

**Yayın Geliş Tarihi:** 25.12.2017

**Yayın Onay Tarihi:** 01.06.2018

Serap ÇOLAK <sup>1</sup>

Abdullah ÖRS <sup>2</sup>

Enis ÇOLAK <sup>3</sup>

Murat SON <sup>4</sup>

Dilşat GÜZELORDU <sup>5</sup>

Tuncay ÇOLAK <sup>6</sup>

Mehmet YARGICI <sup>7</sup>

## **Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin E-Spor Bilgi Düzeylerinin Araştırılması**

*Research on Knowledge Level of Faculty of Sports  
Science Students About E-Sports*

### **Özet**

E-spor son yıllarda gündemimize giren, devasa bütçelere ulaşmış bir uğraş olarak karşımıza çıkmaktadır. Bazı kesimler bilgisayar çağında buna rekreatif faaliyet gözüyle bakmaktadır. E-spor Türkiye’de yeni gelişmekte olan bir spor dalıdır. Yaptığımız çalışmada ülkemizde e-spor hakkındaki bilgi düzeyini ölçmeyi hedeflemekteyiz. 162 Erkek, 123 kadın (yaş:22,95± 2,43) Spor Bilimleri Fakültesi öğrencisine demografik özellikleri, dijital oyun oynama sıklığı, e-spor bilgi düzeyleri ve e-spor ile ilgili bilgileri nasıl öğrendikleri ile ilgili soruların bulunduğu bir anket uygulanmıştır. Çalışmaya katılanlardan 181 kişi (%63,5) daha önce e-spor sözcüğünü hiç duymadıklarını belirtmiştir. 30 kişi (%10,5) daha önce e-spor oyunu oynadığını, 11 kişi (%2,1) e-spor turnuvasına katıldığını belirtmiştir. Çalışmaya katılan kişilerin Spor Bilimleri Fakültesi öğrencisi ve 18-33 yaş aralığında olmalarına rağmen sonuçlarımız e-spor’ un yeteri kadar bilinmediğini ve e-spor oyuncu sayısının az olduğunu göstermektedir. E-spor her yıl katlanarak büyüyen bir sektör haline gelmiştir. Potansiyel nüfusuyla Türkiye’nin e-spor alanında dünya ile yarışabilecek düzeye gelmesi için e-spor hakkındaki bilgi düzeyi belirlenmeli ve bilgi düzeyini artırıcı çalışmalar yapılmalıdır.

**Anahtar Kelimeler:** E-spor, Dijital oyun, Anket.

**JEL Kodları:** Z20.

<sup>1</sup> Doç. Dr., Kocaeli Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor YO, Spor Yöneticiliği. srpclk@gmail.com

<sup>2</sup> Arş. Gör., Kocaeli Üniversitesi, Tıp Fakültesi Anatomi ABD. dr.ors@hotmail.com

<sup>3</sup> Okt., Kocaeli Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor YO, Rekreasyon. enis.colak@Kocaeli.edu.tr

<sup>4</sup> Okt., Kocaeli Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor YO, Antrenörlük Eğitimi.  
murat.son@Kocaeli.edu.tr

<sup>5</sup> Arş. Gör., Kocaeli Üniversitesi, Tıp Fakültesi Anatomi ABD. dilsat.guzelordu@kocaeli.edu.tr

<sup>6</sup> Prof. Dr., Kocaeli Üniversitesi, Tıp Fakültesi Anatomi ABD. tuncaycolak@live.com

<sup>7</sup> Kocaeli Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitim ve Spor, Yüksek Lisans Öğrencisi.  
mehmet.yargici@kocaeli.edu.tr

### Abstract

In the recent years, e-sports has been mentioned more and more frequently as a profession, and the amount of money being spent on it has also increased in a parallel manner. It can be considered as a recreative activity. E-sports has just started to develop in Turkey in the recent times. In our work, we aim to detect how informed Turkish students are about e-sports. We've conducted a survey with 162 male and 123 female participants (285 in total), who are all students at Faculty of Sports Sciences (ages: 22,95± 2,43). They were asked about their demographic characteristics, how often they played digital games, how much they knew about sports and how they've acquired their knowledge on the topic. 181 of the participants (63.5%) stated that they've never heard of "e-sports". 30 people (10.5%) have played e-sports before, 11 (2.1%) have participated in an e-sports tournament. The results show that even though the participants are all students of Faculty of Sports Science, and of ages varying between 18-33, e-sports is well known among them, and players are not much in numbers. E-sports is a sector that has been rapidly developing with each passing day. To realize the potential of Turkey on this subject, and to rise her to the level of her contemporaries, the public's level of knowledge on the subject should be evaluated in a more detailed manner, and efforts should be made to inform the public about the e-sports.

**Keywords:** E-sport, Digital games, Questionnaire.

**JEL Codes:** Z20.

### Giriş

Dünyada hızla gelişen teknoloji ortaya yeni sektörler ve kavramlar çıkartmaktadır. E-spor da son yıllarda hayatımıza giren kavramlardan biridir. Net bir tanımı olmamakla beraber Wagner (2006) e-spor'u, insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak zihinsel ve fiziksel yetenekler geliştiren ve eğiten spor faaliyetleri olarak tanımlamıştır. Hamari ve Sjöblom (2015) ise e-sporu, sporun birincil yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırılmış biçimi olarak tanımlamaktadır. Elektronik spor hem fiziksel hem zihinsel özelliklere sahip bir spor dalıdır. Geleneksel sporlardan, bireysel ve takım halinde uygulanabilmesi, doğasına özgü araç ve gereci gerektirmesi, dünyanın her yerinden, her yaşta ve cinsiyetten icra edilebilmesi, iklim şartlarının önemsizliği, bir oyuncunun profesyonel seviyede birden fazla oyuna katılabilmesi ile ayrılır. Bununla birlikte e-spor, okçuluktaki gibi reaksiyon zamanı, beyzboldaki gibi refleks hareketleri veya satrançtaki gibi düşünmeyi gerektiren bir spordur (Arganvd, 2006). E-sporlar yüksek derecede el-göz koordinasyonu gerektirmektedir. Bunun yanında takımların maçı kazanmaları için karşı takımların stratejilerinden daha iyi bir strateji belirlemek

zorundadırlar (Wagner, 2006). Çoğu oyundaki hareketleri manipüle etmek farenin ve klavyenin hızlı ve doğru hareketlerine dayanmaktadır. Bu gereksinimler oyuncular için özelleşmiş ekipmanların gelişmesini sağlayıp yeni bir sektör daha ortaya çıkartmıştır (Seo and Jung, 2014:645).

İlk dönemlerinde bilgisayar oyunu yada video oyun olarak adlandırılan dijital oyunların tarihi 1940'lı yıllara dayanmaktadır. İlk etkileşimli oyun ise 1962 yılında MIT (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü) tarafından geliştirilen 'Spacewar' adlı oyundur. 1972 yılında televizyona ilk bağlanabilen oyun olan 'Pong' satışa sunulmuş ve her kesimden insanın dijital oyunlara ulaşmasının yolu açılmıştır. 1992 yılında ilk 3 boyutlu oyun olan 'Wolfenstein' oyun piyasasına sunulmuş, bunu 'Doom' adlı oyun izlemiş, böylelikle FSP (birinci kişi gözünden bakış) oyunları hayatımıza girmiş ve pc satışlarında patlamalar yaşanmıştır (Yılmaz ve Çağiltay, 2004). İnternet bağlantısı ile beraber dünya çapındaki erişim ağı oyunları online (çevrimiçi) hale dönüşmüştür. Bunun neticesinde oyunlar singleplayer (tek oyunculu) olmaktan çıkmış ve multiplayer (çok oyunculu) hale gelmiştir. Oluşan rekabet unsurları ve ödül platformu oyuncuları çeşitli oyun gruplarında toplanmaya yöneltmiştir (Coşkun ve Öztürk, 2016). 1993 yılında piyasaya sürülen Doom adlı FSP oyunu ile birlikte takımlar çevrimiçi turnuvalarda yarışmaya başlamıştır. 1997 yılına gelindiğinde ABD'de Cyberathlete Professional League kurulmuştur. 1999 yılında Counter Strike oyunu rekabetçi oyunlarda yeni bir çığır açmıştır. Batıdaki gelişmelerle birlikte 90'lı yıllarda Güney Kore'de gerçek zamanlı strateji oyunları ve MMORGP (çok yönlü kullanıcı çevrimiçi rol oynama oyunları) gelişmeye başlamıştır (Wagner, 2006). Günümüzde tüm dünyada pek çok elektronik spor turnuvası düzenlenmektedir. Bunlardan en bilinenleri World Cyber Game, European Nations Championship, International Premiership Series ve Esl Pro Series'dir. Bu turnuvalarda macera, rol oyun, FSP, spor, savaş, aksiyon, simülasyon, strateji gibi alt kategoriler bulunmaktadır (Argan vd, 2006). E- spor olarak en çok ilgi gören oyunlar arasında ise Counter Strike, Dota 2, League of Legends, Star Craft 2, Super Smash Bros, Street Fighter gibi oyunlar bulunmaktadır (Parshakov and Marina, 2015).

Tüm dünyada çok hızlı bir şekilde büyüyen, devasa bütçelere ve takipçi sayısına ulaşan, olumlu ve olumsuz yanları bulunan e-spor ülkemiz gençlerini de etki altına almaya başlamıştır ve bu etki giderek artmaktadır. Ülkemizde Gençlik ve Spor Bakanlığı

tarafından 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu(TUDOF) kurulmuştur ve 2013 yılında Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonu'na bağlanarak faaliyetlerini sürdürmektedir(TUDOF,2012). Buna rağmen ülkemizde e-sporun olumsuz yönleri genç nüfusumuzu etki altına alabilmektedir. Çalışmamızda spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor hakkındaki bilgi düzeylerini ve görüşlerini öğrenmeyi amaçlamaktayız.

## 1. Yöntem

### 1.1. Çalışma Grubu

Araştırmaya 123 kadın 162 erkek toplam 285 Spor bilimleri Fakültesi öğrencisi (yaş:22,95± 2,43) katılmıştır. Katılımcılara demografik özellikleri, daha önce bilgisayar oyunu oynayıp oynamadıkları, ne kadar sıklıkla oynadıkları, e-spor hakkında bilgileri, bilgileri nereden öğrendikleri, daha önce herhangi bir e-spor oynayıp oynamadıkları, herhangi bir e-spor turnuvasına katılıp katılmadıkları ve e-spor hakkında ilgili soruların olduğu bir anket uygulanmıştır.

### 1.2. Verilerin Analizi

Sonuçların istatistikleri SPSS 21.00 istatistik programı ile değerlendirilmiştir. Veriler Bağımlı İki Toplum Farklarının Ortalamasına Dayalı İki Örneklem T Testi uygulanmıştır.

## 2-Bulgular

**Tablo1:** E-spor sözcüğünü hiç duydunuz mu?

	Kişi sayısı (285)	Yüzde
Evet	104	36,5
Hayır	181	63,5

**Tablo2:** İlk olarak ne zaman ve nerede duydunuz?

	Kişi sayısı(285)	Yüzde
İnternette	34	11,9
Arkadaşımdan	31	10,8
Online oyunlardan	19	6,6
Televizyondan	16	5,6
Diğer	4	1,4
Duymadım	181	63,5

**Tablo3:** Bugüne kadar hiç e-spor oynadınız mı?

	Kişi sayısı(285)	Yüzde
Evet	30	10,5
Hayır	255	89,5

**Tablo4:** E-spor turnuvasına katıldınız mı veya izlediniz mi?

	Kişi sayısı(285)	Yüzde
Katıldım	11	3,9
İzledim	42	14,7
Hem katıldım hem izledim	6	2,1
Ne katıldım ne izledim	226	79,3

**Tablo5:** E-spor sizce nedir?

	Kişi sayısı(285)	Yüzde
Online oyun	51	17,8
Elektronik ortamda yapılan spor müsabakaları	37	12,9
Zaman kaybı, gereksiz,zararlı bir şey	18	6,3
Geleceğin sporu	16	5,6
Oyun oynayarak para kazanmanın yolu	8	2,8
Spor ve haber sitesi	8	2,8
Hareketsiz spor	5	1,7
Diğer	15	5,2
Bilmiyorum	112	39,2

### Tartışma ve Sonuç

Çalışmaya katılanlardan 181 kişi (%63,5) daha önce e-spor sözcüğünü hiç duymadıklarını belirtirken, 104 kişi (%36,5) duyduğunu belirtmiştir(Tablo1). E-spor'u ilk defa nerden duydunuz soruna 34 kişi (%11,9) internetten, 31 kişi (%10,8) arkadaşından, 19 kişi (%6,6) online oyunlardan, 16 kişi (%5,6) ise televizyon duydukları cevabını vermiştir(Tablo2). Bugüne kadar hiç e-spor oynadınız mı sorusuna 30 kişi (%10,5) evet 285 kişi ise hayır cevabını vermektedir(Tablo3). Daha önce hiç e-spor turnuvasına katıldınız veya izlediniz mi sorusuna ise 11 kişi (%2,1) e-spor turnuvasına katıldığını, 42 kişi (%14,7) kişi e-spor turnuvası izlediğini, 6 kişi (%2,1) ise hem e-spor turnuvasına katılıp hem de e-spor turnuvası izlediğini belirtmiştir(Tablo4).Çalışmaya katılan kişilere e-spor sizce nedir sorusu sorulmuş 112 kişi (%39,2) bilmiyorum, 51 kişi (%17,8) online oyun, 18 kişi (%6,3) zaman kaybı, 16 kişi (%5,6) geleceğin sporu, 15 kişi (%5,2) ise bilgisayar oyunu cevaplarını vermiştir(Tablo 5).

Son yıllarda yapılan e-spor turnuvaların bütçesi, izlenme sayısı ve katılan oyuncu sayısı bakımından olimpiyat oyunları ile yarışacak düzeye gelmiştir. Günümüzde dijital oyun sektörü 70 milyar dolarlık devasa bir sektördür. Bu rakam Hollywood endüstrisinin

gelirlerinin üzerinde bir rakamdır (Karahisar, 2013:107).Dünyada 1 milyardan fazla insan dijital oyun oynamaktadır. Ülkemizde ise 20 milyon kişi dijital oyun oynamaktadır ve sektörün bütçesi 200 milyon dolar seviyesindedir. (TUDOF,2012). 2013 yılında yapılan WCG e-spor turnuvasına 40 ülkeden 400 sporcu katılmış ve 155000 kişi bu turnuvayı yerinde izlemiştir. Los Angeles'ta yapılan Legends Ligi finallerinde birinci olan takıma 1 milyon dolar ödül verilmiştir. SuperBowl finalleri adındaki e-spor turnuvasını tüm dünyada 114 milyon kişi izlemiştir. Aynı yıl NBA finallerini ise 19 milyon kişi izlemiştir. Son birkaç yılda E-spor turnuvalarında dağıtılan ödül miktarı 181 milyon doların üzerindedir(SIDEQIK, 2016).E-sporların el-göz ve motor fonksiyonlarını geliştirmesi, fiziksel sınırları, dil, din, ırk, cinsiyet farklılıklarını minimize etmesi, eğitim amaçlı kullanılabilmesi, iş imkanları oluşturabilmesi gibi yararları bulunmaktadır. Bunun yanında bazı oyunlardaki şiddet içeriği, bağımlılık ihtimali, turnuvaların ve oyunların oynandığı mekanların kontrolünün zorluğu gibi olumsuz yönleri bulunmaktadır(TUDOF,2012).

Bilgisayar çağında e-spor tüm dünyada ve ülkemizde artarak büyüyecek bir sektör olması kaçınılmazdır. Bu sektörün gerisinde kalmamak, olumlu yönlerini gençlere kazandırıp olumsuz yönlerine engel olmak gerekmektedir. Sonuçlara bakıldığında Türkiye'deki potansiyel genç nüfusa ve çalışmanın Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinde yapılmış olmasına rağmen e-sporun yeterince bilinmediği görülmektedir. Tüm dünyada devasa boyutlara ulaşmış e-spor sektöründe potansiyel genç nüfusuyla ülkemizin de söz sahibi olabilmesi ve yararlı yönlerinin kullanılabilmesi için e-spor hakkında bilgilendirici ve denetleyici çalışmalar yapılması gerekmektedir.

#### **Kaynakça**

- Wagner, Michael (2006).” On TheScientificRelevance of ESports”. InProceedings of the 2006 İnternational Conference on İnternet Computing and Conference on Computer Game Development.LasVegas, Nevada: CSREA Press: 437-440.
- Hamari, Juho, MaxSjöblom(2015). “What Is eSportsandWhy Do People Watch It?” İnternet Research.27(2):211-232.
- Argan, M., Özer, A., Akın, E. (2006).”Elektronik Spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları”. Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi. 1(2): 1306-4371

- Yuri Seo, Sang-Uk Jung (2006). "Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports". *Journal of Consumer Culture*. 16(3):635-655
- Yılmaz, E., Çağıltay K. (2004). "Elektronik oyunlar ve Türkiye." *TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı*. Ankara.
- Parshakov, Petr, and Marina A. Zavertiaeva. "Success in eSports: Does Country Matter?" (2015). <http://ssrn.com/abstract=2662343> / 24.12.2017
- Coskun, Engin, and Mesude Canan Öztürk (2016). "Steam dünyası: dijital oyun bloglarına yönelik bir değerlendirme." *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*. 4(2): 667-702
- Karahisar, T. (2014). "Türkiye’de dijital oyun sektörünün durumu". *Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manüplasyon Sempozyumu*, 21-23 Kasım 2013, Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları: 107-115.
- SIDEQIK (2016). <https://www.sideqik.com/sideqik-infographics-together-marketing/the-1bn-esports-industry> / 24.12.2017
- TUDOF(2012). [https://www.tbmm.gov.tr/arastirma\\_komisyonlari/bilisim\\_internet/doc/s/sunumlar/turkiye\\_dijital\\_oyunlar\\_federasyonu.pdf](https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/doc/s/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf) / 24.12.2017