

E-spor Oyuncularının Sporcu Kimlikleri ile Etkili İletişim Düzeyleri
Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Kaan KARAKUŞ 

DOI: <https://doi.org/10.38021/asbid.1117316>

ORJİNAL ARAŞTIRMA

Öz

Ordu Üniversitesi, Beden
Eğitimi ve Spor Yüksekokulu,
Spor Yöneticiliği Bölümü,
Ordu/Türkiye

Bu çalışmanın amacı e-spor oyuncularının sporcu kimlikleri ile etkili iletişim düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Çalışmanın örneklem grubunu 18 yaş ve üzeri 50 kadın 96 erkek e-spor oyuncusu oluşturmaktadır. Çalışmada veri toplama aracı olarak Sporcu Kimliği Ölçeği, Takım Sporlarında Etkili İletişim Ölçeği ve kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Çalışmanın verileri SPSS 21.0 programı ile yapılmıştır. Verilerin analizinde parametrik testler kullanılmıştır. Analiz sonuçlarına göre cinsiyet, spor yaşı ve branşı değişkenleri bakımından sporcu kimliği ve etkili iletişim puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmüştür. Gelir durumuna göre sporcu kimliği puanlarında anlamlı farklılık görülürken etkili iletişim puanlarında anlamlı farklılık görülmemiştir. Yaşa göre ise ölçek puanlarında anlamlı farklılık belirlenmemiştir. Sporcu kimliği ile etkili iletişim düzeyleri arasında pozitif yönlü ve orta düzeyli anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Sonuç olarak e-spor oyuncularının kendilerini bir sporcu olarak gördükleri söylenebilir. Sporculuk kimliğine yaklaştıkça iletişim becerilerinin artabileceği düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: E-spor, Sporcu Kimliği, Etkili İletişim

The Examination of Relationship Between E-sports
Players' the Athlete Identities and Effective
Communication Levels

Sorumlu Yazar:
Kaan KARAKUŞ
kaankarakus@odu.edu.tr

Yayın Bilgisi

Gönderi Tarihi:
16.05.2022

Kabul Tarihi:
09.06.2022

Online Yayın Tarihi:
28.06.2022

Abstract

The aim of this study is to examine the relationship between e-sports players' the athlete identities and effective communication levels. The sample group of the study consisted of 50 female 96 male e-sports players aged 18 and over. In the study, Athletic Identity Measurement Scale, Scale for Effective Communication in Team Sport and personal information form were used as data collection tool. The data of study was analyzed with SPSS 21.0 program. The normality of data distribution was examined. The parametric tests were used in data analysis. According to analysis, there was a statistically significant difference in sports identity and effective communication scores in terms of gender, sports age and branches variables. According to income status was a significant difference in athlete identity scores there was difference in athlete identity scores while there was a significant. According to the age, there were no significant differences in scale scores. It was determined, a positive and moderate significant relationship between athlete identity and effective communication levels. Consequently, it can be said that e-sports players consider themselves as athlete. It is thought that communication skills of e-sports players may increase as they get closer to sports identity.

Keywords: E-sports, Athlete Identity, Effective Communication

Giriş

Spor; bireylerin rekabet içerisinde kazanmayı hedefledikleri, amaca ve kurallara uygun yarıştıkları, esneklik ve kabiliyet becerisi isteyen, izleyenler için de seyir zevki olan bir etkinlik alanıdır (Fişek, 2003). Erdemli (1997)'ye göre spor, sadece insana özgü bir alandır. Özel bir bilinç ile yapılması gerekmektedir. Eğlence ve oyun özelliği barındırmalı ve toplumu bütünleştirmelidir. Literatürde spor için birçok tanım mevcuttur. Bu tanımlarda “insana özgü olması, yarışma ve rekabet içermesi, belirli sınırlar ve kurallar dahilinde gerçekleşmesi” gibi kavramlar ortak payda olarak göze çarpmaktadır. Bu anlamda bir etkinliği spor olarak değerlendirirken bu kavramlara dikkat edilmesi gerekmektedir. E-spor da bu kavramlardan yola çıkarak dikkat edilmesi gereken bir spor branşıdır. Wagner (2006) e-sporu bireylerin teknolojik imkanlar doğrultusunda bilişsel ve fiziksel olarak kendilerini geliştirdiği spor faaliyeti alanı şeklinde yorumlamıştır. Öyle ki birçok araştırmacı tarafından spor branşı olarak değerlendirilse de spor branşı olarak görmeyen, nitelendirmeyen araştırmacılar da mevcuttur (Farnand ve Gorbounov, 2021; Parry, 2018). Genel olarak fiziksel hareketliliğin az olması ve spor olarak dijital ortamlarda gerçekleşmesinden dolayı sıkça eleştirilmektedir. Fakat bu eleştirilere rağmen e-spor için bir spor branşı tanımlaması yapılabileceği düşünülmektedir.

Araştırmacıların eleştirileri ve görüşleri dışında bir diğer önemli ayrıntı ise oyunculardır. Spor bilimleri alanında sporcuların, bilişsel, fiziksel ve duygusal özelliklerini keşfetmek, sporcuların bir benlik kimliği belirlemesine neden olmuştur. Benlik kimliği, bireyleri birbirinden farklı kılar, özellikleri, nitelikleri, davranışları bakımından ben olmasını sağlar (Stryker ve Burke, 2000). Sporculardaki benlik kimliği ise bireyin kendine bir sporcu kimliği belirlemesine ve bunun neticesinde rollerini bir kimlikle yansıtmasına neden olmuştur (Brewer vd., 1993). Bu anlamda e-spor oyuncuları kendilerini bir sporcu olarak tanımlamıştır.

E-spor ekosistemi sanal bir dünyada dijital olarak hareketlilik sağlamaktadır. Oyunlar farklı cihazlarda (Bilgisayar, telefon, oyun konsolları) oynanabilmekte ve her oyunun kendine özgü stratejisi ve kuralları bulunmaktadır. Oyuncular oyunları, belirli bir sistem ve kurallar dahilinde oynadığı zaman bu oyun olmaktan çıkmakta ve bir spor yarışması haline gelmektedir. Öyle ki bir oyuncunun önemli bir müsabaka öncesi günde yaklaşık 8-10 saat kadar antrenman yaptığı bilinmektedir. Bu antrenmanlar esnasında dakikada 400 ince motor hareketi gerçekleştirmektedir (Sant ve Stafrace, 2021). Hatta tıpkı geleneksel sporlarda (futbol, basketbol, voleybol) olduğu gibi önemli bir turnuva, organizasyon öncesi takımlar kamp yapmaktadır. Sporcular antrenmanlarını uzaktan değil de çevrimdışı olarak yan yana devam ettirmektedir. Bütün bu etkinlikler e-sporun bir spor özelliği taşıdığı yönündedir. Tıpkı birçok branşta olduğu gibi e-spor da iletişim kurmak, müsabaka sonucu için çok önemlidir. Çünkü

iletişim, takım sporlarında koordine olmayı, rakip hakkında bilgi edinmeyi ve strateji geliştirmeyi sağlamaktadır. E-spor temelinde strateji ve iletişimin önemli olduğu, görsel, işitsel reaksiyonların sıkça ön planda durduğu bir branştır. Anlık olarak gösterilen refleksler ve gerekli bilgilerin takım arkadaşlarına aktarılması çok kısa bir süre içerisinde olmaktadır. Fakat geleneksel sporlardan farklı olarak e-sporunda iletişim, genellikle kulaklıklar ve mikrofonlarla sağlanmaktadır. Sporcular hem oyun içi sesleri hem de takım arkadaşlarının seslerini ayırt edebilmek için kulaklık kullanmak durumundadır. Bu bilgiler ışığında e-spor oyuncularının sporcu kimlikleri ile etkili iletişim düzeyleri arasındaki ilişkinin cinsiyet, yaş, gelir durumu spor yaşı ve e-spor branşına göre incelenmesi bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

Yöntem

Araştırma için Ordu Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu'ndan 28/04/2022 tarihli ve 2022-79 sayılı karar ile etik kurul onayı alınmıştır.

Araştırma Modeli

Çalışmada nicel araştırma yöntemi olan ve betimsel özellik taşıyan ilişkisel tarama yönteminden faydalanılmıştır. İlişkisel tarama yöntemi nicel araştırma yöntemlerinde iki farklı değişken arasındaki ilişkinin belirlenmesinde kullanılan istatistiksel işlemdir (Büyüköztürk, 2010).

Evren-Örneklem (Araştırma Grubu)

Araştırmanın evrenini Türkiye E-spor Federasyonu (TESFED)'na kayıtlı 14049 lisanslı e-spor oyuncusu oluşturmaktadır (TESFED, 2022). Araştırmanın örneklemini ise tesadüfi örneklem yoluyla seçilmiş 18 yaş ve üzeri 50 kadın, 96 erkek olmak üzere toplam 146 e-spor oyuncusu oluşturmaktadır. Tesadüfi örnekleme yolu, belirlenen evreni oluşturan her birimin bağımsız olarak eşit şekilde seçilme sayısını ifade etmektedir (Ural ve Kılıç, 2005). Örneklem büyüklüğünün belirlenmesi için çeşitli pratik kurallar bulunmaktadır. Bunlardan birisi Tavşancıl (2014) tarafından belirtilen 'ölçekler ile yapılan çalışmalarda örneklem büyüklüğünün belirlenmesi için her ölçek maddesinin en az 5 katı kadar katılımcı olmalıdır' önerisinden yola çıkarak örneklem hacmi belirlenmiştir (Sporcu Kimliği Ölçeği 7 madde, Etkili İletişim Ölçeği 15 madde, $22*5=110$ minimum örneklem hacmi).

Tablo 1

Katılımcıların tanımlayıcı bilgileri

Değişkenler	Kategori	n	%
Cinsiyet	Kadın	50	34.2
	Erkek	96	65.8
Yaş	18-21 yaş	89	61.0
	22-25 yaş	47	32.2
	26 ve üzeri yaş	10	6.8
Gelir Durumu	Düşük	64	43.8

	Orta	74	50.7
	Yüksek	8	5.5
Spor Yaşı	1-3 yıl	24	16.4
	4-6 yıl	32	21.9
	7 ve üzeri yıl	90	61.6
E-spor Branşı	MOBA	26	17.8
	Spor	71	48.6
	RTS	6	4.1
	Battle Royale	12	8.2
	FPS	31	21.2

Tablo 1'e göre katılımcıların cinsiyet dağılımında erkek katılımcılar (n=96, %65.8) kadın katılımcılara (n=50, %34.2) göre çoğunluğu oluşturmaktadır. Katılımcıların yaş dağılımında ise 18-21 yaş sporcuların (n=89, %61) 22-25 yaş (n=47, %32.2) ve 26 ve üzeri yaş sporculara (n=10, %6.8) göre daha fazla olduğu belirlenmiştir. Gelir durumunda ise orta gelire sahip katılımcıların (n=74, %50.7) düşük (n=64, %43.8) ve yüksek (n=8, %5.5) gelir durumlu katılımcılara göre çoğunluğu oluşturmaktadır. Spor yaşına göre dağılıma bakıldığında 7 ve üzeri yıl sporcu geçmişi olan katılımcılar (n=90, %61.6) 1-3 yıl (n=24, %16.4) ve 4-6 yıl (n=32, %21.9) olan sporculara göre daha fazla olduğu belirlenmiştir. Son olarak e-spor branş dağılımlarına bakıldığında spor branşında olan katılımcıların (n=71, %48.6) FPS (n=31, %21.2), MOBA (n=26, %17.8), battle royale (n=12, %8.2) ve RTS (n=6, %4.1) branşlarında olanlardan daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Çalışmada araştırmacının oluşturduğu 5 soruluk kişisel bilgi formu, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmış "Sporcu Kimliği Ölçeği" ve "Takım Sporlarında Etkili İletişim Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçeklerin araştırmada kullanılması için araştırmacılardan gerekli izinler alınmıştır.

Sporcu Kimliği Ölçeği

Brewer vd. (1993) tarafından geliştirilen, Öztürk ve Koca (2013) tarafından Türkçeye uyarlanan "Sporcu Kimliği Ölçeği" 7 madde ve tek boyuttan oluşan 7'li likert tipi ölçektir. Ölçekteki ifadeler "Hiç Katılmıyorum", "Çoğunlukla Katılmıyorum", "Biraz Katılmıyorum", "Kararsızım", "Biraz Katılıyorum", "Çoğunlukla Katılıyorum", "Tamamen Katılıyorum" şeklindedir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 7 en yüksek puan 49 olarak belirlenmiştir. Puanın yüksek olması sporcu kimliği düzeyinin yüksek, düşük olması sporcu kimliği düzeyinin düşük olduğunu göstermektedir. Çalışmada ölçeğin Cronbach alpha değeri $\alpha=.83$ olarak tespit edilmiştir. Öztürk ve Koca (2013) güvenilirlik analizleri sonucunda alfa güvenilirlik katsayısını $\alpha=.81$ olarak bulmuştur.

Takım Sporlarında Etkili İletişim Ölçeği

Sullivan ve Feltz (2003) tarafından geliştirilen, Alkan ve Tiryaki (2009) tarafından Türkçeye uyarlanan “Takım Sporlarında Etkili İletişim Ölçeği” 15 maddeden ve 2 alt boyuttan (Kabul Etme ve Pozitif Çatışma, Ayırt Etme ve Negatif Çatışma) oluşan 7’li likert tipi ölçektir. Ölçekteki ifadeler “Hiçbir Zaman”, “2”, “3”, “4”, “5”, “6”, “Her Zaman” şeklinde derecelendirilmiştir. Ölçekteki 3, 4, 5, 6, 8, 11, 13, 14 ve 15’inci maddeler kabul etme ve pozitif çatışma alt boyutunu, 1, 2, 7, 9, 10 ve 12’nci maddeler ise ayırt etme ve negatif çatışma alt boyutunu oluşturmaktadır. Çalışmada ölçeğin cronbach alpha değerleri kabul etme ve pozitif çatışma için $\alpha=.89$, ayırt etme ve negatif çatışma için $\alpha=.80$ olarak bulunmuştur. Alkan ve Tiryaki (2009) güvenilirlik analizleri sonucunda cronbach alpha değerlerini kabul etme ve pozitif çatışma için $\alpha=.86$, Ayırt etme ve negatif çatışma için $\alpha=.84$ olarak bulmuştur.

Verilerin Analizi

Çalışmada verilerin analizi için SPSS 21.0 paket programından yararlanılmıştır. Çalışmada elde edilen verilerin normallik dağılımlarını ölçmek için Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk değerleri incelenmiştir. İnceleme sonucunda verilerin normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir ($p>0.05$). Verilerin analizinde Independent Sample T-Testi, ANOVA ve Post-Hoc Tukey çoklu karşılaştırmalar testinden yararlanılmıştır. İki ölçek arasındaki ilişkinin analizi için Pearson Korelasyon analizinden faydalanılmıştır. Ölçeklerin cronbach alpha değerleri hesaplanmıştır. Yapılan analizlerin anlamlılık düzeyi $p<0.05$ değerinde belirlenmiştir.

Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde e-spor oyuncularının cinsiyet, yaş, gelir durumu, spor yaşı ve e-spor branşına göre sporcu kimliği puanları ile etkili iletişim puanlarına ait analiz sonuçları tablolar halinde verilmiştir. Son olarak e-spor oyuncularının sporcu kimlikleri ile etkili iletişim düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiş ve analiz sonucu tablo halinde verilmiştir.

Tablo 2

Cinsiyet değişkenine göre sporcu kimliği ve etkili iletişim puanlarının Independent Sample T-Testi sonuçları

Değişkenler	Cinsiyet	n	\bar{x}	ss	t	p
Sporcu Kimliği	Kadın	50	39.02	6.79	1.029	.305
Düzeyi	Erkek	96	37.66	7.90		
Etkili İletişim	Kadın	50	67.76	17.41	-3.777	.001*
Düzeyi	Erkek	96	77.88	14.19		
Kabul Etme ve	Kadın	50	34.06	9.64	-3.643	.001*
Pozitif Çatışma	Erkek	96	39.65	6.92		
Ayırt Etme ve	Kadın	50	24.18	8.26	-1.922	.057
Negatif Çatışma	Erkek	96	27.08	8.86		

* $p<0.05$

Tablo 2’de cinsiyete göre katılımcıların etkili iletişim puanları ile kabul etme ve pozitif çatışma puanlarında erkek sporcuların lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmektedir

($p < 0.05$). Sporcu kimliği düzeyi ve ayırt etme ve negatif çatışma puanlarında ise anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p > 0.05$).

Tablo 3

Yaş değişkenine göre sporcu kimliği ve etkili iletişim puanlarının tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları

Değişkenler	Yaş	n	\bar{x}	ss	f	p
Sporcu Kimliği Düzeyi	18-21	89	38.35	7.57	.333	.717
	22-25	47	38.08	7.82		
	26 ve üzeri	10	36.30	6.21		
Etkili İletişim Düzeyi	18-21	89	73.35	15.38	.492	.613
	22-25	47	76.06	17.57		
	26 ve üzeri	10	76.10	15.24		
Kabul Etme ve Pozitif Çatışma	18-21	89	37.84	8.18	.106	.899
	22-25	47	37.36	8.83		
	26 ve üzeri	10	38.60	8.47		
Ayırt Etme ve Negatif Çatışma	18-21	89	24.96	8.46	2.012	.138
	22-25	47	28.08	9.22		
	26 ve üzeri	10	26.70	7.88		

Tablo 3.'te yaşa göre katılımcıların sporcu kimliği puanları, etkili iletişim puanları ve alt boyut puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık belirlenmemiştir ($p > 0.05$).

Tablo 4

Gelir durumu değişkenine göre sporcu kimliği ve etkili iletişim puanlarının tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları

Değişkenler	Gelir	n	\bar{x}	ss	F	p	Anl. Fark.
Sporcu Kimliği Düzeyi	Düşük ^a	64	40.18	7.24	4.889	.009*	a>b
	Orta ^b	74	36.77	6.67			
	Yüksek ^c	8	34.25	12.90			
Etkili İletişim Düzeyi	Düşük ^a	64	77.95	14.67	2.865	.060	
	Orta ^b	74	71.51	14.98			
	Yüksek ^c	8	73.00	29.22			
Kabul Etme ve Pozitif Çatışma	Düşük ^a	64	39.56	6.85	2.889	.059	
	Orta ^b	74	36.17	8.57			
	Yüksek ^c	8	37.62	14.22			
Ayırt Etme ve Negatif Çatışma	Düşük ^a	64	27.42	8.92	1.336	.266	
	Orta ^b	74	25.08	7.90			
	Yüksek ^c	8	24.75	13.62			

* $p < 0.05$

Tablo 4.'te gelir durumuna göre katılımcıların sporcu kimliği puanlarında düşük gelirli sporcuların lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ($p < 0.05$). Etkili iletişim düzeyi, kabul etme ve pozitif çatışma, ayırt etme ve negatif çatışma puanlarında ise anlamlı farklılık belirlenmemiştir ($p > 0.05$).

Tablo 5

Spor yaşı değişkenine göre sporcu kimliği ve etkili iletişim puanlarının tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları

Değişkenler	Spor Yaşı	n	\bar{x}	ss	F	p	Anl. Fark.
Sporcu Kimliği Düzeyi	1-3 ^a	24	36.70	4.82	1.205	.303	
	4-6 ^b	32	37.06	9.07			
	7 ve üzeri ^c	90	38.88	7.51			
Etkili İletişim Düzeyi	1-3 ^a	24	70.33	7.31	1.025	.361	
	4-6 ^b	32	74.15	17.49			
	7 ve üzeri ^c	90	75.60	17.13			
<i>Kabul Etme ve Pozitif Çatışma</i>	1-3 ^a	24	38.25	7.04	.191	.827	
	4-6 ^b	32	36.96	8.74			
	7 ve üzeri ^c	90	37.87	8.61			
<i>Ayırt Etme ve Negatif Çatışma</i>	1-3 ^a	24	21.54	6.22	4.050	.019*	c>a
	4-6 ^b	32	27.00	8.99			
	7 ve üzeri ^c	90	26.97	8.92			

*p<0.05

Tablo 5'te spor yaşına göre katılımcıların ayırt etme ve negatif çatışma puanlarında 7 ve üzeri spor yılı lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur (p<0.05). Sporcu kimliği, etkili iletişim düzeyi, kabul etme ve pozitif çatışma puanlarında ise anlamlı farklılık tespit edilmemiştir (p>0.05).

Tablo 6

E-spor branşları değişkenine göre sporcu kimliği ve etkili iletişim puanlarının tek yönlü varyans (ANOVA) analizi sonuçları

Değişkenler	Branş	n	\bar{x}	ss	F	p	Anl. Fark.
Sporcu Kimliği Düzeyi	MOBA ^a	26	39.50	6.78	5.731	.001*	a>c
	Spor ^b	71	39.00	6.90			
	RTS ^c	6	27.50	4.92			
	Battle Royale ^d	12	41.91	4.52			
	FPS ^e	31	35.58	8.67			
Etkili İletişim Düzeyi	MOBA ^a	26	75.07	18.23	3.012	.020*	
	Spor ^b	71	71.38	15.15			
	RTS ^c	6	65.00	15.53			
	Battle Royale ^d	12	84.08	14.39			
	FPS ^e	31	78.90	14.79			
<i>Kabul Etme ve Pozitif Çatışma</i>	MOBA ^a	26	37.50	9.31	3.090	.018*	
	Spor ^b	71	36.45	7.23			
	RTS ^c	6	31.16	8.63			
	Battle Royale ^d	12	41.16	9.85			
	FPS ^e	31	40.83	8.27			
<i>Ayırt Etme ve Negatif Çatışma</i>	MOBA ^a	26	27.23	8.88	1.579	.183	
	Spor ^b	71	24.85	8.42			
	RTS ^c	6	24.16	4.57			
	Battle Royale ^d	12	31.16	9.38			
	FPS ^e	31	26.35	9.28			

*p<0.05

Tablo 6.'da e-spor branşına göre katılımcıların sporcu kimliği puanlarında MOBA branşındaki sporcuların lehine anlamlı farklılık saptanmıştır ($p<0.05$). Etkili iletişim puanları ile kabul etme ve negatif çatışma puanlarında anlamlı farklılık görülse de ($p<0.05$), gruplar arası ikili karşılaştırmalarda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p>0.05$). Ayırt etme ve negatif çatışma puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p>0.05$).

Tablo 7

Sporcu kimliği ölçeği ile takım sporlarında etkili iletişim ölçeği puanları arasındaki ilişkiye ait pearson korelasyon analizi sonuçları

		Etkili İletişim Ölçeği		Toplam Puan
		<i>Kabul Etme ve Pozitif Çatışma</i>	<i>Ayırt Etme ve Negatif Çatışma</i>	
Sporcu Kimliği Ölçeği	r	.379	.398	.421
	p	.001*	.001*	.001*
	n	146	146	146

* $p<0.01$

Tablo 7.'ye göre katılımcıların sporcu kimliği puanları ile etkili iletişim düzeyi puanları arasında pozitif yönde ve orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Sporcu kimliği puanları ile kabul etme ve pozitif çatışma puanları arasında pozitif yönde ve orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur. Sporcu kimliği puanları ile ayırt etme ve negatif çatışma puanları arasında pozitif yönde ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki görülmüştür ($p<0.01$).

Tartışma ve Sonuç

Araştırma; Türkiye'nin çeşitli bölgelerinden tesadüfi örneklem yoluyla belirlenen, profesyonel ya da amatör olarak e-spor ile ilgilenen sporcuların, etkili iletişim düzeyleri ile sporcu kimlikleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada katılımcıların cinsiyet, gelir durumu, spor yaşı ve e-spor branşı puanlarında anlamlı farklılık tespit edilirken, yaş puanlarında anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Katılımcıların sporcu kimliği puanları ile etkili iletişim puanları arasında pozitif yönde ve orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Çalışmada bağımsız değişkenlere göre e-spor oyuncularının sporcu kimliği ortalamaları ölçekten alınabilecek en yüksek puana ($\text{max.}=49$) yakın olduğu gözlemlenmiştir. Bu sonuçlara göre e-spor oyuncularının kendilerini bir sporcu olarak gördüğü yorumu yapılabilir. Literatür incelendiğinde e-spor oyuncularında mevcut araştırma konusu ile yapılmış başka bir çalışmaya rastlanılmamıştır.

Katılımcıların cinsiyet değişkenine göre sporcu kimliği puanlarında anlamlı farklılık görülmezken etkili iletişim düzeyi puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık belirlenmiştir. Literatür incelendiğinde Saraç ve Toprak (2017) kadın ve erkek sporcuların sporcu kimlikleri arasında anlamlı farklılık olmadığını tespit etmiştir. Yine Yanar vd. (2017) yaptığı çalışmada kadın ve erkek sporcuların sporcu kimlik düzeyi puanlarında anlamlı farklılığın olmadığını belirtmiştir. Bakır (2019)'ın yaptığı çalışma incelendiğinde kadın ve erkeklerin etkili iletişim puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılığın olduğu görülmüştür. Sezgin (2019) yaptığı çalışmada kadın ve erkeklerin iletişim düzeyi puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılığın olduğunu belirtmiştir. Demirtaş (2020)'ın yaptığı çalışma incelendiğinde kadın ve erkeklerin etkili iletişim puanlarında anlamlı farklılığın olmadığı görülmüştür.

Katılımcıların yaş değişkenine göre sporcu kimlikleri puanları ve etkili iletişim düzeyi puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Doğaner vd. (2020) yaptığı çalışmada sporcuların yaşlarına göre sporcu kimliği puanlarında anlamlı farklılık olmadığını belirtmiştir. Işık (2018)'ın yaptığı çalışma incelendiğinde futbolcuların yaşlarına göre sporcu kimliği puanlarında anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Çetinkaya (2015) yaptığı çalışmada takım sporu yapan sporcuların yaşlarına göre sporcu kimliği puanlarında anlamlı farklılık olmadığını belirtmiştir. Sezgin (2019) yaptığı çalışmada katılımcıların yaşlarına göre etkili iletişim puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Kıymaz ve Mıdık (2020) hemşireler üzerine yaptığı çalışmada hemşirelerin yaşlarına göre iletişim beceri puanlarında anlamlı farklılık olmadığını tespit etmiştir. Literatürdeki çalışmalar bu çalışmanın bulgularıyla paralellik göstermektedir. Spor yapmak her yaştan her bireyin doğal hakkıdır. Spor yapan bireyler belirli kurallar içerisinde spor aktivitesini gerçekleştirdiğinde kendilerini sporcu olarak değerlendirmektedir. Çalışmanın bulguları neticesinde yaş değişkenine göre sporcu kimliği puanlarında anlamlı farklılığın olmaması beklenen bir sonuç olmuştur. Katılımcıların yaşlarına göre etkili iletişim puanlarında anlamlı farklılığın olmaması ise insanların sosyal bir varlık olması ve sürekli olarak iletişim halinde bulunmasından dolayı olabileceği düşünülmektedir. İkinci bir etken ise özellikle e-sporun dijital bir ortamda yapılması ve sporcuların birbiriyle sürekli olarak iletişim halinde olmasından dolayı olduğu öngörülmektedir.

Sporcuların gelir durumlarına göre sporcu kimliği puanlarında istatistiksel olarak anlamlı fark görülürken, etkili iletişim puanlarında anlamlı fark tespit edilmemiştir. Doğaner vd. (2020) yaptığı çalışmada katılımcıların aile gelir durumlarına göre sporcu kimliği puanlarında anlamlı farklılık tespit etmemiştir. Doğaner vd. (2020) yapmış olduğu çalışmanın

bulguları bu çalışmanın bulgularıyla örtüşmemektedir. Literatürdeki çalışmanın örneklem grubunun farklı branşlarda olması ve e-spor branşında gerekli olan ekipmanın ekonomik anlamda önemli olması nedeniyle bu farklılığın olduğu düşünülmektedir. Mete (2021) ve Sezgin (2019)'in yaptıkları çalışmalar incelendiğinde katılımcıların gelir durumlarına göre etkili iletişim puanlarında istatistiksel olarak anlamlı fark görülmemektedir. Literatürde bahsi geçen bulgular bu çalışmanın bulgularıyla paralellik göstermektedir.

Katılımcıların spor yaşlarına göre sporcu kimliği puanlarında istatistiksel olarak anlamlı fark görülmezken, etkili iletişim ölçeği alt boyutu olan ayırt etme ve negatif çatışma puanlarında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir. Yanar vd. (2017) ve Çetinkaya (2015) yaptıkları çalışmada toplam spor yılına göre sporcu kimliği puanlarında anlamlı fark tespit etmezken Doğaner vd. (2020) ve Işık (2018)'in yaptığı çalışmada toplam spor yılına göre sporcu kimliği puanlarında anlamlı farklılık belirlemiştir. Literatürde çalışma bulgularına benzerlik gösteren araştırmalar olsa da benzerlik göstermeyen araştırmalar da tespit edilmiştir. Bunun sebebi olarak e-sporun ülkemizde henüz yeni bir spor branşı olması ve bilinirliğini spordan ziyade bir oyun olarak ortaya koymasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Katılımcıların e-spor branşına göre sporcu kimliği puanları, etkili iletişim toplam puanları ve kabul etme ve pozitif çatışma alt boyut puanlarında istatistiksel olarak anlamlı fark görülürken, ayırt etme ve negatif çatışma puanlarında anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Doğaner vd. (2020), Yanar vd. (2017), Çetinkaya (2015) yaptıkları çalışmada katılımcıların farklı spor branşlarına göre sporcu kimliği puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu tespit etmiştir. Alanyazın tarandığında farklı spor branşlarına göre takım sporlarında etkili iletişim puanlarının farklılığına yönelik çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak Arslanhan (2020) müzik eğitimi alan ve almayan öğrencilerin etkili iletişim becerilerini incelediği çalışmasında farklı bölümlerde eğitim gören öğrencilerin etkili iletişim puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığını tespit etmiştir. Mevcut çalışmanın bulguları bu çalışmanın bulgularıyla benzerlik göstermemektedir. E-spor diğer spor branşlarından farklı olarak dijital ortamda çevrimiçi ya da çevrimdışı şekilde oynanmaktadır. Fiziksel etkinliğin az olması ve sporcuların fiziksel olarak birbirine temasının olmamasından dolayı iletişim oldukça önem arz etmektedir. İkinci olarak ise e-sporun farklı branşlardaki oyunlarında iletişim düzeyi farklılık gösterebilmektedir. Aradaki farklılığın bu nedenlerden dolayı olduğu düşünülmektedir.

Son olarak katılımcıların sporcu kimliği puanları ile etkili iletişim puanları arasındaki ilişki incelendiğinde pozitif yönde ve orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir. Bu anlamda sporcuların sporcu kimliği düzeyi arttıkça etkili iletişim düzeyinin de artması beklenmektedir. Katılımcıların sporcu kimliği ortalamasına bakıldığında ($\bar{x}=38.13$)

ölçekten alınabilecek maksimum puana (maks.=49) yakın ve genel olarak yüksek bir puana sahip oldukları görülmektedir. Bu anlamda e-spor oyuncularının kendilerini bir sporcu olarak tanımladıkları ifade edilebilir. Bulut (2020) spor bilimlerinde görev yapan akademisyenlerin e-spora bakış açısını incelediği çalışmada akademisyenlerin e-sporu bir “spor” olarak görmediği, sağlık açısından da zararları olabileceği sonucuna ulaşmıştır. Bulut (2020)’un yapmış olduğu çalışma bulguları bu çalışmanın bulgularıyla örtüşmemektedir. Fişek (2003)’e göre spor; oyuncular arası rekabete ve kazanmaya dayalı, bilişsel ve fiziksel çaba isteyen, izleyenler açısından da seyir zevki ve estetiği olan, toplumun kültürünü ve özelliklerini yansıtan bir amaçtır. Erdemli (1997) ise sporun insana özgü olduğunu, özel bilinçle yapıldığını, bir eğlence, oyun aracı olarak kullanıldığını ve uzun süreli bir etkinlik olarak karşımıza çıktığı vurgulamıştır. Böylece e-spor hakkında yapılan eleştirilere karşın, literatürdeki bu bilgiler e-spor branşının sporun doğasına uygun olduğunu destekler niteliktedir. Çünkü e-spor kendi ekosisteminde rekabete dayanan, oyuncuların kazanmak için çabaladığı, belirli kurallar ve sınırlar içerisinde sürdürülen sosyal bir alandır. Bunun yanında izleyenler için rekabetçi yapısından dolayı ilgi ve heyecan uyandıran, estetik yönüyle de seyir zevki veren bir etkinlik alanıdır. Sonuç olarak e-spor oyuncularının sporcu kimliği düzeylerinin artmasıyla etkili iletişim seviyelerinin de artması beklenmektedir.

Öneriler

Çalışma sonuçlarına göre e-spor oyuncularının etkili iletişim düzeyleri arttıkça sporcu kimliği düzeyleri de artmaktadır. Bu bulgu neticesinde e-spor oyuncularına iletişim düzeylerini arttıracak e-spor organizasyonlarının yapılması ile sporcu kimliklerini güçlendireceği düşünülmektedir. Sporcu kimliği düzeylerinin artmasıyla motivasyonlarının artacağı ve performanslarında artış olacağı öngörülmektedir. Çalışmada elde edilen diğer bulguda kadın sporcuların erkek sporculara göre etkili iletişim düzeylerinin daha düşük olduğu görülmektedir. Kadın e-spor oyuncularının oyunlarda erkek oyunculara göre daha kolay arkadaşlık edindiği ve iletişim kurduğu bilinmektedir (Alp vd., 2020). Bu bilgi ışığında kadın oyuncuların oyun oynadıkça iletişim seviyelerinin de artacağı düşünülmektedir. Bu anlamda kadın oyunculara yönelik ulaşımı kolay ve güvenilir oyun platformları, organizasyonlar düzenlenmesi önerilmektedir.

Kaynakça

- Alkan, G., ve Tiryaki, Ş. (2009). *Takım Sporlarında Etkili İletişim Ölçeğinin Türk takım sporcularına uyarlanması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Alp, A.F., Çakmak, G. ve Kahveci, M.S. (2020). Ne bilir kadın oyun oynamayı? Kadın oyuncuların e-spor deneyimleri. *Türkiye Klinikleri Spor Bilimleri Dergisi*, 12(3), 322-329. doi:10.5336/sportsci.2020-73698

- Arslanhan, E. (2020). *Müzik eğitimi alan ve almayan eğitim fakültesi öğrencilerinin etkili iletişim becerileri ile duygusal zekâlarının incelenmesi ve karşılaştırılması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Bakır, S. (2019). Türkçe öğretmeni adaylarının etkili iletişim becerileri ile sorgulama becerileri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 13(30), 398-414. doi: 10.29329/mjer.2019.218.22
- Brewer, B.W., Van Raalte, J.L. ve Linder, D.E. (1993). Athletic identity: Hercules' muscles or achilles heel? *International Journal of Sport Psychology*, 24, 237-254.
- Bulut, M.S. (2020). *Spor bilimleri alanı akademisyenlerinin elektronik spora bakış açılarının incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kırıkkale.
- Büyüköztürk, Ş. (2010). Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Çetinkaya, T. (2015). *Takım sporlarında sporcu kimliği ve sürekli sportif kendine güven ilişkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Demirtaş, S. (2020). Müzik eğitimi anabilim dalı öğrencilerinin etkili iletişim becerileri: Pamukkale Üniversitesi örneği. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 99-109. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gefad/issue/6736/90559>
- Doğaner, S., Görmüş, M. ve Kılıç, M.Ö. (2020). Sporcu kimliği ile öz yeterlik arasındaki ilişkinin farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(49), 1465-1480. doi:10.17719/jisr.2020.4058
- Erdemli, A. (1997). Spor, hümanizm ve olimpizm. *İstanbul Üniversitesi Felsefe Arşivi Dergisi*, 30, 153-178. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iufad/issue/1309/15451>
- Farnand, S. ve Gorbounov, S. (2021). Point-counterpoint: Are eSports really sports? <https://www.mcgilltribune.com/sports/point-counterpoint-are-esports-really-sports-02232021/> adresinden 8 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.
- Fişek, K. (2003). Devlet Politikası ve Toplumsal Yapıyla İlişkileri Açısından Spor Yönetimi. İstanbul: YGS Yayınları.
- Gaming in Turkey. (2021). Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2021 Yayında. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2021-yayinda/> adresinden 06 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.
- Işık, U. (2018). Profesyonel ve amatör futbolcuların sportif kendine güven ve sporcu kimlikleri arasındaki ilişki. *Spor Eğitim Dergisi*, 2(3), 26-35. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/seder/issue/39031/452222>
- Kıymaz, D. ve Mıdık, Ö. (2020). Acil serviste çalışan hemşirelerin iletişim becerileri ile agresyon algıları ve şiddete maruz kalma durumları arasındaki ilişkinin belirlenmesi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(101), 419-437. doi:10.29228/ASOS.39597
- Metem, G. (2021). Türkçe öğretmeni adaylarının etkili iletişim becerileri ile iletişim kaygıları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Journal of History School*, 51, 1143-1173. doi: 10.29329/mjer.2019.218.22
- Öztürk, P., ve Koca, C. (2013). Sporcu kimliği ölçeğinin Türkçe formunun psikometrik özelliklerinin incelenmesi. *Hacettepe Journal Of Sport Sciences*, 24(1), 1-10. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sbd/issue/16372/171320>
- Parry, J. (2018). E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1) 3-18
- Sant, K., ve Micallef, S.K. (2021). Upper limb injuries secondary to overuse in the e-sports community. Is this a rising epidemic? *International Journal of E-sports*, 1(1).
- Saraç, L. ve Toprak, N. (2017). Sporcu kimliği ve homofobi ilişkisinin sporcu üniversite öğrencisi adayları örneğinde incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(2), 79-84. doi: 10.1501/Sporm_0000000311
- Sezgin, S. (2019). *Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının işbirlikli öğrenmeye yönelik tutumları ile etkili iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Niğde.

Stryker, S. ve Burke, P.J. (2000). The past, present, and future of an identity theory. *Social Psychology Quarterly*, 63(4), 284-297.

Sullivan, P. ve Feltz, D. (2003). Development of the Scale for Effective Communication in Team Sport. *Journal of Applied Social Psychology*, 33(8), 1693-1715. doi: 10.1111/j.1559-1816.2003.tb01970.x

Tavşancıl, E. (2014). Tutumların Ölçülmesi ve Spss ile Veri Analizi (5. Baskı). Ankara: Nobel Yayınevi.

Türkiye E-Spor Federasyonu. (2022). Sporcu lisansı ve vize işlemleri. <http://tesfed.gov.tr/haberler/sporcu-lisans-ve-vize-islemleri> adresinden 06 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.

Türkiye E-Spor Federasyonu. (2022). Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı İletişim. <http://tesfed.gov.tr/iletisim> adresinden 06 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.

Ural, A. ve Kılıç, İ. (2005). Bilimsel araştırma süreci ve SPSS ile veri analizi. Ankara: Detay Yayıncılık.

Wagner, M. (2006, June 26-29). On the scientific relevance of e-sports. Proceedings of the 2006 international conference on internet computing and conference on computer game development, (437- 440) Las Vegas, Nevada, USA.

Yanar, Ş., Kırandı, Ö. ve Can, Y. (2017). Tenis ve badminton sporcularının sporcu kimlik algısı ve başarı motivasyon düzeyleri arasındaki farklılıkların incelenmesi. *Spor Eğitim Dergisi*, 1(1), 51-58. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/seder/issue/31156/365694>



Bu eser [Creative Commons Atf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) ile lisanslanmıştır.