

Kış Sporları Sporcularının E-Spor Tutumları Üzerine Bir Araştırma

Murat Turan¹

Buğra Çağatay Savaş²

Muhammet Mavibaş³

Özet

Amaç: Bu araştırma, Erzurum ilinde kış sporlarıyla ilgilenen sporcuların e-spora yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Son yıllarda hızla gelişen ve geniş bir kitleye hitap eden e-spor, özellikle gençler arasında ilgi görmektedir. Bu bağlamda, kış sporlarıyla uğraşan sporcuların e-spora yönelik tutumlarının incelenmesi, bu yeni nesil spor dalına olan bakış açılarını ve ilgilerini anlamak açısından önem taşımaktadır.

Yöntem: Araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Çalışma evrenini Erzurum’da kış sporlarıyla uğraşan sporcular oluştururken, araştırma grubunu gönüllü olarak katılım sağlayan 55 kadın ve 92 erkek olmak üzere toplam 147 sporcu oluşturmuştur. Katılımcıların demografik bilgilerini belirlemek için araştırmacılar tarafından geliştirilen “Kişisel Bilgi Formu” kullanılmıştır. E-spora yönelik tutumlarını ölçmek amacıyla ise Savaş ve Turan (2023) tarafından geliştirilen, bilişsel, duygusal ve davranışsal olmak üzere üç alt boyuttan ve toplam 18 maddeden oluşan 5’li Likert tipi “E-Spor Tutum Ölçeği” uygulanmıştır. Verilerin normal dağılıma uygun olup olmadığı çarpıklık ve basıklık testleri ile incelenmiştir. Katılımcıların demografik özelliklerinin analizi için frekans analizi, e-spor tutum ölçeği genel ortalama ve alt boyutların ortalamasını tespit etmek için betimsel istatistik uygulanmıştır. İkili gruplar arasındaki farkları test etmek için Bağımsız Örneklem T testi, ikiden fazla grubun karşılaştırılması için ise Tek

- 1 Erzurum Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Erzurum-ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3865-7134>, muratturan@erzurum.edu.tr
- 2 Erzurum Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Erzurum- ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8698-6311>, bugra.savas@erzurum.edu.tr
- 3 Erzurum Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Erzurum- ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2771-2521>, muhmmet.mavibas@erzurum.edu.tr

Yönlü ANOVA testi kullanılmıştır. Tek Yönlü ANOVA testinde varyansların homojenliği Levene F testi ile değerlendirilmiş ve tüm varyansların homojen olduğu görülmüştür.

Bulgular: Katılımcıların eğitim düzeylerine göre e-spor tutumlarının karşılaştırılması sonucunda davranışsal alt boyutta anlamlı farklılıklar tespit edilirken, cinsiyet, yaş, spor türü ve sporculuk süresi değişkenlerinde gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Sonuçlar: Eğitim düzeyine göre yapılan karşılaştırmada, lise mezunu katılımcıların, lisans mezunlarına kıyasla daha yüksek bir e-spor tutumuna sahip oldukları ortaya çıkmıştır. Ayrıca, kış sporları ile uğraşan sporcuların genel e-spor tutumlarının orta düzeyde olduğu belirlenmiştir.

GİRİŞ

Teknoloji alanındaki hızlı gelişmeler, spor alanında da yeni yaklaşımların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu yeniliklerden biri de “elektronik spor” olarak adlandırılan bir alandır. Elektronik sporun ve bilgisayar oyunlarının gelişimi, başlangıçta “arcade” adı verilen salonlarda başlamıştır. İnternetin yaygınlaşması ve LAN (yerel ağ) kafelerinin ortaya çıkışıyla birlikte, oyuncular aynı çatı altında toplanarak arcade salonu anlayışı bir adım ileriye taşınmıştır (Bulut ve ark., 2021). İnternet üzerinden ya da büyük organizasyonlarla kurulan yerel ağ bağlantıları, internet kafelerin yerel rekabet ortamını küresel bir düzeye ulaştırmıştır. Elektronik sporların ilk ödüllü turnuvası “Red Annihilation” adı altında 1997 yılında İngiltere’de düzenlenmiştir. Bu hızlı büyümenin bir sonucu olarak, aynı yıl Angel Munoz adlı bir girişimci tarafından kurulan “Cyberathlete Professional League” (www.computergames.com) adlı organizasyon, dünya çapında elektronik sporlara olan ilgiyi artırmıştır (Ersoy, 2002). Böylece, elektronik spor olarak adlandırılan bu kavram, endüstriyel devrimin bir parçası olmaya başlamış ve büyümeye devam etmektedir (Ayhan, 2002). Günümüzde uluslararası düzeyde birçok resmi ve özel elektronik spor turnuvası düzenlenmektedir. Bu turnuvalar arasında Dünya Kupası (World Cyber Game), Avrupa Şampiyonası (European Nations Championship), Uluslararası Lig (International Premiership Series), Elektronik Spor Amatör Ligi (Esl Amateur Series) ve Elektronik Spor Profesyonel Ligleri (Esl Pro Series) yer almaktadır. Elektronik spor müsabakaları ise farklı kategorilere ayrılmaktadır (Bulut ve ark., 2021).

E-spor, dijital oyunların rekabetçi bir formatta organize edilmesiyle ortaya çıkan ve küresel çapta milyonlarca oyuncu ve izleyiciyi bir araya getiren bir sektör haline gelmiştir. Bu sektör, teknolojinin hızla gelişmesi ve genç nesillerin dijital medyaya olan yoğun ilgisiyle büyümektedir. E-spor,

hem eğlence hem de profesyonel spor bağlamında değerlendirilmektedir ve bu yönüyle birçok ekonomik, sosyal ve kültürel araştırmaya konu olmaktadır (Huettermann ve ark., 2023). Dünya çapında hızla büyüyen bu sektör, 2023 yılı itibarıyla 1.5 milyar doları aşan gelirler üretmiş ve 500 milyondan fazla izleyiciye ulaşmıştır (Jo & Shin, 2024).

Sponsorluk, e-spor sektörünün en önemli gelir kaynaklarından biri olarak öne çıkmaktadır. E-spor izleyicilerinin algıları üzerine yapılan çalışmalar, sponsorlukların, özellikle marka algısı ve satın alma niyetleri üzerinde önemli etkiler yarattığını göstermektedir. Cuesta-Valiño ve ark. (2022), sponsorluk stratejilerinin izleyicilerle daha derin bir bağ kurulmasına katkı sağladığını ve bu bağlamda sponsorların algılanan dürüstlüğü, takım kimliği ve spor etkinliklerinin çekiciliği gibi unsurların belirleyici olduğunu ifade etmektedir. Bu durum, sponsorlar için e-sporun yalnızca bir reklam platformu olmanın ötesinde, marka değerini artıran stratejik bir araç olduğunu ortaya koymaktadır.

E-sporun metaverse ve NFT gibi yeni teknolojilerle olan ilişkisi, sektörün gelişiminde dönüştürücü bir etkiye sahiptir. Metaverse, izleyicilere ve oyunculara sanal ortamda daha etkileşimli ve sürükleyici bir deneyim sunarken, NFT'ler dijital varlıkların sahiplenilmesi ve ticareti gibi yenilikçi gelir modellerini mümkün kılmaktadır. Jo ve Shin (2024), metaverse'in e-spor etkinliklerini dijital ortamda yeniden tanımlayarak hem organizatörler hem de izleyiciler için yeni fırsatlar sunduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda, e-spor ekosistemi, teknolojinin sunduğu bu yenilikçi araçlarla daha geniş bir kitleye erişim sağlamaktadır.

Pandemi dönemi, e-sporun sosyal bağlantı ve psikolojik sağlık üzerindeki potansiyel etkilerini anlamak için önemli bir fırsat sunmuştur. Shan ve ark. (2023), e-spor katılımının özellikle sosyal izolasyon dönemlerinde bireylerin sosyal bağlılıklarını artırmada önemli bir rol oynadığını ve bu yönüyle sosyal bir araç olarak değerlendirilebileceğini göstermiştir. Aynı şekilde, Soares ve ark. (2022), e-sporun sosyal bağlantıyı güçlendirerek depresyon, kaygı ve stres gibi psikolojik sorunların azaltılmasına yardımcı olabileceğini ifade etmektedir. Bu bulgular, e-sporun yalnızca bir eğlence aracı olmaktan ziyade, sosyal ve psikolojik destek sağlayan bir platform olarak da değerlendirilebileceğini ortaya koymaktadır.

E-sporun sosyal kabulü ve algılanışı, farklı kültürel bağlamlarda çeşitlilik göstermektedir. Çin'deki e-spor izleyicileri üzerinde yapılan bir araştırma, izleyicilerin takım kimliği, geçmiş deneyimlerden duyulan memnuniyet ve eğlence motivasyonlarının izleme niyetlerini güçlü bir şekilde etkilediğini ortaya koymuştur (Shi & Ren, 2023). Buna ek olarak, Hong Kong'da

yapılan bir başka çalışma, e-sporun gençler arasında sosyal ağlar geliştirmede ve dijital becerilerin kazandırılmasında önemli bir rol oynadığını, ancak sınırlı kaynakların bu alandaki gelişimi engellediğini göstermiştir (Chung ve ark., 2022). Bu bulgular, e-sporun sosyal bağlamda gençlerin becerilerini geliştirmek ve toplumsal katılımı artırmak için kullanılabileceğini göstermektedir.

E-sporun geleneksel sporlardan farklılaşan yapısı da akademik bir ilgi alanı oluşturmaktadır. Hamari ve Sjöblom (2017) tarafından yapılan bir çalışma, e-sporun geleneksel sporlarla benzer motivasyonlara sahip olduğunu, ancak dijital platformlarda gerçekleşmesi nedeniyle izleyici katılımı ve etkileşiminde farklı dinamiklere sahip olduğunu ifade etmektedir. Bu durum, e-sporun spor olarak tanımlanıp tanımlanamayacağına dair süregelen tartışmaları beslemekte ve sektörü anlamak için daha fazla araştırmayı gerektirmektedir.

E-sporun toplumsal kabulünün önündeki en büyük engellerden biri, genellikle video oyunlarının akademik başarıyı engellediği veya zararlı bir bağımlılık yarattığı yönündeki olumsuz algılardır (Chung ve ark., 2022). Ancak, e-sporun profesyonelleşmesi ve akademik kurumlar tarafından tanınması, bu algıları değiştirmeye başlamıştır. Üniversiteler tarafından sunulan e-spor bursları ve eğitim programları, bu alanın bir kariyer seçeneği olarak kabul görmesine katkı sağlamaktadır.

E-Spor, Elektronik Spor kavramının kısaltmasıdır. Durak (2020)'a göre, E-Spor, çevrimiçi video oyunları aracılığıyla spor ortamında görülen rekabet ve takımlar arasındaki mücadeleyi birleştiren modern bir spor dalıdır. Wagner (2006) ise E-Sporu, profesyonel kurallar çerçevesinde dijital ortamda oynanan karşılıklı bilgisayar oyunları olarak tanımlamaktadır. E-Sporun geçmişten günümüze olan gelişimi iki ana dönemde ele alınabilir: Atari döneminden internetin yaygınlaşmasına kadar olan süreç ve internet sonrası dönem. Şakar (2021), Atari oyunlarının ortaya çıkışıyla oyun kültürünün gelişmeye başladığını ifade etmektedir. 1980'lerin sonlarında popülerleşen oyunlardan elde edilen gelir, oyun sektörünün büyüklüğünü gözler önüne sermiş ve bu alanın bir sektör haline gelmesine olanak sağlamıştır. 1990'ların sonunda internetin yaygınlaşması ve elektronik cihazların daha erişilebilir hale gelmesiyle dijital oyunlar herkesin evine girmiş, internetin sunduğu "çevrimiçi" olma özelliği dijital oyunlara farklı bir boyut katmıştır (Şakar, 2021). Bu durum, E-Spor oyuncularının farklı ülkelerden rakiplerle yarışmasına ve kendilerini kanıtlamasına fırsat vermiştir. Günümüzde E-Spor, insanların ruhsal olarak rahatlamasını sağlayan, her yaşta insana hitap eden ve aynı zamanda yeni iş olanakları sunan bir alan haline gelmiştir (Alioğlu & Algül, 2021).

Elektronik sporu, modern spor tanımlarıyla karşılaştırdığımızda, gönüllü ve içsel motivasyona dayalı bir oyun olduğu görülmektedir. Her ne kadar kuralların yönetimi zor olsa da belirli bir süre, katılımcı sayısı gibi kurallar mevcuttur ve sonucunda kazanan ve kaybedenin olduğu bir karşılaşma söz konusudur. Bu karşılaşmalar, strateji, takım motivasyonu ve taktik gibi beceriler gerektirmektedir. Bir e-sporcunun, klavye ve fare kullanarak dakikada 400 hareket yapılabilmesi, fiziksel yetenek bağlamında önemli bir gösterge olarak kabul edilmektedir. Dünya E-Spor Oyunları ve Dünya Siber Oyunları gibi organizasyonların yanı sıra Uluslararası E-Spor Federasyonu gibi yönetici organlar bulunmaktadır (Jenny ve ark., 2017; Schaeperkoetter ve ark., 2017; Yüksekü & Kaplanoğlu, 2018).

E-spor, pek çok spor dalında olduğu gibi hem zihinsel hem de fiziksel yeteneklerin bir arada kullanılmasını gerektiren bir spor dalıdır. Bu spor, okçuluktaki hızlı tepki süresi, futboldaki güçlü refleksler ve satrançtaki stratejik düşünme becerisi gibi farklı niteliklere ihtiyaç duyar ve bu yönleriyle birçok spor dalıyla benzerlikler taşır (Akin, 2008). Dijital oyunların farklı platformlarda, çeşitli ekipmanlarla oynanması, oyuncularını mesafe gözetmeksizin rekabetçi bir ortamda bir araya getirmekte ve bu mücadelelerin geniş kitleler tarafından izlenebilmesi, E-sporun bir spor dalı olarak kabul görmesine katkı sağlamaktadır (Kane ve ark., 2017). Kış sporlarının hem adrenalin hem de doğa sporu olmasından dolayı bu sporla ilgilenen bireylerin çok yönlü bir bakış açısına sahip olmaları da önemli bir durumu ifade etmektedir. Özellikle üniversite öğrencilerinin kış sporlarına bakış açısına bağlı olarak e-sporla yönelimleri de kış sporlarının e-spor uygulamalarında önemli bir yer tutacaktır (Turan ve ark. 2022).

Bu araştırma, kış sporları sporcularının e-spora yönelik tutumlarını incelemeyi ve geleneksel sporlar ile dijital sporlar arasındaki ilişkiyi anlamayı amaçlamaktadır. E-sporun, sporcuların zihinsel dayanıklılık, stratejik düşünme ve boş zamanlarını değerlendirme gibi alanlardaki etkisi, kış sporcularının performans ve motivasyon süreçlerine katkıda bulunabilir. Kış sporcularının mevsimsel aralarda e-sporla ilgilenmeleri, onların teknolojiye adaptasyonlarını ve yeni rekabetçi platformlara yönelimlerini anlamak açısından önemlidir. Bu çalışma, kış sporları ve e-spor arasındaki sinerjiyi araştırarak, spor yönetimi ve antrenman süreçlerinde yenilikçi yaklaşımlar geliştirilmesine katkı sağlamayı hedeflemektedir.

YÖNTEM

Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, Erzurum ilinde kış sporlarıyla ilgilenen sporcuların e-spora yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Son yıllarda hızla gelişen ve geniş bir kitleye hitap eden e-spor, özellikle gençler arasında ilgi görmektedir. Bu bağlamda, kış sporlarıyla uğraşan sporcuların e-spora yönelik tutumlarının incelenmesi, bu yeni nesil spor dalına olan bakış açılarını ve ilgilerini anlamak açısından önem taşımaktadır.

Araştırma Modeli

Bu araştırma, Erzurum ilinde kış sporları yapan sporcuların e-spor tutum düzeylerinin belirli değişkenler açısından değerlendirilmesini amaçlayan betimsel bir tarama modeline dayanmaktadır. Tarama modelinde, mevcut veya geçmiş bir durum olduğu gibi, herhangi bir değişiklik yapılmadan ortaya konulmaktadır (Karasar, 2008).

Araştırma Grubu

Çalışmanın evrenini Erzurum'da kış sporlarıyla ilgilenen sporcular oluştururken, örneklem grubunu gönüllü olarak katılan 55 kadın, 92 erkek olmak üzere toplam 147 sporcu oluşturmuştur. Çalışma grubunu oluşturan bireylerin bazı demografik bilgileri Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Çalışma grubuna dair demografik bilgiler

| Değişkenler | Kategoriler | N | % |
|------------------|------------------|----|------|
| Cinsiyet | Kadın | 55 | 37.4 |
| | Erkek | 92 | 62.6 |
| Yaş | 17-19 yaş | 68 | 46.3 |
| | 20-22 yaş | 52 | 35.4 |
| | 23 yaş ve üzeri | 27 | 18.4 |
| Spor Türü | Takım sporları | 82 | 55.8 |
| | Bireysel sporlar | 65 | 44.2 |
| Eğitim Durumu | Lise | 50 | 34.0 |
| | Lisans | 97 | 66.0 |
| Sporculuk Süresi | 1-3 yıl | 41 | 27.9 |
| | 4-6 yıl | 46 | 31.3 |
| | 7 yıl ve üzeri | 60 | 40.8 |

Tablo 1 incelendiğinde, araştırmaya katılan katılımcıların 55'i kadın (%37,4), 92'si erkektir (%62,6). Yaş dağılımına göre, 68'i (%46,3) 17 ile 19 yaş arasında, 52'si (%35,4) 20 ile 22 yaş arasında ve 27'si ise (%18,4) 23 yaş ve üzerindedir. Katılımcıların 82'si (%55,8) takım sporlarıyla, 65'i (%44,2) bireysel sporlarla ilgilenmektedir. Eğitim durumuna göre, 50'si (%34,0) lise, 97'si (%66,0) lisans seviyesindedir. Sporculuk süresi açısından, 41'i (%27,9) 1 ile 3 yıl arasında, 46'sı (%31,3) 4 ile 6 yıl arasında ve 60'i (%40,8) 7 yıl ve üzeri deneyime sahiptir.

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu

Katılımcıların demografik özelliklerini (Cinsiyet, Yaş, Spor Türü, Eğitim Durumu ve Sporculuk Süresi) tespit etmek amacıyla araştırmacılar tarafından oluşturulan “Kişisel Bilgi Formu” kullanılmıştır.

E-Spor Tutum Ölçeği

E-Spor tutum ölçeği, Savaş ve Turan (2023) tarafından geliştirilmiştir. Toplamda 18 maddeden ve 3 alt boyuttan oluşan ölçek 5'li likert tipindedir. Derecelendirme (5) “kesinlikle katılıyorum” (4) “katılıyorum”, (3) “katılıyorum”, (2) “katılmıyorum” ve (1) “kesinlikle katılmıyorum” biçimindedir. Ölçekte 3 madde ters kodlanmaktadır. İlgili alt boyutlar bilişsel (1,2,3,4,5,6), duyuşsal (7,8,9,10,11,12) ve davranışsaldır (13,14,15,16,17,18). Savaş ve Turan (2023) tarafından yapılan geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasında, ölçeğin tamamı için Cronbach Alpha katsayısını 0.92, bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutları için ise sırasıyla 0.93, 0.88 ve 0.88 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin bu araştırma için yapılan güvenilirlik testleri sonucunda tamamı için Cronbach Alpha katsayısı 0.897, bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutları için ise sırasıyla 0.765, 0.756 ve 0.801 olduğu saptanmıştır (Tablo 2). Cronbach Alpha değerinin 0.70 üzerinde olması ölçeğin güvenilirliğine kanıt sağlamaktadır (Alpar, 2013). Bu sonuçlar çerçevesinde ölçeğin araştırma için güvenilir olduğuna karar verilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırmaya dahil edilen katılımcılardan alınan verilerin istatistiksel analizi için Windows 11 altında çalışan Statistical Package for Social Sciences (SPSS) versiyon 22 yazılımı kullanılmıştır. Verilerin normal dağılıma uygunluğu çarpıklık ve basıklık testleri kullanılarak değerlendirilmiştir. Araştırmada tüm veriler ortalama (\bar{X}) ve standart sapma (SS) olarak sunulmuştur. İkili karşılaştırma grupları için Bağımsız Örneklem T testi, ikiden fazla karşılaştırma grupları için ise One-Way ANOVA testi kullanılmıştır. One-

Way ANOVA testinde varyansların homojenliği Levene F testi ile analiz edilmiş ve tüm varyansların homojen olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda, ANOVA tablosu yorumlanmıştır. Çalışmada kullanılan ölçeğe ve alt boyutlarına verilen yanıtların tutarlılığı Cronbach Alpha ($C\alpha$) katsayısı ile incelenmiş ve Tablo 2’de sunulmuştur. Tüm analizlerde anlamlılık düzeyi olarak $\alpha < 0.05$ olarak kabul edilmiştir.

BULGULAR

Tablo 2. Araştırma Kapsamında E-Spor Tutum Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutlarına Verilen Cevapların Tanımlayıcı İstatistikleri.

| Boyutlar | n | \bar{X} | SS | Çarpıklık | Basıklık | $C\alpha$ |
|-----------------------|-----|-----------|------|-----------|----------|-----------|
| Bilişsel Alt Boyut | 147 | 3.54 | 0.79 | -1.414 | 1.989 | 0.765 |
| Duyuşsal Alt Boyut | 147 | 3.43 | 0.75 | -1.274 | 2.429 | 0.756 |
| Davranışsal Alt Boyut | 147 | 3.04 | 0.91 | -0.334 | -0.353 | 0.801 |
| Toplam | 147 | 3.34 | 0.72 | -1.198 | 2.028 | 0.897 |

Tablo 2’de araştırmada kullanılan ölçme aracına ait elde edilen puanların ortalamaları verilmiştir. Katılımcıların bilişsel alt boyut ortalaması 3.54 ± 0.79 , duyuşsal alt boyut ortalaması 3.43 ± 0.75 ve davranışsal alt boyut ortalaması 3.04 ± 0.91 olarak belirlenmiştir. Katılımcıların E-Spor tutum ölçeği toplam puan ortalaması ise 3.34 ± 0.72 olarak tespit edilmiştir. Ölçme aracından ve alt boyutlardan edinilen puanların çarpıklık değerlerinin -2 ile +2, basıklık değerleri için ise -7 ile +7 arasında olması nedeniyle (Hair ve ark., 2010; Byrne, 2010; Garson, 2012) verilerin normal dağılım gösterdiği değerlendirilmiştir.

Tablo 3. Cinsiyet Değişkeni Açısından E-Spor Tutum Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutları Ortalamalarının Karşılaştırılması

| Boyutlar | Kategori | n | \bar{X} | SS | t | p |
|-----------------------|----------|----|-----------|------|-------|-------|
| Bilişsel Alt Boyut | Erkek | 92 | 3.56 | 0.76 | 0.369 | 0.712 |
| | Kadın | 55 | 3.51 | 0.85 | | |
| Duyuşsal Alt Boyut | Erkek | 92 | 3.45 | 0.68 | 0.369 | 0.713 |
| | Kadın | 55 | 3.40 | 0.87 | | |
| Davranışsal Alt Boyut | Erkek | 92 | 3.10 | 0.87 | 0.855 | 0.394 |
| | Kadın | 55 | 2.96 | 0.96 | | |
| Toplam | Erkek | 92 | 3.37 | 0.67 | 0.623 | 0.534 |
| | Kadın | 55 | 3.29 | 0.80 | | |

Tablo 3'te, e-spor tutum ölçeği toplam puanı ve alt boyutları ortalamalarının cinsiyet değişkeni açısından karşılaştırılmasına yönelik yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları sunulmaktadır. Sonuçlar incelendiğinde, cinsiyet değişkeni açısından bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlar ile e-spor tutum ölçeği toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (sırasıyla, $t = 0.369$, $p = 0.712$; $t = 0.369$, $p = 0.713$; $t = 0.855$, $p = 0.394$ ve $t = 0.623$, $p = 0.534$).

Tablo 4. Yaş Değişkeni Açısından E-Spor Tutum Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutları Ortalamalarının Karşılaştırılması

| Boyutlar | Kategori | n | \bar{X} | SS | $F_{(144,2)}$ | p |
|-----------------------|-----------------|----|-----------|------|---------------|-------|
| Bilişsel Alt Boyut | 17-19 yaş | 68 | 3.54 | 0.79 | 0.067 | 0.935 |
| | 20-22 yaş | 52 | 3.55 | 0.76 | | |
| | 23 yaş ve üzeri | 27 | 3.49 | 0.90 | | |
| Duyuşsal Alt Boyut | 17-19 yaş | 68 | 3.44 | 0.71 | 0.562 | 0.571 |
| | 20-22 yaş | 52 | 3.36 | 0.75 | | |
| | 23 yaş ve üzeri | 27 | 3.54 | 0.87 | | |
| Davranışsal Alt Boyut | 17-19 yaş | 68 | 3.12 | 0.84 | 1.392 | 0.252 |
| | 20-22 yaş | 52 | 2.88 | 0.93 | | |
| | 23 yaş ve üzeri | 27 | 3.18 | 0.99 | | |
| Toplam | 17-19 yaş | 68 | 3.37 | 0.65 | 0.448 | 0.640 |
| | 20-22 yaş | 52 | 3.26 | 0.73 | | |
| | 23 yaş ve üzeri | 27 | 3.40 | 0.87 | | |

Tablo 4'te, e-spor tutum ölçeği toplam puanı ve alt boyutları ortalamalarının yaş değişkeni açısından karşılaştırılmasına yönelik yapılan tek yönlü ANOVA sonuçları sunulmaktadır. Sonuçlar incelendiğinde, yaş değişkeni açısından bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlar ile e-spor tutum ölçeği toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (sırasıyla, $F_{(144,2)} = 0.067$, $p = 0.935$; $F_{(144,2)} = 0.562$, $p = 0.571$; $F_{(144,2)} = 1.392$, $p = 0.252$ ve $F_{(144,2)} = 0.448$, $p = 0.640$).

Tablo 5. Spor Türü Değişkeni Açısından E-Spor Tutum Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutları Ortalamalarının Karşılaştırılması

| Boyutlar | Kategori | n | \bar{X} | SS | t | p |
|-----------------------|------------------|----|-----------|------|-------|-------|
| Bilişsel Alt Boyut | Takım sporları | 82 | 3.57 | 0.74 | 0.612 | 0.541 |
| | Bireysel sporlar | 65 | 3.49 | 0.86 | | |
| Duyuşsal Alt Boyut | Takım sporları | 82 | 3.45 | 0.69 | 0.388 | 0.699 |
| | Bireysel sporlar | 65 | 3.40 | 0.83 | | |
| Davranışsal Alt Boyut | Takım sporları | 82 | 3.03 | 0.88 | 0.178 | 0.859 |
| | Bireysel sporlar | 65 | 3.06 | 0.94 | | |
| Toplam | Takım sporları | 82 | 3.35 | 0.67 | 0.285 | 0.776 |
| | Bireysel sporlar | 65 | 3.32 | 0.78 | | |

Tablo 5'te, e-spor tutum ölçeği toplam puanı ve alt boyutları ortalamalarının spor türü değişkeni açısından karşılaştırılmasına yönelik yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları sunulmaktadır. Sonuçlar incelendiğinde, spor türü değişkeni açısından bilişsel ($t= 0.612$, $p= 0.541$), duyuşsal ($t= 0.388$, $p= 0.699$) ve davranışsal alt boyutlar ($t= 0.178$, $p= 0.859$) ile e-spor tutum ölçeği toplam puan ortalamaları ($t= 0.285$, $p= 0.776$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Tablo 6. Eğitim Durumu Değişkeni Açısından E-Spor Tutum Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutları Ortalamalarının Karşılaştırılması

| Boyutlar | Kategori | n | \bar{X} | SS | t | p |
|-----------------------|----------|----|-----------|------|-------|-------|
| Bilişsel Alt Boyut | Lise | 50 | 3.56 | 0.83 | 0.247 | 0.805 |
| | Lisans | 97 | 3.52 | 0.78 | | |
| Duyuşsal Alt Boyut | Lise | 50 | 3.49 | 0.66 | 0.735 | 0.464 |
| | Lisans | 97 | 3.40 | 0.80 | | |
| Davranışsal Alt Boyut | Lise | 50 | 3.28 | 0.83 | 2.238 | 0.027 |
| | Lisans | 97 | 2.93 | 0.93 | | |
| Toplam | Lise | 50 | 3.44 | 0.63 | 1.278 | 0.203 |
| | Lisans | 97 | 3.28 | 0.76 | | |

Tablo 6'da e-spor tutum ölçeği toplam puanı ve alt boyutları ortalamalarının eğitim durumu değişkeni açısından karşılaştırılmasına yönelik yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları sunulmaktadır. Sonuçlar

incelendiğinde, eğitim durumu değişkeni açısından bilişsel, duyuşsal ve e-spor tutum ölçeği toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (sırasıyla, $t = 0.247$, $p = 0.805$; $t = 0.735$, $p = 0.464$; ve $t = 1.278$, $p = 0.203$). Öte yandan, eğitim düzeyi lise seviyesinde olan katılımcıların davranışsal alt boyut ortalaması (3.28 ± 0.83), eğitim düzeyi lisans seviyesinde olan katılımcıların ortalamasına (2.93 ± 0.93) kıyasla istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır ($t = 2.238$, $p = 0.027$).

Tablo 7. Sporculuk Süresi Değişkeni Açısından E-Spor Tutum Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Boyutları Ortalamalarının Karşılaştırılması

| Boyutlar | Kategori | n | \bar{X} | SS | $F_{(144,2)}$ | P |
|-----------------------|----------------|----|-----------|------|---------------|-------|
| Bilişsel Alt Boyut | 1-3 yıl | 41 | 3.45 | 0.85 | 0.470 | 0.626 |
| | 4-6 yıl | 46 | 3.52 | 0.84 | | |
| | 7 yıl ve üzeri | 60 | 3.61 | 0.72 | | |
| Duyuşsal Alt Boyut | 1-3 yıl | 41 | 3.30 | 0.80 | 1.223 | 0.297 |
| | 4-6 yıl | 46 | 3.41 | 0.73 | | |
| | 7 yıl ve üzeri | 60 | 3.53 | 0.73 | | |
| Davranışsal Alt Boyut | 1-3 yıl | 41 | 3.00 | 0.97 | 0.242 | 0.785 |
| | 4-6 yıl | 46 | 3.12 | 0.88 | | |
| | 7 yıl ve üzeri | 60 | 3.02 | 0.89 | | |
| Toplam | 1-3 yıl | 41 | 3.25 | 0.79 | 0.445 | 0.641 |
| | 4-6 yıl | 46 | 3.35 | 0.70 | | |
| | 7 yıl ve üzeri | 60 | 3.39 | 0.69 | | |

Tablo 7'de e-spor tutum ölçeği toplam puanı ve alt boyutları ortalamalarının sporculuk süresi değişkeni açısından karşılaştırılmasına yönelik yapılan tek yönlü ANOVA sonuçları sunulmaktadır. Sonuçlar incelendiğinde, sporculuk türü değişkeni açısından bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlar ile e-spor tutum ölçeği toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (sırasıyla, $F_{(144,2)} = 0.470$, $p = 0.626$; $F_{(144,2)} = 1.223$, $p = 0.297$; $F_{(144,2)} = 0.242$, $p = 0.785$ ve $F_{(144,2)} = 0.445$, $p = 0.641$).

TARTIŞMA VE SONUÇ

Modern çağ ile birlikte teknoloji alanındaki gelişmeler insanların dijital teknolojilere oldukça zaman ayırmasına neden olabilmektedir. Özellikle

önceden eğlence merkezlerinde insanların zaman harcadığı bilgisayar ve oyun konsolları son yıllarda birçok kişinin satın alarak evinde ve ofisinde bireysel oynamaya ek olarak internet aracılığı ile küresel ağlarda rekabet edebilmektedirler. Kış sporları doğayla mücadele eden insanın bedensel hareketlerini yansıttığı bir mücadelenin karşılığıdır. Günümüz dünyasında dijitalleşen hayatın içerisinde doğa şartlarının ağır olmasına maruz kalmadan yapılacak antrenman ve müsabaka ortamları da bir değişim yaşamaktadır. Burada insanın doğası gereği mücadele her ortamda verilebilmektedir. Bazen insanlar doğaya çıkıp aktif spor yapabiliyorken bazen de bilgisayar karşısında bu mücadeleyi ekran komutları aracılığıyla yapabilmektedir (Alaeddinoğlu, Kaya, 2016). Bilgisayar ve oyun konsollarının yanı sıra akıllı telefonlardan da bu deneyimi yaşanabilmektedir. Akıllı telefonlardaki uygulama marketleri incelendiğinde çok fazla sayıda rekabete dayalı oyunların olduğu ve bu oyunların milyonlarca kişi tarafından indirilerek oynandığı görülmektedir. Bu durumun akıllı telefon kullanan kişilerin e-spora olan ilgilerini artırdığını gösterebilmektedir. Geleneksel spor ile ilgilenen sporcuların sürekli rekabet halinde olduklarından dolayı psikolojik olarak bu tür oyunlara da yönelebilecekleri düşünülmektedir. Kış sporu ile ilgilenen sporcuların yarışmaları belirli aylarda yapıldığından dolayı kış sporcularının rekabet motivasyonlarını dijital rekabet içeren oyunlar ile karşılama girişiminden bulunacakları varsayımı ile bu araştırma gerçekleştirilmiştir. Bu gerekçe ile yapılan bu çalışmada elde edilen bulgular incelendiğinde kış sporları ile ilgilenen sporcuların bilişsel alt boyut ortalamalarının “Yüksek” düzeyde, duyuşsal alt boyut ortalamalarının “Yüksek” düzeyde, davranışsal alt boyut ortalamalarının “Orta” düzeyde, genel e-spor tutum düzeylerinin ise “Orta” düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçların sebebinin ise sporcuların e-spora ilişkin yeterince bilgi sahibi oldukları ve e-sporlara karşı ilgilerinin olduğu fakat sürekli antrenman yapmaları ve yarışmalara katılmaları sebebiyle serbest zaman yetersizliğinden dolayı e-sporu tam olarak davranışsal boyuta taşıyamadıkları düşünülmektedir.

Katılımcıların e-spor tutumlarının cinsiyetlerine göre karşılaştırılması sonucunda, gruplar arasında anlamlı farklılıklara rastlanmamıştır. Benzer düzeyde e-spor tutumuna sahip oldukları tespit edilmiştir. Katılımcıların e-spor tutumlarının cinsiyetlerine göre farklılık göstermemesi, e-sporun hem kadınlar hem de erkekler arasında giderek popülerleşmesi ve ilgi düzeylerinin benzerleşmesiyle açıklanabilir.

Katılımcıların e-spor tutumlarının yaşlarına göre karşılaştırılması sonucunda, gruplar arasında anlamlı farklılıklara rastlanmamıştır. Farklı yaş gruplarının benzer düzeyde e-spor tutumuna sahip oldukları tespit edilmiştir. Katılımcıların e-spor tutumlarının yaşlarına göre anlamlı bir fark

göstermemesinin sebepleri arasında, e-sporun farklı yaş grupları için benzer şekilde cazip ve eğlenceli bir etkinlik olması yer alabilir. Ayrıca, e-sporun yalnızca oyun oynama değil, izleyicilik, topluluk etkileşimi ve rekabetçi bir alan olarak her yaş grubuna hitap edebilecek çok yönlü bir yapıya sahip olması, bu tutum benzerliğini açıklayabilir.

Katılımcıların e-spor tutumlarının yaptıkları spor branşı türüne göre karşılaştırılması sonucunda, gruplar arasında anlamlı farklılıklara rastlanmamıştır. Hem takım hem de bireysel sporlar ile ilgilenen sporcuların benzer düzeyde e-spor tutumuna sahip oldukları tespit edilmiştir. Katılımcıların e-spor tutumlarının, yaptıkları spor branşı türüne göre anlamlı bir fark göstermemesi, e-sporun artık çok daha geniş bir kitleye hitap etmesi ve geleneksel sporlardan bağımsız olarak popülerleşmesiyle açıklanabilir. Hem takım hem de bireysel sporcular, dijital dünyada e-spor hakkında benzer bilgilere sahip olup, aynı medya platformlarından etkileniyor olabilirler.

Katılımcıların e-spor tutumlarının yaptıkları spor branşı türüne göre karşılaştırılması sonucunda, bilişsel ve duyuşsal alt boyutları ile genel e-spor tutumlarında gruplar arasında anlamlı farklılıklara rastlanmamış olup davranışsal boyutta anlamlı farklılıklara rastlanmıştır. Elde edilen sonuçlara göre lise eğitimi düzeyinde olanların lisans eğitim düzeyinde olanlara oranla daha yüksek düzeyde davranışsal boyutta e-spora ilişkin tutumlarının olduğu tespit edilmiştir. Davranışsal boyutta anlamlı bir fark bulunması, lise eğitimi düzeyindeki bireylerin e-spora ilişkin daha aktif bir tutum sergilemeleriyle açıklanabilir. Lise öğrencileri, e-spora olan ilgilerini ve katılımlarını daha fazla gösteriyor olabilirler, çünkü bu yaş grubunun dijital oyunlara, çevrimiçi etkileşimlere ve eğlenceye olan ilgisi genellikle daha yüksektir. Buna karşılık, lisans eğitimi düzeyindeki bireyler, daha fazla akademik sorumluluk ve farklı yaşam odakları nedeniyle e-spor ile ilgili davranışsal düzeyde daha düşük bir katılım gösterebilirler.

Kış sporları ile ilgilenen sporcuların e-spor tutumlarının sporculuk sürelerine göre karşılaştırılması sonucunda, gruplar arasında anlamlı farklılıklara rastlanmamıştır. Farklı sporculuk süresine sahip olanların benzer düzeyde e-spor tutumuna sahip oldukları tespit edilmiştir. Kış sporları, fiziksel ve teknik becerilere dayalı olarak yoğun antrenman ve disiplin gerektiren branşlar olsa da, sporcuların e-sporla ilgili tutumları büyük ölçüde bireysel ilgi alanlarına, dijital medya kullanımına ve kişisel tercihlere dayanıyor olabilir. Dolayısıyla, sporculuk süresi ne kadar uzun olursa olsun, e-sporla ilgili tutumlar arasında önemli bir farklılık ortaya çıkmamış olabilir. Ayrıca, kış sporları sporcularının e-spora olan ilgisi, sporculuk sürelerinden bağımsız olarak benzer düzeyde gelişmiş olabilir.

Bu bulgular, kış sporları sporcularının e-spor tutumlarına ilişkin önemli veriler sağlamaktadır. Katılımcıların bilişsel ve duygusal alt boyutlarda yüksek, davranışsal alt boyutta ise orta düzeyde tutum sergiledikleri görülmüştür. Bu durum, sporcuların e-spor hakkında bilgi sahibi olduklarını ve ilgi duyduklarını, ancak bu ilgiyi davranışsal bir katılıma dönüştürememelerinin zaman ve motivasyon eksikliği gibi faktörlerden kaynaklanabileceğini göstermektedir. Özellikle yoğun antrenman programları ve yarışma takvimleri, bu davranışsal kısıtlamaların temel nedenleri arasında sayılabilir.

Araştırmada cinsiyet, yaş, spor türü ve sporculuk süresi gibi değişkenler açısından anlamlı farklılıkların bulunmaması, e-sporun farklı demografik gruplara eşit şekilde hitap ettiğini göstermektedir. Bu bulgu, e-sporun popüleritesini destekleyen literatürdeki önceki çalışmalarla uyumludur. Örneğin, Hamari ve Sjöblom'un (2017) e-spor motivasyonları üzerine yaptığı çalışmada, e-sporun sosyal bağlar ve eğlence faktörleri üzerinden geniş bir kitleyi etkilediği vurgulanmıştır. Ayrıca, Seo ve Jung'un (2016) çalışması, e-sporun özellikle genç kitleler arasında yalnızca bir oyun olarak değil, aynı zamanda bir topluluk oluşturma aracı olarak da görüldüğünü göstermiştir.

Soares ve ark. (2022), COVID-19 pandemisi sırasında e-sporun sosyal bağlantılar üzerindeki olumlu etkilerini ele almış ve e-sporun bireylerin izolasyon sırasında sosyal bağlarını güçlendirdiğini ortaya koymuştur. Bu, e-sporun sosyal bağlanma mekanizması olarak işlev gördüğüne dair güçlü bir kanıt sunmaktadır. Benzer şekilde, Qian ve arkadaşlarının (2020) e-spor tüketici motivasyonları üzerine yaptıkları çalışmada, e-sporun izleyicilik ve katılımcılık açısından bireylerin sosyal ihtiyaçlarını karşıladığı belirtilmiştir.

Eğitim düzeyi açısından lise mezunlarının lisans mezunlarına kıyasla davranışsal alt boyutta daha yüksek e-spor tutumları sergiledikleri görülmüştür. Bu durum, lise mezunlarının dijital oyunlara daha fazla zaman ayırabilmeleri ve bu oyunlara olan ilgilerinin daha yüksek olmasıyla açıklanabilir. Aynı şekilde, Kim ve Kim'in (2009) çalışması, genç bireylerin e-spor etkinliklerine olan ilgisinin takım kimliği ve rekabet gibi unsurlarla güçlendiğini ortaya koymuştur.

Araştırma bulgularında, spor branşı açısından anlamlı bir fark bulunmaması, e-sporun hem takım hem de bireysel sporcular arasında eşit derecede popüler olduğunu göstermektedir. Bu, Seo'nun (2013) e-spor üzerine yaptığı çalışmada ortaya konan, e-sporun bireysel becerilerden ziyade stratejik düşünme ve topluluk oluşturma yönüyle öne çıktığı bulgusuyla uyumludur. Ayrıca, Şakar'ın (2021) e-spor kültürü üzerine yaptığı araştırma,

bireylerin sosyal medya ve dijital platformlar aracılığıyla e-spora olan ilgisinin arttığını vurgulamıştır.

Sporculuk süresi açısından anlamlı bir fark olmaması, e-sporun bireysel ilgi ve dijital medya kullanımıyla şekillendiğini düşündürmektedir. Tang ve Fox'un (2016) çalışması, bireylerin dijital oyunlarla olan etkileşimlerinin yaşam boyu sürdüğünü ve bu tür etkinliklere olan ilgilerinin, profesyonel spor deneyimlerinden bağımsız olarak şekillendiğini ortaya koymuştur. Bu bulgu, sporculuk süresine dayalı farklılıkların neden sınırlı olduğunu açıklayabilir.

E-sporun sosyal bağları güçlendirme ve bireylerin rekabetçi ruhunu tatmin etme potansiyeli, eğitim ve spor yönetimi alanında yenilikçi yaklaşımlar geliştirilmesine olanak tanımaktadır. Jenny ve arkadaşları (2017), e-sporun eğitim kurumları tarafından bir öğrenme aracı olarak kullanılabilirliğini ve genç bireylerin dijital becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunabileceğini belirtmiştir. Ayrıca, Durak (2020), e-sporun ekonomik bir endüstri olarak büyüyerek yeni kariyer olanakları sunduğunu ve gençler için hem eğlence hem de meslek fırsatları yarattığını göstermiştir.

Bu araştırma, kış sporcularının e-spor tutumlarına yönelik önemli bulgular sunmakla birlikte, daha kapsamlı sonuçlar elde etmek için şu öneriler geliştirilebilir: Öncelikle, daha geniş bir örneklem grubuyla çalışılarak farklı bölgelerdeki sporcuların e-spor tutumları karşılaştırılabilir. Ayrıca, sporcuların e-spora olan ilgilerini etkileyen motivasyonel ve psikolojik faktörlerin derinlemesine incelenmesi, sonuçların daha iyi yorumlanmasına katkı sağlayabilir. E-sporun fiziksel ve zihinsel antrenman süreçlerine entegrasyonu üzerine çalışılarak, bu alanın geleneksel sporlara sağlayabileceği potansiyel katkılar değerlendirilebilir. Son olarak, e-sporun sporcuların performans, motivasyon ve sosyal bağlantıları üzerindeki etkilerini uzun dönemli araştırmalarla analiz etmek, bu alandaki akademik literatüre önemli katkılar sunacaktır.

Kaynakça

- Akın, E. (2008). Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma, (Yüksek Lisans Tezi), Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı, Eskişehir.
- Alaeddinoglu, V., & Kaya, İ. (2016) Türkiye Kayak Milli Takımları Alp Disiplini ve Kuzey Disiplini Sporcularının Antropometrik ve Fizyolojik Özelliklerinin Karşılaştırılması, *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(2), 116-123
- Alioğlu, M., & Algül, A. (2021). Türkiye'de Dijital Oyun Durumu: E-Spor Oyuncularının Değerlendirmeleriyle League of Legends Örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 121-154.
- Alpar, R. (2013). Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistiksel Yöntemler. Detay Yayıncılık.
- Ayhan, A. (2002). Düünden bugüne Türkiye'de bilim-teknoloji ve geleceğin teknolojileri. Gürış Holding.
- Bulut, Ç., Duman, S., Şahin, H. M., Duman, G., & Uluç, E. A. (2021). Spor turizminde inovasyonel yaklaşımlar: E-spor. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 6(4), 396-412.
- Byrne, B. M. (2010). Structural equation modeling with AMOS: Basic concepts, applications and programming. 2nd Ed. New York: Routledge Taylor & Francis Group. 396 p.
- Chung, P. K., Ou, K. L., Wong, M. Y. C., Lau, K. L., & Leung, K. M. (2022). Investigation of Hong Kong students' Esports participation intentions using the theory of planned behavior approach: A structural equation model. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2022(1), 6405085.
- Cuesta-Valiño, P., Gutiérrez-Rodríguez, P., & Loranca-Valle, C. (2022). Sponsorship image and value creation in E-sports. *Journal of Business Research*, 145, 198-209.
- Durak, E. (2020). Türkiye'de Espor Takımları Erişim Adresi <https://technotoday.com.tr/turkiyede-espor-takimlari> Erişim Tarihi: 08.07.2021.
- Durak, E. (2020). Türkiye'de Espor Takımları. Technotoday.
- Ersoy, A. (2002). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin internet kullanma durumları, (Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Ana Bilim Dalı, Eskişehir.
- Garson, D. (2012). Partial least squares: Regression and path modeling. Ashboro, NC: Statistical Publishing Associates.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). Multivariate Data Analysis: A Global Perspective: Pearson Education International. New Jersey.

- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Huettermann, M., Trail, G. T., Pizzo, A. D., & Stallone, V. (2023). Esports sponsorship: An empirical examination of esports consumers' perceptions of non-endemic sponsors. *Journal of Global Sport Management*, 8(2), 524-549.
- 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.
- Jo, H., & Shin, S. A. (2024). Investigating viewer engagement in esports through motivation and attitudes toward metaverse and NFTs. *Scientific Reports*, 14(1), 19934.
- Kane, D., & Spradley, B. D. (2017). Recognizing ESports as a sport. *The Sport Journal*, 19(05), 1-9.
- Karasar, N. (2008). Bilimsel araştırma yöntemi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kim, Y., & Kim, S. (2009). The relationships between team attributes, team identification and sponsor image. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 10(3), 215-229.
- 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.
- Savaş, B. Ç., & Turan, M. (2023). E-Sports Attitude Scale: A Study Of Validity And Reliability. *International Journal of Education Technology & Scientific Researches*, 8(23).
- Schaepferkoetter, C. C., Mays, J., Hyland, S. T., Wilkerson, Z., Oja, B., Krueger, K., ... & Bass, J. R. (2017). The "new" student-athlete: An exploratory examination of scholarship eSports players. *Journal of Intercollegiate Sport*, 10(1), 1-21.
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13-14), 1542-1560.
- Seo, Y., & Jung, S.-U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655.
- Shan, D., Xu, J., Liu, T., Zhang, Y., Dai, Z., Zheng, Y., ... & Dai, Z. (2023). Subjective attitudes moderate the social connectedness in esports gaming during COVID-19 pandemic: a cross-sectional study. *Frontiers in public health*, 10, 1020114.
- Shi, M., & Ren, R. (2023). Do Chinese viewers watch e-sports games for a different reason? Motivations, attitude, and team identification in predicting e-sports online spectatorship. *Frontiers in Psychology*, 14, 1234305.

- Soares, A. K. S., Goedert, M. C. F., & Vargas, A. F. (2022). Mental health and social connectedness during the COVID-19 pandemic: An analysis of sports and e-sports players. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 802653.
- Soares, A. K. S., Goedert, M. C. F., & Vargas, A. F. (2022). Mental health and social connectedness during the COVID-19 pandemic: An analysis of sports and E-sports players. *Frontiers in psychology*, 13, 802653.
- Suh, M. S., Ahn, J. W., Kim, E. Y., & Um, S. W. (2008). A study on the various attributes of e-sport influencing flow and identification. *Journal of Global Scholars of Marketing Science*, 18(1), 59-80.
- Şakar, S. B. (2021). Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Kodlarının Yeniden Üretimi: League Of Legends Oyunun Dijital Etnografik Analizi. (Yüksek Lisans Tezi), Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı.
- Şakar, S. B. (2021). Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet kodlarının yeniden üretimi: League of Legends oyunun dijital etnografik analizi. Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi.
- Tang, W. Y., & Fox, J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive Behavior*, 42(6), 513-521.
- Turan, M., Dönmez, E., & Alaeddinoglu, V. (2022). Winter sports awareness levels of students taking ski lessons. *Knowledge & Diversity*, 14 (35), 64-76.
- Wagner, G. M. (2006). On The Scientific Relevance Of E Sports, International Conference on Internet Computing. Amerika: LasVegas.
- Yükçü, S., & Kaplanoglu, E. (2018). UİK e-Spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 533-550.