemizden birçok e-Sporcu uluslararası müsabakalara milli düzeyde katılım sağlamasına karşın, e-Sporcuların demografik özellikleri, e-Spora yönelten nedenler, antreman süreleri, ulusal ve uluslararası turnuvalara katılım ve ödül kazanma durumları, sporcuların başarılarını etkileyen kişisel ve

diğer faktörler konusunda dünyada ve ülkemizde araştırmalar oldukça kısıtlıdır. Bu bağlamda çalışmamızın amacı ülkemizde e-Sporla ilgilenen kişilerin demografik özellikleri, e-Spora yönelten nedenler, oyun oynama süreleri, ulusal ve uluslararası turnuvalara katılım ve ödül kazanma durumları, sporcuların başarılarını etkileyen kişisel ve diğer faktörleri incelemektir.

YÖNTEM

Bu çalışma, 25 Ağustos-10 Ekim 2018 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. e-Sporcuların demografik özellikleri, e-Spora yönelten nedenler, antrenman süreleri, ulusal ve uluslararası turnuvalara katılım ve ödül kazanma durumları, sporcuların başarılarını etkileyen kişisel ve diğer faktörleri tespit etmek amacıyla tasarımı yapılan araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış anket formu kullanıldı. Anket formunun tasarım sürecinde e-Spor uygulamalarından ve çalışmalarından yararlanılmıştır.

Araştırma ülkemizde e-Sporu amatör ve profesyonel düzeyde yapan kişiler hedeflenmiştir. Bu spor ile ilgilenen kişilere ulaşmada ve evrenin belirlenmesinde anket öncesi yapılan derinlemesine görüşmeler temel oluşturmuştur. Bu görüşmeler sonucunda ülkemizde e-Sporculara ulaşmanın en iyi mecrasının internet ortamı olduğu sonucuna varılmıştır. Ankete son halini vermeden önce 30 kişi üzerinde pilot bir çalışma yapılmış ve ankete son hali verilmiştir. Soruların yanıtlanması ortalama 15 dakika sürmektedir.

Son hali verilmiş anket formu e-Sporcu'ların internette oyun oynadıkları ve buldukları 42 oyun ve forum sitesine yerleştirilerek ankete gönüllü olarak katılmaları istenmiştir. İnternet mecrasında gerçekleştirilen bu anket, ülkemizde e-Sporu profesyonel ve amatör amaçlı yapan ve yaşları on beşin üzerinde olan 367 kişi anket sonucu geçerli ve 29 kişinin anket sonucu geçersiz olmak üzere toplam 396 kişi ile gerçekleştirilmiştir.

Veri Analizi

Çalışmadan elde edilen verilerinin istatistiksel analizi "Statistical Package for Social Sciences" (SPSS) Version 22,0 (SPSS inc., Chicago, IL, ABD) istatistik programı kullanılarak yapıldı. Çalışmanın istatistiksel analizinde, değerlendirmeye alınan değişkenler ortalama (Ort), standart sapma (SS), sayı ve yüzde değerleri ile tanımlandı..

BULGULAR

Çalışmaya 14-37 yaş arası 367 e-Sporcu katılmıştır. Katılımcıların %96,5'i erkekti. e-Sporcuların % 77,1'i öğrenci ve % 92,6'nın ise bekar olduğu saptandı. Katılımcıların yaş, boy, kilo ve vücut kitle indeksi ortalamaları Tablo 1 de verilmiştir. e-Sporcu'ların % 24,9'u uluslararası ve %44,6'ı ulusal turnuvalara katılmış ve % 13,9'u uluslararası ve %25,3'ü ulusal turnuvalarda ödül kazandığı görüldü. Katılımcıların %31,3'ü bireysel veya takım sponsoruna sahip olduklarını bildirmişlerdir. Araştırmaya katılan e-Sporcu'ların %80,7'i takım oyunlarında, %19,3'ü ise bireysel oyunlarda mücadele ettiklerini bildirmişlerdir.

Tablo 1: Katılımcıların demografik özellikleri

| Demografik Bilgiler | Minimum | Maksimum | Ort±SS |
|--------------------------|---------|----------|-----------|
| Yaş (yıl) | 14 | 37 | 19,1±5,2 |
| Boy (cm) | 134 | 198 | 173,1±9,4 |
| Kilo (kg) | 35 | 145 | 73,1±17,1 |
| VKİ (kg/m ²) | 19,7 | 47,3 | 24,3±5,1 |

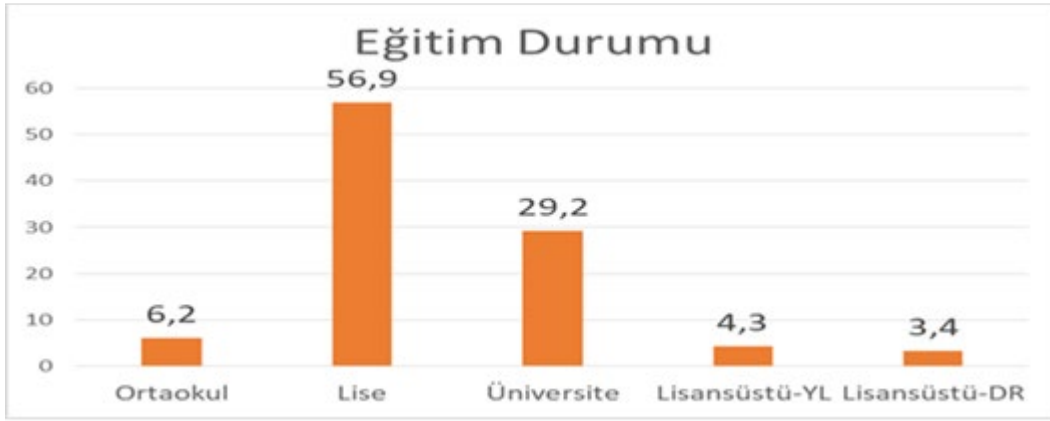
Ort: Ortalama, SS: Standart Sapma, VKİ: Vücut Kitle İndeksi

Çalışmaya katılan e-Sporcu'ların yarısından fazlasının (%53,6) 14-18 yaş aralığında olduğu saptandı (Şekil-1). e-Sporcu'ların % 77,1'i öğrenci olduğu görüldü. Eğitim durumları incelendiğinde katılımcıların %56,9'nun lise düzeyinde olduğu görüldü (Şekil 2). e-Sporcu'ların ikamet ettikleri yerleri sorgulandığında ise %28,8 ile İstanbul ilinin ilk sırada olduğu görüldü (Şekil-3). e-Sporcu'ların bu sporu yapma süreleri, haftalık çevrimdışı antrenman süreleri, çevrimiçi antrenman süreleri ve haftalık toplam antrenman süreleri (çevrimdışı+çevrimiçi) Tablo

2'de verilmiştir. Katılımcıların %63,2'nin birden fazla tür oyun oynadığı ve %71,4'nün birinci şahıs nişancı oyun türünü oynadıkları görülmüştür (Şekil-4).



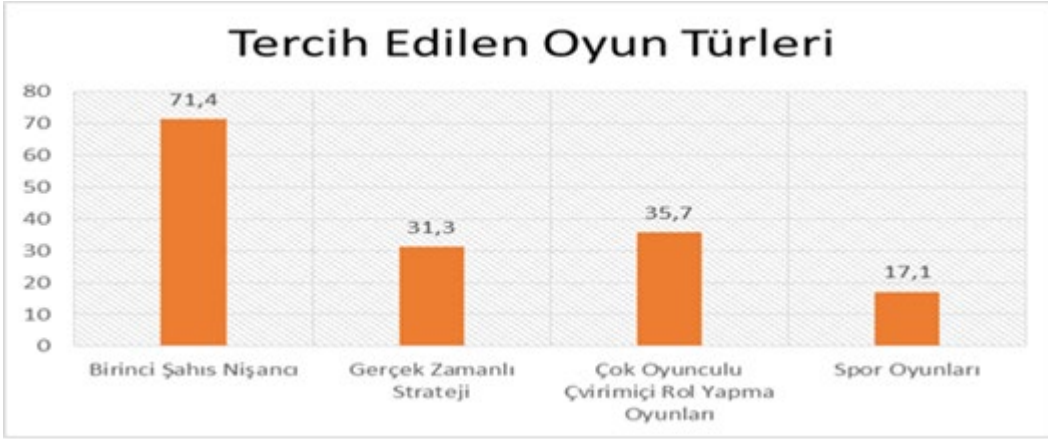
Şekil-1: e-Sporcu'ların yaşlarına göre dağılım oranları



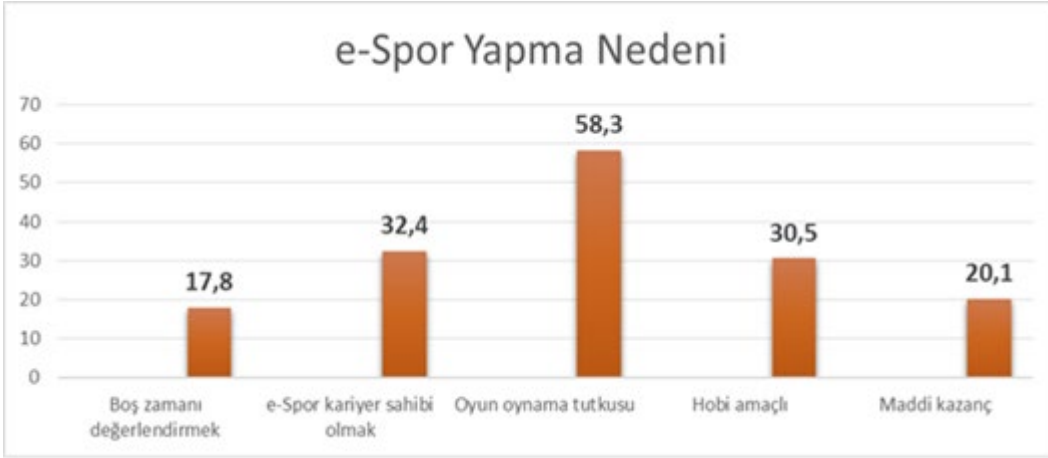
Şekil-2: e-Sporcu'ların eğitim durumlarının dağılımı



Şekil-3: e-Sporcu'ların ikamet ettikleri yerlere göre dağılımları



Şekil-4: e-Sporcu'ların tercih ettiği oyun türleri



Şekil-5: e-Spor yapma nedenleri



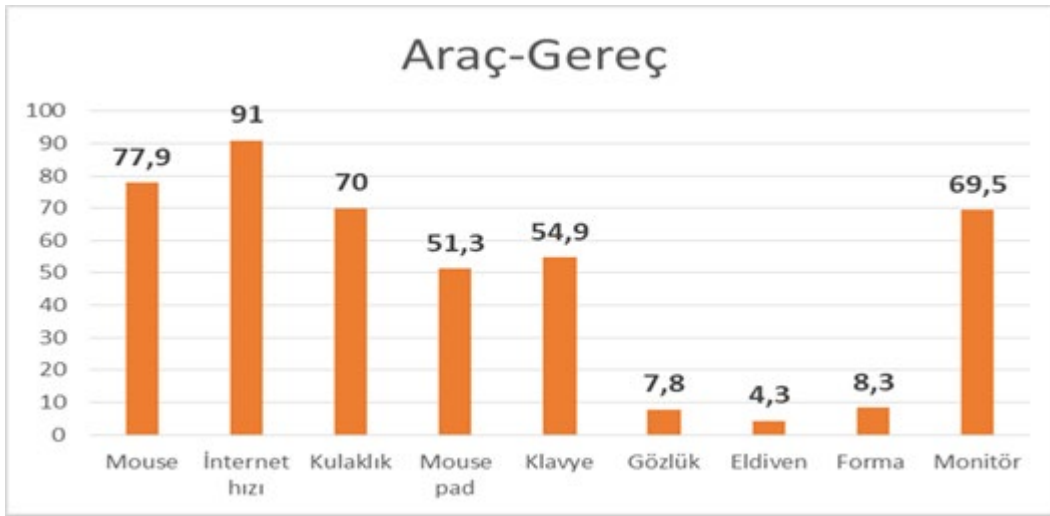
Şekil-6: Başarıya etki eden kişisel faktörler

Tablo 2: e-Sporcu'ların spor yapma süreleri ve haftalık antrenman süreleri

| Değişken | Minimum | Maksimum | Ort±SS |
|--|---------|----------|-----------|
| e-Spor Oynama Süresi (Yıl) | 1 | 25 | 4,5±3,7 |
| Hafatalık Çevrimdışı Antrenman Süresi (Saat) | 0 | 78 | 17,1±15,4 |
| Hafatalık Çevrimiçi Antrenman Süresi (Saat) | 5 | 110 | 25,1±23,8 |
| Haftalık Toplam Antrenman Süresi (Saat) | 4,8 | 187,3 | 42,9±34,8 |

Ort: Ortalama, SS: Standart Sapma

e-Sporu yapma nedenleri Şekil-5 de gösterilmiştir. e-Sporcu'ların e-Spor yapma nedenleri arasında %58,3'ile oyun oynama tutkusu ilk sırada iken, sırasıyla %32,4 bu alanda kariyere sahip olma ve %30,5 hobi amaçlı oyun oynadıkları bildirmiştir. e-Sporcu'lara göre oyunlarda başarılı olmayı etkileyen kişisel faktörlerin sırasıyla; %78,8 takım oyunu, %68,4 düşünme hızı ve %66,3 ise konsantrasyon olduğu bildirilmiştir (Şekil-6). Bunlara ek olarak e-Sporda başarılı olmayı etkileyen araç gereçler ise sırasıyla; %91 internet hızı, %77,9 mouse ve %70 ise kulaklık olduğu saptanmıştır (Şekil-7).



Şekil-7: Başarıya etki eden araç-gereç faktörleri

TARTIŞMA

Çalışmamızın sonuçlarına göre, ülkemizde e-Spor 18 yaş ve altı gençlerde, erkekler ve öğrenciler arasında özellikle de lise düzeyinde ve İstanbul ilinde ikamet edenlerde daha yaygın olduğu saptandı. e-Sporcu'ların bu sporu yapma nedenlerinin; %58,3 oyun oynama tutkusu, %32,4 bu alanda kariyere sahip olma ve %30,5 hobi amaçlı olduğu saptandı. Araştırmaya katılan e-Sporcu'ların %80,7'i takım oyunlarında, %19,3'ü ise bireysel oyunlarda mücadele etmektedirler. Katılımcıların %31,3'ü bireysel veya takım sponsoruna sahiptir. e-Sporcu'ların %24,9'u uluslararası ve %44,6'ı ulusal turnuvalara katılmıştır. Sporcuların %13,9'u uluslararası ve %25,3'ü ulusal turnuvalarda ödül kazanmıştır. Katılımcıların %63,2'nin birden fazla tür oyun oynadığı ve %71,4'nün birinci şahıs nişancı oyun türünü oynadıkları görülmüştür. e-Sporcu'lara göre oyunlarda başarılı olmayı etkileyen kişisel faktörlerin sırasıyla; %78,8 takım oyunu, %68,4 düşünme hızı ve %66,3 ise konsantrasyon olduğu bildirilmiştir. Bunlara ek olarak başarılı olmayı etkileyen araç gereçler ise sırasıyla; %91 internet hızı, %77,9 mouse ve %70 ise kulaklık olduğu saptanmıştır.

Araştırma sonuçlarına göre e-Sporu amatör ve profesyonel olarak yapan kişilerin daha çok erkeklerden ve öğrencilerden oluşmaktadır. Akın (2), çalışmasında benzer olarak e-Spor yapan kişilerin % 93,1'i erkek sporculardan ve öğrencilerden oluştuğunu, ilkökul, ortaokul ve lisansüstü öğrenim gören e-Sporcuların oranı lise ve önlisans-lisans öğrenimi gören kişilerden daha düşük oranda olduğunu saptadığını bildirmiştir. Araştırmaya katılan e-Sporcuların yaş grupları incelendiğinde % 32,2'sinin 18 yaş ve altı, % 60,2'sinin 19-25 yaş, % 5,1'inin 26-30 yaş ,

% 1,8'inin 31-35 yaş, % 0,8'inin 36-40 yaş grubundan oluştuğu bildirilmiştir. Bir diğer çalışmada ise Argan ve arkadaşları (8), ülkemizde e-Sporla ilgilenip araştırmaya katılan sporcuların demografik özellikleri; e-Sporu yapan kişilerin % 97,2'si erkek, % 90,4'ü bekar, % 87'si öğrenci, % 51,7'si 15-18 yaş arasında olduğu ve % 54,4'ü aylık ortalama 500 TL veya daha düşük gelire sahip kişilerden olduğu bildirilmiştir.

Çalışmamızda e-Sporcu'ların % 77,1'i öğrenci olduğu bulundu. Eğitim durumları incelendiğinde katılımcıların %56,9'nun lise düzeyinde olduğu görüldü. Akın (2) da çalışmasında e-Sporcuların eğitim durumlarını incelediğinde % 47,2'sinin önlisans ve lisans, % 46'sının lise, % 3,4'ünün ortaokul, % 2,5'inin lisansüstü (yüksek lisans veya doktora) ve % 0,9'unun ise ilkokul veya daha düşük eğitimi gören kişilerden oluştuğunu saptadığını bildirmiştir.

Modern sporlarda olduğu gibi e-Spor alanında da ulusal ve uluslararası özel ve resmi birçok turnuva düzenlenmektedir. Çalışmamızda e-Sporcu'ların %24,9'u uluslararası ve %44,6'ı ulusal turnuvalara katılmıştır ve bu turnuvalara katılanların yarısının ödül kazandığı saptanmıştır. Akın (2), çalışmasında benzer olarak sporcuların % 56,1'i ulusal resmi turnuvaya ve % 25,4'ü uluslararası resmi turnuvalara katıldığı sonucuna varmışlardır. Ayrıca, katılım sağlanan ulusal ve uluslararası resmi ve özel turnuvalarda ankete katılan e-Sporcuların 1/4'ü ödül kazanmıştır. Argan ve arkadaşları (8), çalışmasında e-Sporcuların % 11'i uluslararası düzeyde resmi bir turnuvaya katılmış, % 62,9'u'si ulusal düzeyde resmi bir turnuvaya katıldığı ve %10,6'sı ise uluslararası veya ulusal düzeyde resmi veya özel ödül kazandığı görülmüştür.

Çalışmamıza katılan e-Sporcu'ların e-Spor ile ilgili deneyimleri sorgulandığında, katılımcıların ortalama 4,5 yıl, çevrimdışı antrenman süreleri ortalamalarının 17,1 saat olduğu, çevrimiçi antrenman sürelerinin ortalaması ise 25,1 saat olduğu bulundu. Literatür incelendiğinde Akın (2) çalışmasında e-Spor yapanların % 67,11'nin 4 yıldan fazla e-Spor yaptıklarını bildirmiştir. Argan ve arkadaşlarının (8) ise çalışmasında e-Sporcu'ların %20,8'i 3-4 yıl ve %20,8'i 5 ve daha fazla yıl bu sporla ilgilendiklerini saptadığını bildirmiştir. Akın (2008) çalışmasında e-Sporcu'ların internete bağlanmadan (çevrimdışı) haftalık antrenman saati, 5 saat veya daha az antrenman yapanların oranı %61,5 ve 21 saatten fazla antrenman yapanların oranı ise %9,7 olduğu, internete bağlanarak (çevrimiçi) haftalık antrenman saatleri ise 5 saat veya daha az antrenman yapanların oranı % 10,2 ve 21 saatten daha fazla antrenman yapanların oranının ise %50,3 olduğunu saptadığını bildirmiştir.

Son yıllarda özellikle genç nüfusun e-Spor' yoğun ilgi göstermesi ve hızla geniş kitlelere ulaşması nedeniyle, sadece bilişim sektöründe faaliyet gösteren markalar değil kendini kanıtlamış büyük markaların birçoğu bu alanın gelişim potansiyelinin farkına vararak bu alana turnuva, şampiyona, takım ve bireysel sporcular düzeyinde sponsorluk teklifleri sunmaya ve desteklemeye başlamıştır. Çalışmamızda e-Sporcu'ların %31,3'ü bireysel veya takım sponsoruna sahip olduğu bulunmuştur. Argan ve arkadaşlarının (8) çalışmalarında ise e-Sporcuların % 39,7'si takım veya bireysel sponsora sahip oldukları saptanmış bu oranın çalışmamızdakinden biraz fazla olduğu görülmektedir. Türkiye'de yeni gelişmekte olan e-Spor kavramına sponsorların desteğinin az olduğu ve sponsorların bu alana yönelmelerinin ülkemizde e-Sporun gelişimine önemli katkı sağlayacaktır.

Modern sporlarda olduğu gibi e-Spor'larda da sporcuları bu sporu yapmaya iten nedenler bulunmaktadır. Bu bağlamda literatür incelendiğinde Argan ve arkadaşları (8) çalışmasında e-Sporlarla ilgilenen kişileri bu tür oyunlara yönelten güdüleyici faktörlerin başında e-Sporu sevme ilk sırada yer alırken, aynı oyun tutkusu ise ikinci sırada ve son sırada ise para kazanma amacı yer aldığı görülmüştür. Çalışmamızda ise bu çalışma sonuçlarından farklı olarak ilk sırada oyun oynama tutkusu, ikinci sırada kariyer sahibi olma ve son sırada boş zaman değerlendirme olduğu saptanmıştır. Akın'ın (2) çalışmasında ise e-Spor'da en önemli güdüleyici etmenin eğlence olduğu, ikinci sırada ise e-Spor sevgisi olduğu saptanmıştır.

Akın (2) çalışmasında, e-Sporcu'ların başarılarını etkileyen faktör olarak takım oyunu ilk sırada ifade edilirken, konsantrasyonu ikinci sırada ifade edilmiştir. e-Spor'daki başarıyı etkileyen araç-gereçlerin mouse ve internet hızı olduğunu bildirmiştir. Benzer olarak Argan ve arkadaşları (8), çalışmalarında e-Spor'da başarıyı etkileyen faktörlerin takım oyunu ilk sırada

yer alırken, konsantrasyon ikinci sırada yer aldığı, son sırada ise liderlik faktörü yer aldığını belirtmişlerdir. Başarıyı etkileyen araç-gereçlerde ise mouse ilk sırada yer alırken, internet hızı ikinci sırada yer aldığı, son sırada ise e-Spora özgü gözlük faktörü yer aldığı saptanmıştır. Çalışmamızda ise e-Sporcu'lara göre oyunlarda başarılı olmayı etkileyen kişisel faktörlerin sırasıyla; takım oyunu, düşünme hızı ve konsantrasyon olduğu, son sırada ise liderlik faktörü olduğu saptandı. Bunlara ek olarak e-Spor'da başarılı olmayı etkileyen araç gereçler ise sırasıyla; internet hızı, mouse ve kulaklık olduğu, son sırada ise e-Spora özgü eldiven olduğu saptandı.

Çalışma sonuçlarına göre ülkemizde e-Spor, 18 yaş ve altı gençlerde, erkekler arasında, öğrenciler arasında özellikle de lise düzeyinde ve İstanbul ilinde daha yaygın olduğu saptandı. e-Sporcu'ların bu oyunları oyun tutkusu nedeniyle oynadıkları, takım oyunlarını daha fazla tercih ettikleri, ulusal turnuvalarda daha başarılı oldukları görüldü. Ayrıca, e-Sporcuların çoğunluğunun birden fazla oyun türü oynadıkları ve başarıyı etki eden kişisel faktörler arasında ilk sırada takım oyunu, araç-gereç olarak ise internet hızının olduğu sonucuna varılmıştır.

KAYNAKLAR

1. Pehlivan H. The role of play on development and learning. *Journal of Human Sciences* 2016;13(2):3280-92.
2. Akn E. Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma. Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir. Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, 2008.
3. Renninger KA, Hidi S, Krapp A, Renninger A. The role of interest in learning and development: Psychology Press 2014.
4. Anderson CA, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychol Sci* 2001;12(5):353-9.
5. Kirriemuir J. Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine* 2002;8(2):7.
6. Macey J, Hamari J. Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*. 2018;80:344-53.
7. Peter SC, Li Q, Pfund RA, et al. Public stigma across addictive behaviors: casino gambling, esports gambling, and internet gaming. *J Gambli Stud* 2018:1-13.
8. Argan M, Özer A, Akın E. Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi* 2006;1(2):1-11.
9. Martončik M. e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior* 2015;48:208-11.
10. Jonasson K, Thiborg J. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society* 2010;13(2):287-99.
11. Hamari J, Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research* 2017;27(2):211-32.
12. Yükçü S, Kaplanoğlu E. ÜİK e-Spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi* 2018; 2533-50.
13. Campbell MJ, Toth AJ, Moran AP, et al. eSports: A new window on neurocognitive expertise? *Prog Brain Res* 2018;240:161-74.
14. Banyai F, Griffiths MD, Kiraly O, Demetrovics Z. The psychology of esports: A systematic literature review. *J Gambli Stud*. 2018:1-15.
15. Üçüncüoğlu M, Çakır V. Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. İnönü Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi 2017;4(2):34-47.