

**Espor dersi alan üniversite öğrencilerinin espora katılım motivasyonlarının incelenmesi****Muhammet Eyüp UZUNER¹**¹Kocaeli Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Kocaeli, Türkiye

Araştırma Makalesi/Research Article	DOI: 10.5281/zenodo.10031431
Gönderi Tarihi/ Received: 11.09.2023	Kabul Tarih/Accepted: 21.10.2023
	Online Yayın Tarihi/Published: 29.10.2023

Öz

Bu çalışmanın amacı espor dersi alan üniversite öğrencilerinin espora katılım motivasyonlarının incelenmesidir. Araştırmamız; temel felsefesi bakımından uygulamalı, amacı bakımından açıklayıcı, yöntemi bakımından nicel ve tarama, süresi bakımından kesitsel ve analiz birimi bakımından gruptan oluşmaktadır. Örneklem seçiminde amaçlı örnekleme tekniği kullanılmıştır. Çalışmaya 2022-2023 güz ve bahar döneminde Espor dersi alan 3 (6,1%) kadın, 46 (93,9%) erkek olmak üzere toplam 49 öğrenci gönüllü olarak katılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği ve 11 sorudan oluşan demografik bilgi formu kullanılmıştır. Veriler SPSS 25 paket programında analiz edilmiştir. Tanımlayıcı istatistiksel hesaplamalar yapıldıktan sonra veriler normal dağılım göstermediği için bağımsız değişkenlerde 2 tane grup olan değişkenler için Mann-Whitney U Testi, 3 ve daha fazla grup olan değişkenler için Kruskal-Wallis H Testi kullanılmıştır. Anlamlılık düzeyi 0,05 olarak alınmıştır. Öğrencilerin espor katılım motivasyonu ölçeği puanlarının grup içi karşılaştırma sonuçlarına göre; aylık gelir düzeyi, tercih edilen oyun türü, baba eğitim düzeyi ve üniversitede espor dersi alarak espore ilgili kritik kazanım elde etme inancı değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<0,05$). Sonuç olarak üniversite öğrencilerinin espore katılım motivasyonlarının bazı değişkenlere göre farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Espor, katılım, motivasyon, öğrenci, üniversite***Investigation of esports participation motivations of university students who took esports*****Abstract**

This study aims to examine the motivations of university students taking esports courses to participate in esports. Our research is applied in terms of basic philosophy, explanatory in terms of purpose, quantitative and survey in terms of method, cross-sectional in terms of duration, and group in terms of unit of analysis. A purposive sampling technique was used in sample selection. A total of 60 students, 3 (6.1%) female and 46 (93.9%) male, who took Esports courses in the fall and spring semesters of 2022-2023, participated in the study voluntarily. The Esports Participation Motivation Scale and a demographic information form consisting of 11 questions were used as data collection tools. The data were analyzed in the SPSS 25 package program. After descriptive statistical calculations were made since the data did not show normal distribution, the Mann-Whitney U Test was used for variables with 2 groups in independent variables, and the Kruskal-Wallis H Test was used for variables with 3 or more groups. The significance level was taken as 0.05. According to the results of an in-group comparison of students' esports participation motivation scale scores; a statistically significant difference was found according to the variables of monthly income level, preferred game type, father's education level, and the belief of obtaining critical gains related to esports by taking esports courses at university ($p<0.05$). As a result, it was determined that university students' motivation to participate in esports differed according to some variables.

Keywords: Esports, motivation, participation, student, university**Sorumlu Yazar/Corresponded Author:** Muhammet Eyüp UZUNER, **E-posta/e-mail:** eyup.uzuner@kocaeli.edu.tr

The Extended English Abstract is located the end of the Article.

Bu araştırma 8-10 Eylül 2023 tarihleri arasında ERPA Uluslararası Sağlık ve Spor Bilimleri Eğitim Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

GİRİŞ

Elektronik spor, rekabetçi oyun veya organize video oyunu yarışması olarak da bilinen espor, uluslararası alanda geniş bir tanınırlığa sahip olmuş ve spor, etkinlik, eğlence gibi sektörlerinden büyük ilgi görmüştür (Funk ve ark., 2018). Günümüzde elektronik spor (espor), genç nesiller arasında hızla popülerlik kazanan ve büyüyen bir fenomen haline gelmiştir (Adams, 2019). Özellikle üniversite yaşamının başlaması ile birlikte öğrencilerin farklı ilgi alanlarına yönlendiği (Jiusto & DiBiasio, 2006) ve bu ilgi alanlarından birisinin de elektronik sporlar olduğu belirtilmektedir (Marsh ve ark., 2020).

Espor, son yıllarda giderek popüler hale gelen dijital oyunlarla rekabet etmeyi içeren bir spordur. Espor, geleneksel sporlara kıyasla daha az fiziksel aktivite gerektirmesi ve daha erişilebilir olması nedeniyle birçok kişi tarafından tercih edilmektedir (Jenny ve ark., 2017). Esporun yükselişi profesyonel oyun sahnesiyle sınırlı kalmamış ve üniversite öğrencileri arasında da önemli bir ilgi görmüştür. Dünyanın çeşitli yerlerindeki üniversiteler espora artan ilginin farkına varmış ve bunu kampüs kültürlerine entegre etmeye başlamışlardır. Bunu yaparken de espor kulüpleri ve takımları kurularak öğrencilere rekabet edebilecekleri ve oyun becerilerini sergileyebilecekleri platformlar sağlanmıştır (Delello ve ark., 2021).

Üniversite öğrencilerinin espora katılma motivasyonları söz konusu olduğunda, birçok farklı motivasyon faktörü bulunmaktadır (Gül ve ark., 2019; Kilci & Yalçın, 2020). İlk olarak esporun rekabetçi doğası, üstün olma ve kendini kanıtlama dürtüsüne sahip öğrenciler için karşı konulamaz bir ortam sunmaktadır. Espor, öğrencilerin kendilerine meydan okumaları ve zaman içinde becerilerini geliştirmeleri için uygun bir ortam sağlamaktadır. Dolayısıyla espor, rekabet ve başarı motivasyonunun biçimlenmesinde aktif bir rol oynayabilmektedir (Amazan-Hall, 2018). İkinci olarak esporun sosyal yönü üniversite öğrencileri için önemli bir motivasyon kaynağı haline gelmektedir. Espora katılmak, öğrencilerin oyun tutkusunu paylaşan diğer kişilerle bağlantı kurmalarını sağlamaktadır. Bu sayede öğrenciler takımlar kurabilmekte, turnuvalara katılabilmekte ve kalıcı arkadaşlıklar kurabilmektedirler. Esporun sağladığı aidiyet ve yoldaşlık duygusu, öğrencilerin dahil olması için güçlü bir motivasyon kaynağıdır (Qian ve ark., 2020). Ayrıca, kişisel gelişim ve beceri geliştirme fırsatı, üniversite öğrencilerinin espora katılmaları için bir başka motivasyon biçimidir. Tutarlı uygulama ve rekabet yoluyla öğrenciler eleştirel düşünme, problem çözme, takım çalışması ve iletişim becerilerini geliştirebilirler. Bu beceriler, akademik ve profesyonel yaşamlarının çeşitli yönlerine de aktarılabilmektedir (Terranova, 2022). Ayrıca, espor dünyasındaki tanınma ve başarı potansiyeli, birçok üniversite öğrencisini katılmaya motive etmektedir. Öğrencilere becerilerini sergileme ve yüksek

seviyede rekabet etme fırsatları sunmaktadır. Profesyonel espor liglerinin ve turnuvalarının yükselişiyle birlikte, öğrenciler artık burslar, sponsorluklar kazanma ve hatta oyun endüstrisinde kariyer yapma şansına sahip olabilmektedirler. Bu tanınma ve başarı potansiyeli, esporu üniversite öğrencileri için cazip bir uğraş haline getirmektedir (Meng-Lewis, 2022).

Espor, Türkiye’ de de hızla büyümekte ve gerek vakıf gerekse devlet üniversitelerinde espor ile ilgili dersler açılmaktadır. Hatta bazı üniversiteler kendi espor tesislerini kurarak hem üniversite takımlarının antrenman yapmasına hem de farklı bilimsel çalışmaların yapılmasına olanak sağlamaktadır. Nitekim bu durum Çolak ve arkadaşlarının (2018) çalışmasında da vurgulanmış olup, espor sektörünün gerisinde kalmamanın ve olumlu yönlerinin gençlere kazandırılıp olumsuz yönlerine engel olmanın öneminden bahsedilmiştir. Dolayısıyla üniversite öğrencilerinin esporda yer almalarındaki motivasyonel faktörleri anlamak hem üniversitelerin eğitim yaklaşımlarını zenginleştirebilmesi hem de esporun sürdürülebilirliğinin sağlanması bakımından oldukça önemlidir (Lee & Schoenstedt, 2011).

Bu sebeplerden dolayı, espor dersi alan üniversite öğrencilerinin espora katılım motivasyonlarının bazı değişkenlere göre farklılık gösterebileceği düşünülmektedir. Bu motivasyonların belirlenmesinin öğrencilere daha verimli espor ortamı sunabilmek adına önem arz ettiği düşünüldüğünden, bu çalışmanın yapılmasına karar verilmiştir.

YÖNTEM

Araştırma grubu (evren-örneklem)

Araştırmanın evrenini espor dersi alan üniversite öğrencileri oluşturmaktadır. Esporun ders olarak verildiği üniversite sayısı oldukça kısıtlı olduğu için Kocaeli Üniversitesi’ nde bu dersi alan öğrencilerin tamamına ulaşılmıştır. Örneklem seçiminde amaçlı örnekleme tekniği kullanılmış olup, ön koşul olarak ise espor dersini seçmiş ve derse devam etmiş olmak kısıtı aranmıştır. İlgili espor dersi ilk kez 2022–2023 eğitim öğretim yılı güz döneminde üniversite seçmeli dersi (ÜSD) olarak Kocaeli Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi bünyesinde açılmıştır. 2022–2023 eğitim öğretim dönemlerinde hem güz hem de bahar döneminde dersi alan öğrencilerin tamamına ulaşılarak derse devam koşulunu sağlayan 3 kadın (%6,1) ve 46 erkek (%93,9) öğrenci olmak üzere toplam 49 öğrenci araştırmaya dahil edilmiştir. Sosyal bilim araştırmaları için en az 30 kişilik bir örneklem grubunun yeterli olduğu belirtilmektedir (Altunışık ve ark., 2012). Buna göre 49 kişiden oluşan araştırma grubu istatistiksel olarak yeterlidir.

Tablo 1. Araştırmaya katılan öğrencilerin demografik bilgileri

Değişken	Parametre	n	%
Cinsiyet	Kadın	3	6,1
	Erkek	46	93,9
Yaş grubu	22 yaş ve altı	24	49
	23 yaş ve üstü	25	51
Üniversiteye gelmeden önce yaşanılan bölge	Doğu Anadolu Bölgesi	5	10,2
	İç Anadolu Bölgesi	8	16,3
	Karadeniz Bölgesi	6	12,2
	Akdeniz Bölgesi	8	16,3
	Ege Bölgesi	8	16,3
	Marmara Bölgesi	10	20,4
Aylık gelir düzeyi	Güneydoğu Anadolu Bölgesi	4	8,3
	0 - 1500 TL	13	26,5
	1501 - 3000 TL	10	20,4
	3001 - 4500 TL	11	22,4
	4501 - 6000 TL	8	16,3
Kişisel aygıtı sahip olma durumu	6001 TL ve üzeri	7	14,4
	Evet	43	87,8
	Hayır	6	12,2
	Tercih edilen dijital aygıt	Bilgisayar	43
Konsol		2	4,1
Cep telefonu		4	8,1
Haftalık espor yapma saati	0 - 10 saat arası	17	34,7
	11 - 20 saat arası	8	16,3
	21 - 30 saat arası	9	18,4
	31 - 40 saat arası	8	16,3
	41 saat ve üzeri	7	14,3
Tercih edilen oyun türü	FPS	36	73,5
	RPG	9	18,4
	Spor	4	8,1
Anne eğitim düzeyi	İlköğretim	22	44,9
	Ortaöğretim	13	26,5
	Yükseköğretim	14	28,6
Baba eğitim düzeyi	İlköğretim	15	30,6
	Orta öğretim	16	32,7
	Yüksek öğrenim	18	36,7
Üniversitede espor dersi olarak esporla ilgili kritik kazanım elde etme inancı	Kritik kazanımlar elde ettiğini düşünen	37	75,5
	Kısmen kritik kazanımlar elde ettiğini düşünen	12	24,5
	Kritik kazanımlar elde etmediğini düşünen	0	0

Araştırmaya toplam 49 öğrenci gönüllü olarak katılmıştır. Öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre dağılımları; 3 kişi kadın (%6,1), 46 kişi erkektir (%93,9). Yaş grubu değişkenine göre dağılımları; 22 yaş ve altı 24 kişi (%49), 23 yaş ve üstü 25 kişidir (%51). Yaşanılan bölge değişkenine göre dağılımları; 5 kişi Doğu Anadolu Bölgesi (%10,2), 8 kişi İç Anadolu Bölgesi (%16,3), 6 kişi Karadeniz Bölgesi (%12,2), 8 kişi Akdeniz Bölgesi (%16,3), 8 kişi Ege Bölgesi (%16,3), 10 kişi Marmara Bölgesi (%24,4), 4 kişi Güneydoğu Anadolu Bölgesi' dir (%8,3). Aylık gelir düzeyi değişkenine göre dağılımları; 13 kişi 0 TL – 1500 TL arası (%26,5), 10 kişi 1501 TL – 3000 TL arası (%20,4), 11 kişi 3001 TL – 4500 TL arası (%22,4), 8 kişi 4501 TL – 6000 TL arası (%16,3), 7 kişi 6001 TL ve üzeridir (%14,4). Kişisel

aygıtı sahip olma durumu değişkenine göre dağılımları; 43 kişi kişisel aygıtı sahip (%87,8), 6 kişi kişisel aygıtı sahip değildir (%12,2). Tercih edilen dijital aygıt değişkenine göre dağılımları; 43 kişi bilgisayar (%87,8), 2 kişi oyun konsolu (%4,1), 4 kişi cep telefonu (%8,1) tercih etmektedir. Haftalık espor yapma saati değişkenine göre dağılımları; 17 kişi 0 - 10 saat arası (%34,7), 8 kişi 11 - 20 saat arası (%16,3), 9 kişi 21 - 30 saat arası (%18,4), 8 kişi 31 - 40 saat arası (%16,3), 7 kişi 41 saat ve üzeridir (%14,3). Tercih edilen oyun türü değişkenine göre dağılımları; 36 kişi FPS (%73,5), 9 kişi RPG (%18,4), 4 kişi spor türündedir (%8,1). Anne eğitim düzeyi değişkenine göre dağılımları; 22 kişi ilköğretim (%44,9), 13 kişi orta öğretim (%26,5), 14 yüksek öğrenim düzeyindedir (%28,6). Baba eğitim düzeyi değişkenine göre dağılımları; 15 kişi ilköğretim (%30,6), 16 kişi orta öğretim (%32,7), 18 kişi yüksek öğrenim düzeyindedir (%36,7). Üniversitede espor dersi olarak esporla ilgili kritik kazanım elde etme inancı değişkenine göre dağılımları; 37 kişi kritik kazanımlar elde ettiğini düşünmektedir (%75,5), 12 kişi kısmen kritik kazanımlar elde ettiğini düşünen (%24,5), 0 kişi kritik kazanımlar elde etmediğini düşünmektedir (%0).

Veri toplama araçları

Verilerin toplanmasında Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ) kullanılmıştır. Elektronik spor olarak ifade edilen etkinliklere, katılımcıların bireysel kazanımlar elde etmek veya sosyal amaçlar ile katıldıkları varsayılırken, katılıma motive eden unsurların belirlenmesi için geliştirilen “Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği”, aktif veya pasif, amatörlük veya profesyonellik fark etmeksizin tüm elektronik spor ile ilgilenen bireylere uygulanabilmektedir.

EKMÖ, 47 maddeden oluşan, sırasıyla taksonomik alan (15 madde), yetkinlik (11 madde), ilişkisel benlik (7 madde), rekabet ve başarı (8 madde) ve boş zaman değerlendirme (6 madde) olarak adlandırılan 5 alt boyut içermektedir. Katılımcılar, ilgili maddeleri 5’li likert tipi derecelendirme üzerinden yanıtlamakta olup ölçekten alınabilecek en düşük puan 47 ve en yüksek puan ise 235’dir. Ölçekten alınan puanların yüksek olması ilgili alt boyutun ve unsurların bireyin motive olmasında daha etkili olduğunu ifade etmektedir.

Ölçeğin Cronbach’s Alpha değerleri ise; taksonomik alan: 0,960, yetkinlik: 0,953, rekabet ve başarı: 0,90, ilişkisel benlik: 0,912, boş zaman değerlendirme: 0,905, ölçek bütünü: 0,98.

Bu ölçeğe ek olarak, 11 sorudan oluşan demografik bilgi formu da araştırmaya katılan bireylere uygulanmıştır.

Verilerin toplanması/işlem yolu

Verilerin toplanma süreci başlamadan önce Kocaeli Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi yönetiminden gerekli izin alınmıştır. Araştırma ile ilgili olarak Kocaeli Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'ndan E-10017888-605.01-396523 sayılı etik kurul raporu alınmıştır. Kocaeli Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Üniversite Seçmeli Dersi (ÜSD) seçerek derse devam koşulunu sağlayan öğrencilerle araştırma hakkında görüşülmüş ve detaylı bilgilendirmeler yapılmıştır. Bu bilgilendirme sürecinden sonra araştırmaya 3 kadın (%6,1) ve 46 erkek (%93,9) öğrenci olmak üzere toplam 49 öğrenci gönüllü olarak katılmıştır. Google Forms üzerinden oluşturulan ölçeğin linki gönüllüler ile paylaşılmış ve yeterli veri toplandığında veri toplama süreci sonlandırılmıştır. Katılımcılardan hiçbir kimlik bilgisi talep edilmemiştir.

Verilerin analizi

Veriler SPSS 25 paket programında analiz edilmiştir. SPSS 25 paket programında verilerin normal dağılıma uygun olup olmadıkları Kolmogorov-Smirnov Testi aracılığı ile analiz edilmiştir. Veriler normal dağılım göstermediği için parametrik olmayan testlerle analizler gerçekleştirilmiştir. Tanımlayıcı istatistiksel hesaplamalar (frekans, yüzde, ortalama ve standart sapma), bağımsız değişkenlerde 2 gruplu olan değişkenler için Mann-Whitney U testi, 3 ve daha fazla gruplu olan değişkenler için Kruskal-Wallis H testi kullanılmıştır. Anlamlılık düzeyi $p < 0,05$ olarak alınmıştır. Anlamlı farklılık çıkan Kruskal-Wallis H testi sonuçlarında farkın kaynaklandığı parametrelerin tespit edilebilmesi için çoklu karşılaştırma testlerinden Bonferroni kullanılmıştır.

BULGULAR

Tablo 2. Espor dersi seçen öğrencilerin espor katılım motivasyonu ölçeği puanlarının tanımlayıcı istatistikleri

Boyutlar	n	min	maks	\bar{x}	s.s.
1. Taksonomik Alan	49	25	70	47,41	9,17
2. Yetkinlik	49	18	52	36,18	7,07
3. İlişkisel Benlik	49	11	33	22,06	4,86
4. Rekabet ve Başarı	49	10	40	24,24	6,2
5. Boş Zaman Değerlendirme	49	12	30	19	4,17

Espor dersi seçen öğrencilerin espor katılım motivasyonu ölçeği puanlarının tanımlayıcı istatistiklerine göre; Taksonomik alan boyutunda; minimum 25, maksimum 70, ortalama puan ise $47,41 \pm 9,17$ olarak bulunmuştur. Yetkinlik boyutunda; minimum 18, maksimum 52, ortalama puan ise $36,18 \pm 7,07$ olarak bulunmuştur. İlişkisel benlik boyutunda; minimum 11, maksimum 33, ortalama puan ise $22,06 \pm 4,86$ olarak bulunmuştur. Rekabet ve başarı boyutunda; minimum 10, maksimum 40, ortalama puan ise $24,24 \pm 6,2$ olarak bulunmuştur. Boş zaman

değerlendirme boyutunda; minimum 12, maksimum 30, ortalama puan ise $19 \pm 4,17$ olarak bulunmuştur.

Tablo 3. Öğrencilerin Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının aylık gelir düzeyi değişkenine göre Kruskal-Wallis H testi sonuçları

Alt Boyut	Parametre	n	min	maks	\bar{x}	s.s.	Sıra Ort.	df	p	Bonferroni
1. Taksonomik alan	1) 0 – 1500 TL	13	25	67	54,54	11,73	36,27	4	0,011*	1>2 (p=0,011) 1>3 (p=0,001) 1>5 (p=0,036)
	2) 1501 – 3000 TL	10	37	53	44,60	5,71	21,10			
	3) 3001 – 4500 TL	11	36	53	42,64	4,92	16,50			
	4) 4501 – 6000 TL	8	37	70	48,13	9,92	25,69			
	5) 6001 TL ve üzeri	7	40	51	44,86	4,41	22,21			
2. Yetkinlik	1) 0 – 1500 TL	13	18	52	40,23	9,58	33,27	4	0,090	–
	2) 1501 – 3000 TL	10	26	44	36,20	5,97	25,45			
	3) 3001 – 4500 TL	11	19	41	32,27	6,00	17,00			
	4) 4501 – 6000 TL	8	30	41	35,63	4,65	23,56			
	5) 6001 TL ve üzeri	7	32	41	35,43	3,69	23,21			
3. İlişkisel benlik	1) 0 – 1500 TL	13	15	29	24,54	4,87	32,69	4	0,063	–
	2) 1501 – 3000 TL	10	14	29	20,80	4,75	21,25			
	3) 3001 – 4500 TL	11	17	27	22,36	3,69	25,82			
	4) 4501 – 6000 TL	8	11	33	22,37	6,50	25,94			
	5) 6001 TL ve üzeri	7	16	21	18,43	1,98	13,71			
4. Rekabet ve başarı	1) 0 – 1500 TL	13	16	39	28,23	6,69	33,77	4	0,112	–
	2) 1501 – 3000 TL	10	17	26	22,20	3,12	19,65			
	3) 3001 – 4500 TL	11	17	28	22,55	3,29	20,82			
	4) 4501 – 6000 TL	8	12	40	24,38	7,87	25,38			
	5) 6001 TL ve üzeri	7	10	34	22,29	7,86	22,50			
5. Boş zaman değerlendirme	1) 0 – 1500 TL	13	12	30	22,00	4,56	34,88	4	0,023*	1>2 (p=0,009) 1>3 (p=0,005) 1>4 (p=0,032)
	2) 1501 – 3000 TL	10	12	23	17,30	3,74	19,30			
	3) 3001 – 4500 TL	11	12	22	17,09	2,94	18,55			
	4) 4501 – 6000 TL	8	14	27	18,13	4,58	21,19			
	5) 6001 TL ve üzeri	7	17	24	19,86	2,26	29,29			

*=p<0,05.

Araştırmaya katılan öğrencilerin Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının eğitim değişkenine göre Kruskal-Wallis H testi sonuçlarında; taksonomik alan ve boş zaman değerlendirme alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır (p<0,05).

Farkın kaynaklandığı grubun tespit edilmesi için yapılan Bonferroni testi sonuçlarına göre; taksonomik alan alt boyutundaki anlamlı farklılık 0 – 1500 TL ile 1501 – 3000 TL ($p=0,011$), 0 – 1500 TL ile 3001 – 4500 TL ($p=0,001$) ve 0 – 1500 TL ile 6001 TL ve üzeri ($p=0,036$) arasındaki puan farklılıklarından kaynaklanmaktadır. Boş zaman değerlendirme alt boyutundaki anlamlı farklılık 0 – 1500 TL ile 1501 – 3000 TL ($p=0,009$), 0 – 1500 TL ile 3001 – 4500 TL ($p=0,005$) ve 0 – 1500 TL ile 4501 – 6000 TL ($p=0,032$) arasındaki puan farklılıklarından kaynaklanmaktadır.

Tablo 4. Öğrencilerin Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının tercih edilen oyun türü değişkenine göre Kruskal-Wallis H testi sonuçları

Alt Boyut	Parametre	n	min	maks	\bar{x}	s.s.	Sıra Ort.	df	p	Bonferroni
1. Taksonomik alan	1) FPS	36	36	70	49,67	8,96	28,60	2	0,006 *	1>3 ($p=0,017$)
	2) RPG	9	25	50	42,11	7,88	18,28			
	3) Spor	4	37	40	39,00	1,41	7,75			
2. Yetkinlik	1) FPS	36	19	52	37,42	7,26	27,36	2	0,153	-
	2) RPG	9	18	42	32,33	6,48	17,94			
	3) Spor	4	32	36	33,75	1,70	19,63			
3. İlişkisel benlik	1) FPS	36	11	33	22,78	4,87	27,31	2	0,095	-
	2) RPG	9	14	26	19,11	4,25	15,78			
	3) Spor	4	17	27	22,25	4,57	25,00			
4. Rekabet ve başarı	1) FPS	36	12	40	25,64	6,14	28,26	2	0,015 *	1>2 ($p=0,013$)
	2) RPG	9	10	25	19,11	4,98	13,06			
	3) Spor	4	21	26	23,25	2,21	22,50			
5. Boş zaman değerlendirme	1) FPS	36	12	30	19,94	4,24	28,19	2	0,033 *	1>2 (0,022)
	2) RPG	9	12	20	16,33	2,78	16,00			
	3) Spor	4	13	20	16,50	2,88	16,50			

*= $p<0,05$

Araştırmaya katılan öğrencilerin Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının tercih edilen oyun türü değişkenine göre Kruskal-Wallis H testi sonuçlarında; taksonomik alan, rekabet ve başarı ile boş zaman değerlendirme alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p<0,05$).

Farkın kaynaklandığı grubun tespit edilmesi için yapılan Bonferroni testi sonuçlarına göre; taksonomik alan alt boyutundaki anlamlı farklılık FPS ile Spor ($p=0,017$) arasındaki puan farklılıklarından kaynaklanmaktadır. Rekabet ve başarı alt boyutundaki anlamlı farklılık FPS ile RPG ($p=0,013$) arasındaki puan farklılıklarından kaynaklanmaktadır. Boş zaman değerlendirme alt boyutundaki anlamlı farklılık ise FPS ile RPG ($p=0,022$) arasındaki puan farklılıklarından kaynaklanmaktadır.

Tablo 5. Öğrencilerin Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının baba eğitim düzeyi değişkenine göre Kruskal-Wallis H testi sonuçları

Alt Boyut	Parametre	n	min	maks	\bar{x}	s.s.	Sıra Ort.	df	p	Bonferroni
1. Taksonomik alan	1) İlköğretim	15	25	50	43,07	6,68	19,40	2	0,160	-
	2) Ortaöğretim	16	36	70	48,31	10,12	25,97			
	3)Yükseköğretim	18	39	67	50,22	9,18	28,81			
2. Yetkinlik	1) İlköğretim	15	18	44	32,93	5,93	17,93	2	0,036*	1<3 (p=0,030)
	2) Ortaöğretim	16	19	52	36,06	7,73	25,13			
	3)Yükseköğretim	18	26	50	39,00	6,48	30,78			
3. İlişkisel benlik	1) İlköğretim	15	14	26	19,93	3,91	18,43	2	0,012*	1<3 (p=0,013)
	2) Ortaöğretim	16	11	33	21,25	5,38	22,56			
	3)Yükseköğretim	18	17	29	24,56	4,16	32,64			
4. Rekabet ve başarı	1) İlköğretim	15	10	34	22,00	5,69	20,37	2	0,305	-
	2) Ortaöğretim	16	12	40	24,38	6,34	26,28			
	3)Yükseköğretim	18	17	39	26,00	6,22	27,72			
5. Boş zaman değerlendirme	1) İlköğretim	15	12	25	18,07	3,95	22,10	2	0,340	-
	2) Ortaöğretim	16	12	30	18,88	4,99	23,38			
	3)Yükseköğretim	18	12	26	19,89	3,57	28,86			

*=p<0,05

Araştırmaya katılan öğrencilerin Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının baba eğitim düzeyi değişkenine göre Kruskal-Wallis H testi sonuçlarında; yetkinlik ve ilişkisel benlik alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır (p<0,05).

Farkın kaynaklandığı grubun tespit edilmesi için yapılan Bonferroni testi sonuçlarına göre; yetkinlik alt boyutundaki anlamlı farklılık ilköğretim ile yükseköğretim (p=0,030) arasındaki puan farklılıklarından kaynaklanmaktadır. İlişkisel benlik alt boyutundaki anlamlı farklılık ilköğretim ile yükseköğretim (p=0,013) arasındaki puan farklılıklarından kaynaklanmaktadır.

Tablo 6. Öğrencilerin Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği Puanlarının üniversitede espor dersi alarak espora ilgili kritik kazanım elde etme inancı durumu değişkenine göre Mann-Whitney U testi sonuçları

Alt Boyut	Parametre	N	min	maks	\bar{x}	s.s.	Sıra Ort.	Sıra Top.	z	p
1. Taksonomik Alan	Evet	37	36	70	49,14	9,26	27,49	1017,00	-2,143	0,032 *
	Kısmen	12	25	50	42,08	6,70	17,33	208,00		
2. Yetkinlik	Evet	37	19	52	37,14	7,16	26,77	990,50	-1,526	0,127
	Kısmen	12	18	42	33,25	6,18	19,54	234,50		
3. İlişkisel Benlik	Evet	37	11	33	22,43	4,99	26,09	965,50	-0,944	0,345
	Kısmen	12	14	27	20,92	4,42	21,63	259,50		
4. Rekabet ve Başarı	Evet	37	10	40	25,24	6,58	27,58	1020,50	-2,227	0,026 *
	Kısmen	12	15	26	21,17	3,48	17,04	204,50		
5. Boş Zaman Değerlendirme	Evet	37	12	30	19,70	4,35	27,35	1012,00	-2,030	0,042 *
	Kısmen	12	12	20	16,83	2,69	17,75	213,00		

* p<0,05

Araştırmaya katılan öğrencilerin Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının üniversitede espor dersi alarak esporla ilgili kritik kazanım elde etme inancı değişkenine göre Mann-Whitney U testi sonuçlarında taksonomik alan, rekabet ve başarı ile boş zaman değerlendirme alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p < 0,05$).

Araştırmaya katılan öğrencilerin Espor Katılım Motivasyonu Ölçeği puanlarının cinsiyet, yaş grubu, üniversiteye gelmeden önce yaşanan bölge, kişisel aygıtı sahip olma durumu, haftalık espor yapma süresi, tercih edilen dijital aygıt türü ve anne eğitim düzeyi değişkenlerine göre Mann-Whitney U testi sonuçlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p > 0,05$).

TARTIŞMA VE SONUÇ

Üniversite öğrencilerin espor katılım motivasyonlarının incelenmesinin amaçlandığı bu çalışmada, alana katkı sağlayabilecek bazı önemli bulgular elde edilmiştir.

Öğrencilerin espor katılım motivasyonu ölçeği puanlarının tanımlayıcı istatistik puan ortalamaları incelendiğinde; taksonomik alan alt boyutu puan ortalaması 47,5 olan medyanın altında ($\bar{x} = 47,41 \pm 9,17$), yetkinlik alt boyutu puan ortalaması 35 olan medyanın üstünde ($\bar{x} = 36,18 \pm 7,07$), ilişkisel benlik alt boyutu puan ortalaması 22 olan medyanın üstünde ($\bar{x} = 22,06 \pm 4,86$), rekabet ve başarı alt boyutu puan ortalaması 25 olan medyanın altında ($\bar{x} = 24,24 \pm 6,2$) ve boş zaman değerlendirme alt boyutu puan ortalaması ise 21 olan medyanın altında ($\bar{x} = 19 \pm 4,17$) olarak bulunmuştur. Bu bulgulara göre genel bir değerlendirme yapıldığı takdirde espor dersi seçen üniversite öğrencilerinin espor motivasyon faktörleri içerisinde yetkinlik ve ilişkisel benlik faktörlerinin daha ön planda olduğu; taksonomik alan, rekabet ve başarı ile boş zaman değerlendirme faktörlerinin ise daha geri planda olduğu söylenebilir. Bu noktada esporun kendine özel dinamiklere sahip olması ve teknolojik alt yapı ile yapılan bir spor branşı olması sebebiyle bazı motivasyonel farklılıkların da olması kaçınılmazdır. Rekreatif amaçlı veya profesyonel düzeyde espor yapan bireylerde farklı motivasyon düzeyleri gözlemlenebilir. Araştırmamızdaki motivasyonel faktörlerdeki puan farklılıklarının örneklerden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Öğrencilerin espor katılım motivasyonu ölçeği puanlarının grup içi karşılaştırma sonuçlarına göre; aylık gelir düzeyi, tercih edilen oyun türü, baba eğitim düzeyi ve üniversitede espor dersi alarak esporla ilgili kritik kazanım elde etme inancı değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur ($p < 0,05$). Cinsiyet, yaş grubu, üniversiteye gelmeden önce yaşanan bölge, kişisel aygıtı sahip olma durumu, haftalık espor yapma süresi, tercih edilen

dijital aygıt türü ve anne eğitim düzeyi değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır ($p>0,05$).

Kumartaşlı ve arkadaşları (2022), espor motivasyonunun farklı motivasyonel sebeplerden dolayı cinsiyet değişkenine göre farklılık gösterebileceğini belirtmekte ve çalışma bulguları ile benzerlik göstermemektedir. Farklı bir çalışmada da yine cinsiyet değişkeninin espor motivasyonunda belirleyici bir faktör olduğu belirtilmektedir (Ayaş, 2020). Araştırmaya sınırlı sayıda kadın öğrenci katılım gösterdiğinden, kadın katılımcı sayısının artması ile birlikte cinsiyet değişkeninin istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sebep olabileceği düşünülmektedir.

Elektronik sporlara ilgi gösteren bireylerin çoğunlukla erkek ve öğrencilerden oluştuğunu belirten çalışmalar bulunmaktadır (Ecevit ve ark., 2018; Mustafaoğlu ve ark., 2018). Bu durum araştırmamıza çoğunluk erkek bireylerin katılmasını açıklayıcı niteliktedir. Dolayısı ile esporda da, bazı geleneksel spor branşlarında olduğu gibi, erkek katılımcıların ilgisinin kadın katılımcılara göre daha yoğun olduğu söylenebilir.

Üstün ve arkadaşları (2022), espora katılım motivasyonu konusunda cinsiyet, yaş ve oyun oynama süresi değişkenlerine göre istatistiki olarak anlamlı farklılıklar tespit ederken; aylık gelir, haftalık boş zaman ve çalışma durumu değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit etmemiş olup, araştırma bulgularını destekler niteliktedir.

Araştırma bulguları ile benzerlik gösteren çalışmalara bakıldığında; Ma ve arkadaşları (2021) ile Ghuman ve Griffiths (2012) elektronik spor motivasyonunun oyun türüne göre de değişiklik gösterebileceğini belirtmektedirler. Esporda kullanılan oyunları türleri göz önünde bulundurulduğunda her oyun türünün kendisine ait farklı oyun dinamikleri olması ve bu dinamiklerin oldukça değişiklik göstermesi de esporun geleneksel branşlardan atletizm branşına benzetilebilir. Örneğin; atletizm branşında yer alan 100 metre koşu dinamikleri ile maraton koşusunun dinamikleri birbirlerinden oldukça farklıdır. Esporun içerisinde de spor türünde FPS ve RPG oyun türlerine göre yardımlaşma durumu çok fazla söz konusu değildir. Çünkü FPS ve RPG türleri takım halinde oynanmaktadır. Dolayısı ile bu noktada spor oyunlarında eksik kalan motivasyonlar bulunabilecektir. Araştırmada oyun türü değişkenine göre çıkan sonuçların istatistiksel olarak anlamlı olması da bu sebepten kaynaklanabilir.

Choi ve arkadaşları (2018) ile Southern (2017), ailenin yapısının da espor motivasyonu hususunda belirleyici bir faktör olduğunu belirtmektedir. Özellikle değişen hayat şartları ile birlikte babaların çocuklarının hayatlarındaki rol farklılıklarının değişmesi ve geçmişe oranla çocuklarıyla daha fazla zaman harcamaya ve çocuklarıyla ilgili daha fazla sorumluluk almaya

başlamışlardır (Kuzucu, 2011). Bu sebeple de babaların özellikle espor hususunda çocuklarının motivasyonunda değişiklik yarattığı düşünülmektedir.

Yıldız ve arkadaşları (2020), espor katılım motivasyonunda cinsiyet ve yaş grubu değişkenlerinin belirleyici bir etken olduğu belirtilirken, kullanılan aygıt değişkeninin belirleyici bir etken olmadığı belirtilmektedir.

Üniversitede espor dersi olarak esporla ilgili kritik kazanım elde etme inancı durumu değişkenine göre kritik kazanım elde ettiğini düşünenler lehine anlamlı farklılık bulunması da espor dersinin öğrencilerde farkındalık yaratabildiğini ve motivasyon düzeylerini de etkileyebildiği söylenebilir. Nitekim Turan ve arkadaşları (2023), yapmış oldukları çalışmalarında uygun öğretim yöntemleri ile tutumun değişebileceğini belirtmektedirler. Algısal bir süreç olan tutumun değişmesi ile birlikte motivasyon düzeylerinin de değişebileceği söylenebilir. Buna ek olarak, Güler ve Özmaden (2023), uygun eğitim ve öğretim yöntemleri ile de dijital oyunlar ile ilgili farkındalığın daha da arttırılabileceğini vurgulamaktadırlar.

Sonuç olarak, bu araştırma ile sürekli olarak gelişmekte olan espor branşına ilişkin motivasyon konusunda bazı değişkenlere göre analizler gerçekleştirilmiştir. Espor motivasyonu hususunda bazı değişkenlerin anlamlı farklılığa sebep olduğu bulunurken, bazı değişkenlerin de anlamlı farklılığa sebep olmadığı bulunmuştur. Bu çalışmada elde edilen bulgular, gelişen teknoloji ve kuşak değişimlerinden etkilenebilecek olup, güncel koşullar çerçevesinde mevcut durumu özetlemeye çalışmıştır.

Öneriler

Espor konusunda gelişmekte ve geliştirilmekte olan üniversite altyapıları göz önünde bulundurulduğunda espor ile ilgili derslerin eğitim ve öğretim kurumlarında yaygınlaştırılacağı ön görülmektedir. Bu sebeple detaylı bir biçimde oluşturulacak olan espor ders içerikleri ile de öğrencilerin farkındalık düzeylerinin daha da arttırılarak esporu detaylı olarak tanımları sağlanabilir.

Gelecekteki araştırmalara rehberlik olabilmesi adına aşağıdaki öneriler yapılabilir;

- Araştırma daha uzun vadede boylamsal (longitudinal) bir biçimde tasarlanabilir.
- Kadın katılımcı sayısı ile erkek katılımcı sayısı eşitlenerek araştırma yapılabilir.
- Araştırma, espor dersi vermekte olan bütün yükseköğretim kurumlarında yapılabilir.
- Araştırma bölgesel ve ulusal düzeyde örneklemi kapsayacak biçimde dizayn edilebilir.

- Yalnızca espor dersini seçen değil, üniversite de dahil bütün eğitim kurumlarındaki gençler araştırmaya dahil edilebilir.
- Espor dersi alan, profesyonel olarak espor yapan ve rekreatif amaçlı espor yapan bireylerden oluşan bir örneklem grubu ile çalışma tekrarlanabilir.

EXTENDED ABSTRACT

INTRODUCTION

Today, electronic sports (esports) have become a growing phenomenon that is rapidly gaining popularity among the younger generation (Adams, 2019). University life is a period in which students are directed to different areas of interest (Jiusto & DiBiasio, 2006). One of these areas of interest is electronic sports (Marsh et al., 2020). Esports is a sport that involves competing with digital games that have become increasingly popular in recent years. Esports are preferred by many people because it requires less physical activity and is more accessible compared to traditional sports (Jenny et al., 2017). Esports is growing rapidly in Turkey and esports-related courses are offered in both foundation and state universities. Understanding the motivational factors behind university students' participation in esports is very important in terms of both enriching the educational approaches of universities and ensuring the sustainability of esports (Lee & Schoenstedt, 2011). For these reasons, it was decided to conduct this study, since it is thought that the motivation of university students taking esports courses to participate in esports may differ according to some variables.

METHOD

A relational screening model was used in the research. This research; is written in the form of practical in terms of its basic philosophy, explanatory in terms of its purpose, quantitative and scanning in terms of method, cross-sectional in terms of duration, and group form in terms of analysis unit. The universe of the research consists of university students who take esports courses. Since the number of universities where esports is taught as a course is quite limited, all of the students who took this course at Kocaeli University were reached. A purposive sampling technique was used in the selection of the sample, and as a prerequisite, the criterion of choosing the esports course and continuing the course was sought. The related esports course was offered for the first time as a university elective course (ÜSD) within the Faculty of Sports Sciences of Kocaeli University in the fall semester of the 2022-2023 academic year. A total of 49 students, 3 female (6.1%) and 46 male (93.9%) students, were included in the study by reaching all of the students who took the course both in the fall and spring semesters in the 2022-2023 academic years. It is stated that a research group of at least 30 people is sufficient for social science research (Altunışık et al., 2012).

Esports Participation Motivation Scale (ECMS) developed by Öz and Üstün (2019) was used to collect the data. The Esports Participation Motivation Scale consists of 47 items and includes 5 sub-dimensions, namely taxonomic domain (15 items), competence (11 items), relational self (7 items),

competition and success (8 items), and leisure time (6 items). High scores from the scale indicate that the relevant sub-dimension and elements are more effective in motivating the individual. The Cronbach's Alpha value of the scale was found to be 0.843.

RESULTS

In this study, which aimed to examine the motivation of university students to participate in esports, quite remarkable findings were obtained. According to these findings, if a general evaluation is made, it is seen that the competence and relational self-factors are more prominent among the esports motivation factors of the university students who choose esports course; it can be said that taxonomic field, competition and success and leisure time factors are in the background. According to the intra-group comparison results of the students' esports participation motivation scale scores; A statistically significant difference was found according to the variables of monthly income level, preferred game type, father's education level and belief in achieving critical gains related to esports by taking esports lessons at university ($p<0.05$). No statistically significant difference was found in terms of gender, age group, region of residence before coming to university, possession of a personal device, weekly esports time, preferred digital device type and mother's education level ($p>0.05$).

DISCUSSION AND CONCLUSION

According to the research findings, if a general evaluation is made, it can be said that competence and relational self-factors are more prominent among the esports motivation factors of university students who choose esports courses, while taxonomic domain, competition and achievement, and leisure time evaluation factors are in the background.

According to the results of in-group comparison of students' esports participation motivation scale scores; a statistically significant difference was found according to the variables of monthly income level, preferred game type, father's education level and the belief of obtaining critical gains related to esports by taking esports courses at university ($p<0.05$). No statistically significant difference was found according to the variables of gender, age group, region of residence before coming to university, personal device ownership status, weekly esports time, preferred digital device type and mother's education level ($p>0.05$).

Kumartaşlı et al. (2022) stated that esports motivation may differ according to the gender variable due to different motivational reasons and it is not similar to the findings of the study. Since a limited number of female students participated in the study, it is thought that the gender variable may cause a statistically significant difference with the increase in the number of female participants.

There are studies indicating that individuals interested in electronic sports are mostly male and students (Ecevit et al., 2018; Mustafaoğlu et al., 2018). This situation explains the participation of mostly male individuals in our research. Therefore, it can be said that in esports, as in some traditional sports branches, the interest of male participants is more intense than female participants.

Üstün et al. (2022) found statistically significant differences in the motivation to participate in esports according to gender, age and playing time variables, but did not find a statistically significant difference according to monthly income, weekly free time and employment status variables, which supports the research findings.

Choi et al. (2018) and Southern (2017) state that the structure of the family is also a determining factor in esports motivation. Especially with the changing living conditions, fathers' role differences in their children's lives have changed and they have started to spend more time with their children and take more responsibility for their children compared to the past (Kuzucu, 2011). For this reason, it is thought that fathers create a change in their children's motivation, especially in esports.

The fact that there is a significant difference in favor of those who think that they have achieved critical gains according to the variable of the belief of obtaining critical gains related to esports by taking an esports course at university can be said that the esports course can create awareness in students and affect their motivation levels. As a matter of fact, Turan et al. (2023) stated in their study that attitude can change with appropriate teaching methods. It can be said that motivation levels can also change with the change in attitude, which is a perceptual process.

As a result, this research analyzed the motivation for the ever-developing esports branch according to some variables. While some variables were found to cause significant differences in esports motivation, some variables were found not to cause significant differences. The analyses in this study may be affected by developing technology and generational changes, and tried to summarize the current situation within the framework of current conditions.

KAYNAKLAR

- Adams, K. L., Billings, A. C., Bowman, N., Coble, J., Cranmer, G. A., Devia-Allen, G., ... et al. (2019). *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon*. Rowman & Littlefield.
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., & Yıldırım, E. (2012). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri SPSS uygulamalı*. Sakarya Kitapevi.
- Amazan-Hall, K., Chen, J. J., Chiang, K., Cullen, A. L., Deppe, M., Dormitorio, E., ... et al. (2018). Diversity and inclusion in eSports programs in higher education: Leading by example at UCI. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMs)*, 10(2), 71-80.
- Ayas, E. B. (2020). Comparison of the attitudes towards learning with the participation motivation level in e-sports players. *African Educational Research Journal*, 8(1), 83-89.
- Choi, C., Hums, M. A., & Bum, C. H. (2018). Impact of the family environment on juvenile mental health: eSports online game addiction and delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12), 2850.
- Çolak, S., Örs, A., Çolak, E., Son, M., Güzelordu, D., Çolak, T., ... et al. (2018). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeylerinin araştırılması. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (35), 121-127.

- Delello, J. A., Mcwhorter, R. R., Roberts, P., Dockery, H. S., De Giuseppe, T., & Corona, F. (2021). The rise of esports: Insights into the perceived benefits and risks for college students. *International Journal of eSports Research (IJER)*, 1(1), 1-19.
- Ecevit, R. G., Tunçe, F., Karaoğlu, O., Şahin, E., & Özer, M. K. (2018). Elektronik spor ve elektronik sporcular üzerine betimsel bir inceleme. *Journal of Health and Sport Sciences*, 1(1), 23-28.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). Esport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBPL)*, 2(1), 13-29.
- Gül, M., Gül, O., & Uzun, R. (2019). Participation motivation scale for e-sports: Validity and reliability study (pmses). *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 21(2), 281-294. DOI: 10.15314/tsed.563111
- Güler, H., & Özmaden, M. (2023). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı farkındalıkları ile serbest zaman tatmin düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *ROL Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 1-21.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18.
- Jiusto, S., & Dibiasio, D. (2006). Experiential learning environments: Do they prepare our students to be self-directed, life-long learners?. *Journal of Engineering Education*, 95(3), 195-204.
- Kilci, A. K., & Yalçın, S. (2020). Dijital spor oyunları oynama motivasyonu'nun ahlâki karar alma tutumlarına etkisi: espor oyuncularını üzerine bir araştırma. *International Social Sciences Studies Journal*, 6(68), 3641-3649.
- Kumartaşı, M., Yıldırım, S., & Akıncı, A. Y. (2022). Examination of the Attitudes of Students of the Faculty of Sports Sciences Towards Digital Games MAKÜ-SDÜ. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 5(Özel Sayı 1), 653-666.
- Kuzucu, Y. (2011). Değişen babalık rolü ve çocuk gelişimine etkisi The changing role of fathers and its impact on child development. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(35), 79-89.
- Lee, D., & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *ICHPER-SD Journal of Research*, 6(2), 39-44.
- Ma, S. C., Byon, K. K., Jang, W., Ma, S. M., & Huang, T. N. (2021). Esports spectating motives and streaming consumption: Moderating effect of game genres and live-streaming types. *Sustainability*, 13(8), 4164.
- Marsh, B. A., Andre, T. L., & Payton, S. L. (2020). *Esports on campus: Challenges, considerations, and opportunities*. In Higher Education Response to Exponential Societal Shifts IGI Global.
- Meng-Lewis, Y., Wong, D., Zhao, Y., & Lewis, G. (2022). Understanding complexity and dynamics in the career development of eSports athletes. *Sport Management Review*, 25(1), 106-133.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., & Yasacı, Z. (2018). E-spor oyuncularının demografik özellikleri, oyun oynama süreleri ve başarılarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122.
- Qian, T. Y., Wang, J. J., Zhang, J. J., & Lu, L. Z. (2020). It is in the game: Dimensions of esports online spectator motivation and development of a scale. *European sport management quarterly*, 20(4), 458-479.
- Southern, N. (2017). The rise of eSports: A new audience model and a new medium. *BA camdiate, department of mathematics, California State University Stanislaus*, (1), 65-68.

Terranova, C. D. (2022). *Perceived impact of collegiate esports on students and the college*. Wilmington University.

Turan, S., Zehir, T., İlgin, Ö., & Soyer, F. (2023). Beden eğitimine yönelik tutum ve öz yeterlikte işbirlikli öğrenme modelinin etkileri. *ROL Spor Bilimleri Dergisi, 4(1)*, 176-194.

Üstün, F., Öz, N. D., Önal, F., Demirci, Y. E., & Akbaba, S. (2022). Üniversite öğrencilerinin e-spor katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 2(2)*, 128-137.

Üstün, F., Öz, N. D., Önal, F., Demirci, Y. E., & Akbaba, S. (2022). Üniversite öğrencilerinin e-spor katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 2(2)*, 128-137.

Yıldız, M., Kırtepe, A., & Baydili, K. N. (2020). Lisanslı E-spor katılımcıların motivasyon düzeylerinin incelenmesi. *Journal of History School, (47)*, 2823- 2835.

KATKI ORANI CONTRIBUTION RATE	AÇIKLAMA EXPLANATION	KATKIDA BULUNANLAR CONTRIBUTORS
Fikir ve Kavramsal Örgü <i>Idea or Notion</i>	Araştırma hipotezini veya fikrini oluşturmak <i>Form the research hypothesis or idea</i>	Muhammet Eyüp UZUNER
Tasarım <i>Design</i>	Yöntem ve araştırma desenini tasarlamak <i>To design the method and research design.</i>	Muhammet Eyüp UZUNER
Literatür Tarama <i>Literature Review</i>	Çalışma için gerekli literatürü taramak <i>Review the literature required for the study</i>	Muhammet Eyüp UZUNER
Veri Toplama ve İşleme <i>Data Collecting and Processing</i>	Verileri toplamak, düzenlemek ve raporlaştırmak <i>Collecting, organizing and reporting data</i>	Muhammet Eyüp UZUNER
Tartışma ve Yorum <i>Discussion and Commentary</i>	Elde edilen bulguların değerlendirilmesi <i>Evaluation of the obtained finding</i>	Muhammet Eyüp UZUNER
Destek ve Teşekkür Beyanı/ Statement of Support and Acknowledgment		
Bu çalışmanın yazım sürecinde katkı ve/veya destek alınmamıştır. <i>No contribution and/or support was received during the writing process of this study.</i>		
Çatışma Beyanı/ Statement of Conflict		
Araştırmacıların araştırma ile ilgili diğer kişi ve kurumlarla herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması yoktur. <i>Researchers do not have any personal or financial conflicts of interest with other people and institutions related to the research.</i>		
Etik Kurul Beyanı/ Statement of Ethics Committee		
Bu araştırma, Kocaeli Üniversitesi Etik Kurulunun E-10017888-605.01-396523 sayılı kararı ile yürütülmüştür. <i>This research was conducted with the decision of Kocaeli University Ethics Committee numbered E-10017888-605.01-396523.</i>		



Bu eser [Creative Commons Atıf-Gayri Ticari 4.0 Uluslararası Lisansı \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) ile lisanslanmıştır.