

REKREATİF E-SPOR KATILIMCILARINDA ZİHİNSEL DAYANIKLILIĞIN İNCELENMESİ ⁽¹⁾

EXAMINATION OF MENTAL STRENGTH IN RECREATIVE E-SPORTS PARTICIPANTS

Mert ERKAN¹, Eyüp Furkan GÜMÜŞ²

¹⁻²Eskişehir Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Eskişehir / Türkiye

ORCID ID: 0000-0002-2753-0234¹, 0000-0003-0502-5859²

Öz: Amaç: Bu araştırmanın amacı, 18-45 yaş aralığındaki (n=400) rekreatif anlamda e-spor ile ilgilenen bireylerin e-spor kazanım sağladıkları kişisel gelişimlerin belirlenmesi ve bu gelişimin zihinsel dayanıklılıklarına etkisiyle birlikte, kişisel gelişim ve zihinsel dayanıklılık arasındaki ilişkiyi incelemektir. **Yöntem:** Çalışmada kullanılan veri toplama araçları; Araştırmacılar tarafından oluşturulan demografik bilgi formu, 21. yy Becerileri ve E-spor, Zihinsel Dayanıklılık ölçeğinden yararlanılmıştır. Araştırmada veriler yüz yüze veri toplama yönteminden yararlanılmış, elde edilen veriler SPSS programında düzenlendikten sonra ilgili analizler gerçekleştirilmiştir. E-spor oyuncularının demografik özelliklerini belirlemek amacıyla tanımlayıcı istatistikler kullanılmıştır. E-spor oyuncularının gelişimleri ve zihinsel dayanıklılık arasındaki ilişkiyi incelemek için korelasyon analizi, etkiyi belirlemek için regresyon analizi kullanılmıştır. **Bulgular:** Araştırmanın bulguları göz önüne alındığında e-spor ile rekreatif alanda ilgilenenlerin gelişimleri arttıkça zihinsel dayanıklılık düzeyleri pozitif bir şekilde arttığı görülmektedir. Ek olarak e-spor gelişimi ve zihinsel dayanıklılık arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. **Sonuç:** Sonuç olarak, rekreatif etkinlikler olarak e-spor ile ilgilenen bireylerin e-spor gelişimi arttıkça zihinsel dayanıklılığa etkisi pozitif ve anlamlı yönde artış gösterdiği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: E-Spor, Rekreasyon, E-Spor Gelişimi, Zihinsel Dayanıklılık

Abstract: Aim: The aim of this research is to determine the personal developments that individuals between the ages of 18-45 (n=400) who are interested in e-sports in the recreational sense gain from e-sports and to examine the relationship between personal development and mental resilience, together with the effect of this development on their mental resilience. **Method:** Data collection tools used in the study; Demographic information form created by the researchers, 21st Century Skills and E-sports, Mental Resilience scale were used. In the research, face-to-face data collection method was used, and the related analyzes were carried out after the data obtained were arranged in the SPSS program. Descriptive statistics were used to determine the demographic characteristics of e-sports players. Correlation analysis was used to examine the relationship between the development of e-sports players and mental toughness, and regression analysis was used to determine the effect. **Results:** Considering the findings of the study, it is seen that as the development of those who are interested in e-sports in the field of recreation increases, their mental endurance levels increase positively. In addition, a significant relationship was found between e-sports development and mental toughness. **Conclusion:** As a result, it has been determined that as the development of e-sports of individuals who are interested in e-sports as recreational activities increases, the effect on mental resilience increases positively and significantly.

Keyword: E-Sports, Recreation, E-Sports Development, Mental Endurance

Doi: 10.17363/SSTB.2023/ABCD89/47.2

(1) Sorumlu Yazar, Corresponding Author: Mert ERKAN, (Dr. Öğr. Üye., Assist. Prof.), Eskişehir Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Eskişehir / Türkiye, merkan@eskisehir.edu.tr, Geliş Tarihi / Received: 17.12.2022, Kabul Tarihi / Accepted: 21.03.2023, Makalenin Türü: Type of Article: (Araştırma – Uygulama; Research - Application) Çıkar Çatışması, Yok – Conflict of Interest, None, Etik Kurul Raporu veya Kurum İzin Bilgisi- Ethical Board Report or Institutional Approval, Var / Yes “Etik Kurul Raporu Var – (Eskişehir Teknik Üniversitesi Etik Kurul Sayı: E-18467716-604.02.02-2200024564 Tarih:15.12.2022 Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Sayı: 1/16 Tarih: 04/01/2023)



www.sstbdergisi.com

International Refereed Academic Journal of Sports, Health and Medical Sciences

January - February - March Number: 47 Winter Semester Year: 2023

Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi

Ocak - Şubat - Mart Sayı: 47 Kış Dönemi Yıl: 2023

ISSN Print: 2146-8508 Online 2147-1711

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

GİRİŞ

Günümüz teknolojileri bir taraftan sporun ilerlemesine katkıda bulunurken, diğer taraftan ise yeni spor dallarını beraberinde getirmektedir. Daha yeni ve güncel bilgisayar donanımıyla birlikte, günümüzde her geçen gün etkisini arttırmakta olan e-spor alanı karşımıza çıkmaktadır. İlk çıktığı sürede çok fazla kitlenin bilgisi olmamasına rağmen şu anda popülerliği gün geçtikçe artmaktadır. Bu alanın kendine özgü platformunda mücadele eden ve etkisini gösteren bir platform olarak karşımıza çıkmakta, bu oyunları ve uluslararası elektronik spor müsabakalarını takip eden kitleler, takımları, formları, ligleri hatta uluslararası federasyonlaştırmaları da beraberinde getirmiştir. E-spor müsabakaları hem online hem de offline platformlarda yapılmakta ve kitlelere arz edilmektedir (Jenny, vd., 2016).

Söz konusu e-spor organizasyon ve turnuvaların online platformda yapılması ve erişilebilirlik özelliği açısından diğer spor dallarına göre daha elverişli olması sebebiyle de bir farklı olumlu özelliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu özelliklerin de dikkate alındığında, alanda yapılacak olan event çalışmalarını ve akademik alana yönelik çalışmalarını da bu doğrultuya göre tasarlanması olumlu sonuçlar doğurabilecek bir özellikler olabilir. E-spora gösterilen ilginin artmasıyla birlikte topluma etkisi ve geçmişten günümüze kadar artmakta ve geniş çerçevede bakıldığında

topluma etkisi önemli düzeyde artış gösterdiği söylenebilir. E-sporun geniş kitlelere hitap etmesi ve takipçilerinin günden güne artış göstermesi, oyuncuların profesyonel statü içerisinde müsabaka etme zorunluluğu olması, mega etkinliklerin düzenlenmesi ile birlikte, çevrimiçi oyunların Elektronik spor olarak kabul görmüştür. Ve bir spor dalı olarak kabul görmeye birlikte, federasyonu kurulup, kurumsallaştırılmıştır (Kurudilek ve Kurudilek 2022).

Söz konusu araştırmada e-spor alanında literatür incelendiğinde genellikle elektronik sporun bireyler üzerindeki olumsuz özellikleri ile ilgili yapılan çalışmalarda yığılma görülmektedir. Böylesine önemli ve geniş bir yelpazeye sahip olan bu alanın bireyler üzerindeki olumlu etkilerinin de incelenmesi ve literatüre kazandırılması şiddetle önem arz etmektedir. Bu araştırmanın amacı e-spor alanında bireylerin rekreatif amaçla katılım sağladıkları ve bu katılımdan ne gibi bir kişisel gelişim elde ettiklerinin incelenmesi ve bu gelişim sonucunda ise, bireylerin zihinsel dayanıklılık özelliklerine, nasıl etki ettiği saptanıp e-spor alanının neredeyse yok denilecek kadar bireyler üzerindeki bilişsel etkilerinin gözler önüne koyulması ve literatüre kazandırılması amaçlanmaktadır.

AMAÇ

Son yıllarda yapılan elektronik spora yönelik çalışmalar genellikle, e-spor bağımlılığı, aka-

demik kariyere olumsuz etkileri vb. Şekilde olumsuz yönergelerle yapılması ağırlık göstermektedir. Fakat bu olumsuz düşüncelerin yanında, bireylerin elektronik sporun kişisel gelişimiyle ilgili literatür bilgisi yok denilecek kadar az seviyelerdedir. Bu sebeple bu araştırmanın amacı; elektronik sporun bireyler üzerindeki olumlu etkileri ve bireylerin hayatlarına olumlu yönde etki sağladığı alanları gözler önüne sermek ve literatüre kazandırılması amaçlanmıştır.

İÇERİK

Söz konusu çalışmada son yıllarda yapılan akademik çalışmaların genellikle tek düze ve elektronik sporun olumsuz etkilerini ele almasıyla, elektronik spora olan algının istenmedik düzeyde negatif şekilde artış göstermesi ile birlikte, elektronik sporun bireyler arasında olumlu etkilerinin de en az olumsuzlar kadar önem arz etmektedir. Bu nedenle, söz konusu çalışmada elektronik sporun bireyler üzerindeki gelişiminin incelenmesi ve bu gelişim sürecinin bireylerin hayatlarına dair nasıl etkilediğinin araştırılması ve literatüre kazandırılması büyük önem arz etmektedir.

YÖNTEM

Evren ve Örneklem

Bu çalışmada verilerin analizinde boş zamanı değerlendirme amaçlı oyun oynayanlar ve profesyonel e-sporcuların ayırımına yer verilmiştir. Çalışmamızdaki örneklem grubu

ise temelde en az bir yıl e-spor oyunu oynayan kişileri kapsamaktadır. Araştırmanın örneklem grubunu 18 – 45 yaş ve üzeri profesyonel alanda aktif olarak oyun oynayan, hem de rekreatif amaç ile elektronik spor ile uğraş sağlayan ‘‘ 400’’ kişi oluşturmaktadır. Araştırmada zaman, maliyet, ekonomik ulaşılabilirlik gibi faktörlerden dolayı olasılığı bilinmeyen örnekleme çeşitlerinden kolayda örnekleme yöntemi kullanılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Zihinsel Dayanıklılık Ölçeği (ZDÖ)

Toplamda iki ölçek kullanılan çalışmada ilk ölçek Erdoğan (2016)’ın Türkçeye uyarlamış olduğu Zihinsel Dayanıklılık Ölçeği (ZDÖ)’nden yararlanılmıştır. Toplamda 11 maddeden oluşan bu ölçek elektronik spor alanında zihinsel dayanıklılık üzerine bir ölçme aracı sunmaktadır. Söz konusu ölçeğin Cronbach alfa iç tutarlık katsayısı .87 ve test-tekrar test güvenilirlik katsayısı ise .79 olarak hesaplanmıştır.

21. Yüzyıl Becerileri ve E-spor Ölçeği

Çalışmada kullanılan bir diğer ölçek olarak; Erkan, vd., (2022)’ün Türkçeye uyarlamış olduğu 21.Yüzyıl Becerileri ve E-spor Ölçeğinden yararlanılmıştır. Söz konusu ölçek 5 Boyut ve 25 maddeden oluşmaktadır. Bu boyutlar; İş birliği Tutumu (5 madde), İletişim Becerileri (5 madde), Eleştirel Düşünme (5 madde), Öz güven (5 madde), Sürekli Geliştirme Tutumu (5 madde)’u kapsamaktadır.



www.sstbdergisi.com

International Refereed Academic Journal of Sports, Health and Medical Sciences

January - February - March Number: 47 Winter Semester Year: 2023

Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi

Ocak - Şubat - Mart Sayı: 47 Kış Dönemi Yıl: 2023

ISSN Print: 2146-8508 Online 2147-1711

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

Demografik Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan demografik bilgi formunda yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi, mesleği ve aylık gelir düzeyleri tanımlanmasını içeren sorular bulunmaktadır.

Veri Analizi

Veri toplama süreci sonrasında, toplamda 433 veri SPSS 26.00 programına aktarılmış ve kontrol edilme sürecinden sonra, boş bırakılan sorular çalışmadan çıkartılarak 400 veri analize hazır hale getirilmiştir. Araştırmadan elde edilen verilerin analizinde SPSS 26.0 Paket programı kullanılmıştır. Verilerin yorumlanmasında katılımcılara yönelik bilgiler için yüzde (%) ve frekans analizlerinden yararlanılmıştır.

Demografik özelliklere göre ölçüklere yorumlanmasında ise aritmetik ortalama (x) ve standart sapma (SS) değerleri kullanılmıştır.

Verilerin analizinde çarpıklık, basıklık değerlerinin -2 ile +2 aralığını olması nedeniyle elde edilen verilere parametrik testler uygulanmıştır.

Çalışmanın istatistiksel analizinde, değerlendirmeye alınan değişkenler, aritmetik ortalama (\bar{x}), standart sapma (ss), sayı ve yüzde değerleri ile tanımlanmıştır. Çalışmada cinsiyete göre verilerin karşılaştırması T testi ile, yaş, eğitim, meslek ve aylık gelire göre verilerin karşılaştırmasında ise One Way Anova

testi uygulanmıştır. Anlamlılık $p < 0,05$ olarak kabul edilmiştir.

Bununla birlikte, iki ölçek arasındaki ilişkinin saptanması için, Pearson Korelasyon analizi yapılmıştır. Anlamlılık düzeyi ve iki ölçek arasındaki ilişkinin yordanmasında ise, Regresyon analizi kullanılmıştır. İstatistiksel analiz sonucunda toplam güvenilirliğin (Cronbach > 0.87) olduğu tespit edilmiştir.

ARAŞTIRMANIN SINIRLILIK ve EVRENİ

E-spor oyuncularının 18 yaş üstü olması,

Aktif olarak elektronik spor ile ilgilenmesi,

Araştırma e-spor alanı ile rekreatif bir araç olarak ilgilenen, toplam 400 birey ile sınırlıdır.

ARAŞTIRMA PROBLEMİ

Elektronik sporun rekreatif katılımcı olarak bireyler üzerinde kişisel gelişimiyle birlikte, zihinsel dayanıklılığa etkisi var mıdır?

ARAŞTIRMA HİPOTEZLERİ

Araştırmanın amacına uygun olarak hazırlanmış olan soru cümleleri aşağıdaki gibi belirlenmiştir.

Elektronik spor ile rekreatif uğraş sağlayan bireylerin elde ettikleri kişisel gelişim etkileri nelerdir?

Elektronik spordan elde edilen kişisel gelişim özelliklerinin süreklilik boyutları ve zihinsel dayanıklılığa etkileri nelerdir?

Elektronik spor ile uğraşan bireylerin kişisel gelişim ve motivasyonu etkileyen unsurlar nelerdir?

TEORİK ÇERÇEVE

Dijital Oyun

Bilgisayar ya da video oyunu olarak isimlendirilen e-spor oyunlarının tarihi 1940'lı yıllara kadar dayanmaktadır. Etkileşimli olarak karşımıza çıkmakta olan, Spacewar adlı oyun Massachusetts Teknoloji Enstitüsü tarafından 1962 yılında karşımıza çıkmaktadır .1972 yılında ise, televizyona bağlanılıp oyun oynama fırsatı sunan oyun olan 'Pong' ilgili bireylerin arzına sunulmuş ve çoğu kesimin dijital platformlardaki oyuna ulaşabilmesi bu sayede gerçekleşmiştir. (Çolak vd., 2018).

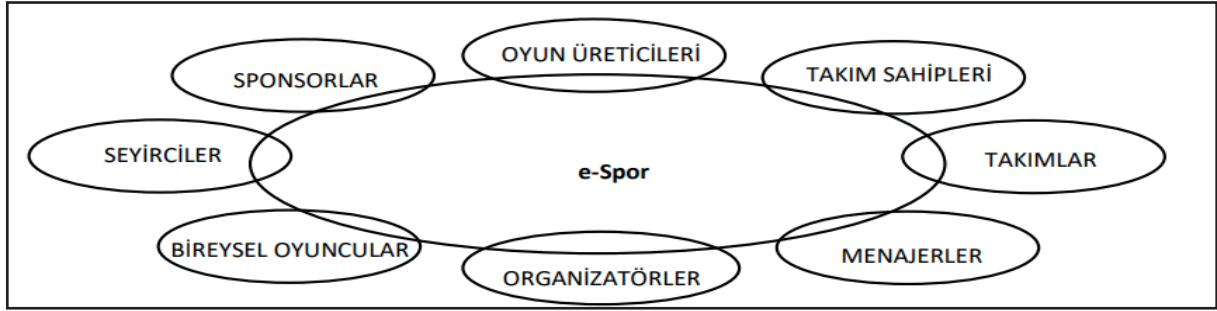
Rochester Üniversitesi sinirbilimcileri tarafından yayınlanan araştırma C. Shawn Green ve Daphne Bavelier, "aksiyon" video ve bilgisayar oyunları oynamanın öğrencinin görsel seçici ilgisini artırma konusunda olumlu etkisi olduğunu öne sürdükleri için ulusal dikkatleri üzerine çekti. Ancak bu bulgu, tüm ebeveynlerin ve eğitimcilerin duyması gereken daha önemli bir mesajın sadece küçük bir parçası: Video oyunları olumsuz öğeler değil çocuklarımıza gerçek yaşantıyı öğretmeye

dahi etkilerini olmasıyla birlikte fırsat sunmaktadır (Prensky, 2003).

E-spor da spor branşlarında belirli kurallar dahilinde, bireysel ya da takım sporları adı altında performans sağlayıcı rekabet içeren sonunda, kazanıp kaybetme unsurlarını barından oyunlar olarak tanımlanabilir. Dijital oyunlar takım veya bireysel oynandığı takdirde farklı kurallar ve özelliklerine göre farklılık gösterebilmektedir (Cihan ve Ilgar, 2019).

Oyun endüstrisinin günümüzde ekonomiye etkisi ve ekonominin olumlu düzeyde büyümesi açısından etkileri her geçen gün etkisini daha da arttırmaktadır. Bu sermayenin küreselleşmesiyle birlikte, bu alanın önemi de beraberinde artış göstermektedir (Kline vd., 2003). Buna örnek olarak son yıllarda her geçen gün gerçekleştirilen turnuvaların uluslararası düzeylerde katılım sağlaması gösterilebilir.

Dijital oyun deneyimi birden fazla boyutun kavramını ifade etmektedir. Oyun türlerinde ve oynanışlarında birden fazla farklılık ile karşımıza çıkmakta ve bu çeşitlilik farklı deneyimleri elde etme fırsatı sunmaktadır (Pouls vd., 2007). E-spor 'un ne ölçüde faaliyet gösterdiğini anlamak geleneksel spora benzer şekilde, e-spor endüstrisi için pazarlama stratejileri geliştirmek ve E-spor ile ilgili akademik araştırmaları bilgilendirmek için hayati önem taşır (Pizzo vd., 2018).



Şekil 2. E-Spor'da Endüstri Bileşenleri

2017 yılında 110 milyon gibi ciddi bir para ödül havuzuna sahip olan elektronik spor dünyası, 2018 de ise 150 milyon değerinde her geçen yıl maddi olarak ödül havuzunu artırmaktadır. En çok ödül dağıtan oyunlar ise;

- Dota 2 - 41.26 milyon Dolar
- Counter Strike Global Offensive (CS:GO) – 22.47 milyon Dolar
- Fortnite – 19.96 milyon Dolar
- League Of Legends (LoL) – 14.12 Milyon Dolar
- PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) – 6.73 Milyon Dolar
- Overwatch – 6.7 Milyon Dolar
- Heroes Of Storm – 6.25 Milyon Dolar
- Heartstone – 4.95 Milyon Dolar
- Starcraft 2 – 4.53 Milyon Dolar

- Call of Duty WW2 - 4.17 milyon Dolar (Balkan, 2018).

BULGULAR

Demografik Bulgular

Yapılan anketlerin genelinde bireylerin 298 (74,5) kişi ile erkeklerin daha fazla katılım gösterdiğini söyleyebiliriz. Öte yandan 102 (25,5) kişinin kadın bireyler tarafından katılım sağladığını söyleyebiliriz.

E-sporla ilgilenen bireylerin genellikle genç kitleyi oluşturduğu için çoğunluğun 20-25 yaş aralığı olduğunu tespit edilmiştir.

Anketin uygulanma alanı olarak, genellikle e-spor ile ilgilenen bireylerin genç olması sebebiyle, eğitim durumunun çoğunlukta Önlisans/Lisans Eğitimi düzeyinde olduğu tespit edilmiştir.

Yapılan anketlerin sonucunda çoğunluğun diğer meslek gruplarına göre öğrenci olan

bireylerin diğer meslek gruplarına göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir. **Ölçek Bulguları**

Tablo 1. Anket Katılımı Olarak Aylık Gelir Düzeyi Frekans Tablosu

Aylık Gelir	N	(%)
2000 TL veya daha az	213	53,3
2001-3500 TL	91	22,8
3501-5000 TL	28	7,0
5001-6500 TL	23	5,8
6500 TL ve üstü	45	11,3
Toplam	400	100

Söz konusu araştırmanın uygulanma olarak daha genç bireyleri ele alınması sebebiyle, aylık gelir olarak baz aldığımızda bireylerin aylık gelirlerinin 213 (53,3) kişinin çoğun-

lukla verdiği cevaba bakacak olur isek, 2000 TL veya daha az olduğunu görmekteyiz. Öte yandan 23 (5,8) kişinin aylık geliri 5001-6500 TL olarak cevap verdiğini görmekteyiz.

Tablo 2. Cinsiyet Değişkeni T Testi Tablosu

Ölçek	Cinsiyet	N	X	SS	Sd	t	p
İşbirliği	Kadın	102	3,672	0,750	398	-0,176	0,860
	Erkek	298	3,689	0,850			
İletişim	Kadın	102	3,702	0,940		-0,704	0,482
	Erkek	298	3,765	0,769			
Eleştirel	Kadın	102	3,807	1,004		-0,763	0,446
	Erkek	298	2,868	1,097			
Düşünme	Kadın	102	3,866	0,795		-0,189	0,850
	Erkek	298	3,883	0,754			
Sürekli	Kadın	102	3,682	0,760		-0,075	0,940
	Erkek	298	3,675	0,854			
Geliştirme	Kadın	102	3,893	0,592		-0,356	0,722
	Erkek	298	3,920	0,675			

*p<0,05

Tablo 2’de katılımcıların ölçekler ile cinsiyeti arasında yapılan T Testine ait bulgular

yer almaktadır. Yapılan analiz sonucunda, sında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir cinsiyet ile söz konusu ölçek boyutları ara- (* $p < 0,05$).

Tablo 3. Eğitim Düzeyine Göre Anova Testi Sonuçları

Ölçek	Eğitim Düzeyi	N	X	SS	Sd	f	p
İşbirliği	Lise	23	3,714	0,755			
	Lisans/Ön- lisans	367	3,682	0,827	0,015	0,023	0,995
	Lisansüstü	10	2,720	0,924			
İletişim	Lise	23	3,366	0,867			
	Lisans/Ön- lisans	367	3,759	0,777	0,294	0,294	0,829
	Lisansüstü	10	3,560	0,842			
Eleştirel Düşünme	Lise	23	3,761	0,826			
	Lisans/Ön- lisans	367	3,860	0,682	0,342	0,342	0,795
	Lisansüstü	10	3,720	0,828			
Özgüven	Lise	23	3,914	0,958			
	Lisans/Ön- lisans	367	3,874	0,755	0,056	0,056	0,982
	Lisansüstü	10	3,940	0,730			
Sürekli Geliştirme	Lise	23	4,000	0,809			
	Lisans/Ön- lisans	367	3,654	0,831	1,249	1,249	0,291
	Lisansüstü	10	3,820	0,745			
Zihinsel Dayanıklılık	Lise	23	3,939	0,806			
	Lisans/Ön- lisans	367	3,916	0,644	0,435	0,435	0,728
	Lisansüstü	10	3,854	0,700			

*p<0,05

Tablo 3’de katılımcıların eğitim düzeyine göre Anova testi ile incelenmiştir. Buna göre

katılımcıların eğitim düzeyi ile ilgili ölçekler arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir (p<,05).

Tablo 4. Meslek Düzeylerine Göre Anova Testi Sonuçları

Ölçek	Meslek Düzeyi	N	X	SS	Sd	f	p
İşbirliği Tutumu	Öğrenci	366	3,3684	0,430			
	İşçi	24	3,575	0,188	0,431	0,632	0,595
	Memur	3	4,200	0,230			
	Emekli	7	3,857	0,275			
İletişim Becerileri	Öğrenci	366	3,763	0,763			
	İşçi	24	3,458	1,017	0,781	1,282	0,280
	Memur	3	3,866	0,901			
	Emekli	7	3,914	0,710			
Eleştirel Düşünme	Öğrenci	366	3,881	0,661			
	İşçi	24	3,333	0,903	2,402	5,169	0,002*
	Memur	3	4,066	0,945			
	Emekli	7	4,057	0,780			
Özgüven	Öğrenci	366	3,905	0,749			
	İşçi	24	3,433	0,891	1,778	3,093	0,027*
	Memur	3	4,200	0,800			
	Emekli	7	3,885	0,681			
Sürekli Geliştirme	Öğrenci	366	3,704	0,820			
	İşçi	24	3,200	0,868	2,124	3,127	0,026*
	Memur	3	4,133	0,642			
	Emekli	7	3,677	0,921			
Zihinsel Dayanıklılık	Öğrenci	366	3,941	0,626			
	İşçi	24	3,337	0,816	3,187	7,821	0,00*
	Memur	3	4,303	0,584			
	Emekli	7	4,259	0,590			

*p<0,05

Tablo 4’de katılımcıların ölçekler ile meslek düzeyleri arasında yapılan Anova Testine ait bulgular yer almaktadır. Yapılan analiz sonucunda, meslek düzeyleri ile Eleştirel Düşünce ve Zihinsel Dayanıklılık boyutları arasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir ($p < 0,05$). Buna göre; Eleştirel Düşünme boyutunda Öğrenci ve İşçi meslek grubunda olan bireylerin E-sporunda Eleştirel Düşünme gelişimi özelliği, diğer meslek gruplarına mensup kişilere göre daha yüksektir ($Z=54809$; $p=,00 < ,05$). Bununla yanında ise, Zihinsel Dayanıklılık boyutunda, Öğrenci ve İşçi meslek grubunda olan bireylerin e-sporunda zihinsel dayanıklılık gelişimi özelliği, diğer meslek gruplarına mensup bireylere göre daha yüksektir ($Z=60476$; $p=,00 < ,05$).

Bununla birlikte, yapılan Post Hoc analizleri sonucunda, Özgüven ve Sürekli Geliştirme boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Buna göre; Öğrenci ve İşçi Meslek gruplarına mensup olan kişilerin Özgüven olarak diğer meslek gruplarına göre daha yüksektir ($Z=47213$; $p=,00 < ,05$). Bir başka boyut olan, Sürekli Geliştirme boyunda ise; Öğrenci ve İşçi meslek grupları mensupları olan bireylerin, diğer meslek gruplarına mensup olan bireylere göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ($Z=50492$; $p=,00 < ,05$). Ayrıca e spora katılım sağlayan bireylerin yüksek oranda herhangi bir işte çalışmadıkları, meslek grubu olarak öğrenci oldukları ve düşük gelirli oldukları belirlenmiştir (Yıldız vd., 2020). Söz konusu çalışmada da aynı sonuçların elde edilmesiyle birlikte çalışmamızı destekler niteliklerde olduğu görülmektedir.

Tablo 5. Aylık Gelir Seviyesine Göre Anova Testi Sonuçları

Ölçek	Aylık Gelir	N	X	SS	Sd	f	p
İşbirliği Tutumu	2000TL veya Az	213	3,589	0,812			
	2001-3500TL	91	3,731	0,790	1,261	1,869	0,115
	3501- 5000 TL	28	3,885	0,826			
	5001-6500 TL	23	3,765	0,954			
	6500 TL ve Üstü	45	3,875	0,849			

İletişim Becerileri	2000TL veya Az	213 91	3,717 3,742	0,751 0,806			
	2001-3500TL	28	3,821	0,739			
	3501- 5000 TL	23	3,791	0,883			
	5001-6500 TL	45	3,844	0,859			
	6500 TL ve Üstü						
						0,204	0,331
Eleştirel Düşünme	2000TL veya Az	213 91	3,836 3,859	0,616 0,752			
	2001-3500TL	28	3,821	0,815			
	3501- 5000 TL	23	3,947	0,688			
	5001-6500 TL	45	3,888	0,837			
	6500 TL ve Üstü						
						0,088	0,183
Özgüven	2000TL veya Az	213 91	3,830 3,967	0,709 0,814			
	2001-3500TL	28	3,828	0,940			
	3501- 5000 TL	23	3,904	0,783			
	5001-6500 TL	45	3,951	0,791			
	6500 TL ve Üstü						
						0,384	0,655
Sürekli Geliştirme	2000TL veya Az	213 91	3,623 3,560	0,811 0,817			
	2001-3500TL	28	4,021	0,693			
	3501- 5000 TL	23	3,800	1,039			
	5001-6500 TL	45	3,888	0,842			
	6500 TL ve Üstü						
						1,884	2,779
Zihinsel Dayanıklılık	2000TL veya Az	213 91	3,856 3,907	0,609 0,630			
	2001-3500TL	28	4,987	0,615			
	3501- 5000 TL	23	4,162	0,799			
	5001-6500 TL	45	4,028	0,816			
	6500 TL ve Üstü						
						0,717	1,685

Tablo 5’de katılımcıların ölçekler ile Aylık Gelir Seviyesi arasında yapılan Anova Testine ait bulgular yer almaktadır. Yapılan analizler sonucunda, Aylık Gelir Düzeyleri ile Sürekli Geliştirme boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir.

Buna göre; 2001-3500 TL ve 3501-5000 TL aylık geliri olan bireylerin, diğer aylık geliri olan bireylere göre Sürekli Kendini geliştirme puanları daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ($Z=46099$; $p=,00<,05$).

Pearson Korelasyon Analizi

Tablo 6. 21.yy Becerileri E-Spor İle Zihinsel Dayanıklılık Arasındaki İlişkiyi Açıklayan Pearson Kolerasyon Analizi

	21.yy Becerileri E-spor	Zihinsel Dayanıklılık
21.yy Becerileri E-spor	r	1
Zihinsel Dayanıklılık	r	623**

Tablo 6’da verilen pearson korelasyon analizine göre 21.yy Becerileri E-spor ile Zihinsel Dayanıklılık arasında orta düzeyde ve pozitif yönde ($r=623$; $r<05$); ilişki olduğu görülmektedir. Değişik istatistikçiler örneklem

korelasyon katsayısının değerlerini daha ayrıntılı olarak açıklamaktadırlar. Burada Cohen (1988) tarafından, özellikle psikoloji ilim dalında uygulamalı olarak, verilen ayrıntılı açıklama şu tabloda gösterilmektedir;

Korelasyon Aralığı	İlişki Düzeyi
(-0,25)-0,00 ve 0,00-0,25	Çok Zayıf
(-0,49)-(-0,26) ve 0,26-0,49	Zayıf
(-0,69)-(-0,50) ve 0,50-0,69	Orta
(-0,89)-(-0,70) ve 0,70-0,89	Yüksek
(-1,00)-(-0,90) ve 0,90-1,00	Çok Yüksek

Kaynak: Cohen (1988).

Regresyon Analizi

Tablo 7. 21.yy Becerileri E-Sporun, Zihinsel Dayanıklılığa Yordanmasına İlişkin Regresyon Analizi

Bağımsız Değişken	Bağımlı Değişken	B	Std. Hata	(β)	t	P	R	R ²	F	p
21.yy Becerileri E-spor	Zihinsel Dayanıklılık	1.483	0.155	0.623	9.55	.00	623	.388	252.21	.00

Anlamlılık düzeyi (significance) $p<.05$ olduğu için kurulan regresyon modeli anlamlıdır.

İlişkinin yordamasın yönelik yapılan regresyon analiz sonuçlarına göre; 21.yy becerileri

e-sporun, zihinsel dayanıklılığa pozitif yönde ve orta düzeyde anlamlı etkisinin olduğu görülmektedir. Modelin açıklanma gücü olarak kabul edilen (R^2) değeri: .388 olarak hesaplanmıştır ($R = .623$; $R^2 = .388$; $p < .05$). Bu değer, Zihinsel Dayanıklılık değişkeninin varyansının %38,8'inin modeldeki bağımsız değişken, yani 21. yy Becerileri E-spor tarafından açıklandığını göstermektedir. Regresyon modeline dahil edilen bağımsız değişkenin Beta katsayısı= .623'dür ($p < .05$). Buna göre 21. yy Becerileri E-spor $p < .05$ olduğu için, zihinsel dayanıklılık üzerinde anlamlı bir etkiye sahiptir.

TARTIŞMA

Günden güne etkisi ve globalliğini arttırmakta olan e-spor alanı birçok kişi tarafından aktif veya inaktif şekilde takip edilmekte veya oynanmaktadır. Bu çalışmada bireylerin; demografik özellikleriyle birlikte elektronik sporun bireyler üzerindeki gelişimi ve bu gelişimin zihinsel dayanıklılıklarına etkisi toplam iki ölçeğin alt boyutları ile birlikte regresyon analizinden yararlanılarak incelenmiştir.

Araştırmaya 298 erkek ve 102 kadın gönüllü bireyler katılım göstermiştir. Katılımcılara bakıldığında kadınlara göre erkek bireyler daha fazla katılım göstermiştir. Ek olarak ülkemizde yapılan e-spor ile ilgili araştırmalarda kadın katılımcıların daha az bir yüzde-

ye sahip olduğu görülmektedir (Akın, 2008; Yıldız ve ark., 2020). Bir diğer çalışmada da belirlendiği üzere, çalışmamızı destekler niteliktedir.

Söz konusu çalışmada belirtildiği üzere çalışmaya katılım sağlayan bireylerin Demografik özellikleri; cinsiyet değişkenine bakıldığında, kadın bireylere göre daha fazla katılım sağlandığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte yaş aralığı olarak ele alındığı takdirde 20-25 yaş aralığındaki bireylerin diğer yaş aralığındaki bireylere göre daha fazla katılım sağladığı gözlemlenmektedir. Kocadogdu (2017)'ya göre de; genç bireylerin dikkatini e-sporun çekmesiyle birlikte, ne yazık ki orta yaşlardaki bireylerin bu konuda bilgisi genç bireylere göre daha eksik olduğu söylenebilir. Bu sonuç ise araştırmamızı destekler nitelikte ve benzer sonuçların elde edildiğini göstermektedir.

Aynı şekilde, yaş aralığından da çıkarılacağı gibi çalışmaya katılım sağlayan bireylerin eğitim düzeyleri değişkeni ele alındığında diğer eğitim düzeylerine göre en yüksek katılımın Önlisans/Lisans düzeyindeki bireyler olduğu tespit edilmiştir. Ecevit vd., (2018)'e göre; Genellikle bu alana yönelik yönelimin genç bireylerin gösterdiğini söylememiz mümkün, bununla birlikte erkekler kadınlara göre daha fazla katılım sağlamakta ve buradan da anlaşılacağı gibi, cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Bu sonuç ile birlikte elde



www.sstbdergisi.com

International Refereed Academic Journal of Sports, Health and Medical Sciences

January - February - March Number: 47 Winter Semester Year: 2023

Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi

Ocak - Şubat - Mart Sayı: 47 Kış Dönemi Yıl: 2023

ISSN Print: 2146-8508 Online 2147-1711

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

edilen veriler araştırmamızı destekler niteliktedir. Bir diğer araştırmada da ise çalışmamızı destekler nitelikte sonuçlar elde edilmiştir. Elde edilen verilerin ışığında, genellikle profesyonel alanda katılım sağlayan bireylerin çoğunluğunun erkek bireylerin oluşturduğunu söyleyebiliriz (Mustafa vd., 2018).

Elde edilen e-spor alanına yapılan çeşitli araştırmalarda da belirtildiği gibi, elektronik spora ilginin yoğunluğu genç nesil oluşturmaktadır, bu sebeple e-sporun her zaman güncel ve kendine özgü bir dili var demek neredeyse yanlış olmaz. Yapılan aktivitelerin veya düzenlenen programların bunlara göre şekillendirilip daha olumlu sonuçlar doğurması için, bunların göz önünde bulundurulması kesinlikle olumlu sonuçlar doğuracaktır. Bununla birlikte, genellikle bireylerin yaşlarının genç olması, bu bireylerin gelişimiyle birlikte farklı bilişsel duyularına etkisi de bu denli önem arz etmektedir. Bu önemi destekleyici araştırma tekrar Ecevit vd., (2018)'e göre de; Elektronik spor ile ilgilenen oyunculara başarılı olmayı etkileyen etkenlerin düşünme hızı ve konsantre ve takım bütünlüğü ile hareket etmeleri söylenebilir. Bu araştırmadan da anlaşılacağı üzere aynı etkileri içermektedir.

Genellikle katılım sağlayan bireylerin de yaş aralığı baz alındığı sebebiyle meslek değişkenine göre ele alındığında ise, diğer meslek gruplarına göre en çok katılımın Öğrenci kitlesinin oluşturduğu saptanmıştır. Bir başka

araştırma ise tekrar araştırmamızı destekleyecek niteliktedir. Elektronik spor ile ilgi duyan bireylerin genellikle eğitim düzeyleri lisans düzeyinde olduğu fakat yaş ortalaması olarak 20-24 yaş bireylerin katılım sağladığı görülmektedir. (Ecevit, vd., 2018).

Katılımın büyük bir çoğunluğu öğrenci kitlesini oluşturduğu için, aylık gelir düzeyi değişkeni incelendiğinde diğer gelir düzeylerine göre en çok 2000TL veya daha az gelir düzeyi olan bireylerin katılım sağladığı saptanmıştır. Bir başka araştırmadaki sonuçlar ise araştırmamızı destekleyici özellikler taşımaktadır. Bununla birlikte katılım sağlayan bireylerin herhangi bir iş kolunda çalışmadıkları, meslek grubu olarak öğrenci oldukları ve düşük gelirli oldukları belirlenmiştir (Yıldız vd., 2020). Bu sonuç ile elektronik spor ile uğraş sağlayan bireylerin akademik kariyerleri ve gelecek için zaman ve kaygı yönetimi de oldukça üzerinde durulup araştırılması gereken e-spor alanına kazandırılması şiddetle önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Katılımcıların Demografik özellikleri ele alınıp ölçekler ile birlikte yapılan T ve One Way Anova testlerinde ise; Cinsiyet değişkeni ele alındığında ölçek arasında üzerinde yapılan T testi sonuçlarında, herhangi bir anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir. Katılımcıların yaş düzeyine göre de anlamlı fark olup olmadığı Anova testi ile incelenmiştir. Buna göre katılımcıların yaş düzeyi ile söz konusu

ölçek boyutları arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Yarayan vd., (2018)'e göre; Çalışmamızda cinsiyet değişkeni açısından, istatistiklerin sonucunda anlamlı bir fark olmamasına karşın, zihinsel dayanıklılık boyutundaki ortalamanın yüksek olduğu araştırma sonucunda tespit edilmiştir. Farklı bir araştırma sonucunda elde edilen veriler çalışmamızın analiz sonuçlarını destekleyici bir sonuç elde edilmiştir.

Katılımcıların yaş düzeyine göre anlamlı fark olup olmadığı Anova testi ile incelenmiştir. Buna göre katılımcıların yaş düzeyi ile söz konusu ölçek boyutları arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Zihinsel Dayanıklılığa hizmet eden farklı bir araştırmada da ise; Araştırmanın sonucunda, EBÖ ve SZDE'nin yaş değişkeni incelendiğinde anlamlı bir farklılık oluşmadığını görmekteyiz. Bu duruma, katılımcıların benzer yaş grubuna sahip olmalarından kaynaklandığı söylenebilir (Demir ve Türkeli, 2019). Bu sonucun araştırmamızla ilgili yaş değişkeni sonuçlarını destekler nitelikte bir sonuç elde edilmiştir.

Bir diğer değişken olan katılımcıların eğitim düzeyine göre Anova testi ile incelenmiştir. Buna göre katılımcıların eğitim düzeyi ile ilgili ölçekler arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Erkan (2015)' göre ise farklı bir araştırmada zıt sonuçlar tespit edilmiştir; Başarı faktörlerinden “takım oyunu” ortaokul veya daha düşük eğitim grubu ile lise

arasında, “düşünme hızı”, “zekâ” ve “önsezi” ortaokul veya daha düşük, lise, üniversite ve üstü ile anlamlı farklılıklar göstermektedir. Sonuçlar incelenip bir varsayım oluşturulduğunda ise, başarı faktörünün etkisi diğer yaş gruplarına göre farklılık gösterdiğini söyleyebiliriz. Bununla birlikte karar verme mekanizmasında erkeklerin kadınlara göre daha hızlı karar verdiklerini ve liderlik ile ilgili vasıflarının daha fazla olduğunu, oyun içi konsantre seviyelerinin ve eğitim ve eğitim seviyesi yüksek olan bireylerin olayları daha önceden sezinlemeleri, düşünme hızları ve zekâ oyunlarını oynadıkları oyunlarda ortaya koyduklarını görmekteyiz.

Bununla birlikte katılımcıların ölçekler ile meslek düzeyleri arasında yapılan Anova Testine ait bulgular yer almaktadır. Yapılan analiz sonucunda, meslek düzeyleri ile Eleştirel Düşünce ve Zihinsel Dayanıklılık boyutları arasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir ($p < 0,05$). Buna göre; Eleştirel Düşünme boyutunda Öğrenci ve İşçi meslek grubunda olan bireylerin E-sporda Eleştirel Düşünme gelişimi özelliği, diğer meslek gruplarına mensup kişilere göre daha yüksektir ($Z=54809$; $p=,00 < ,05$). Bununla yanında ise, Zihinsel Dayanıklılık boyutunda, Öğrenci ve İşçi meslek grubunda olan bireylerin e-sporda zihinsel dayanıklılık gelişimi özelliği, diğer meslek gruplarına mensup bireylere göre daha yüksektir ($Z=60476$; $p=,00 < ,05$).

Bununla birlikte, yapılan Post Hoc analizleri sonucunda, Özgüven ve Sürekli Geliştirme boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Buna göre; Öğrenci ve İşçi Meslek gruplarına mensup olan kişilerin Özgüven olarak diğer meslek gruplarına göre daha yüksektir ($Z=47213$; $p=,00<,05$). Bir başka boyut olan, Sürekli Geliştirme boyunda ise; Öğrenci ve İşçi meslek grupları mensupları olan bireylerin, diğer meslek gruplarına mensup olan bireylere göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ($Z=50492$; $p=,00<,05$). Arısoy (2021)' a göre; Söz konusu çalışmaya katılım sağlayan bireylerin, dışa dönüklük ve zihinsel dayanıklılığın boyutu olan güncel boyutu arasında pozitif düzeyde anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuç ile birlikte, araştırmamızı destekler nitelikte sonuçlar alınmıştır.

Katılımcıların ölçekler ile Aylık Gelir Seviyesi arasında yapılan Anova Testine ait bulgular yer almaktadır. Yapılan analizler sonucunda, Aylık Gelir Düzeyleri ile Sürekli Geliştirme boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Buna göre; 2001-3500 TL ve 3501-5000 TL aylık geliri olan bireylerin, diğer aylık geliri olan bireylere göre Sürekli Kendini geliştirme puanları daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ($Z=46099$; $p=,00<,05$). Zihinsel Dayanıklılık alanına hizmet eden bir araştırma sonucu, elde ettiğimiz sonuçların zıttı konusunda bir sonuca varılmıştır. Katılımcıların aylık gelirleri incelendiğinde, egzersiz bağımlılığı

ile sporda zihinsel dayanıklılık düzeyleri arasında yapılan Anova analizi sonucunda herhangi bir anlamlı farklılık tespit edilmemiştir (Demir ve Türkeli, 2019). Ele alınan 21. Yy E-spor Eğitimi ölçeği henüz Türkçeye yeni uyarlanmasıyla bu konuda herhangi bir çalışma olmaması sebebiyle, pilot çalışma olan ve bu alana hizmet eden bu araştırma sonucunda anlaşılacağı gibi, e-sporun gelişim etkileri ve zihinsel dayanıklılık öğeleri çok geniş bir yelpaze ve bireyler üzerinde farklı sonuçlar elde edilebilmekte.

Analizler sonucunda pearson korelasyon analizine göre 21.yy Becerileri E-spor ile Zihinsel Dayanıklılık arasında orta düzeyde ve pozitif yönde ($r=623$; $r<05$); ilişki olduğu görülmektedir.

Anlamlılık düzeyi (significance) $p<.05$ olduğu için kurulan regresyon modeli anlamlıdır. İlişkinin yordanmasına yönelik yapılan regresyon analiz sonuçlarına göre; 21.yy becerileri e-sporun, zihinsel dayanıklılığa pozitif yönde ve orta düzeyde anlamlı etkisinin olduğu görülmektedir. Modelin açıklanma gücü olarak kabul edilen (R^2) değeri: .388 olarak hesaplanmıştır ($R= .623$; $R^2 = .388$; $p<.05$). Bu değer, Zihinsel Dayanıklılık değişkeninin varyansının %38,8'inin modeldeki bağımsız değişken, yani 21. yy Becerileri E-spor tarafından açıklandığını göstermektedir. Regresyon modeline dahil edilen bağımsız değişkenin Beta katsayısı= .623'dür ($p<.05$). Buna



www.sstbdergisi.com

International Refereed Academic Journal of Sports, Health and Medical Sciences

January - February - March Number: 47 Winter Semester Year: 2023

Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi

Ocak - Şubat - Mart Sayı: 47 Kış Dönemi Yıl: 2023

ISSN Print: 2146-8508 Online 2147-1711

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

göre 21. yy Becerileri E-spor $p < .05$ olduğu için, zihinsel dayanıklılık üzerinde anlamlı bir etkiye sahiptir.

Söz konusu diğer araştırmalarda ise Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) lisans düzeyindeki öğrencilerin oluşturduğu her beş üniversite öğrencisinden bir öğrencisinin oyun bağımlısı olduğu belirtilmiştir. Bununla birlikte Yaşar'ın (2019) yılında yapmış olduğu çalışmada katılım sağlayan yaklaşık yarısının dijital oyun bağımlısı olduğu saptandığı belirtilmiştir. Bir diğer araştırma da ise, dijital oyun oynamanın aşırı bir düzeyde oynanması sonucu olarak oyun bağımlılığının, ruhsal, fiziksel sosyal yaşanmasıyla etkili olduğu belirtilmiştir (Ayhan ve Çavuş, 2015).

SONUÇ

Yukarıda belirtilen son yıllarda yapılan çalışmaların etkisiyle birlikte e-spor alanının olumsuz bir algı ve etki yarattığı düşünülmektedir. Nitekim bu araştırmaların dışında söz konusu çalışmamızda elde edilen veriler ışığında, e-spor alanının rekreatif alanda incelendiğinde bireyler üzerinde tam tersi bir etki sağladığı söylenilebilir. Söz konusu etkilerin bireyler üzerinde; Öz güven, Motivasyon, Problem Çözme, Sürekli Geliştirme, Eleştirel Düşünme, İletişim Becerisi ve Zihinsel Dayanıklılık üzerinde olumlu etkilere sahip olduğu ve bireylerin gerçek yaşantılarında dahi bu gelişimin etkili olduğunu söyleyebiliriz.

Bunlara ek olarak Yayla ve Güven (2020)'e göre; elektronik spor faaliyetlerinin katılımcılarına çeşitli faydalar sağladığı ve rekreasyon aktivitelerinin bir gerekliliği olarak değerlendirildiğinde, bireyleri motive edici, sosyal ve ruhsal faydalar sağladığı yapılan araştırmalarla belirlenmiştir. Söz konusu araştırmanın sonucu ise, araştırmamızı destekler nitelikte olması ve elektronik sporun bireyler üzerinde ciddi derecede olumlu etkilerinin olduğu bireylere birden fazla alanda pozitif düzeyde etkili olduğunu söyleyebiliriz.

Elde edilen veriler ışında da söyleyebiliriz ki, elektronik spor sadece bireyler üzerinde oyun bağımlılığı, stres bozukluğu ve benzeri negatif sonuçların dışında, dikkat edilebilir düzeyde ele alındığı ve ilgi duyulduğu zaman bireyler üzerindeki olumlu etkileri oldukça önemli ve dikkat çekici hususlardır. Bununla birlikte araştırmanın ışığında, elektronik spor gelişimin bireyler üzerindeki zihinsel dayanıklılık ve bilişsel öğelerinde pozitif düzeyde etkisini göstermektedir.

Bu etkiler sadece oyun alanında değil bireylerin gerçek yaşantılarında hayatlarına da olumlu etkiler göstermektedir. Genellikle yapılan araştırmalar ve dikkat çekilmek istenen elektronik sporun olumsuz düşünce ve etkilerini ele alan araştırmaların yanında bu denli geniş bir yelpazeye sahip olan bu alanın üzerinde yapılacak araştırmalar ve ortaya konulacak daha çok farklı alanların incelen-



www.sstbdergisi.com

International Refereed Academic Journal of Sports, Health and Medical Sciences

January - February - March Number: 47 Winter Semester Year: 2023

Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi

Ocak - Şubat - Mart Sayı: 47 Kış Dönemi Yıl: 2023

ISSN Print: 2146-8508 Online 2147-1711

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

mesi ve akademik çalışmalarla desteklenmesi gerekliliği neredeyse kaçınılmaz hale gelmiştir. Tüm bu sonuçlar ışığında Yapılacak yeni araştırmaların son yıllarda dikkat çekilmemiş e-sporun psikososyal alanlarına ve e-spor ile ilgilenen bireylerin kendileri ve beraberinde çevresiyle gerçekleştirmiş oldukları elektronik bir etkileşimin, gelişim sürekliliğinin üzerinde durulması önemli bir unsur olduğu düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

AKIN, E., (2008). Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Eskişehir, Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü

ARISOY, Y.E., (2021). E-Spor Oyuncularının Zihinsel Dayanıklılık ve Kişilik Özelliklerinin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

AYHAN, B., ÇAVUŞ, S., (2015). Online Game Addiction Among High School Students, C. Daba-Buzoianu & H. Arslan İçinde, Contextual Approaches in Communication, Frankfurt: Peterlang Academic Research, 85-93

BALKAN, T., (2018). 2018 Yılında En Çok Ödül Dağıtan E-spor Oyunu Hangisi Oldu? Erişim: <https://gamist.co/>

espor/2018-yilinda-en-cok-odul-dagitana-
esporoyunu-hangisi-oldu/ Erişim Tarihi:
05.03.2021

CİHAN, B.B., ILGAR, E.A., (2019). Dijital Spor Oyunlarının Sporcular Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi Fenomenolojik Bir Çözümleme, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 4(1):171-189

COHEN, J., (1988). Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences (2nd ed.) Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates

ÇAVUŞ, S., AYHAN, B., TUNCER, M., (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması, İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 43

ÇOLAK, S., ABDULLAH, Ö.R.S., ÇOLAK, E., MURAT, S.O.N., GÜZELORDU, D., ÇOLAK, T., YARGICI, M., (2018). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin E-spor Bilgi Düzeylerinin Araştırılması, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (35):121-127

DEMİR, G.T., TÜRKELİ, A., (2019). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Egzersiz Bağımlılığı ve Zihinsel Dayanıklılık Düzeylerinin İncelenmesi, Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 4(1):10-24

ECEVİT, R.G., TUNÇE, F., KARAOĞLU, O., ŞAHİN, E., ÖZER, M.K., (2018).

Elektronik Spor ve Elektronik Sporcular Üzerine Betimsel Bir İnceleme, Journal of Health and Sport Sciences, 1(1):23-28

ERDOĞAN, N., (2016). Zihinsel Dayanıklılık Ölçeği (ZDÖ): Türkçe'ye Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, International Journal of Sport Culture and Science, 4(Special Issue 2):652-664

JENNY, S.E., MANNİNG, R.D., KEİPER, M.C., OLRİCH, T.W., (2017). Virtual (ly) Athletes: Where ESports Fit Within The Definition of "Sport", Quest, 69(1):1-18

KLİNE, S., DYER-WITHEFORD, N. DE PEUTER, G., (2003). Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing, Montreal: McGill-Queen's University Press

KOCADAĞ, M., (2017). Elektronik Spor Karrieri ve Eğitim, Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi, 1(2):49-63

KURUDİREK, M.A., KURUDİREK, M.İ., (2022). Elektronik Spor, ASAD-2021: Spor-Eğitim-Sağlık, 161

MUSTAFAOĞLU, R., ZİREK, E., YASACI, Z., (2018). E-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri ve Başarılarını Etkileyen Faktörler, Bağımlılık Dergisi, 19(4):115-122

PİZZO, A.D., NA, S., BAKER, B.J., LEE, M.A., KİM, D., FUNK, D.C., (2018).

Esport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives, Sport Marketing Quarterly, 27(2):108+ Doi:10.32731/SMQ.272.062018.04

POELS, K., DE KORT, Y., IJSSELSTEIJN, W., (2007). "It is Always a lot of Fun!" Exploring Dimensions of Digital Game Experience Using Focus Group Methodology, in Proceedings of the 2007 Conference on Future Play, 83-89

PRENSKY, M., (2003). Digital Game-Based Learning, Computers in Entertainment (CIE), 1(1):21-21

YARAYAN, Y.E., YILDIZ, A.B., GÜLŞEN, D.B.A., (2018). Elit Düzeyde Bireysel ve Takım Sporunu Yapan Sporcuların Zihinsel Dayanıklılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, Journal of International Social Research 11(57):992-999, Doi: 10.17719/jisr.2018.2509

YAŞAR, S.K., (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Gözünden Dijital Oyun ve Dijital Oyun Bağımlılığı: Kocaeli İli Örneği, Yüksek Lisans Tezi, <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

YAYLA, Ö., GÜVEN, Y., (2020). Elektronik Sporlar: Rekreatif Etkinlik Perspektiften Değerlendirilmesi, Dokuz Eylül



www.sstbdergisi.com

International Refereed Academic Journal of Sports, Health and Medical Sciences

January - February - March Number: 47 Winter Semester Year: 2023

Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi

Ocak - Şubat - Mart Sayı: 47 Kış Dönemi Yıl: 2023

ISSN Print: 2146-8508 Online 2147-1711

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Dergisi, 22(1):283-301

YILDIZ, M., KIRTEPE, A. BAYDİLİ, K.N.,
(2020). Lisanslı E-Spor Katılımcıların
Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi,
Journal of History School (JOHS). 48
(1):2823- 2835

YAZAR NOTU: *Bu çalışma Eskişehir Teknik
Üniversitesi Spor Yönetimi ve Rekreasyon
Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi
olarak sunulmuştur.*



www.sstbdergisi.com

International Refereed Academic Journal of Sports, Health and Medical Sciences

January - February - March Number: 47 Winter Semester Year: 2023

Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi

Ocak - Şubat - Mart Sayı: 47 Kış Dönemi Yıl: 2023

ISSN Print: 2146-8508 Online 2147-1711

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

EXTENDED ABSTRACT

Introduction: The future of the future from the past contributes to the progress of the sport on the one hand, and on the other hand it brings new sports. With the new and current computer hardware, the e-sports area, which is increasing its impact day by day. Although there is not much information in the first time, its popularity is increasing day by day. It appears as a platform that struggles on the unique platform of this field and shows its impact, and has brought about the masses, teams, jerseys, leagues and even international federations following these games and international electronic sports competitions. E-Sports competitions are made on both online and offline platforms and are presented to the masses (Jenny, et al., 2016). In this study, when the literature is examined in the field of e-sports, the studies on the negative characteristics of electronic sport on individuals are observed. It is highly important to examine the positive effects of this area on individuals, which have such an important and wide range, to the literature. The aim of this study is to examine what personal development of individuals in the field of e-sports and what personal development they have achieved from this participation, and as a result of this development, the mental resistance characteristics of individuals, how the effect of the e-sports field is almost absent. It is aimed to be revealed and to bring it to the literature. **Aim:** Electronic sports conducted in recent years, usually e-sports addiction, negative effects on academic career and so on. It shows weight to be done with negative instructions in the figure. However, in addition to these negative thoughts, the literature information about the personal development of electronic sports of individuals is less than that. For this reason, the purpose of this research; It is aimed to reveal the positive effects of electronic sports on individuals and the areas where individuals provide a positive effect on their lives and to bring them to the literature. **Method:** In this study, the distinction between players and professional e-sportsmen who played games for free time evaluation is not included in the analysis of the data. The sample group in our study includes people who play e-sports games at least one year. The sample group of the study constitutes the '400' people who actively play games in the professional field of 18 - 45 years and over and engage in electronic sports for recreative purposes. Easy sampling methods were used in the study of the sampling types that are not unknown due to factors such as time, cost and economic accessibility. In a total of two scales, the first scale was used by Erdoğan (2016) and the mental durability scale (ZDÖ), which was adapted to Turkish. This scale, which consists of 11 items in total, offers a measurement tool on mental durability in the field of electronic sports. The Cronbach Alfa internal consistency coefficient of



www.sstbdergisi.com

International Refereed Academic Journal of Sports, Health and Medical Sciences

January - February - March Number: 47 Winter Semester Year: 2023

Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi

Ocak - Şubat - Mart Sayı: 47 Kış Dönemi Yıl: 2023

ISSN Print: 2146-8508 Online 2147-1711

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

the scale in question was calculated as .87 and test-technical test reliability coefficient .79. As another scale used in the study; Erkan, et al. The scale consists of 5 dimensions and 25 items. These dimensions; Cooperation attitude (5 items), communication skills (5 items), critical thinking (5 items), self -confidence (5 items), continuous development attitude (5 items). After the data collection process, a total of 433 data were transferred to SPSS 26.00 program and after the control process, the questions left empty were removed from the study and 400 data were made ready for analysis. SPSS 26.0 package program was used in the analysis of the data obtained from the research. Percentage (%) and frequency analyzes were used for information about the participants in the interpretation of the data. Arithmetic average (\bar{X}) and standard deviation (SS) values were used in interpreting the scales according to demographic characteristics. In the analysis of the data, parametric tests were applied to the data obtained due to the distortion and +2 range of fasability and +2. In the statistical analysis of the study, the variables that were evaluated were defined by arithmetic mean (\bar{X}), standard deviation (SS), number and percentage values. In the study, the comparison of data according to gender T test and one Way Anova test was applied in the comparison of data according to age, education, professional and monthly income. Significance is accepted as $p < 0.05$. However, Pearson correlation analysis was performed to determine the relationship between the two scales. Regression analysis was used in the abolition of the relationship between the level of significance and the relationship between the two scales. As a result of statistical analysis, total reliability (Cronbach > 0.87) was found to be. **Findings and Results:** As mentioned in various studies in the e-sports field, the intensity of interest in electronic sports is the younger generation, so it is not wrong to say that e-sports always has a current and unique language. In order for the activities or programs organized to be shaped accordingly and to have more positive results, it will certainly have positive results. However, the fact that the age of individuals is young is so important with the development of these individuals with the development of these individuals. According to Ecevit et al., (2018); Players interested in electronic sports can be said to act with the speed of thinking and concentration and team integrity. As can be seen from this research, it contains the same effects. These effects have positive effects not only in the playing field but also on the real lives of individuals. In addition to the researches of the researches and the negative thoughts and effects of the electronic sport that is required to be drawn attention, it has become almost inevitable that the researches to be conducted and the need to be supported by academic studies. In the light of all these results, it is thought that an electronic interaction carried out by individuals who are inte-



www.sstbdergisi.com

International Refereed Academic Journal of Sports, Health and Medical Sciences

January - February - March Number: 47 Winter Semester Year: 2023

Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi

Ocak - Şubat - Mart Sayı: 47 Kış Dönemi Yıl: 2023

ISSN Print: 2146-8508 Online 2147-1711

(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)

(TRADEMARK)

(2015/04315- 2015-GE-18972)

rested in the psychosocial fields of e-sports and e-sports in recent years is an important element to focus on the continuity of development.