

ELEKTRONİK SPOR: TÜRKİYE'DEKİ SİBER SPORCULARIN TUTUM VE DAVRANIŞLARI

Metin ARGAN
Anadolu Üniversitesi
Beden Eğitimi ve Spor Y.O.
margan@anadolu.edu.tr

Alper ÖZER
Ankara Üniversitesi
Siyasal Bilgiler Fakültesi
ozero@politics.ankara.edu.tr

Erkan AKIN
Anadolu Üniversitesi
Sağlık Bilimleri Enstitüsü
erkanakin@anadolu.edu.tr

ÖZET

Teknoloji alanında yaşanan olağanüstü gelişmeler her alanda olduğu gibi spor alanını da etkileyerek yeni bir takım gelişmelerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu gelişmelerden biri elektronik spordur. Elektronik spor, hem fiziksel hem de zihinsel bir takım özelliklere sahiptir. Bunlar: Sanal veya bilgisayar ortamında icra edilmesi, yeni tesis veya ekipman bakımından geleneksel sporlarla karşılaştırıldığında çok büyük finansal kaynağı gerektirmemesi, dünyanın her bölgesinde bu sporu icra edebilme olanağı, bireysel ve takım halinde oyuna açık olma, ve doğasına özgü araç gereci gerektirmesidir. Bu amaçla hazırlanan bir anket, elektronik sporla uğraşan 356 kişiye uygulanmıştır. Oyuncuların özellikleri düşünüldüğünde; yanıtlayıcıların % 14.5'i bireysel oyunlarda, % 85.4'ü ise takım oyunlarında mücadele etmektedir. Katılımcıların % 20.8'i 3-4 yıldır bu sporu icra etmektedir. Cevaplayıcıların % 11.7'si uluslararası resmi turnuvalara, % 71.9'u ulusal ve uluslararası özel turnuvalara katılmış ve % 10.6'si bu turnuvalarda ödül kazanmıştır. Elektronik sporu yapmada güdüleyici faktör olarak bilgisayar oyunlarını sevmek ilk sırada yer alırken, oyun tutkusu ise ikinci sırada yer almaktadır. Elektronik spora yönelik tutumlar bakımından federasyona yönelik tutumlar 4.04 ortalamaya sahip olup, bu sporu profesyonel veya amatör olarak düşünenlerin ortalaması ise 4.01'dir. Zeka, görme yeteneği, çabuk düşünme, sezgi, takım oyunu, el çabukluğu ve konsantrasyon başarıda önemli olarak değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *E-spor, Siber spor, Bilgisayar Oyunu, Sanal Oyun, Online Oyun.*

ELECTRONIC SPORT: ATTITUDES AND BEHAVIORS OF CYBER ATHLETES IN TURKEY

ABSTRACT

Tremendous developments in technology have changed the structures of all areas as it changed the sports as well. One of them is electronic sport. Electronic sports comprise efforts that all sport areas have psychically or mentally however have specific characteristics. These characteristics are that it is performed in a cyber place, does not require high level of financial resources, is possible to perform this sport everywhere in the world, can be performed individually or with a team and requires particular tools to perform. A Questionnaire was conducted to 356 people performing electronic sports. When considering the characteristics of the players, it is determined that % 14.5 of the respondents participate to the individual games and %85.4 of them participate to the matches in the team level. %20.8 of the respondents have been performing this sport for 3-4 years. %11.7 of the respondents participated international official tournaments, %71.9 of the respondents participated to national or international private games and %10.6 of the respondents won prize in the games. When considering the motivating factors of electronic sports, it is determined that loving the computer games are in the first place and passion for game is the second place. In terms of attitudes to electronic sports, positive attitudes to federation has the average of 4.04 and the average of players who consider electronic games professionally or as an amateur game is 4.01. Intelligence, sight ability, thinking quickness, foresight, team play, hand quickness and concentration are considered important for the success.

Key Words: *E-sport, Cyber Sport, Computer Game, Virtual Game, Online Game.*

GİRİŞ

Teknoloji alanında yaşanan olağanüstü gelişmeler her alanda olduğu gibi spor alanını da etkileyerek yeni bir takım gelişmelerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Spor alanıyla ilgili olarak ortaya çıkan bu gelişmelerden biri de “elektronik spor”dur. Günümüzde uluslararası düzeyde resmi ve özel pek çok e-spor turnuvası düzenlenmekte ve elektronik sporlarla ilgili federasyonlar oluşum sürecini tamamlamaya çalışmaktadır. Uluslararası katılımlı olarak gerçekleştirilen bu organizasyonlara sponsorların milyon dolarlarla ifade edilen desteği de bu spor dalının potansiyel gelişiminin bir kanıtı olarak değerlendirilebilir. Türkiye’de de uluslararası düzeyde yapılan e-spor şampiyonalarına bireysel ve takım olarak katılım sağlanmış ve sağlanmaya da devam edilmektedir.

Elektronik sporlara rekreatif, amatör ve profesyonel düzeyde ortaya çıkan bu ilgi düzeyine karşın, bu alanda yapılan bilimsel çalışmaların yok denecek kadar kıt olduğu görülmektedir. Yapılan bu araştırmanın temel amacı ve önemi, bu alanda yok denecek kadar az olan bilimsel araştırmalara katkı sağlamak ve e-sporla ilgili oluşturulacak kuramsal çerçeveye bulgular ile katkı sağlamaktır. Bu çerçevede yapılan araştırmada temel amaçlar; e-sporcuların demografik özellikleri, Türkiye’de e-sporu yapanların bu spora ilişkin genel düşünceleri, spora yönelik güdüleyici etmenler ve spora özgü başarı kriterlerinin belirlenmesidir.

E-SPOR KAVRAMI VE ÖZELLİKLERİ

Teknoloji alanında yaşanan olağanüstü gelişmelerin spora yansması yeni bir takım gelişmelerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Ortaya çıkan bu gelişmelerden biri de “elektronik spor” alanıdır. Elektronik sporun ve bilgisayar oyunlarının gelişmeye başladığı yer “arcede” olarak adlandırılan salonlar olmuştur. İnternetin yaygınlaşması, lan (yerel ağ) kafelerinin ve rekabet oyunlarının ortaya çıkması, oyuncularını tek bir çatı altında toplayarak “arcede” salonu mentalitesini bir adım ileriye taşımıştır (Yavru, 2006). İnternet ortamında

ya da büyük organizasyonlar altında kurulan yerel ağ bağlantıları internet kafelerin elit bir kısma yönelik olan sınırlı rekabet ortamını küresel boyutlara taşımıştır. Elektronik sporların ilk ödüllü turnuvası “Red Annihilation” adı altında 1997 yılında İngiltere de düzenlenmiştir. Bu hızlı gelişme ile birlikte 1997 yılında Angel Munoz isimli bir girişimci bugünkü ismiyle “Cyberathlete Professional League” (www. computergames. com) adlı şirketi kurarak dünyadaki bir çok ülkenin elektronik sporlara ilgili duymasını sağlamıştır (Ersoy, 2002). Böylelikle, elektronik spor olarak adlandırılan olgu endüstri devrimi içerisinde yerini almaya başlamış ve başlamaya devam etmektedir (Ayhan, 2000). Günümüzde uluslararası düzeyde resmi ve özel pek çok elektronik spor turnuvası düzenlenmektedir. Bunlar: (World Cyber Game) Dünya kupası, (European Nations Championship) Avrupa kupası, (International Premiership Series) Uluslararası Lig, (Esl Amateur Series) elektronik spor amatör ligi, (Esl Pro Series) elektronik spor profesyonel ligleridir. Uluslararası elektronik spor turnuvalarındaki müsabakalar farklı kategoriler altında sınıflandırılmaktadır (www.esworldcup.com; www.esl-shop.net; www.worldgames.com).

Elektronik spor literatürde elektronik oyun (electronic game), siber oyun (cyber game), bilgisayar oyunu (computer game), online oyun (online game) vb. şekilde nitelendirilmesine karşın, esasında kastedilen elektronik spor kavramıdır. Elektronik spor, dünyanın bir ucundan diğerine iki insanın internet aracılığıyla ya da dünyanın her yerinden gelen insanların büyük organizasyonlar ile buluşup oyun oynayabilecekleri, hem fiziksel hem de zihinsel olarak çoğu sporun gerektirdiğinden çok daha fazlasını kapsayan bir spordur. Elektronik spor okçuluktaki gibi reaksiyon zamanı, beyzboldaki gibi refleks hareketleri veya satrançta olduğu gibi düşünmeyi gerektiren bir spordur (Yavru, 2006). Elektronik spor, hem fiziksel hem de zihinsel olarak pek çok sporun gerektirdiği çabaları kapsayan, yeni ortaya çıkmış, örgütlenen bir spor dalını ifade etmektedir. Elektronik sporun kendine has belli başlı ayırt edici bir takım özellikleri bulunmaktadır. Bunlar: Sanal veya bilgisayar ortamında icra edilmesi, yeni tesis veya ekipman bakımından geleneksel sporlarla karşılaştırıldığında çok büyük finansal kaynağı gerektirmemesi, dünyanın her bölgesinde bu sporu icra edebilme olanağı, bireysel ve takım halinde müsabakaya açık

olma, düşünsel ve fiziksel çabaları gerektirme ve doğasına özgü araç gereçlere sahip olmasıdır (www.worldgames.com). Uluslararası elektronik spor turnuvalarındaki müsabakalar farklı kategoriler altında sınıflandırılmaktadır. Elektronik spordaki belli başlı kategoriler; platformer, macera, rol oyunu (role-playing game), first person shooter, spor oyunu (sport game), savaş oyunu (war game), aksiyon oyunu (action game) ve simülasyon ve strateji oyunlarıdır. Bu kategorilerin bir kısmı bireysel dalda müsabakaya açılırken, diğer bir kısmı ise takım halinde müsabakaya açıktır.

ARAŞTIRMANIN AMACI

Elektronik spor uygulamada Türkiye’de zemin kazanmaya başlamıştır. Pek çok e-sporcu uluslararası müsabakalara milli düzeyde katılım sağlamasına karşın, elektronik sporculuk özellikleri, sporun özgün doğası, sporun gerektirdiği başarı kriterleri ve kişileri bu spora yönelten güdüleyici etmenler konusunda dünyada ve Türkiye’de araştırmalar yok denecek kadar azdır. Türkiye’de gerçekleştirilen bu araştırmanın amacı e-sporu yapan kişilerin özelliklerini betimleme, e-spora yönelik düşünceleri, bu spora yönelten güdüleyici etmenleri ve sporda başarıyı belirleyen etmenleri e-sporcuların perspektifinden değerlendirmektir. Bu bağlamda, Türkiye’de gerçekleştirilen bu çalışma aşağıdaki alt amaçları tespit etmeyi amaçlamaktadır: (1)E-sporcuların demografik özellikler ve ilgilenim düzeyleri,(2) e-spora yönelik Türk sporcuların görüşleri, (3)Elektronik spor yapmayı güdüleyen etmenler ve (4) Elektronik sporlarda başarıyı etkileyen faktörler.

YÖNTEM

Araştırma amaçlarına uygun olarak “Betimsel Araştırma” modeli kullanılmıştır. Betimsel araştırmalar, bir konudaki herhangi bir durumu saptamayı hedefleyen araştırmalardır (Erdoğan, 1998). Bu araştırma modelinde amaç; eldeki problemi, bu problemle ilgili durumları tanımlamaktır (Kurtuluş, 198). Betimsel araştırmalar, belli değişkenlerin özellikleri hakkında temel veri tabanı oluşturur (Erdoğan, 2003). Bu bağlamda, elektronik sporcuların demografik, sportif özellikleri, elektronik spora ilişkin görüşleri ve güdüleyici unsurları tespit etmek amacıyla tasarımı yapılan araştırmada

veriler, birincil elden veri toplama yöntemi olan anket tekniği ile toplanmıştır. Anket formunun tasarım sürecinde e-spor uygulamalarından yararlanılmıştır. Anket formu dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm, Türkiye’de elektronik spor yapan kişilerin demografik ve elektronik sporculuk özellikleri ile ilgilidir. İkinci bölüm, sporcuları elektronik spor yapmaya güdüleyen etmenler (7 ifade), üçüncü bölüm e-spora yönelik görüşler (7 ifade), dördüncü ve son bölümde ise elektronik sporda başarı kriter/faktörlerinden (7 ifade) oluşmaktadır. İkinci, üçüncü ve dördüncü bölümdeki toplam 21 ifadeden oluşan sorular katılımcılar tarafından beş noktalı ölçek şeklinde değerlendirilmiştir.

Örnekleme

Araştırma Türkiye’de elektronik sporu profesyonel, amatör ve rekreatif düzeyde yapan kişileri hedeflemektedir. Bu spor ile ilgilenen kişilere ulaşmada ve evrenin belirlenmesinde anket öncesi yapılan derinlemesine görüşmeler temel oluşturmuştur. Bu görüşmeler sonucunda Türkiye’deki e-sporculara ulaşmanın en iyi mecrasının internet ortamı olduğu sonucuna varılmıştır. Türkiye’deki elektronik sporcuların yaygın olarak kullandıkları Mirc chat kanalı üzerinde quakenet.org adresinden teamquash kanalı aracılığı ile e-spor yapan katılımcılara ulaşılmıştır. Bu kanal farklı kategorilerde e-spor oyunlarını oynayan kişilerin bir araya geldiği bir mecra olarak değerlendirilebilir. Özellikle e-sporu profesyonel ve amatör düzeyde yapan ve bu spordan ekonomik bir gelir ve gelecek bekleyen kişilerin yaygın olarak, bu internet ortamını kullanması e-sporcuların temsili açısından önemli olarak değerlendirilebilir. Türkiye’yi iki kez Dünya Kupası’nda temsil eden takım, bireysel oyuncular ve diğer takımlar da bu kanal üzerinden iletişim kurmaktadır. Ankete son halini vermeden önce 40 kişi üzerinde pilot bir çalışma yapılmış ve ankete son hali verilmiştir. Soruların yanıtlanması ortalama 14 dakika sürmüştür. Araştırmada kolayda örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Kolayda örneklemede bir alışveriş merkezinde dolaşan insanlar, caddelerde veya belli bir mekanda bekleyen insanlara anketler uygulanmaktadır (Nakip, 2004; Nakip 2003; Yükselen 2000). Çalışmanın bu bölümünde de e-sporu farklı düzeylerde yapan kişilere ulaşılacak ilgili internet sitesi uygulaması ile gerçekleştirilmiştir. İnternet mecrasında gerçekleştirilen bu anket, Türkiye’de elektronik

sporu profesyonel, amatör ve rekreatif amaçlı yapan ve yaşları on beşin üzerinde olan 356 kişi ile gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma anketi 30 gün (1-30 Mayıs 2005) Mirc chat kanalında tutulmuş, ilk hafta 192 (% 53.9) anket verisi, ikinci hafta 283 (% 79.4), üçüncü hafta 314 (%88.2) ve son hafta ise toplam 356 (% 100) anket verisine ulaşılmıştır.

BULGULAR

E-Sporculara İlişkin Özellikler

Türkiye’de elektronik sporla ilgilenip araştırmaya katılan sporcuların demografik özellikleri değerlendirildiğinde; e-sporu yapan kişilerin % 97.2’si erkek, % 90.4’ü bekar, % 87’si öğrenci, % 51.7’si 15-18 yaş arası ve % 54.4’ü aylık ortalama 500 YTL veya daha düşük gelire sahip kişilerden oluştuğu bulunmuştur. Elektronik sporla ilgilenim süresi bakımından araştırmaya katılan kişilerden % 20.8’i 3-4 yıldır ve aynı oranla (%20.8) 5 ve daha fazla bir süredir bu sporla ilgilendikleri ortaya çıkmıştır. E-sporla 1 yıl ve daha az bir süredir ilgilenen kişilerin oranı ise % 11.8 ile en düşük düzeydedir (Tablo 1).

Tablo 1. Anket Katılımcılara İlişkin Özellikler

	<i>Frekans</i>	<i>%</i>		<i>Frekans</i>	<i>%</i>
<i>Cinsiyet</i>			<i>Medeni Durum</i>		
Erkek	346	97.2	Evli	30	8.4
Kadın	10	2.8	Bekâr	322	90.4
<i>Yaş</i>			Diğer	4	1.2
18 ve <	184	51.7	<i>Gelir (Aylık Ortalama)</i>		
19-25	134	37.6	500 YTL ve <	194	54.4
26-30	18	5.0	501-1.000 YTL	102	28.6
31-35	12	3.4	1001-1500 YTL	30	9.6
36 ve >	8	2.3	1.501-2000 YTL	18	5.0
<i>Meslek</i>			2.001 YTL ve >	12	3.4
İşçi	4	1.1	<i>E-sporla İlgili Süresi</i>		
Memur	4	1.1	1 Yıldan Az	42	11.8
Öğrenci	310	87.0	1-2 Yıl	46	12.9
Esnaf/ Ser.Meslek	8	2.3	2-3 Yıl	56	15.8
Yönetici	2	0.5	3-4 Yıl	74	20.8
Diğer	28	7.9	4-5 Yıl	64	17.9
			5 Yıldan Çok	74	20.8

N= 356

E-Sporculuk Özellikleri

Ankete katılan kişilerin elektronik sporlarla ilgilenim düzeyleri incelendiğinde; % 11'i uluslararası düzeyde resmi bir turnuvaya katılmış, % 62.9'u'si ulusal düzeyde resmi bir turnuvaya katılmış, % 71.9'u e-sporlarla ilgili uluslararası ve ulusal özel turnuvaya katılım göstermiş ve % 10.6'sı ise uluslararası veya ulusal düzeyde resmi veya özel ödül kazanmıştır. Elektronik sporla ilgili bir kavram olan World Cyber Games (WCG)'in bilinirlik oranı % 91.5, hanelerinde bilgisayar sahibi olanların oranı % 33.7, takım veya bireysel sponsor sahibi olan kişilerin oranı % 13.5, bireysel oyunlarda mücadele eden kişi oranı % 14.6 ve takım oyunlarında mücadele edenlerin oranı ise % % 85.4'tür (Tablo 2).

Tablo 2. Elektronik Sporculuk Özellikleri

	<i>Evett</i>		<i>Hayır</i>	
	<i>F</i>	<i>%</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
E-Sporla ilgili uluslararası resmi turnuvaya katılım	42	11.7	314	88.3
E-Sporla ilgili ulusal resmi turnuvaya katılım	224	62.9	132	37.1
E-Sporla ilgili uluslararası veya ulusal özel turnuvaya katılım	256	71.9	100	28.1
E-Sporla ilgili uluslararası /ulusal resmi veya özel ödül kazanma	38	10.6	318	89.4
World Cyber Games (WCG) bilinirliği	326	91.5	30	8.5
Hane bilgisayar sahipliği	120	33.7	236	66.3
Takım veya bireysel sponsor sahipliği	48	13.5	308	86.5
Bireysel oyunlar	52	14.6	304	85.4
Takım oyunları	304	85.4	52	14.6

N= 356

Elektronik Sporcuları GÜdüleyen Etmenler

Elektronik sporlarla ilgilenen kişileri bu tür oyunlara yönelten güdüleyici faktörlerin başında e-sporu sevme ilk sırada (ortalama=4.0253) yer alırken, aynı değişkenle ilgili sayılabilecek olan oyun tutkusu ise (ortalama = 3.9157) ikinci sırada ve son sırada ise (mean =2.4775) para kazanma amacı yer almaktadır (Tablo 3).

Tablo 3. Elektronik Spor Yapmayı GÜdüleyen Etmenler

	<i>N</i>	<i>Ortalama*</i>	<i>Std.Sapma</i>
Boş zamanları değerlendirme	356	2.6573	1.3344
Bu alanda kariyer etme	356	3.7022	1.3452
Oyun tutkusu	356	3.9157	1.1908
Hobi amaçlı	356	3.7978	1.2709
Para kazanma amacı	356	2.4775	1.2746
Profesyonel olmak için	356	3.4270	1.2990
Bu spora (bilgisayar oyunu) olan sevgi	356	4.0253	1.1466

*1= Hiç Katılmıyorum 5= Tamamen Katılıyorum

Elektronik Sporlara İlişkin Görüşler

Elektronik sporlarla ilgili görüşler incelendiği zaman; Türkiye’de elektronik spor alanında yeterli sponsor desteğinin olmadığı (ortalama=2.0000), elektronik sporların gelişimi için sponsor desteğine ihtiyaç olduğu (ortalama=3.9326), bilgisayar oynunculuğunun profesyonel veya amatör bir meslek olarak görüldüğü (ortalama=4.0197), Türkiye’de e-spor federasyonu kurulması gerektiği (ortalama=4.0421), bilgisayar oynunculuğunun elektronik sporlar içinde değerlendirilmesi gerektiği (ortalama=4.0169) ve medyada e-sporlara özgü özel programlar düzenlenmesi gerektiği (ortalama=3.9157) görüşü ortaya çıkmıştır (Tablo 4).

Tablo 4. Elektronik Spora İlişkin Görüşler

	<i>N</i>	<i>Ortalama*</i>	<i>Std.Sapma</i>
Elektronik sporlarda ülkemizde sponsorların desteğini yeterli buluyorum	356	2.0000	1.1082
Elektronik sporların gelişimi sponsor desteğine bağlıdır	356	3.9326	1.1263
Dünya çapında veya ulusla arası çapta başarı elde etme sponsor desteğine bağlı	356	3.8539	1.1535
Bilgisayar oynunculuğu profesyonel veya amatör bir meslek olarak görüyorum	356	4.0197	1.0519
Türkiye’de elektronik Sporlar Federasyonu kurulmalı	356	4.0421	1.1263
Bilgisayar oynunculuğu elektronik sporlar içinde değerlendirilmeli	356	4.0169	1.0587
Medyada bilgisayar oyunları ile ilgili özel programların bulunması gerekir	356	3.9157	1.1956

*1= Hiç Katılmıyorum 5= Tamamen Katılıyorum

E-Sporda Başarı Faktörleri

Elektronik sporlarda başarı faktörlerinin değerlendirildiği ölçek ifadelerinden zeka (ortalama=4.4045) ilk sırada yer alırken, görme yeteneği (ortalama=4.2809) ise ikinci sırada yer almaktadır. Son sırada ise konsantrasyon (ortalama=9.9326) faktörü ifade edilmiştir. Elektronik sporlarda başarı faktörlerinin tümünün önemli veya önemliye yakın olarak değerlendirildiği görülmektedir (Tablo 5).

Tablo 5. Elektronik Sporlarda Başarı Faktörleri

	<i>N</i>	<i>Ortalama*</i>	<i>Std.Sapma</i>
Düşünme hızı	356	4.0843	1.0447
Önsezi	356	4.0169	1.0207
Zekâ	356	4.4045	0.7759
Takım oyunu	356	3.9888	1.1030
El çabukluğu	356	4.0169	1.0901
Görme yeteneği	356	4.2809	0.9005
Konsantrasyon	356	3.9326	1.0959

*1= Hiç Önemli Değil 5= Çok Önemli;

SONUÇ VE ÖNERİLER

Türkiye’de elektronik sporu profesyonel, amatör ve rekreatif amaçlı yapan kişilerin daha çok erkeklerden ve yaş grubu olarak 15-25 yaş grubundan oluştuğu görülmektedir. Bu sporu öğrencilerin daha fazla tercih ettiği, bu spora yönelik ilginin 3-4 yıldan daha uzun bir süredir devam ettiği ve uygulamada ise bu sporu yapan aktif bir kitlenin varlığını ortaya koymaktadır. Araştırmaya katılan e-sporcuların bu spor dalını rekreatif amaçlı olmaktan ziyade müsabaka mantığı ile tercih ettiği sonucunu çıkarmak mümkündür. Zira araştırmaya katılan kişilerin yarısından fazlası ulusal resmi veya uluslar arası/ulusal özel turnuvaya katılım sağlamıştır. Bu bulgu, resmi bir federasyon olmamasına karşın, e-spor yapan kişilerin resmi olarak turnuvalara katılım sağladıkları yönünde değerlendirilebilir. Bu sonuç, zaten fiili olarak mevcut olan, ancak resmi olarak kurulması gereken bir federasyonel yapıyı işaret etmektedir. Elektronik sporla ilgili görüşler değerlendirildiğinde de aynı şekilde yapısal örgütlenmeyi işaret eden sonuçların ortaya çıktığı görülür. Söz gelimi federasyon kurulması gerektiği, bilgisayar oyunlarının e-spor içinde değerlendirilmesi gerektiği ve sponsor desteğinin müsabakalara dahil edilmesi gibi bulgular bu yapısal gerekliliğin işaretleri olarak değerlendirilebilir. Nitekim, son birkaç yıldır özellikle bilişim sektöründe faaliyet gösteren markalar bu alanın gelişim potansiyelinin farkına vararak ciddi bir örgütlenme olmaksızın bu alana turnuva, şampiyona, takım ve bireysel sporcular düzeyinde sponsorluk yapmaya başlamıştır.

E-spordaki başarı faktörleri bakımından gerek fiziksel aktivite (çabukluk), gerekse düşünsel yeteneklerin oyunda başarı kriterini belirlediği; bundan da hareketle elektronik sporun satranç gibi düşünsel bir yönü olduğu kadar, geleneksel çabukluk gerektiren spor branşları ile de benzerlik gösterdiğini ifade etmek mümkündür.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular değerlendirildiğinde; geleceğe yönelik bir takım kestirim ve yapısal dönüşüm gerekliliğini ortaya koymak olasıdır. Her şeyden evvel dünyada ve ülkemizde on binlerce kişinin bu spor dalını amatör ve profesyonel bir biçimde yaptığı görülmektedir. Bu bakımdan tıpkı gelişmiş ülkelerde atılan adımlar gibi Türkiye’de de spora özgü gerekli organizasyonel yapılanmanın zaman kaybedilmeden yapılması bu alanda olunabilecek söz sahipliği açısından büyük önem taşımaktadır. Bu organizasyonel yapılanma ile spora özgü kuralların, bu alanda çalışan ve geleneksel spor alanında söz sahibi olan bilim çevrelerinin de görüşü alınarak yürütülmesi daha kalıcı ve sürdürülebilir sonuçların alınmasına katkı sağlayacaktır.

SINIRLILIKLAR VE İLERİ ARAŞTIRMALAR

Bu araştırmanın en önemli kısıtlarından biri betimsel araştırma modeli ile sınırlı kalmış olmasıdır. İlgili olabilecek değişkenler arası farklılıklar ve ilişkiler verilerin İnternet sitesinde yüzde olarak elde edilmesinden dolayı test edilememiştir. Araştırma sadece Mirc chat kanalı üzerinde quakenet.org adresindeki e-sporcular ile uygulanmıştır. Bu yapısı ile küçük ölçekli bir çalışmadır. Daha genellenebilir sonuçlara ulaşmak için ulusal ve uluslararası daha fazla sitedeki büyük örneklem gruplarına dayalı araştırmaların yapılması katkı sağlayacaktır. E-sporcuların demografik özellikleri, ilgilenim düzeyleri, güdüleyici etmenler, e-spora yönelik görüşler ve başarı faktörlerinin farklı ülke veya kültürler göz önünde bulundurularak incelenmelidir.

KAYNAKLAR

- Ayhan, A., Düünden bugüne Türkiye’de bilim-teknoloji ve geleceğin teknolojileri, Beta Basım Yayım Rağıtım, 2000.
- Erdoğan, İ., Araştırma Dizaynı ve İstatistik Yöntemleri, Ankara. Emel Matbaası, Birinci Basım, 1998.
- Erdoğan, İ., Pozitivist Metodoloji (Bilimsel Araştırma Tasarımı, İstatistiksel Yöntemler, Analiz ve Yorum), Birinci Baskı, Ankara. Erk Yayınevi, 2003.
- Ersoy, A., İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin internet kullanma durumları, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, 2002.
- Kurtuluş, K., Pazarlama Araştırmaları, İstanbul, Genişletilmiş 6. Baskı, İstanbul Üniversitesi, İşl. Fak. Yay. No: 274, 1998.
- Nakip, M., Pazarlama Araştırmalarına Giriş (SPSS Destekli), Ankara: Birinci Baskı,

Seçkin Yayıncılık, 2004.

Nakip, M., Pazarlama Araştırmaları Teknikler ve (SPSS Destekli) Uygulamalar, Ankara: Birinci Baskı, Seçkin Yayıncılık, 2003.

www.computergames.com/ indeks, Bilgisayar ve video oyunları 2006, (Erişim Tarihi: 13.05.2006).

www.esl-shop.net/index./language/tr, Elektronik sporda kullanılan malzemeler, 2006 (Erişim Tarihi: 25.04.2006).

www.esworldcup.com/. Lig yapısı, 2005 (Erişim Tarihi:26.06.2006).

www.worldgames.com, sponsorlar, 2006 (Erişim Tarihi:12.06.2006).

Yavru, K., Elektronik sporlar, www.clanexs.com/index.php.2006 (Erişim Tarihi: 04.05.2006).

Yükselen, C., Pazarlama Araştırmaları, Ankara: Birinci Baskı. Detay Yayıncılık, 2000.