



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Salim BAYGÜL

SPOR YÖNETİCİLİĞİ ÖĞRENCİLERİNDE E-SPOR KATILIMI, DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI, AKADEMİK BAŞARI, PROBLEM ÇÖZME BECERİSİ VE YAŞAM
TATMİNİNİN İNCELENMESİ (BATI AKDENİZ ÖRNEĞİ)

Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2021



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Salim BAYGÜL

SPOR YÖNETİCİLİĞİ ÖĞRENCİLERİNDE E-SPOR KATILIMI, DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI, AKADEMİK BAŞARI, PROBLEM ÇÖZME BECERİSİ VE YAŞAM
TATMİNİNİN İNCELENMESİ (BATI AKDENİZ ÖRNEĞİ)

Danışman

Doç. Dr. Evren TERCAN KAAS

Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2021

Akdeniz Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Salim BAYGÜL'ün bu çalışması, jürimiz tarafından Spor Yöneticiliği Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Programı tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan	: Dr. Öğr.Üyesi Ahmet ŞAHİN	(İmza)
Üye (Danışmanı)	: Doç. Dr. Evren TERCAN KAAS	(İmza)
Üye	: Prof.Dr. Hasan ŞAHAN	(İmza)

Tez Başlığı:	Spor Yöneticiliği Öğrencilerinde E-spor Katılımı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Başarı, Problem Çözme Becerisi ve Yaşam Tatmininin İncelenmesi (Batı Akdeniz örneği)
--------------	---

Onay : Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Tez Savunma Tarihi : 25/06/2021

Mezuniyet Tarihi : 14/07/2021

(İmza)
Prof. Dr. Suat KOLUKIRIK
Müdür

AKADEMİK BEYAN

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Spor Yöneticiliği Öğrencilerinde E-spor Katılımı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Başarı, Problem Çözme Becerisi ve Yaşam Tatmininin İncelenmesi (Batı Akdeniz örneği)” adlı bu çalışmanın, akademik kural ve etik değerlere uygun bir biçimde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım bütün eserlerin kaynakçada gösterildiğini ve çalışma içerisinde bu eserlere atıf yapıldığını belirtir; bunu şerefimle doğrularım.

İmza

Salim BAYGÜL



T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



12.07.2021

TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU BEYAN BELGESİ

Öğrenci Bilgileri	
Adı-Soyadı	Salim BAYGÜL
Öğrenci Numarası	20185233007
Anabilim Dalı	Spor Yöneticiliği
Programı	Tezli Yüksek Lisans
Danışman Öğretim Üyesi Bilgileri	
Unvanı, Adı-Soyadı	Doç. Dr. Evren TERCAN KAAS
Yüksek Lisans Tez Başlığı	Spor Yöneticiliği Öğrencilerinde E-spor Katılımı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Başarı, Problem Çözme Becerisi ve Yaşam Tatmininin İncelenmesi (Batı Akdeniz örneği)
Turnitin Bilgileri	
Ödev Numarası	1618683492
Rapor Tarihi	12.07.2021
Benzerlik Oranı	Alıntılar hariç: %13 Alıntılar dahil: %20
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE, Yukarıda bilgileri bulunan öğrenciye ait tez çalışmasının a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana Bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 65 sayfalık kısmına ilişkin olarak Turnitin adlı intihal tespit programından Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esaslarında belirlenen filtrelemeler uygulanarak yukarıdaki detayları verilen ve ekte sunulan rapor alınmıştır. Danışman tarafından uygun olan seçenek işaretlenmelidir: (X) Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşmıyor ise: Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylarım. () Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşıyor, ancak tez/dönem projesi danışmanı intihal yapılmadığı kanısında ise: Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylar ve Uygulama Esaslarında öngörülen yüzdelik sınırlarının aşılmasına karşın, aşağıda belirtilen gerekçe ile intihal yapılmadığı kanısında olduğumu beyan ederim.	
Gerekçe:	
Benzerlik taraması yukarıda verilen ölçütlere uygun olarak tarafımda yapılmıştır. İlgili tezin orijinallik raporunun uygun olduğunu beyan ederim. Danışman Öğretim Üyesi Unvanı, Adı-Soyadı Doç. Dr. Evren TERCAN KAAS İmza	

İÇİNDEKİLER

TABLolar LİSTESİ	iv
ŞEKİLLER LİSTESİ	vi
ÖZET	vii
SUMMARY	viii
ÖNSÖZ	x

BİRİNCİ BÖLÜM

YÖNETİM, YÖNETİCİ, SPOR YÖNETİCİLİĞİ, ELEKTRONİK SPOR (E-SPOR) KAVRAMI TARİHÇESİ VE TÜRLERİ

1.1.Yönetimin Tanımı	1
1.2.Yönetici ve Spor Yönetimi Kavramı.....	1
1.3.Spor Yöneticisinde Olması Gereken Özellikler.....	2
1.4. Elektronik Spora Genel Bakış	3
1.5.E-Sporun Tarihsel Gelişimi	4
1.5.1.Erken yılları (1972-1989).....	4
1.5.2.Çevrimiçi Video Oyunları (1990-1999).....	5
1.5.3.Küresel turnuvalar (2000-Günümüz)	5
1.5.4.Spor Olarak Tanınma Tartışmaları.....	6
1.6.E-Spor Türleri.....	7
1.6.1.MOBA Oyunları Çok Oyunculu savaş arenası oyunlarına verilen genel addır.	7
1.6.2. FPS (First Person Shooter) Birinci Şahıs Nişancı Oyunları	7
1.6.3. RTS (Real Time Strategy) Gerçek Zamanlı Strateji	7
1.6.4. Kart Koleksiyonu Oyunları	8
1.6.6. Spor Oyunları (Sports Games).....	9

İKİNCİ BÖLÜM

E-SPORUN TEMEL BİLEŞENLERİ, OLUMLU, OLUMSUZ YÖNLERİ VE DİGİTAL BAĞIMLILIK

2.1.E-Spor Oyuncuları	10
2.2. E-Spor Takımları Ve Kuruluşlar	11
2.3.E-Spor Ligleri	11
2.4 Yayıncılar	12
2.5. İzleyiciler ve Hayran Kitlesi	13

2.6.E-Spor Sektörüne Genel Bakış ve Gelir Dağılımı	14
2.6.1.Reklam	15
2.6.2.Sponsorluklar	15
2.6.3.Oyun Yayıncı Ücretleri ,Ürün Ve Biletler	16
2.6.4.Medya Hakları.....	16
2.7.E-Sporun Olumlu Etkileri	17
2.8.E-Sporun Olumsuz Etkileri	19
2.9.Digital Oyun Bağımlılığının Belirtileri	21
2.10.Digital Oyun Bağımlılığı Risk faktörleri	22
2.11.Digital Oyun Bağımlılığına Dair Dünyadan Örnekler	23
2.11.1.Çin Örneği	23
2.11.2.Hollanda Örneği	24
2.11.3.Birleşik Krallık Örneği.....	24
2.11.4.Güney Kore Örneği	24
2.11.5.Amerika Birleşik Devletleri Örneği	25

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

GEREÇ VE YÖNTEM

3.1.Araştırmanın Amacı	26
3.2.Araştırmanın Evren ve Örneklemi	26
3.3.Verİ Toplama Araçları	26
3.3.1.Demografik Bulgular ve E-spora Yönelik Anket Soruları.....	27
3.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	27
3.3.3. Problem Çözme Envanteri	27
3.3.4.Yaşam Tatmini Ölçeği	28
3.4. İstatistiksel Analiz	28

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

SONUÇ	53
KAYNAKÇA.....	58
EKLER.....	64
EK 1. KİŞİSEL BİLGİ FORMU VE E-SPORA YÖNELİK ANKET SORULARI	64

EK 2. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ	66
EK 3. PROBLEM ÇÖZME ENVANTERİ.....	67
EK 4. YAŞAM TATMİNİ ÖLÇEĞİ.....	69
ÖZGEÇMİŞ	70



TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 4.1 Katılımcıların Eğitim Gördüğü Üniversiteler	29
Tablo 4.2 Katılımcıların Yaş Ortalaması.....	29
Tablo 4.3 Katılımcıların Doğum Yerlerine Göre Dağılımları	29
Tablo 4.4 Katılımcıların Ailelerini Algıladıkları Sosyo-ekonomik Düzeyleri.....	30
Tablo 4.5 Katılımcıların Gelir Düzeylerine Göre Dağılımları	30
Tablo 4.6 Katılımcıların Genel Not Ortalamaları.....	31
Tablo 4.7 Katılımcıların E-spor Sözcüğünü Duyma Konusundaki Görüşleri.....	31
Tablo 4.8 Katılımcıların E-spor Sözcüğünü Nereden Duyduklarına İlişkin Görüşleri	31
Tablo 4.9 Katılımcıların Elektronik Spor Oyunu Oynama Durumları.....	32
Tablo 4.10 Katılımcıların Oynadıkları Oyunlar	32
Tablo 4.11 Katılımcıların E-spor Aktivitelerine Haftalık Katılım Süreleri, Katılım Sıklıkları ve Kaç Yıldır Katıldıkları	33
Tablo 4.12 Katılımcıların Bir Turnuvaya Katılımlarına İlişkin Durumları.....	33
Tablo 4.13 Katılımcıların E-spor Kavramı ile İlgili Düşünceleri.....	33
Tablo 4.14 Katılımcıların E-spora Katılım Nedenleri	34
Tablo 4.15 Katılımcıların GANO, Haftalık E-Spor Oyunlarına Katılım Süresi, Sıklığı ve Katılım Yıllarına Ait Tanımlayıcı İstatistikler	34
Tablo 4.16. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Envanteri ve Alt Boyutları ve de Yaşam Tatmini Ölçekleri Alt Boyutlarından Aldığı Puanların Ortalamaları .	35
Tablo 4.17 Katılımcıların Gano, E-spor Aktivitelerine Haftalık Katılım Süreleri, Haftalık Katılım Sıklıkları ve Aktivitelere Katıldıkları Yıllar ve Yaşam Tatmini Arasındaki Korelasyon.....	35
Tablo 4.18 Katılımcıların Gano, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yaşam Tatmini Arasındaki Korelasyon.....	36
Tablo 4.19 Katılımcıların GANO'ları ve Problem Çözme Envanteri ve Alt Boyutlarından Aldığı Puanlar Arasındaki Korelasyon.....	36
Tablo 4.20 Katılımcıların e-spor aktivitelerine haftalık katılım süresi ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar	38
Tablo 4.21 Katılımcıların e-spor aktivitelerine haftalık katılım sıklığı ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar	39

Tablo 4.22 Katılımcıların e-spor aktivitelerine katılım yılı ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar .41	
Tablo 4.23 Katılımcıların Yaşları İle E-Spora Haftalık Katılım Süresi, Sıklığı ve Katılım Yılı Arasındaki Korelasyonlar	43
Tablo 4.24 Katılımcıların Yaşlarıyla Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Envanteri ve Yaşam Tatmini Arasındaki Korelasyonlar	44
Tablo 4.25 Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Genel Not Ortalaması, E-spora Haftalık Katılım Süresi, Sıklığı ve Katılım Yılı Karşılaştırmaları	45
Tablo 4.26 Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Envanteri ve Yaşam Tatmininden Aldığı Puanların Cinsiyete Göre Karşılaştırılması.....	46
Tablo 4.27 Katılımcıların e-spor Oyunlarını Oynama Durumlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması.....	47
Tablo 4.28 Katılımcıların Genel Not Ortalaması, E-spora Haftalık Katılım Süresi, Sıklığı ve Katılım Yılı'nın Algıladıkları Sosyo-Ekonomik Düzeye Göre Karşılaştırmaları	47
Tablo 4.29 Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Envanteri ve Yaşam Tatmininden Aldığı Puanların Algıladıkları Sosyo-ekonomik Düzeye Göre Karşılaştırılması	48
Tablo 4.30 Katılımcıların e-spor Oyunlarını Oynama Durumlarının Algıladıkları Sosyo-Ekonomik Düzeye Göre Karşılaştırılması.....	51

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1.1 E-Spor turnuva artışı 2000-2012	6
Şekil 2. 1. Yaş grupları ve cinsiyete göre oyuncu sayıları 2016-2020.....	10
Şekil 2. 2. E-spor takımları ve aldıkları ödüller 2011-2021	12
Şekil 2. 3. E-spor ligleri para ödülü artışı 2005-2016	12
Şekil 2. 4. E-spor Oyuncu sayıları 2019	14
Şekil 2. 5. E-spor gelirlerindeki dağılım ve artış	14
Şekil 2. 6. E-spor liglerine sponsor olan firmalar.....	16
Şekil 2. 7. E-spor gelir artışı 2015-2020.....	17



ÖZET

Bu araştırma, Batı Akdeniz Bölgesindeki Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Fakültesi olan üniversitelerin Spor Yöneticiliği bölümünde Eğitim ve öğrenim gören Öğrencilerde E-spor Katılımı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Başarı, Problem Çözme Becerisi ve Yaşam Tatmininin incelenmesi amacıyla ele alınmıştır.

Verileri toplamada 5 bölümden yararlanılarak anket formu oluşturulmuştur Veri toplama aracı olarak 5 bölümden oluşan bir anket formu kullanılacaktır. Anket formunun birinci bölümünde demografik bulgulara ilişkin sorular, ikinci bölümde ise e-spora yönelik bakış açılarının ve katılımlarının incelendiği anket soruları bulunmaktadır. Bu sorular literatür incelenerek ve e-sporla ilgilenen bireylerin deneyimleri ışığında uzman görüşü alınarak hazırlanacaktır. Üçüncü bölümde dijital oyun bağımlılığı ölçeği, yer almaktadır. Anket formunun dördüncü bölümde problem çözme envanteri yer alacaktır. Problem çözme envanteri öğretmen adaylarının problem çözme beceri algılarını ölçmek amacıyla Heppner ve Petersen tarafından 1982 yılında geliştirilmiş, Şahin, Şahin ve Heppner (1993) tarafından Türkçe'ye adapte edilmiştir Anket formunun 5. Bölümünde ise Diener vd (1985) tarafından geliştirilen “Yaşam Tatmini Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçeğin Türkçeye uyarlanması Köker (1991) ve Yetim (1991) tarafından yapılmıştır.Yapılan araştırma sonucunda Spor Yöneticiliği lisans Programında öğrenim gören öğrencilerin E- Spor ve digital oyunlarla akademik başarıları, uygulama içeren alanlardaki öğrenmeleri Problemler karşısında hızlı ve doğru refleks göstermeleri belirli düzeyde pozitif yönde artacaktır.

Anahtar Kelimeler: Spor yöneticiliği, E-spor Katılımı, Dijital Oyun, Bağımlılık, Akademik Başarı, Problem Çözme Becerisi ve Yaşam Tatmini.

SUMMARY

**EXAMINING E-SPORTS PARTICIPATION, DIGITAL GAME ADDICTION,
ACADEMIC SUCCESS, PROBLEM SOLVING SKILL AND LIFE SATISFACTION
IN SPORTS MANAGEMENT STUDENTS (WESTERN MEDITERRANEAN
EXAMPLE)**

This research has been studied to examine E-sports Participation, Digital Game Addiction, Academic Achievement, Problem Solving Skills and Life Satisfaction in Students who receive education and training in the Department of Physical Education and Sports Sciences in the Western Mediterranean Region, in the Department of Sports Management of universities.

A questionnaire form consisting of 5 sections will be used as a data collection tool. In the first part of the questionnaire, there are questions related to demographic findings, and in the second part, there are questionnaire questions in which the perspectives and participation towards e-sport are examined. These questions will be prepared by examining the literature and getting expert opinion in the light of the experiences of individuals interested in e-sports. In the third part, the digital game addiction scale is included. In the fourth section of the questionnaire, problem solving inventory will be included. The problem-solving inventory was developed by Heppner and Petersen in 1982 to measure the problem-solving skills perceptions of prospective teachers, and was adapted to Turkish by Şahin, Şahin and Heppner (1993). In the 5th part of the questionnaire, the "Life Satisfaction Scale" developed by Diener et al. (1985) " used. The scale was adapted to Turkish by Köker (1991) and Yetim (1991). At the end of the study, E-sports Participation, Digital Game Addiction, Academic Achievement, Problem Solving Skill and Life Satisfaction were found in accordance with the literature. In line with these, the Self-Leadership Scale and the BEM Gender Role Inventory scale were found to be more successful in motivating and directing themselves in the leadership behavior skills of those who do feminine, masculine and impartial sports branches and those who do feminine and neutral sports.

Keywords: Sports management E-sports Participation, Digital Game, Addiction, Academic Success, Problem Solving Skill and Life Satisfaction.

KISALTMALAR LİSTESİ

APA:	Amerikan Psikiyatri Birliği
BTK :	Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
ESL:	Electronic Sports League
ESPN:	Elektronik Spor Türleri
FPS:	Birinci Şahıs Nişancı
IESF:	Uluslararası e-Spor Federasyonu
IGD:	İnternette Oyun Oynama Bozukluğu
IOC :	Uluslararası Olimpiyat Komitesi ()
LAN:	Yerel Alan Ağları
LOL:	League Of Legends
MLS:	Major League Soccer
MMORPG :	Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları
MOBA:	Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası
NBA:	Ulusal Basketbol Birliği
RTS:	Gerçek Zamanlı Strateji Oyunlarını

ÖNSÖZ

Sporun insan hayatındaki rolü ve önemi günümüzde büyük yer kaplamaktadır.. Toplumların var oluşundan beri spor, fiziksel bir aktivite olarak değerlendirilmiş ve oyun sağlıklı yaşam kaynağı, müsabaka, mesleki gereklilik gibi farklı içeriklerde uygulanarak toplum içerisinde yerini almıştır. insan yaşamı genel anlamda hareketsizlikten uzak olması, ister istemez her insanı sportif faaliyetlerin icra edildiği bir ortama doğru sürüklemektedir. Spor günümüzde artık insan hayatının vazgeçilmez etkinliklerinden biri haline gelmiştir.

Bu araştırma, Batı Akdeniz Bölgesindeki Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Fakültesi olan üniversitelerin Spor Yöneticiliği bölümünde Eğitim ve öğrenim gören Öğrencilerde E-spor Katılımı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Başarı, Problem Çözme Becerisi ve Yaşam Tatmininin incelenmesi amacıyla ele alınmıştır.

Araştırmada, çalışma evrenini Batı Akdeniz Bölgesinde yer alan ve spor yöneticiliği bölümünü bünyesinde bulunduran Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi ve Antalya Akdeniz Üniversitesi Spor Yöneticiliği öğrencileri oluşturmaktadır. Akdeniz üniversitesi ve M.Akif Ersoy Üniversitesi 2020-2021 Eğitim- öğretim yılında Spor yöneticiliği lisans bölümünde kayıtlı öğrenci sayıları alınarak araştırma evreninin genel kapsamı çizilmiştir. Buna göre Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi'nde „300“, Antalya Akdeniz Üniversitesi'nde „160“ olmak üzere spor yöneticiliği bölümünde okuyan toplam „460“ öğrenci tespit edilmiştir. Çalışmanın örneklemi ise Antalya Akdeniz Üniversitesi'nde öğrenim gören spor yöneticiliği bölümünü öğrencilerinden „160“ tane öğrenim gören öğrenciden „152“ tanesi ve Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi'nde „300“tane öğrenim gören öğrenciden „175“ tanesi örneklem olmuştur.

BİRİNCİ BÖLÜM

YÖNETİM, YÖNETİCİ, SPOR YÖNETİCİLİĞİ, ELEKTRONİK SPOR (E-SPOR)

KAVRAMI TARİHÇESİ VE TÜRLERİ

1.1.Yönetimin Tanımı

Yönetim, Örgütsel kaynağın etkili ve verimli bir şekilde planlamasının yapılması, organize edilmesi, yöneltme, koordinasyon ve denetleme vasıtası ile kurumun amacına ulaşmasının sağlanması olarak tanımlanır. (Özalp, vd, 2002)

Yukarıdaki tanımlardan da anlaşılacağı üzere yönetim hedeflerin seçilmesiyle ve bu hedeflere ulaştıracak planların yapılmasıyla insan sermaye hammadde teknoloji bilgi ve diğer kaynakların verimli kullanılması, planlama yapılırken görevlerin başarılmaları için gerekli sorumlulukların belirlenmesi faaliyetlerin yürütülmesi için gerekli emir komuta zincirinin oluşturulması faaliyetlerin planlara ve amaçlara uygunluğunun izlenmesi ve gerekli düzeltmelerin anında yapılması ile sonuçta başarı etkinlik verimlilik ve istenen hedefe ulaşmanın sağlanması gibi birçok faktörün işin içine girdiği bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yönetim, kaynaklar, planlama, örgütlenme, koordinasyon, yürütme, kontrol gibi ana fonksiyonların bir mekanizma halinde birbiriyle eşgüdümlü çalışması halinde başarılı olabilmektedir.

1.2Yönetici ve Spor Yönetimi Kavramı

Yönetici, kaynakları etkili ve verimli biçimde planlanma, organize etme, yöneltme ve denetleme vasıtasıyla örgütün hedeflerine varmasına önderlik eden kişi olarak ifade edilir. (Özalp, vd, 1996)

Yönetici içinde bulunduğu örgütün kaynak, planlama, örgütlenme, koordinasyon, yürütme ve kontrolünde, birinci derecede sorumluluk sahibi olan, örgütün amaç ve hedeflerine ulaşabilmek maksadıyla içinde bulunulan durumun muhakeme edilmesi ve zamanın planlanması ile örgüt içerisinde sağlıklı emir komuta zinciriyle sevk ve idarenin aksamayacak şekilde kurulması ve işlemesi ile birimler arası eşgüdüm ve uyumlu hareketin sağlanarak gerekli faaliyetlerin başlatılması ve amaçların gerçekleşmesine yönelik yürütülmesinden sorumlu olan kişidir.

Yöneticiler için kurumun başarılı olmasını sağlama önemli bir görev olarak görülür. Örneğin herhangi bir spor kulübünün yöneticisi, takımının başarı sağlamasını, puanlamada üst

sıralarda yer almasını ister ya da takımın bulunduğu seviyeden daha aşağıda performans sergilemesinden dolayı kendisinin sorumlulukları olduğunu bilmektedir. (özalp, 2012)

Spor yönetiminin kendine has özellikleri olmasının yanında en çok benimsenen yaygın görüşe göre; spor yönetimi; genel yönetim kavramının içerisinde yer alan bileşenlerin spor alanında da uygulanması olarak ifade edilmektedir. (İmamoğlu, 1992)

1.3.Spor Yöneticisinde Olması Gereken Özellikler.

Kendisini takip eden İnsanlarda güven yaratma, söz davranış ve eylemleriyle, yönettiği ve etkilediği kitlelerin, yöneticilik yaptığı spor kuruluşunda görev yapan her kademedeki personelin ve bulunduğu ülke ile yöneticinin düzeyine bağlı olarak global spor camiasının güvenini kazanmalıdır.

Önceden belirlenmiş hedef ve amaçlara ulaşmak maksadıyla şecaat ve sebat ile gayret göstererek kazanma ve kaybetme durumlarında ve olaylar karşısında soğukkanlılığını koruyarak başarıya götürecek yolda ne oldu nasıl oldu nasıl olmalıydı durum muhakemesi ve faaliyet sonu incelemesini yerine getirerek istikrarlı bir çizgi takip edebilme spor yöneticilerinin taşıması gereken beklide en önemli özelliktir. (Lumpkin, 1990).

Yönetici, hedeflenen amaçları maiyetine ve tabanına anlatabilmeli kendi doktrinini benimsetebilme yeteneğine sahip olmalıdır.

Spor yönetiminde demokratik davranışlar ve farklı fikirlere şans verme yöneticilerin amaçlara ulaşmadaki başarı şansını her zaman yükseltir ve riski azaltır. Amaç ve hedeflere ulaşmak maksatlı farklı fikirlere önem vermeli bir fikir üzerinde nihai karar kılındıktan sonra fikir ayrılıklarıyla mücadele edebilmeli alınan kararı uygulayabilmelidir.(Lumpkin, 1990)

İnsanlara ve personeline değer vermek onları önemsemek ve onlarla ilgilenmek; organizasyonda başarınız direkt olarak insani ilişkilerle bağlantılıdır. İnsanlar kendilerini değerli hissediyorlarsa şevkle hareket edeceklerdir. Onların istekli bir şekilde görevlerini yerine getirmeleri ve motive olmaları hedeflenen örgüt amaçlarına ulaşmada esas mihenk noktasıdır.

Empati yapabilmek duygusal zeka ve yönettiğiniz insanların olumlu ve olumsuz tepkilerini ve bu tepkilerin kaynağını anlayarak yönünüzün amaçlara doğru olup olmadığını anlayabilirsiniz. (Gündoğdu ve Sunay, 2006)

1.4. Elektronik Spora Genel Bakış

Bu başlık altında e-Sporun tanımları verilmiş ve e-Sporun kısa tarihsel gelişimi ile oyun çeşitleri ve oyunların kitleleri etkilemedeki bileşenlerine değinilmiştir. Geniş ve kapsamlı bir tanımlama ile tanımlandığında e-sporu, bilgisayar, oyun konsolları ve mobil cihazlar ile amatör ve profesyonelce oynanabilen spor dalı olarak ifade etmek mümkündür.

Bilgisayarlar ve mobil cihazlarda kullanılan ileri teknoloji ürünü oyun yazılımlarıyla oluşturulan bu spor dalında, spor sahaları siber alem, oyuncular ise bilgisayar başındaki sanal alemde kendini farklı şekillerde ifade eden farklı dünyalar kuran aktörler ve aktristlerdir.

E-spor, insanları hem bedensel hem de bilişsel olarak geliştiren ve spor eğitimlerini içeren spor dalı şeklinde tanımlanır. (Tiedemann, 2004)

E-spor bir başka tanımlamaya göre ise; dünyanın farklı yerlerinden Farklı sporcuların bulunduğu büyük ölçekli bir organizasyonda bu sporcuların buluşması, farklı oyunlar oynaması ve bu oyunların ve spor branşlarının gerektirdiği zihinsel, fiziksel ve ruhsal becerilerin hepsini gösterebilecekleri bir spor dalı olarak bütünleştirmeleri olarak tanımlanır. (Argan,vd, 2006)

E-spor, Çok yönlü beceri ve düşünsel gereksinimler barındırması nedeniyle satranç oyunuyla karşılaştırıldığında, zihinsel beceri, geniş bir perspektif ve potansiyeli yükseltilmiş bir şekilde oyunu ve oyun içerisindeki süreçleri yönetebilen bir kişiliği başarı için mecbur kılmaktadır. E-spor eğitiminde ana vektörel kuvvetleri tanımlarsak, ekip ruhu, doğru zamanlama ile hareket, stratejik yer zaman koordinesinde manevralar, problem çözme becerileri, birey ve grup olarak bütünsel hareket tarzı ile ilgili nitelikler ihtiyaç dahilindedir. (Hutchins, 2006)

Mücadeleye dayanan oyunlarla iltisaklı çalışmalarda E-Spor konuları mevzu bahis olduğunda genel ve ortak bir tanımlamaya gereksinim duyulmaktadır. Ancak henüz bilimsel anlamda bütünlük sağlayacak ortak bir tanım bulunmamaktadır. Genel olarak profesyonel olarak oynanan oyunun karşılığı olarak, standart ve kabul edilmiş kuralları olan mücadeleye dayanan bilgisayar oyunlarının online olarak bireysel veya takım oyunu şeklinde oynanması şeklinde ifade edilmiştir

E-Sporun, mücadele strateji ve planlamaya dayalı internet erişimiyle ve bilgisayar, telefon gibi teknolojik cihazlarla, oyunlarında yüksek kaliteli grafikler ve teknolojinin kullanıldığı, ekip şeklinde veya bireysel şekilde oynanabilen etkinlik içerisinde acemi/uzmanlaşmış düzeyde bireysel veya takım olarak oynanan, oyunun kendi içerisine özgü kurallarının ve yapılması gerekenlerin ve bu şekilde seviye geçişlerinin olduğu, oyun yazılımcıları araştırma ve geliştirme birimlerinin oyun kalitesini üst seviyeye çıkarma çabalarında bulunduğu, bireysel olarak veya takımlar halinde mücadele edilen, oyun firmaları,

sponsorlar, seyirciler gibi unsurların yer aldığı örgütlenmiş ve mücadeleye dayalı bir spor dalı olduğu söylenebilir.

E-spor medya, iş dünyası, spor ve dijital oyunlar arasında ortaya çıkan bir tür birleşmeyi temsil etmektedir. (Martončík, 2015)

Dijital oyunların, spor dünyasından temel aldığı; sporcu, takım, kulüp, koçlar, analistler, turnuvalar, ligler, yorumcular vb. parçalar bu spor türünün yapısal gelişimine öncülük etmiştir. İş dünyasının maddi desteği, özellikle sponsorlar aracılığıyla, daha büyük kulüplerin kurulmasına öncülük etmektedir.

Elektronik sporların bazı özellikleri

1. İnternette veya bilgisayarlarda gerçekleştirilir bir spor dalıdır. İnternet ve online ortamlar olmaksızın gerçekleştirilemez.
2. Kapsamlı ve kendine has ekipmanlar oyun konsolları klavyeler işlemci ve anakartlar ve sanal alanlar gerektirir.
3. Spor dallarına kıyasla çok pahalı bir spor dalıdır. Bu teknolojik faaliyet diğer spor dallarıyla karşılaştırıldığında birçok spor dalından maliyetli bir spor olarak karşımıza çıkmaktadır.
4. Online oyunlar ve internet aracılığıyla oynanan oyunlar açısından incelendiğinde Coğrafya, kalite, uyruk gibi kriterlerle sınırlı olmayan bir spor dalıdır.
5. Fiziksel ve zihinsel çabalar ve benlik için eşsiz donanıma sahip bir spor dalıdır.
6. Elektronik spor yapmanın itici faktörü video oyunlardan hoşlanmak ve vakit geçirmektir
7. Zeka, görme, hızlı ve stratejik düşünme becerisinin hızında etkilidir.. (Molina, 2018)

1.5.E-Sporun Tarihsel Gelişimi

1.5.1.Erken yılları (1972-1989)

E-sporun ortaya çıkışını, sanayi toplumundan bilgi ve iletişim toplumuna geçişin bir ürünüdür. Bu bakımdan, medya, iş dünyası, spor ve elektronik oyunlar arasındaki kaynaşmanın bilgi ve iletişim toplumuna geçişin bir ürünü olduğu ifade edilebilir. Bilgi ve iletişim toplumuna geçişin sonucu olarak oyunun ve sporun yerleri de değişmiştir. Eskiden sokakta gerçekleşen oyunlar ve sporlar, digitalleşen toplumun sonucu olarak sanal ortama kaymıştır.(Wagner, 2006)

Digital oyunların başlangıcı 1980 li yıllarda ilk olarak atariyle beraber başlamıştır. 1990'lı yıllarda Atari salonları ve kollu makinelerle oynanan oyunlar ile e spora doğru evrilmeye başlanılmıştır.

Oyun endüstrisinin, pazarlama çabaları özellikle 1980/81'de daha fazla ve daha iyi arcade oyunları tasarlamak oldu. Kırkayak, Pac-Man, Donkey Kong, Frogger ve Galaga bunlardan biriydi.(DeMaria ve Wilson, 2003) .

1.5.2.Çevrimiçi Video Oyunları (1990-1999)

Çok oyunculu Rekabete dayalı arcade oyunu ve konsolların piyasaya çıkışı espor tarihinde önemli bir yere sahip olsa da, e-spor bugünkü yaygın duruma gelmesini online bağlantılı oyunların (network gaming) yükselişiyle bulmuştur. (Taylor, 2015)

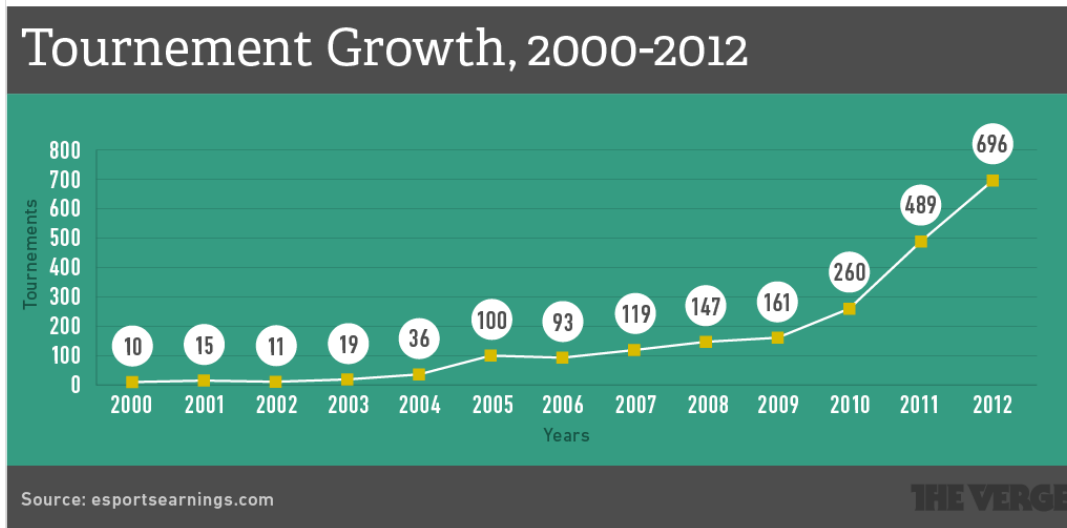
Street Fighter oyunundaki kavramlar, arcade canlandırılması, konsol satışlarında bir patlamaya neden oldu, Japon kültürü ve anime Büyükelçisi olarak görev yaptı, kadınların katılımına yol açtı. Lara Croft gibi kahramanlar ve Doom gibi rekabetçi oyunlar ve ilham verici ürünler tüm eğlence biçimlerini etkiledi,1990'ların başında, Avustralya ve Kanada'da her ikisi de video oyunları için tasarlanmış ve öne çıkan rekabetçi TV şovları yayınladı. Avustralya'dan yedi ağ 'a * mazing' (1993-1998), genellikle düzenli olarak yayınlanan ilk e-sports program olarak atfedilmiştir.(Jin, 2010).

1.5.3.Küresel turnuvalar (2000-Günümüz)

Geniş bantlı Yerel Alan Ağları (LAN) ve internetin hızlanması yaygınlaşması, insanların birbirleriyle bilgisayar üzerinden online olarak bilgisayar oyunlarını oynayabilmelerine olanak sağlamıştır. Yerel alan ağlarındaki teknolojik gelişmeler ,elektronik spor mücadelesinde makineye karşı oynamaktan insana karşı oynamaya evrilmiştir . (Griffiths ve Chappell, 2004)

Kore örneğinde, 1997'de Kore'de sadece yaklaşık 100 PC kafe varken Mayıs 2002'ye kadar, bu sayı 25,000. Olmuştur. 2008de ise, sadece Seul'de 20.000 PC kafe vardır. (Hjorth & Chan, 2009).

Asya Pasifik ve Asya'daki kafeler bir zamanların oyun salonlarının yerini almıştır. http://www.esports.or.kr/board.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999989400&ckattempt=1, (erişim tarihi:01.06.2021)



Şekil 1. 1 E-Spor turnuva artışı 2000-2012

Kaynak: www.esportsearnings.com

League Of Legends (LoL) dünyanın en çok oynanan e-spor oyunu olarak değerlendiriliyor. 2016 ve 2017 yıllarında da en çok oynanan oyun olan LoL'un devasa bir izleyici kitlesi var. Oyunun dünya finallerimi toplam 106 milyon kişi izledi. Üstelik bu izlenmenin 104 milyonu sırf Çin'dendi.<http://www.yeniisfikirleri.net/dunyanin-en-buyuk-5-e-spor-turnuvasi/>(erişim tarihi:01.06.2021).

2019 en yüksek ödül havuzuna sahip oyun Dota 2 oldu. Geçen yıl olduğu gibi The International 2019 isimli turnuvayı kazanan yine OG Esports olmuştu. Şanghay'da düzenlenen Dota 2 turnuvasının ödül havuzu tamı tamına 34.308.060 milyon dolar.

<https://www.ekonomist.com.tr/kapak-konusu/e-spor-firsatlari.html>, (erişim tarihi:01.06.2021)

1.5.4.Spor Olarak Tanınma Tartışmaları

" Elektronik spor gerçekten bir spor mu? Yoksa sadece bir video Oyunu mu?"Gibi sorular en çok elektronik Spor alanında çalışan ve e spor literatürünü araştıran araştırmacıların ilgisini çekti.(Wagner, 2006).

Jonasson ve Thiborg, Espor Yarışmalarının spor gibi spor benzeri formlarda elektronik sporun adı olarak anlaşılabileceğini, çünkü bu spor söyleminin bilgisayar oyunlarına yüklenen olumsuz anlamlardan kaynaklanabileceğini de sözlerine ekledi.(Jonasson ve Thiborg, 2010)

Elektronik sporlar, Oyunlar ve yarışmalar kurallara göre düzenlenir, yetenekli oyuncuların geniş bir takipçi kitlesi vardır. Esporun'un eksik olduğu nokta fiziksel uygunluk ve Kurumsallaşmadır.(Jenny,vd, 2017)

1.6.E-Spor Türleri

En basit tanımıyla rekabete dayalı oyunlar olan elektronik spor, bünyesinde birçok farklı türde oyun barındırmaktadır. (Ströh, 2017)

1.6.1.MOBA Oyunları Çok Oyunculu savaş arenası oyunlarına verilen genel addır.

Genel olarak oyuncular üçerli iki takıma ayrılıp birer kahraman seçerek ortak hareket ediyorlar. Amaç ise düşman üssündeki çekirdeği yok etmek, veya oyuncuların beşer kişilik iki takıma ayrılarak rakip takımın üssünde yer alan "Ancient" adlı yapıyı yok etmeye çalışmaları şeklindedir. Örnek olarak Battlerite Dota 2 League of Legends verilebilir.

1.6.2. FPS (First Person Shooter) Birinci Şahıs Nişancı Oyunları

Genel olarak oyun düzenindeki kurguyla uyumlu silahlar olarak karşımızdakileri yok etme esasına dayalı bir oyun türüdür. Örneğin half-life en eski türlerindendir. Doom oyunu ise bizlere oyun türünün kurgusu ve alt yapısı hakkında bilgi vermektedir. İngiliz bilim kurgu yazarı Graham Joyce , oyunun hikayesini yazması için askere alındı; Joyce 2014'te öldükten sonra, yerine Adam Gascoine getirildi. Ses tasarımcısı Chad Mossholder, çizgiroman yazdığı öğrenildikten sonra metni yazmak üzere işe alındı, ekip, en büyük zorluğun Call of Duty ve Battlefield gibi diğer birinci şahıs nişancılarla rekabet etmek olduğunu hissetti , çünkü genç oyuncular eski Doom serisine daha az aşinaydı.

Kafatasları cehennemde ikonik unsurlar olarak kullanıldı ve Titan'ın Bölgesi ölümler ve kadim devasa iblislerden inşa edildi. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Doom_\(2016_video_oyunu\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Doom_(2016_video_oyunu)), (erişim tarihi:01.06.2021)

1.6.3. RTS (Real Time Strategy) Gerçek Zamanlı Strateji

Gerçek zamanlı strateji (RTS) oyunları genellikle 1'e karşı 1 olarak oynanır. Kuş bakışı bir görüntü vardır. Bir ülke veya bir ırk yönetilir. Genellikle kaynaklar aktif bir şekilde yönetilerek, rakipten daha güçlü olmaya çalışır. Binalar inşa edilir, silahlar geliştirilir, askerler üretilir. Karşıdaki kişinin yaptığı hamlelere göre hamleler geliştirmek önemlidir. Stratejik unsurlar barındırması açısından satranca benzetilir, fakat daha gelişmiş olduğu söylenebilir. https://www.wikiwand.com/tr/Ger%C3%A7ek_zamanl%C4%B1_strateji_oyunu, (erişim tarihi:01.06.2021)

RTS Oyunlarına Örnek Olarak; Empire Earth, Company Of Heroes, Age of Empires, Starcraft örnek verilebilir

1.6.4. Kart Koleksiyonu Oyunları

Çevrimiçi oyunların başladığı andan itibaren, koleksiyon kart oyunlarının online oyunlara dönüşmeleri şeklinde ortaya çıkan oyun türüdür, akıllı telefonların ortaya çıkışı, bu oyun türünün daha da yaygınlaşmasına neden olmuştur. Kart koleksiyonu oyunlarına örnek olarak; Hex oyunu Teknik olarak ücretsiz oynanabilen kart oyunudur ve, oyuncuların oyun mekaniği konusunda rahat olmalarına ve değerli ödüller kazanmalarına izin verirken dünyanın hikayesini anlatan tek oyunculu moda sahiptir. Bununla birlikte, gerçek parasal değeri olan kartlar nedeniyle, paket satın almak oyunun ücretsiz para birimi ile yapılamaz ve bunun yerine gerçek paraya mal olma eğilimindedir. <https://www.thegamer.com/collectible-card-games-best-online/>, (erişim tarihi:01.06.2021)

1.6.5. Dövüşçü Oyunları (Fighter)

Yüksek rekabet şartları gerektiren bir oyundur. Anlık rekabet dövüşürken düşünerek bir darbeyi savuşturmayı veya rakibe doğru hamleyi yapmak için üst düzeyde el göz koordinesini gerektirir. Anime estetiğinden özel giriş ve bitiş sahnelerine kadar. Basit, evrensel kombinasyonları ile kadrodaki her karaktere etkili temel saldırılar yapmasına izin verir Güçlü teknik oyunu etkileyici kombinasyonları ve taktik savaşlarıyla, yüksek drama görsellerinin ve derin, karmaşık mekaniklerin kombinasyonlarını barındıran dövüş oyunları Öğrenmesi zor olduğu bilinen bir türdür, anime dövüşçüleri en zor öğrenilen türler arasındadır, ancak Guilty Gear, acemi ile uzman arasındaki boşluğu etkileyici bir şekilde kapatır. Kapsamı En büyük dövüş oyunudur. Street Fighter kadrosunun Mortal Kombat'ı ele geçirmesini görebilme imkanını oyun mümkün kılıyor. Dahası var Homer Simpson ile birlikte tarihteki en karanlık dövüş oyunlarından oluşan bir kadro oluşturmak ister misiniz? Son yirmi yılda geliştirilen Mugen, teknik olarak bir oyun bile olmayan ücretsiz bir dövüş motorudur. izleyicilerin sonuçlara dijital para ile bahis oynadıkları dövüş eşleştirmelerinin 7/24 akışı olan Salty Bet'in temelini oluşturuyor. <https://www.pcgamesn.com/best-fighting-games-pc>, (erişim tarihi:01.06.2021)

Dövüşçü Oyunlarına örnek olarak; Mortal Kombat: Dragon Ball, Tekken, Guilty Gear, Mugen:

1.6.6. Spor Oyunları (Sports Games)

Spor oyunları, geleneksel spor dallarının video oyunu olarak üretilmesiyle oluşur. Rekabetçi oyunlar neredeyse insanlık tarihinin başından beri insanlıkla birlikteydi ,hayatta kalmak,eğlence, günlük ihtiyaç duyulan stress atma ve sosyalleşme gibi sporsal faaliyetler teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyun alanlarından ve stadyumlardan televizyon ve video oyunlarına doğru genişledi.

https://www.wikiwand.com/tr/Spor_oyunu, (erişim tarihi:01.06.2021)

Spor Oyunlarına Örnek Olarak; Nba NBA oyunlarının kurallarına ve hedeflerine uyar. Birkaç oyun modu mevcuttur, ve birçok ayar özelleştirilebilir. Oyuncu esas olarak gerçek hayattaki veya özelleştirilmiş oyuncular ve takımlarla NBA oyunları oynar. Özellikle çevrimiçi oynanabilir. Oyunlar, 36 takımlı lig olasılığı ile altı adede kadar genişleme takımı oluşturulabilir ve kullanılabilir ve herhangi bir takım yeniden konumlandırılarak yeniden markalaştırılabilir. https://en.wikipedia.org/wiki/NBA_2K20, (erişim tarihi:01.06.2021)

İKİNCİ BÖLÜM

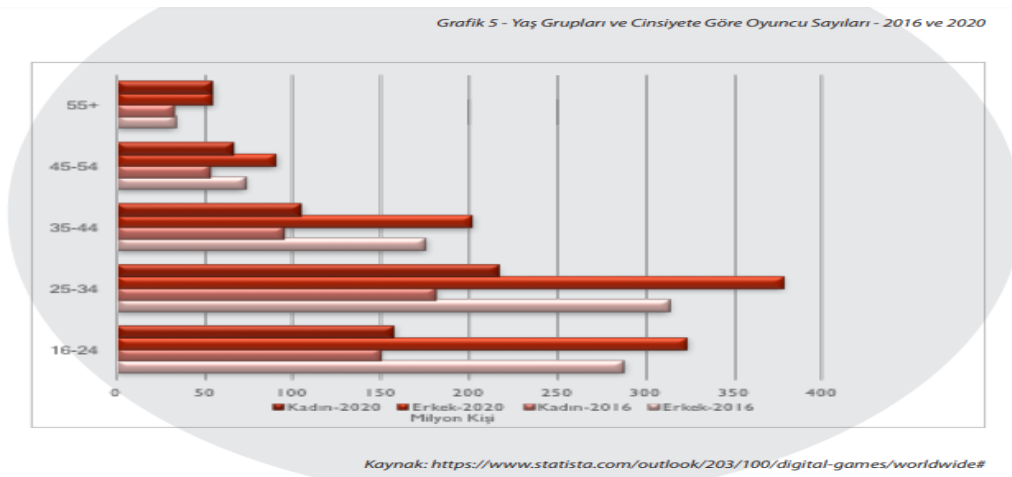
E-SPORUN TEMEL BİLEŞENLERİ, OLUMLU, OLUMSUZ YÖNLERİ VE DİJİTAL BAĞIMLILIK

2.1.E-Spor Oyuncuları

İyi bir e-spor oyuncusu olmak basit bir başarı değildir. Sıralamalarda yükselmek için oyuncular belirli bir oyunda uzmanlaşır ve kapsamlı, rekabetçi oyun yoluyla becerilerini geliştirir. Hatta bazıları hızlı refleksleri ve çoklu görev yeteneklerini geliştirmek için günde 14 saate kadar eğitim alıyor. Yetenekli oyuncular, espor kariyerlerine devam etmek için öncelikle iki seçeneğe sahiptir.

Akış: Video oyunları oynarken kendilerini canlı yayın yapan oyunculara "yayıncılar" denir. Bu, en başarılı olanlar için etkileyici gelir akışları yaratabilir. Örneğin, dünyadaki en popüler YouTube kanalı, "PewDiePie" adıyla anılan bir video oyunu yayıncısına aittir. 57 milyona yakın YouTube abonesinin 2015 yılında 7,4 milyon dolar kazandığı bildirildi. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/07/08/youtubes-pewdiepie-made-7-4m-last-year-raised-1m-for-charity/#40133157e8fb>, (erişim tarihi:01.06.2021)

Profesyonel Oynama: Profesyonel seviyeye yükselen çok az kişi dünyanın dört bir yanındaki turnuvalarda en iyi takımlara karşı yarışır. Yolculuk sırasında, genellikle kendileri ve oynadıkları takımlar ve organizasyonlar için bir hayran kitlesi oluştururlar. E-spor profesyonelleri genellikle kariyerlerini ortalama profesyonel sporculardan çok daha erken başlatır ve bitirir.



Şekil 2. 1 Yaş grupları ve cinsiyete göre oyuncu sayıları 2016-2020

Kaynak: www.statista.com

2.2. E-Spor Takımları Ve Kuruluşlar

Profesyonel oyuncular, nakit ödülleri ve rekabet etmek için takımlara katılır.

Her takım, League of Legends, Dota veya Counter-Strike gibi belirli bir oyunda uzmanlaşır ve rekabet eder. Bu turnuvalarda yarışan takımların Twitter'da milyonlarca takipçisi var, milyonlarca kişi çevrimiçi olarak izliyor ve onları takip eden on binlerce seyirci yüz yüze turnuvalara geliyor. Oyunlar takım temellidir ve birbiriyle yarışan iki takım içerir.

Kuruluş daha fazla yüksek profilli oyuncu ve ekip işe aldıkça daha geniş hayran kitlesine ulaşır, nakit ödüllerin dışında ek gelirlere erişmek için markalarla sponsorluk anlaşmaları yapılır. E-spor dünyasından 5 takım: Cloud Team, SoloMid, Team Liquid, Echo Fox, Optic Game dir.

2.3.E-Spor Ligleri

Basketbol takımlarının NBA'in bir parçası olması ve birbirleriyle rekabet etmesi gibi, e-spor takımları da (genellikle bir organizasyon şemsiyesi altında) video oyunu liglerinde yarışır.

ESporligleri Major League Gaming Corp. (MLG)Profesyonel bir Spor organizasyonudur.

MLG'ninmerkezi NewYork 'tadır. MLG, Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada genelinde PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Wii U, PC ve mobil platformlar üzerinden oynanan esporoyunları için resmî video oyun turnuvaları düzenlemektedir..<http://www.mlg.com>, (erişim tarihi:01.06.2021).

The International Oyun geliştiricisi Valve tarafından düzenlenen ve üretilen Dota 2 video oyunu için yıllık e-spor dünya şampiyonası turnuvasıdır. Uluslararası, ilk olarak Gamescom'da 2011 yılında oyun için bir tanıtım etkinliği olarak düzenlendi.

Turnuva 18 takımdan oluşmaktadır.

[https://www.wikiwand.com/en/The_International_\(Dota_2\)](https://www.wikiwand.com/en/The_International_(Dota_2)), (erişim tarihi:01.06.2021)

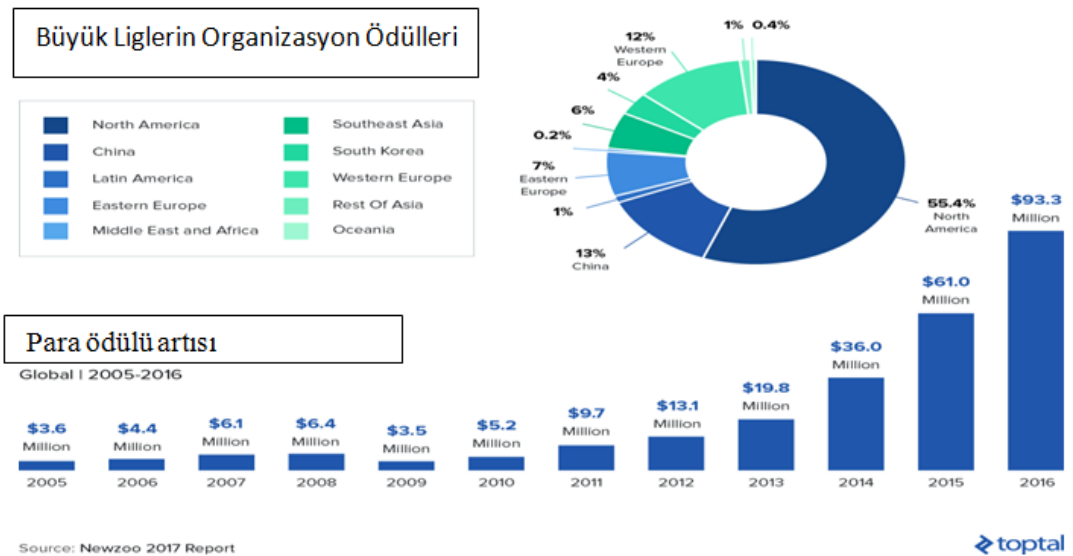
Diğer E- Spor ligleri ise:Electronic Sports League. (ESL),BlizzConLeague of Legends Dünya Şampiyonası DreamHack Şampiyonasıdır.

Yıl	Şampiyon	Ödül havuzu	Tarih	Yer
2011	 Natus Vincere ^[1]	1.600.000 \$	17-21 Ağustos	Koelnmesse , Köln ^[2]
2012	 Invictus Oyun ^[3]		31 Ağustos - 2 Eylül	Benaroya Hall , Seattle ^[4]
2013	 İttifak ^[5]	2.874.380 \$	7-11 Ağustos	KeyArena , Seattle ^[7]
2014	 Newbee ^[6]	10.923.977 \$	18-21 Temmuz	
2015	 Kötü Dahiler ^[8]	18.429.613 ABD doları	3-6 Ağustos	
2016	 Wings Oyun ^[9]	20.770.460 ABD doları	3-13 Ağustos	
2017	 Team Liquid ^[10]	24.787.916 \$	7-12 Ağustos	Rogers Arena , Vancouver ^[12]
2018	 OG ^[11]	25.532.177 ABD doları	20-25 Ağustos	
2019	 OG ^[13]	34.330.068 \$	20-25 Ağustos	Mercedes-Benz Arena , Şangay ^[14]
2021 ^[a]		TBD		Ericsson Globe , Stockholm ^[15]

a. ^ COVID-19 salgını nedeniyle 2021'e ertelendi

Şekil 2. 2 E-Spor takımları ve aldıkları ödüller 2011-2021

Kaynak: www.wikivand.com/en/the international



Şekil 2. 3 E-spor ligleri para ödülü artışı 2005-2016

Kaynak: Newzoo 2017 Report

2.4 Yayıncılar

Esporlarda her oyun, toplu olarak "yayıncılar" olarak anılan oyun oluşturucunun fikri mülkiyetidir. Bu yayıncılar arasında Riot Games , Valve , Activision ve diğerleri bulunur.

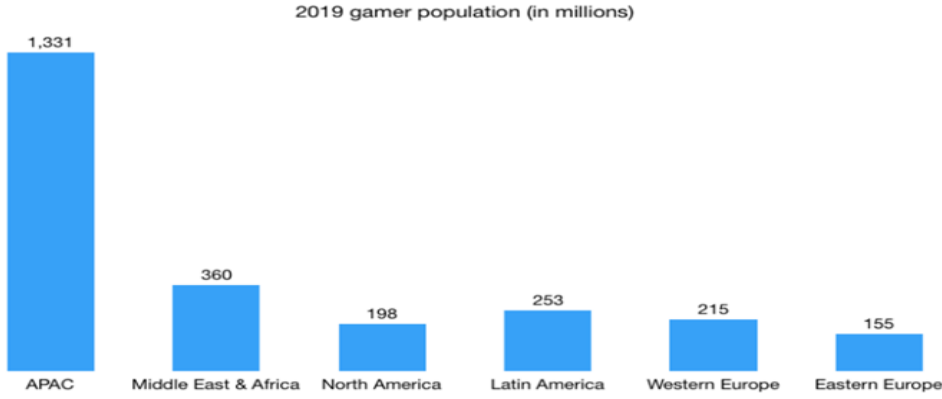
Yayıncının e-spor ekosistemindeki dinamiği "çok güçlü" olarak kabul edilebilir.

Kimin tarafından ve nerede olursa olsun oynanabilen geleneksel sporların aksine, yayıncılar oyunlarını geliştirir ve daha sonra onları çevreleyen tüm haklara sahiptir. Bu, oyunun oynandığı yerle ilgili, video oyunu turnuvalarına ev sahipliği yapabilecekleri ve daha pek çok konuda haklara sahip oldukları anlamına gelir.

Yayıncılar her oyunun fikri mülkiyetine sahiptir ve diğer sektör katılımcıları (oyuncular, takımlar, turnuva organizatörleri) bu gerçekliğin son derece farkındadır.2016 yazında, birkaç e-spor ekibi , e-sporun popüler oyunu League of Legends'ın yayıncısı Riot Games'e gelir paylaşımı ve yayın haklarıyla ilgili yeni şartlarla ilgili olarak başvurdu. Bununla birlikte, bu yılın Haziran ayında, Riot Games , seçkin oyuncuların ve takımların yukarılara katılmasına izin verecek franchising ve gelir paylaşımı olanaklarını açıkladı . Bir e-spor pazar araştırma kuruluşu olan Newzoo'ya göre , 2017'de espor izleyicileri dünya çapında yaklaşık 385 milyon kişiye ulaştı. Bu rakamın 191 milyonu "espor meraklıları" ve 194 milyonu "ara sıra izleyenler". Meraklıların sayısının 2020 yılına kadar% 50 artarak 286 milyona ulaşması bekleniyor Çoğu hayran Asya, Kuzey Amerika ve Avrupa'da,Geçmişte insanlar, rekabetçi video oyunlarının çılgınlığının öncelikle bir Asya fenomeni olduğunu düşündüler, ancak bugün espor meraklılarının sadece% 51'i Asya'da. Aslında, Kuzey Amerika ve Avrupa, küresel e-spor ve oyun ekosisteminde önemli bir yer aldı.(Newzoo, 2017 Global E-sports Market Report., 2017)

2.5. İzleyiciler ve Hayran Kitlesi

E-Spor hayranları seyir başına ortalama 100 dakika izleme yapıyor. İlginç bir şekilde, izleyicilerin yalnızca yaklaşık yarısı izledikleri video oyununu gerçekten oynuyor. Dahası, e-spor hayranlarının % 60'ı en sevdikleri oyunları, turnuvaları ve oyuncularını görmek için seyahat etmeye istekli, araştırmalar hayranların% 65'inin 18-34 yaşları arasında olduğunu % 38'inin kadın olduğunu gösteriyor. Amerikalı y kuşağı erkeklerin % 22'si (21-35 yaş) arasında e-spor, Kuzey Amerika bölgesindeki en çok izlenen beyzbol veya buz hokeyi sporları kadar popüler. Dünya çapında en popüler spor olan futbol, Y kuşağı erkekler arasında espor kadar popüler. 36-50 yaşları arasındaki erkek izleyiciler için ise futbol e spordan sadece 3 kat daha popüler. Global pazarlama şirketi Mindshare, bir ankette espor meraklılarının% 43'ünün yıllık 75.000 \$ veya daha yüksek bir hane geliri olduğunu ve yaklaşık üçte birinin (% 31) 90.000 \$ veya daha yüksek gelire sahip olduğu sonucuna vardı. <https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>, (erişim tarihi:01.06.2021)

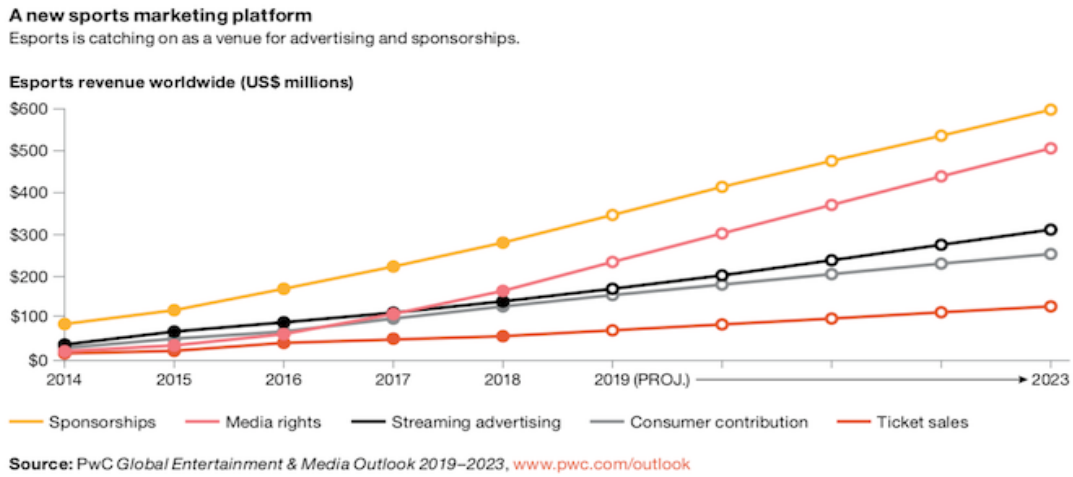


Şekil 2. 4 E-spor Oyuncu sayıları 2019

Kaynak: Newzoo games market reports2018

2.6.E-Spor Sektörüne Genel Bakış ve Gelir Dağılımı

On yıl önce, paketlenmiş ev konsolu yazılımlarının tek seferlik satışları , küresel oyun pazarının% 64'ünü oluşturuyordu . O zamandan beri% 30'a düştü. Esporlar artık 2022 Asya Oyunlarına dahil edildiğinden, oyun şirketleri artık reklam, bilet satışları, TV haklarının paylaşımları ve daha fazlasını içeren medya şirketleriyle benzer gelir akışları geliştirmeye başlayabilir .Gelirlerin 2020 yılına kadar 1,5 milyar dolara ulaşması ve 35,6'lık(2015-2020) büyüyeceği tahmin edilmektedir.(Newzoo, 2015)



Şekil 2. 5 E-spor gelirlerindeki dağılım ve artış

Kaynak: www.pwc.com/outlook

2.6.1.Reklam

Reklam, çevrimiçi platformlarda canlı yayınlar sırasında, e-spor karşılaşmalarının isteğe bağlı video içeriğinde veya espor TV'de gösterilen reklamlar dahil olmak üzere, espor izleyicilerini hedefleyen reklamlardan elde edilen gelirlerden oluşur. Intel ve Samsung'dan Coca-Cola'ya, Arby's ve Redbull'a kadar çeşitli markalar, özellikle önemli satın alma güçlerini göz önünde bulundurarak espor seyircisini hedefliyor. Şu anda, esporun birçok platformunda reklam vermek ,daha geleneksel sporlarda reklam vermekten çok daha ucuz.

E-sporun izleyici sayısı ve etkisi artmaya devam ederse, bu hayran kitlesine ulaşabilme daha pahalı hale gelecektir. Şu anda e spor endüstrisinin % 22 sini içeren, reklam gelirleri e sporun büyük kaynaklarından biri ve 2020 yılında beklenen büyüme 224 \$ milyon.(<https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>, 2016)

Ünlü oyun / teknoloji e-spor sponsorları katılımlarını artırıyor ve aynı zamanda yaşam tarzı markaları ve endemik olmayan markalar (oyun endüstrisine özgü olmayan markalar) da deneylerden özel e-spor bütçelerine geçiyor. Bunun da ötesinde, yerel takımlar, ligler ve etkinlikler bu kitleye ulaşmak için yeni pazarlama bütçelerinden yararlanmaya başlıyor.

2.6.2.Sponsorluklar

Sektörün en büyük gelir kaynağı sponsorluklardır. (% 38). Önümüzdeki yıllarda özellikle yeni markaların (özellikle yaşam tarzı markalarının) sektöre girmesiyle birlikte sponsorluğun 2020 yılına kadar 655 milyon dolara çıkması bekleniyor. League of Legends'ı geliştiren Riot Games'in e-spor direktörü Whalen Rozelle'e göre , “Başlangıçta esporun ne olduğunu açıklamamız gerekiyordu ve şimdi doğrudan bize gelen sponsorlar ve markalar var. Şirketlerin daha seçici davrandığı ve profesyonel ekiplerle doğrudan uyum sağlamaya çalışan bir değişim de gördük. Her zaman farklı şirketlerle konuşuyoruz ve belirli bir pazara odaklanmak istiyorlarsa veya daha küçük bir bütçeleri varsa, onları ihtiyaçlarına uygun iyi ekiplere yönlendiriyoruz. (Newzoo, 2018)



Şekil 2. 6 E-spor liglerine sponsor olan firmalar

Kaynak: newzoo 2017a

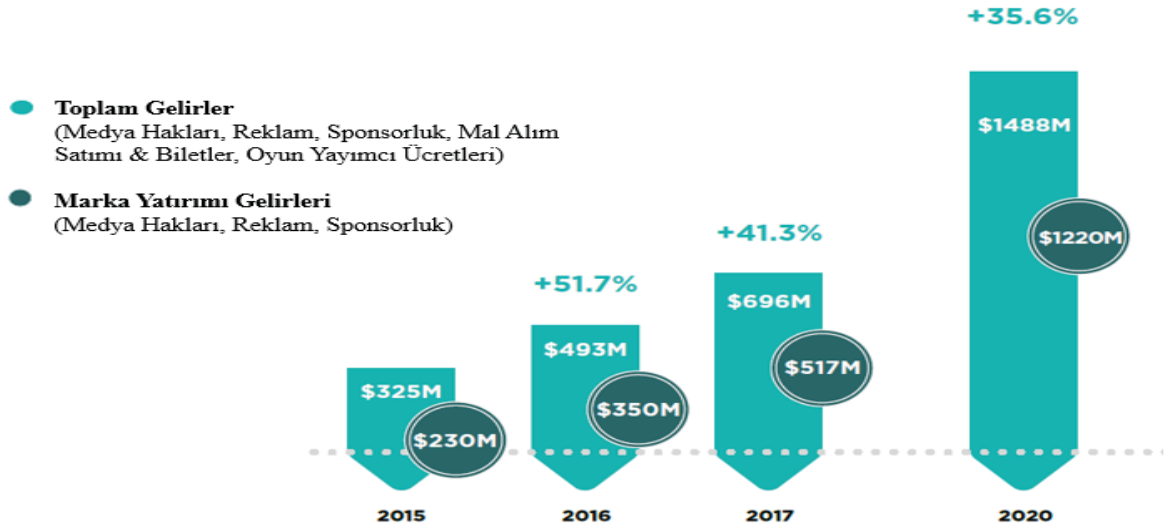
2.6.3.Oyun Yayıncı Ücretleri ,Ürün Ve Biletler

Oyun yayıncı ücretleri sektörün büyük bir bölümünü temsil ediyor. Bu sermayenin çoğu, oyunlarının raf ömrünü ve alaka düzeyini uzatmak için oyun yaratıcıları tarafından pazarlama yapılan bir yatırımdır. Newzoo'ya göre, oyun yayıncı ücretleri önümüzdeki yıllarda en yavaş büyümeyi yaşayacak. Ürün ve bilet geliri, ürün satışından ve canlı turnuvalardan elde edilen paradır. (Newzoo, 2017)

2.6.4.Medya Hakları

Medya hakları geliri, bir kanalda e-spor içeriğini gösterme haklarını güvence altına almak için sektör paydaşlarına ödenen gelirdir. Bu, çevrimiçi akış platformlarından içeriklerini yayınlamak için düzenleyicilere yapılan ödemeleri içerir. Buna, yabancı yayıncıların kendi ülkelerinde içerik gösterme haklarını güvence altına almaları ve video içeriğini veya espor yarışmalarının fotoğraflarını göstermek için telif hakkı ödemeleri de dahildir. Hız açısından, en hızlı büyüyen gelir akışı büyük olasılıkla medya hakları olacak ve bu yıl bu yıl 95 milyon dolardan 2020'ye kadar 340 milyon dolar kazanacak. Geleneksel sporlarda görüldüğü gibi özel içerik anlaşmaları bu büyümeyi yönlendirecektir. (Newzoo, 2018)

ESPOR GELİR ARTIŞI



Şekil 2. 7 E-spor gelir artışı 2015-2020

Kaynak: Newzoo, 2017a

2.7.E-Sporun Olumlu Etkileri

Çeşitli sebeplerle bilgisayar başında uzun zaman geçirerek oyun camiasıyla etkileşime girmek bedensel , bilişsel ve psikolojik olarak birtakım olumsuz ve olumlu yönleri beraberinde getirecektir.

Psikologlar tarafından e-spor meraklılarının üzerinde ruhsal bedensel ve zihinsel gelişimlerini analiz eden ve irdeleyen birtakım çalışmalar yapılmıştır. Araştırmacılar, etkileşimli E-Spor oyunları oynayan erkek ve kızların yön mekan becerilerini, nesneleri mekansal olarak döndürme yeteneklerini geliştirdiklerini, oyuncuların dikkat toplamada ve birden fazla olayı takip etmede başarılı olduklarını, motor becerilerini geliştirdiklerini bulmuşlardır.(Karen ve Spencer, 2009)

Bir hafta içinde minimum 3 saat tıbbi simülasyon oyunu oynayan hekimlerin diğerlerine göre %37oranında hata payında azalma görüldüğü, %27oranında karar verme hızlarında artma olduğu ,%42oranında ise karar verme doğruluk paylarının arttığı görülmüştür.(Rosser, vd, 2007)

Bilgisayar oyunlarında Futbol ve basketbol gibi sporların oyunlarını oynamanın da oyuncuların spor yeteneklerini, bilgilerini ve spora bağlarını artırdığı bulunmuştur.(Spencer ve murphy, 2009)

Digital oyun platformlarının sosyal alandaki iletişim yeteneklerini de arttırdığı tespit edilmiştir. Birden fazla oyuncunun yer aldığı oyun türlerinde oyuncuların takım oluşturabilme, müzakere yapabilme , işbirliği içinde hareket edebilme strateji oluşturma ve vizyoner düşünme, planlama yapma ve yapılan planı sürdürme birçok vazifeyi yerine getirme

çabası ile hareketsel etkinliğini eşgüdüm içinde sürdürebilme, liderlik becerileri kazanma, ani ve süratli bir şekilde doğru kararlar ile hedefe gitme gibi özel melekelerin ve reflekslerin kazanıldığı rapor edilmiştir.(Scientists, 2006).

Yapılan araştırmaların neticeleri şiddet içeren görevleri yerine getirmeli video oyun oynayanların şiddet içerikli video oyun oynamayanlara göre dikkatlerini daha iyi odaklandıklarını, daha iyi görsel bilgi işlediklerini ve zihinsel olarak daha iyi akıllarında tutabildiklerini ortaya koymuştur.(Granic, vd, 2014)

Geliştirilen yeteneklerin sayısal zekayı geliştirerek matematik ve mühendislik, gibi sayısal düşünme gücü gerektiren bilimlerde uzun vadede başarı getireceği tahmin edilmektedir.(Wai,, vd, 2010)

Buna ek olarak,ateş ederek oynanan silahlı oyunları oynayanların ve birinci şahıs nişancı oyunlarında bir hedefi vuranların, ilgisiz bilgileri tespit etmede ve filtrelemede, dikkat toplamada normal insanlardan daha başarılı ve etkili olduklarını buldu.(Bavelier,ve Ark, 2012)

Digital oyunların öğrenme için güçlü araçlar olduğunu savunuyor. Aktif olduğu için çok yönlü duyuşsal girişi, deneyimi ve problem çözme destekler.(Oblinger, 2004)

Video oyunlar problem çözme becerilerini ve bilişsel gereksinimleri geliştirir. (Prensky, 2012)

Problem çözme becerileri hemen hemen tüm TV oyunlarında test edilir. Video oyunlarının bir başka bilişsel avantajı da yaratıcılığı arttırmasıdır. Her türlü video oyunu, şiddet olsun ya da olmasın, çocukların hayal gücü ile ilgili yeteneğini ortaya çıkarır.12 yaşındaki 500 çocuktan oluşan bir örnekte, video oyunları yaratıcılık ile olumlu bir şekilde ilişkiliydi.(Jackson, 2012)

Oyun ortamları kalıcı, motivasyon yaratmaya yardımcı olabilir. Bu motivasyon okula ve işe de yansıyabilir. Oyun içindeki anında geri bildirim, oyuncuları konsantre olmaya teşvik eder ve zorluklar karşısında devam etmekte ısrarcı olmalarını sağlar. Seviye daha zor hale geldikçe, oyuncular savaşta kalmaya devam eder. Bu şekilde, Video oyunları çocukları kararlı olmaya ve başarıyı sürdürmeye teşvik eder.(Granic, vd, 2014)

Oyunlar eğlenmek amaçlı yapılan boş zaman aktiviteleridir. Oyunun stratejisine ve seviyesine göre oyunculara hissettirdikleri değişmektedir. Araştırmalar oyun oynayan kişilerin keyif aldıkları duyguları tekrar yaşamak için video oyunlara başvurdıklarını, motivasyon kaynağı olarak oyun oynamak rahatlatıcı bir aktiviteye dönüşmektedir.(Olson, 2010)

Video oyunlarının duyuşsal gelişime yararlarından birisi de hissettiklerimizi kazanma kaybetme birlikte hareket ederek sosyalleşme gibi,makul seviyelerde düzenleyebilmesidir. Oyunlar sadece olumlu duyguların yaşandığı bir arena değildir, hayal kırıklığına uğramak , öfke uyandıracak davranışlar sergilemek, kaygılanmak ,başarısızlık ve üzölmek gibi

olumsuzlukları da içermektedir. Geniş perdede farklı duygular ve yoğunluklarını içermesi oyunların duyguları düzenlemede bir enstrüman olarak kullanılmasına da sebep olmaktadır.(Fredrickson, 2001)

e-spor oynayanlar rol yapma oyunları sayesinde, oyuncular sanal alemdeki sosyal iletişim biçimlerini öğrenir, aldanabilecekleri yönler ile zayıf yönlerini ve güçlü yanlarını keşfederler. birçok digital oyun oynayan bu oyunları sosyal platform ve diğer insanlarla tanışmak için kullanır.(Aldao,ve Ark, 2010)

Oyuncular genellikle asosyal olarak kabul edilir. Ama tam tersine, oyun severler kendilerini koltuğa hapsedmiş ve gülmeyi unutmuş insanlar değiller. Çoğu çevrimiçi oyunda oyuncular diğer kullanıcılarla iletişim kurar ve kendi topluluklarını oluşturur. Güven ve liderlik gibi faktörler oyundaki kararlarda önemli bir rol oynamaktadır.(Gentile, 2009)

2.8.E-Sporun Olumsuz Etkileri

Öncelikle insanlara ve çevreye zarar vermeyi içeren oyunların saldırgan kişilikte insan yapısına, Sağırılığa, Öğrenme süreçlerine, dengesiz davranışlara, odaklanma sorunlarına, acımasızlığa, merhamet duygusunun azalmasına ve kumar bağımlılığına neden olduğuna dikkat edilmelidir.(Boxer, vd, 2015)

Oyunlar odaklanmayı artırabilir ve mevcut durum değiştiğinde odaklanmanın bir yerde toplanmasının engellenmesine neden olabilir. Öğrenci sıkılırsa, öğretimdeki dikkat payını azaltabilir ve kafasındaki oyunlara dikkatini verebilir.

Günün çoğunda oyun oynayan bir öğrenci ödevini yapamaz ve derslerini öğrenemez. Oyun oynayan üniversite öğrencilerinin kurslarla ilgilenmedikleri belirtildi. Başka bir araştırmaya göre, üniversite öğrencilerinin video oyunları için ayırdıkları zaman arttıkça akademik başarıları azalıyor. (Anand, 2007)

Düşük akademik başarıya sahip bir öğrenci, kendine güven kaybı yaşar ve oyunlara daha fazla odaklanarak problemini bastırır. (Padilla vd, 2009) tarafından yapılan bir araştırmaya göre digital oyunlar yaşlılarından önce ergenliğe girenlerde ve yaşlılarından daha sonra ergenliğe girenlerde uyuşturucu kullanımı, yüksek alkol Seviyeleri ve zayıf dostluk ve aile ilişkileri için risk faktörleridir.(Padilla,vd, 2009)

Oyunların bir diğer olumsuz yönü, saldırganlığı alışkanlık haline getirmeleri ve saldırganlığın normal olduğunu düşünmeleridir. Yarış oyunları oynayan gençlerin ve yetişkinlerin gerçek hayatta rekabetçi davranışlar sergileyerek arac kazalarına daha fazla karıştığı belirlenmiştir. Saldırganlık alışkanlığına ek olarak, Oyunlar gergin bir karakter yapısının oluşturulmasına katkıda bulunur.(Dodge, 2010)

Uzun vadeli oyunlar, özellikle başarı odaklı oldukları ve sürekli oyun içi gelişim içerdikleri için iddialı insanları eğitmekte kullanılmaktadır. Bu insanlar da gerçek hayatta son derece hırslı davranışlar sergilerler.(Anderson,vd, 2007)

Digital oyun oynarken içinde bulunan kurgu zarar verici ve tehlikeli davranışları normal davranışlar şeklinde gösterdiği görülmüştür. Şiddet içeren oyunlar saldırganlığın normal olduğunu gösterebilirken, yarış oyunları kazaların normal olduğunu gösterebilir. Her video oyun kendi yolunda olumsuz davranışların yaygın olduğunu gösterebilir. Film ve Televizyon aracılığıyla zihinlere yerleştirilen genel yargı durumları, genel düşünceleri artık oyunlarda yapıyor. Her şeyden önce, kadınlar ve erkekler üzerinde yapılan algı öne çıkmaktadır. Oyunlar genellikle kadınları güçsüz, ve cinsel çekicilik yönüyle kuvvetli nesneler olarak tasvir ederken, erkekler agresif, yapılı vücutlu ve baskın olarak kabul edilir. (Stermer ve Burkley, 2012)

Sonuçta, oyunların zararı sağlık alanından görülebilir. Video oyunları ayrıca insanlara zihinsel ve bedensel zarar verebilir. Bilgisayar ekranına uzun süre bakmak, gözlerdeki kuruluğa ve radyasyona neden olur. Oyunun başında uzun süre uzun süreli hareketsiz kalmak ise omurga ve iskelet sistemi rahatsızlıklarına sebep olmaktadır. Uzmanlar genellikle her 14-21 dakikada bir ekrandan uzaklaşmanızı önerir.

Ancak çoğu çevrimiçi oyun bilgisayarda uzun süre çalışmayı gerektirir. E-spor kariyeri için en çok tercih edilen oyunlar uzun ve yoğun fare kullanımı gerektirdiğinden, erken yıllarda Karpal Tünel sendromuna da neden olabilir. Karpal tünel sendromu, el ve bilek kaslarının yoğun kullanımı ile aşırı gelişen ve sinirler üzerindeki baskı ve son olarak sızlama ve karıncalanma ile karakterize edilen parmaklar avuç içi ve bilek kaslarının disfonksiyonu olarak kısaca tanımlanabilir.

[https://www.ntv.com.tr/saglik/bilgisayarla-calisanlar-tehdit-altinda,7w9hvZpXK0iW5p13NAPgyw,\(erişim tarihi:01.06.2021\)](https://www.ntv.com.tr/saglik/bilgisayarla-calisanlar-tehdit-altinda,7w9hvZpXK0iW5p13NAPgyw,(erişim tarihi:01.06.2021))

Psikolojik olarak, oyuna odaklanan bir kişi bağımlı hale gelebilir, çevresinden izole edilebilir ve sosyal ilişkilerinde sorun yaşayabilir. İnsanlar sanal bir ortamda çok fazla zaman harcayarak gerçeklik algısını kaybedebilirler. Buna ek olarak, çoğu e-spor oyuncusunun kariyeri 30'lara kadar tepki hızının azalmasıyla sona eriyor. Çünkü çevrimiçi oyun turnuvalarında, takım Savaşlarındaki refleksler genellikle saniyeler içinde gerçekleşir.

Araştırma sonuçlarında, oyunların hem olumlu hem de olumsuz etkileri olduğu belirtilmiştir. Genel olarak, Oyunlar bilişsel stratejiler geliştirmek, hızlı kararlar vermek, motor becerileri geliştirmek, işbirliğini teşvik etmek, takım olarak çalışmak ve motivasyon sağlamak gibi olumlu etkilere sahiptir. Bununla birlikte, bağımlılık, hayal dünyası ile gerçekten kopma, odaklanma sorunları, derslerde başarı düşüklüğü,bedensel hareketsizlik ile

dikkat dağınıklığı, gibi olumsuz etkileri de hissedilir. E-sporun kapsamlı bir değerlendirmesi, öğrencilerin oyunlara olan aşırı ilgisi göz önüne alındığında daha net yapılabilir.(Kocadağ, 2017)

2.9.Digital Oyun Bağımlılığının Belirtileri

Bağımlılık yaratan bir oyun bozukluğundan şüpheleniyorsanız, dikkat etmeniz gereken bazı önemli işaretler vardır. Birisinin ciddi bir video oyunu sorunu olup olmadığını anlamaya çalışıyorsanız, şu soruları göz önünde bulundurun:

1. Aileden ve arkadaşlardan izole mi oluyorlar?
2. Başkalarına ne sıklıkla video oyunları oynadıkları konusunda yalan mı söylüyorlar ve genellikle gizlice mi oynuyorlar?
3. Video oyunları oynamadıklarında üzüyorlar mı?
4. İş veya okulu video oyunları oynamayı ihmal ediyorlar mı?
5. Bir zamanlar zevk aldıkları aktivitelerden kaçınıyorlar mı?
6. Oyun oynamaya odaklanmak için öğünleri atlıyorlar mı?
7. Yeterince uyumadıkları için sık sık yorgunlar mı?
8. Karpal tünel sendromu, migren ve göz yorgunluğu gibi oyun oynamaktan çok fazla fiziksel problemleri var mı? <https://www.psychiatry.org/>, 2017

Doktorlar, birinin oyun bağımlısı olup olmadığını ölçmek için aşağıdaki veri noktalarını ve anekdotları bir araya getirir.

1. Uykularını mı kaybediyorlar?
2. Okul ve iş gibi büyük sorumlulukları yerine getirmiyorlar mı?
3. Aileyi ve arkadaşları ihmal mi ediyorlar?

Tüm bunları bir araya geliyorsa ve olumsuz sonuçlara rağmen oyun her şeyden öncelikli geliyorsa bu bağımlılığın göstergesidir.

<https://www.vox.com/science-and-health/2018/12/6/18050680/video-game-addiction-gaming-disorder-who>,
(erişim tarihi:01.06.2021)

Şu anda, video oyununun aşırı kullanımının ne zaman bir bağımlılık haline geldiği veya bunun mümkün olup olmadığı konusunda bilimsel bir fikir birliği yoktur. Bu nedenle, Amerikan Psikiyatri Birliği (APA), "İnternette Oyun Oynama Bozukluğu" nu (IGD), daha fazla inceleme gerektiren, doğrulanmamış potansiyel bir tanı olarak sınıflandırmıştır. Derneğin resmi gazetesinde 2017 yılında yapılan bir araştırma, sınıflandırmanın bir gün değişebileceği olasılığını açık bıraktı. Ancak şu anda APA'nın tanımına göre video oyunlarını aşırı kullanmanın bir bağımlılık olduğunu kesin olarak

doğrulamaya yeterli araştırma bulunmadığını belirtti. APA, bağımlılığı "zararlı sonuçlarına rağmen zorlayıcı madde kullanımıyla kendini gösteren bir beyin hastalığı" olarak tanımlar. Bu tanım, herhangi bir davranışsal bağımlılık olasılığını etkili bir şekilde dışlar.

<https://www.apa.org/>, (erişim tarihi:01.06.2021)

Özellikle dijital oyun aracı olarak bilgisayar kullanan kişiler için mobil cihazlar taşınabilir olmaları ve her ortamda oynanabilmeleri nedeniyle günümüzde tercih edilmektedir. Mobil cihaz uygulamalarına ek olarak, sosyal ağ siteleri, çevrimiçi oyun oynama, video paylaşım siteleri ve mobil uygulamalar, yeni çağın gençlik kültürünün ayrılmaz bir parçası haline geliyor. Gençler bu araçları kendilerini ifade etmek ve kendilerini ortaya çıkarmak için kullanırlar (Yavuz ve Tarlakazan, 2018)

Amerikan Psikiyatri Birliği, önerilen İnternet Oyun Oynama Bozukluğunu karakterize etmek için dokuz kriter geliştirmiştir. (Rehbein, vd, 2014)

Griffiths'e göre, "tüm bağımlılıklar (kimyasal veya davranışsal) esasen sürekli ödül ve pekiştirmeyle ilgilidir".Bağımlılığın altı bileşeni olduğunu öne sürüyor: belirginlik, ruh hali değişikliği, hoşgörü, geri çekilme, çatışma ve nüksetme. (Griffiths M. , 2010)

2.10.Digital Oyun Bağımlılığı Risk faktörleri

İnternet, oyun oynama bağımlılığı da dahil olmak üzere çeşitli bağımlılıkları besleyebilir. Gençlerin ve erkeklerin, sırasıyla yaşlılara ve kadınlara göre bir oyun bozukluğu yaşama olasılığı daha yüksektir. Ergenler, zaman içinde yetişkinlere göre video oyunu bozukluğunu sürdürme riski daha yüksektir. (Mihara & Higuchi, 2017)

Mark Griffiths, çevrimiçi video oyunlarının potansiyel olarak bağımlılık yapıcı olmasının bir başka nedeninin "her gün tüm gün oynanabilmeleri" olduğunu öne sürdü. Oyunun sonu olmadığı gerçeği, bazıları için ödüllendirici olabilir ve bu nedenle oyuncular oyuna daha fazla dahil olurlar. (Griffiths M. , 2010)

Video oyunu oynamak, uyuşturucu bağımlılığına benzer büyüklükte dopamin salınımı ile ilişkilidir ve oyun resimlerinin sunumu, uyuşturucu bağımlıları için uyuşturucu resimlerine benzer şekilde beyin bölgelerini harekete geçirir. Uzun süreli internet video / mobil oyun oynama, ödül, dürtü kontrolü ve duyuşsal-motor koordinasyonundan sorumlu beyin bölgelerini etkiler. (Weinstein ve Lejoyeux, 2015)

Video oyunu oynamak, uyuşturucu bağımlılığına benzer büyüklükte dopamin salınımı ile ilişkilidir ve oyun resimlerinin sunumu, uyuşturucu bağımlıları için uyuşturucu resimlerine benzer şekilde beyin bölgelerini harekete geçirir. (Weinstein ve Lejoyeux, 2015).

Araştırmaların meta-analitik incelemesi, kanıtların video oyunu bağımlılığının, bağımlılığa neden olmaktan çok diğer zihinsel sağlık sorunlarından kaynaklandığını sonucuna

vardı. Bu nedenle, video oyunu bağımlılığının benzersiz bir teşhis olarak kabul edilip edilmeyeceği açık değildir. (Ferguson, vd, 2011)

İnternette oyun oynama bozukluğu, artan anksiyete, sosyal fobi ve depresyon ile ilişkilidir; yetişkinler ve genç yetişkinler ergenlerden daha fazla etkilenir. Fiziksel sağlıkla ilgili olumsuz sonuç somatizasyon ve uyku bozukluklarıdır. internette oyun oynama bozukluğunun ve hareketsizliğin fiziksel egzersiz eksikliğine katkıda bulunamamaktadır. (Männikkö, vd, 2017)

İnternet ve video oyunu bağımlılıklarının genellikle kumar bozukluğu ve madde bağımlılığından farklı olduğu düşünülse de, davranışsal ve sinirsel özellikler dahil olmak üzere ortak özellikleri paylaştıklarına dair giderek artan sayıda kanıt vardır.(Sussman, vd, 2018)

Hagedorn & Young, sosyal bağımlılığın, oyuncuların başkalarıyla etkileşime girdiği çevrimiçi video oyunları nedeniyle ortaya çıkabileceğini ve ilişkilerin "genellikle oyuncular için gerçek hayat ilişkilerinden daha önemli hale geldiğini" öne sürdü. (Hagedorn & Young, 2011)

Bolton Üniversitesi baş araştırmacısı John Charlton, "Araştırmamız, oyun oynama ile yoğun bir şekilde ilgilenen kişilerin, oyunla ilgilenmeyen insanlardan otistik spektrum bozukluklarına daha yakın olabileceği fikrini desteklemektedir.

<https://www.telegraph.co.uk/environment>, (erişim tarihi:01.06.2021)

Oyun bozukluğunun teşhis edilebilmesi için, davranış örüntüsünün kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer önemli işleyiş alanlarında önemli bozulmalara neden olacak kadar yeterli ciddiyette olması ve normalde en az 12 aydır görülüyor olması gerekir.

Araştırmalar, oyun bozukluklarının anksiyete, depresyon, yalnızlık, obezite, uyku bozuklukları, dikkat sorunları ve stres ile ilişkili olabileceğini gösteriyor.(Montag, vd , 2019)

Bazı kanıtlar, internette oyun oynama bozukluğundan etkilenen insanların% 50'sinin doğal olarak iyileşebileceğini göstermektedir. (Männikkö, vd 2017)

2.11.Digital Oyun Bağımlılığına Dair Dünyadan Örnekler

2.11.1.Çin Örneği

2008 yılında "internet bağımlılığını" klinik olarak tedavi eden ilk ülkeydi. (Dodge, 2010).Çinde, çevrimiçi oyunlar , sohbet ve internette sörf yapanlardan aşırı internet kullananların tedavisi için klinikler bulunuyor.

Çoğu ebeveynleri veya devlet görevlileri tarafından kliniğe yatırılan hastaların tedavisi, şok tedavisi de dahil olmak üzere çeşitli ağrı türlerini içerir .

<https://www.psychsearch.net/chinese-psychiatrist-yang-yongxin/>,(erişim tarihi:01.06.2021)

Ağustos 2005'te, 20 milyondan fazla insanın çevrimiçi oyun oynadığı Çin Halk Cumhuriyeti hükümeti, oyun süresini üç saatle sınırlayan bir çevrimiçi oyun kısıtlaması getirdi. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4183340.stm>, (erişim tarihi:01.06.2021)

Çin'de faaliyet gösteren internet oyunları, kullanıcıların kendilerini yerleşik kimlik numaralarıyla tanımlamalarını gerektirmelidir. Üç saat sonra, 18 yaşın altındaki oyunculardan durmaları ve "uygun fiziksel egzersiz yapmaları" istenir. Devam ederlerse oyun içi puanları yarıya indirilir. Beş saat sonra tüm puanları otomatik olarak silinir.

<http://www.3-rx.com/ab/more/china-limits-teenage-internet-gaming/>, (erişim tarihi:01.06.2021)

2005 yılında, on üç yaşındaki Zhang Xiaoyi, 24 katlı bir kule bloğunun tepesinden atlayarak intihar etti . Daha önce iki gününü bir İnternet kafede çevrimiçi rol yapma oyunları oynayarak geçirdikten sonra, Zhang ebeveynlerine "oyunlar tarafından zehirlendiğini ve artık kendini kontrol edemediğini" söylemişti.

<https://web.archive.org/web/20090430155734/http://play.tm/news/5928/chinese-suicide-shows-addiction-dangers/>, (erişim tarihi:01.06.2021)

2.11.2.Hollanda Örneği

Haziran 2006'da Amsterdam'daki Smith and Jones kliniği ,Avrupa'da kompulsif oyuncular için yatılı tedavi programı sunan ilk tedavi tesisi oldu.

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7746471.stm>, (erişim tarihi:01.06.2021)

2.11.3.Birleşik Krallık Örneği

Ulusal Sağlık Servisi, 2018'de Central ve North West London oyun bozukluklarına ve diğer internet tabanlı bağımlılıkları kapsayacak şekilde genişletilmesi planlanan bir tedavi merkezi açma planlarını duyurdu. Uzman tedavi merkezi, 2019'da video oyunlarına bağımlı olan 13-25 yaş arası gençleri tedavi etmek için açıldı.

<https://www.theguardian.com/society/2019/oct/08/nhs-opens-clinic-to-help-child-addicts-of-computer-games>, (erişim tarihi:01.06.2021)

2.11.4.Güney Kore Örneği

2005 yılında, 28 yaşındaki endüstriyel tamirci Seungseob ILee, Daegu sürekli olarak elli saat boyunca StarCraft'ı oynadı. Kalp krizi geçirdi ve öldü. ." Ölümünden yaklaşık altı hafta önce kız arkadaşı ondan ayrıldı. Ayrıca işinden de kovuldu. <https://www.gamespot.com/articles/spot-on-korea-reacts-to-increase-in-game-addiction/1100-6132357/> , (erişim tarihi:01.06.2021)

2009 yılında, 3 aylık Koreli bir çocuk olan Kim Sa-rang, her iki ebeveyni de her gün bir internet kafede saatler geçirip Prius Online adlı çevrimiçi bir oyunda sanal bir çocuk yetiştirdikten sonra yetersiz beslenmeden öldü .

<http://edition.cnn.com/2010/WORLD/asiapcf/05/28/south.korea.virtual.baby/>,(erişim tarihi:01.06.2021)

Ölüm, 2014 yapımı Love Child belgeselinde anlatılıyor. <https://kotaku.com/the-story-of-a-couple-who-played-video-games-while-thei-1611995782>, (erişim tarihi:01.06.2021)

2.11.5.Amerika Birleşik Devletleri Örneği

Kasım2001'de Shawn Woolley intihar etti; Ölümünün popüler bilgisayar oyunu EverQuest ile ilgili olduğu sonucuna varıldı. Shawn'ın annesi ntiharın oyundaki Shawn karakterinin "iluvyou" tarafından reddedilmesi veya ihanetinden kaynaklandığını söyledi.

<https://www.cbsnews.com/stories/2002/10/17/48hours/main525965.shtml>, (erişim tarihi:01.06.2021)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

GEREÇ VE YÖNTEM

3.1.Araştırmanın Amacı

E-Spor, hem fiziksel hem de zihinsel olarak pek çok sporun gerektirdiği çabaları kapsayan, devamlı güncellenen, örgütlenen bir spor dalını ifade etmektedir ([Argan ve ark., 2006](#)).Elektronik spor; okçuluktaki gibi reaksiyon zamanı, beysboldaki gibi refleks hareketleri veya satrançta olduğu gibi düşünmeyi gerektiren fiziksel ve zihinsel çabaların bileşimi olarak da değerlendirilebilir.

Yukarıda belirtildiği gibi gerek endüstriyel açıdan gerekse bireysel açıdan faydaları bulunan e-spor bireylere bazı dezavantajlar da sağlamaktadır. Fakat bu konuda net bilgileri kanıta dayalı olarak ortaya koyabilmek için spor yönetimi literatüründe daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulduğu söylenebilmektedir. Bu nedenle bütün bu literatürün de ışığında bu çalışmanın amacı Spor Yöneticiliği bölümlerinde okuyan öğrencilerin e-spora yönelik bakış açısı ve katılımlarının belirlenmesi ve bu katılımın akademik başarı, dijital oyun bağımlılığı, problem çözme becerileri ve yaşam tatminine etkisinin incelenmesidir.

3.2.Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evreni; Batı Akdeniz Bölgesinde yer alan ve spor yöneticiliği bölümünü bünyesinde bulunduran Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi ve Antalya Akdeniz Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği öğrencileri oluşturmaktadır. İlgili üniversitelerden 2020-2021 öğretim yılında okuyan öğrenci sayıları alınarak araştırma evreninin genel kapsamı çizilmiştir. Buna göre Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi’nde „300” Antalya Akdeniz Üniversitesi’nde „160” olmak üzere spor yöneticiliği bölümünde okuyan toplam „460” öğrenci tespit edilmiştir. Tam sayımla yapılması planlanan çalışmada Mehmet Akif Ersoy üniversitesinden 121 Akdeniz Üniversitesinden de 135 geri dönüş gerçekleşmiştir. Toplam geri dönüş oranı % 55.6 şeklindedir.

3.3.Verİ Toplama Araçları

Çalışmamızın ilk bölümünde; Akdeniz üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Spor Yöneticiliği Öğrencileri ve Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Spor Yöneticiliği Öğrencilerine Verİ toplama aracı olarak 5 bölümden oluşan bir anket formu kullanılmıştır.

3.3.1. Demografik Bulgular ve E-spora Yönelik Anket Soruları

Anket formunun birinci bölümünde demografik bulgulara ilişkin sorular, ikinci bölümde ise e-spora yönelik bakış açılarının ve katılımlarının incelendiği anket soruları bulunmaktadır.

Bu sorular literatür incelenerek ve e-sporla ilgilenen bireylerin deneyimleri ışığında uzman görüşü alınarak hazırlanmıştır. ([Argan vd, 2006](#) ; Çolak vd, 2018; Akın, 2008).

3.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Üçüncü bölümde dijital oyun bağımlılığı ölçeği, yer almaktadır.

Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından sorunlu dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Bu çalışmada kullanılan ölçek Toplam 21 madde, yedi alt boyuttan oluşan DOBÖ-21'in yedi maddelik kısa formudur. Özgün DOBÖ-7'nin geçerlilik ve güvenilirlik değerleri Cronbach alfa için 0.92, CFI=0.904, RMSEA=0.053 (90% CI=0.049 ve 0.056) bulunmuş ve ergenlerde kullanılabileceği gösterilmiştir. Ölçek beşli Likert tipinde, bir faktörlü bir yapıya sahiptir ve 1-5 aralığında (1=hiçbir zaman, 5=her zaman) puan (aralık: 7-35) almaktadır. Ölçeğin Türkçe adaptasyonu ise Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılmıştır. Bu çalışma kapsamında yapılan güvenirlik analizinde Cronbach alpha değeri $\alpha = 0.972$ olarak elde edilmiştir. Faktör analizi sonucunda ise ölçeğin tek faktörlü yapısının %85.692 oranında açıklandığı görülmüştür.

3.3.3. Problem Çözme Envanteri

Anket formunun dördüncü bölümde problem çözme envanteri yer almıştır. Problem çözme envanteri öğretmen adaylarının problem çözme beceri algılarını ölçmek amacıyla Heppner ve Petersen tarafından 1982 yılında geliştirilmiş, Şahin ve Heppner (1993) tarafından Türkçe'ye adapte edilmiştir. Ölçek 35 maddeden oluşan 6'lı likert türünde hazırlanmıştır. Ölçeğin Türkçe uyarlamasında üniversite öğrencilerine yönelik uygulanmış ve tüm ölçeğin güvenirlik katsayısı $\alpha=.88$ olarak bulunmuştur. Tek ve çift sayılı maddeler ayrılarak elde edilen ölçeğin yarıya bölme güvenirlik katsayısı ise $r=0,81$ 'dir. Ölçeğin 65 güvenirlik çalışmasında, ölçüt bağıntılı geçerlik yöntemi uygulanmış, Beck depresyon envanteri arasındaki korelasyon katsayısı .33 ve STAI-T toplam puanı arasındaki korelasyon katsayısı ise .45 olarak bulunmuştur. Şahin ve Heppner (1993) tarafından yapılan faktör analizi sonucunda ölçeğin; Aceleci yaklaşım: (13, 14, 15, 17, 21, 25, 26, 30 ve 32. maddeler, $\alpha= 0.78$), Düşünen yaklaşım: (18, 20, 31, 33 ve 35. maddeler, $\alpha= 0.76$), Kaçınan yaklaşım:

(1, 2, 3 ve 4. maddeler, $\alpha= 0.74$), Değerlendirici yaklaşım: (6, 7 ve 8. maddeler, $\alpha= 0.69$), Kendine Güvenli yaklaşım: (5, 11, 23, 24, 27, 28 ve 34. maddeler, $\alpha= 0.64$), Planlı

yaklaşım: (10, 12, 16 ve 19. maddeler, $\alpha = 0.59$) olmak üzere altı faktörden oluştuğu belirtilmektedir. Bu çalışma kapsamında yapılan güvenirlik analizinde ise yukarıda belirtilen alt boyutlara ilişkin Cronbach alpha katsayısının sırasıyla 0.932, 0.923, 0.958, 0.827, 0.685, 0.867 şeklinde olup ölçeğin geneline ilişkin güvenirlik katsayısı ise $\alpha = 0.665$ şeklindedir.

3.3.4.Yaşam Tatmini Ölçeği

Anket formunun 5. Bölümünde ise Diener vd (1985) tarafından geliştirilen “Yaşam Tatmini Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçeğin Türkçeye uyarlanması Köker (1991) ve Yetim (1991) tarafından yapılmıştır. Ölçek 1 (Hiç Uygun Değil) ile 7 (Tamamıyla Uygun) arasında değişen Likert tipinde 5 maddeden ve tek bir boyuttan oluşmaktadır. Köker (1991) ölçeğin üç hafta arayla uygulanan test tekrar test tutarlılık katsayısının .85 olduğunu belirlemiştir. Yetim (1991) ise düzeltilmiş split-half değerini .75 ve Kuder Richardson-20 değerini ise .78 olarak belirlemiştir.

3.4. İstatistiksel Analiz

Verilerin dağılım yapısının incelenmesi amacıyla Kolmogorov Smirnov testi, çarpıklık ve diklik katsayıları, varyasyon katsayıları, histogram grafikleri incelenmiş ve parametrik test varsayımlarından normal dağılıma uygunluk gerçekleştirilmediğinden parametrik olmayan Mann-Whitney, Kruskal Wallis testleri, sayımla belirtilen veriler için ki-kare testleri ve Spearman korelasyon analizi uygulanmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

Çalışmanın bu bölümünde katılımcılara ilişkin demografik bulgular ve araştırma ile ilgili bulgular yer almaktadır.

Tablo 4.1. Katılımcıların Eğitim Gördüğü Üniversiteler

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Akdeniz	135	52,7	52,7	52,7
Mehmet Akif	121	47,3	47,3	100,0
Toplam	256	100,0	100,0	

Katılımcıların %52.7 oranında Akdeniz Üniversitesi Spor Yöneticiliği,% 47.3 oranında Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Spor Yöneticiliği bölümünde olduğu görülmektedir.

Tablo 4. 1.Katılımcıların Yaş Ortalaması

	N	Minimum	Maximum	Ortalama	Standart Sapma
Yaş	256	18,0	29,0	21,195	2,6184
	256				

Çalışmaya katılan bireylerin yaş ortalamaları $21,195 \pm 2,62$ şeklindedir.

Tablo 4. 2.Katılımcıların Doğum Yerlerine Göre Dağılımları

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
	Şehir	215	84,0	84,0	84,0
	Kasaba	17	6,6	6,6	90,6
	Köy	24	9,4	9,4	100,0
	Toplam	256	100,0	100,0	

Katılımcıların ağırlıklı olarak şehirde doğmuş bireylerden oluştuğu görülmektedir.

Tablo 4.4.Katılımcıların Ailelerini Algıladıkları Sosyo-ekonomik Düzeyleri

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
	1,0	13	5,1	5,1	5,1
	2,0	27	10,5	10,5	15,6
	3,0	164	64,1	64,1	79,7
	4,0	46	18,0	18,0	97,7
	5,0	6	2,3	2,3	100,0
	Total	256	100,0	100,0	

Katılımcılar toplum geneline göre kendilerini ve ailelerini orta sosyo-ekonomik düzeyde algılamaktadır (%64.1). Orta, ortanın altı ve alt düzeyde algılayanların oranı ise %79.7' ye ulaşmaktadır.

Tablo 4.5.Katılımcıların Gelir Düzeylerine Göre Dağılımları

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
	2000 TL'nin altı	25	9,8	9,8	9,8
	2000-2999 TL	49	19,1	19,1	28,9
	3000-3999 TL	32	12,5	12,5	41,4
	4000-4999 TL	27	10,5	10,5	52,0
	5000-5999 TL	64	25,0	25,0	77,0
	6000-6999 TL	30	11,7	11,7	88,7
	7000-7999 TL	12	4,7	4,7	93,4
	8000-8999TL	4	1,6	1,6	94,9
	9000-9999 TL	2	,8	,8	95,7
	10000-10999	2	,8	,8	96,5
	11000-11999	1	,4	,4	96,9
	12000 TL ve üzeri	8	3,1	3,1	100,0
	Toplam	256	100,0	100,0	

Katılımcıların neredeyse yarısının hane halkı gelir düzeyleri 5000 TL'nin altında bulunmaktadır (%52.0)

Tablo 4.6 Katılımcıların Genel Not Ortalamaları

	N	Minimum	Maximum	Ortalama	Standart Sapma
Gano	256	2,00	29,00	2,9520	1,67038
	256				

Çalışmaya katılan bireylerin genel not ortalaması $2,95 \pm 1,67$ şeklindedir.

Tablo 4.7. Katılımcıların E-spor Sözcüğünü Duyma Konusundaki Görüşleri

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
	Evet duydum	221	86,3	86,3	86,3
	Hayır duymadım	35	13,7	13,7	100,0
	Toplam	256	100,0	100,0	

Katılımcıların e-spor sözcüğünü duyup duymadıkları sorusuna ilişkin yanıtlarına göre %86,3 oranında e-spor sözcüğü duyulmuştur.

Tablo 4.8 Katılımcıların E-spor Sözcüğünü Nereden Duyduklarına İlişkin Görüşleri

	Vurgu Sayısı	%
İnternette	135	52.7
Arkadaşlardan	40	15.6
Online oyunlardan	74	28.9
Televizyondan	21	8.2
Derslerden	5	2.0
Diğer (Belirtiniz)	3	1.2
Duymadım	26	10.2

Katılımcıların e-spor sözcüğünü nereden duyduklarına ilişkin yaptıkları işaretlemelere göre en fazla vurgu yapılan seçenekler sırasıyla internette ve online oyunlardan şeklinde olmuştur.

Tablo 4.9.Katılımcıların Elektronik Spor Oyunu Oynama Durumları

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
	Evet Oynadım	209	81,6	81,6	81,6
	Hayır Oynamadım	47	18,4	18,4	100,0
	Total	256	100,0	100,0	

Tablo 4.10.Katılımcıların Oynadıkları Oyunlar

Oyunun Adı	Vurgu Sayısı	(%)
League of Legends	113	44.1
Counter-strike	95	37.1
Call of duty	66	25.8
FIFA	75	29.3
Age of Empires	18	7.0
Rome Total War	4	1.6
Star Craft II	4	1.6
Dota II	8	3.1
Need for Speed	69	27.0
PUBG	144	56.3
Street Fighter	22	8.6
Diğer	54	21.1

Katılımcıların oynamış olduğu oyunlar sorulmuş ve birden fazla seçenek işaretleyebilecekleri belirtilmiştir. Buna göre en fazla işaretlenen seçeneklerden biri PUBG (%56.3) iken bunu League of Legends (%44.1) izlemektedir.

Tablo 4.11.Katılımcıların E-spor Aktivitelerine Haftalık Katılım Süreleri, Katılım Sıklıkları ve Kaç Yıldır Katıldıkları

	N	Minimum	Maximum	Ortalama	Standart Sapma
Haftalık katılım Süresi	256	,0	35,0	6,176	6,6566
Haftalık Katılım Sıklığı	255	,0	8,0	3,376	2,4462
E-spor katılım yılı	256	,0	14,0	3,227	2,9218
n	255				

Katılımcıların e-spor aktivitelerine katılım durumları incelendiğinde haftalık olarak ortalama $6,18 \pm 6.66$ saat, $3,38 \pm 2.44$ kez katıldıkları görülmektedir. Kaç yıldır katıldıkları sorulduğunda ise, $3,22 \pm 2.92$ yıldır bu aktivitelere katıldıklarını belirtmişlerdir.

Tablo 4.12.Katılımcıların Bir Turnuvaya Katılımlarına İlişkin Durumları

	Vurgu sayısı	%
Katıldım	24	9.4
Sadece izledim	135	52.7
Hem katıldım hem de izledim	27	10.5
Hem katılmadım hem de izlemedim	80	31.3

Katılımcıların bir turnuvaya katılımına ilişkin durumları sorgulanmış ve sonuçlar incelendiğinde en fazla vurgunun sadece izledim (%52.7) seçeneğine yapıldığı görülmektedir.

Tablo 4.13.Katılımcıların E-spor Kavramı ile İlgili Düşünceleri

	Vurgu Sayısı	%
Online oyun	138	53.9
Elektronik ortamda yapılan spor müsabakaları	66	25.8
Zaman kaybı	11	4.3
Zararlı bir aktivite	6	2.3
Geleceğin sporu	35	13.7
Oyun oynayarak para kazanma yolu	22	8.6
Hareketsiz spor	15	5.9
Eğlenceli bir rekreatif aktivite	70	27.3
Diğer (Belirtiniz.....)	10	3.9

Katılımcıların e-spor kavramı ile ilgili düşünceleri incelendiğinde “online oyun” ve eğlenceli bir rekreatif aktivite” olarak görenlerin sayısının daha yüksek olduğu, zararlı bir aktivite ve zaman kaybı olarak görenlerin ise daha düşük olduğu görülmektedir.

Tablo 4.14.Katılımcıların E-spora Katılım Nedenleri

	Vurgu sayısı	%
Boş zamanları değerlendirme	120	46.9
Bu alanda kariyer elde etme	31	12.1
Oyun tutkusu	69	27.0
Günlük yaşamın stresinden uzaklaşma	51	19.9
Para kazanma	16	6.3
Profesyonel olma	26	10.2
Kazanma duygusunu yaşama	23	9.0
Arkadaşlarla sosyalleşme	29	11.3
Hobi amaçlı	61	23.8
Diğer (Belirtiniz.....)	15	5.9

Katılımcıların e spora katılım nedenleri incelendiğinde en fazla vurgu yapılan seçeneğin “Boş zamanları değerlendirme” olduğu bunu “oyun tutkusu” nun izlediği görülmektedir. En az vurgu yapılan seçenekler ise “para kazanma” ve “kazanma duygusunu” yaşama şeklindedir.

Tablo 4.15.Tablo Katılımcıların GANO, Haftalık E-Spor Oyunlarına Katılım Süresi, Sıklığı ve Katılım Yıllarına Ait Tanımlayıcı İstatistikler

	N	Ortalama	Std.Sapma	Minimum	Maximum
Gano	256	2,9520	1,67038	2,00	29,00
Haftalık_süre	256	6,176	6,6566	,0	35,0
Haftalık_sıklık	255	3,376	2,4462	,0	8,0
Yıl	256	3,227	2,9218	,0	14,0

Katılımcıların genel not ortalamaları 2.95 ± 1.68 , haftalık e-spor katılım süreleri 6.17 ± 6.66 saat, haftalık katılım sıklıkları 3.38 ± 2.45 ve e-spor oynadıkları yıl ortalama 3.22 ± 2.92 şeklindedir.

Tablo 4.16 Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Envanteri ve Alt Boyutları ve de Yaşam Tatmini Ölçekleri Alt Boyutlarından Aldığı Puanların Ortalamaları

	N	Minimum	Maximum	Ortalama	Standart Sapma
DOB_TÜM	256	7,00	35,00	14,9687	7,65116
PÇE_TÜM	256	90,00	175,00	109,6523	11,90288
Aceleci Yaklaşım	256	9,00	54,00	39,4961	9,68322
Düşünen Yaklaşım	256	5,00	30,00	13,6016	6,22498
Kaçıngan Yaklaşım	256	4,00	24,00	18,7500	4,88535
Değerlendirici Yaklaşım	256	3,00	18,00	8,2891	3,80846
Kendine Güvenli Yaklaşım	256	11,00	34,00	18,1875	5,35376
Planlı Yaklaşım	256	4,00	24,00	11,3281	4,88553
YŞT_TÜM	256	5,00	35,00	15,9844	6,61488

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldığı puanların ortalaması 14.97 ± 7.66 , Problem Çözme Envanterinden aldığı puanların ortalaması 109.65 ± 11.90 , Yaşam Tatmini ölçeğinden aldığı puanların ortalaması 15.98 ± 6.61 şeklindedir.

Tablo 4.17 Katılımcıların Gano, E-spor Aktivitelerine Haftalık Katılım Süreleri, Haftalık Katılım Sıklıkları ve Aktivitelere Katıldıkları Yıllar ve Yaşam Tatmini Arasındaki Korelasyon

			Gano
	Gano	Korelasyon katsayısı	1,000
		Anlamlılık düzeyi (p)	.
		n	256
	Haftalık_süre	Korelasyon katsayısı	,073
		Anlamlılık düzeyi (p)	,243
		n	256
	Haftalık_sıkl	Korelasyon katsayısı	,137*

	ık	Anlamlılık düzeyi (p)	,029
		n	255
	Katılım süresi (yıl)	Korelasyon katsayısı	,086
		Anlamlılık düzeyi (p)	,168
		n	256

Katılımcıların genel not ortalamaları (gano) ile haftalık katılım süreleri, sıklıkları ve katılım yılları ile ilişkilerine bakıldığında haftalık katılım sıklığı ile gano arasında düşük düzeyde anlamlı pozitif bir korelasyon elde edilmiştir ($r= 0.137$, $p<0.05$).

Tablo 4.18 Katılımcıların Gano, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yaşam Tatmini Arasındaki Korelasyon

			Gano
	Gano	Korelasyon katsayısı	1,000
		Anlamlılık düzeyi (p)	.
		n	256
	DOB_TÜM	Korelasyon katsayısı	,134*
		Anlamlılık düzeyi (p)	,032
		n	256
	YŞT_TÜM	Korelasyon katsayısı	,031
		Anlamlılık düzeyi (p)	,618
		n	256

Katılımcıların Gano, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam tatmini arasındaki korelasyon incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve gano arasında pozitif yönde zayıf ve anlamlı bir korelasyon görülmüştür ($r=0.134$, $p<0.05$).

Tablo 4.19. Katılımcıların GANO'ları ve Problem Çözme Envanteri ve Alt Boyutlarından Aldığı Puanlar Arasındaki Korelasyon

			Gano
	Gano	Korelasyon katsayısı	1,000
		Anlamlılık düzeyi (p)	.

		n	256
PÇE_TÜM	Korelasyon katsayısı		,082
	Anlamlılık düzeyi (p)		,190
	n		256
Aceleci Yaklaşım	Korelasyon katsayısı		-,085
	Anlamlılık düzeyi (p)		,174
	n		256
Düşünen Yaklaşım	Korelasyon katsayısı		,076
	Anlamlılık düzeyi (p)		,225
	n		256
Kaçınan Yaklaşım	Korelasyon katsayısı		-,062
	Anlamlılık düzeyi (p)		,320
	n		256
Değerlendirici Yaklaşım	Korelasyon katsayısı		,091
	Anlamlılık düzeyi (p)		,145
	n		256
Kendine Güvenli Yaklaşım	Korelasyon katsayısı		,081
	Anlamlılık düzeyi (p)		,197
	n		256
Planlı Yaklaşım	Korelasyon katsayısı		,115
	Anlamlılık düzeyi (p)		,067
	n		256

Katılımcıların genel not ortalamalarıyla problem çözme envanteri ve alt boyutlarından aldığı puanlar arasında anlamlı bir korelasyon elde edilmemiştir. ($p < 0.05$).

Tablo 4.20 .Katılımcıların e-spor aktivitelerine haftalık katılım süresi ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar

			Haftalık_süre
Spearman's rho	Haftalık_süre	Korelasyon katsayısı	1,000
		Anlamlılık düzeyi (p)	.
		n	256
	DOB_TÜM	Korelasyon katsayısı	,396**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,000
		n	256
	PÇE_TÜM	Korelasyon katsayısı	,077
		Anlamlılık düzeyi (p)	,218
		n	256
	Aceleci Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	-,205**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,001
		n	256
	Düşünen Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	,184**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,003
		n	256
	Kaçıngan Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	-,228**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,000
		n	256
	Değerlendirici	Korelasyon katsayısı	,174**

	Yaklaşım	Anlamlılık düzeyi (p)	,005
		n	256
	Kendine Güvenli Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	,161**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,010
		n	256
	Planlı Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	,157*
		Anlamlılık düzeyi (p)	,012
		n	256
	YŞT_TÜM	Korelasyon katsayısı	-,048
		Anlamlılık düzeyi (p)	,446
		n	256

Katılımcıların e-spor aktivitelerine haftalık katılım süresi ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar incelenmiş, buna göre e-spora haftalık katılım süresi ile dijital oyun bağımlılığı ($r=0.396$, $p<0.05$), düşünen yaklaşım ($r=0.184$, $p<0.05$), kendine güvenli yaklaşım ($r=0.161$, $p<0.05$), planlı yaklaşım ($r=0.157$, $p<0.05$) arasında pozitif yönde anlamlı korelasyonlar olduğu aceleci yaklaşımla ($r=-0.205$, $p<0.05$) negatif yönde anlamlı korelasyon olduğu görülmektedir.

Tablo 4.21 Katılımcıların e-spor aktivitelerine haftalık katılım sıklığı ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar

			Haftalık_sıklık
	Haftalık_sıklık	Korelasyon katsayısı	1,000
		Anlamlılık düzeyi (p)	.
		n	255
	DOB_TÜM	Korelasyon katsayısı	,375**

		Anlamlılık düzeyi (p)	,000
		n	255
	PÇE_TÜM	Korelasyon katsayısı	,036
		Anlamlılık düzeyi (p)	,572
		n	255
	Aceleci Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	-,154*
		Anlamlılık düzeyi (p)	,014
		n	255
	Düşünen Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	,118
		Anlamlılık düzeyi (p)	,060
		n	255
	Kaçıngan Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	-,222**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,000
		n	255
	Değerlendirici Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	,105
		Anlamlılık düzeyi (p)	,095
		n	255
	Kendine Güvenli Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	,116
		Anlamlılık düzeyi (p)	,065
		n	255
	Planlı Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	,096
		Anlamlılık düzeyi (p)	,127

		n	255
	YŞT_TÜM	Korelasyon katsayısı	-,077
		Anlamlılık düzeyi (p)	,222
		n	255

Katılımcıların e-spor aktivitelerine haftalık katılım süresi ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar incelenmiş, buna göre e-spora haftalık katılım süresi ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde ($r=0.375$, $p<0.05$), aceleci yaklaşım ($r=-0.154$, $p<0.05$), kaçınan yaklaşım ($r=-0.222$, $p<0.05$) arasında negatif yönde anlamlı korelasyonlar elde edilmiştir.

Tablo 4.22. Katılımcıların e-spor aktivitelerine katılım yılı ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar

			Yıl
	Yıl	Korelasyon katsayısı	1,000
		Anlamlılık düzeyi (p)	.
		n	256
	DOB_TÜM	Korelasyon katsayısı	,391**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,000
		n	256
	PÇE_TÜM	Korelasyon katsayısı	,149*
		Anlamlılık düzeyi (p)	,017
		n	256
	Aceleci Yaklaşım	Korelasyon katsayısı	-,160*

		Anlamlılık düzeyi (p)	,011
		n	256
	DüşünenYaklaşım	Korelasyon katsayısı	,196**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,002
		n	256
	KaçınganYaklaşım	Korelasyon katsayısı	-,173**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,005
		n	256
	DeğerlendiriciYaklaşım	Korelasyon katsayısı	,177**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,005
		n	256
	KendineGüvenliYaklaşım	Korelasyon katsayısı	,200**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,001
		n	256
	PlanlıYaklaşım	Korelasyon katsayısı	,160*
		Anlamlılık düzeyi (p)	,010
		n	256
	YŞT_TÜM	Korelasyon katsayısı	,011
		Anlamlılık düzeyi (p)	,865
		n	256

Katılımcıların e-spora katılım yılı ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar incelendiğinde katılım yılı ile dijital oyun bağımlılığı ($r=0.391$, $p<0.05$), problem çözme envanteri ($r=0.149$, $p<0.05$),

düşünen yaklaşım($r=0.196$, $p<0.05$), değerlendirici yaklaşım($r=0.177$, $p<0.05$), kendine güvenli yaklaşım ($r=0.200$, $p<0.05$), planlı yaklaşım ($r=0.160$, $p<0.05$) arasında pozitif yönde, aceleci yaklaşım ($r=-0.160$, $p<0.05$) ve kaçınan yaklaşım arasında ($r=-0.173$, $p<0.05$) negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmaktadır.

Tablo 4.23 Katılımcıların Yaşları İle E-Spora Haftalık Katılım Süresi, Sıklığı ve Katılım Yılı Arasındaki Korelasyonlar

			Yaş
	Yaş	Korelasyon katsayısı	1,000
		Anlamlılık düzeyi (p)	.
		n	256
	Haftalık_süre	Korelasyon katsayısı	,124*
		Anlamlılık düzeyi (p)	,048
		n	256
	Haftalık_sıklık	Korelasyon katsayısı	,121
		Anlamlılık düzeyi (p)	,054
		n	255
	Yıl	Korelasyon katsayısı	,164**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,008
		n	256

Katılımcıların yaşlarıyla e-spor aktivitelerine haftalık katılım süresi, sıklığı ve katılım yılı arasındaki ilişkiler incelendiğinde yaş ile haftalık süre (0.124 , $p<0.05$) ve katılım yılı ($r=0.164$, $p<0.05$) arasında pozitif yönde anlamlı korelasyonlar olduğu görülmüştür.

Tablo 4.24 Katılımcıların Yaşlarıyla Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Envanteri ve Yaşam Tatmini Arasındaki Korelasyonlar

			Yaş
	Yaş	Korelasyon katsayısı	1,000
		Anlamlılık düzeyi (p)	.
		n	256
	DOB_TÜM	Korelasyon katsayısı	,089
		Anlamlılık düzeyi (p)	,157
		n	256
	PÇE_TÜM	Korelasyon katsayısı	,163**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,009
		n	256
	AceleciYaklaşım	Korelasyon katsayısı	-,270**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,000
		n	256
	DüşünenYaklaşım	Korelasyon katsayısı	,252**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,000
		n	256
	KaçınanYaklaşım	Korelasyon katsayısı	-,210**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,001
		n	256
	DeğerlendiriciYaklaşım	Korelasyon katsayısı	,282**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,000

		n	256
	KendineGüvenliYaklaşım	Korelasyon katsayısı	,264**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,000
		n	256
	PlanlıYaklaşım	Korelasyon katsayısı	,259**
		Anlamlılık düzeyi (p)	,000
		n	256
	YŞT_TÜM	Korelasyon katsayısı	,045
		Anlamlılık düzeyi (p)	,476
		n	256

Katılımcıların yaşlarıyla dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini arasındaki korelasyonlar incelendiğinde yaş ile problem çözme envanteri ($r=0.164$, $p<0.05$), düşünen yaklaşım ($r=0.252$, $p<0.05$), değerlendirici yaklaşım ($r=0.282$, $p<0.05$), kendine güvenli yaklaşım ($r=0.264$, $p<0.05$), planlı yaklaşım ($r=0.259$, $p<0.05$) arasında pozitif yönde, aceleci yaklaşım ($r=-0.270$, $p<0.05$) ve kaçınan yaklaşım ($r=-0.210$, $p<0.05$) arasında negatif yönde korelasyon bulunduğu görülmüştür.

Tablo 4.25. Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Genel Not Ortalaması, E-spora Haftalık Katılım Süresi, Sıklığı ve Katılım Yılı Karşılaştırmaları

	Cinsiyet	N	Ortalama	Standart Sapma	Z P değeri
Gano	Erkek	180	3,0110	1,97910	-0.990
	Kadın	76	2,8122	,33201	0.322
Haftalık_süre	Erkek	180	6,972	7,1281	-3.124
	Kadın	76	4,289	4,9256	0.002*
Haftalık_sıklık	Erkek	179	3,709	2,4642	-3.326
	Kadın	76	2,592	2,2282	0.001*

Yıl	Erkek	180	3,683	3,0000	-4.368
	Kadın	76	2,145	2,4205	<0.001

Katılımcıların cinsiyetlerine göre genel not ortalamaları, haftalık e-spor katılım süreleri, sıklıkları ve katılım yıllarına göre yapılan karşılaştırmalarda katılım süreleri, sıklıkları ve katılım yıllarına göre erkek öğrenciler kız öğrencilere göre daha yüksek puan ortalamalarına sahiptir ($p<0.05$), genel not ortalaması açısından ise cinsiyete göre anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. ($p>0.05$).

Tablo 4.26. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Envanteri ve Yaşam Tatmininden Aldığı Puanların Cinsiyete Göre Karşılaştırılması

	Cinsiyet	N	Ortalama	Standart Sapma	Z P değeri
DOB_TÜM	Erkek	180	16,1111	7,82411	-3,924
	Kadın	76	12,2632	6,51023	,000
PÇE_TÜM	Erkek	180	109,0333	10,42285	-,514
	Kadın	76	111,1184	14,80988	,607
Aceleci Yaklaşım	Erkek	180	39,1667	10,10697	-,582
	Kadın	76	40,2763	8,60945	,561
Düşünen Yaklaşım	Erkek	180	13,5889	6,18503	-,019
	Kadın	76	13,6316	6,35996	,985
Kaçınan Yaklaşım	Erkek	180	18,4556	4,82813	-1,808
	Kadın	76	19,4474	4,98102	,071
Değerlendirici Yaklaşım	Erkek	180	8,3000	3,78604	-,165
	Kadın	76	8,2632	3,88628	,869
Kendine Güvenli Yaklaşım	Erkek	180	18,2444	5,36242	-,333
	Kadın	76	18,0526	5,36630	,739
Planlı Yaklaşım	Erkek	180	11,2778	4,91271	-,537
	Kadın	76	11,4474	4,85083	,591

YŞT_TÜM	Erkek	180	15,8278	6,30228	-,334
	Kadın	76	16,3553	7,33340	,738

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanterinden aldığı puanlar ve yaşam tatmini düzeyleri cinsiyete göre karşılaştırıldığında, dijital oyun bağımlılığı açısından erkek öğrencilerin ortalamalarının kız öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur. Aradaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($p<0.05$).

Tablo 4.27.Katılımcıların e-spor Oyunlarını Oynama Durumlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması

			E-spor_oynama		Total
			1,0	2,0	
Cinsiyet	Erkek	Sayı	158	22	180
		Cinsiyet içinde %	87,8%	12,2%	100,0%
	Kadın	Sayı	51	25	76
		Cinsiyet içinde %	67,1%	32,9%	100,0%
Total		Sayı	209	47	256
		Cinsiyet içinde %	81,6%	18,4%	100,0%

Katılımcıların cinsiyetlerine göre yapılan karşılaştırmalarda erkeklerin içinde e-spor oyunlarına katılım oranının daha yüksek olduğu, aradaki farkın da istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür (Ki kare=15.236, $p<0.05$)

Tablo 4.28.Katılımcıların Genel Not Ortalaması, E-spora Haftalık Katılım Süresi, Sıklığı ve Katılım Yılıının Algıladıkları Sosyo-Ekonomik Düzeye Göre Karşılaştırmaları

		N	Mean	Std. Deviation	KW Ki kare
					P değeri
Gano	Ortanın altı	40	2,8523	,45603	,807
	Orta	164	3,0088	2,06843	

	Ortanın üstü	52	2,8496	,29816	,668
	Total	256	2,9520	1,67038	
Haftalık_süre	Ortanın altı	40	6,725	6,8463	,636
	Orta	164	6,030	6,8448	
	Ortanın üstü	52	6,212	5,9716	,728
	Total	256	6,176	6,6566	
Haftalık_sıklık	Ortanın altı	39	3,615	2,5610	1,722
	Orta	164	3,226	2,4503	
	Ortanın üstü	52	3,673	2,3491	,423
	Total	255	3,376	2,4462	
Yıl	Ortanın altı	40	3,350	2,8694	,290
	Orta	164	3,189	2,9796	
	Ortanın üstü	52	3,250	2,8276	,865
	Total	256	3,227	2,9218	

Katılımcıların algıladıkları sosyo-ekonomik düzeye göre genel not ortalamaları, haftalık e-spor katılım süreleri, sıklıkları ve katılım yıllarına karşılaştırılmış ve bu değişkenlerde anlamlı bir farklılık elde edilememiştir ($p>0.05$).

Tablo 4.29. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Envanteri ve Yaşam Tatmininden Aldığı Puanların Algıladıkları Sosyo-ekonomik Düzeye Göre Karşılaştırılması

		N	Ortalama	Std. Sapma	KW Ki kare P değeri
DOB_TÜM	ortanın altı	40	16,0250	8,66614	2,072

	orta	164	15,1037	7,55156	
	ortanın üstü	52	13,7308	7,10734	,355
	Total	256	14,9688	7,65116	
PÇE_TÜM	ortanın altı	40	108,8500	12,83135	1,417
	orta	164	109,6280	11,67093	
	ortanın üstü	52	110,3462	12,08935	,492
	Total	256	109,6523	11,90288	
AceleciYaklaşım	ortanın altı	40	41,3750	9,48058	2,629
	orta	164	38,7683	10,12535	
	ortanın üstü	52	40,3462	8,19824	,269
	Total	256	39,4961	9,68322	
DüşünenYaklaşım	ortanın altı	40	12,5250	6,46485	2,081
	orta	164	13,9268	6,20366	

	ortanın üstü	52	13,4038	6,12376	,353
	Total	256	13,6016	6,22498	
KaçınanYaklaşım	ortanın altı	40	19,3250	5,11101	1,895
	orta	164	18,4207	5,08334	
	ortanın üstü	52	19,3462	3,97485	,388
	Total	256	18,7500	4,88535	
DeğerlendiriciYaklaşım	ortanın altı	40	7,6500	3,53408	1,277
	orta	164	8,5000	3,95450	
	ortanın üstü	52	8,1154	3,53500	,528
	Total	256	8,2891	3,80846	
KendineGüvenliYaklaşım	ortanın altı	40	17,1000	5,30022	2,307
	orta	164	18,5000	5,45871	
	ortanın üstü	52	18,0385	5,03307	,316
	Total	256	18,1875	5,35376	

PlanlıYaklaşım	ortanın altı	40	10,8750	4,98298	,370
	orta	164	11,5122	4,98278	
	ortanın üstü	52	11,0962	4,54718	,831
	Total	256	11,3281	4,88553	
YŞT_TÜM	ortanın altı	40	14,0500	4,84609	3,875
	orta	164	16,4756	6,91797	
	ortanın üstü	52	15,9231	6,64461	,144
	Total	256	15,9844	6,61488	

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanterinden aldığı puanlar ve yaşam tatmini düzeyleri algılanan sosyo-ekonomik düzeylerine göre karşılaştırıldığında, bütün bu değişkenlerde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 4.30.Katılımcıların e-spor Oyunlarını Oynama Durumlarının Algıladıkları Sosyo-Ekonomik Düzeye Göre Karşılaştırılması

Sosyo-Eko düzey			E-spor_oynama		Total
			Oynadım	Oynamadım	
	Ortanın altı	Sayı	28	12	40
		Sosyo-Eko düzey içinde %	70,0%	30,0%	100,0%
	Orta	Sayı	139	25	164
		Sosyo-Eko düzey içinde %	84,8%	15,2%	100,0%

	Ortanın üstü	Sayı	42	10	52
		Sosyo-Eko düzey içinde %	80,8%	19,2%	100,0%
Total		Sayı	209	47	256
		Sosyo-Eko düzey içinde %	81,6%	18,4%	100,0%

Katılımcıların e spor oynama durumlarının algıladıkları sosyo-ekonomik düzeye göre karşılaştırılması sonucu, Sosyo-Ekonomik düzey açısından bir farklılık olmadığı görülmektedir. (Ki kare= 4.705, $p>0.05$)



SONUÇ

Bu çalışmanın amacı Batı Akdeniz Bölgesinde Spor Yöneticiliği bölümünde okuyan öğrencilerin e-spor katılımı, dijital oyun bağımlılığı, akademik başarı, problem çözme becerisi ve yaşam tatmini açısından incelenmesidir.

Çalışmanın bulguları incelendiğinde, katılımcıların erkek ağırlıklı, şehirde doğmuş, kendilerini orta sosyo-ekonomik düzeyde gören bireylerden oluştuğu görülmektedir. Katılımcılar e-spor sözcüğünü %86.3 oranında duyduklarını, %52.7 oranında internetten, %15.6 oranında arkadaşlardan, %28.9 oranında da online oyunlardan öğrendiklerini belirtmişlerdir. Katılımcıların %81.6'sı elektronik spor oyunu oynadıklarını ifade etmişlerdir. Bir başka spor bilimleri fakültesinde yapılan çalışmada ise e-spor oynayanların oranı %10 şeklindedir ([Çolak vd, 2018](#)).

Katılımcıların oynamış olduğu oyunlar sorulmuş ve birden fazla seçenek işaretleyebilecekleri belirtilmiştir. Buna göre en fazla işaretlenen seçeneklerden biri PUBG (%56.3) iken bunu League of Legends izlemektedir (%44.1). E-sporculara yönelik 2008 yılında yapılan bir çalışmada ise Countre Strike ilk sırada yer almıştır (Akın, 2008). Ayrıca 2020 yılında Türkiye'de digital Oyun bağımlılığıyla ilgili yapılan bir çalışmada PubG oyunu oynayanların bağımlılık düzeyleri daha yüksek olmuştur.(Şimşek.E , Karakuş Y.T.)

Katılımcıların e-spor aktivitelerine katılım durumları incelendiğinde haftalık olarak ortalama 6.18 ± 6.66 saat, 3.38 ± 2.45 kez katıldıkları görülmektedir. Kaç yıldır katıldıkları sorulduğunda ise, 3.23 ± 2.92 yıldır bu aktivitelere katıldıklarını belirtmişlerdir. Mustafaoğlu, Zirek ve Yasacı (2018) tarafından e-sporcuların demografik bulgularını inceleyen bir çalışmada ise katılımcılar ortalama 4,5 yıldır katılım gerçekleştirmektedir. Çevrimdışı antrenman süreleri haftalık 17,1, çevrimiçi antrenman süreleri ise haftalık 25,1 saat olarak elde edilmiştir. [Akın \(2008\)](#) tarafından yapılan bir çalışmada ise e-sporla ilgilenen bireyler 4 yıldan fazla katıldıklarını belirtmişlerdir. ([Argan, vd 2006](#)) tarafından yapılan bir çalışmada ise e-sporcuların çevrimdışı haftalık antrenman süresine bakıldığında 5 ve altında yapanların oranı %61,5, çevrimiçi antrenman saatlerinde ise 21 saatten fazla antrenman yapanların oranı %50,3 şeklinde elde edilmiştir. %38,7 oranında bu bireyler 4 yılın üzerinde katılım gerçekleştirmektedir.

Katılımcıların bir turnuva katılımına ilişkin durumları incelendiğinde hem katılan hem izleyenlerin %10.5 olduğu, katılanların ise %9.4 olduğu görülmüştür. Bir spor bilimleri fakültesinde yapılan çalışmada ise katılanlar %3,9 oranında, hem katılan hem de izleyenler ise %2,1 oranında bulunmuştur. E-sporculara yönelik bir çalışmada ise %11,7 oranında resmi

uluslararası, %62,9 oranında resmi ulusal ve %71,9 oranında özel turnuvaya katıldıkları görülmüştür ([Argan, vd, 2006](#)).

Katılımcılar e-spor ile ilgili olarak en fazla “online oyun” ifadesini kullanmışlardır (%53.9). E-sporu “zaman kaybı” olarak görenlerin oranı ise %4.3 şeklindedir. Bunun dışında %27.3 oranında eğlenceli rekreatif aktivite, %25.8 oranında “spor müsabakaları”, %13.7 oranında “geleceğin sporu” ve %5.9 oranında “hareketsiz spor” olarak ifade edilmiştir. Bir spor bilimleri fakültesinde yapılan bir çalışmada %39,8 oranında bilmiyorum yanıtı verilmiş, %17,8 oranında online oyun ifadesi kullanılmıştır ([Çolak vd, 2018](#)).

“Katılımcılar e-spor katılımı ile ilgili nedenler içinde en çok “boş zamanları değerlendirme” ifadesini işaretlemişlerdir (%46.9). Bunu “oyun tutkusu” ve “hobi amaçlı” katılım izlemektedir. Para kazanma, kariyer ve profesyonel olma gibi kavramlar daha düşük yüzdelerle sahiptir (Sırasıyla %6.3; 12.1 ve 10.2). E-spor oyuncularına yönelik bir çalışmada ise e-sporu sevmek ilk sırada, oyun tutkusu ile ikinci sırada yer alan nedenlerdendir. Boş zaman değerlendirme arka sıralarda yer alırken, para kazanma son sırada yer almaktadır (Argan vd, 2006). Yine e-spor oyuncularına yönelik bir çalışmada sırasıyla eğlence, e-spor sevgisi, oyun tutkusu yer almaktadır ([Akın 2008](#)).

Katılımcıların genel not ortalamaları (gano) ile haftalık katılım süreleri, sıklıkları ve katılım yılları ile ilişkilerine bakıldığında haftalık katılım sıklığı ile gano arasında düşük düzeyde anlamlı pozitif bir korelasyon elde edilmiştir ($r= 0.137$, $p<0.05$). 2016 Yılında Yapılan bir araştırma kapsamında da, PISA testi uygulanmış 12.000’den fazla Avustralyalı gencin matematik, okuma ve bilim sonuçları incelenmiş. Ayrıca bu öğrencilerin çevrimiçi aktivitelerinin de verileri toplanarak. Çevrimiçi video oyunları oynayan, öğrencilerin okulda öğrendikleri yeteneklerini keskinleştirdikleri ve uygulama alanlarını pekiştirdikleri doğrulanmıştır. ([Posso, 2016](#))

Katılımcıların Gano, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam tatmini arasındaki korelasyon incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve gano arasında pozitif yönde zayıf ve anlamlı bir korelasyon görülmüştür ($r=0.134$, $p<0.05$). 2016 yılında yapılan araştırmanın verileri her gün çevrimiçi video oyunları oynayan öğrencilerin, matematikte ortalamadan 15 puan ve bilimde de ortalamadan 17 puan fazla puan aldığını ortaya koymuştur. ([Posso.A, 2016](#))

Katılımcıların genel not ortalamalarıyla problem çözme envanteri ve alt boyutlarından aldığı puanlar arasında anlamlı bir korelasyon elde edilmemiştir ($p>0.05$) 2005 yılında yapılan çalışmada bireylerin problem çözme beceri puan ortalamaları ile akademik başarı puan ortalamaları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı görülmektedir. ([Alver, 2005](#))

Katılımcıların e-spor aktivitelerine haftalık katılım süresi ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar incelenmiştir. Sonuçlara göre e-spora haftalık katılım süresi ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde korelasyon elde edilmiştir ($r=0.396$, $p<0.05$).

Bunun yanı sıra, haftalık e-spor katılım süresi ile problem çözme envanteri alt boyutlarından düşünen yaklaşım ($r=0.184$, $p<0.05$), kendine güvenli yaklaşım ($r=0.161$, $p<0.05$), planlı yaklaşım ($r=0.157$, $p<0.05$) arasında pozitif yönde anlamlı korelasyonlar olduğu aceleci yaklaşımla ($r=-0.205$, $p<0.05$) negatif yönde anlamlı korelasyon olduğu görülmektedir.

Katılımcıların e-spor aktivitelerine haftalık katılım süresi ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar incelenmiş, buna göre e-spora haftalık katılım süresi ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde ($r=0.375$, $p<0.05$), aceleci yaklaşım ($r=-0.154$, $p<0.05$), kaçınan yaklaşım ($r=-0.222$, $p<0.05$) arasında negatif yönde anlamlı korelasyonlar elde edilmiştir.

Katılımcıların e-spora katılım yılı ile dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar incelendiğinde katılım yılı ile dijital oyun bağımlılığı ($r=0.391$, $p<0.05$), problem çözme envanteri ($r=0.149$, $p<0.05$), düşünen yaklaşım ($r=0.196$, $p<0.05$), değerlendirici yaklaşım ($r=0.177$, $p<0.05$), kendine güvenli yaklaşım ($r=0.200$, $p<0.05$), planlı yaklaşım ($r=0.160$, $p<0.05$) arasında pozitif yönde, aceleci yaklaşım ($r=-0.160$, $p<0.05$) ve kaçınan yaklaşım arasında ($r=-0.173$, $p<0.05$) negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmaktadır.

Katılımcıların yaşlarıyla e-spor aktivitelerine haftalık katılım süresi, sıklığı ve katılım yılı arasındaki ilişkiler incelendiğinde yaş ile haftalık süre ($r=0.124$, $p<0.05$) ve katılım yılı ($r=0.164$, $p<0.05$) arasında pozitif yönde anlamlı korelasyonlar olduğu görülmüştür.

Katılımcıların yaşlarıyla dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanteri ve yaşam tatmini arasındaki korelasyonlar incelendiğinde yaş ile problem çözme envanteri ($r=0.164$, $p<0.05$), düşünen yaklaşım ($r=0.252$, $p<0.05$), değerlendirici yaklaşım ($r=0.282$, $p<0.05$), kendine güvenli yaklaşım ($r=0.264$, $p<0.05$), planlı yaklaşım ($r=0.259$, $p<0.05$) arasında pozitif yönde, aceleci yaklaşım ($r=-0.270$, $p<0.05$) ve kaçınan yaklaşım ($r=-0.210$, $p<0.05$) arasında negatif yönde korelasyon bulunduğu görülmüştür.

Katılımcıların cinsiyetlerine göre genel not ortalamaları, haftalık e-spor katılım süreleri, sıklıkları ve katılım yıllarına göre yapılan karşılaştırmalarda katılım süreleri, sıklıkları ve katılım yıllarına göre erkek öğrenciler kız öğrencilere göre daha yüksek puan ortalamalarına sahiptir ($p<0.05$), genel not ortalaması açısından ise cinsiyete göre anlamlı bir

farklılık bulunmamıştır ($p>0.05$). Katılımcıların cinsiyetlerine göre yapılan karşılaştırmalarda erkeklerin içinde e-spor oyunlarına katılım oranının daha yüksek olduğu, aradaki farkın da istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür (Ki kare=15.236, $p<0.05$)

E-spor oyuncularının demografik yapılarının incelendiği bir çalışmada ise, %96,5 oranında erkekler tarafından oynandığı tespit edilmiştir (Mustafaoğlu, Zirek ve Yasacı, 2018). E-spora profesyonel, amatör ve rekreatif düzeyde katıldığı tespit edilen bireylere yönelik bir çalışmada ise %97,2 oranında erkeklerin ağırlıklı olduğu görülmüştür ([Argan, vd, 2006](#)). Türkiye genelinde E-spor oyuncularının profilinin incelendiği bir çalışmada ise %93,1 oranında erkeklerin bu gruba dahil olduğu görülmüştür (Akın, 2008).

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanterinden aldığı puanlar ve yaşam tatmini düzeyleri cinsiyete göre karşılaştırıldığında, dijital oyun bağımlılığı açısından erkek öğrencilerin ortalamalarının kız öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur. Aradaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($p<0.05$). 2005 yılında yapılan çalışmada Kızların problem çözme becerisi puan ortalaması 70,8158; erkeklerin ise 71,5570 dir. ([Alver , 2005](#))

Katılımcıların algıladıkları sosyo-ekonomik düzeye göre genel not ortalamaları, haftalık e-spor katılım süreleri, sıklıkları ve katılım yıllarına karşılaştırılmış ve bu değişkenlerde anlamlı bir farklılık elde edilememiştir ($p>0.05$)

Katılımcıların e spor oynama durumlarının algıladıkları sosyo-ekonomik düzeye göre karşılaştırılması sonucu, sosyo-ekonomik düzey açısından bir farklılık olmadığı görülmektedir (Ki kare= 4.705, $p>0.05$). 2005 yılında yapılan Üniversite öğrencilerinin Problem çözme becerileri ve akademik başarılarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesiyle ilgili çalışmada Düşük sosyo-ekonomik düzeydekilerin problem çözme becerisi puan ortalaması 73,5806; normal sosyo-ekonomik düzeydekilerin ise 70,9704 dür. Genel sosyo-ekonomik düzeylerine göre, problem çözme becerisi puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılaşma olmadığı görülmektedir.

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, problem çözme envanterinden aldığı puanlar ve yaşam tatmini düzeyleri algılanan sosyo-ekonomik düzeylerine göre karşılaştırıldığında, bütün bu değişkenlerde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. 2005 yılında yapılan Üniversite öğrencilerinin Problem çözme becerileri ve akademik başarılarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesiyle ilgili çalışmada Düşük sosyo-ekonomik düzeydekilerin akademik başarı puan ortalaması 2,7045; normal sosyo-ekonomik düzeydekilerin ise 2,8064 dür. Genel sosyoekonomik düzeylerine göre, akademik başarı puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılaşma olmadığı görülmektedir.

ÖNERİLER:

Çalışmadan elde edilen bulgular sonucunda;

Spor Yöneticiliği öğrencileri arasında E-Spor oynamak oldukça yaygındır.

Erkek öğrenciler E-Spor oyunlarına Kız Öğrencilerden daha uzun zaman önce başlamakta ve daha uzun zaman ayırmaktadır.

E-Spor oynamak Spor yöneticiliği Öğrencilerinde Digital oyun bağımlılığına sebebiyet vermemiştir.

E-Spor oynamak Spor yöneticiliği Öğrencilerinde sanılanın aksine akademik başarıyı kısmende olsa pozitif yönde etkilemiştir. Problem çözme becerilerine olumlu yönde katkıda bulunmuştur.

E-Spor oynayabilmenin sosyo-kültürel durum ve maddi gelir düzeyiyle anlamlı ilişkisi bulunamamış günümüzde akıllı cep telefonları aracılığıyla digital oyunlara ulaşım kolaylaşmıştır.

Yaparak yaşayarak öğrenme modeline uygun olan Spor Yöneticiliği lisans Programında öğrenim gören öğrencilerin E- Spor ve digital oyunlarla akademik başarıları, uygulama içeren alanlardaki öğrenmeleri Problemler karşısında hızlı ve doğru refleks göstermeleri belirli düzeyde pozitif yönde artacaktır.

KAYNAKÇA

- Aldao, A., Nolen, A., Hoeksema, S., & Schweizer, S. (2010). Emotion-regulation strategies across psychopathology: A meta-analytic review. *Clinical Psychology Review* , 217-237.
- Alver, B (2005) M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi Yıl : 2005, Sayı 21, Sayfa : 75-88
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *CyberPsychology and Behavior* , 552-559.
- Anderson, C., Gentile, D., & Buckley, K. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York: Oxford University Press.
- Argan M, Özer A, Akın E. (2006). Elektronik spor: Türkiye’deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2):1-11.
- Argan, M., Özer, A., & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye’de siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi* , 1306-4371.
- Bavelier, D., Achtman, L., Mani, M., & Focker, J. (2012). Neural bases of selective attention bases of selective attention in action video game players. *Vision Research* , 132-143.
- Boxer, P., Groves, C., & Docherty, M. (2015). Video games do indeed influence children and adolescents’ aggression, prosocial behavior, and academic performance: A clearer reading of Ferguson. *Perspect. Psychol Sciens* , 671-673.
- Çolak, S., Örs, A., Çolak, E., Son, M., Güzelordu, D., Çolak, T., Yargıcı, M.(2018). Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeylerinin araştırılması, *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, KOSBED*, 35, 121-127.
- DeMaria, R., & Wilson, J. L. (2003). *Yüksek Puan !: Elektronik Oyunların Resimli Tarihi* . New York: McGraw-Hill: Osborne.
- Dodge, K. (2010). Social information processing patterns as mediators of the interaction between genetic factors and life experiences in the development of aggressive behavior, in *Understanding and Reducing Aggression, Violence, and Their Consequences*. . Washington D.C.: American Psychological Association.
- Ferguson, C., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). Patolojik oyun yaygınlığı ve ruh sağlığı, akademik ve sosyal problemlerle birlikte görülen eştanıya ilişkin bir meta-analiz. *Psikiyatrik Araştırma Dergisi* , 1573-1578.
- Fredrickson, B. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: The broadenand-build theory of positive emotions. *American Psychologist* , 218-226.

- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science*. , 594-602.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). Video oyunları oynamanın faydaları. *Amerikan Psikolog* , 66-78.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist* , 66-78.
- Griffiths, M. (2010). "Çevrimiçi video oyunları: eğitim psikologları neyi bilmeli?". *Uygulamada Eğitim Psikolojisi* , 35-40.
- Griffiths, M. D., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96. A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence* , 87-96.
- Griffiths, M. (2010). Gençler, çevrimiçi oyunlar ve bağımlılık. *National Children's Bureau Highlight No. 258. (ISSN-1365-9081). Bureau Highlight No. 258.: National Children's.*
- Gündoğdu, F., & Sunay, H. (2006). SPOR YÖNETİCİSİNDE OLMASI GEREKEN NİTELİKLER ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* , 53-68.
- Hagedorn, W., & Young, T. (2011). Oyun Bağımlılığı Belirtileri ve Diğer Bağımlılık Yapan Davranışlar Gösteren Öğrencileri Tanımlama ve Müdahale Etme: Profesyonel Okul Danışmanları İçin Çıkarımla. *Profesyonel Okul Danışmanlığı* .
- Hjorth, L., & Chan, D. (2009). *Asya-Pasifik'te Oyun Kültürleri ve Yeri*. Newyork: Imprint Routledge.
- Hutchins, B. (2006). Computer gaming, media and e-Sport. . *Computer gaming, media and e-Sport. Tasa Konferansı*. Crawley, Avustralya: Tasa Konferansı.
- İmamoğlu, A. (1992). Fonksiyonel açıdan spor yönetiminin anlam ve önemi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8 (1) , 24-30.
- Jackson, L. A. (2012). Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behavior* , 370-376.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “sport”. . *Virtual (ly) athletes* , 1-18.
- Jin, D. Y. (2010). *Korea's Online Gaming Empire*. London: The MIT Press.
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society* , 287-299.
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Elektronik sport ve toplum üzerindeki etkisi . *Toplumda Spor: Kültürler, Ticaret, Medya, Psiyaset* , 287-292.

- Karakuş.E ,Yılmaz.T (2020). Türkiye'de Yürütülen Dijital Oyun Bağımlılığı Çalışmalarındaki Yöntem ve Sonuçların Sistematik İncelemesi Vol. 28, No:4, 1851-1866
- Karen, M., & Spencer, A. (2009). Playing video games does not make for better visual attention skills Applied Cognitive Neuroscience Research Unit. Griffith Institute of Health & Medical Research, and School of Psychology, Griffith University, Gol , 1539-8714.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim. Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergis , 2564-7202.
- Lumpkin, A. (1990). Physical Education and Sport: A Contemporary Introduction. New York: Times Mirror/Mosby College Publishing.
- Lumpkin, A. (1990). Physical Education and Sport: A Contemporary Introduction. New York: Times Mirror/Mosby College Publishing.
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H., & Kääriäinen, M. (2017). Sorunlu oyun davranışı ve sağlıkla ilgili sonuçlar: Sistematik bir inceleme ve meta-analiz. Journal of Health Psychology , 67-81.
- Martončík, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? Computers in human behavior , 208-211.
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). İnternet oyun bozukluğunun kesitsel ve uzunlamasına epidemiyolojik çalışmaları: Literatürün sistematik bir incelemesi: IGD ile ilgili epidemiyolojik çalışmaların gözden geçirilmesi. Psikiyatri ve Klinik Nörobilim , 7-12.
- Mustafaoğlu, R, Zirek, E. ve Yasacı, Z. (2018). Demographic Characteristics, Game Playing Time and Factors Affecting the Achievements of e-Sport Players, Journal of Dependence |19(4):115-122.
- Molina, B. (2018). Why watch other people play video games? What you need to know about esports. [https:// www.usatoday.com/story/tech/news/2018/01/12/ more-people-watch-esports-than-x-dont-get-herebasics/1017054001/](https://www.usatoday.com/story/tech/news/2018/01/12/more-people-watch-esports-than-x-dont-get-herebasics/1017054001/). Erişim Tarihi: 28.07.2. What you need to know about esports .
- Montag, C., Schivinsk, i. B., Sariyska, R., Kannen, C., Demetrovics, Z., & Pontes, H. (2019). Düzensiz Oyun Oynamada Psikopatolojik Semptomlar ve Oyun Motifleri - WHO ve APA Teşhis Çerçeveleri Arasında Psikometrik Bir Karşılaştırma. Klinik Tıp Dergisi , 10-169.
- Newzoo. (2015). (Newzoo, 2015): Newzoo (2015). 2015 Global E-sports Market Report. Erişim Tarihi: 28.07.2018. [https://newzoo.com/ insights/trend-reports/global-esports-market-report2015-light/](https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report2015-light/). abd: 2015 Global E-sports Market Report.
- Newzoo. (2017). 2017 Global E-sports Market Report. Newyork: Newzoo Marketing.
- Newzoo. (2018). 2018 Global E-sports Market Report. Newyork: Newzoo Marketing.

- Oblinger, D. (2004). The next generation of educational engagement. . *Journal of Interactive Media in Education* , 1-18.
- Olson, C. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology* , 180-187.
- özalp, İ. (2012). *Uluslararası İşletmeler ve Yönetim Stratejileri. Global Bir Yaklaşım.* istanbul: Nisan kitap evi yayınları.
- Özalp, İ., Berberoğlu, G., & Koparal, C. (2002). *Yönetim ve Organizasyon.* . Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Özalp, İ., Koparal, C., & Berberoğlu, G. (1996). *Yönetim ve Organizasyon.* eskişehir: AÜ. AÖF. Yay.
- Padilla-Walker, L., Nelson, L., Carol, J., & Jensen, A. (2009). More than just a game: Video game and internet use during emerging adulthood. *Journal of Youth Adolescence* , 103-113.
- Posso.A (2016) Internet Usage and Educational Outcomes Among 15 – Year – Old Australian Students. *International Journal of Communication*, August 2016
- Prensky, M. (2012). *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning.* Thousand Oaks: Corwin Press.
- Rehbein, F., Gentile, D., Lemmens, J., Rumpf, H., & Petry, N. (2014). İnternet Oyun Oynama Bozukluğunu karakterize etmek için dokuz kriter. *Merican Psychiatry Association* , 1399-1406.
- Rosser, J., Lynch, P., Haskamp, L., Gentile, D., & Yalif, A. (2007). Video oyunlarının cerrahi eğitimdeki etkisi. . *Archives of Surgery* , 181- 186.
- Scientists, F. o. (2006). The Summit on Educational Games was funded in part by the National Science Foundation under award. Washington, DC 20036: SUMMIT ON EDUCATIONAL GAMES.
- Spencer, A., & murphy, K. (2009). Video games, competition and exercise: A new opportunity for sport psychologists? *The Sport Psychologist* , 487-503.
- Stermer, S., & Burkley, M. (2012). Xbox or SeXbox? An examination of sexualized content in video games. *Soc. Personal. Psychol. Compass* , 525-535.
- Ströh, J. H. (2017). *The eSports Market and eSports Sponsoring.* . Marburg: Tectum Verlag.
- Sussman, C., Harper, J., Stahl, J., & Weigle, P. (2018). "İnternet ve Video Oyunu Bağımlılıkları: Teşhis, Epidemiyoloji ve Nörobiyoloji". *Kuzey Amerika Çocuk ve Ergen Psikiyatri Klinikleri* , 307–326.
- Taylor. (2015). (Taylor,2015, s.9). Taylor, TL (2015). *ES: Stakes Raising liman ve Meslek Compute ait alization rOyun.*Londra: .MIT press. Londra: MIT Press.

- Tiedemann. (2004). Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term. IX. international CESH-Congress, (p. 9). Crotone, Italy.
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of e-sport". Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development (pp. 437-440). Las Vegas: CSREA Press.
- Wai, J., Lubinski, D., Benbow, C., & Steiger, J. (2010). Bilim, teknoloji, mühendislik ve matematikte başarı (STEM) ve bunun STEM eğitim dozu ile ilişkisi. Eğitim Psikolojisi Dergisi , 860-871.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2015). "İnternet ve video oyunu bağımlılığının altında yatan nörobiyolojik ve farmako-genetik mekanizmalarla ilgili yeni gelişmeler". Amerikan Bağımlılıklar Dergisi (İnceleme). Amerikan Bağımlılıklar Dergisi , 117-251.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2015). İnternet ve video oyunu bağımlılığının altında yatan nörobiyolojik ve farmako-genetik mekanizmalarla ilgili yeni gelişmeler. Amerikan Bağımlılıklar Dergisi , 117-251.
- Yavuz, E., & Tarlakazan, E. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Mobil Oyun Profili ve Oynama Alışkanlıkları. AÇÜ Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi Yıl , 149-163.
- www.mlg.com
- <http://edition.cnn.com/2010/WORLD/asiapcf/05/28/south.korea.virtual.baby/>
- <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4183340.stm>
- <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7746471.stm>
- <http://www.3-rx.com/ab/more/china-limits-teenage-internet-gaming/>
- http://www.esports.or.kr/board.php?b_no=9&_module=kespa&_page=view&b_no=9&b_pid=9999989400&ckattempt=1
- <http://www.yeniisfikirleri.net/dunyanin-en-buyuk-5-e-spor-turnuvasi/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/NBA_2K20
- <https://kotaku.com/the-story-of-a-couple-who-played-video-games-while-thei-1611995782>
- [https://tr.wikipedia.org/wiki/Doom_\(2016_video_oyunu\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Doom_(2016_video_oyunu))
- <http://web.archive.org/web/20090430155734/http://play.tm/news/5928/chinese-suicide-shows-addiction-dangers/>
- <https://www.apa.org/>
- <https://www.cbsnews.com/stories/2002/10/17/48hours/main525965.shtml>
- <https://www.ekonomist.com.tr/kapak-konusu/e-spor-firsatlari.html>
- <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/07/08/youtubes-pewdiepie-made-7-4m-last-year-raised-1m-for-charity/#40133157e8fb>

<https://www.gamespot.com/articles/spot-on-korea-reacts-to-increase-in-game-addiction/1100-6132357/>

<https://www.ntv.com.tr/saglik/bilgisayarla-calisnlar-tehdit-altinda,7w9hvZpXK0iW5p13NAPgyw>

<https://www.pcgamesn.com/best-fighting-games-pc>

<https://www.psychiatry.org/>

<https://www.psychsearch.net/chinese-psychiatrist-yang-yongxin/>

<https://www.telegraph.co.uk/environment>

<https://www.thegamer.com/collectible-card-games-best-online/>

<https://www.theguardian.com/society/2019/oct/08/nhs-opens-clinic-to-help-child-addicts-of-computer-games>

<https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>

<https://www.vox.com/science-and-health/2018/12/6/18050680/video-game-addiction-gaming-disorder-who>

[https://www.wikiwand.com/en/The_International_\(Dota_2\)](https://www.wikiwand.com/en/The_International_(Dota_2))

https://www.wikiwand.com/tr/Ger%C3%A7ek_zamanl%C4%B1_strateji_oyunu

https://www.wikiwand.com/tr/Spor_oyunu

EKLER

Değerli Arkadaşlar,

Bu çalışmanın amacı, Spor Yöneticiliği bölümlerinde okuyan öğrencilerin e-spora yönelik bakış açısı ve katılımlarının belirlenmesi ve bu katılımın akademik başarı, dijital oyun bağımlılığı, problem çözme becerileri ve yaşam tatminine etkisinin incelenmesidir. **Gönüllü olarak**, çalışmaya vereceğiniz yanıtlarda bir yüksek lisans tezinin temelini oluşturacaktır ve gizli kalacaktır. içten yanıtlarınız ve desteğiniz için teşekkür ederiz.

Sevgili Öğrencilerimiz bu çalışma bir yüksek lisans tez çalışması için düzenlenmiştir. Samimi yanıtlarınız için teşekkür ederiz

Salim BAYGÜL

Akdeniz Ün. Spor Yöneticiliği A.D

EK 1. KİŞİSEL BİLGİ FORMU VE E-SPORA YÖNELİK ANKET SORULARI

BÖLÜMÜNÜZ _____

SINIFINIZ _____

1- Yaşınız _____

2- Cinsiyetiniz? Erkek () Kız ()

3- Doğum yeriniz? Şehir () Kasaba () Köy ()

4-Ailenizin sosyo-ekonomik durumunu aşağıdakilerin hangisine yakın görüyorsunuz?

Alt () Ortanın altı () Orta ()

Ortanın üstü () Üst ()

5-Ailenizin bütün gelirleriyle birlikte aylık gelir düzeyi aşağıdakilerden hangisine daha çok uymaktadır.

2000 TL'nin altı		5000-5999 TL		9000-9999 TL	
2000-2999 TL		6000-6999 TL		10.000-10.999 TL	
3000-3999 TL		7000-7999 TL		11.000-11.999 TL	
4000-4999 TL		8000-8999 TL		12.000 TL ve üzeri	

6- Son dönemi dikkate aldığınızda **Genel Not Ortalamanız** nedir? _____

7-e-spor sözcüğünü duydunuz mu? EVET () HAYIR ()

8- e-spor sözcüğünü ilk olarak nerede duydunuz?

	Size uygun olanı işaretleyiniz (x)
İnternette	
Arkadaşlardan	
Online oyunlardan	
Televizyondan	
Derslerden	
Diğer (Belirtiniz)	
Duymadım	

9- Bugüne kadar hiç elektronik spor oyunu oynadınız mı? EVET () HAYIR ()

10-Aşağıdaki oyunlardan hangilerini oynadınız (Birden çok seçebilirsiniz)

	Size uygun olanı işaretleyiniz (x)
League of Legends	
Counter-Strike	
Call of duty	
FIFA	
Age of Empires	
Rome Total War	
Star Craft II	
Dota II	
Need For Speed	
Street fighter	
PUBG	
Diğer (Belirtiniz)	

11-e spor aktivitelerine **HAFTALIK** olarak kaç saat ayırıyorsunuz? Haftalık _____ saat zaman ayırıyorum

12-e spor aktivitelerine **HAFTALIK** olarak ne sıklıkla katılıyorsunuz? Haftalık _____ sıklıkla katılıyorum

13-Kaç yıldır elektronik spor oyunu oynuyorsunuz ? _____

14- Bugüne kadar bir e-spor turnuvasına katıldınız mı?

	Size uygun olanı işaretleyiniz (x)
Katıldım	
Sadece izledim	
Hem katıldım hem de izledim	
Hem katılmadım hem de izlemedim	

15-Sizin için e-spor aşağıdakilerden hangisini daha fazla ifade etmektedir? (tek bir seçenek işaretleyiniz)

	Size uygun olanı işaretleyiniz (x)
Online oyun	
Elektronik ortamda yapılan spor müsabakaları	
Zaman kaybı	
Zararlı bir aktivite	
Geleceğin sporu	
Oyun oynayarak para kazanma yolu	
Hareketsiz spor	
Eğlenceli bir rekreatif aktivite	
Diğer (Belirtiniz.....)	

16- e-spor yapma nedenleri içinde aşağıdakilerden hangisi sizin için en etkilisidir? (Sadece bir seçenek işaretleyiniz)

	Size uygun olanı işaretleyiniz (x)
Boş zamanları değerlendirme	
Bu alanda kariyer elde etme	
Oyun tutkusu	
Günlük yaşamın stresinden uzaklaşma	
Para kazanma	
Profesyonel olma	
Kazanma duygusunu yaşama	
Arkadaşlarla sosyalleşme	
Hobi amaçlı	
Diğer (Belirtiniz.....)	

EK 2. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
1.Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?	1	3	3	4	5
2.Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?	1	2	3	4	5
3.Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?	1	2	3	4	5
4.Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?	1	2	3	4	5
5.Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?	1	2	3	4	5
6.Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?	1	2	3	4	5
7.Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?	1	2	3	4	5

EK 3. PROBLEM ÇÖZME ENVANTERİ

	Hiç böyle davranmam	Ender olarak böyle	Arada sırada böyle	Sıklıkla böyle davranırım	Çoğunlukla böyle	Hep böyle davranırım
1. Bir sorunumu çözmek için kullandığım çözüm yolları başarısız ise bunların neden başarısız olduğunu araştırmam	1	3	3	4	5	6
2. Zor bir sorunla karşılaştığımda ne olduğunu tam olarak belirleyebilmek için nasıl bilgi toplayacağımı uzun boylu düşünmem	1	2	3	4	5	6
3. Bir sorunumu çözmek için gösterdiğim ilk çabalar başarısız olursa o sorun ile başa çıkabileceğimden şüpheye düşerim	1	2	3	4	5	6
4. Bir sorunumu çözdükten sonra bu sorunu çözerken neyin işe yaradığını, neyin yaramadığını ayrıntılı olarak düşünmem	1	2	3	4	5	6
5. Sorunlarımı çözmek konusunda genellikle yaratıcı ve etkili çözümler üretebilirim.	1	2	3	4	5	6
6. Bir sorunumu çözmek için belli bir yolu denedikten sonra durur ve ortaya çıkan sonuç ile olması gerektiğini düşündüğüm sonucu karşılaştırırım.	1	2	3	4	5	6
7. Bir sorunum olduğunda onu çözebilmek için başvurabileceğim yolların hepsini düşünmeye çalışırım	1	2	3	4	5	6
8. Bir sorunla karşılaştığımda neler hissettiğimi anlamak için duygularımı incelerim.	1	2	3	4	5	6
9. Bir sorun kafamı karıştırdığında duygu ve düşüncelerimi somut ve açık seçik terimlerle ifade etmeye uğraşmam	1	2	3	4	5	6
10. Başlangıçta çözümünü fark etmesem de sorunlarımın çoğunu çözmeye yeteneğim vardır	1	2	3	4	5	6
11. Karşılaştığım sorunların çoğu, çözebileceğimden daha zor ve karmaşıktır.	1	2	3	4	5	6
12. Genellikle kendimle ilgili kararları verebilirim ve bu kararlardan hoşnut olurum	1	2	3	4	5	6
13. Bir sorunla karşılaştığımda onu çözmek için genellikle aklıma gelen ilk yolu izlerim	1	2	3	4	5	6
14. Bazen durup sorunlarım üzerinde düşünmek yerine, gelişigüzel sürüklenip giderim	1	2	3	4	5	6
15. Bir sorunla ilgili olası bir çözüm yolu üzerinde karar vermeye çalışırken seçeneklerimin başarı olasılığını tek tek değerlendirmem	1	2	3	4	5	6
16. Bir sorunla karşılaştığımda, başka konuya geçmeden önce durur ve o sorun üzerinde düşünürüm	1	2	3	4	5	6
17. Genellikle aklıma ilk gelen fikir doğrultusunda hareket ederim	1	2	3	4	5	6
18. Bir karar vermeye çalışırken her seçeneğin sonuçlarını ölçer, tartar, birbirleriyle karşılaştırır, sonra	1	2	3	4	5	6

karar veririm.						
19. Bir sorunumu çözmek üzere plan yaparken o planı yürütebileceğime güvenirim.	1	2	3	4	5	6
20. Belli bir çözüm planını uygulamaya koymadan önce, nasıl bir sonuç vereceğini tahmin etmeye çalışırım	1	2	3	4	5	6
21. Bir soruna yönelik olası çözüm yollarını düşünürken çok fazla seçenek üretmem	1	2	3	4	5	6
22. Bir sorunumu çözmeye çalışırken sıklıkla kullandığım bir yöntem, daha önce başıma gelmiş benzer sorunları düşünmektir	1	2	3	4	5	6
23. Yeterince zamanım olur ve çaba gösterirsem karşılaştığım sorunların çoğunu çözebileceğime inanıyorum.	1	2	3	4	5	6
24. Yeni bir durumla karşılaştığımda ortaya çıkabilecek sorunları çözebileceğime inancım vardır.	1	2	3	4	5	6
25. Bazen bir sorunu çözmek için çabaladığım halde, bir türlü esas konuya giremediğim ve gereksiz ayrıntılarla uğraştığım duygusunu yaşarım	1	2	3	4	5	6
26. Ani kararlar verir ve sonra pişmanlık duyarım	1	2	3	4	5	6
27. Yeni ve zor sorunları çözebilme yeteneğime güveniyorum	1	2	3	4	5	6
28. Elimdeki seçenekleri karşılaştırırken ve karar verirken kullandığım sistematik bir yöntem vardır	1	2	3	4	5	6
29. Bir sorunla başa çıkma yollarını düşünürken çeşitli fikirleri birleştirmeye çalışmam	1	2	3	4	5	6
30. Bir sorunla karşılaştığımda, bu sorunun çıkmasında katkısı olabilecek benim dışındaki etmenleri genellikle dikkate almam	1	2	3	4	5	6
31. Bir konuyla karşılaştığımda, ilk yaptığım şeylerden biri, durumu gözden geçirmek ve konuyla ilgili olabilecek her türlü bilgiyi dikkate almaktır	1	2	3	4	5	6
32. Bazen duygusal olarak öylesine etkilenirim ki, sorunumla başa çıkma yollarından pek çoğunu dikkate bile almam	1	2	3	4	5	6
33. Bir karar verdikten sonra, ortaya çıkan sonuç genellikle benim beklediğim sonuca uyar	1	2	3	4	5	6
34. Bir sorunla karşılaştığımda, o durumla başa çıkabileceğimden genellikle emin olamam	1	2	3	4	5	6
35. Bir sorunun farkına vardığımda, ilk yaptığım şeylerden biri, sorunun tam olarak ne olduğunu anlamaya çalışmaktır.	1	2	3	4	5	6

EK 4. YAŞAM TATMINİ ÖLÇEĞİ

Yaşam Tatmini Ölçeği

Kesinlikle beni ifade etmiyor 1-----2-----3-----4-----5-----6-----7 Tamamen beni ifade ediyor

Hayatım birçok yönden idealimdekine yakın	1	2	3	4	5	6	7
Hayat şartlarım mükemmel	1	3	3	4	5	6	7
Hayatımdan memnunum	1	2	3	4	5	6	7
Hayattan şimdiye kadar istediğim şeyleri elde ettim	1	2	3	4	5	6	7
Eğer hayata yeniden başlasaydım hemen hemen hiçbir şeyi değiştirmezdim	1	2	3	4	5	6	7

ÖZGEÇMİŞ

Adı ve SOYADI	Salim BAYGÜL
EĞİTİM DURUMU	
Mezun Olduğu Lise	19 Mayıs Lisesi Derince/Kocaeli , 2000
Lisans Diploması	Kocaeli Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü
Yabancı Diller	İngilizce
İŞ DENEYİMİ	
Çalıştığı Kurumlar	Türk Silahlı Kuvvetleri, Milli Eğitim Bakanlığı