



BURDUR MEHMET AKİF ERSOY ÜNİVERSİTESİ

T.C.

BURDUR MEHMET AKİF ERSOY ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANA BİLİM DALI

SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİNDE ÖĞRENİM GÖREN
ÖĞRENCİLERİN E-SPOR KAPSAMINDAKİ DİJİTAL
OYUNLARA YÖNELİK MOTİVASYON SEBEPLERİ VE BU
OYUNLARDAN ELDE EDİLEN KAZANIMLARIN İNCELENMESİ

Mehmet ŞENOL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN

Prof. Dr. Ali Dursun AYDIN

BURDUR, 2023

T.C.
BURDUR MEHMET AKİF ERSOY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANA BİLİM DALI

SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİNDE ÖĞRENİM GÖREN
ÖĞRENCİLERİN E-SPOR KAPSAMINDAKİ DİJİTAL
OYUNLARA YÖNELİK MOTİVASYON SEBEPLERİ VE BU
OYUNLARDAN ELDE EDİLEN KAZANIMLARIN İNCELENMESİ

Mehmet ŞENOL
YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN

Prof. Dr. Ali Dursun AYDIN

Jüri: Prof. Dr. Kadir PEPE

Jüri: Doç. Dr. İbrahim Kubilay TÜRKAY

BURDUR, 2023

ETİK BEYAN

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'ne göre hazırlamış olduğum “Spor Bilimleri Fakültesinde Öğrenim Gören Öğrencileri Dijital Oyunlara Yönelme Sebepleri ve Kazanımlarının İncelenmesi” adlı tezin hazırlanması sürecinde akademik ve etik kuralları ihlal etmediğimi, tezimin özgün olduğunu, başvurduğum kaynakları metin içinde, dipnotlarda ve kaynakçada eksiksiz ve bilimsel kurallara uygun olarak gösterdiğimi taahhüt ederim.

Mehmet ŞENOL

Tarih ve İmza

TEŞEKKÜR METNİ

Yüksek Lisans eğitimim boyunca, bilgi ve tecrübesi ile bana yol gösteren kıymetli danışmanım Prof. Dr. Ali Dursun AYDIN'a eğitim sürecinde bana yol gösteren diğer hocalarıma ve sevgili eşim Leyla ŞENOL'a sonsuz teşekkürlerim ile...

Mehmet ŞENOL



(Şenol, Mehmet, Spor Bilimleri Fakültesinde Öğrenim Gören Öğrencilerin E-spor Kapsamındaki Dijital Oyunlara Yönelik Motivasyon Sebepleri ve Bu Oyunlardan Elde Edilen Kazanımların İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Burdur, 2023)

ÖZET

Bu çalışmanın amacı spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyunlara yönelme sebepleri ve kazanımlarının incelenmesidir. Mevcut çalışma nitel araştırma modellerinden fenomolojik desende tasarlanmıştır. Araştırma grubunun belirlenmesi için amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Katılımcıların araştırma grubuna eklenmesinde kriter olarak son üniversite öğrencisi olması ve son beş yıldır düzenli şekilde dijital oyun oynaması olarak belirlenmiştir. Araştırmada verilerin toplanabilmesi için araştırmacı tarafından oluşturulan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunda dijital oyunlara yönelme sebepleri ve dijital oyunlardan elde edilen kazanımların aktarılması istenmiştir. Araştırmada görüşme farklı ortamlarda katılımcılarla gerçekleştirilmiştir. Görüşme süresi katılımcılara göre farklılaşmıştır. Görüşme süresi yaklaşık olarak 30 dakika olarak tespit edilmiştir. Verilerin analiz edilmesi için içerik analizi yöntemi uygulanmıştır. İçerik analizi sonuçlarına göre araştırma verileri beş farklı tema olmak üzere farklı içeriklere sahiptir. Bu temalar, sosyalleşmek, yeni şeyler öğrenme isteği, stres atmak, ekonomik sebepler ve boş zamanları değerlendirme isteği olarak değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyunlara farklı sebeplerle yöneldikleri ve oyunlardan elde ettikleri kazanımların dijital oyun oynamaya yönelik önemli güdüleyici bir unsur olduğu söylenebilir.

Anahtar kelimeler: Dijital Oyun, Dijital Spor Oyunu, Dijital Oyun Motivasyonu, Üniversite Öğrencisi

(Şenol, Mehmet, Investigation of the Motivation Reasons for Digital Games within the Scope of Esport and the Gains Obtained from These Games by the Students Studying at the Faculty of Sports Sciences, Master's Thesis, Burdur, 2023)

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the reasons and gains of students studying at the faculty of sport sciences towards digital games. The current study was designed in a phenomenological design from qualitative research models. Criterion sampling method, one of the purposeful sampling methods, was used to determine the research group. The criteria for the inclusion of the participants in the research group were determined as being a recent university student and playing digital games regularly for the last five years. A semi-structured interview form created by the researcher was used to collect data in the study. In the interview form, it was requested to convey the reasons for turning to digital games and the gains obtained from digital games. The interviews were conducted with the participants in different environments. The duration of the interview varied according to the participants. The interview duration was determined to be approximately 30 minutes. Content analysis method was applied to analyze the data. According to the results of the content analysis, the research data had different contents in five different themes. These themes were evaluated as socializing, desire to learn new things, stress relief, economic reasons and desire to spend leisure time. As a result, it was concluded that the students studying at the Faculty of Sport Sciences turned to digital games for different reasons and the gains they obtained from the games were an important motivating factor for playing digital games.

Keywords: Digital Game, Digital Sports Game, Digital Game Motivation, University Student

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYAN.....	i
TEŞEKKÜR METNİ.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
İÇİNDEKİLER	v
ŞEKİLLER LİSTESİ	vii
BÖLÜM I.....	1
1.1. Problem Durumu	2
1.2. Problem Cümlesi	2
1.3. Araştırmanın Amacı	2
1.4. Sayıtlılar	2
BÖLÜM II.....	4
KAVRAMSAL ÇERÇEVELER VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	4
2.1. Dijital Oyun Kavramı.....	4
2.1.1. Dijital Oyun Tarihi	4
2.1.2. Dijital Oyun Türleri	6
2.2. Motivasyon Kavramı.....	7
2.2.1. Motivasyonun Özellikleri:	9
2.3. Dijital Oyun Motivasyonu.....	10
2.3.1. Dijital Oyun Motivasyonunun Yararları.....	10
2.3.2. Dijital Oyuna Yönelik Motivasyon Kaynakları.....	12
2.4. Dijital Oyun ve E-Spor Ayrımı	13
2.4.1. E-spor Oyun Branşları	14
2.4.1.1. MOBA (Devasa Çevrimiçi Savaş Arenası)	14
2.4.1.2. RTS (Gerçek Zamanlı Strateji)	14
2.4.1.3. FPS (birinci şahıs bakış açısı)	15
2.4.1.4. Battle Royale (Hayatta Kalma).....	15
2.4.1.5. Spor.....	15
2.4.1.6. MMORPG (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)....	15
2.4.1.7. Fighter (Dövüş).....	15
2.4.2. E-Sporun Özellikleri.....	16

2.4.3. Türkiye'de E-Spor	17
2.5. E-spor Motivasyonu	17
2.6. E-Spor Tarihçesi.....	18
2.6.1. 1972-1989 Dönemi	19
2.6.2. 1990-2000 Dönemi	19
2.6.3. 2000 ve Sonrası	20
2.7. İlgili Araştırmalar:	21
BÖLÜM III	24
YÖNTEM.....	24
3.1. Araştırma Modeli	24
3.2. Çalışma Grubu.....	24
3.3. Veri Toplama Aracı.....	24
3.4. Veri Toplama Süreci	25
3.5. Verilerin Analizi.....	25
BÖLÜM IV	26
BULGULAR.....	26
4.1. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Sebepleri	27
4.1.1. Yeni Şeyler Öğrenme İsteği ile İlgili İfadeler	27
4.1.2. Ekonomik Sebepler ile ilgili ifadeler.....	27
4.1.3. Zaman Geçirme İsteği ile İlgili İfadeler	28
4.1.4. Stres Atma İsteği ile İlgili İfadeler	29
4.1.5. Sosyalleşmek Amacı ile İlgili İfadeler	30
BÖLÜM V	32
TARTIŞMA VE SONUÇ	32
5.1. Öneriler.....	34
KAYNAKÇA.....	35
EKLER.....	46
Ek.1 Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	46
ÖZGEÇMİŞ	47

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Dijital Oyunlarına İlişkin Motive Edici Unsular	26
--	----



BÖLÜM I

Dijital oyunlar, günümüz dünyasında yeni neslin en önemli uğraşlarından birisi haline gelmiştir (Demir ve Hazar, 2018). 1980'lerde ilk video oyunlarının ortaya çıkması ve bu konsollara duyulan büyük ilgi, oyun dünyasını anlamının yeni bir yolunu yaratmıştır. İnsanların video oyunlarına olan yoğun ilgisi konsol üreticilerini harekete geçirmiş, yeni oyun konsolları ile daha fazla kişiye ulaşmak için yeni video oyunları piyasaya sürülmüş ve daha yüksek tüketici harcamaları meydana getirmiştir. İnsanların oyun tüketiminin artmasıyla birlikte video oyunları dünya üzerinde popüler bir eğlence fenomeni haline gelmesine neden olmuştur. İnternetin kullanımı ve yüksek hızlı İnternet erişiminin gelişmesiyle birlikte, oyuncular dünyadaki diğer oyuncularla aynı anda oyunlara / turnuvalara erişebilmiş ve video oyunları viral haline gelmiştir (Kim & Ross, 2006).

Milyonlarca insanın neden bu faaliyete katıldığını anlamak birkaç nedenden dolayı önemlidir. İlk olarak, söz konusu mecranın artan popüleritesinin açıklanmasına ve anlaşılmasına olanak sağlarken, aynı zamanda dolayimli insan eylemlerine ilişkin motivasyonel süreçlerin daha fazla araştırılmasını teşvik eder. Ayrıca, oyun oynama güdülerinin anlaşılması, dijital oyun oynamanın olumlu ya da olumsuz etkileri gibi ilgili araştırma soruları için gerekli bir başlangıç noktası sağlamaktadır (Ferguson & Olson, 2013).

Başta e-spor olmak üzere dijital oyunların büyümesi ve hepsinden önemlisi teknolojinin hızlı büyümesi ve erişilebilirliği, çok sayıda insanın ona kolay erişim sağlamasına neden olmuştur. Hayatın her alanında faaliyet gösteren dijital alan, spor sektörünü de etkiliyor. Teknoloji alanında yaşanan olağanüstü gelişmeler spor dallarına yenilerinin eklenmesini sağlamıştır. Spor alanındaki gelişmelerden biri de oyunlarla oynanabilen bir spor olarak da tanımlanabilen elektronik spor (e-spor) kavramıdır (Argan vd., 2007).

Toplum içerisinde oldukça popüler halde bulunan online ya da dijital oyun olarak tanımlanan günümüz oyunlarının insanlar tarafından talep görmelerinde birçok unsurun etkili olduğu söylenebilir. Bu unsurlar; içerisinde meydan okuma unsuru yani rekabet olması, eğlenme isteği ve sosyalleşme isteği, sıkıntılardan kaçış, sosyal etkileşim, hedef yönelimi, yetkinlik, ilişkililik ve özerklik ihtiyacı ile açıklanan keyifli gibi pek çok unsur

insanları dijital oyunlara yönlendirmektedir (Cheah, Shimul ve Phau; 2022; Przybylski, Rigby ve Ryan, 2010; Sin vd., 2014; Tamborini, Bowman, Eden, Grizzard ve Organ, 2010; Jansz & Tanis, 2007; CitationSherry, Lucas, Greenberg, & Lachlan, 2006).

Bu unsurların dışında bireylerin dijital oyunlar yolu ile elde ettikleri kazanımlar neticesinde bu oyunlara yönelim gösterdikleri söylenebilir. Bu araştırma neticesinde elde edilmek istenilen amaç dijital oyun motivasyonuna etki eden faktörlerin ortaya çıkarılmasının yanında bu oyunlar yolu ile elde edilen kazanımların da tespitinin yapılmasını sağlamaktır.

1.1. Problem Durumu

Son yıllarda rekreatif faaliyetler kişilerin zamanlarını geçirmelerine rehberlik eden önemli kaynaklar konumundadır. Rekratif faaliyetler kişinin zamanını dilediği gibi geçirmesini sağlayan bir motivasyon kaynağı olarak da değerlendirilebilir. Önemli rekreatif araçlardan biri olarak kişilerin vakitlerinin büyük çoğunluğunu geçirdikleri dijital oyunlar büyük bir hedef kitleye hitap etmektedir. Özellikle kişilerin içinde bulundukları şartlar düşünüldüğünde bu hedef kitlenin büyümesi ve bu oyunlara yöneliminin artması beklenebilir. Ayrıca bu oyunlardan elde edilen kazanımların bu oyunlara yönelik motivasyon kaynakları olarak değerlendirilebilir. Bu çalışmada dijital oyunlara yönelme sürecinde etkili olan unsurlar ve elde edilen kazanımların tespit edilmesi beklenmektedir.

1.2. Problem Cümlesi

Bu çalışmanın ana problemini ‘Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin espor kapsamındaki dijital oyunlara yönelik motivasyon sebepleri ve bu oyunlardan elde edilen kazanımlarının arkasında yatan sebepler nelerdir?’ sorusu oluşturmaktadır.

1.3. Çalışmanın Amacı

Bu çalışmada dijital oyuna yönelme sebepleri ve bu oyunlar yolu ile elde edilen kazanımların tespit edilmesi amaçlanmıştır.

1.4. Sayıtlar

1. Çalışmaya katılmış olan tüm gönüllü katılımcıların çalışma sorularına içtenlikle cevap verdiği varsayılmaktadır.

2. Arařtırmada kullanılan veri toplama aracının, arařtırma sorusuna ynelik doęru bilginin toplanmasına uygun olduęu varsayılmıřtır.



BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVELER VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Dijital Oyun Kavramı

Dijital oyunlar, bireylerin televizyon ekranındaki veya başka bir elektronik görüntü ekranındaki karakterler ve görüntüleri manipüle edebildiği elektronik bir medya biçimidir (Coyne vd., 2018).

Video oyunları akıllı telefonlar, bilgisayarlar ve Playstation veya Xbox gibi özel elektronik oyun konsolları da dahil olmak üzere birden fazla platformda oynanmaktadır. Video oyunları, medyanın diğer oyun türleri gibi, aksiyon/macera, spor, birinci şahıs, rol yapma ve bulmaca oyunları, hepsi kendine özgü hikâye anlatımı ve oyun tarzları olmak üzere sayısız farklı türden oluşan oyun içeriğinden oluşur (Ray, 2018).

Video oyunlarında başarı için gerekli gelişmiş uzamsal muhakeme yeteneği gibi bazı beceriler, başarının belirleyicisi şeklinde STEM (bilim, teknoloji, mühendislik, matematik) kariyerlerinde yardım edebilirler. (Blickenstaff, 2005); bu nedenle, video oyunları STEM ilgisi ve motivasyonunu artırma gibi amaçlara hizmet etmektedir.

2.1.1 Dijital Oyun Tarihi

Dijital oyunlarının popülaritesindeki artışı anlamak için, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki oyun endüstrisinin tarihçesi çok önemlidir. Video oyunları ilk olarak akademik amaçlarla laboratuvarlarda kullanılmaya başlanmıştır. 1952 yılında A.S. Douglas Cambridge Üniversitesinde doktora tezinin bir parçası olarak bir tic-tac-toe video oyunu yarattı. Ardından 1958 yılında William Higinbotham analog bilgisayar ve osiloskop kullanarak Tennis adlı bir oyun geliştirdi. Steve Russel ise Massachusetts, Teknoloji Üniversitesinde öğrenciyken ilk interaktif bilgisayar oyunu olan "Spacewar" oyununu yapmıştır. (Kent, 2001).

Magnavox Odyssey konsolu ise dünyanın ilk ev video oyun konsolu, 1972 yılında piyasaya sürülmüştür. 1975 yılında Atari, ev konsollarında Pong'u piyasaya sürdü ve kısa bir süre sonra 1978'de rekorlar kıran Space Invaders ve Football gibi oyunlar ile Atari 2600'ü piyasaya sürerek ev konsollarının popülarliğini önemli ölçüde artırdı (Kent, 2001). 1983'te video oyunları ABD'de bir neslin zirvesine ulaştı (Lien, 2013).

Atari, aynı zamanda Pong, Breakout ve Centipede gibi oyunlar ile dönemin oyunlarını temsil ediyordu ve belirli birine hitap etmeyi amaçlanmayan basit, eğlenceli oyunlar demografik grup ya da başka bir grup için değil herkes için tasarlanmıştı. Ancak 1985'e gelindiğinde halk basit oyunlardan bıkmıştı ve 1983'te 3,2 milyar dolar değerinde olan bir endüstri 1985'e kadar sadece 100 milyon dolar kümülatif gelir elde etmiştir (Kent, 2001; Lien, 2013).

1980'lerde video oyun endüstrisi ölmek üzereyken kültürel bir değişim, endüstrinin yeniden canlanması için fırsat sağlamıştır. 1980'lerde oyuncak mağazaları hüküm sürerken K.B. Toys ve ToysR-Us gibi mağazalar oyuncaklar ve çocuk istekleri için süpermarketler gibi hizmet vermiştir (Horowitz, 2018; Lien, 2013).

Nintendo'nun başını çektiği dijital oyun şirketleri, yeniden canlanmanın anahtarının oyuncak mağazalarındaki ürünlerden geçtiğini fark etmişlerdi ancak satışları optimize etmek için aynı zamanda pazarlama ve reklamlar ile hedeflenecek belirli bir demografik grup da olmalıydı. (Lien, 2013).

1980'lerin sonlarında ve 1990'lara doğru erkek ergenleri video oyunları oynarken gösteren video oyun reklamları, erkekleri hedef aldı. Kızlar ise oyun yeteneklerine hayranlık duyan gözlemciler olarak tasvir edildi. Video oyunları kapaklarında kadınlara, şiddet içeren içerikler ile gençlere pazarlandı ve "Nintendo Power" veya "Game Boy" gibi ürün isimleri vererek gençlerin dikkatini çekti. (Lien, 2013).

1990'ların sonuna gelindiğinde ise video oyunlarının erkekleşmesi iyice artmasından kaynaklı olarak birçok kadın oyuncunun video endüstrisinin büyük pazarlama kampanyalarının dışında yer aldı. (Lien, 2013).

2000'li yılların ilk gelişmelerinden biri video oyunlarının e-spor organizasyonuna yönelik evrimleşme sürecinde yaşanmıştır. İnternet altyapısının gelişmesi ve iş yatırımlarıyla birlikte 2000 yılında Kore Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın onayıyla Kore E-Spor Derneği kurulmuştur. Derneğin amacı, e-sporu kamuoyuna yaygınlaştırmak, resmi bir spor etkinliğine dönüştürmek ve e-sporu ticari olarak konumlandırmaktır (Jin, 2020). E-spora olan talebin artması, sporcuların, sponsorların ve e-spor turnuvalarının sayısının artmasına neden oldu. E-spor, World Cyber Games'in (WCG) yaratılmasıyla başka bir boyut kazanmıştır. Dünya Siber Oyunları e-spor oynayanların olimpiyatları haline gelmiştir (Borrowy, 2012).

Bu yarışmalarda Counter Strike, Age of Empires, FIFA, Quake 3 Arena, Dead or Alive, Guitar Hero vb. farklı oyun türleri ve oyunlara yer vermişlerdir. 2008 yılında ise Köln Dünya Siber Oyunlarına ev sahipliği yapmış ve bu turnuvaya 78 ülkeden 800 e-sporcu katılmıştır (Kukshinov, A., & Lichevskaya, S. (2017). World Cyber Games.). E-spor örgütlenmesi yolunda 2008 yılında bir adım daha atılarak yine merkezi Güney Kore olan Uluslararası E-spor Federasyonu 11 Ağustos 2008 yılında kurulmuştur. Uluslararası E-spor Federasyonun görevi, e-sporu gerçek bir spor dalı olarak dünyaya tanıtmak, e-sporu sürdürülebilir kılmak, yaygınlaştırarak desteklemek olarak belirlenmiştir. (www.tesfed.gov.tr, 2020)

2.1.2. Dijital Oyun Türleri

Literatürde dijital oyunlara yönelik ayrımlar yapılmaktadır. Bu ayrımlar sonucunda dijital oyun türüne yönelik farklılıklar aşağıda belirtilmiştir.

Konsollarla oynanan oyunlar: Video oyunları için özel olarak tasarlanmış cihazlarda, konsol kullanan oyuncu, kontrol mekanizmasını butonlar ve joystickler ile elinde tutar ve interaktif olarak oyunu oynar. Bir video oyunu, ses ve görüntülerin bir televizyon veya bilgisayar aracılığıyla oyuncuya iletilmesidir. Geçmişten günümüze pek çok oyun konsolu örneği bulunmaktadır. Bu oyun konsollarına örnek olarak Sony "Playstation", Microsoft "Xbox", Nintendo "Wii", Nintendo "Gamecup" (Ağbaba ve Uysal, 2022) verilebilir. Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte konsollara eklenen özel kontrol mekanizmaları sayesinde oyuncu oyunla ancak vücut hareketleri ile etkileşim kurabilmektedir (Karahisar ,2013).

Masaüstü oyunları: Bilgisayarlar, dijital yeniliklerle birlikte masaüstü oyunların geliştirilmesinde önemli ilerlemeler kaydetmiştir. Masaüstü oyunlarını oynamak için oyun DVD'si veya İnternet bağlantısı da gerekmektedir. Oyunda klavye, fare, direksiyon ve hatta kontrol paneli gibi araçlar kullanılarak talimatlar ve hareketler sağlanmaktadır. Günümüzde hala popüler olan masaüstü oyunları, genellikle kullanıcılar tarafından çevrimiçi oyun oynarken tercih edilmektedir (Ağbaba ve Uysal, 2022).

Online oyunlar: İnternetteki bir ağa bağlanarak grup halinde ya da bireysel olarak oynanabilen online oyunlar, internetin gelişmesiyle birlikte dünyanın her yerinde her yaşta bireyin oynayabileceği oyun türlerinden biri haline gelmiştir (Karahisar, 2013).

Teknolojik gelişmelerin artmasıyla birlikte bireylerin telefon, tablet gibi cihazları sürekli yanlarında taşıyabilmeleri, kullanım alanlarını genişletmiş ve dijital oyun dünyasında yepyeni bir dönemi başlatmıştır. Mobil oyunlar, her cinsiyet ve yaş grubundan bireyin eğlenmek ve eğitmek amacıyla oynadığı, çevrimiçi veya çevrimdışı işlevselliği nedeniyle ücretsiz veya ücretli olarak oynanabilen oyunları içermektedir (Ağbaba ve Uysal, 2022).

2.2. Motivasyon Kavramı

Güdü veya güdü, bireyin hareketini ve davranışını başlatan içsel güç. Davranışa güç veren organizmalar ve çevre içindeki güçler olarak tanımlanır. Bireyin içsel gücünü kullanarak bir davranışı gerçekleştirme isteğine motivasyon denir. Psikolojide herhangi bir şeyin eksikliğine ihtiyaç, bireyde dolayısıyla vücutta bu eksikliği giderecek güce de motivasyon denir. (Final Yayınları, 2018).

Organizma eksikliğini tamamlamak ister ve bu yönde davranış sergiler. Genel olarak, bireyin ihtiyaçlarını, yani eksikliklerini gidermek için belirli bir yönde hareket etme motivasyonundan bahsediyoruz. Motivasyon davranışa yol açar. Kuruluşun ihtiyaçlarını karşılamak için izlediği yol şu şekildedir: (Final Yayınları, 2018).

- İhtiyaçlar,
- Güdüler,
- Motivasyonlar ve davranışlar (Final Yayınları, 2018).

Motivasyon kavramı ile ilgili makalelere ilk olarak antik Yunan filozoflarının yazılarında rastlansa da motivasyonla ilgili bilimsel çalışmaların temellerinin 20. yüzyıldan itibaren atıldığı bilinmektedir (Viau, 2015). Kavram ilk kez 1880'lerde İngiltere ve ABD'deki psikologlar tarafından motive edici bir kelime olarak yazılmıştır (Keskin 2008).

Motivasyon kavramının dilimizdeki karşılığını tam olarak oluşturmak zor olduğu için “motivator”, “motivator” ya da “activator” gibi Türkçe terimler kullanılabilir.” (Bayraktar, 2015).

Dilimizde güdü, motivasyon, motivasyon gibi ifadelerle ifade edilebilen motivasyon kelimesinin kökeni Latince eylem anlamına gelen “movere” kelimesinden gelmektedir. Özetle motivasyon, bireyin ulaşmak istediği amaca yönelik olarak gönüllü olarak hareket etmesi ve belirli davranışlar sergilemesidir (Baumeister ve Vohs, 2007).

TDK (1968), sözlüğünde "motivasyon, motivasyon" anlamına gelen motivasyon kelimesi dilimize Fransızca "motivation" kelimesinden gelmektedir. Motivasyon kavramı psikolojik bir oluşum olduğu için farklı açılardan ele alınmış ve bu nedenle birden fazla tanım ortaya çıkmıştır (Taşdemir, 2013).

Literatürde motivasyonun anlamı ile ilgili birçok tanım bulunmaktadır. Bazıları şu şekildedir;

Motivasyon, insan dürtülerinin davranışa dönüşmesini ve bununla birlikte bazı davranışlarının nedenini açıklayan bir olgudur. Bireyin ihtiyacı uyarıldığında, yani yönlendirildiğinde, durumdan çıkmak için harekete geçer. Bireyin bu davranışı, ihtiyacını giderecek bir amaç ya da istek doğrultusunda ilerleyecektir. Bireyin kendine özgü davranışı, bir takım farklı ihtiyaçları karşılamaya yönelik olabilir (Can, 1997).

Robbins ise motivasyonu bir süreç olarak tanımlamış ve kişinin önceden belirlenmiş bir hedefe ulaşma çabalarının yoğunluğuna, yönüne ve ısrarına dikkat çekmiştir. Burada bahsedilen yoğunluk; bir kişinin amacına ulaşmak için ne kadar çaba sarf ettiğini gösterirken, yön o kişinin çabasının amacını vurgular. (Robbins, 2012).

Azim boyutu, kişinin bu çabadaki kararlılığının sürekliliği ile ilişkilidir. Bu tanıma göre motivasyonu yüksek olan birey, amacına ulaşmaya kadar gösterdiği davranışları sergilemeye devam edecektir (Mercanlıoğlu, 2012).

Ryan ve Deci, motivasyonu iki kısımda ele almıştır. Onlara göre motive olmak, herhangi bir şeyi yapmak için motive olmak demektir. Birey harekete geçme dürtüsünü veya ilhamını hissetmiyorsa, motive olmamış olarak kabul edilir. Aksine, motivasyonu veya eylemi işleri halletmeye odaklanan bir kişinin motive olduğu söylenir. (Ryan ve Deci 2000).

Motivasyon; Kişinin güdülerini, ihtiyaçlarını, istek ve arzularını ve bu doğrultudaki dürtü ve tercihlerini içeren bir olgudur. Birey motor tarafından uyarılır ve aktive edilir. Bireyin davranışını bir amaca yönelik hareket etmeye yönlendirir. Bireyin davranışlarında bu özellikler bulunduğu "güdülenmiş" kabul edilir (Cüceloğlu, 1991).

Motivasyon, bir kişinin davranışının ısrarını, yönlerini ve önceliklerini belirleyen içsel veya çevresel kaynakların eylemidir. Motivasyon ve motivasyon, hissedebilen varlıklardaki belirli güdülerini harekete geçirerek canlıları hareket etmeye motive etmek

olarak da tanımlanmaktadır. Motivasyonlar ise bireyi tetikleyen ya da yönlendiren unsurlardır (Telimen, 1978). Motivasyon, bir ihtiyacı karşılamak için yapılan bir eylemdir. Bu ihtiyaç olumlu ya da olumsuz bir olay nedeniyle ortaya çıkabilir. Olayın olumlu ya da olumsuz olması motivasyonu engellemez (Kim, 2005). Motivasyon bireysel bir olgudur ve motivasyonun merkezinde insan vardır. İnsanlar sadece yeteneklerinde değil, aynı zamanda motivasyonlarında da farklılık gösterirler (Hersey ve Ark., 1996). Motivasyon, birçok faktörü içeren karmaşık bir kavramdır. Ancak unutmamak gerekir ki kişiden kişiye, o kişiyle olan kişisel ilişkisi nedeniyle ve hatta o kişi farklı zaman ve koşullarda olsa bile farklılık gösterecektir (Robbins, 2012).

Motivasyon, insan davranışını belirleyen ve yönlendiren enerji olarak da tanımlanmaktadır. Bu tanım, motiflerin iki önemli özelliğini vurgulaması bakımından önemlidir. Birincisi, motivasyon insanları belirli yönlerde hareket etmeye motive eden bir enerjiye sahiptir ve ikincisi, motivasyonun hedef yönelimindeki etkisidir. (Şimşek, 2008).

2.2.1. Motivasyonun Özellikleri:

Motive olmuş organizmalar psikolojide aktif olarak tanımlanmıştır. Bunun bir örneği, bireyi yemek yemeye yönlendiren açlık içgüdüsüdür. Organizmalar arzu edilen olumlu davranışlara yaklaştıkça istenmeyen olumsuz davranışlardan da kaçınılmaktadırlar (Cüceloğlu, 2019).

Psikolojide motivasyon fizyolojik ve sosyal motivasyon olmak üzere iki başlık altında ele alınır. Bir organizmayı harekete geçiren fizyolojik ihtiyaçlar ve bir organizmayı harekete geçiren uyaranlara fizyolojik güdüler denir. Fizyolojik modeller aynı zamanda "dürtüler" olarak da bilinmektedir. Açlık, susuzluk, uykusuzluk gibi örnekler fizyolojik modellere örnek olarak kullanılabilir. Öte yandan, sosyal dinamikler sosyal bir çevrede gerçekleşir. Sosyal ihtiyaçlar organizmaları harekete geçirir ve organizmaları harekete geçiren uyaranlara sosyal güdüler denmektedir. Sosyal dinamik: Başarı, yükselme, kendini mutlu hissetme, kendine güvenme, hoşgörülü olma gibi parametrelerle ölçümlenmektedir (Günay, 2020).

2.3. Dijital Oyun Motivasyonu

Motivasyon, kişinin önceden belirlenmiş bir hedefe ulaşmayı istemesini sağlayarak onu harekete geçiren bir etkidir (Dereli ve Acat, 2010).

Motivasyon süreci, insanın arzuladığı hedeflere ulaşmak için harekete geçerek ve kendini güdüleyerek ilerlemesini sağlayan bir kuvvettir. Motivasyon, bireyin istekleri ve ihtiyaçları sayesinde amacına ulaşmasını sağlar. Ayrıca birey, hedefine ulaştıktan sonra huzur bulur ve motivasyonunu devam ettirebilir. (Demir ve Cicioğlu, 2018).

Dijital oyun motivasyon nedenleri literatüre bakıldığında zaman çok çeşitli özelliklere sahip olduğu söylenebilir. Araştırmaya göre, insanların oyun motivasyon sebepleri; sosyal iletişim kurma, boş zamanları değerlendirme, eğlence ve oyun sırasında yeni arkadaşlar edinerek sosyalleşme isteği olarak kendini tanımlar. (Demir ve Bozkurt, 2019).

Bireylerin oyun oynamaya iten temel motivasyon kaynağı, yaşadıkları stres ve depresyon gibi zihinsel olarak kötü hissetmelerine yol açan duygulardan kaçma arzusudur. Dijital oyun oynayanlar, gerçek hayatta yapılamayan şeyleri oyunlar vasıtasıyla gerçekleştirme imkânı bulmalarıyla önemli bir motivasyon kaynağına sahip oldukları nitelendirilebilir. (Kuss ve Griffiths, 2012).

Ayrıca, bu oyunlar gerçek hayattan kopuk bir şekilde oynandığı için daha cazip hale gelmektedir. Oyuncular, dijital oyunlarda insanı eğlendirmek, başkaldırmak, zaman geçirmek ve gerçek hayatı sanal dünya ile değiştirmek gibi sebeplerden dolayı yüksek motivasyon ile oynadığına çalışmalarda yer verilmiştir. (Horzum vd., 2008).

2.3.1. Dijital Oyun Motivasyonunun Yararları

Günümüzde bilgisayar tabanlı dijital oyunlarının, askeri ve eğitim alanlarında temel eğitim araçları olarak popülerliğini artırmaya devam etmektedir. (Burgos, Tattersall ve Koper, 2007; Herz ve Makedonya, 2002; Orvis, Horn, Belanich, 2008).

Dijital oyunlara yönelik motivasyon kaynakları bireylere dolaylı yünden birçok katkı sağlamaktadır. Oyun oynama isteğinin sürekliliğinin devam etmesi için geçmiş araştırmalar, görev zorluğu, gerçekçilik ve video oyunlarındaki etkileşim, oyun tabanlı öğrenme çıktıları önemli bir rol oynadığı tespit edilmiştir (Belanich, Sibley ve Orvis, 2004; Dickey, 2005).

Dijital oyunlarda başarı olasılığı oyunun zorluğuna göre belirlenmektedir. Dijital oyunlarda, oyuncu, oyun boyunca ilerledikçe oyun daha da zorlaşma eğilimindedir ve mevcut seviyeler önceki seviyelerden daha zor hale gelir. Oyunda başarılı bir şekilde ilerlemek oyuncunun her seviye boyunca kendinde baskı hissedip hissetmediğini ve seviyenin sonuna ulaşp ulaşmadığını belirler. Oyuncu, oyunun zorluğunun azaldığı bir noktaya gelirse oyunun ilerlemesi duracak ve devam etmek için motivasyonu kaybolacaktır. Başarılı olmak için değil de eğlence ve haz için oynanıyorsa, ilerleme veya oyunun durdurulması normal kabul edilecektir. Oyunlar eğitim amacıyla oynandığında ise, kursiyerin yeterince zorlayıcı olan bir görevi tamamlaması ile kursiyer konu ile ilgili olur, böylelikle eğitim amacına ulaşmaktadır (Orvis ve ark, 2008).

İnsanlar kendilerini kaptıracakları bir sosyal ortam ile bağlantılı, kendi bakış açılarını olumlu bir şekilde betimleyen bir faaliyet içinde yer almak isterler. Eğer sosyal ortamda herhangi bir zor durumla karşı karşıya kalırsa, kişinin nasıl üstesinden geleceğini ve kendini iyi hissetmek için ne kadar çaba harcayacağını ve yapıp yapmayacağına karar vermesi gerekir. Zor bir engelle karşılaşan kişiler kendi öz yeterliliklerini yüksek düzeyde hissediyorsa, söz konusu engeli aşma olasılıkları daha yüksektir. Bandura'nın öz yeterlilik teorisi, dijital oyun oynamada önemli bir rol oynar ve oyun oynarken seviyenin zorluğu çok hızlı artarsa oyuna devam etmek konusunda bireyin motivasyonunu nasıl kaybedebileceğini açıklamaktadır (Bandura, 1977).

Bandura'ya göre öznel olarak tehdit edici faaliyetlerde ısrar edenler, eninde sonunda kendi düzeltici deneyimleri yoluyla engelleri aşacak duruma gelirken, korktukları şeyden kaçınanlar veya başa çıkma çabalarını zamanından önce bırakanlar, kendilerini güçsüzleştiren beklentileri sürdüreceklerdir. (Bandura, 1977).

Bu, kendilerini "oyuncu" olarak görenlere de ışık tutabilmektedir. Örneğin, bir dijital oyunda, oyuncunun oyunda ilerlemekte sorun yaşadığı bir zorluk seviyesine ulaşır, iki karardan birini vermeleri gerekir; ya olumsuz deneyimlerini vasıtasıyla seviyenin üstesinden gelmek ya da oyuncu oyundan veya oynama şeklinden aşırı derecede hayal kırıklığına uğrayacak ve oyunu bırakmak isteyecektir. Sakinleştikten sonra başka bir zamana kadar seviyeyi geçmeye çalışacaktır (Bandura, 1977).

Bandura ve Adams'a göre "Koşullara bağlı olarak kişisel bilgilerle ilgili stresli durumlar genellikle duygusal uyarılmayı ortaya çıkarır. Dijital oyundaki oyuncuların kazanmakta

zorlandıkları bir oyun seviyesinde iken stres yaşayabilirler. Sonuç olarak farklı durumlar ortaya çıkacaktır. Başarısızlık, heyecan, korku, hayal kırıklığı gibi duygular, oyuncuların hissetmesi gereken diğer duygulara etki etmesinden dolayı bir sonraki göreve nasıl geçeceklerine karar vermeleri için etki edecektir. Bazıları için bu zorluk, eldeki zor durumun üstesinden gelebilmeleri için daha fazla baskıya maruz kalmaya neden olacaktır. Diğerleri içinse geçici olarak kapanmalarına, gevşemek için oyundan uzaklaşmalarına neden olacaktır. Yüksek düzeyde uyarılma, bir kişinin performansını kısıtlama eğiliminde olduğundan oyunda bazı uyarıcılar tarafından tehdit edilmedikleri zaman bireylerin daha verimli oynamaları beklenmektedir (Bandura ve Adams, 1977)

Erikson'a göre insanlar, başkalarının oyun oynadığı bir ortamda bulunarak, bu sosyal ortamlarda deneyim kazanabilir ve kişisel olarak hissedilen olumsuz duygular çerçevesinde herhangi bir sorunun üstesinden nasıl gelebileceğini daha iyi idrak edebilir (Erikson, 1977).

Granic ve diğerlerine göre, nişancı video oyunları söz konusu olduğunda, nişancı oyunlarına katılan oyuncular zihinsel rotasyon yeteneği ile, "görsel işlemlerde uzamsal çözünürlük için daha hızlı sonuçlar ortaya çıkarma eğilimindedir " (Granic vd., 2014, s. 68). Bir meta-analiz şunları bir araya getirmiştir; Shooter oyunları oynarken, oyuncuların uzamsal becerilerinin geliştiği sonucuna varılmıştır. Lise ve üniversite düzeyinde ise pratik yaparak benzer becerilerin geliştirildiği sonucuna ulaşmıştır. (Uttal ve ark., 2013) Wai, Lubinsk ve ark.'na göre uzamsal becerilerle, teknoloji, mühendislik ve matematik (STEM) alanlarında oyun oynamanın "fen bilimlerinde başarı" yakalama konusunda fayda sağladığı sonucuna ulaşılmıştır (Wai, Lubinsk, Benbow ve Steiger (2010) (s. 68).

Dijital oyunlar eğitim için kullanıldığında motivasyonel durumları, davranışsal değişiklikler ve beyin değişiklikleri birlikte hareket etmektedir. İnsan beyni, yüksek gerilimli bir durum ortaya çıktığında daha fazla nöron ateşler, vücutta fizyolojik bir değişikliğe neden olarak, oyuncuların tavırlarında dışa dönük bir davranış değişikliğine yol açar. (Bavelier, Green, Han, Renshaw, Merzenich ve Gentile, 2011, s. 763).

2.3.2. Dijital Oyuna Yönelik Motivasyon Kaynakları

Oyuncuları, dijital ortamlarda motive eden nedenler Yee ve Ark. tarafından incelenmiş ve aşağıdaki kavramlara ulaşılmıştır.

Yükseliş/İlerleme Başarı Bileşeni: Oyunda ilerleme, sanal para kazanma ve diğer karakterlerden daha iyi performans göstermek anlamındadır.

Mekanikler: Oyunun içeriğine hâkim olarak oyuncunun karakterini güçlendirmektir.

Rekabet: Gücü göstermeye istekli diğer kullanıcılarla tanışmak. Sosyal yönü geliştirmektir.

İlişki: Aynı ortamda bulunmadıkları halde dijital ortamda bir araya gelerek kalıcı ilişkiler kurmaktır.

Oyuna Dalma Bileşeni; Gerçek dünyadan farklı olarak sanal ortamın bilinmez derinliğini yaşamaktır.

Rol Yapma: Normal yaşantısında sahip olmak istediği karakter özelliklerini oyuna yansıtmaktır.

Özelleştirme ve Kontrol: Oyun alanını şekillendirebilme olanağıdır.

Kaçış: Oyunda gerçek hayattan kaçma ve olumsuz düşüncelerden kaçma fırsatıdır. (Yee, 2006).

2.4. Dijital Oyun ve E-Spor Ayrımı

Dijital oyunlar; video oyunları, elektronik oyunlar, etkileşimli oyunlar, video oyunlar, bilgisayar oyunları, mobil oyunlar terimleriyle ifade edilmektedir (Doğan, 2016).

E-Spor kavramı literatürde elektronik oyunlar, ağ oyunları, bilgisayar oyunları, çevrim içi oyunlar, elektronik oyunlar, sanal oyunlar olarak kullanılmaktadır. Her ne kadar e-spor bu terimler gibi adlandırılrsa da elektronik spor kavramı (e-spor) daha yaygın kullanımı nedeniyle daha popülerdir (Argan, Özer ve Akın, 2006).

Elektronik spor, dünyadaki bireylerin internet üzerinden, mesafeye, yola bakılmaksızın interaktif oyunlar oynayabildiği veya dünyanın farklı yerlerinden insanların buluşabildiği hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spor olarak tanımlanmaktadır. E-spor, birçok sporun gerektirdiği fiziksel ve zihinsel çabaları içeren, sürekli güncellenen ve organize edilen bir spor dalını ifade etmektedir (Argan vd., 2006; Argan ve Akın, 2007).

Calleja' ya göre; dijital oyunun elemanları, oyunu oynayan bir insan faktörü "oyuncu", oyuncuların anlayabileceği görüntü, ses, metin özelliklerini barındıran "temsil işareti",

tüm oyun örgütlerinde ortak olan, uyulması gereken ve dijital oyunlarda değiştirilmesi çok zor olan “önceden kodlanmış kurallar”, oyunun fiziksel özelliklerini inşa eden “simüle edilmiş çevresel özellikler” ve oyunu oynamaya imkân kılan bilgisayar, fare, ekran, konsol gibi “ortam malzemeleridir” (Calleja 2011).

Yukarıda verilen çoklu tanımlarla ve açıklandığı şekliyle e-spor oyunları kavramını Llorens'e göre daha özel bir tanım olan; boş zaman aktivitesi olarak video oyunu oynamaya kıyasla yüksek düzeyde beceri, strateji ve bazen de takım çalışması gerektiren daha düzenli ve rekabetçi bir spor türü şeklinde tanımlayabiliriz (Llorens, 2017).

E-sporu ve onun fanatiklerinin e-spor üzerindeki önemini daha iyi anlamak için günümüzdeki video oyun toplulukları içindeki video oyun kültürünü ve video oyunlarının gelişimini anlamak da önemlidir. Bu görüş, Schwartz’ ın e-spor çalışmalarında, video oyun tarihi bağlamında değerlendirme gerektiğini ve oyun kültürünün toplumda nasıl geliştiğini belirterek teyit edilmektedir (Schwartz, 2017).

Dijital oyun kültürü, topluluklar, normlar ve belirli dijital teknolojiler etrafından şekillenen yaşam tarzları açısından benzersiz olup, günlük yaşam hakkında eleştirel bir bakış açısı sağlayabilecek, içerik ve temalar içermektedir. Bununla birlikte diğer kültürlerle benzer şekilde kendine özgü kayda değer içerikleri ve tartışmaları vardır (Dovey & Kennedy, 2006; Shaw, 2010).

Günümüzde ise dijital oyunlar ve oyun toplulukları, insanların kimlik ve sosyal yaşamla ilgili karmaşık konularla ilgili kendilerini ifade edebildikleri bir platform halini almıştır (Shaw, 2010; Taylor, 2012).

2.4.1. E-spor Oyun Branşları

2.4.1.1. MOBA (Devasa Çevrimiçi Savaş Arenası)

MOBA, gerçek zamanlı savaş içeriğine sahip bir tür video oyunudur. Genellikle beş kişiden oluşan ekipler çeşitli geçitlerden geçerek haritaya hâkim olmayı ve rakip takımın savunması gereken alanları ele geçirmeyi hedefliyor. Bu oyunlarda çok çeşitli karakterler bulunur ve her karakterin kendine özgü yetenekleri vardır (GSB, 2018).

2.4.1.2. RTS (Gerçek Zamanlı Strateji)

Bu tür oyunlarda oyuncular mevcut kaynakları verimli ve hassas bir şekilde yöneterek ve düşman kuvvetlerini yenmeye çalışarak bir ordu kurarlar. Bu, gerçek

zamanlı strateji oyunlarında başarılı olmak için farklı bakış açıları geliştirme, hızlı düşünme ve doğru kararlar verme gibi becerilerin geliştirilmesine olanak tanır (GSB, 2018).

2.4.1.3. FPS (Birinci Şahıs Bakış Açısı)

Oyuncular oyun ortamını sanal bir karakterin gözünden görür ve oynarlar. PEGI'ye (Avrupa Oyun Bilgi Sistemi) göre bu tür oyunlar için yaş sınırlaması 18 yaş ve üzeridir. Bu tür oyunlar genellikle askeri simülasyon içeriklerinden oluşur (TESFED, 2021).

2.4.1.4. Battle Royale (Hayatta Kalma)

Bu oyun türünde asıl amaç hayatta kalmaktır. Amaç, belirli bir alandaki düşmanlarla savaşarak ve o alandaki kaynakları kullanarak hayatta kalmak veya oyundaki son takım olmaktır (TESFED, 2021).

2.4.1.5. Spor

Geleneksel spor branşının sanal ortama uyarlanmış halidir. Futbol, basketbol, araba yarışı gibi dijital ortamda bireysel olarak, yapay zekâ kullanılarak ya da birlikte oynanabilen bir oyun türüdür (GSB, 2018).

2.4.1.6. MMORPG (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)

Bunlar bir oyun sunucusuna bağlantı yoluyla oynanan rol yapma oyunlarıdır. Bu oyunlarda dünyanın her yerinden milyonlarca oyuncunun kendi karakterlerini geliştirmeye çalıştığı bir oyun türüdür. MMORPG türü oyunlarda karakterler birbirleriyle savaş ve ticaret yapabilmektedir (TESFED, 2021).

2.4.1.7. Fighter (Dövüş)

Oyuncu belli bir dövüş disiplini temsil eden, seçtiği sanal karakter ile diğer oyuncuların seçtiği sanal karakterlere karşı üstün gelmeye çalışır. Yaygın olarak bir oyuncuya karşı bir oyuncu olarak oynanmaktadır (TESFED, 2021).

İçinde birçok branş olmasına rağmen e-spor dünyasında hangi oyunların en popüler olduğu e-spor oyunu üreticileri ve tüketicileri arasında belirsizliğini korumaktadır.

Buna ek olarak, e-spor endüstrisinin gelişmekte olduğuna dikkat etmek gerekir, serilere eklenen yeni oyunlar, özel güncellemeler ile hızlı bir şekilde piyasaya giren ve başlıkları

sık sık deęiřtirilen oyunlar tamamen yeni oyun olarak piyasaya sürölmekte ve tüketiciler tarafından oynanmaktadır. Kapsamlı bir liste olmamakla birlikte, Twitch'teki (bir yayın hizmeti) organize e-spor müsabakaları ödöl havuzuna göre (örneğin, e-spor saatleri) ortalama izlenme süreleri ve profesyonel olarak izlenen toplam içerik süreleri hangi oyunların en popüler e-spor oyunu olduğunu belirlemeye yardımcı olmaktadır. (Sciberras, 2020)

2.4.2. E-Sporun Özellikleri

E-spor, bedensel özelliklerin yanı sıra bazı mental özellikleri de içermektedir. Sanal ortamda sportif faaliyetin icra edilmesi sırasında geleneksel sporlarına aksine daha az fiziksel efor ve maliyet ile dünya üzerinde her yerde icra edilebilmesi örnek olarak gösterilebilir. Özellikle globalleşen dünyamızda farklı kültürlerden ve farklı ölkelerden kişileri ve oyunları bir araya getirmektedir. Artık genç oyuncular bazı finansal sorunları olsa dahi bu organizasyonların içinde yer alabilmektedir (Kocaömer, 2018).

E-sporun Bazı Özellikleri:

- Takım oyunu ve bireysel olarak oynanabilmektedir.
- Bir meslek gibi bir ücret karşılığında performans sergilenmektedir.
- Geleneksel sporlarda olduğu gibi menajerler, koçlar ve beslenme uzmanları oyunların hayatlarında yer almaktadır.
- Dijital platformlar ve medya organlarında e-spor müsabakaları canlı olarak yayınlanmaktadır.
- Yerel ve uluslararası düzeyde turnuva, etkinlik ve yarışmalar yapılmaktadır.
- Çevrimiçi ve çevrimdışı izleyici kitlesine sahiptir.
- Rekabet ortamı mevcuttur.

Bu özellikler genellikle E-Spor ve geleneksel sporların benzer özellikleri olup, şartların deęişkenlik göstermesi ile bazı özelliklerde de farklılıklar gelişmeye başlamıştır. (Kocaömer, 2019).

Yıllar geçtikçe özellikle sanal ve dijital imkânların artmasından dolayı e-spor oyunlarının sayısı artmış ve daha çok oyuncu tarafından oynanmaya başlamıştır. Özellikle internet bağlantısı ve LAN (Yerel Alan Ağları) bağlantıları üzerinden oynanan

oyunlar hem daha küçük hem de çok sayıda bilgisayarın tek bir binada birbirine bağlandığı LAN'da bağlantılarında daha mücadeleci karşılaşmalar yapılmaktadır (Jonasson ve Thiborg, 2010).

2.4.3. Türkiye'de E-Spor

Dünyadaki globalleşme ile birlikte Türkiye'de e-spor faaliyetleri gelişmeye başlamıştır. Özellikle 2011 yılında T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kurulan TÛDOF (Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu) ile birlikte bir başlangıç olmuş fakat 2013 yılında bu federasyon Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonuna katılarak kapatılmıştır. (Kocadağ, 2019 s.109)

2018 yılında ise Türkiye E-spor Federasyonu Başkanlığı kurulmuş, E-spor lisans, lig, yeterlilik ve diğer şartları belirlenmesi ve yasal statü için 2022 yılında Türkiye E-Spor Federasyonu ana statüsüne kavuşmuştur. Günümüzde ise Türkiye'deki oyuncu sayısının 22 milyon üstüne çıktığı düşünülmektedir (Ecevit ve ark., 2018).

Dünyanın diğer ülkelerindeki gibi Türkiye'de de birçok e-spor kulübü mevcuttur. Özellikle büyük camiaların desteklerinden sonra birçok kulüp uluslararası düzeyde popüler ve başarılı olmaya başlamıştır. Bu e-spor takımlarından bazıları; Beşiktaş Esports, 5 Ronin, Dark Passage Esports, Team Aurora, Galakticos, Akdeniz Esport kulüpleridir (www.moblobi.com, 2023).

Tüm bu gelişmeler ışığında Türkiye'de E-sporun gelişmesi için gerekli altyapı oluşmuş olup, büyük kulüplerinde desteği ile dünyada başarılı olma yolunda ilerleme kaydedilmektedir.

2.5. E-spor Motivasyonu

Motivasyon, bir veya daha fazla kişiyi sürekli olarak belirli bir yöne hareket ettirmek için gösterilen çabaların toplamıdır (Günay, 2020). Başka bir tanıma göre ise motivasyon, istekleri, istekleri, ihtiyaçları, güdüler ve tercihleri içeren genel bir kavramdır. Motivasyonlar, uyarılmış ihtiyaçlar olarak da tanımlanabilir. Motivasyon, insanları uyararak harekete geçirmekle kalmaz, davranışlarının belirli bir amaca yönelik olmasını da sağlar (Cüceloğlu, 2019). Motivasyon ile eşdeğer olan "motivasyon" kelimesi, Latince eylem anlamına gelen "mot" kökünden gelir ve psikoloji biliminde "içsel motivasyonla belirli bir amaca yönelik davranış" olarak kabul edilir (Keser, 2006).

İnsanların zihinsel, fiziksel ve ruhsal güçlerini kurumsal hedeflere yönlendirme fikri bizi motivasyon olgusuna götürür. Berkman'a göre motivasyon, "insanların önceden belirlenmiş hedeflere ulaşmak için kendi istek ve arzularına göre hareket etme sürecidir" (Berkman,2007).

İnsanlar teknolojiyi kullanırken iç ve dış motivasyonlardan yararlanmaktadırlar. İç motivasyon, davranıştan zevk ve tatmini tanımlar. Dışsal motivasyon, bir amaca yönelik hareket ederken bir davranışın performansını ifade eder. E-Spor perspektifinden bakıldığında; kazanmak ve yüksek puanlar almak gibi nedenler dışsal motivasyona örnek olurken, oyun sırasında, sonunda keyif almak ve tatmin olmuş hissetmek içsel motivasyonu açıklamaktadır. E-spor oyuncularını üzerinde yapılan araştırmalarda eğlence, eğlence gibi faktörlerin ön plana çıktığı tespit edilmiş olup, Türkiye'de yapılan araştırmalarda, oyuncuların boş zamanlarını değerlendirmek amacıyla oyun oynadıkları ortaya çıkarılmıştır (Argan ve Ark., 2006).

Weiss ve Schiele, araştırmalarında e-spora katılım motivasyonunu etkileyen faktörlerin rekabet, meydan okuma ve günlük hayattan kaçış olduğunu açıklamışlardır (Weiss ve Schiele, 2018). Gerçek şu ki, e-spor, gönüllü ve içgüdüsel motivasyonla ilişkilendirilen bir oyundur. Bu nedenle kazananlar ve kaybedenler olacaktır, şanstı çok cesaret ve fiziksel beceri oyunu oluşturan önemli faktörlerdir. Bazı durumlarda ise çevrimiçi spor oyunları bir motivasyon ve eğlence aracı olarak kullanılmaktadır (Aile ve Sosyal Politikalar Dairesi Başkanlığı, 2017).

Türkiye'de insanların e-spora ilgi duymaya motive eden faktörlerin araştırıldığı araştırmada ilk sırada spor sevgisi yer almaktadır. İkinci sırada ise oyuna duyulan tutku ve maddi kazanç elde etme amacı yer almaktadır (Argan ve diğerleri, 2006). Tüm bu temel motive edici unsurlar, e-spor ile ilgilenen bireylerin iş hayatının stresinden kurtulma, başarı, can sıkıntısından kurtulma gibi kavramlarla karşılaşarak e-spor'a katılmaya motive etmekte ve bunu televizyondan daha teşvik edici bulmaktadır (Yükçü ve Kaplıanoğlu, 2018).

2.6. E-Spor Tarihçesi

E-spor tarihine daha detaylı bakmak gerekirse e-sporun gelişim sürecini üçe ayırmak mümkündür.

2.6.1. 1972-1989 Dönemi

Arcade Turnuvası, 19 Ekim 1972'de Stanford Üniversitesi'nde Spacewar oyunuyla gerçekleştirilen ilk elektronik spor etkinliği sayılabilir. Bu turnuvanın ödülü Rolling Stone dergisine bir yıllık üyeliktir. Bu etkinlik oyuncularını, rekabeti ve ödülleri içerdiğinden e-spor tarihindeki ilk etkinlik olarak adlandırılabilir (Owen, 2012).

Daha sonra ATARI şirketi 1980 yılında Space Invaders adlı Atari oyunu için Amerika'da bir turnuva düzenlemiştir. Bu turnuvaya on binden fazla oyuncu katılmıştır (Jin, 2013). E-spor bu dönemin parlak dönemi sayılan 1978-1980 yılları arasında Space Invaders, Asteroids, Pacman ve Battlezone gibi meşhur oyunlar ortaya çıkarken, 1981'de ABD'de oyun salonlarına yılda 5 milyar ABD doları ve aynı zamanda eve kurulacak olan oyun sistemleri için 1 milyar dolardan fazla harcama kayda geçmiştir (Kirriemuir, 2006).

Yaşanan bu parlak dönemden sonra 1983 yılında "Kuzey Amerika Dijital Oyun İflası" süreci yaşandı. Bunun nedeni üçüncü taraf geliştiriciler ve taklitçiler olmuştur. Zor günler geçiren video oyun sektörü, Japonya'da faaliyet gösteren Nintendo'nun 1985 yılında Famicom konsolunu Amerika pazarına sunmasıyla büyük bir başarıya imza atmıştır. Bu durum ABD'nin iflas sürecini atlatmasına yardımcı olmuştur (Wolf, 2008). Bu dönemde bir başka Japon şirketi olan SEGA, 1989 yılında Genesis'i oyun konsolu pazarına sunarak büyük atılımlar yapmıştır (Kirriemuir, 2006).

2.6.2. 1990-2000 Dönemi

Oyun sektörünün gelişmesi 1990'lı yıllarda da yükselişini sürdürmüştür. Bu dönemde yavaş yavaş arcade döneminden internet vasıtasıyla çevrimiçi rekabete dayalı oyunlara dönüşüm gerçekleşmiştir. Nintendo firması 1990'lı yıllarda Mario ve Nintendo World Championships adlı turnuvalar rekabetçi oyun sektörünün gelişmesinde etkili olmuştur. Nintendo, 1994 yılında PowerFest 94 adlı video oyun turnuvası düzenlemiştir. Kaliforniya San Diego'da yapılan turnuvada 132 oyuncu içinde Mike Larossi birinciliği kazanmıştır (Sheff, 1999).

Bu yıllardaki bir diğer gelişme ise CD-ROM teknolojisinin oyun sektörüne girmesiydi. CD-ROM sayesinde oyunlar daha uzun süre saklanabilecek grafik ve ses fonksiyonlarının artmasıyla oyun oynayan kitlenin memnuniyeti artmıştır (Wolf, 2008). Doom oyununun 1993 yılında elde ettiği başarı ile First-Person Shooter 7 oyun türünün ortaya çıkmasında önemli rol oynamıştır (Üçüncüoğlu, 2018).

1990'ların ilk yarısında video oyunu endüstrisi Batı kültürünün hakimiyetindeyken 1990'lı yılların ikinci yarısında Güney Kore'de yoğunlaşan doğu kültürüvideo oyun sektöründe de söz sahibi olmaya başlamıştır. Oyun endüstrisi uluslararası rekabet için yeni bir alan yaratmıştır (Huhh,2008). Kore'de çevrimiçi oyunlara ilgi ve telekomünikasyon şirketlerinin yatırımları, e-sporu Kore'de daha çekici hale getirmiş ve İlk profesyonel e-spor ligi 1998 yılında Starcraft oyunu için kurulmuştur (Jin, 2020).

2.6.3. 2000 ve Sonrası

2000'li yılların ilk gelişmelerinden biri e-spor organizasyonuna yönelik olmuştur. İnternet altyapısının gelişmesi ve iş yatırımlarıyla birlikte 2000 yılında Kore Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın onayıyla Kore E-Spor Derneği kurulmuştur. Derneğin amacı, e-sporu kamuoyuna yaygınlaştırmak, resmi bir spor etkinliğine dönüştürmek ve esporu ticari olarak konumlandırmaktır (Jin, 2020). E-spora olan talebin artması, sporcuların, sponsorların ve e-spor turnuvalarının sayısının artmasına neden olmuştur. E-spor, World Cyber Games'in (WCG) yaratılmasıyla başka bir boyut kazanmış ve Dünya Siber Oyunları e-spor oynayanların olimpiyatları haline gelmiştir (Borrowy, 2012).

Bu yarışmalarda Counter Strike, Age of Empires, FIFA, Quake 3 Arena, Dead or Alive, Guitar Hero vb. farklı oyun türleri ve oyunlara yer vermişlerdir. Yarışmalar sonucunda altın, gümüş ve bronz madalyalar kazananlara takdim edilmiştir. 2008 yılında Köln Dünya Siber Oyunlarına ev sahipliği yapmıştır. Bu turnuvaya 78 ülkeden 800 e-sporcu katılmıştır (Kukshinov, A., & Lichevskaya, S. (2017). World Cyber Games).

E-spor örgütlenmesi yolunda bir adım daha atılarak yine merkezi Güney Kore olan Uluslararası E-spor Federasyonu 11 Ağustos 2008 yılında kurulmuştur. Uluslararası E-spor Federasyonun görevi, e-sporu gerçek bir spor dalı olarak dünyaya tanıtmak, e-sporu sürdürülebilir kılmak, yaygınlaştırarak desteklemek ve görevli küresel bir yapı haline getirmek olarak nitelendirilmiştir (<https://tesfed.gov.tr/haberler/uluslararasi-e-spor-federasyonuna-iesf-uye-olma-yolunda-ilk-adim-atildi>). Avrupa'da ise 23 ülkenin 1,5 yıllık bir hazırlığın ardından Türkiye'nin de aralarında bulunduğu Avrupa E-spor Federasyonu 2020 yılında kurulmuştur (TEFSED,2021).

2.7. İlgili Araştırmalar:

Bu alanda yapılmış alan yazı çalışmaları incelendiğinde yapılmış bazı çalışmalar aşağıda verilmiştir.

Erhel ve Jamet (2013) çalışmasında dijital oyun tabanlı öğrenmenin (DGBL) öğrenme ve motivasyon üzerindeki etkilerini araştırmıştır. Çalışma iki farklı aşama üzerinden gerçekleştirilmiştir. İki farklı talimat türünün (öğrenme talimatı ve eğlence talimatı) etkilerini analiz ederek DGBL'nin en etkili olduğu koşulları belirlemeye çalışılmıştır. Elde edilen sonuçlar, öğrenme talimatının motivasyonu olumsuz etkilemeden eğlence talimatından daha derin öğrenmeyi ortaya çıkardığını göstermiştir. İkinci aşamada ise, öğrencilere performansları hakkında düzenli geri bildirim verilmesi durumunda, eğlence talimatının derin öğrenmeyle sonuçlandığını tespit edilmiştir. Bu iki deney, ciddi bir oyun ortamının, öğrencileri eğitim içeriğini aktif olarak işlemeye sevk eden özellikler içermesi koşuluyla öğrenmeyi ve motivasyonu teşvik edebileceğini göstermektedir.

Liao, Chen ve Shih, (2019) çalışmasında, bir öğretim videosu ve iş birliği kullanımının, dijital oyun tabanlı öğrenme (DGBL) ortamında Newton mekaniğini öğrenen öğrencilerin öğrenme başarısını, içsel motivasyonunu, bilişsel yükünü ve öğrenme davranışlarını nasıl etkilediğini araştırmıştır. Katılımcılar, dört deney grubundan birine rastgele atanan 109 yedinci sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmada faktör olarak öğretim videosunun varlığı veya yokluğu ve diğer faktör olarak iş birliği ile 2×2 faktöriyel tasarım oluşturulmuştur. Öğrenme başarısı ile ilgili olarak, bulgular öğretim videosunun kullanımı ile iş birliği arasında önemli bir ana etkileşim etkisi olduğunu ortaya koymuştur. İşbirliğine dayalı DGBL içsel motivasyonu teşvik ederken, bilişsel yük sonuçları iş birliğine dayalı DGBL'de eğitici video kullanımının hem içsel hem de dışsal motivasyonu azalttığı tespit edilmiştir.

Chen ve Wu (2021) çalışmasında dijital rol yapma oyunu tabanlı öğrenmenin lise öğrencilerinin eleştirel düşünme becerisi üzerindeki etkisini incelemiştir. RPG Maker ile tasarlanan ve hikayesi eleştirel düşünme soruları içeren dijital bir oyun oynayan toplam 32 lise öğrencisi araştırmaya katılmıştır. Öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerindeki performanslarının ve öğrenme motivasyonlarının dört günlük bir atölye kampına katıldıktan sonra nasıl değiştiğini araştırmak için yarı deneysel bir tasarım uygulanmıştır.

Çalışmanın sonuçları, öğrenci katılımcıların hem genel eleştirel düşünme performansında hem de öğrenme motivasyonunda önemli ilerlemeler kaydettiğini göstermiştir. Dijital oyun tabanlı öğrenmenin öğrenciler arasında öğrenme performansı ve öğrenme motivasyonu üzerindeki etkisine ilişkin benzer çalışmalar da bu çalışmanın sonuçları ile karşılaştırılmıştır. Bu çalışmanın hem nicel hem de nitel sonuçları, öğrencilerin öğrenme performansı ve öğrenme motivasyonuna ilişkin önceki araştırma bulgularının çoğuyla uyumlu olmakla kalmamış, aynı zamanda farklı eleştirel düşünme becerileri arasında bazı ayırt edici pedagojik nitelikleri de ortaya koymuştur. Dijital oyun tabanlı öğrenmenin gelecekteki çalışmalarına ve öğretim tasarımlarına yardımcı olmak, etkili öğrenmeyi sağlamak ve öğrenciler arasında öğrenme motivasyonunu artırmak için pratik öneriler de sunulmuştur.

Chen (2020) çalışmasında öğrencilerin öğrenmelerine yardımcı olmak ve multimedya öğrenmenin üstbilişsel ve motivasyonel faktörlerini araştırmak için AR teknolojisi ve dijital bir oyun entegre edilerek AR oyun tabanlı bir öğrenme yöntemi tasarlanmıştır. Uygulanan yaklaşıma dayalı olarak yansıtma ipuçlarına sahip, bağlama duyarlı bir mobil öğrenme sistemi geliştirilmiştir. Ayrıca, uygulanan yaklaşımın ilköğretim fen öğrenimi üzerindeki etkilerini belirlemek için 2 × 2'lik bir deney gerçekleştirilmiştir. Dört grup, bir ilköğretim saha gezisi sırasında farklı medya mekanizmaları (yani, AR veya AR olmayan) ve oyun mekanizmaları (yani, Oyun veya Oyun olmayan) ile öğrenmiştir. Araştırma sonuçları, AG ve oyun yaklaşımları arasında etkileşim olmadığını ve her ikisinin de öğrencilerin öğrenme motivasyonunu önemli ölçüde desteklediğini göstermiştir.

Bir başka çalışmada Bhagat, Jeong ve Kim (2020) Çevrimiçi dijital oyun bağımlılığı, farklı değişkenler açısından incelenmiştir. Mevcut çalışmalar depresyon, yalnızlık ve saldırganlık gibi öne çıkan psikolojik sıkıntıların oyun bağımlılığı üzerindeki etkilerini ve aralarındaki ilişkiyi ampirik olarak test etmiştir. Benzer şekilde, önceki çalışmalar da sosyal etkileşimin farklı bir biçim alabileceğini ve sosyal alışverişleri özellikle yalnız olanlar için çekici olabilecek şekillerde değiştirebileceğini ampirik olarak ortaya koymuştur. Bu şekilde, MMORPG'ler gibi dijital oyunların arayüzlerindeki çevrimiçi sosyal etkileşim, çevrimiçi anonimlik ve kullanıcıların sosyal etkileşimi kontrol etmesine olanak tanıyan fiziksel varlığın olmaması nedeniyle gerçek hayattaki sosyal etkileşimin yerine geçebilir. Bununla birlikte, az sayıda çalışma bireylerin çevrimiçi

sosyal etkileşim ihtiyacı, kişilerarası beceriksizlik ve öz düzenleme (kontrol) arasındaki ilişkileri ve bunların oyun bağımlılığı üzerindeki etkilerini araştırmıştır. Ayrıca, bireylerin çevrimiçi sosyal etkileşim ihtiyacının çevrimiçi dijital oyun bağımlılığındaki aracılık rolü ne önerilmiş ne de ampirik olarak test edilmiştir.

Bir başka çalışmada ise Giakoni-Ramírez, Merellano-Navarro ve Duclos-Bastías (2022) uluslararası profesyonel espor oyuncularını örneklemde fiziksel aktivite düzeyleri ile motivasyonel yönelimler arasındaki ilişkiyi analiz etmeyi amaçlamışlardır. Avrupa ve Latin Amerika ülkelerinde kesitsel ve gözlemsel bir çalışma yürütülmüştür. Örneklem olasılığa dayalı değildir ve 260 erkek profesyonel espor oyuncusu çalışmaya dahil edilmiştir. Demografik veriler, vücut kompozisyonu, fiziksel aktivite (Uluslararası Fiziksel Aktivite Anketi) ve motivasyonu (Spor Motivasyon Ölçeği) içeren bir anket kullanılmıştır. Sonuçlar, profesyonel espor oyuncularının %92,7'sinin orta ve yüksek düzeyde fiziksel aktiviteye sahip olduğunu ve düşük düzeyde fiziksel aktiviteye sahip oyuncuların motivasyonun tüm boyutlarında pozitif değerlere sahip olduğunu göstermektedir. Dışsal ve içsel motivasyonun enerji harcaması ile ters orantılı olduğu sonucuna varılmıştır.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Üniversite öğrencilerinin dijital oyunlara yönelik güdüleyici unsurların incelendiği bu araştırma öğrencilerin dijital oyunlara başlamasını sağlayan ve onların dijital oyunlara karşı motivasyonlarını arttırdığı ve bu konudaki yaşamış oldukları tecrübelerin değerlendirilmesi sebebiyle araştırma modeli fenomoloji deseninde tasarlanmıştır. Fenomolojik araştırma modelinde bir olay olgu ya da araştırmaya katılan kişilerin bir olay hakkındaki yaşamış olduğu tecrübelerin derinlemesine değerlendirildiği çalışmalar olarak belirtilebilir (Patton, 2014).

3.2. Çalışma Grubu

Bu araştırmaya 2022-2023 eğitim öğretim döneminde öğrenim görmekte olan 20 üniversite öğrencisi katılmıştır. Araştırmaya katılacak kişilerin belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yönteminden faydalanılmıştır. Ölçüt örnekleme yöntemi, Ölçüt örnekleme yöntemi çalışılan konu hakkında önceden tespit edilmiş kriterlere sahip kişilerin araştırma grubuna seçilmesini ele alır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Araştırmada örneklem grubu için oluşturulan kriterler, son üniversite öğrencisi olması ve düzenli olarak son beş yıldır dijital oyun oynama tecrübesine sahip olması şeklinde belirlenmiştir.

3.3. Veri Toplama Aracı

Bu araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynamalarını sağlayan unsurların belirlenmesi kapsamında katılımcıların görüşleri yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme, araştırmada görüşme sorularının hazırlanış ve soruş şekilleri güncel ve klasik kaynaklarla hazırlanmaktadır. (Polat, 2022). Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu ile araştırmaya katılan bireylere konu hakkında bilgilendirme yapılmış ve gönüllü katılım onayları alınmıştır.

3.4. Veri Toplama Süreci

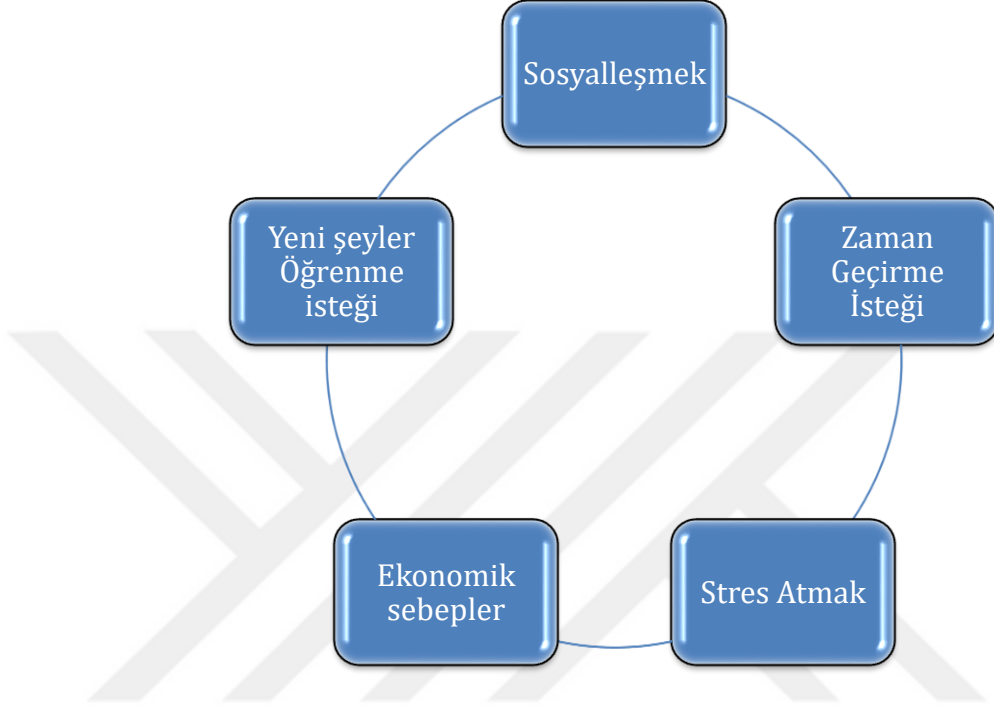
Araştırma verileri öğrenciler ile yüz yüze görüşülerek yaklaşık olarak 2 aylık bir süreçte toplanmıştır. Araştırmada öğrencilerle yapılan görüşme üniversite ortamında genellikle dersten çıktıklarında yapılmıştır. Görüşme süresi yaklaşık olarak 14 ile 30 dakika arasında değişmiştir.

3.5. Verilerin Analizi

Çalışmada verilerin analiz sürecinde içerik analizi yönteminden yararlanılmıştır. Bu analiz yöntemi, sözcüklerin metin içerisinde ilişkilerde bulunarak metinde istenilen sonuca ilişkin çıkarımlarda bulunulmasını sağlayan bir analiz yöntemidir (Büyüköztürk, 2019).

BÖLÜM IV

BULGULAR



Şekil 1. Dijital Oyunlarına İlişkin Motive Edici Unsular

Şekil 1 de üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynamasını sağlayan sebepler arasında stres atmak, referans grup etkisi, zaman geçirme isteği, ekonomik sebepler, sosyalleşmek, eğlenmek ve yeni şeyler öğrenme isteği gibi temalar ortaya çıkmıştır

4.1. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Sebepleri

4.1.1.Yeni Şeyler Öğrenme İsteği ile İlgili İfadeler

Bana dijital oyunu cazip kılan şeyler göz reflekslerimi ve parmak kaslarımı geliştirme isteğidir. Kelime dağarcığımı geliştirebilecek oyunlar ilk tercihimdir. Mümkün olduğu kadar eğlenceden ziyade bana en maksimum değer katabilecek oyunları tercih ediyorum. Bana bir şey katması zevkini almak beni zaten eğlendiriyor. Beni oyuna davet edebilecek tek şey öğretici ve eğitici olmasıdır. Onun dışında kalan oyunlardan çok çabuk sıkıldığımı belirtebilirim. Bir şeye bağımlılık alışkanlığım olmadığından oyunlarda da aynı durum geçerli olabiliyor. (Katılımcı, 1)

Bir insanın hayal dünyasının şekillenmesinde dijital oyunların katkısının oldukça fazla olduğunu düşünüyorum. Oyunlar insanlara birçok şekilde katkı yapabiliyor. Gerçek hayatta öğrenmemiz gereken şeyleri dijital oyunlar ile artık tecrübe edebiliyoruz. Örnek vermek gerekirse araba kullanımı için var olan simülatörler araba kullanma tecrübesine yarı yarıya kavuşmamızı sağlıyor. Bir başka örnekte ise analitik düşünme yeteneğimiz strateji oyunları ile gelişmektedir. Yani oyunların insanlara sunmuş olduğu birçok katkı vardır. Bu katkıların farkında olduğum için dijital oyunları oynamaktayım (Acar Deja)

- Öğrencilerin espor kapsamındaki dijital oyunlara yönelme sebepleri farklı temalar altında değerlendirilmiştir. Elde edilen ilk temaya bağlı olarak bireylerin yeni şeyler öğrenme isteği oyunların bireylere çeşitli katkılarının olması şeklinde açıklanabilir. Fiziksel, zihinsel katkılarının yanında bireylere yabancı dil öğreniminden problem çözme öğrenmeye kadar birçok katkısı olduğundan dolayı bireylerin bu oyunlara yöneldiğini söyleyebiliriz.

4.1.2.Ekonomik Sebepler ile İlgili İfadeler

Dijital oyunlara başlama serüvenim ilk başlarda merak ve var olan boş zamanımı doldurma isteğimdir. Bir süre sonra moral kazandığımı fark edince oyun oynama isteğim artmaya başladı bir süre sonra ise oyunların çekici halde olması beni para kazanma konuna yöneltti genel olarak dijital oyun oynama isteklerim bunlardan ibarettir (Katılımcı 4)

Beni dijital oyuna iten en önemli sebepler aile baskısından kaçabilmek üzere onlara yönelmem oldu. Arkadaşlarımdan hiçbirine çok güvenmediğim için hep asosyal oldum. Bu durumun dijital oyun oynamam çok büyük etkisi olduğu söylenebilir. Bunun dışında oyunlar yolu ile kolay yoldan para kazanma sürecinin gerçekleşmesi ile oyunlara ilgim zaman içerisinde daha çok arttı. (NAO)

İlk başta dijital oyunlara başladığımda keyif için oynuyordum. Daha sonra oyun oynayarak bir iş kurmak ve bu işten para kazanabilme fikrim ortaya çıktı. İnsanların dijital oyunlara yönelik ilgisi gün geçtikçe arttığından dolayı oyun oynayarak ve sosyal medya kanalı açarak insanların daha çok beni izlemesi üzerine bir iş oluşturdum. Artık hedefim tamamen daha çok hedef kitleye ulaşabilmek ve oyun oynayarak hem insanları eğlendirebilmek hem de bu işten para kazanabilmek artık oyun oynamak için başlıca sebeplerim arasında olduğu söylenebilir (Pbg mobile)

- Araştırmada dijital oyunlara yönelmeyi sağlayan ikinci tema oyunlar vasıtası ile para kazanma isteğinin olmasıdır. Günümüzde bireylere sunmuş olduğu çeşitli katkılarının yanında bireylerin para kazanması ve bu oyunları kariyer oluşturma gibi amaçlarla yapan bireylerin sayısının artmasını gerçekleştirdiğini söyleyebiliriz.

4.1.3. Zaman Geçirme İsteği ile İlgili İfadeler

Çok boş zamanım olduğu için aktivite olarak görüyorum. Zamanın geçmesi için eğlenmek için oynuyorum özellikle arkadaşlarla oynağımız oyunlar çok daha zevkli oluyor. Mesela futbol gibi hem bizi eğlendiriyor hem de grup halinde arkadaşlığımızın daha da gelişmesine katkı sağlıyor. Genellikle akşamları canım çok sıkıldığında kesinlikle arkadaşlarımla oynayabileceğim oyunlara yöneliyorum. Oyun oynamak dünyadan uzaklaşmak demek ve oynadıkça bağımlı hale geliyorsunuz. (Katılımcı, 2).

Dijital oyunları oynama isteğim boş zaman ve canım sıkılınca gerçekleşiyor. Bilgisayardan ziyade telefonda oynamayı tercih ederim. Oynadığım oyunlar genelde silah oyunları ya da çiftlik oyunları olur. Silah oyunları gün içinde stresimi atmaya yardımcı oluyor. Çiftlik oyunlarında ise alım satım organize etme işleri hoşuma gidiyor. İlk zamanlarda kelime oyunları oynayarak bilmediğim kelimelerin öğrenilmesi için bu oyunu oynamaktayım. Bu durumun zaman içinde günümün büyük bölümünü işgal etmesi sebebi ile artık dijital oyunlara yönelik ilgim azalmış bulunuyor (Elly)

Eğlenebilmek ve arkadaşlarımla birlikte keyifli vakit geçirebilmek için dijital oyunları oynuyorum. Mesela bazı insanın sahip olmak istediği durumlar oyunlar sayesinde elde edilebiliyor. Kendini başarılı görmek, rekabet etmek, kendini oyunla bile olsa diğer insanlara kabul ettirmek gibi örnekler verilebilir. (Rumeysa)

- Araştırmada verilerin kodlanması sonucunda elde edilen bir diğer tema zaman geçirme amacıdır. Buna göre bireylerin zamanı hızlı ve eğlenceli geçirmek adına dijital oyunlara yönelim gösterdikleri görüşme sonuçlarından çıkarılmaktadır.

4.1.4. Stres Atma İsteği ile İlgili İfadeler

Öncelikle stres atmak için oyun oynuyorum. Gerçek hayatta sinirimi oyunlar yolu ile çıkarıyorum. Oyun oynamamın diğer sebebi kariyer oluşturmak için mesela online oyunlarda karakterin gelişimini sıfırdan oluşturup zaman harcıyorum ve bu durum benim emeklerimin paraya dönüşmesini istememe yol açıyor ayrıca bu süreci sevdiğimden dolayı online oyunlarda meslek olarak getiri sağlayabileceğimi düşünüyorum. Özellikle pratikte yani konuşmada ve öğrenmede dijital oyunların oldukça katkısı olduğu söylenebilir (Katılımcı 3)

Beni oyun oynamaya iten sebepler çok fazla diyebilirim. Fakat başlıca söyleyebileceğim sebepler arkadaş ortamımın dijital oyunlarda çok fazla vakit geçirmesi beni dijital oyunlara yöneltmektedir. Arkadaşlarla dışarda eğlendiğim kadar dijital oyun oynarken de aynı keyif alıyorum. Tüm sıkıntı ve stresimden uzaklaşmak dijital oyunlara yönelmemin başlıca sebebi olarak değerlendirilebilir (Voloxhan)

Dijital oyun dünyasına girişim yaklaşık olarak 6 yaşında oldu. Bana hediye olarak alınan bilgisayarın eve gelmesi ile başladı. Ergenlik sürecine gelince adeta dijital oyunlara bağımlılık derecesine ulaşmıştım. Annemin yaptığı büyük kısıtlamalar ile yavaş yavaş bu kötü süreci atlatmış bulundum. Bu durum tamamen ergenlik döneminde yalnızlıktan uzaklaşabilmek açısından ve psikolojik sıkıntılarımı geçirmek için dijital oyunlara yönelmem ile açıklanabilir (labron James)

- Araştırmada elde edilen bir diğer tema stres atma isteğidir. Bireylerin çeşitli sebeplerden dolayı yaşam içinde gerçekleşen stres ve benzeri psikolojik durumların üstesinden gelme amacıyla dijital oyunlara yöneldikleri elde edilen görüşme bulguları neticesinde söylenebilir.

4.1.5. Sosyalleşmek Amacı ile İlgili İfadeler

“Benim dijital oyunlara yönelik motivasyonumu ve ilgimi arttıran şeyler öncelikle aslında ilk önce çevremdeki kişilerin dijital oyun oynaması ve kendi aralarında oyun ile ilgili konuşmalar yapmaları oyunu hem merak etmemi sağladı hem de oyuna yönelik ilgimi arttırdı. Çevremde oyun oynayan ve yakın arkadaşlarımın davetleri ile oyun oynama sürecim başladı ve halen bu süreci arkadaşlarım ile birlikte oyun oynayarak geçiriyorum. Oyun oynamak bir yönden de iyi oluyor rahatlıyorum ve kendimi bir anda sıkılardan uzaklaştırıyorum” (Eduy).

İnsanları dijital oyunlara iten birçok sebep bulunmaktadır. Arkadaş ortamında kendimi kabul ettirebilmek için bilgisayar oyunlara yönelik etkileşimim başladı fakat zaman içinde gerçekleşen kötü durumların üstesinden gelebilmek için bilgisayar oyunu yani dijital oyunlar oynamaktayım. Örneğin zaman içinde arkadaşlarım ile kötü anlaştığım zamanlardan daha hızlı kurtulmak için dijital oyunları oynadığım olmuştur. Bu durumun yanı sıra bilgisayar oyunları zamanın eğlenceli geçmesini sağladığından dolayı tarafımda tercih edilme sebebi olarak gösterilebilir (Perii.es)

Tanımadığım insanlarla tanışmak, rekabet etmek, sosyalleşebilmek gibi amaçlarımın gerçekleşmesi dijital oyunlarla artık kolay bir şekilde gerçekleştiğinden dolayı oynamaktayım. Bunların yanı sıra oyunlarda rekabet ortamında kendimi diğer kişilere kanıtlama isteğimin gerçekleşecek olması insanlarla tanışmam konusunda bana yardımcı oluyor. Ayrıca yabancı insanlarla oyun oynadığımdan dolayı yabancı dilimi geliştirdiğinden dolayı dijital oyunlara yönelik ilgilim eskiye oranla daha da artmış durumda oyunlara gereksiz uğraş gözü ile bakılması bence artık geride kaldı (Narkos)

Beni dijital oyunlar başlatan ana neden sosyal çevrem olmaması ve yalnız olmamdan kaynaklanmaktadır. Fakat fark ettim ki birçok kolaylık ve hayat kalitesinin artması dijital oyunlarla birlikte olmaktadır. Mesela arkadaş ortamım oyunlar sayesinde gelişmeye başladı ve birçok motor becerimin ve düşünce stratejilerimde farklılaşma ve gelişme tespit ettim. Bu durum ise benim bilgisayar oyunlarına karşı daha istekli hale gelmemi sağladı diyebilirim (Gap)

Küçük yaşlardan beri bilgisayar oyunu oynamaktayım. Aslında oyun oynama amaçlarım çok çeşitli, örneğin hobi edinmek, farklı insanları tanımak ve hedeflerimi gerçekleştirmek gibi unsurlar bilgisayar oyunları oynuyorum ayrıca keyifli ve kaliteli vakit geçirmeyi

sağladığından dolayı bilgisayar oyunu oynayabiliyorum. Ayrıca arkadaşlarımla iyi anlaşamam bile internet üzerinden oynamış olduğum oyunlar bana yeni bir arkadaş çevresi fırsatı da sunmuş oluyor. (Bero)

- Araştırmada elde edilen bir diğer tema sosyalleşme isteğidir. Buna göre bireylerin sosyal ortamdan beklentilerini bilgisayar ve dijital platformlarda gerçekleştirdikleri ve içe kapanık olma, utangaç olma gibi bireylerin sosyalleşmesinin önünde engel olarak nitelendirilebilecek unsurlardan dolayı bireylerin daha kolay sosyalleşmesini sağlayan bir alan olduğu için dijital oyunlara yönelim gösterdikleri söylenebilir.



BÖLÜM V

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu araştırma spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyunlara yönelme sebeplerinin ortaya çıkarılması amacıyla yapılmıştır. Mevcut çalışmada üniversite öğrencilerini dijital oyunlara yönelten farklı unsurlar tespit edilmiştir. Ayrıca dijital oyunlardan öğrencilerin elde ettikleri kazanımların ortaya çıkması sağlanmıştır.

Araştırmada elde edilen temalardan biri dijital oyunlar oynayarak yeni bilgiler öğrenme isteği olarak bulunmuştur. Buna göre öğrencilerin dijital oyunlar vasıtası ile genel kültürlerini arttıracak bilgilere yönelik kazanım sağladıklarını aktarmışlardır. Bu bilgiler, yabancı dil bilgisi kazanımı, problem çözme ve sorunlarla baş edebilme yetisinin oyunlar vasıtası ile öğrenilmesi, oyunlardaki dijital platformların gerçek hayata uyarlanması ile gerçek hayatta bir yönlendirici olması ve karar alma sürecinde rehberlik etmesi gibi kazanımların elde edildiği belirtilmiştir. (Clark, Tanner-Smith, & Killingsworth, 2016; Hsiao, 2007; Prensky, 2003; Reinders, & Wattana, 2015; Zou, Huang, & Xie, 2021). Çalışmalarında dijital oyunların öğrenme sürecine destekleyici olduğu ve yeni bilgiler öğrenme sürecine katkı sağladığı ortaya konulmuştur. Bu durumun bireylerin öğrenme sürecine eğlence yolu ile keyifli bir biçimde daha kolay hale getirmesi ile açıklanabilir.

Araştırmada elde edilen bir diğer tema sosyalleşme isteği olarak bulunmuştur. Buna göre toplum içinde diğer insanlar ile sosyalleşme tecrübesine sahip olmayan bireylerin bu ihtiyaçlarını dijital oyunlar vasıtası ile tamamladıkları ve sosyalleşme eksikliklerini dijital oyunlar vasıtası ile elde edilen sana dünyada le elde ettikleri mevcut çalışmadan elde edilen sonuçlar arasında bulunmuştur. (Kowert, Domahidi, Festl ve Quandt, 2014; Carras, vd., 2017; Gallup, , Serianni, Duff, & Gallup, 2016; Jia, vd., 2015) çalışmalarında dijital oyunların bireylerin sosyalleşmesine yapmış olduğu pozitif katkılar ortaya konulmuştur. Buna göre özellikle içe kapalı bireylerin sosyalleşmesi ve yeni bireyler tanınması hususunda dijital oyunların önemli bir gösterge olduğu söylenebilir. Ayrıca gelişen dijitalleşme ile birlikte insanların günlük hayatta yapmış oldukları birçok işin dijital ortama taşınması ile birlikte bireyler için önemli bir etkileşim merkezi haline gelmesi sosyalleşmelerine sebep olan bir diğer unsur olarak söylenebilir.

Araştırmada elde edilen bir diğer tema bireylerin serbest zaman aktivitesi olarak dijital oyunlarla vakit geçirdikleridir. Üniversite seviyesinde eğitim gören bireylere eğitim, sosyalleşme, eğlence gibi unsurları sunan dijital oyunlar serbest zamanları geçirmelerinde önemli ölçüde etkili olan bir gösterge olduğu elde edilen sonuçlar üzerinden yorumlanabilir. Buna göre (Yeliz, Yayan ve Yayan, 2021; Yumrukuz, 2021; Taş vd., 2022) çalışmalarında dijital oyunların keyifli zaman geçirebilmek amacıyla özellikle ergen bireyler tarafından tercih edildiği belirtilmiştir. Ayrıca keyifli vakit geçirme unsuru olarak tanımlanan dijital oyunların zaman içerisinde bağımlılık etkisi gösterdiği çalışmalarda belirtilmiştir. Buna bireylerin serbest zamanlarını geçirmelerine olumlu katkı bireylerin zamanlarını keyifli bir biçimde geçirmelerine katkı sağlaması ile açıklanabilir.

Araştırmada elde edilen bir diğer tema stresten uzaklaşma aracı olarak dijital oyunların kullanılmasıdır. Buna göre, dijital oyunlar bireylerin sosyal hayatta karşılaştıkları stres unsuru faktörlerin üstesinden gelebilmek amacıyla kullandıkları bir rahatlama aracı olarak kullanılmaktadır (Shah vd., 2018; Poels vd., 2010; Vajawat vd., 2021; Barr ve Copeland-Stewart, 2022; Hoffmann, Christmann ve Bleser, 2017; Whitbourne, Ellenberg, & Akimoto, 2013) çalışmalarında dijital oyunların stresi azalttığı stresin üstesinden gelebilmek için iyi bir araç olduğu belirtilmiştir. Bu durum, stresin aslında dijital kullanılarak zamanın keyifli bir biçimde geçmesi sağlanarak stres belirtilerinin minimize edilmesine yardımcı olması ile açıklanabilir.

Araştırmada elde edilen bir diğer tema dijital oyunların ekonomik açıdan sağladığı katkıların oyun oynama sürecine olumlu şekilde katkı gösterdiğidir. Oyunlar aracılığı ile oluşturulan karakterler ve oyuncu seviyelerinin artması ile birlikte oyunlardan kazanılan ekonomik tutarların artması beklenmektedir. Bu durumun bireylere hem ekonomik katkı sağladığı düşünülmektedir. Bu ekonomik katkı sürecinin özellikle üniversite öğrenimini sürdüren düşük gelirli bireylerin dijital oyunlara yönelik taleplerini arttıran başlıca unsur olarak düşünülmesine neden olabilir.

5.1. Öneriler

- Üniversite düzeyinde öğrenim gören bireylerin eğitimlerinde oyunlaştırılmış dijital yöntemlerin tasarlanması öğrencilerin eğitim süreçlerini daha verimli bir hale gelmesine katkıda bulunabilir.
- Öğrencilerin sosyalleşebilmeleri adına dijital oyun toplulukları oluşturulup üniversite düzeyinde yarışmaların tasarlanması öğrencilerin sosyalleşme sürecine katkıda bulunabilir.
- Üniversite düzeyinde dijital oyunlara yönelik takımların oluşturulması ile birlikte oyunların açık erişimli izleyici kitlesine sunulması oyunlardan elde edilecek gelirlere yönelik gelir kapısı oluşturabilir.
- Stresin engellenmesine yönelik deney ve kontrol gruplu deneysel çalışmalar tasarlanarak stresin azalması hususundaki etkinin ölçülmesi sağlanabilir.

KAYNAKÇA

- Ağbaba, E., ve Uysal, A. (2022). Dijital Oyun Bağlamında Sanal Mekân ve Gerçek Mekân Birlikteliği, Yüksek Lisans Tezi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Ankara.
- Aile, T. C., & Bakanlığı, S. P. (2017). Dijital Dünya’da Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştay-Sonuç Raporu, Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayları. *Erişim tarihi*, 18.10 2023.
- Aktaş, B., & Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Almond, D., ve Mazumder, B. (2005). The 1918 influenza pandemic and subsequent health outcomes: an analysis of SIPP data. *American Economic Review*, 95(2), 258-262.
- Argan, M., & Akın, E. (2007). Elektronik spor; özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve. *Akdeniz*, 4, 9-11.
- Argan, M., Alper, Ö & Erkan, A. (2006). Elektronik Spor: Türkiye’deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri*, 1(2), 1-11.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological review*, 84(2), 191.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1). Prentice Hall: Englewood cliffs.
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players’ well-being. *Games and Culture*, 17(1), 122-139.
- Baumeister, R. F., & Vohs, K. D. (2007). Self-Regulation, ego depletion, and motivation. *Social and personality psychology compass*, 1(1), 115-128.
- Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M., & Gentile, D. A. (2011). Brains on video games. *Nature reviews neuroscience*, 12(12), 763-768.

- Belanich, J., Sibley, D. E., & Orvis, K. L. (2004). *Instructional characteristics and motivational features of a PC-based game* (Vol. 1822). Alexandria, VA: US Army Research Institute for the Behavioral and Social Sciences.
- Berkman, E. T. (2018). The neuroscience of goals and behavior change. *Consulting Psychology Journal: Practice and Research*, 70(1), 28.
- Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463.
- Bilgin, O. (2020). Koronavirüs (Covid-19) Farkındalık Ölçeği geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Turkish Studies*, 15(6), 237-245.
- Bingöl, H., Bingöl, Ş., & Öner, İ. (2021). Covid-19'un e-spor sektörü üzerindeki etkisi. *Journal of ROL Sport Sciences*, 2(1), 119-131.
- Bishop, S. R., Lau, M., Shapiro, S., Carlson, L., Anderson, N. D., Carmody, J., ... & Devins, G. (2004). Mindfulness: A proposed operational definition. *Clinical psychology: Science and practice*, 11(3), 230.
- Borowy, M. (2014). *Public Gaming: ESport and Event Marketing in the Experience Economy (Digital Games, Event Marketing, Experience Economy, Professional Video Gaming, Public Play)*. Library and Archives Canada= Bibliothèque et Archives Canada, Ottawa.
- Brown, K. W., Ryan, R. M., & Creswell, J. D. (2007). Mindfulness: Theoretical foundations and evidence for its salutary effects. *Psychological inquiry*, 18(4), 211-237.
- Burgos, Daniel, Colin Tattersall, and Rob Koper. (2007). "Re-purposing existing generic games and simulations for e-learning." *Computers in Human Behavior* 23.6, 2656-2667.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2019). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (26. Baskı). Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara

- Cacioppo, J.T., Hawkley, L.C. ve Thisted, R.A., 2010, Perceived Social Isolation Makes Me Sad: Five Year Cross-Lagged Analysis of Loneliness and Depressive Symptomatology in the Chicago Health, Aging, and Social Relations Study, *Psychol Aging*, 25(2):453-63.
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. Mit Press.
- Can, H. (1997). *Organizasyon ve Yönetim*, Ankara: Siyasal Kitapevi, ss.169.
- Carras, M. C., Van Rooij, A. J., Van de Mheen, D., Musci, R., Xue, Q. L., & Mendelson, T. (2017). Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in adolescents. *Computers in human behavior*, 68, 472-479.
- Cheah, I., Shimul, A. S., & Phau, I. (2022). Motivations of playing digital games: A review and research agenda. *Psychology & Marketing*, 39(5), 937-950.
- Chen, C. H. (2020). Impacts of augmented reality and a digital game on students' science learning with reflection prompts in multimedia learning. *Educational Technology Research and Development*, 68(6), 3057-3076.
- Chen, H. L., & Wu, C. T. (2023). A digital role-playing game for learning: Effects on critical thinking and motivation. *Interactive Learning Environments*, 31(5), 3018-3030.
- Clark Blickenstaff*, J. (2005). Women and science careers: leaky pipeline or gender filter?. *Gender and education*, 17(4), 369-386.
- Coyne, P., Santarossa, S., Polumbo, N., & Woodruff, S. J. (2018). The associations of social networking site use and self-reported general health, mental health, and well-being among Canadians. *Digital Health*, 4, 2055207618812532.
- Cüceloğlu, D. (2019). *İnsan ve davranışı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Dellal, A., Owen, A., Wong, D. P., Krustup, P., van Exsel, M., & Mallo, J. (2012). Technical and physical demands of small vs. large sided games in relation to playing position in elite soccer. *Human movement science*, 31(4), 957-969.
- Demir, G. T., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.
- Demir, G. T., Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (Doomö): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Journal of Physical Education & Sports Science/Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-139.
- Dereli, E., & Acat, M. B. (2010). Okul öncesi eğitim öğretmenliği bölümü öğrencilerinin motivasyon kaynakları ve sorunları. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (24), 173-187.
- Dickey, M. D. (2005). Engaging by design: How engagement strategies in popular computer and video games can inform instructional design. *Educational Technology Research and Development*, 53(3), 67-83
- Doğan, P. K., Ceyhan, S., Akgül, M. N., & Çetinkaya, G. (2023). Dijital Spor Oyunlarına Katılan Spor Bilimleri Öğrencilerinin Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi. *Yalova Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 139-154.
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). Game cultures: *Computer games as new media*. Open University Press.
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & education*, 67, 156-167.
- Erikson, E. H. (1977). *Toys and reasons: Stages in the ritualization of experience*. WW Norton & Company.
- Ferguson, C. J., & Olson, C. K. (2013). Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Motivation and emotion*, 37, 154-164.
- Gallup, J., Serianni, B., Duff, C., & Gallup, A. (2016). An exploration of friendships and socialization for adolescents with autism engaged in massively multiplayer online

role-playing games (MMORPG). *Education and training in autism and developmental disabilities*, 223-237.

Giakoni-Ramírez, F., Merellano-Navarro, E., & Duclos-Bastías, D. (2022). Professional esports players: motivation and physical activity levels. *International journal of environmental research and public health*, 19(4), 2256.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.

GSB (2018). *Gençlik ve Spor Bakanlığı, E-Spor raporu*. Ankara: Eğitim Kültür Araştırmaları Genel Müdürlüğü.

Günay, M. (2020). *Beden eğitimi öğretmenliği konu anlatımlı soru bankası*. Ankara: Gazi Kitabevi.

Hoffmann, A., Christmann, C. A., & Bleser, G. (2017). Gamification in stress management apps: a critical app review. *JMIR serious games*, 5(2), e7216.

Horowitz, J. (2018). How Toys'R'Us went from big kid on the block to bust. CNN. <https://money.cnn.com/2018/03/17/news/companies/toys-r-us-history/index.html>

Hsiao, H. C. (2007, March). A brief review of digital games and learning. In *2007 First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning (DIGTEL'07)* (pp. 124-129). IEEE.

<https://moblobi.com/yasam/counter-strike-league-of-legends-e-spor-takimlari/>,
<https://esports.bau.edu.tr/>,

<https://playerbros.com/universitede-espor-akdeniz-espor/> (Erişim Tarihi: 20.10.2023; 16:40).

<https://tesfed.gov.tr/branslar> , erişim tarihi ve saati , 01.10.2023 , 15.00

<https://tesfed.gov.tr/haberler/uluslararasi-e-spor-federasyonuna-iesf-uye-olma-yolunda-ilk-adim-atildi> , Erişim tarihi, 01.11.2023,15.00

<https://www.esportsguide.com/news/understanding-the-industry-esports-genre>, Erişim tarihi, 01.11.2023,15.00

- Huhh, J. S. (2008). Culture and business of PC bangs in Korea. *Games and Culture*, 3(1), 26-37.
- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of playing online first person shooter games. *CyberPsychology & Behavior*, 10(1), 133–136. doi:10.1089/cpb.2006.9981
- Jia, A. L., Shen, S., Bovenkamp, R. V. D., Iosup, A., Kuipers, F., & Epema, D. H. (2015). Socializing by gaming: Revealing social relationships in multiplayer online games. *ACM Transactions on Knowledge Discovery from Data (TKDD)*, 10(2), 1-29.
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society*, 13(2), 287-299.
- Karahisar, T. (2013). Türkiye’de dijital oyun sektörünün durumu. *Proceedings Book*, 107.
- KAYA, D. G., & Günay, M. E. H. M. E. T. (2020). Güreş Grekoromen Milli Sporcularının İmgeleme Ve Başarı Motivasyon Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(3), 62-72.
- Kent, S. L. (2001). The ultimate history of video games: From pong to pokemon – the story behind the craze that touched our lives and changed the world. Three Rivers Press.
- Keser, A. (2006). Çalışma yaşamında motivasyon. Alfa Aktüel Yayınları.
- Keskin, B. (2008). Çalışanların performanslarını arttırmada bir araç olarak motivasyon ve motivasyon teknikleri, Atılım Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 17.
- Kim HS. (2005). Kendinizi ve Başkalarını Motive Etmenin 1001 Yolu. (çev. A. Çimen), Timaş Yayınları, İstanbul, 13.
- Kim, Y., & Ross, S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 8(1).
- Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning.
- Kocadağ, M. (2019). *Elektronik sporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bursa: Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.Bursa.

- Kocaömer, C. (2018). *Elektronik Spor Faaliyetlerinde Sponsorluğun Marka Değeri Üzerine Etkisi: League of Legends Örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.İzmir.
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in human behavior*, 36, 385-390.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of behavioral addictions*, 1(1), 3-22.
- Li, W., Jin, B., Wang, X., Yan, J., & Zha, H. (2020). F2a2: Flexible fully-decentralized approximate actor-critic for cooperative multi-agent reinforcement learning. *arXiv preprint arXiv:2004.11145*.
- Liao, C. W., Chen, C. H., & Shih, S. J. (2019). The interactivity of video and collaboration for learning achievement, intrinsic motivation, cognitive load, and behavior patterns in a digital game-based learning environment. *Computers & Education*, 133, 43-55.
- Lien, T. (2013). No girls allowed: Unraveling the story behind the stereotype of video games being for boys. <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>
- Mercanlıoğlu, Ç. (2012). Örgütlerde Performans Yönetimi ile İş görenlerin Motivasyonu Arasındaki İlişki. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 4(1): 41-52.
- Orvis, K. A., Horn, D. B., & Belanich, J. (2008). The roles of task difficulty and prior videogame experience on performance and motivation in instructional videogames. *Computers in Human behavior*, 24(5), 2415-2433.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri* (M. Bütün ve S. B. Demir, Çev. Ed.). Ankara: Pegem.

- Perron, B., & Wolf, M. J. (Eds.). (2008). *The video game theory reader 2*. Routledge.
- Poels, K., IJsselstein, W., De Kort, Y., & Van Iersel, B. (2010). Digital games, the aftermath: Qualitative insights into postgame experiences. *Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods*, 149-163.
- Polat, A. (2022). Nitel arařtırmalarda yarı-yapılandırılmış görüşme soruları: Soru form ve türleri, nitelikler ve sıralama. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 161-182.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of general psychology*, 14(2), 154-166.
- Radley, J., Morilak, D., Viau, V., & Campeau, S. (2015). Chronic stress and brain plasticity: mechanisms underlying adaptive and maladaptive changes and implications for stress-related CNS disorders. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 58, 79-91.
- Reinders, H., & Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL*, 27(1), 38-57.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2017). *Organizational behavior*. Pearson.
- Rosell Llorens, M. (2017). eSport gaming: the rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464-476.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary educational psychology*, 25(1), 54-67.
- Schwartz, D. G. (2017). Historical parallels between tournament poker and esports. *Gaming Law Review*, 21(10), 730-744.
- Schwartz, D. G. (2017). Research (in)complete: An exploratory history of competitive video gaming. *Gaming Law Review*, 21(8), 542-556.
- Sciberras, G. (2020). Understanding the industry- esports genres. Retrieved from: *Sciences*, 1 (1), 23-28.

- Shah, A., Kraemer, K. R., Won, C. R., Black, S., & Hasenbein, W. (2018). Developing digital intervention games for mental disorders: A review. *Games for health journal*, 7(4), 213-224.
- Shaw, A. (2010). What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture*, 5(4), 403–424.
- Sheff, D., & Eddy, A. (1999). *Game over press start to continue*. Cyberactive Media Group.
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2006). *Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference*. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 213–224). London, UK: Routledge.
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., Lachlan, K., Vorderer, P., & Bryant, J. (2006). Playing video games: motives, responses, and consequences. *Simulations for elearning. Computers in Human Behavior*, 23(6), 2656–2667.
- Sin, N. M., Talib, O., Norishah, T. P., Ishak, A. A., & Baki, R. (2014). Male students and digital game: Reason, motivation and feeling. *International Journal of Information and Education Technology*, 4(1), 6.
- Şimşek, M.Ş. (2008). *İşletme Bilimlerine Giriş, Genişletilmiş 14.Baskı*, Konya: Adım Matbaacılık, ss.11.
- Tamborini, R., Bowman, N. D., Eden, A., Grizzard, M., & Organ, A. (2010). Defining media enjoyment as the satisfaction of intrinsic needs. *Journal of Communication*, 60(4), 758–777.
- Taşdemir, S. (2013). *Motivasyon Kavramına Genel Bir Bakış, Motivasyon Araçları ve Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Ölçeğinde Bir Model Önerisi*. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, İdari Uzmanlık Tezi, Ankara.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Mit Press.
- TDK. (2021). <https://sozluk.gov.tr/>

- Telimen, O. (1978). Motivasyon Teorileri İçinde Başarma Güdüsünün Yeri ve Önemi, *Eskişehir İktisadi ve Ticari Bilimler Dergisi, Sayı, 1.4*, s. 31
- TESFED (2020). E-spor federasyonu. Erişim adresi, [www. tesfed.gov.tr](http://www.tesfed.gov.tr), erişim tarihi saati 15.10.2023.
- Türk Dil Kurumu (2011) *Büyük Türkçe Sözlük*. Ankara, Türk Dil Kurumu.
- Uttal, D. H., Meadow, N. G., Tipton, E., Hand, L. L., Alden, A. R., Warren, C., & Newcombe, N. S. (2013). The malleability of spatial skills: a meta-analysis of training studies. *Psychological bulletin*, 139(2), 352.
- Uttal, D. H., Miller, D. I., & Newcombe, N. S. (2013). Exploring and enhancing spatial thinking: Links to achievement in science, technology, engineering, and mathematics? *Current Directions in Psychological Science*, 22(5), 367-373.
- Üçüncüoğlu, M., & Çakır, V.O. (2018). Modern Spor Kulüplerinin Esport Faaliyetlerine İlgi Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. İnönü Üniversitesi *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Vajawat, B., Varshney, P., & Banerjee, D. (2021). Digital gaming interventions in psychiatry: evidence, applications and challenges. *Psychiatry research*, 295, 113585.
- Vatensever Bayraktar, H., (2015). Sınıf Yönetiminde Öğrenci Motivasyonu ve Motivasyonu Etkileyen Etmenler, *Turkish Studies- International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* Volume 10/3 Winter, p. 1069-1090, ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.7788>, Ankara-Turkey
- Wai, J., & Lubinski, D., Benbow, CP, & Steiger, JH (2010). Accomplishment in science, technology, engineering, and mathematics (STEM) and its relation to STEM educational dose: A 25-year longitudinal study. *Journal of Educational Psychology*, 102-860.
- Wai, J., Lubinski, D., Benbow, C. P., & Steiger, J. H. (2010). Accomplishment in science, technology, engineering, and mathematics (STEM) and its relation to STEM educational dose: A 25-year longitudinal study. *Journal of Educational Psychology*, 102(4), 860.

- Weiss, T., & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23, 307-316.
- Whitbourne, S. K., Ellenberg, S., & Akimoto, K. (2013). Reasons for playing casual video games and perceived benefits among adults 18 to 80 years old. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(12), 892-897.
- Wu, K. K., Chan, S. K., & Ma, T. M. (2005). Posttraumatic stress, anxiety, and depression in survivors of severe acute respiratory syndrome (SARS). *Journal of Traumatic Stress: Official Publication of The International Society for Traumatic Stress Studies*, 18(1), 39-42.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.
- Yeliz, S., Yayan, Y., & Yayan, E. H. (2021). COVID-19 sürecinde çocukların oyun bağımlılığı düzeylerinin uyku ve akademik başarılarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(4), 447-454.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Yumrukuz, Ö. (2021). Pubg Oynama Pratiklerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İlişkisi Ekseninde İncelenmesi. *Atatürk İletişim Dergisi*, (21), 5-28.
- Yükçü, S., & Kaplanoğlu, E. (2018). UİK e-Spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 533-550.
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2021). Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going? *Computer Assisted Language Learning*, 34(5-6), 751-777.

EKLER

Ek.1 Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Soru 1. Dijital oyun kapsamındaki oyunlara motive eden unsurlar nelerdir?



ÖZGEÇMİŞ

Cinsiyet :

Erkek

Eğitim Durumu :

Yüksel Lisans

Lise :

Muratpaşa Lisesi (1998-2002)

Lisans:

Sakarya Üniversitesi. / Uluslararası İlişkiler (2002-2007)

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi. / Spor Yöneticiliği
(2016-2020)

Lisansüstü:

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Spor Yöneticiliği

Anabilim Dalı Spor Yönetimi Tezli Yüksek Lisans (2020-2023)