



Araştırma Makalesi / Research Article

E-Spor Oyuncularının Motivasyonu Üzerine Bir Araştırma* **

A Research on The Motivation of e-Sports Gamers

Sunay Güngör Gülsoy¹ 
Mustafa Zihni Tunca² 

MAKALE BİLGİSİ

Başvuru: 19.12.2023
Revizyon: 29.04.2024
Kabul: 21.08.2024
Yayın: 31.08.2024

Anahtar Kelimeler

E-spor
E-spor Pazarlaması
Motivasyon
E-spor Motivasyonu

Jel Kodları

Z0

ÖZ

Teknoloji ve dijitalleşmenin diğer alanlar gibi spor alanını da etkileyerek, spor paradigmasına farklı bir boyut kazandırması sonucunda yeni bir spor aktivitesi olarak e-spor ortaya çıkmıştır. E-spor bünyesinde çeşitli niş spor dallarını oluşturmuş olup, Lol, Volarant, CS:GO ve Hado bunlardan bazılarıdır. E-spor kullanıcılarının çoğunlukla gençler olması ve e-sporun onlar arasında giderek daha popüler hale gelmesi bu çalışmanın temel motivasyon kaynağını oluşturmaktadır. Bu çalışmada, Türkiye’de 90 ilde e-spor kulübü ve takımı bulunan üniversitelerde e-spor oynayan öğrencilerin motivasyonlarının genel not ortalaması ve yeni sosyal çevre oluşturma değişkenleri üzerinde etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın örneklemini Türkiye’de farklı şehirlerde bulunan ve üniversitelerde eğitim gören, e-sporde aktif olarak yer alan 558 amatör ve profesyonel e-spor oyuncuları oluşturmaktadır. Çalışmada Öz ve Üstün’ün (2019) yılında oluşturdukları beş alt boyuta sahip ‘E-spor Motivasyon Ölçeği’nden yararlanılmıştır. E-spor motivasyonları ile değişkenler arasında belirlenen hipotez testleri doğrultusunda korelasyon ve çoklu doğrusal regresyon analizleri gerçekleştirilmiştir. Çalışma sonucunda, E-sporcuların motivasyonlarının genel not ortalaması üzerinde bir etkisinin olmadığı, yeni sosyal çevre oluşturmaya ise pozitif ve anlamlı yönde kısmen etkilediği sonucuna varılmıştır.

MANUSCRIPT INFO

Submitted: 19.12.2023
Revised: 29.04.2024
Accepted: 21.08.2024
Published: 31.08.2024

Keywords

E-Sport
E-Sport Marketing
Motivation
E-Sport Motivation

Jel Codes

Z0

ABSTRACT

Technology and digitization have introduced a new dimension to sports by giving rise to e-sports. Disciplines under e-sports include League of Legends (LoL), Valorant, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), and Hado. The predominance of young individuals among e-sports users has contributed to its rising popularity, which motivates this study. The research aims to explore how the motivations of students involved in e-sports clubs and teams across 90 cities in Turkey affect their general grade averages and the formation of new social environments. The sample consists of 558 amateur and professional e-sports players from various universities in Turkey. The study uses the 'E-sports Motivation Scale' developed by Öz and Üstün (2019), which includes five sub-dimensions. Correlation and multiple linear regression analyses were performed to test hypotheses regarding e-sports motivations and related variables. The results indicate that while e-sports motivation does not significantly impact general grade averages, it positively and significantly influences the creation of new social environments.

Önerilen Atf

Suggested Citation

Gülsoy-Güngör, S., & Tunca, M. Z. (2024). E-spor oyuncularının motivasyonu üzerine bir araştırma. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 29(2), 71-84.

* Bu çalışma, Prof. Dr. Mustafa Zihni TUNCA danışmanlığında Sunay GÜNGÖR GÜLSOY tarafından hazırlanan “E-Spor Oyuncularının Motivasyonu Üzerine Bir Araştırma” başlıklı doktora tezinden faydalanılarak hazırlanmıştır.

** Bu çalışma için Süleyman Demirel Üniversitesi Etik Kurulu’ndan 103/9 sayılı ve 24.02.2021 tarihli etik kurul izni alınmıştır.

¹ Dr., Süleyman Demirel Üniversitesi, sunaygulsoy@sdu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-8390-9030>

² Prof. Dr., Süleyman Demirel Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, İşletme Bölümü, mustafatunca@sdu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-2315-905X>

EXTENDED SUMMARY

Introduction and Research Purpose

Technology and digitalization have impacted the sports field just as they have other areas, adding a new dimension to the sports paradigm. This dimension, shaped by the widespread use of computers and the rise of digital games, has shifted the application of sports to virtual environments. In this context, e-sports has emerged as a new sports activity. E-sports has created niche sports branches within itself, including games like League of Legends, Valorant, CS:GO, and Hado, among others. E-sports is predominantly practiced by young people. The sport's popularity, particularly among university students, has highlighted the need for research on e-sports. This study aims to examine how the motivations of university students who participate in e-sports through clubs and teams across 90 provinces in Turkey affect their overall grade point average and the development of new social environments.

Methodology

The research model was established in the study by Öz and Üstün (2019) to investigate the effects of e-sports motivation dimensions on overall grade point average and new social environment-building variables. An easy sampling method was used for sample selection. The population comprised 5,200 e-sports professionals or amateurs from 90 universities in Turkey with e-sports teams or clubs. It was determined that a sample size of at least 357 was needed, and surveys were conducted accordingly (Chief, 2008, pp. 41). However, considering potential margin of error, a total of 558 e-sports surveys were included in the study. Surveys were distributed online to the 90 universities after obtaining the necessary permissions, and responses were collected online. Factor analysis was performed to assess the overall grade point average of e-sports motivation and the dimensions influencing the new social environment. The data obtained from the factor analysis was tested for suitability using the KMO and Bartlett's Test (Sample Adequacy Test) and the Sphericity Test. Since the global test result was significant at the p-level, the factor model was applied. In the rotation process, the Principal Components Analysis method and the Varimax Rotation Method were used, and four iterations were performed. Four factors were identified with values of 1 and above. Although the E-Sports Motivation Scale is a five-factor scale, the Taxonomic and Competency factors were combined into a single factor during the factor analysis phase and renamed Emotion and Skill. After evaluating the factor loadings, a four-factor scale with 30 items was used. To assess the impact of e-sports motivation on the creation of a new social environment, multiple linear regression analysis was conducted on all factors separately.

Findings

Within the framework of the study's first hypothesis, the relationship between e-sports motivation and overall grade point average was examined. It was determined that there was no significant relationship between the two variables, leading to the conclusion that e-sports motivation does not affect the overall grade point average. However, e-sports motivation was found to have a meaningful impact on creating a new social environment. The hypothesis regarding this relationship was partially accepted, indicating a positive and meaningful association with the creation of a new social environment. The second hypothesis of the study explored the relationship between e-sports motivation and the creation of new social environments. It was found that there is a partially positive, moderate-level relationship. Additionally, the relationship between the Emotion and Skill factors and the creation of a new social environment showed a strong positive correlation. The relationship between the Self-Factor and the creation of a new social environment also demonstrated a high level of positive correlation. However, no significant relationship was found between the Competition and Success factors, leisure time evaluation dimensions, and the creation of new social environments.

Conclusion and Discussion

This study aims to investigate the impact of motivation among university students participating in e-sports clubs and teams across 90 provinces in Turkey on their overall grade point average (GPA) and the formation of new social environments. A review of the literature on e-sports and GPAs reveals that while students who dedicate more time to e-sports tend to have lower GPAs, findings are inconsistent. Some studies suggest a negative relationship between e-sports participation and GPA, while others argue that engaging in e-sports during university years can lead to intellectual and social maturation, potentially resulting in higher GPAs as students progress in their education. Contrary to the belief that e-sports fosters isolation and loneliness, Kowert et al. (2014) contend that e-sports players are socially active online and have no significant difference in the number of friends compared to non-gamers. Online games are recognized as effective tools for communication, helping emotionally sensitive individuals form new friendships and maintain offline connections. Additionally, socially anxious individuals find online games to be an appealing space for self-expression and easier participation in social settings (Desjarlais and Willoughby, 2010). Tamminen et al. (2015) emphasize the importance of the social environment in e-sports, highlighting factors such as social norms and team roles. Other studies indicate that playing games can reduce feelings of loneliness, particularly among young people (Martoncik and Loksa, 2016; Yilmaz and Karaca, 2008). Delello et al. (2021) identify five main academic benefits of playing e-sports: social interactions and teamwork, real-world connections, critical thinking and problem solving, scholarships, and relaxation, focus, and stress management. In conclusion, this research is notable as the first study to examine the effects of e-sports players' motivations on overall GPA and the creation of new social environments at both national and international levels. Amid ongoing discussions about whether e-sports should be recognized as a sport, and concerns about its social and academic impact, this study advocates for academic research to support the healthy development of e-sports.

Giriş

Toplumdaki bireylerin geçmişte çevrelerini gözlemlenmeleri ile taklit ederek oluşturdukları eylemler sonraki süreçte bilinçli bir yapıya dönüşerek kültürel bir değere sahip olan oyun kavramını oluşturmuştur (Uysal, 2005). 1958 yılında, NewYork, Brookheaven Ulusal Laboratuvarlarında, fizikçi Willy Higinbotham tarafından ilk kez karşılıklı etkileşim döngüsü ile geliştirilen oyun tarihte ilk bilgisayar oyunu olarak yerini almıştır (Nosowitz, 2008).

Teknolojinin gelişmesi ile oluşan dijitalleşme her alanda süreklilik arz etmektedir. Bireyin sosyal yaşamı içerisinde psiko-sosyal gelişimini desteleyerek hızlandırmasına yardımcı olan faktörlerin başında gelen spor alanı da bu değişimden ciddi bir biçimde etkilenerek diğer alanlara göre daha baskın bir konuma gelmiştir. (Ekmekçi, 2016). Çağdaş bilimde, hiçbir çalışma alanı diğer alanlardan kesin bir biçimde ayrılamamaktadır. Özellikle spor alanı gibi hızla gelişen bilişim ve bilgisayar bilim alanları içinde bu durum geçerlidir (Morgan, 2016). Spor alanında dijitalleşme, özellikle popüler branş olarak kendini gösteren e-spor çatısında gelişim göstermektedir. 1980'li yıllarda "arcade" isimli oyun makineleri ile gelişmeye başlayan e-spor, bireysel veya takım halinde oynanan, rekabet ve stratejiye dayalı bir spordur.

İnsan bilgisayar ara yüzleri aracılığı ile oyuncuların ve takımların rekabet ettikleri bir ortamda, sporun temel yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı bir spor türü olan E-spor, 21. yüzyılın en önemli spor dallarından biridir (Hamari ve Sjöblom, 2017). E-spor bilişim teknolojilerini kullanırken, oyuncuların mental yeteneklerini de geliştiren, organize edilmiş rekabete dayalı bir spor dalıdır (Kocadağ, 2017; Jenny vd.,2017). Rekabet avantajı, karmaşık pazar ortamında, firmaların rakiplerinden daha yüksek performans elde etme kabiliyetini ifade eder (Pratono vd., 2019). E-spor pazarlamasında firmalar değişen talepleri ticari ve mikro ekonomik düzeyde değerlendirerek, değer yaratan bir dijital pazarlama alanında değerlendirmelidir (ChaffeSey ve Patron, 2012). Algılanan değerinde tüketiciyi tanımak için birincil parametre olduğu düşünüldüğünde, motivasyonun davranış ve performans belirlemede (Caniëls vd., 2019; Kim vd., 2015; Williams vd., 2017) rolü bulunduğu düşünülmektedir. Motivasyon bir sporunun performansı için önemli bir bileşendir. Bu bileşenler; güç, başarı, statü fiziksel uygunluk, yarışma, hareket ve aktif olma (Lodewyk ve Muir, 2017), arkadaşlık alt boyutlarına ilişkin organizmayı belli bir sistemle eyleme geçiren uyarıların toplamıdır (Akman ve Can, 2017; Aycan ve Yıldız, 2016; Aydoğdu vd., 2018; Babbie, 2016; Bora ve Cengiz, 2016).

Son yıllarda e-spor motivasyonuna yönelik yapılan çalışmalarda; e-spordan hoşlanma, e-spor pazarlamasının içerisinde yer alan oyun tutkusu, maddi kazanç sağlama (Cranmer vd., 2021), kariyer sahibi olma, eğlence bileşenlerinin e-spor motivasyonuna teşvik ettiği faktörler olduğu belirtilmektedir (Lokhman vd., 2018; Mustafaoğlu vd., 2018). Ayrıca e-spor motivasyonuna yönelik olarak yapılan diğer çalışmalarda; beceri gösterme, kariyer, sosyalleşme, gerçek hayattan kaçış, oyun bilgisi yönünden gelişme isteği, iletişim, keyif alma, spor yapma isteği, boş zaman değerlendirme, yetkinlik, ilişkisel benlik, kişisel kazanç, takım duygusu e-spor motivasyon boyutları olarak değerlendirilmektedir (Seo, 2016; Weiner ve Dwyer, 2017; Hamari ve Sjöblom, 2017; Himmelstein vd., 2017; Saleh vd., 2018; Gül vd., 2019; Öz ve Üstün, 2019; Ayas, 2020). E-spor motivasyonu boyutları aşağıda sunulmuştur.

Başarı Motivasyonu: Sporunun hedefini gerçekleştirebilmek için zorluklara direnmesi, başarıya inanması, inancının davranışa dönüşmesi sürecidir. Başarılı olmak için öz benliğinde olumlu hedefe odaklanmış sporcular, hedefe odaklanmamış sporculara göre daha başarılıdır. Bu yüzden başarı motivasyonu psikolojik ve davranışa dönen bir süreçtir (Li vd., 2020; Moravec ve Ágoston, Wilson vd., 2019).

Eğlence: Sporun insanların heyecan sağlayarak günlük yaşamın gerginliğini hafifletmesine izin verdiğini öne süren boyut eğlence boyutudur. Eğlencenin katılım ve aracılı spor tüketimi (izleyici olmak) üzerinde güçlü bir etkisi vardır (Kim ve Mao, 2019).

Kariyer: Bireyin belirlemiş olduğu amaçları doğrultusunda bu amaçlara ulaşma derecesi kariyeridir. Sporunun da spor hayatında gelmek istediği nokta için yaptığı tüm çalışmaları spor kariyerini oluşturmaktadır. Bu durum içsel motivasyon sağlamaktadır. Bilgili, sağlıklı, kendi deneyimlerinden faydalanarak öz disiplin sağlayan sporcular iyi bir kariyer elde ederler (Bingöl ve Gündoğdu, 2020, s. 246; Cece vd, 2019).

Kazanç: Dışsal motivasyon türlerinden biri olan kazanç boyutu maddi ve kişisel kazanç olmak üzere iki bölümde değerlendirilebilir (Özdenk, 2018, s. 83). Sporunun sporda maddi bir kazanç sağlayabilmesi için lisanslı olması gerekmektedir. Kişisel kazanç ise, sporunun başarılı deneyimlerinin toplamı, onun ne kadar iyi bir sporcu olduğunun göstergesi olup kişisel kazanç olarak değerlendirilebilir (Nazlı ve Yağmur, 2021).

Diğer: Beceri, sporunun bir işi başarma, gerektiği gibi davranma durumudur. Statü, sporunun sahip olduğu durumdur. Yarışma, sporunun girdiği her müsabakadır. Sosyalleşme, sporunun takım ruhu içerisinde o gruba aidiyet duygusu hissederek, bir bütün olarak davranmasıdır. Hayattan kaçış durumu, sporcuların gündelik hayatın zorunluluklarından kaçarak, kendilerini rahatlatma, gevşeme için yapılan spor türüdür. Bilgi edinme, sporunun kendi alanı konusundaki öğrenme ve bu öğrendiklerini eyleme dönüştürebilmesidir. Rekabet, sporunun bireysel veya takım olarak kazanma içgüdüğü ile hareket etmesidir (Nazlı ve Yağmur, 2021; Parry, 2019, s. 4).

Yapılan çalışmalar incelendiğinde, genel olarak e-spor motivasyonuna yönelik faktörlerin belirlenmeye çalışıldığı görülmektedir. Ayrıca, çalışmalarda e-sporun bireylerin genel not ortalamasını olumsuz yönde etkilediği, sosyal çevre ortamından uzaklaştırarak bireyleri yalnızlaştırdığına dair bulgular da yer almaktadır (Macey ve Hamari, 2018). E-spor oyuncularının motivasyonunun genel not ortalaması ve yeni sosyal çevre oluşturma üzerindeki etkisini araştırmaya yönelik ulusal ve uluslararası çalışmalara ise literatürde yaygın olarak rastlanmamıştır. Bu sebepten ötürü, bu araştırmada Türkiye'de 90 ilde E-spor kulübü ve takımı bulunan üniversitelerde e-spor oynayan öğrencilerin motivasyonlarının genel not ortalaması ve yeni sosyal çevre oluşturma üzerindeki etkisinin incelenmesi doğrultusunda aşağıda verilen hipotezler test edilmiştir.

- H₁: E-spor motivasyonunun genel not ortalaması üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.
H_{1a}: Duygu ve beceri boyutunun, genel not ortalaması üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.
H_{1b}: İlişkisel benlik boyutunun, genel not ortalaması üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.
H_{1c}: Rekabet ve başarı boyutunun, genel not ortalaması üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.
H_{1d}: Boş zaman değerlendirme boyutunun, genel not ortalaması üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.
H₂: E-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı etkisi vardır.
H_{2a}: Duygu ve beceri boyutunun, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.
H_{2b}: İlişkisel benlik boyutunun, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.
H_{2c}: Rekabet ve başarı boyutunun, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.
H_{2d}: Boş zaman değerlendirme boyutunun, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.

1. Yöntem

Araştırmada e-spor motivasyon boyutları ile genel not ortalaması ve yeni sosyal çevre arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla ilişkisel tarama yaklaşımından yararlanılmıştır. Araştırmanın, bağımsız değişkeni e-spor motivasyon boyutları; duygu ve beceri, ilişkisel benlik, rekabet ve başarı, boş zaman değerlendirme ile bağımlı değişkenleri genel not ortalaması ve yeni sosyal çevredir.

1.1. Araştırma Grubu

Araştırmanın örneklem seçiminde kolayda örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Türkiye’de e-spor takımı veya kulübü bulunan 90 tane üniversitedeki amatör veya profesyonel 5.200 e-sporcu araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. 5.200 anakütle büyüklüğü için en az 357 adet örnek alınması ve anket yapılması gerektiği görülmüştür (Tabachnick ve Fidell 2007). Eksik ve hatalı anketlerin bulunabileceği göz önüne alınarak toplamda 558 e-sporcu anket uygulamasına dahil edilmiştir. Katılımcılara yönelik tanımlayıcı istatistikler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Durumu ve E-spor Hakkındaki Görüşlerinin Dağılımı

Cinsiyet	n	%	Yaş Grupları	n	%
Erkek	449	80,5	17-20 Yaş	162	29
Kadın	109	19,5	21-24 Yaş	254	45,5
			25 Yaş Üstü	142	25,4
Toplam	558	100		558	100
Öğrenim Alanı	Genel Not Ortalamaları				
Sosyal Bilimler	207	37,1	0-1,99	282	50,5
Fen Bilimleri	250	44,8	2-2,99	276	49,5
Eğitim Bilimleri	101	18,1			
Toplam	558	100		558	100
E-spor Oynama Süresi (Yıl)	E-spor Oynama Süresi (Saat [Gün Bazında])				
0-5	247	44,27	0-6	313	56,1
6-10	309	55,37	6+	245	43,9
11+	2	0,36			
Toplam	558	100		558	100
Aylık Gelir	Aylık Elde Edilen Gelir Düzeyi (TL.)				
Evet	47	8,4	0-100	511	91,6
Hayır	511	91,6	101-600	47	8,4
Toplam	558	100		558	100

Tablo 1. (Devamı) Katılımcıların Demografik Durumu ve E-spor Hakkındaki Görüşlerinin Dağılımı

Aylık Yapılan Harcama Düzeyi (TL.)			Oynanan Cihaz		
Harcama Yapmayanlar	84	15,1	Bilgisayar	424	76
0-50	408	73,1	Akıllı Telefon	63	11,3
51-900	59	10,6	Birkaç Cihaz	71	12,7
901-1500	7	1,3			
Toplam	558	100		558	100
Yayıncı Kanal			En Çok Oynanan İlk 3 Oyun		
Twitch	353	63,3	Diğer Oyunlar	241	43,2
Youtube	205	36,7	LOL	169	30,3
			CS: GO	97	17,4
			Değerlendirmeyenler	51	9,1
Toplam	558	100		558	100
E-spor'da Başarılı			E-spor Teklif		
Evet	233	41,8	Evet	52	9,3
Hayır	325	58,2	Hayır	506	90,7
Toplam	558	100		558	100
E-spor Takımı			E-spor Geleceği		
Oynamadım	522	93,5	Gelecekteki İş	494	70,6
Oynadım	36	6,5	Destek Verilmeli	100	17,9
			Oyun	64	11,5
Toplam	558	100		558	100
Yeni Sosyal Çevre Oluşturma					
Kesinlikle Katılmıyorum	86				
Katılmıyorum	42				
Ne katılıyorum ne katılmıyorum	105				
Katılıyorum	117				
Kesinlikle Katılıyorum	208				
Toplam	558	100			

1.2. Veri Toplama Aracı

Bu çalışmanın etik onayı, Süleyman Demirel Üniversitesi Etik Kurulu'ndan alınmıştır (103/9 - 24.02.2021). Üniversitelerde e-spor oynayan öğrencilerin motivasyonlarının genel not ortalaması ve yeni sosyal çevre oluşturmadaki etkisini ölçmeyi amaçlayan bu araştırma için geliştirilen hipotezleri test etmek amacı ile Öz ve Üstün (2019) tarafından hazırlanan E-spor Motivasyon Ölçeğinden yararlanılmıştır.

Oluşturulan anket beş faktörlü bir yapıda olup, ölçek 5'li Likert tipinde hazırlanmıştır (1=kesinlikle önemsiz,..., 5= kesinlikle önemli). Ölçekte olumsuz ifadeler içeren ters maddeler bulunmamaktadır. Toplam madde sayısı 47 olup, 5 alt boyuttan oluşmaktadır. Alt boyutlar sırayla 1-15 arası maddeler Taksonomik Alan, 16-26 maddeler Yetkinlik, 27-33 maddeler İlişkisel Benlik, 34-41 arası maddeler Rekabet ve Başarı, 42-47 arası maddeler Boş Zaman Değerlendirme olarak yer almaktadır. Katılımcıların ölçekten alabileceği en düşük puan 47 ve en yüksek puan 235'tir. Ölçekten alınan puanların yüksek olması, ilgili alt boyutun ve unsurların bireyin motive olmasında daha etkili olduğunu ifade etmektedir. Madde toplam korelasyon katsayısı 0.665 ve 0.830 arasında değişmektedir. Toplam güvenilirlik katsayısı ise Cronbach Alpha Değeri 0,72 olarak bulunmuştur (Öz ve Üstün, 2019).

1.3. Verilerin Analizi

Araştırma grubunun özelliklerinin tanımlanması adına betimsel istatistik analizi yapılmıştır. Elde edilen verilerin analizine ve bulguların yorumlanmasına geçilmeden önce normallik, doğrusallık, varyans kovaryans homojenlik varsayımlarını karşılayıp karşılamadığı kontrol edilmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2013). E-spor motivasyonunun genel not ortalaması ve yeni sosyal çevre oluşturmasını etkileyen belirleyici faktör boyutlarının belirlenmesi için faktör analizi gerçekleştirilmiştir. Faktör Analizi aşamasında elde edilen verilerin faktör analizine uygun olup olmadığı KMO ve Bartlett Testi/Örneklem Uygunluk Testi ve Küresellik Testi ile test edilmiştir. Toplam 47 maddeden oluşan 'e-spor boyutuna' uygulanan test sonucunda KMO değeri 0.966 çıkmıştır. ($X^2=2223,147$; $df=108$; $p=0,000$). Faktör Analizinde KMO ölçütü 0,70-0,80 arasında olduğunda 'orta düzey' ve 0,80-0,90 arasında olduğunda 'iyi' olarak kabul edilmektedir (Çokluk ve Şekercioglu, 2012). Ayrıca Küresellik Testi sonucu p değerinin anlamlılık seviyesinde bulunduğundan faktör modelinin uygulanmasına karar verilmiştir. Ölçeğin Güvenilirlik Analizi sonucunda elde edilen katsayının 0,70 ile 1,00 arasında olduğu görülmektedir. 0.961 olarak bulunan Güvenilirlik Katsayısı ölçeğin maddelerinin kabul edilebilir seviyede olduğunu göstermektedir. Araştırmada kullanılan ölçek puanlarının birbirleriyle ilişkisini analiz etmek için Pearson Korelasyon analizi kullanılmıştır. Normal dağılım sergilediği belirlenen veriler üzerinde, genel not ortalaması ve yeni sosyal çevre oluşturma değişkenleri ile oluşturulan çalışmanın hipotezleri doğrultusunda çoklu doğrusal regresyon analizleri uygulanmıştır.

2. Bulgular

Verilere uygulanan faktör analizi sonucunda, Temel Bileşenler analiz yöntemi ve döndürme işleminde Varimax Rotasyon Yöntemi kullanılmış ve dört iterasyon meydana gelmiştir. E-spor Motivasyon Ölçeği beş faktörlü bir ölçek olmasına rağmen; Faktör Analizi aşamasında Taksonomik ve Yetkinlik faktörlerinin tek faktör altında birleşmesinden dolayı, iki faktör birleştirilerek Duygu ve Beceri olarak yeniden adlandırılmıştır. Madde faktör yükleri değerlendirilerek, dört faktör ve 30 maddelik ölçek oluşturulmuştur. Öz değerleri bir ve üzerinde dört faktör elde edilmiştir. E-spor Motivasyon Boyutları; Duygu ve Beceri (14 madde), Rekabet ve Başarı (6 madde), Boş Zaman Değerlendirme (5 madde), İlişkisel Benlik (5 madde) olmak üzere dört boyuttan oluşmaktadır. Bu dört faktörün toplam açıklanan varyans değeri %61,093'tür. Tablo 2'de her bir faktör altında yer alan maddelerin faktör yüklerine yer verilmiştir.

Tablo 1. Maddelerin Faktör Yükleri

Maddeler	Duyusal Beceri	Rekabet ve Başarı	Boş Zaman Değerlendirme	İlişkisel Benlik
DB1. E-spor ile yeni beceriler kazanıyorum	0,773			
DB2. E-spor aktiviteleri özgür hissettiriyor	0,766			
DB3. E-spor aktivitelerinde oynarken oyuncular ve takımlar hakkındaki bilgimi kullanıyorum	0,746			
DB4. E-spor aktivitelerinin tasarımları ilgimi çekiyor.	0,741			
DB5. Canlı grafiklerle E-spor aktivitelerinin sanal yönlerinden keyif alıyorum	0,734			
DB6. E-spor ilgimi çekiyor	0,721			
DB7. E-spor' da stratejilerimi simüle ederim	0,720			
DB8. E-spor aktivitelerinde başka bir ben ortaya çıkıyor ve bambaşka bir dünyayı görmemi sağlıyor	0,692			
DB9. E-spor aktiviteleri beni rahatlatıyor	0,683			
DB10. Spor video oyunları oynuyorum çünkü beni heyecanlandırırlar	0,636			
DB11. Bazı Spor Aktivitelerinden aldığım keyfi dijital platformdan da aldığım için katılım sağlıyorum	0,634			
DB12. Gerçekçi grafikler nedeniyle dijital platformda spor video oyunları oynuyorum	0,624			
DB13. E-spor'da kendimi geliştireceğime/yükseleceğime inanıyorum	0,599			
DB14. E-spor aktivitelerine katıldığımda spor bilgimi de kullanabiliyorum	0,589			
RB3. E-spor bana statü ve saygınlık kazandırıyor		0,787		
RB4. E-spor bana popülerlik kazandırıyor		0,78		
RB5. Başkalarına da en iyi olduğumu kanıtlamak için oynamayı seviyorum		0,762		

RB6. Birine karşı kaybettiğimde, hemen onu yenmek için tekrar oynamak istiyorum	0,737	
RB7. E-spor' da en hızlı ve en yetenekli kişi olmak benim için önemli	0,727	
RB8. E-spor "da başarılı olduğum için oynuyorum	0,731	
BZD1. E-spor, ciddi boş zaman aktivitesi olarak tempomun değişmesini sağlıyor sağlıyor		0,731
BZD2. E-spor oyunlarına kolay ulaşıldığı için tercih ediyorum		0,688
BZD3. E-spor normal rutinimden çıkıp mola vermeme yardımcı olur		0,668
BZD4. E-spor diğer boş zaman aktivitelerinden daha çok beni oyalar/ daha çok dikkatimi dağıtır		0,630
BZD5. E-spor gerçek hayattaki problemlerden uzaklaşmamı sağlar		0,591
BZD6. E-spor aktivitelerine müsait olduğumda ne zaman istersem katılabiliyorum		0,783
İB1. Çevrem E-spor aktivitelerine katılmamı istediği için oynuyorum		0,723
İB2. Yeni insanlar ile tanışmak için oynuyorum		0,720
İB3. Kendimi sanal ortamda daha iyi ifade edebiliyorum		0,596

Araştırmada kullanılan ölçek puanlarının birbirleriyle ilişkisini analiz etmek için Pearson Korelasyon analizi kullanılmıştır. Ölçeğin kendi boyutları ile değişkenler arasındaki ilişki Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. Korelasyon Tablosu

	Duygu ve Beceri	İlişkisel Benlik	Rekabet ve Başarı	Boş Zaman Değerlendirme	Genel Not Ortalaması	Sosyal Çevre Ortamı
Duygu ve Beceri	-	0,560	0,633	0,735	0,008	0,699
İlişkisel Benlik		-	0,669	0,546	-0,014	0,592
Rekabet ve Başarı			-	0,593	-0,008	0,639
Boş Zaman Değerlendirme				-	0,101	0,595
Genel Not Ortalaması					-	
Yeni Sosyal Çevre						-

*p<0,05, ** p<0,01

Duygu ve Beceri alt boyutu ile İlişkisel Benlik arasında ($r=,560$) orta ilişki, Rekabet ve Başarı ($r=,633$) ve Boş Zaman Değerlendirme ($r=,735$) arasında yüksek ilişki mevcuttur. Duygu ve Beceri ve Genel Not Ortalaması ($r=,008$) arasında, İlişkisel Benlik Genel Not Ortalaması ($r=-,014$), Rekabet ve Başarı Genel Not Ortalaması ($r=-,008$), Boş Zaman Değerlendirme ve Genel Not Ortalaması ilişkili olma ($r=,101$) arasında ilişkinin olmadığı ya da çok zayıf ilişki mevcuttur. Duygu ve Beceri ile Yeni Sosyal Çevre Ortamı ($r=,699$) arasında yüksek düzeyde ilişki, İlişkisel Benlik Yeni Sosyal Çevre Ortamı ($r=,592$) orta düzeyde ilişki, Rekabet ve Başarı Yeni Sosyal Çevre Ortamı ($r=,639$) yüksek düzeyde ilişki, Boş Zaman Değerlendirme ve Yeni Sosyal Çevre Ortamı ilişkili olma ($r=,595$) arasında orta düzeyde ilişki mevcuttur.

Araştırmada ilk olarak e-spor motivasyonunun genel not ortalaması üzerindeki etkisini görebilmek için çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Daha sonra e-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturmadaki etkisini görebilmek için tüm faktörler üzerinde ayrı ayrı çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır.

'H1: E-spor motivasyonunun genel not ortalaması üzerinde anlamlı etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin analizi için çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Analizde genel not ortalaması bağımlı değişken, e-spor motivasyon ölçeğindeki duygu ve beceri, rekabet ve başarı, boş zaman değerlendirme ve ilişkisel benlik faktörleri bağımsız değişken olarak kabul edilmiştir. Elde edilen veriler Tablo 4'te yer almaktadır.

Tablo 4. E-Spor Motivasyonunun Genel Not Ortalaması Üzerindeki Etkisi

Model	Standartlaştırılmamış Katsayılar		Standartlaştırılmış Katsayılar			%95 Güven Aralığı			
	B	Standart Hata	Beta	t	P	Üst Sınır	Alt Sınır	VIF	Adjusted R ²
Sabit (Constant)	1,859	0,076	-,04	24,52	0,000				
Ortalama Duygu ve Beceri	-,019	0,03	-,04	,6	0,51	-,014	-,027	2,533	0
Ortalama İlişkisel Benlik	-,014	0,02	-,03	,6	0,52	-,008	-,027	1,956	
Ortalama Rekabet ve Başarı	-,010	0,02	-,1	,5	0,65	-,054	-,019	2,248	
Ortalama Boş Zaman Değerlendirme	,053	0,03	,124	1,904	0,57	0,54	0,81	2,358	

p<0,05

Tablo 4 incelendiğinde 'H1: E-spor motivasyonunun genel not ortalaması üzerinde anlamlı etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin reddedildiği ve e-spor motivasyonunun genel not ortalaması üzerinde bir etkiye sahip olmadığı görülmektedir (p>0,05). Bu nedenle oluşturulan;

H1a: 'Duygu ve beceri boyutunun, genel not ortalaması üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin reddedildiği ve duygu ve beceri boyutunun genel not ortalaması üzerinde bir etkiye sahip olmadığı görülmektedir. (p>0,05)

H1b: 'İlişkisel benlik boyutunun, genel not ortalaması üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin reddedildiği ve ilişkisel benlik boyutunun genel not ortalaması üzerinde bir etkiye sahip olmadığı görülmektedir. (p>0,05)

H1c: 'Rekabet ve başarı boyutunun, genel not ortalaması üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin reddedildiği ve rekabet ve başarı boyutunun genel not ortalaması üzerinde bir etkiye sahip olmadığı görülmektedir. (p>0,05)

H1d: 'Boş zaman değerlendirme boyutunun, genel not ortalaması üzerinde anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin reddedildiği ve boş zaman değerlendirme boyutunun genel not ortalaması üzerinde bir etkiye sahip olmadığı görülmektedir. (p>0,05)

'H2: E-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin analizi için çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Analizde yeni sosyal çevre oluşturma bağımlı değişken, e-spor motivasyon ölçeğindeki duygu ve beceri, rekabet ve başarı, boş zaman değerlendirme ve ilişkisel benlik faktörleri bağımsız değişken olarak kabul edilmiştir. Elde edilen veriler Tablo 5'te gösterilmiştir.

Tablo 2. E-Spor Motivasyonunun Yeni Sosyal Çevre Oluşturmada Etkisi

Model	Standartlaştırılmamış Katsayılar		Standartlaştırılmış Katsayılar			%95 Güven Aralığı			
	B	Standart Hata	Beta	t	P	Üst Sınır	Alt Sınır	VIF	Adjusted R ²
Sabit (Constant)	0,18	0,153		1,178	0				
Ortalama Duygu ve Beceri	0,586	0,059	0,431	0,6	0	0,699	0,387	2,533	0,583
Ortalama İlişkisel Benlik	0,366	0,044	0,316	0,6	0	0,639	0,331	1,956	
Ortalama Rekabet ve Başarı	0,078	0,046	0,7	0,5	0,089	0,592	0,072	2,248	
Ortalama Boş Zaman Değerlendirme	0,085	0,056	0,64	1,904	0,13	0,595	0,064	2,358	

Yeni Sosyal Çevre Oluşturma (0,18)=(0,586)*DBF+(0,336)*İB

p<0,05

Tablo 5 incelendiğinde; e-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturma üzerinde etkisi olup olmadığını belirlemek için yapılan çoklu doğrusal regresyon analizine göre kurulan modelin anlamlı olduğu görülmektedir. 'H2: E-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin kısmen kabul edildiği e-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturma üzerinde pozitif, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. F (4.553)= 193.258, P<0,05, ve bağımlı değişken varyansın %58'ini (R²=0,58) bağımsız değişkenler tarafından açıklandığı bulunmuştur. Buna göre, duygu ve beceri faktörünün yeni sosyal çevre oluşturmadaki etkisini ölçmek için oluşturulan:

'H2a: Duygu ve beceri boyutu yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' hipotezi kabul edilir (β=0,58, t (553)=0,6, P<0,05)

'H2b: İlişkisel benlik boyutu, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' hipotezi kabul edilir ($\beta = 0,36$, $t(553) = 0,6$, $P < 0,05$).

'H2c: Rekabet ve başarı boyutu, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' hipotezi reddedilir. E-spor rekabet ve başarı faktörünün yeni sosyal çevre oluşturma üzerinde etkisinin olmadığı görülmektedir ($p > 0,05$).

'H2d: Boş zaman değerlendirme boyutu, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' hipotezi reddedilir. E-spor boş zaman değerlendirme faktörünün yeni sosyal çevre oluşturma üzerinde etkisinin olmadığı görülmektedir ($p > 0,05$).

'H2a: Duygu ve beceri boyutu yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin analizi için çoklu regresyon analizi yapılmıştır. Analizde yeni sosyal çevre bağımlı değişken, duygu ve beceri faktörünün içerisinde yer alan 14 madde bağımsız değişken olarak kabul edilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 6'da gösterilmiştir.

Tablo 6. Duygu ve Beceri Faktörünün Yeni Sosyal Çevre Oluşturmadaki Etkisi

Model	Standartlaştırılmamış Katsayılar			Standartlaştırılmış Katsayılar		%95 Güven Aralığı			Adjusted R ²	F
	B	Standart Hata	Beta	t	P	Üst Sınır	Alt Sınır	VIF		
Sabit (Constant)	0,051	0,161		0,316	0,000	-0,27	0,368	2,112	0,53	45,97
DB1. E-spor ile yeni beceriler kazanıyorum	-0,02	0,045	0,022	0,512	0,609	-0,11	0,065	2,073		
DB2. E-spor aktiviteleri özgür hissettiriyor	-0,01	0,041	0,011	-0,27	0,788	-0,09	0,07	2,763		
DB3. E-spor aktivitelerinde oynarken oyuncular ve takımlar hakkındaki bilgimi kullanıyorum	-0,03	0,053	0,022	0,464	0,643	-0,13	0,079	1,695		
DB4. E-spor aktivitelerinin tasarımları ilgimi çekiyor.	0,01	0,038	0,01	0,26	0,795	-0,06	0,084	2,64		
DB5. Canlı grafiklerle E-spor aktivitelerinin sanal yönlerinden keyif alıyorum	0,111	0,052	0,102	2,153	0,032	0,01	0,213	2,712		
DB6. E-spor ilgimi çekiyor.	0,033	0,053	0,03	0,625	0,532	-0,07	0,137	3,037		
DB7. E-spor' da stratejilerimi simüle ederim	0,034	0,057	0,03	0,598	0,55	-0,08	0,146	2,286		
DB8. E-spor aktivitelerinde başka bir ben ortaya çıkıyor ve bambaşka bir dünyayı görmemi sağlıyor	-0,02	0,045	0,018	0,418	0,676	-0,11	0,069	2,204		
DB9. E-spor aktiviteleri beni rahatlatıyor	0,121	0,041	0,126	2,924	0,004	0,04	0,203	3,909		
DB10. Spor video oyunları oynuyorum çünkü beni heyecanlandırırlar	0,341	0,06	0,325	5,671	0,000	0,223	0,459	2,166		
DB11. Bazı Spor Aktivitelerinden aldığım keyfi dijital platformdan da aldığım için katılım sağlıyorum	0,011	0,04	0,012	0,271	0,786	-0,07	0,09	3,899		
DB12. Gerçekçi grafikler nedeniyle dijital platformda spor video oyunları oynuyorum	0,012	0,059	0,012	0,202	0,84	-0,1	0,127	2,914		
DB13. E-spor'da kendimi geliştireceğime/yükseleceğime inanıyorum.	0,112	0,053	0,103	2,085	0,037	0,006	0,217	3,472		
DB14. E-spor aktivitelerine katıldığım'da spor bilgimi de kullanabiliyorum.	0,199	0,063	0,171	3,167	0,002	0,076	0,323	2,112		
Yeni Sosyal Çevre Oluşturma (Sabit)=0,051+(0,111)*DB5+(0,121)*DB9+(0,341)*DB10+(0,112)*DB13+(0,199)*DB14										
p<0,05										

Tablo 6 incelendiğinde; e-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturma üzerinde etkisi olup olmadığını belirlemek için yapılan çoklu doğrusal regresyon analizine göre kurulan modelin anlamlı olduğu görülmektedir 'H2a: Duygu ve beceri boyutu yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin kabul edildiği e-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturma üzerinde pozitif anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. $F(14,543) = 45,975$ $P < 0,05$, ve bağımlı değişken varyansın %53'ünü ($R^2 = 0,53$) bağımsız değişkenler tarafından açıklandığı bulunmuştur. Buna göre, 'Canlı grafiklerle e-spor aktivitelerinin sanal yönlerinden keyif alıyorum.' maddesi yeni sosyal çevre oluşturmaya olumlu ve anlamlı olarak yordamaktadır ($\beta = 0,10$, $t(543) = 2,15$, $P < 0,05$). 'E-spor aktiviteleri beni rahatlatıyor.' maddesi yeni sosyal çevre oluşturmaya olumlu ve anlamlı olarak yordamaktadır ($\beta = 0,12$, $t(543) = 2,92$, $P < 0,05$). 'Spor video oyunları oynuyorum çünkü beni heyecanlandırırlar.' maddesi yeni sosyal çevre oluşturmaya olumlu ve anlamlı olarak yordamaktadır ($\beta = 0,32$, $t(553) = 5,67$, $P < 0,05$). 'E-spor'da kendimi geliştireceğime/yükseleceğime inanıyorum.' maddesi yeni sosyal çevre oluşturmaya olumlu ve anlamlı olarak yordamaktadır ($\beta = 0,10$, $t(543) = 2,085$, $P < 0,05$). 'E-spor aktivitelerine katıldığım'da spor bilgimi de kullanabiliyorum.' maddesi yeni sosyal çevre oluşturmaya olumlu ve anlamlı olarak yordamaktadır ($\beta = 0,17$, $t(543) = 3,167$, $P < 0,05$).

'H2b: İlişkisel benlik boyutu, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin analizi için çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Analizde yeni sosyal çevre bağımlı değişken, ilişkisel benlik faktörünün içerisinde yer alan 4 madde bağımsız değişken olarak kabul edilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 7'de gösterilmiştir.

Tablo 7. İlişkisel Benlik Boyutunun, Yeni Sosyal Çevre Oluşturmadaki Etkisi

Model	Standartlaştırılmamış Katsayılar		Standartlaştırılmış Katsayılar				%95 Güven Aralığı			Adjusted R ²	F
	B	Standart Hata	Beta	t	P	Üst Sınır	Alt Sınır	VIF			
Sabit (Constant)	1,382	0,109		12,68	0	1,168	1,596				
İB1. Çevrem E-spor aktivitelerine katılmamı istediği için oynuyorum	0,502	0,045	0,539	11,14	0	0,414	0,591	2,521	0,484		31,6
İB2. Yeni insanlar ile tanışmak için oynuyorum	-0,024	0,035	-0,025	-0,68	0,497	0,094	0,046	1,434			
İB3. Kendimi sanal ortamda daha iyi ifade edebiliyorum	0,099	0,047	0,105	2,124	0,034	0,007	0,191	2,628			
İB4. E-spor aktivitelerine katılıyorum çünkü başkalarıyla bağlantı kurma fırsatları sağlıyor	0,12	0,039	0,126	3,038	0,002	0,042	0,197	1,866			
Yeni Sosyal Çevre Oluşturma (Sabit)= 1,382+(0,502)*İB1+(0,099)*İB3+(0,12)*İB4											
p<0,05											

Tablo 7 incelendiğinde; E-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturma üzerinde etkisi olup olmadığını belirlemek için yapılan çoklu doğrusal regresyon analizine göre kurulan modelin anlamlı olduğu görülmektedir. 'H2b: İlişkisel benlik boyutu, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin kabul edildiği e-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturma üzerinde pozitif anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. F(4,553)= 131.575 P<0,05, ve bağımlı değişken varyansın %48'ini (R²=0,48) bağımsız değişkenler tarafından açıklandığı bulunmuştur. Buna göre, 'Çevrem e-spor aktivitelerine katılmamı istediği için oynuyorum.' maddesi yeni sosyal çevre oluşturmaya olumlu ve anlamlı olarak yordamaktadır (β=0,53, t(553)=11,14, P<0,05). 'Kendimi sanal ortamda daha iyi ifade edebiliyorum.' maddesi yeni sosyal çevre oluşturmaya olumlu ve anlamlı olarak yordamaktadır (β=0,10, t(553)=2,12 P<0,05). 'E-spor aktivitelerine katılıyorum çünkü başkalarıyla bağlantı kurma fırsatları sağlıyor.' maddesi yeni sosyal çevre oluşturmaya olumlu ve anlamlı olarak yordamaktadır (β=0,12, t(553)=3,03 P<0,05).

'H2c: Rekabet ve başarı boyutu, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin analizi için çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Analizde yeni sosyal çevre bağımlı değişken, rekabet ve başarı faktörünün içerisinde yer alan 4 madde bağımsız değişken olarak kabul edilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 8'de gösterilmiştir.

Tablo 8. Rekabet ve Başarı Boyutunun, Yeni Sosyal Çevre Oluşturmadaki Etkisi

Model	Standartlaştırılmamış Katsayılar		Standartlaştırılmış Katsayılar				%95 Güven Aralığı		
	B	Standart Hata	Beta	t	P	Üst Sınır	Alt Sınır	VIF	
Sabit (Constant)	1,579	0,13		12,138	0	1,324			
RB3. E-spor bana statü ve saygınlık kazandırıyor	2,69	0,062	0,293	4,361	0	0,148	0,369	55,168	
RB4. E-spor bana popülerlik kazandırıyor	0,062	0,062	0,067	0,989	0,323	-0,061			
RB5. Başkalarına da en iyi olduğumu kanıtlamak için	-0,021	0,05	-0,024	-0,423	0,672	-0,119			
RB6. Birine karşı kaybettiğimde, hemen onu yenmek için tekrar oynamak istiyorum	0,011	0,042	0,012	0,26	0,795	-0,072			
RB7. E-spor'da en hızlı ve en yetenekli kişi olmak benim için önemli	0,155	0,054	0,167	2,872	0,004	0,049			
RB8. E-spor'da başarılı olduğum için oynuyorum	0,176	0,052	0,18	3,395	0,001	0,074			
Yeni Sosyal Çevre Oluşturma (Sabit)= 1,579+(2,69)*RB3+(0,155)*RB7+(0,176)*RB8									
p<0,05									

Tablo 8 incelendiğinde; E-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturma üzerinde etkisi olup olmadığını belirlemek için yapılan çoklu doğrusal regresyon analizine göre kurulan modelin her ne kadar anlamlı olduğu görülse de bir bütün olarak değerlendirildiğinde, Tablo 5'te anlamsız olduğu ortaya çıkmıştır. 'H2c: Rekabet ve başarı boyutu, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotez reddedilmiştir. Rekabet ve başarı faktörünün alt maddeleri incelendiğinde, 'E-spor bana statü ve saygınlık kazandırıyor.' maddesi, 'E-spor'da en hızlı ve en yetenekli kişi olmak benim için önemli.' maddesi,

'E-spor'da başarılı olduğum için oynuyorum.' maddesi yeni sosyal çevre oluşturmada kısmen olumlu ve anlamlı olarak katkısı bulunmaktadır (P<0,05).

'H2d: Boş zaman değerlendirme boyutu, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotezin analizi için çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Analizde yeni sosyal çevre bağımlı değişken, boş zaman değerlendirme faktörünün içerisinde yer alan 6 madde bağımsız değişken olarak kabul edilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 9'da gösterilmiştir.

Tablo 9. Boş Zaman Değerlendirme Boyutunun Yeni Sosyal Çevre Oluşturmadaki Etkisi

Model	Standartlaştırılmamış Katsayılar		Beta	Standartlaştırılmış Katsayılar			%95 Güven Aralığı			Adjusted R ²	F
	B	Standart Hata		t	P	Üst Sınır	Alt Sınır	VIF			
Sabit (Constant)	0,484	0,173		2,788	0,05	0,143	0,824				
BZD1. E-spor, ciddi boş zaman aktivitesi olarak tempomun değişmesini sağlıyor sağlıyor.	0,78	0,053	0,074	1,486	0,138	-0,025	0,182	2,243	0,38	59,6	
BZD2. E-spor oyunlarına kolay ulaşıldığı için tercih ediyorum.	0,04	0,042	0,041	0,95	0,343	-0,043	0,123	1,682			
BZD3. E-spor normal rutinininden çıkıp mola vermeme yardımcı olur.	0,096	0,047	0,094	2,059	0,04	0,004	0,198	1,894			
BZD4. E-spor diğer boş zaman aktivitelerinden daha çok beni oyalar/ daha çok dikkatimi dağıtır.	0,014	0,043	0,014	0,327	0,744	-0,07	0,098	1,639			
BZD5. E-spor gerçek hayattaki problemlerden uzaklaşmamı sağlar	0,338	0,049	0,322	6,891	0	0,242	0,435	1,984			
BZD6. E-spor aktivitelerine müsait olduğumda ne zaman istersem katılabiliyorum	0,233	0,055	0,21	4,237	0	0,125	0,341	2,238			
Yeni Sosyal Çevre Oluşturma (Sabit)= 0,484+(0,096)*BZD3+(0,338)*BZD5+(0,233)*BZD6											
p<0,05											

Tablo 9 incelendiğinde; E-spor motivasyonunun yeni sosyal çevre oluşturma üzerinde etkisi olup olmadığını belirlemek için yapılan çoklu doğrusal regresyon analizine göre kurulan modelin her ne kadar anlamlı olduğu görülse de bir bütün olarak değerlendirildiğinde, Tablo 5'te anlamsız olduğu ortaya çıkmıştır. 'H2d: Boş zaman değerlendirme boyutu, yeni sosyal çevre oluşturmada anlamlı bir etkisi vardır.' şeklinde oluşturulan hipotez reddedilmiştir. Rekabet ve başarı faktörünün alt maddeleri incelendiğinde, 'E-spor normal rutinininden çıkıp mola vermeme yardımcı olur.' maddesi, 'E-spor gerçek hayattaki problemlerden uzaklaşmamı sağlar.' maddesi, 'E-spor aktivitelerine müsait olduğumda ne zaman istersem katılabiliyorum.' maddesi yeni sosyal çevre oluşturmada kısmen olumlu ve anlamlı olarak katkısı bulunmaktadır. (P<0,05).

Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmada, Türkiye'de 90 ilde e-spor kulübü ve takımı bulunan üniversitelerde e-spor oynayan öğrencilerin motivasyonlarının genel not ortalaması ve yeni sosyal çevre oluşturma üzerindeki etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Literatürdeki araştırmalar incelendiğinde; Farklı bilim alanlarında incelenen e-spora yönelik; E-spor'un kavram olarak spor olarak sayılıp sayılmayacağı, e-sporun gelişimi için yapılması gerekenler, e-sporun hukuki boyutları, e-spor pazarı gibi konulara yer verilmiştir. E-spor ile genel not ortalamasını içeren çalışmalar incelendiğinde; Harris ve Williams (1985), Anand (2007), Stinebrickner ve Stinebrickner (2008) çalışmalarında zamanını daha fazla e-spora ayıran öğrencilerin, zamanını daha az e-spora ayıran öğrencilere göre daha düşük not ortalamasına sahip olduklarını belirtmişlerdir. Goleman (2013) çalışmasında, üniversite öğrencilerinin e-spor ile genel not ortalaması üzerindeki görüşleri hakkında; konu ile ilgili paylaşılan olumsuz haber akışları, e-postalar, telefon görüşmeleri, tweet'ler, bloglar, çizelgeler vd. ile düşüncelerinin karmaşıklaştığını bildirmiştir. Bununla birlikte, bu çalışmaya katılan çalışmadaki birinci sınıf öğrencileri, diğer sınıflandırmalara göre büyük turnuvalarda daha fazla rekabet ettiklerini ve oyun oynamanın ödevlerini yapmak için bir engel olmadığını algıladıklarını bildirmiştir. Delello ve McWhorter (2017) çalışmalarında; genel olarak öğrencilerin üniversite de ilerledikçe entelektüel ve sosyal olarak olgunlaştığını bildirerek e-spora ayırdıkları vakit konusunda bilinçlendiklerini belirtmişlerdir. Bu aynı zamanda, artan eğitim seviyeleri ile öğrenci genel not ortalamalarının neden daha yüksek olduğunun bir göstergesi olabilir. Yapılan araştırmaların çoğunda günde daha fazla e-spor ile ilgilenen öğrencilerin genel not ortalamalarının daha düşük olduğu kanısına varılmıştır. Araştırma diğer araştırmalardan farklılık göstererek e-spor motivasyonlarının genel not ortalaması üzerinde bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma, diğer araştırmaların bulgularına göre farklılık göstermektedir.

E-spor ile sosyal çevre oluşturma üzerine yapılan çalışmalar incelendiğinde; Kowert vd. (2014), e-sporun tecrit ve yalnızlığı teşvik ettiği yönündeki önyargılar gerçeği yansıtmakta olmayıp aslında sosyal çevrimiçi oyuncular, diğer çevrimiçi oyuncular ve çevrimiçi oyunlara hiç aşına olmayanlar arasında genel arkadaş sayısında hiçbir fark olmadığını bildirmişlerdir. Çevrimiçi oyunların bilgisayar aracılı iletişim için iyi bir araç olduğu ve yeni arkadaşlar edinme ve çevrimdışı arkadaşlıkları sürdürme konusunda duygusal olarak hassas bireylere yardımcı olduğu bulunmuştur. Benzer şekilde, sosyal kaygılı genç bireyler, çevrimiçi oyunları

gerçek benlikleri olabilecekleri ve sosyal bir atmosfere daha kolay katılabilecekleri çekici bir alan olarak bulmuşlardır (Desjarlais ve Willoughby, 2010).

Tamminen vd. (2015) araştırmalarında; sporcuların öz düzenleme ve kişilerarası düzenleme yaparken sosyal normlar ve takım rolleri gibi sosyal ve bağlamsal faktörleri nasıl dikkate alabileceklerini bildirerek sosyal çevrenin önemini vurgulamışlardır. Bireysel yaşamlarında yalnızlık duygusu yaşayan gençlerin oyun oynayarak kendilerini sosyal bir ortamda yalnızlık duygusunu azalttığını yansıtan araştırmalar da bulunmaktadır (Martončík ve Lokša, 2016; Yılmaz ve Karaca, 2008). Macey ve Hamari (2018)'ye göre; gün boyu e-spor oynayan bir oyuncu toplumsal faaliyetlere katılmadığı ve iletişim kurmadığı için, toplumdaki diğer bireylerden koparak etkileşim eksikliği yaşamaktadır. Bu nedenle sosyal becerilerini kaybetmektedir. Delello vd. (2021) yaptıkları araştırmada; E-spor oynamanın akademik yararlarının neler olduğu sorulduğunda beş ana tema ortaya çıkmıştır. Bu temalar; sosyal etkileşimler/takım çalışması, gerçek dünya bağlantıları, eleştirel düşünme/problem çözme, burslar, rahatlama, odaklanma ve stres yönetimi konularıdır. Araştırmada, e-spor motivasyonlarının sosyal çevre oluşturma üzerinde olumlu bir etkisinin olması, diğer araştırmaların sonuçlarına göre benzerlik göstermektedir.

Sonuç olarak bu araştırma, işletme alanında e-spor oyuncularının motivasyonlarının genel not ortalaması ve yeni sosyal çevre oluşturma değişkenleri üzerine etkilerini incelemeye yönelik ulusal ve uluslararası e-spor üzerine yapılan araştırmalarda üniversitelere yönelik ilk çalışma olarak yer almaktadır. Günümüzde e-sporun bir spor olarak sayılıp sayılmayacağı, olumsuz yönleri, bireyi asosyal olarak nitelendirdiği, e-spor oyuncularının akademik olarak düşük seviyede bulunduğuna dair çalışmalar yer almaktadır. Özellikle Asya ülkelerinde çok gelişmiş potansiyele sahip olan e-spor, ülkemizde 2018 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı Türkiye E-Spor Federasyonu'nun kurulması ile resmileştirilmiştir. E-sporun hızla geliştiği ülkemizde e-spor bir spor mu değil mi gibi konuların tartışılması yerine, e-sporun daha nitelikli ve sağlıklı gelişimi için akademik alanda çalışmalar yapılmasının daha uygun olacağı düşünülmektedir. Araştırmanın sadece üniversite öğrencileri üzerinde değil Türkiye genelinde tüm öğrenciler üzerine gerçekleştirilmesi başta Türkiye E-spor Federasyonu olmak üzere diğer ilgili kuruluşlara aydınlatıcı bilgiler sağlayacaktır. Ayrıca araştırmada incelenen iki değişken (genel not ortalaması ve yeni sosyal çevre oluşturma) üzerinde; geleneksel sporcular ile e-spor oyuncuları, amatör ve profesyonel e-sporcuların motivasyonlarına yönelik karşılaştırmalı çalışmalar yapılarak, literatüre yeni katkılar sağlanabilir. E-sporun gelişmişlik düzeyinde; ülkemiz ile aynı konumda olan ülkeler arasında; araştırmada incelenen iki değişken üzerinde karşılaştırmalı çalışmalar yapılabilir. Yapılan çalışmalara paralel olarak özellikle turizm ve rekreasyon alanında ülkemizin bulunduğu jeopolitik konumu göz önüne alındığında, e-sporun turizm açısından gelişmesi için akademik çalışmalar yapılabilir. Asya ve Avrupa'yı birleştirici konumda olan ülkemizde e-sporun nitelikli olarak gelişmesi için ülkeler arası akademik protokoller düzenlenebilir. E-sporcuların motivasyonlarının sağlanması konusunda özellikle e-sporcuların yakın çevresi ile (aile, arkadaş, eğitimciler) iletişim sağlanması, farkındalık oluşturulması konusunda yapılacak yeni araştırmalar e-spor ile ilgili ön yargıyı hafifletme konusunda yardımcı olacaktır. E-spor'un ülkemizde gelişmesi için, Türkiye E-spor Federasyonu tarafından yapılan çalıştay ve akademik toplantılarda başta spor alanında e-spor alanında çalışmalar yapmış akademisyenler ile farklı bilim dallarında e-spor alanında araştırmalar yapmış akademisyenlerin katılımının sağlanması ve önerilerine yer verilmesi e-sporun işlevi açısından fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Demografik veriler doğrultusunda niş pazarlama sistemine göre oluşturulacak e-spor pazarları gerek sektörel bazda gerekse toplum bazındaki tüm bireylere değer katacaktır. Ülkemizde ve dünyada yer alan her takım, kulüp veya sporcunun desteklenmesinde sponsor desteği yadsınamayacak kadar büyüktür. Özellikle pazarda yer alan markalardan e-sporun gelişmesi için sponsor olarak destek sağlanması e-sporu ülkemizde daha iyi bir seviyeye getireceği düşünülmektedir.

Ek Bilgiler/Yazar Beyanları

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı	Bu çalışma için Süleyman Demirel Üniversitesi Etik Kurulu'ndan 103/9 sayılı ve 24.02.2021 tarihli etik kurul izni alınmıştır.
Çıkar Çatışması	Yazar(lar) açısından ya da üçüncü taraflar açısından çalışmadan kaynaklı çıkar çatışması bulunmamaktadır.
Teşekkür veya Destek Beyanı	Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.
Yazar Katkıları	Yazar 1'in makaleye katkısı %80; Yazar 2'nin makaleye katkısı %20'dir.

Kaynakça

- Akman, K., & Can, H. H. (2017). Oryantiring sporu yapan lise öğrencilerinin sporda güdülenme düzeylerinin farklı değişkenler açısından incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi & Spor Bilimleri Dergisi*, 6(3), 12-21.
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 552-559.
- Ayas, E. B. (2020). Comparison of the attitudes towards learning with the participation motivation level in e-sports players. *African Educational Research Journal*, 8(1), 83-89.

- Aycan, A., & Yıldız, K. (2016). 11-14 yaş grubu öğrencilerin spora katılım motivasyonlarının cinsiyetleri açısından incelenmesi. *International Journal of Social Science Research*, 5(2), 1-9.
- Aydoğdu, C., Şahan, A., & Erdem, K. A. (2018). Genç tenisçilerde spora özgü başarı motivasyon düzeyinin müsabaka performansı üzerine etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 655-666.
- Babbie, E. (2016). *The practice of social research* (14th ed.). Cengage Learning.
- Bingöl, H., & Gündoğdu, C. (2020). Sporda kariyer planlamasının önemi. M. Özdemir & M. İlkım (Ed.), *Sporda yeni akademik çalışmalar-6* (s. 119-128) içinde. Akademisyen Yayınevi.
- Bora, M. V., & Cengiz, R. (2016). The effects of communication between student athletes and physical education teachers on competition success and motivation. *SHS Web of Conferences*, 31. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20163101016>
- Caniëls, M. C., Chiochio, F., & Van Loon, N. P. (2019). Collaboration in project teams: The role of mastery and performance climates. *International Journal of Project Management*, 37(1), 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.ijproman.2018.09.006>
- Cece, V., Lienhart, N., Nicaise, V., Guillet-Descas, E., & Martinet, G. (2019). Longitudinal Sport Motivation Among Young Athletes in Intensive Training Settings: Using Methodological Advances to Explore Temporal Structure of Youth Behavioral Regulation in Sport Questionnaire Scores. *Journal of sport & exercise psychology*, 41(1), 24-35. <https://doi.org/10.1123/jsep.2017-0194>
- Chaffey, D., & Patron, M. (2012). From web analytics to digital marketing optimization: Increasing the commercial value of digital analytics. *Journal of Direct, Data and Digital Marketing Practice*, 14, 30-45.
- Cranmer, E. E., Han, D. I. D., Van Gisbergen, M., & Jung, T. (2021). Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, 117, 106671. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671>
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G., & Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik: SPSS & LISREL uygulamaları*. Pegem Akademi.
- Delello, J. A., & McWhorter, R. R. (2017). Reducing the digital divide: Connecting older adults to iPad technology. *Journal of Applied Gerontology*, 36(1), 3-28. <https://doi.org/10.1177/0733464815589985>
- Delello, J. A., McWhorter, R. R., Roberts, P., Dockery, H. S., De Giuseppe, T. & Corona, F. (2021). The rise of esports: Insights into the perceived benefits and risks for college students. *International, Journal of eSports Research*, 1(1), 1-19.
- Desjarlais, M., & Willoughby, T. (2010). A longitudinal study of the relation between adolescent boys and girls' computer use with friends and friendship quality: Support for the social compensation or the rich-get-richer hypothesis? *Computers in Human Behavior*, 26(5), 896-905.
- Ekmekçi, R. (2016). Spor yönetimine giriş: Temel konular. H. N. Basım & M. Argan (Ed.), *Spor yönetimi* içinde (s. 2-32). Detay Yayıncılık.
- Goleman, D. (2013). *Focus: The hidden driver of excellence*. HarperCollins.
- Gül, M., Gül, O. & Uzun, R. (2019). Participation motivation scale for e-sports: validity and reliability study (PMSES). *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 21(2), 281-294.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Harris, M. B., & Williams, R. (1985). Video games and school performance. *Education*, 105(3), 306-309.
- Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An exploration of mental skills among competitive league of legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(2), 1-21.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where esports fit within the definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Kim, Y. H., Duncan, J. & Chung, B. W. (2015). Involvement, satisfaction, perceived value, and revisit intention: A case study of a food festival. *Journal of Culinary Science & Technology*, 13(2), 133-158.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri & eğitim, *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Kowert, R., Domahidi, E. & Quandt, T. (2014). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(7), 447-453. <https://doi.org/10.1089%2Fcyber.2013.0656>
- Li, M., Li, W., Kim, J., Xiang, P., Xin, F., & Tang, Y. (2021). A conceptual model of perceived motor skill competence, successful practice trials, and motor skill performance in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 40(4), 635-641. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2020-0141>

- Lodewyk, K. R., & Muir, A. (2017). High school females' emotions, self-efficacy, and attributions during soccer and fitness testing in physical education. *Physical Educator*, 74(2), 269-295. <https://doi.org/10.18666/TPE-2017-V74-I2-7136>
- Lokhman, N., Karashchuk, O., & Kornilova, O. (2018). Analysis of eSports as a commercial activity. *Problems and Perspectives in Management*, 16(1), 207-213. [https://doi.org/10.21511/ppm.16\(1\).2018.20](https://doi.org/10.21511/ppm.16(1).2018.20)
- Macey, J., & Hamari, J. (2018). Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*, 80, 344-353. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.027>
- Martončík, M., & Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior*, 56, 127-134.
- Moravec, M., & Ágoston, N. (2019). Study success as a function of out-of-school sports activities. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Educatio Artis Gymnasticae*, 64(2), 5-16. [https://doi.org/10.24193/subbeag.64\(2\).10](https://doi.org/10.24193/subbeag.64(2).10)
- Morgan, C. C. (2016). *Trauma fractures and the brutality of sport: exploring evidence of gaming in the Mississippian Southeast* [Doctoral dissertation]. University of Alabama.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., & Yasacı, Z. (2018). E-spor oyuncularının demografik özellikleri, oyun oynama süreleri & başarılarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122.
- Nazlı, R. S., & Yağmur, F. (2021). Sporun yeni yüzü: E-sporcuların e-spora yönelik düşünceleri. *International Journal of Communication and Media Research*, 1(2), 108-119.
- Nosowitz, D. (2008). *Retromodo: Tennis for two, the world's first graphical videogame*. <https://web.archive.org/web/20160624071722/http://gizmodo.com/5080541/retromodo-tennis-for-two-the-worlds-first-graphical-videogame> adresinden 27 Eylül 2022 tarihinde erişilmiştir.
- Öz, N. D., & Üstün, F. (2019). E-spor katılım motivasyonu ölçeğinin (EKMÖ) geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115-125.
- Özdenk, S. (2018). Beden eğitimi ve spor, faydaları, önemi ve sınıflandırılması. M. Eraslan (Ed.), *Spor bilimlerinde akademik araştırmalar*. (s. 77 -89) içinde. Gece Kitaplığı.
- Parry, J. (2018). E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Pratono, A. H., Darmasetiawan, N. K., Yudianto, A., & Jeong, B. G. (2019). Achieving sustainable competitive advantage through green entrepreneurial orientation and market orientation: The role of inter-organizational learning. *The Bottom Line*, 32(1), 2-15.
- Saleh, H. H., Nsaif, W. S., & Rashied, L. T. (2018). Are an electronic sports phenomena will become a sport for the future? Some of opportunities and risks. In *The first international scientific conference, faculty of physical education and sports sciences* (p. 704-715). Diyala.
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264-272.
- Stinebrickner, R., & Stinebrickner, T. R. (2008). The causal effect of studying on academic performance. *The BE Journal of Economic Analysis & Policy*, 8(1), 1-55. <https://doi.org/10.2202/1935-1682.1868>
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2007). *Experimental designs using anova*. Thomson Brooks Cole.
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S., & Ullman, J. B. (2013). *Using multivariate statistics*. Pearson.
- Tamminen, K. A., Palmateer, T., Denton, M., Eys, M. A., Crocker, P. R., & Sabiston, C. M. (2015). An interpretive analysis of the social functions of emotions in sport. *Journal of Exercise, Movement, and Sport*, 47(1), 131.
- Uysal, A. (2005). *Üç boyutlu bilgisayar oyunları görsel tasarımı* [Yüksek Lisans Tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Weiner, J. & Dwyer, B. (2017). A new player in the game: Examining differences in motives and consumption between traditional, hybrid, and daily fantasy sport users. *Sport Marketing Quarterly*, 26(3), 140-152.
- Williams, P., Soutar, G., Ashill, N. J. & Naumann, E. (2017). Value drivers and adventure tourism: A comparative analysis of Japanese and Western consumers. *Journal of Service Theory and Practice*. 27(1), 102-122.
- Wilson, S. G., M. J., & Baker, J. (2019). Parental sport achievement and the development of athlete expertise. *European Journal of Sport Science*, 19, 661- 670. <https://doi.org/10.1080/17461391.2018.1551424>
- Yılmaz, E., & Karaca, F. (2008). Üniversite öğrencilerinin sosyal destek ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. *Genel Tıp Dergisi*, 18(2), 71-79.