



**EĐİTİM
KÜLTÜR ve
BİRLİKTELİK
DERNEĐİ**



**II. ULUSLARARASI
EĐİTİMDE VE KÜLTÜRDE
AKADEMİK ÇALIŞMALAR
SEMPOZYUMU**

*(II. International Symposium of Academic
Studies on Education and Culture)*

I-SASEC 2019

TAM METİN KİTABI

12-14 EYLÜL 2019 / DENİZLİ



ELEKTRONİK SPOR (E-SPOR) HAKKINDA SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ

Ramazan YILMAZ, Fatma Gizem KARAOĞLAN YILMAZ

Özet

Bu araştırmanın amacı spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin e-spora ilişkin görüşlerini incelemektir. Araştırma spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören ve daha önce e-spor kavramı hakkında bilgi ve fikir sahibi olan 69 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin %86.17'si erkek, %13.83'ü ise kadındır. Öğrencilerin %78.26'sı düzenli olarak dijital oyun oynadığını belirtmişken, %21.74'ü ise düzenli olarak dijital oyun oynamadığını belirtmiştir. Öğrencilerin %59.42'si sporla ilgili dijital oyunlar oynadığını belirtmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen anket kullanılmıştır. Araştırma sonuçları öğrencilerin e-spor kavramı hakkında kavram karmaşası yaşadıklarını göstermektedir. Öğrencilerin yarısından fazlası e-sporu bir spor branşı olarak değerlendirdikleri görülmektedir. Öğrenciler e-sporu özellikle; motor becerilerin gelişimine katkı sağlaması, motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılabilmesi, strateji geliştirme ve hızlı karar verebilme becerisini geliştirme, el göz koordinasyonunu sağlaması, hayal gücünü geliştirmesi, zihinsel gelişime katkı sağlaması, hızlı düşünebilme becerisini geliştirmesi açısından faydalı gördüğü anlaşılmaktadır. Diğer taraftan; öğrenciler e-sporun en büyük sınırlılığı olarak bedensel aktiviteye dayalı olmaması şeklinde görüş bildirdiği görülmektedir. Ayrıca öğrenciler e-sporun çeşitli sağlık sorunlarına da yol açabileceğini ifade etmektedir. E-sporun ülkemizde yaygınlaşabilmesi için; erken yaşlarda çocuklara bu konuda bilgi ve alt yapı desteğinin sağlanması, ailelerin bilinçlendirilmesi, kurumsal düzeyde örgütlenmenin sağlanabilmesi için federasyon oluşturulması, ulusal düzeyde turnuvalar düzenlenmesi, uluslararası turnuvalara katılacak sporcu ve takımların çıkarılması, sponsorluk faaliyetleri ile e-sporun desteklenmesi önemlidir. Araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda çeşitli önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Elektronik spor, E-spor, Spor bilimleri fakültesi öğrencileri

INVESTIGATION OF THE OPINIONS OF STUDENTS OF FACULTY OF SPORT SCIENCES ABOUT ELECTRONIC SPORTS (E-SPORTS)

Abstract

The aim of this study is to examine the views of students of sports sciences faculty about e-sports. The research consists of 69 students who are studying in the faculty of sports sciences and have knowledge and ideas about the concept of e-sports. 86.17% of the students participating in the study were male and 13.83% were female. While 78.26% of the students stated that they played regularly digital games, 21.74% stated that they did not play regularly digital games. 59.42% of students stated that play digital games about sports. The questionnaire developed by the researchers was used as a data collection tool. The results of the research show that the students experience confusion about the concept of e-sports. It is seen that more than half of the students consider e-sport as a sport branch. Students will be able to use e-sports; motor skills, motivation and leisure time, strategy development and quick decision making skills, hand eye coordination, imagination, contributing to mental

Yılmaz, R. & Karaoğlan Yılmaz, F.G. (2019). Elektronik spor (e-spor) hakkında spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi. II. Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Çalışmalar Sempozyumu, I-SASEC 2019, 12-14 Eylül 2019, Mersin, Türkiye.



development, it is understood that the ability to think fast. On the other hand; the students stated that the biggest limitation of e-sports is not based on physical activity. In addition, students state that e-sports can cause various health problems. In order to spread e-sports in our country; it is important to provide information and infrastructure support to children at an early age, to raise awareness of families, to establish federations for organizing at institutional level, to organize tournaments at national level, to support e-sports with sponsorship activities and to organize sports tournaments to participate in international tournaments. Various suggestions were made in line with the results obtained from the research.

Keywords: Electronic sports, E-sports, Faculty of sport sciences students

1. GİRİŞ

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki (BİT) gelişmeler ışığında eğitim, sağlık, güvenlik, ticaret gibi hayatımızın birçok alanında önemli ve hızlı değişimler yaşanmaktadır. Bu değişimlerin yaşandığı alanlardan biri de eğlence sektörüdür. Günümüzde dijital oyunlar birçok çocuk ve genç tarafından oynanan, hatta bağımlılık oluşturabilecek boyutlara ulaşmış olan bir eğlence alanı olarak ortaya çıkmıştır (Karaođlan Yılmaz, Yılmaz, & Kılıç, 2018; Yılmaz, Karaođlan Yılmaz, & Kılıç, 2018; Yılmaz, & Karaođlan Yılmaz, 2018). Hayatımızın birçok alanında BİT'e bađlı deđişimler yaşanırken eğlence alanında da bu deđişimlerin yaşanması kaçınılmazdır. Hatta belirli alanlardaki dijital oyunlar elektronik spor (e-spor) etkinlikleri olarak da anılmaya başlanmıştır. Geleneksel spor etkinlikleri yüzyıllardır taraftar ve izleyici kitlelerini koruyabildiler. Ancak teknoloji ile birlikte spor endüstrisi de gittikçe büyüdü ve hızla genişlemeye devam ediyor. Günümüzde, alternatif spor alanlarından biri olarak da görülme tartışmaları devam eden, e-spor veya elektronik sporların büyüme hızı oldukça kayda değer olarak görülmektedir (Szablewicz, 2015). E-spor, profesyonel oyuncularla oynanan ve izleyici kitlesi olan, rekabetçi bir video oyunlar turnuvası olarak tanımlanmaktadır (Merriam, 2000; Akt. Tyre, 2018). Bu bağlamda e-sporlar özellikle "oyuncuların profesyonelleşmesiyle" ortaya çıkmıştır (Borowy & Jin, 2013). Lee ve Ko'ya (2005) göre e-spor; "elektronik oyun" ve "spor" un bir birleşimi olarak, siber alandaki bireyler veya takımlar arasında kişisel bilgisayar, fare, oyun yazılımı ve İnternet bağlantısı olan elektronik araçlar kullanılarak yapılan rekabeti içermektedir (Akt. Choi, 2013). Kore e-spor Birliđi (KeSPA), e-sporu, katılımcıların elektronik oyun becerilerini kullanarak, kazanmak veya kaybetmek için birbirlerine karşı eşleştirdiği siber alanda oynanan bir boş zaman etkinliđi olarak tanımlamaktadır (Akt. Choi, 2013). E-spor, kişisel bilgisayar veya video oyun cihazı kullanan iki veya daha fazla kişi tarafından oynanan rekabetçi oyun olarak da ifade edilmektedir (Korea Creative Content Agency, 2008; Akt. Choi, 2013). Wagner (2006) e-sporu, insanların BİT'in kullanımında zihinsel veya fiziksel yetenekler geliştirdikleri ve eğittiđi bir spor aktivitesi alanı olarak tanımlamaktadır.

2000'li yılların başlarında video oyunların gelişmesi ve yaygınlaşması ile birlikte uluslararası bir oyun terimi olan oyuncuya karşı oyuncu (player versus player) ya da düello terimi çok oyunculu oyunlarda



popüler hale gelmeye başlamıştır. Rekabetçi oyunların zamanla oldukça popüler olmasıyla birlikte, bu oyunlar profesyonel oyuncular tarafından ve kendine has taraftar ve izleyici kitlesi karşısında oynanır duruma gelmiştir. Bu da e-spor teriminin alanyazına girmesine yol açmıştır (Borowy & Jin, 2013). Araştırmacılara göre e-sporlar çevrimiçi oyunlardan çok farklıdır. Ancak insanlar e-sporlar ile çevrimiçi oyunları aynı şey olarak görme eğilimindedir. Ancak çevrimiçi oyunlardan farklı olarak e-sporlar; sofistike stratejiler ve belirli bir süre içinde hızlı tepkiler gerektiren büyük rekabet gücü içermektedir (Szablewicz, 2016, sayfa 265). Günümüzde e-sporlar; profesyonel oyuncu ücretleri, sponsorluklar, dünya çapında düzenlenen turnuva etkinlikleri, taraftar sayıları gibi faktörler açısından geleneksel sporlarla rekabet edebilir hale gelmeye başlamıştır. E-spor, geleneksel sporlarda olduğu gibi işbirliği, koordinasyon, zihinsel olarak çaba ve strateji geliştirme gibi bilişsel meşguliyeti gerektirmekle birlikte, geleneksel sporlarda olduğu gibi bedensel aktivite açısından ise sınırlı kalabilmektedir. Bu nedenle de e-spor kavramı çoğu zaman tartışmalı olarak görülmekte, bir spor olarak çoğunlukla geleneksel sporcular tarafından kabul görmeyebilmektedir. Ancak dünyada yaşanan değişim dikkate alındığında ise kısa zaman içerisinde ulusal alanyazında bu kavramın daha fazla tartışılacağı bir gerçektir. E-sporların popüleritesini anlayabilmek için günümüz çocuklarının ve gençlerinin zihniyetleri ve ilgi alanlarındaki değişiklikleri göz önünde bulundurmak önemlidir. Bu nedenle, bu araştırma bugün içinde yaşadığımız sürekli değişen manzaraya ışık tutabilmesi açısından değerlidir. E-sporlar, çocukların geleneksel spor yıldızları olmaya çalıştıkları gibi yeni aranan meslekler arasına girebilir. Yeni nesil çocukların e-sporcu olma gibi hedefleri olabilir. Bu nedenle günümüz gençlerinin e-sporla ilgili görüşlerini incelemek önemlidir. Bu bağlamda bu araştırma spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin e-spor kavramına ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

2. YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Araştırma, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-sporlara ilişkin görüşlerini belirlemek üzere nitel araştırma teknikleri kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

Katılımcılar ve Veri Toplama Araçları

Araştırmanın katılımcılarını; bir devlet üniversitesinin spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören ve daha önce e-spor kavramı hakkında bilgi ve fikir sahibi olan 69 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin %86.17'si erkek, %13.83'ü ise kadındır. Öğrencilerin %78.26'sı düzenli olarak dijital oyun oynadığını belirtmişken, %21.74'ü ise düzenli olarak dijital oyun oynamadığını belirtmiştir. Öğrencilerin %59.42'si sporla ilgili dijital oyunlar oynadığını belirtmiştir.

Verilerin toplanmasında; araştırmacılar tarafından geliştirilen anket formu kullanılmıştır. Anket formu iki bölümden oluşmaktadır. Anket formunun ilk bölümünde katılımcıların demografik bilgilerini



belirlemeye yönelik sorular bulunmaktadır. İkinci bölümde ise öğrencilerin e-spora ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla yarı-yapılandırılmış sorulardan oluşan öğrenci görüş formu bulunmaktadır.

Verilerin Çözümlemesi

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spora ilişkin görüşlerden elde edilen verilerin analizinde, içerik analizi tekniğinden yararlanılmıştır. Öğrencilerin yarı-yapılandırılmış görüş formuna verdikleri cevaplardan kodlar çıkarılarak alt temalar şeklinde öğrenci görüşleri kategorileştirilmiştir. Araştırmanın güvenilirliği için kodlayıcılar arasındaki uyum yüzdesi hesaplanmıştır. Hesaplama sonucu bu yüzdenin %86 olduğu görülmüştür. Aradaki fark için ise uzlaşmaya gidilerek fikir birliğine varılması sağlanmıştır. Anket demografik bilgiler bölümünden elde edilen veriler ise frekans ve yüzde şeklinde hesaplanmıştır.

3. BULGULAR

Öğrencilerin e-spor kavramının ne olduğuna dair görüşleri Tablo 1’de belirtmektedir.

Tablo 1. Öğrencilerin e-spor kavramının ne olduğuna dair görüşleri

Alt-Temalar	f
Profesyonel oyuncular arasında profesyonel organizasyonlar ile düzenlenen dijital oyunlar	28
Takım veya bireysel olarak oynanan dijital oyunlar	17
Fikrim yok	14
İnternet ortamında oynanabilen spor oyunları	10
İnternet oynanan oyunların tümü	9
Sporcular için zaman ve mekân bağıllığını ortadan kaldıran bir sistem	8
İçinde rekabet olan dijital bireysel veya takım oyunları	6

Tablo 1’deki veriler incelendiğinde öğrencilerin e-spor hakkında kavram yanılgısı yaşadıklarını söyleyebilmek mümkündür. Çünkü öğrencilerin bazıları internet ortamında oynanan tüm oyunları e-spor olarak düşündükleri görülmektedir. Bununla birlikte alanyazındaki e-spor tanımlarına yakın yanıtlar verebilen öğrenciler olduğu da dikkati çekmektedir.

Öğrencilerin e-sporun nasıl oynandığına ilişkin görüşleri Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Öğrencilerin e-sporun nasıl oynandığına ilişkin görüşleri

Alt-Temalar	f
İnternette oynanır	38
Bilgisayar ile oynanır	16
Fikrim yok	14
Bilgisayar veya akıllı telefon üzerinden internet aracılığıyla oynanır	12
Oyun konsolları ile	3

Tablo 2’deki veriler incelendiğinde öğrenciler e-sporun İnternet, bilgisayar, akıllı telefon, oyun konsolları aracılığıyla oynandığını ifade ettikleri görülmektedir.

Öğrencilerin e-sporun faydalarına ilişkin görüşleri Tablo 3’de sunulmuştur.



Tablo 3. Öğrencilerin e-sporun faydalarına ilişkin görüşleri

Alt-Temalar	f
Motor becerilerin gelişimine katkı sunar	17
Motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılabilir	16
Strateji geliştirme ve hızlı karar verebilme becerisi geliştirir	16
El göz koordinasyonunu sağlar	15
Hayal gücünü geliştirir	13
Zihinsel gelişime katkı sağlar	12
Hızlı düşünebilme becerisini geliştirir	11
İletişim becerilerinin gelişmesini sağlar	8
Fikrim yok	7
Takım koordinasyonu ve işbirliğini geliştirir	7
Ekonomik kazanç sağlar	6
Tehlike ve maliyeti azaltır	4
Yabancı dil öğrenimine ve gelişimine katkı sağlar	3
Sporculara mekândan bağımsız müsabaka yapma olanağı tanır	3
Özgüveni artırır	2

Tablo 3'deki veriler incelendiğinde öğrenciler e-sporun özellikle; motor becerilerin gelişimine katkı sağlaması, motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılabilmesi, strateji geliştirme ve hızlı karar verebilme becerisini geliştirme, el göz koordinasyonunu sağlaması, hayal gücünü geliştirme, zihinsel gelişime katkı sağlaması, hızlı düşünebilme becerisini geliştirme açısından faydalı gördüğü anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin e-sporun sınırlılıklarına/dezavantajlı yönlerine ilişkin görüşleri Tablo 4'de sunulmuştur.

Tablo 4. Öğrencilerin e-sporun sınırlılıklarına/dezavantajlı yönlerine ilişkin görüşleri

Alt-Temalar	f
Bedensel aktiviteye dayalı olmaması	21
Faydasız bulmuyorum	14
Bağımlılığa yol açabilir	9
Göz sağlığını bozabilmesi	7
Sosyalleşememe	5
Duruş bozukluğuna yol açabilmesi	5
Çok zaman alıcı olması	5
Obeziteye yol açabilmesi	3

Tablo 4'deki veriler incelendiğinde öğrenciler e-sporun en büyük sınırlılığı olarak bedensel aktiviteye dayalı olmaması şeklinde görüş bildirdiği görülmektedir. Ayrıca öğrenciler e-sporun çeşitli sağlık sorunlarına da yol açabileceğini ifade etmektedir.

“E-spor şeklinde bir spor branşının olmasını doğru buluyor musunuz?” Sorusuna öğrencilerin vermiş oldukları cevaplar Tablo 5'de gösterilmektedir.

Tablo 5. E-sporun bir spor branşı olmasına dair öğrenci görüşleri

E-spor bir spor branşı mıdır?	%
Evet	55.07
Hayır	44.93



Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin yarıdan fazlası e-sporu bir spor branşı olarak değerlendirdikleri görülmektedir.

4. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin e-spora ilişkin görüşlerini incelemek amacıyla gerçekleştirilen bu çalışmada öğrencilerin e-spor kavramı hakkında kavram karmaşası içinde oldukları görülmektedir. Bu nedenle öğrencilerin bu kavram karmaşasını gidermek için e-spor hakkında seminerler verilmesi yararlı olacaktır. Benzer seminer ve eğitimlerin kamuoyuna yönelik olarak da yapılması e-sporun ülkemizde yaygınlaşabilmesi adına faydalı olacaktır. Öğrencilerin yarıdan fazlası e-sporu bir spor branşı olarak değerlendirdikleri görülmektedir. Öğrenciler e-sporu özellikle; motor becerilerin gelişimine katkı sağlaması, motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılabilmesi, strateji geliştirme ve hızlı karar verebilme becerisini geliştirme, el göz koordinasyonunu sağlaması, hayal gücünü geliştirmesi, zihinsel gelişime katkı sağlaması, hızlı düşünebilme becerisini geliştirmesi açısından faydalı gördüğü anlaşılmaktadır. Diğer taraftan; öğrenciler e-sporun en büyük sınırlılığı olarak bedensel aktiviteye dayalı olmaması şeklinde görüş bildirdiği görülmektedir. Ayrıca öğrenciler e-sporun çeşitli sağlık sorunlarına da yol açabileceğini ifade etmektedir. E-sporun ülkemizde yaygınlaşabilmesi için; erken yaşlarda çocuklara bu konuda bilgi ve alt yapı desteğinin sağlanması, ailelerin bilinçlendirilmesi, kurumsal düzeyde örgütlenmenin sağlanabilmesi için federasyon oluşturulması, ulusal düzeyde turnuvalar düzenlenmesi, uluslararası turnuvalara katılacak sporcu ve takımların çıkarılması, sponsorluk faaliyetleri ile e-sporun desteklenmesi önemlidir. E-sporun bir spor branşı olup olmadığı tartışmalı bir konu olsa da, dünyada hızla gelişmekte ve yaygınlaşmakta olan e-sporun ülkemizde de yaygınlaştırılması yönünde çalışmalarda bulunulması yararlı olacaktır. Ancak bunu yaparken de çocuk ve gençlerin internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı gibi teknolojik bağımlılıklara yol açmayacak, fiziksel sağlıklarını bozmayacak şekilde dengeli olarak yürütülmesi önemlidir.

KAYNAKÇA

- Borowy, M., & Jin, D. (2013). Pioneering e-sport: The experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *International Journal of Communication*, 7, 2251-2274.
- Choi, E. Y. (2013). *Investigating factors influencing game piracy in the esports settings of south korea*. Doctoral Dissertation, The University of New Mexico, USA.
- Karaoğlan Yılmaz, F. G., Yılmaz, R., & Kılıç, A. E. (2018, April). Examination of digital game habits of high school students. *International Child and Information Safety Congress*, Ankara, Turkey.
- Szablewicz, M. (2016). A realm of mere representation? "live" e-sports spectacles and the crafting of China's digital gaming image. *Games and Culture*, 11(3), 256-274.
- Tyre, A. (2018). A current comparison of e-sports & traditional sports, "plug me in coach!". Master Thesis, California State University, USA.



**ULUSLARARASI EĞİTİMDE VE KÜLTÜRDE
AKADEMİK ÇALIŞMALAR SEMPOZYUMU**
INTERNATIONAL SYMPOSIUM OF ACADEMIC
STUDIES ON EDUCATION AND CULTURE
I-SASEC 2019
12 - 14 Eylül 2019 - DENİZLİ



- Yılmaz, R., Karaoğlan Yılmaz, F. G., & Kılıç, A. E. (2018, April). Examination of relation between high school students' online game addiction, loneliness, aggression, and depression tendency. *International Child and Information Safety Congress*, Ankara, Turkey.
- Yılmaz, R., & Karaoğlan Yılmaz, F. G. (2018). Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık ve depresyon eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi. *I. Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Çalışmalar Sempozyumu, I-SASEC 2018*, Mersin Türkiye.
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006*, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006.