



SPORCULARDA BİLİŞSEL ESNEKLİK DÜZEYLERİ

Serkan GÜLER



SPORCULARDA BİLİŞSEL ESNEKLİK DÜZEYLERİ*

SERKAN GÜLER

* Yazarın Yüksek lisans tezinden üretilmiştir.



Sporcularda Bilişsel Esneklik Düzeyleri

Serkan GÜLER

Genel Yayın Yönetmeni: Berkan Balpetek

Editör: Dr.Öğr. Üyesi Ali Naci ARIKAN

Kapak ve Sayfa Tasarım: Duvar Design

Duvar Yayınları: Şubat, 2023

Yayıncı Sertifika No: 49837

ISBN: 978-625-6945-20-3

© Duvar Yayınları

853 Sokak No:13 P.10 Kemeraltı-Konak/İzmir

Tel.: (0) 0 232 484 88 68

www.duvar yayinlari.com

duvarkitabevi@gmail.com

TEŞEKKÜR

Lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca her zaman bilgi, birikim ve düşünceleriyle beni destekleyen sayın danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Ali Naci ARIKAN'a,

Çalışmamı tamamlamam adına yardımlarını esirgemeyip benim destekçim olan kıymetli büyüklerim Hakan YAYLI ve Mehmet Bilgi MEDENİ'ye,

Beni yetiştirip, büyüten, her durumda desteklerini esirgemeyen, örnek aldığım insan olarak gördüğüm babam Necati GÜLER, annem Bayram GÜLER ve maddi ve manevi destekçim olan kardeşim Onur GÜLER'e,

Çalışmamın veri toplama aşamasında elinden gelen çabayı gösteren kuzenim Uğur GÜLER'e,

Lisans eğitimim boyunca bana sağladığı burs imkanından dolayı Türk Eğitim Vakfı ve tanıştığımız günden beri her türlü desteğiyle yanımda olan sayın Türk Eğitim Vakfı Balıkesir Şubesi Başkanı sayın Jale BAYRAKTAR'a,

Hayatımda karşılaştığım tüm zorluklarda yanımda olan Şevval AFACAN'a teşekkür ederim.

Serkan GÜLER

İÇİNDEKİLER

SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	iii
TABLolar DİZİNİ.....	v
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	2
1.2. Araştırmanın Önemi	2
1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları	2
1.4. Araştırmanın Sayıltıları	3
1.5. Araştırmaya Ait Problemler	3
1.5.1. Araştırmaya Ait Alt Problemler	3
2. GENEL BİLGİLER	4
2.1. Geleneksel Spor Kavramı ve Tarihçesi	4
2.2. Sporun Dijitalleşmesi ve E-Spor	5
2.2.1. Dünyada E-Spor	6
2.2.2. Türkiye’de E-Spor	6
2.3. E-Sporun Temel Bileşenleri	7
2.3.1. Oyun Şirketleri	7
2.3.2. Takımlar	7
2.3.3. Oyuncular	8
2.3.4. Turnuvalar	8
2.3.5. Seyirciler	8
2.4. E-spor Oyun Türleri	9
2.5. Bilişsel Esneklik	11
2.5.1. Bilişsel Esnekliğin Boyutları	11
2.5.1.1. Alternatif	11
2.5.1.2. Kontrol	11
3. GEREÇ VE YÖNTEM	12
3.1. Araştırmanın Modeli	12
3.2. Evren ve Örneklem	12
3.3. Verilerin Toplanması	12
3.4. Veri Toplama Araçları	12
3.5. Verilerin Analizi	13
4. BULGULAR	14
5. TARTIŞMA	20
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	25
KAYNAKLAR.....	27
ÖZGEÇMİŞ.....	31

EKLER	32
EK-1.Kişisel Bilgi Formu.....	32
EK-2. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçeği	33

SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

BEE	: Bilişsel Esneklik Envanteri
BR	: Battle Royale (Hayatta Kalma Oyunları)
CS: GO	: Counter Strike: Global Offensive
DOTA 2	: Defense of the Ancients 2
FPS	: First Person Shooter
IeSF	: International E-sport Federation (Uluslararası E-spor Federasyonu)
LOL	: League of Legends
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Games (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)
PUBG	: Player Unknown's Battlegrounds
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
TESFED	: Türkiye E-Spor Federasyonu

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 2.1. Popüler E-spor Oyun Türleri	9
Tablo 3.1. Bilişsel Esneklik Envanteri Çarpıklık Ve Basıklık Değerleri.....	13
Tablo 4.1. Araştırmaya Katılan Sporcuların Sosyo Demografik Bilgilerine İlişkin Dağılımları.....	14
Tablo 4.2. Araştırmaya Katılan Sporcuların Cinsiyet Değişkenine Göre Spor Branşı Dağılımları.....	15
Tablo 4.3. Araştırmaya Katılan Sporcuların Cinsiyet Değişkenine İlişkin Yaş Dağılımları.....	15
Tablo 4.4. Araştırmaya Katılan Sporcuların Yaş Değişkenine İlişkin Medeni Durum Dağılımları.....	15
Tablo 4.5. Araştırmaya Katılan Sporcuların Gelir Durumu Değişkenine İlişkin Spor Branşı Dağılımları	16
Tablo 4.6. Araştırmaya Katılan Sporcuların Spor Branşı Değişkenine İlişkin Yaşadıkları Yer Dağılımları.....	16
Tablo 4.7. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Mann-Whitney U Testi Sonuçları.....	17
Tablo 4.8. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Spor Branşı Değişkenine Göre Mann-Whitney U Testi Sonuçları	17
Tablo 4.9. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları.....	18
Tablo 4.10. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Yaşadığınız Yer Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları	18
Tablo 4.11. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Puanlarının Gelir Durumu Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları	19

1. GİRİŞ

Spor, insanlığın doğuşundan itibaren varlığını sürdüren bir olgudur. İlk insanların doğanın güçlüklerine karşı tek başlarına yaşam savaşı verdiği, beslenme, korunma, savunma, barınma, giyinme çabalarına dönük hareketlerini sporun temeli saymak mümkündür (Afyon ve Tunç, 1997).

Dünyada gelişmiş toplumların en önemli eğitim araçlarından olarak kabul edilen spor, insanların fiziki, zihni, psikolojik, sosyal ve kültürel gelişimlerine katkı sağlayarak sağlıklı gelecek nesiller yetiştirmek adına önemli bir olgudur. Bir toplumun spora bakış açısı ve spor politikaları, sporun gelişip yayılmasında ve sporda başarı sağlanmasında önemli hususlardan biridir. Sporun temelinde mal ve hizmet içeriği olması, aldığı yatırımların oldukça büyümesine sebep olmuştur. Aldığı yatırımlar çerçevesinde spor her dönemde çağına damga vurmuştur. Günümüzde özellikle gelişmiş ülkeler spora çok fazla önem vermekte ve uluslararası organizasyonları düzenleme, bu organizasyonlarda başarı sağlamak uluslararası saygınlığın göstergesi olarak kabul edilmektedir (Sunay, 2017).

İngilizcede “traditional” olarak kullanılan ve Türkçesi “geleneksel” olarak çevrilen spor kavramı e-spor kavramı ile karıştırılmaması adına geleneksel spor adı altında kavramlaştırılmıştır.

Spor son yıllarda önemli bir tüketim aracı olarkten karşımıza çıkmaktadır. Her zaman popüler olan spor branşlarına ek olarak yeni branşların çıkması insanları yeni oluşan bu branşlara kaydırmaya başlamıştır. Spor büyüyüp genişledikçe teknolojiyi de içine almaya başlamıştır. Önce teknolojiden hakem veya sporcu hataları için yardım almaya başlayan spor, daha sonra teknoloji ile iç içe geçerek sporun her alanında teknolojiyi kullanmıştır. Günümüz çağında teknolojik cihazların ve internet alt yapısının genişlemesi sebebiyle oyun kavramı değişmiş bu değişim spora da yansiyarak elektronik spor adı verilen e-spor kavramını oluşturmuştur (Kilci, 2021).

E-spor yeni gelişmekte olan bir spor branşıdır. E-spor sayesinde aynı oyunda birçok dilden, dinden, ırktan insan buluşabilmekte ve bunu internet sayesinde evinden bilgisayarından ya da mobil cihazından yapabilmektedir. Bunun yanı sıra özel tahsis edilmiş alanlarda organizasyonlar yapılmakta tıpkı basketbol, futbol, boks müsabakası gibi canlı yayınlardan veya özel alanlardan müsabakaları takip edilmektedir. Günümüzde hem insanların hem yatırımcıların yoğun ilgisini çeken e-sporun toplum üzerindeki popüleritesi artmakta ve hızla büyümektedir. E-spor sadece katılımcılar değil, seyirci ve yayıncılar olarak ta büyük bir kitleye sahiptir. Dünya genelinde e-spora yatırım yapan büyük spor kulüpleri, iş insanları, ünlü sporcular ve birçok spora destek veren kuruluşlar bulunmaktadır. E-spor pazarı gün geçtikçe artmaktadır. Yapılan turnuva ve organizasyonların büyüklüğü e-sporu daha ileriye ve tanınırlığa taşımaktadır (Ocak, 2020).

Düzenlenen şampiyonalar ve turnuvalar ülkemizde de büyük bir ilgi görmektedir. Yerel belediyeler dahi internet üzerinden çeşitli e-spor turnuvaları düzenlemiştir. Türkiye’de amatör e-spor kulüp sayısı 15 bini aşmış ve bu kulüplerde toplam oyuncu sayısı 70 binin üzerindedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

E-spor dünyada çok hızlı büyümüş ve devasa bütçelere, seyircilere ulaşmıştır. E-sporlar el-göz koordinasyonu gerektiren, dikkat isteyen ve rakiplerinizi yenebilmek için rakibinizden daha iyi bir strateji geliştirmeniz gerekmektedir (Wagner, 2006).

E-spor anlık, hızlı ve doğru kararlar verme üzerine kurulu bir yapı olduğundan e-sporcular eylemi gerçekleştirmede hızlı ve doğru kararlar vermeli, problemlere farklı bakış açısından bakmalıdır. Bu bağlamda geleneksel ve e-sporcuların bilişsel esneklik düzeyleri tespit edilip incelemek için bu çalışma yapılmıştır.

1.1. Araştırmanın Amacı

Yapmış olduğumuz araştırmaya ait amaç; geleneksel spor ile e-sporu bilişsel esneklik açısından inceleyerek, geleneksel ve e-sporcuların bilişsel esneklik durumlarının hangi düzeylere sahip olduklarını incelemektir.

1.2. Araştırmanın Önemi

Bu çalışma geleneksel spor ve e-spor oyunlarındaki sporcuların bilişsel esneklik boyutlarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Çalışma geleneksel spor ile e-sporu bilişsel esneklik açısından inceleyerek, geleneksel ve e-sporcuların bilişsel esneklik düzeylerinin ne durumda olduklarını ortaya çıkarmak açısından önemlidir. Ayrıca literatürde geleneksel ve e-sporcuların bilişsel esneklik açısından incelendiği çalışmalar yok denecek kadar azdır. Bu durumda çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Yapmış olduğumuz araştırma geleneksel ve e-spor branşlarında spor yapan çalışmaya istemli olarak katılan çeşitli 357 sporcu ile sınırlıdır.
2. Bu çalışmada örneklem grubu oluşturan geleneksel ve e-spor branşlarında sporcu olan bireyler oluşturmaktadır.
3. Yapılan araştırma sonucunda ulaşılan bulgular anket sorularına verilen cevaplar ile ortaya çıkarılmıştır.
4. Çalışmamız süresince ulaşabildiğimiz sözel, yazılı ve internet kaynakları ile sınırlıdır.

1.4. Arařtırmanın Sayıtları

1. Arařtırmaya katılan geleneksel ve e-sporcular ölçeklere samimi ve içten yanıt vermişlerdir.
2. Arařtırmada kullanılan ölçeğın geleneksel ve e-sporcuların bilişsel esneklik düzeylerini ölçmede yeterli olduđu varsayılmıştır.
3. Veri toplama işlemleri usullere uygun olarak yapılmıştır.
4. Arařtırmada ulařılan örneklem kitlesinin evreni temsil ettiğı varsayılmıştır.

1.5. Arařtırmaya Ait Problemler

1. E-sporcuların geleneksel sporculara göre bilişsel esneklik düzeyi yüksektir.
2. Geleneksel ve e-sporcuların bilişsel esneklik düzeyleri yaşadığınız yer değıřkenine göre değıřkenlik göstermektedir.
3. Geleneksel ve e-sporcuların bilişsel esneklik düzeyleri gelir durumu değıřkenine göre farklılık göstermektedir.

1.5.1. Arařtırmaya Ait Alt Problemler

1. E-sporcuların bilişsel esneklik düzeyleri cinsiyete göre değıřiklik göstermekte midir?
2. E-sporcuların bilişsel esneklik düzeyleri gelir durumuna göre değıřiklik göstermekte midir?
3. Sporcuların yaşadıkları yer bilişsel esneklik düzeyleri üzerinde etki göstermekte midir?
4. Sporcuların gelir durumları bilişsel esneklik düzeyleri üzerinde etki göstermekte midir?
5. Sporcuların yař grupları bilişsel esneklik düzeyleri üzerinde etki göstermekte midir?

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Geleneksel Spor Kavramı ve Tarihçesi

Sporun çok yönlü bir kavram oluşundan farklı yazarlar farklı tanımlar ve görüşler bildirmişlerdir. Bu durumun kaynağının sporun farklı branşlara ayrılması, içerikleri, takım ve bireysel şekilde yapılmaları gibi birçok boyutunun olmasıdır (Yetim, 2008).

Spor, bireylerin fiziksel ve mental olarak gelişimine katkı sağlamasının yanı sıra kişilik ve karakteristik özelliklerini geliştirerek bilgi ve beceri kazanıp sosyal yaşama adapte olmasını kolaylaştırır. Spor, belirli kurallar çerçevesinde mücadele ve yarışma olgusuna dayalı olarak yapılan fiziksel ve zihinsel faaliyetlerdir (Erkal, 1982).

Spor, sağlıklı bir neslin yetiştirilip geliştirilmesinde en önemli eğitim çeşitidir. Bireylerin ruh ve beden sağlıklarının tam ve devamlı olması, mutlulukları ve refahlarına olumlu yönde etki ettiğini, bunların yanı sıra insanların içinde bulunduğu toplumunda ve diğer toplumlarla etkileşimlerini dostluk içinde sürdürmelerinde spor doğru bir araçtır (Yetim, 2011).

Spor, sosyal, kültürel ve ekonomik faaliyetlerin temel etmeni olan insan gücünü yarışma, eğlence ve oyun şekline dönüştürme yöntemidir (Yetim, 2008).

Topluluk halinde yaşayan insanların mücadele, başarı ve kazanma arzularını arttıran spor sosyal yönleri olan bir olgudur. Takım ve bireysel oyunlar şeklinde yapılan yarışmacı davranışlar olarak adlandırabileceğimiz spor topluluklar için önemli boyutlara ulaşmıştır (İnal, 2020).

Sporun temelini oluşturan hareketleri ilk insanların hayatta kalma, barınma, beslenme, savunma ve korunma gibi mücadelelerini başlangıç noktası olarak görmek mümkündür. İnsanlığın var oluşundan bu yana dönemler içerisinde insanların kendilerini ve ailelerini korumak adına vücutlarının farklı uzuv ve bölgelerini silah olarak kullanmışlardır. Bunların yanı sıra bir noktadan başka bir noktaya yürümüş, avlanmak ve tehlikelerden kaçmak için koşmuş, atlamış, tırmanmış, yüzmüşlerdir. Hayat şartlarının iyileşmesi sonucunda insanlar vücutlarının farklı bölgelerini geliştirmeye ve güçlendirmeye yönelmişlerdir. Sporun temeli sayılan hareketlerde böylece doğal ve gündelik yaşamın gereği olarak ortaya çıkmıştır (Afyon ve Tunç, 1997).

İngilizcede “traditional” olarak kullanılan ve Türkçesi “geleneksel” olarak çevrilen spor kavramı e-spor kavramı ile karıştırılmaması adına geleneksel spor adı altında kavramlaştırılmıştır.

2.2. Sporun Dijitalleşmesi ve E-Spor

Gelişen teknoloji sporun gelişmesine katkı sağlamanın yanı sıra spora yeni branşların eklenmesini sağlamıştır. Teknoloji ve internetin gelişip yaygınlaşmasıyla birlikte yeni bir oluşum olan e-spor meydana gelmiştir (Jenny ve ark., 2017).

Spor endüstrisi gelişip, büyük kitlelere hitap etmeye başladığı andan itibaren oyun içerisinde yarışan yarışmacı ve hakemlere olan hata toleransı azalmış ve hatalara verilen tepkiler büyüyerek artmaya başlamıştır. Gelişen teknolojiyle birlikte sporcu veya hakemlerin yaptıkları hatalar kayıtlara geçmeye, tekrar izlenmeye başlanmış ve bu durumda unutulmamasına yol açmıştır. Sporda dijitalleşme önce basketbolda hakemlerin pozisyonları tekrar izlemesi, voleybolda itiraz üzerine topun çizgi ihlali incelenmesi ve en sonunda futbolda video hakem sistemi ortaya çıkmıştır. Teknoloji alanında yaşanan bu gelişmelerden sporda payına düşeni alıp kendini güncellemiş ve geliştirmiştir (Kilci, 2021).

Günümüzde oldukça popüler olan ve endüstriyel veya akademik olarak ilgi çeken e-spor hakkında birçok tanım yapılmıştır. E-spor, teknolojik ürünlerin spor aleti olarak kullanıldığı, internet ortamında yapılan sportif bir yarışma olarak tanımlanabilir (Bingjun ve Mingxue, 2007).

Temelleri 1960'lı yıllara dayanan dijital oyun sektörü, internet ve elektronik cihazların gelişmesiyle 2000'li yılların başından itibaren teknolojiyle birlikte oyuncular arası yeni bir rekabet alanı oluşturarak bizleri e-spor ile tanıştırdı. Varlığı ve yazımı ile önceleri tartışma konusu olan e-spor kavramı 2010'ların sonunda büyük bir kitlenin ilgisini çekerek önemli bir konuma ulaştı. E-spor, en kapsamlı tanımıyla “elektronik spor” olarak adlandırılabilir ve çoğunlukla profesyonel statüde olan oyuncuların, internet aracılığıyla oynanan dijital oyunlar üzerinden belirli bir sanal oyun alanında düzenlenen rekabetçi müsabakalarda zihinsel ve fiziksel yeterliliklerini sergileyerek karşı karşıya gelmesi olarak ifade edilebilir. Yapılan bu müsabakalar oyun şirketlerinin, takımların, oyuncuların, yayın kuruluşlarının ve organizasyona dahil olan kişilerin gelir elde etmesini sağlamaktadır. E-sporun spor ibaresi taşıması, tıpkı geleneksel sporlar gibi stadyum veya internet üzerinden seyircileri tarafından canlı takip edilebilmesinden kaynaklanır. Geleneksel spor maçları izleyiciye sunulan görsel bir unsurda, e-sporda bu şekilde yapılmakta ve kendisini seyretilerek var olmaktadır (Özenç ve Yörük, 2021).

E-sporun temel unsurlarını sıralamak gerekirse;

- Video (dijital) oyunlar
- Profesyonel (lisanslı ve para karşılığı oynayan) oyuncular

- Rekabet içeren maçlar (turnuva ve ligler)
- Seyircilere sunulan gösteri

Bu kapsamlar içerisinde oyunların hangi ortamda (bilgisayar, konsol veya mobil cihaz) oynandığına, oyun türlerine ve içeriğine bağlı olarak farklı ibarelerde eklenebilir (Özenç ve Yörük, 2021).

E-spor, geleneksel spordan fazlaca değişik yapıya sahiptir. E-spor, dünyanın farklı noktalarındaki oyuncuların aynı anda iletişime geçip bulundukları konumdan bir araya gelmeden iletişim kurup zihinsel ve fiziksel aktivitelerle oynadıkları oyunlar olarak adlandırılabilir (Kilci, 2021).

E-spor, organize şekilde yapılan bilgisayar, mobil ve dijital oyun yarışmalarına verilen isim olarak adlandırılabilir ve profesyonel oyuncuların katılımı ile sağlanır (Milliyet, 2017).

E-spor, bireysel veya takım halinde farklı branşlarda refleksif hareketler, el-göz koordinasyonu, anlık karar verme, takım ve kriz yönetimi gibi çeşitli yetileri kullanarak yapılan rekabet platformu olarak tanımlanabilir (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017).

2.2.1. Dünyada E-Spor

E-spor dünyanın farklı ülkelerinde farklı şekillerde isimlendirilmektedir. E-sporu oyun, spor ve zekâ sporu olarak farklı şekillerde kabul eden ülkeler bulunmaktadır. Ülkelerin farklı bakanlıklarına bağlı olarak faaliyet göstermektedirler. E-sporu normal spordan ayırmayan ülkelerde geleneksel spor branşı gibi sporcuların yarıştıkları, takım, taraftar, arena (stadyum), spor ürünleri gibi çeşitli fonksiyonların bulunduğu etkinlikler, turnuvalar, maçlar ve ligler düzenlenmektedir. Dünyada 45'ten fazla ülkede e-spor federasyonu kurulmuştur. Uluslararası E-spor Federasyonu (IeSF) 2008 yılında Güney Kore'de kurulmuştur. Üye olan 123 ülke bulunmaktadır (Kilci, 2021).

2014 yılında dünya çapında 205 milyondan fazla kişi e-sporları izledi veya bunlara katıldı (Casselmann, 2015).

2.2.2. Türkiye’de E-Spor

Ülkemizde ilk olarak 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. 213 yılında kapanan bu federasyon Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonuna bağlanmıştır. 2018 yılında Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) kurulmuş ve Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlanmıştır. Türkiye’nin bilinen ilk e-spor takımı olan “Dark Passage” 2003 yılında Counter Strike kadrosunu oluşturmuştur. Aynı takım 2012 yılında League of Legends takımı oluşumuna başlamıştır. 2015 yılına gelindiğinde geleneksel

spor kulüplerimiz e-spor takımları kurup e-spora destek vermeye başlamıştır. Bunların yanı sıra sporcular, iş insanları ve girişimcilerde e-spor takımları kurmuş ve çeşitli branşlarda turnuva veya etkinliklere katılmıştır (Wikipedia, 2022).

Türkiye’de teknolojik gelişmelerden etkilenecek büyüyen e-spor son hızla büyümeye ve yayılmaya devam etmektedir. Sosyal medya ve yayın platformlarının bu konuda oldukça etkisi bulunmakla birlikte insanların her yerde oyunlara ulaşabilmesi de bu konuya olan ilgiyi arttırmaktadır (Ümmü ve ark., 2021).

2.3. E-Sporun Temel Bileşenleri

E-sporun temel bileşenlerini oyun şirketleri, takımlar, oyuncular, turnuvalar ve seyirciler oluşturmaktadır.

2.3.1. Oyun Şirketleri

Oyun şirketlerinin var oluş amacı, oyunları üretip herkesin ulaşabileceği makul seviyelerde dağıtmaktır. Şirketler varlıklarını sürdürebilmek için gelir kaynaklarına ihtiyaç duyarlar. Bu kaynakları yayın hakları, lisans hakları, oyun satışı, oyun içerisinde çevrim içi satışlar ve sponsorluklar oluşturmaktadır. Bir dijital oyundan yarışma düzenlemek, turnuva yapmak veya lig kurmak için oyun şirketinden izin alınması gerekmektedir (Üçüncüoğlu, 2018).

2.3.2. Takımlar

Profesyonel takımlar para kazanmak ve bu kazancı maksimize etmek olarak tanımlanabilir. Para kaynağı olarak sponsorluk geliri, para ödülleri ve ticaret olarak gösterilebilir (Breuer ve Fadl, 2020).

Her spor branşında olduğu gibi e-spor da takım ve bireysel olarak oynamak mümkündür. E-spor takımlarını kendilerini temsil eden oyuncu grupları oluşturur. Oyuncular profesyonel olarak maddi kazanç sağlamak amacıyla dijital oyunlar oynar ve turnuvalara katılır. Takımlar geleneksel spor kulüpleri gibi birden fazla branşta faaliyet gösterebilirler. Geleneksel spor takımları gibi yönetim yapısı olmayan e-spor takımlarında genellikle genel menajer ve takım koçu bulunur. Organizasyonlara hazırlanmak amacıyla takım evi olarak adlandırdıkları tesisleri bulunur. Takım evleri Güney Kore takımlarından dünyaya yayılan bir oluşumdur. E-spor takımların gelirlerinin büyük kısmını sponsorluklar oluştururken bunların yanı sıra yarışma ödülleri, medya hakları, içerik anlaşmaları ve son olarak oyuncu satışı gelmektedir. (Üçüncüoğlu, 2018).

2.3.3. Oyuncular

E-spor oyuncuları tıpkı geleneksel sporcularda olduğu gibi profesyonel aşamada maddi kazanç sağlamak için oyun oynarken amatör oyuncular gün içerisindeki serbest zamanlarını değerlendirip arkadaşları veya oyunların oyuncu bulma sistemlerinden rastgele karşılarına çıkan kişilerle oyun oynamaktadırlar. E-spor oyuncusu, rekabet veya eğlence amacıyla bireysel veya takım halinde internet bağlantısı üzerinden birlikte oyun oynayan kişilere verilen isimdir.

Ma ve arkadaşları (2013) e-spor oyuncularının karakteristik özelliklerini inceledikleri çalışmalarında e-spor oyuncularını, eğlence için oyun oynayan oyuncuların aksine, oyuna sadece iş olarak bakan profesyonel oyuncular olarak tanımlamışlardır.

E-spor oyuncuları geleneksel sporcularda olduğu gibi antrenmanlar refleksif hareketler, el-göz koordinasyonu, anlık doğru karar verme gibi becerilerini geliştirmek adına çalışmaktadırlar. Genel olarak e-sporun oyuncu kariyeri 17 yaşlarında başlayıp 20'li yaşların sonuna doğru sona ermektedir (Üçüncüoğlu, 2018).

E-spor kariyerlerine son veren oyuncular, oyunculukları sona erdikten sonra sektörde var olmaya devam etmektedirler. Takımlarda koç (antrenör) veya analist olarak görev almaktadırlar (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

E-spor oyuncuları bir oyun üzerine yoğunlaşarak o oyunda uzmanlaşırlar (Griffiths ve arkadaşları, 2003).

2.3.4. Turnuvalar

Turnuvalar, markalar, takımlar, organizasyon firmaları ve maddi kazanç sağlamak isteyen kuruluşlar tarafından organize edilir (Breuer ve Fadl, 2020).

E-spor turnuvaları veya ligleri organizasyon firmaları ya da oyun şirketleri tarafından yürütülmektedir. Organizasyon firmaları bu turnuvaları gerçekleştirmek için oyun şirketlerine lisans ücreti ödemektedirler. Bu turnuvalarda takım veya bireysel karşılaşmalar yapıp kazanan sporcu ya da takıma ciddi ödüller verilmektedir. E-spor turnuva gelirleri sponsorluklar, yayın gelirleri ve bilet satışları oluşturmaktadır (Üçüncüoğlu, 2018).

Çeşitli e-spor liglerinin farklı kuralları vardır, farklı oyunlar oynarlar, profesyonelleri farklı şekilde sıralarlar ve turnuvalara ve yarışmalara ev sahipliği yaparlar (Kane ve Spradley, 2017).

2.3.5. Seyirciler

E-spor müsabakalarını, gelişmeleri, oyunları takip edip çevrimiçi veya direk organizasyonlara katılan kişilerdir. Geleneksel sporda olduğu gibi destekledikleri

takım, oyuncu bulunur. Takım veya sporcu ürünleri satın alıp onları desteklerler (Üçüncüoğlu, 2018).

2.4. E-spor Oyun Türleri

E-spor oyunları tıpkı geleneksel sporlar gibi birçok branşa ayrılmıştır. Takım ve bireysel şekilde oynanan oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Takım ve bireyselin yanı sıra yetenek, yaratıcılık gibi farklı etkenlere göre de şekillenmektedir. E-spor kendi içerisinde çok fazla türe ayrılmaktadır. Bu türlerden en popüler olanları kısaca tanımlanmıştır (Mancı, 2022).

Tablo 2.1. Popüler E-spor Oyun Türleri

E-spor Oyun Türleri	Görsel
MOBA İNG: Multiplayer Online Battle Arena TR: Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası https://tr.wikipedia.org/wiki/Çevrimiçi_çok_oyunculu_savaş_arenası	
FPS İNG: First Person Shooter TR: Birincil Şahıs Nişancı https://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter	
MMORPG İNG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Games TR: Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları https://tr.wikipedia.org/wiki/Devasa_çok_oyunculu_çevrimiçi_rol_yapma_oyunu	

E-spor Oyun Türleri	Görsel
BR İNG: Battle Royale TR: Hayatta Kalma Oyunları https://www.yenigungazetesi.net/bilim-teknoloji/2020-yilinin-en-iyi-7-battle-royale-oyunu-android-h50236.html	
Fight Games Dövüş Oyunları https://www.webtekno.com/mucadele-ruhunuzu-geri-getirecek-en-iyi-ucretsiz-dovus-oyunlari-android-h57473.html	
Sport Games Spor Oyunları https://www.milliyet.com.tr/skorer/e-spor-haberleri/	

MOBA: Her oyuncunun farklı karakterler ile belirli bir rolde karşı takım ile savaştıkları, savaşırken seçmiş olduğu karakterleri güçlendirdikleri oyundur. İki takımda kendi bölgelerinde minyon adı verilen destekçiler ile desteklenmektedir. Rakip kaleyi yok etmeyi başaran takım tarafından kazanılır (Yumrukuz, 2022).

FPS: Oyun ekranının oyuncunun gözünden görüldüğü, silahlı çatışmaya dayalı savaş oyunlarıdır (Evren ve ark., 2019).

MMORPG: Çok sayıda oyuncunun internet üzerinden bağlanarak birlikte oynadığı ve çeşitli karakterler seçtikleri video oyunlarıdır (Koça, 2015).

Battle Royale: Belirli bir alanda, belirli bir sayıda rakip ile hayatta kalmaya çalışmaktır. Hayatta kalmak için her şeyi yapmalı ve hayatta kalan son kişi olup oyunu kazanmak amaçlanmaktadır (Doğu, 2020).

Dövüş Oyunları: Seçilen karakter belirli bir dövüş stilini temsil ederek rakibin seçtiği karakterden üstün gelme şeklinde oynanır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

Spor Oyunları: Geleneksel sporların e-spora yansımış hali olarak adlandırılabilir.

2.5. Bilişsel Esneklik

Bilişsel esneklik farklı ölçülerde değişiklik gösteren bilişsel kümeleri işleme ve değiştirme yetisi olarak ifade edilebilir. Bilişsel esnekliği yüksek olan kişiler, zor durumlarda etkili ve yapıcı şekilde çözümleme becerisine sahiptirler ve bu durumdan dolayı stres yönetiminde daha başarılıdırlar (Dennis ve Wal, 2010).

2.5.1. Bilişsel Esnekliğin Boyutları

Bilişsel esnekliği Dennis ve Wal (2010) alternatif ve kontrol olarak iki alt boyutta incelemiştir. Bu boyutlar karşılaşılan durumların farklı çözüm yollarına o anki en uygun seçeneği seçme becerisi olarak sınıflandırılabilir.

2.5.1.1. Alternatif

Karşılaşılan durumlara uyum sağlama ve alternatif durumların farkında olmalarını arttıran boyuttur. Kısaca bilişsel esnekliği yüksek kişiler yaşanan olay ve zor durumlarla baş etme kabiliyetine sahiptirler (Dennis ve Wal, 2010).

2.5.1.2. Kontrol

Kontrol alt boyutu bireylerin alternatif alt boyutunda olduğu gibi bilişsel esneklik düzeylerinde olumlu etkiye sahiptir. Bilişsel esneklikle birlikte daha yapıcı çözüm yolları buldukları yapıcı alt boyuttur (Dennis ve Wal, 2010).

3. GEREÇ VE YÖNTEM

Araştırmamızın üçüncü bölümünde yer alan gerekç ve yöntem bölümünde araştırmaya ait model, araştırmanın evren ve örnekleme, araştırmada kullanılmış olan veri toplama araçları ve toplanan verilerin analizi ele alınarak aşağı kısımda sunumu yapılmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma amaçlarına uygun olarak nicel araştırma deseni ile gerçekleştirilmiş ve çok sayıda sporcudan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla evrenin tümü ya da ondan alınacak bir örneklem üzerinde taramanın yapıldığı genel tarama modeli kullanılarak yürütülmüştür.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Türkiye’deki geleneksel sporcular ve e-spor (CS: GO, PUBG, DOTA 2 ve LoL) oyuncuları oluşturmaktadır. Belirlenen sporcu grubunun tamamına ulaşamayacağından ötürü evren içerisinde örneklem belirlenmesine ihtiyaç duyulmuştur. Örneklem büyüklüğü, madde başına en az on kişi alınmasının önerilmesi (De Vellis, 2003) ve çalışmada 20 madde bulunması dikkate alınarak en az asgari 200 olarak belirlenmiştir. Evrendeki denek sayısının bir milyonu aştığı durumlarda 384 örneklem yeterli olacaktır. Bu bilgilerden hareketle, planlanan örneklem büyüklüğünün (400) literatürdeki minimum örneklem gereksinimini karşıladığı söylenebilir.

3.3. Verilerin Toplanması

Bu araştırmada bilimsel araştırmalarda güvenilir sonuçlara ulaşmak adına veri toplamak için kullanılan anket yöntemi kullanılmıştır. Araştırmamızın örneklem kitlesini oluşturan geleneksel ve e-sporcular tarafından Kişisel Bilgi Formu, Bilişsel Esneklik Envanteri gereken izinlerin alınmasıyla gönüllü olarak form ve ölçeklerin kendilerine ait bilgi ve düşünceler ile doldurulması istenmiştir. Anketlerin doldurulma aşaması öncesinde anket ile ilgili bilgilendirmeler yapılmış olup sonrasında uygulamaya geçilmiştir.

3.4. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplamak için Kişisel Bilgi Formu, Bilişsel Esneklik Envanteri olmak üzere iki farklı veri toplama aracı kullanılmıştır. Kişisel Bilgi Formunda araştırmaya katılım gösteren sporculara ait bilgilere ulaşmak adına sporcuların yaş grubu, cinsiyeti, gibi demografik ve kişisel bilgilerini tespit etmek için sorular yer almaktadır.

Bilişsel Esneklik Envanteri (BEE): Dennis ve Wal (2010) tarafından kişinin bilişsel esneklik düzeyini belirlemek için geliştirilen Bilişsel Esneklik Envanterinin Sapmaz ve Doğan (2013) tarafından geçerlik-güvenirlik çalışması yapılarak Türkçeye çevrilmiştir. Beşli likert olarak uygulanan Bilişsel esneklik envanteri, “Kesinlikle Katılmıyorum” (1), “Katılıyorum” (2), “Kararsızım” (3), “Katılıyorum” (4), “Kesinlikle katılıyorum” (5) şeklinde puanlanmaktadır. 2., 4., 7., 9., 11., 15. ve 17. maddeler olumsuz madde olduğundan ters kodlama yapılarak değerlendirmeye alınmaktadır. “Alternatif” ve “kontrol” olmak üzere 2 alt boyuttan ve bir “toplam” puandan oluşan bilişsel esneklik envanterinde 3 farklı türde puanlama yapılmaktadır. Yüksek puan alan katılımcıların bilişsel esneklik düzeylerinin yüksek olduğunu göstermektedir.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmaya dahil edilen ölçek formlarının analizinde Excel 2019 ve SPSS 25.0 programlarından yararlanılmıştır. Çevrimiçi olarak elde edilen veriler ilk olarak Google Forms üzerinden alınıp excel formatında kaydedilmiş, SPSS programına aktarılarak kayıp ve uç verilerden arınmış olan ham veriler üzerinde ilgili analizler gerçekleştirilmiştir. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri kontrol edilmiş kullanılan ölçeklere ilişkin basıklık ve çarpıklık değerleri Tablo 3.1.’de sunulmuştur.

Tablo 3.1. Bilişsel Esneklik Envanteri Çarpıklık Ve Basıklık Değerleri

Ölçekler	Çarpıklık	Basıklık
Alternatif	-1.5	8.3
Kontrol	-1.8	8.5
BEE	-1.7	9.2

BEE: Bilişsel Esneklik Envanteri

Verilerin normalliğinin sınanması için Bilişsel Esneklik Envanteri (BEE) toplam puanı alternatif ve kontrol alt boyutlarına ilişkin çarpıklık ve basıklık değerleri tablo 3.1. de görüldüğü üzere normal dağılım göstermemektedir.

4. BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın amacına yönelik hazırlanmış olan geleneksel ve e-sporcuların bilişsel esneklik düzeylerinin incelenmesine yönelik bilişsel esneklik envanterinin bulunduğu soruları içeren 26 soruluk anket formundan elde edilen verilerin istatistiksel analizlerle çözümlenmesi sonucu elde edilen bulgular bulunmaktadır. Araştırmaya katılan sporcuların sosyo demografik özelliklerine ilişkin bulgulara ait analiz sonuçları aşağıda verilmiştir.

Tablo 4.1. Araştırmaya Katılan Sporcuların Sosyo Demografik Bilgilerine İlişkin Dağılımları

Değişken	Kategori	n	%
Cinsiyet	Kadın	143	45.1
	Erkek	174	54.9
Yaş	18-24	201	63.4
	25-29	60	18.9
	30-34	26	8.2
	35 +	30	9.5
Medeni Durum	Evli	71	22.4
	Bekar	243	76.7
	Dul	3	0.9
Gelir Durumu	2000 ₺ ve altı	197	62.1
	2001-3000 ₺ arası	54	17.0
	3001-4000 ₺ arası	29	9.1
	4001 ₺ ve üzeri	37	11.7
Yaşadığı Yer	Köy / Kasaba	10	3.2
	İl / İlçe	44	13.9
	Büyükşehir	263	83.0
Spor Branşı	E-Spor	195	61.5
	Geleneksel Spor	122	38.5
Toplam		317	100

Araştırmaya katılan sporcuların cinsiyetlerine ait demografik bilgiler incelendiğinde, katılımcıların %54.9'unun erkek, %45.1'inin kadın, sporcuların yaş grupları incelendiğinde, %63.4'ünün 18-24 yaş, %18.9'unun 25-29 yaş, %8.2'sinin 30-34 yaş ve %9.5'inin 35 yaş ve üstü olduğu, medeni durumları incelendiğinde, %22.4'ünün evli, %76.7'sinin bekar, %0.9'unun ise dul olduğu, gelir durumu değişkeni incelendiğinde, %62.1'inin 2000 ₺ ve altı, %17'sinin 2001-3000 ₺ arası, %9.1'inin 3001-4000 ₺ arası, %11.7'sinin 4001 ₺ ve üzeri olduğu, yaşadıkları yer incelendiğinde, %3.2'sinin Köy/Kasaba, %13.9'unun İl/İlçe, %83'ünün Büyükşehirde yaşadığı, spor branşları incelendiğinde, %61.5'inin e-spor, %38.5'inin ise geleneksel spor yaptıkları tespit edilmiştir.

Tablo 4.2. Araştırmaya Katılan Sporcuların Cinsiyet Değişkenine Göre Spor Branşı Dağılımları

	E-spor	%	Geleneksel Spor	%	Toplam
Kadın	96	69.2	44	30.8	174
Erkek	99	55.2	78	44.8	143
Toplam	195	100	122	100	317

Tablo 4.2. incelendiğinde, kadın sporcuların % 69.2'sinin e-spor, % 30.8'inin geleneksel spor, erkek sporcuların %55.2'sinin e-spor, %44.8'inin geleneksel spor yaptığı tespit edilmiştir.

Tablo 4.3. Araştırmaya Katılan Sporcuların Cinsiyet Değişkenine İlişkin Yaş Dağılımları

	18-24	%	24-29	%	30-34	%	35 +	%	Toplam
Kadın	102	50.7	30	50	8	30.8	3	10	143
Erkek	99	49.3	30	50	18	69.2	27	90	174
Toplam	201	100	60	100	26	100	30	100	317

Tablo 4.3. incelendiğinde, 18-24 yaş aralığındaki sporcuların % 50.7'sinin kadın, % 49.3'ünün erkek, 24-29 yaş aralığındaki sporcuların % 50'sinin kadın, % 50'sinin erkek, 30-34 yaş aralığındaki sporcuların % 30.8'inin kadın, % 69.2'sinin erkek, 35 yaş ve üstü sporcuların % 10'unun kadın, % 90'ının erkek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4.4. Araştırmaya Katılan Sporcuların Yaş Değişkenine İlişkin Medeni Durum Dağılımları

	Evli	%	Bekar	%	Dul	%	Toplam
18-24	9	12.7	191	78.6	1	33.3	201
25-29	23	32.4	37	15.2	0	0	60
30-34	14	19.7	13	4.9	0	0	26
35 +	25	35.2	3	1.2	2	66.7	30
Toplam	71	100	243	100	3	100	317

Tablo 4.4. incelendiğinde, evli katılımcıların % 12.7'sinin 18-24 yaş aralığında % 32.4'ünün 25-29 yaş aralığında, % 19.7'sinin 30-34 yaş aralığında, % 35.2'sinin 35 yaş ve üzeri olduğu, bekar katılımcıların % 78.6'sının 18-24 yaş aralığında, % 15.2'sinin 25-29 yaş aralığında, % 4.9'unun 30-34 yaş aralığında, % 1.2'sinin 35 yaş ve üzeri olduğu, dul katılımcıların % 33.3'ünün 18-24 yaş aralığında, % 66.7'sinin 35 yaş ve üzeri olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4.5. Araştırmaya Katılan Sporcuların Gelir Durumu Değişkenine İlişkin Spor Branşı Dağılımları

	E-Spor	%	Geleneksel Spor	%	Toplam
2000 ₺ ve altı	160	82.1	37	30.3	197
2001-3000 ₺ arası	21	10.8	33	27.1	54
3001-4000 ₺ arası	9	4.6	20	16.4	29
4001 ₺ ve üzeri	5	2.5	32	26.2	37
Toplam	195	100	122	100	317

Tablo 4.5. incelendiğinde, e-sporcuların % 82.1'inin 2000 ₺ ve altı, % 10.8'inin 2001-3000 ₺ arası, % 4.6'sının 3001-4000 ₺ arası, % 2.5'inin 4001 ₺ ve üzeri kazandığı, geleneksel sporcuların % 30.3'ünün 2000 ₺ ve altı, % 27.1'inin 2001-3000 ₺ arası, % 16.4'ünün 3001-4000 ₺ arası, % 26.2'sinin 4001 ₺ ve üzeri kazandığı tespit edilmiştir.

Tablo 4.6. Araştırmaya Katılan Sporcuların Spor Branşı Değişkenine İlişkin Yaşadıkları Yer Dağılımları

	E-Spor	%	Geleneksel Spor	%	Toplam
Köy / Kasaba	6	3.1	4	3.3	10
İl / İlçe	14	7.2	30	24.6	44
Büyükşehir	175	89.7	88	72.1	263
Toplam	195	100	122	100	317

Tablo 4.6. incelendiğinde, e-sporcuların % 3.1'inin köy/kasaba, % 7.2'sinin il/ilçe, % 89.7'sinin büyükşehirde, geleneksel sporcuların % 3.3'ünün köy/kasaba, % 24.6'sının il/ilçe, % 72.1'inin büyükşehirde yaşadığı tespit edilmiştir.

Tablo 4.7. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Mann-Whitney U Testi Sonuçları

	Cinsiyet	n	Ortalama Sıralar	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol Alt Boyutu	Erkek	174	172.98	30098.00	10009.00	0.002**
	Kadın	143	141.99	20305.00		
Alternatif Alt Boyutu	Erkek	174	170.18	29611.00	10496.00	0.015
	Kadın	143	145.40	20792.00		
BEE Toplam Puanı	Erkek	174	172.63	30037.50	10069.50	0.003**
	Kadın	143	142.42	20365.50		

***p<0.05 **p<0.01**

Tablo 4.7. incelendiğinde, Bilişsel Esneklik Envanteri ölçeğinin kontrol alt boyutunun (p=0.002) ve ölçek toplam puanlarının (p=0.003) anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir (p<0.05). Bu farkın ise erkek katılımcıların ortalama sıralarından kaynaklandığı görülmektedir. Ölçeğin alternatif alt boyutunda anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir.

Tablo 4.8. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Spor Branşı Değişkenine Göre Mann-Whitney U Testi Sonuçları

	Cinsiyet	n	Ortalama Sıralar	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol Alt Boyutu	E-spor	19	172.1	33560.5	9339.50	0.001*
	Geleneksel	5	1	0		
	Spor	12	138.0	16842.5		
		2	5	0		
Alternatif Alt Boyutu	E-Spor	19		35157.0	7743.00	0.002*
	Geleneksel	5	180.29	0		
	Spor	12	124.97	15246.0		
		2		0		
BEE Toplam Puanı	E-Spor	19		34750.5	8150.00	0.002*
	Geleneksel	5	178.21	0		
	Spor	12	128.30	25653.5		
		2		0		

***p<0.05 **p<0.01**

Tablo 4.8. incelendiğinde, Bilişsel Esneklik Envanteri ölçeğinin kontrol (p=0.001), alternatif (p=0.002) ve toplam(p=0.002) boyutlarında anlamlı bir fark tespit edilmiştir (p<0.05). Bu farkın e-spor katılımcılarının ortalama sıra değerlerinden kaynaklandığı görülmektedir.

Tablo 4.9. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları

	Yaş	n	Ortalama Sıralar	sd	p
Kontrol Alt Boyutu	18-24	201	171.65	3	0.003**
	25-29	60	130.24		
	30-34	26	125.94		
	35 ve üzeri	30	160.43		
Alternatif Alt Boyutu	18-24	201	179.18	3	0.002*
	25-29	60	118.29		
	30-34	26	114.73		
	35 ve üzeri	30	143.55		
BEE Toplam Puanı	18-24	201	176.55	3	0.002*
	25-29	60	121.09		
	30-34	26	115.62		
	35 ve üzeri	30	154,85		

* $p<0.05$ ** $p<0.01$

Tablo 4.9. incelendiğinde, bilişsel esneklik envanteri ölçeğinin kontrol ($p=,0.003$), alternatif ($p=0.002$) ve toplam ($p=0.002$) boyutlarında anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bu farkın 18-24 yaş arası katılımcıların ortalama sıra değerlerinden kaynaklandığı görülmektedir.

Tablo 4.10. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Toplam Ve Alt Boyut Puanlarının Yaşadığınız Yer Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları

	Yaşadığınız Yer	n	Ortalama Sıralar	sd	p
Kontrol Alt Boyutu	Köy / Kasaba	10	155.50	2	0.003**
	İl / İlçe	44	116.59		
	Büyükşehir	263	166.23		
Alternatif Alt Boyutu	Köy / Kasaba	10	142.55	2	0.002*
	İl / İlçe	44	106.35		
	Büyükşehir	263	168.43		
BEE Toplam Puanı	Köy / Kasaba	10	149.50	2	0.002*
	İl / İlçe	44	106.13		
	Büyükşehir	263	168.21		

* $p<0.05$ ** $p<0.01$

Tablo 4.10. incelendiğinde, Bilişsel Esneklik Envanteri ölçeğinin kontrol ($p=0.003$), alternatif ($p=0.002$) ve toplam ($p=0.002$) boyutlarında anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bu farkın büyükşehirde yaşayan katılımcıların ortalama sıra değerlerinden kaynaklandığı görülmektedir.

Tablo 4.11. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçek Puanlarının Gelir Durumu Değişkenine Göre Kruskal-Wallis Test Sonuçları

	Gelir Durumunuz	n	Ortalama Sıralar	sd	p
Kontrol Alt Boyutu	2000 ₺ ve altı	197	167.25	2	0.067
	2001-3000 ₺ arası	54	139.66		
	3001-4000 ₺ arası	29	168.95		
	4001 ₺ ve üzeri	37	135.50		
Alternatif Alt Boyutu	2000 ₺ ve altı	197	178.51	2	0.002*
	2001-3000 ₺ arası	54	131.03		
	3001-4000 ₺ arası	29	135.62		
	4001 ₺ ve üzeri	37	114.27		
BEE Toplam Puanı	2000 ₺ ve altı	197	174.62	2	0.001**
	2001-3000 ₺ arası	54	133.84		
	3001-4000 ₺ arası	29	145.55		
	4001 ₺ ve üzeri	37	123.11		

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$

Tablo 4.11. incelendiğinde, Bilişsel Esneklik Envanteri ölçeğinin alternatif ($p=0.002$) ve toplam ($p=0.001$) boyutlarında anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($p < 0.05$). Bu farkın gelir durumu 2000 ₺ ve altı katılımcıların ortalama sıra değerlerinden kaynaklandığı görülmektedir. Ölçeğin kontrol alt boyutunda anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir.

5. TARTIŞMA

Araştırmanın bu kısmında geleneksel ve e-spor sporcularının bilişsel esneklik düzey incelemeleri yapılmış ve istatistiksel analiz sonuçları yorumlanarak literatürde bulunan çalışmalar ile desteklenmiştir.

Tablo 4.2. incelendiğinde, araştırmaya katılan sporcuların e-sporunda kadın erkek sayılarının neredeyse eşit, geleneksel sporda erkek katılımcı sayısının kadınların yaklaşık 2 katı olduğu tespit edilmiştir. Geleneksel sporda erkek sporcuların sayısı her ne kadar fazla olsa da bu durum e-sporun genelinde söz konusu değildir. Ancak kadın profesyonel e-spor oyuncusu neredeyse yok denecek kadar azdır. Arlı (2022) en az 1 profesyonel e-spor maçı oynamış sporcular üzerine yaptığı çalışmasında katılımcılarının tamamını erkekler oluşturmuştur. E-sporunda fiziki mücadeleden ziyade bilişsel ve bunun yanında el-göz refleksleri gibi refleksif hareketler yer aldığından, teknolojiye erişebilen her bireyin istediği yerden oyunlara katılması bu durumu lehine çevirerek katılımcılara kolaylık sağlamaktadır. Sağlanan kolaylık sayesinde her yaş grubundan ve cinsiyetten insanları e-spora çekmektedir (Akça, 2022).

Tablo 4.3. incelendiğinde, araştırmaya katılan sporcuların çoğunluğunu oluşturan grubun 18-24 aralığındaki sayıları neredeyse eşit olan kadın erkek sporcular oluşturmaktadır. E-spor oyuncuları genç yaşlarda e-spor kariyerine başlayıp yine aynı şekilde genç yaşta profesyonel kariyerlerine son vermektedirler. Düzenli spor ve sağlıklı beslenmeyle e-spor kariyerlerini birkaç yıl daha uzatsalar da yine de 30'lu yaşların başında profesyonel kariyerleri sona ermektedir. Mustafaoglu ve ark. (2018) yaptığı çalışmasında toplam 367 e-sporcunun % 53.6'sının 14-18 yaş arasında olduğunu tespit etmesi araştırmamızı desteklemektedir. Yaş arttıkça katılımcıların özellikle kadın katılımcıların sayısı düşmektedir. Bu durum kadınların spordan erkeklere göre daha erken yaşta koptuklarına işaret etmektedir.

Tablo 4.4. incelendiğinde, katılımcıların yaş gruplarına ait medeni durumlarında çoğunluğunu bekarlar ve 18-24 yaş arası sporcular oluşturmaktadır. Genç ve bekar bireylerin gerek e-spora gerekse geleneksel spora olan ilgi ve katılımları yaş arttıkça azalmakta ve bununla birlikte artan yaş ile birlikte evlilik durumu artmaktadır. Genç ve bekar bireylerin spora daha çok vakit ayırdığını söylemek bu tablo üzerinden mümkündür.

Tablo 4.5. incelendiğinde, e-sporcuların gelir durumlarının geleneksel sporcuların gelir durumlarından düşük olduğu görülmektedir. Bu durum e-sporun yeni yayılan ve gelişen bir spor dalı olmasından, insanların e-sporculuğu geleneksel sporculukta olduğu gibi henüz meslek olarak görmemesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. E-spordan 2016 yılında toplamda 900 milyon dolar kadar kazanç sağlanmıştır. Bu gelirin yıllarla birlikte katlanarak artması ve

spor ekonomisi üzerinde e-sporun söz sahibi olacağı ön görülmektedir (Özdemir, 2017). E-spor sermayesi her geçen gün artarken eski sporcular, spor kulüpleri, büyük şirketler gibi kurum ve kuruluşların kendi e-spor takımlarını kurması sportif faaliyetten çok ticari olarak yatırım amacıyla yapıldığı düşünülmektedir. E-spor yeni yayılan bir spor dalı olmasına karşılık ekonomik olarak büyüklüğü ile birçok geleneksel spor branşını geride bırakmıştır.

Tablo 4.6. incelendiğinde, e-sporcuların büyük çoğunluğunun büyükşehirde yaşadığı, geleneksel sporda bu durumum biraz daha düşük olduğu tespit edilmiştir. E-sporcular için teknoloji ve internet alt yapısına ulaşmak zorunluluk gerektiren bir durumdur. Ülkemiz genelinde büyükşehirlerde bile henüz her bölgeye hızlı internet alt yapısı verilememişken kırsal kesimde maalesef sporcular internet ve teknolojiye bir adım daha uzak kalmaktadırlar. Bundan dolayı büyükşehirlerde e-spor takımlarının takım evleri bulunmaktadır. Sporcular teknoloji ve internete ulaşmak adına buralara yerleşmek mecburiyetinde kalmaktadırlar. Henüz ülkemizin her yerine yayılmamış olan internet alt yapısı bu durumu ortaya çıkaran en önemli unsur olarak görülebilir.

Tablo 4.7. incelendiğinde, çalışmamızın Bilişsel Esneklik Envanteri ölçeği cinsiyet değişkenine göre Mann-Whitnet U test sonucunda, kontrol ($p=0.002$) alt boyutunda ve ölçek toplam ($p=0.003$) anlamlı farklılık gösterdiği ölçeğin alternatif alt boyutunda herhangi anlamlı bir fark tespit edilmediği görülmektedir ($p<0.05$). Bu durumu erkek katılımcıların ortalama sıra puanlarından kaynaklandığı belirlenmiş ve erkeklerin bilişsel esneklik düzeylerinin kadın sporculardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra Menteş (2019) tarafından yürütülen bir çalışmada geleneksel ve e-sporcuların cinsiyetleri arasında bir fark olmadığı görülmüştür.

2021 yılında Ümmü ve ark. tarafından yapılan bir çalışmada oyunların zamanla değiştiği tespit edilmiş, 2000’li yılların başında oyunlar sadece tek karakter üzerinden skor alma ve seviye geçmek için oynanırken günümüzde oyunlar karakterler seçebildiği, gerçek kişilerin dijital ortamda birbirleriyle rekabet edebildiği ve büyük turnuvaların düzenlendiği bir duruma gelmiştir. Yapılan bu araştırmada cinsiyet ve e-spor arasında anlamlı bir ilişki olduğu ve bizim çalışmamızı desteklediği görülmüştür.

Tablo 4.8. incelendiğinde, çalışmamızın Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçeği spor değişkenine göre Mann-Whitnet U test sonucunda, kontrol ($p=0.001$), alternatif ($p=0.002$) alt boyutlarında ve ölçek toplam ($p=0.002$) puanında anlamlı bir fark ($p<0.05$) tespit edilmiş bu farkın e-sporcuların bilişsel esneklik düzeylerinin geleneksel sporculara göre ortalamalarının daha yüksek olmasından kaynaklandığı belirlenmiştir. Akça tarafından 2022 yılında yapılan bir çalışmada geleneksel spor ve e-spor arasında bilişsel esneklik açısından anlamlı bir fark

bulmamıştır. Menteş tarafından 2019 yılında yapılan bir çalışmada geleneksel ve e-sporcular arasında bilişsel esneklik düzeyi açısından anlamlı bir fark bulmamıştır. Kilci tarafından 2022 yılında yürütülen bir çalışmada e-sporcuların bilişsel esneklik düzeylerinin geleneksel sporculara göre daha yüksek olduğunu belirtmiştir.

Gelişen teknoloji sonucunda oyunların içeriğinin daha rekabetçi, karmaşık, gerçekçi ve sosyal hale gelmektedir. Bununla birlikte e-sporun bilişsel durum üzerinde olumlu etkisi olduğunu kanıtlayan çalışmaların (Granic ve ark., 2014) varlığıyla birlikte gelecekte e-sporun yaygın eğitimin bir parçası olabileceği beklenmektedir.

Tablo 4.9. incelendiğinde, çalışmamızın Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçeği yaş değişkenine göre Kruskal-Wallis test sonucunda, kontrol ($p=0.003$), alternatif ($p=0.002$) alt boyutlarında ve ölçek toplam ($p=0.002$) puanında anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bu farkın 18-24 yaş arasındaki katılımcılardan kaynaklandığı görülmektedir. Genç katılımcıların bilişsel esneklik düzeylerinin yüksek olması anlık karar vermelerinden kaynaklandığı ve bu kararları verirken birçok seçeneği aynı anda düşünüp işlemlerinden kaynaklandığı belirlenmiştir. Yapılan bazı araştırmalarda genç katılımcıların bilişsel esnekliklerinin yüksek olduğunu ortaya koymaktadır (Kösem, 2019 ve Rudolf ve ark., 2020).

Taylan ve ark. (2018) öğrenciler üzerine yaptığı bir çalışmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla savaş ve dövüş oyunları oynadıkları, kız öğrencilerin daha çok spor oyunlarını tercih tespit edilmiş, bu durumda daha fazla bilişsel durum içeren oyunların erkekler tarafından tercih edilmesi bizim araştırmamızı desteklemektedir.

Tablo 4.10. incelendiğinde, çalışmamızın Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçeği yaşadığınız yer değişkenine göre Kruskal-Wallis test sonucunda, kontrol ($p=0.003$), alternatif ($p=0.002$) alt boyutlarında ve ölçek toplam ($p=0.002$) puanında anlamlı bir fark ($p<0.05$) tespit edilmiş olup bu farkın büyükşehirde yaşayan katılımcılardan kaynaklandığı görülmektedir. Büyükşehirde yaşamının verdiği avantajlardan bir tanesi olan teknolojiye çabuk ulaşma bu konuda önemli bir role sahiptir. Büyükşehirde teknolojiye çabuk ulaşmanın yanı sıra internet alt yapısının kırsal kesimlerden daha iyi olması e-sporcuları büyükşehirliere çeken durumlardan birisidir. E-sporun internet üzerinden teknoloji ile oyunların oynanması sporcuları büyükşehirde yaşamaya zorunlu kılmaktadır. Önde gelen e-spor takımlarının neredeyse hepsinin büyükşehirlerde takım evi verdikleri sporcuların kullanabilmesi için yapılan ve son teknoloji ile donatılmış tesisleri bulunmaktadır (Karatepe ve Uslu, 2022).

Tablo 4.11. incelendiğinde, çalışmamızın Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçeği spor değişkenine göre Kruskal-Wallis test sonucunda, alternatif ($p=0.002$) alt

boyutunda ve ölçek toplam ($p=0.001$) puanında anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bu farkın 2000 ₺ altı kazanan sporculardan kaynaklandığı görülmektedir. Ölçeğin kontrol alt boyutunda anlamlı bir fark bulunmamıştır. Sporcuların genellikle küçük takımlarda oynamaları ve büyük takım sayısının az olması gelir durumunda önemli faktörlerden biridir. E-sporcular geleneksel sporculardan gelir olarak bir nebze daha geride kalmaktadırlar (Kocadağ, 2017).

Hagiwara ve arkadaşları (2019) Japonya’da yaptığı araştırmada, e-spor oynayabilen bir grup sporcuya 10 dakikalık oyunlar oynatmış ve bu 10 dakikanın sonucunda sporcuların bilişsel durumlarının yükseldiği gözlemlenmiştir. Oyun oynayan sporcuların konsantrasyonunun arttığı, e-spor faaliyetlerinin bilişsel esneklik üzerinde olumlu etkilerinin olduğunu gösteren bu çalışma araştırmamızı desteklemektedir.

Geleneksel ve e-sporcular üzerine yapılan çalışmada, tepki süreleri, dikkatleri, dikkat dağılımları, el göz koordinasyonları ölçülen testlerde sonuçları eşit çıkmış, e-sporcular görsel hafıza ve görsel aramada geleneksel sporcuları geçmiştir. Bu çalışma geleneksel ve e-sporcuların benzer düzeyde bilişsel yeteneklere sahip olduğunu ortaya koymuştur (Grushklo ve ark., 2021). Sims ve Mayer (2002), Bavelier ve ark., (2011), Hall ve ark., (2020) ve Adachi ve Willoughby (2013) de dijital (video) oyun ve online (çevrimiçi) oyun oynamanın bilişsel becerileri geliştirdiğini belirten çalışmalar yapmışlardır. Oyunda fazla süre geçirmenin, oyun içerisinde karşılaşılan durumlara daha pozitif ve yaratıcı çözümler bulma konusunda olumlu etkisi olduğu gözlemlenmiştir ve bu durum yapılan araştırmamızı desteklemektedir.

Dünya üzerinde birçok üniversite e-sporu bölümlerine eklemiş, öğrencilerine burs ve çok büyük teknolojik imkanlar sağlamaktadır (Schaeperkoetter ve ark., 2017) ve (Joindata, 2004). Ülkemizde bazı üniversitelerde e-sporu bölümlerine eklemiş ve derslere başlamıştır (Adnan, 2022). Ayrıca üniversiteler arası e-spor müsabakaları düzenlenmektedir (Spor Faaliyetleri, 2022).

Sürekli gelişen ve yenilenen teknoloji ile birlikte e-spor kavramı gün geçtikçe önem kazanmakta ve büyüyerek yoluna devam etmektedir. Teknolojik gelişmeler göz önüne alındığında gelecek süreçte e-sporculara ve e-spor antrenörlerine ihtiyaç duyulacağı kaçınılmaz bir gerçektir. Teknolojiyi olumlu yönde kullanarak insanları e-spora rekreatif olarak yönlendirmekte mümkün olacaktır. E-sporun büyüyerek yola devam etmesinde oyun şirketlerinin oyunları gerçekçiliğe günden güne yaklaştırmaları da bu konuda önemli bir husustur. Oyunların sanal ortamda gerçekçi ses ve görüntü kalitesine sahip olmaları ve turnuvaların organize edilmeleri e-sporu ileriye taşıyacaktır. Son 20 yılda akademik anlamda çalışmalara konu olsa da e-spor henüz yeni profesyonelleşen bir alan olması sebebiyle önemli bilgi eksiklikleri barındırmaktadır. E-spor Türkiye’de yeni

gelişen bir spor dalıdır. Literatürde e-sporun spor olmadığı savunan görüşlerin yanı sıra spor olduğunu savunan görüşlerde yer almaktadır. Tomecka (2017) e-sporun geleneksel spordan fiziksel mücadele olarak eksik kalmasından dolayı spor olmadığını savunmaktadır. Jonasson ve Thiborg (2010) ise e-sporun şu anda modern sporun bir parçası olduğu ancak gelecekte yeni bir spor dalı olarak kabul göreceğini ön görmektedir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde yapılan analizler doğrultusunda ortaya çıkan sonuçlardan hareketle elde edilen genel sonuçlar ve öneriler yer almaktadır.

Sonuçlar

Bu araştırmanın amacı; geleneksel spor ile e-sporun bilişsel esneklik açısından incelenmesi değerlendirilmesi ve geleneksel sporcular ile e-sporcuların bilişsel esneklik düzeylerinin belirlenmesidir.

Araştırma sonuçlarına göre;

- Erkek katılımcıların bilişsel esneklik envanteri ölçek toplam puanı ve kontrol alt boyutu kadın katılımcılara oranla daha yüksek bulunmuştur.
- E-sporcuların geleneksel sporculara göre bilişsel esneklik envanteri ölçek toplam puanı, kontrol alt boyutu ve alternatif alt boyutu geleneksel sporculara oranla daha yüksek bulunmuştur.
- Katılımcıların yaş grupları 18-24, 25-29, 30-34, 35 ve üzeri olarak ayrıştırılmıştır. 18-24 yaş grubu bilişsel esneklik envanteri ölçek toplam puanı, kontrol alt boyutu ve alternatif alt boyutu diğer yaş gruplarına göre daha yüksek bulunmuştur.
- Katılımcıların yaşadıkları yer değişkenine göre incelendiğinde büyükşehirde yaşayanların, il/ilçe ve köy/kasada yaşayanlara göre bilişsel esneklik envanteri ölçek toplam puanı, kontrol alt boyutu ve alternatif alt boyutu geleneksel sporculara oranla daha yüksek bulunmuştur.
- Katılımcıların aylık gelir düzeyleri 2000 ₺ ve altı, 2001-3000 ₺ arası, 3001-4000 ₺ arası, 4001 ₺ olmak üzere dört gruba ayrılmıştır. Yapılan analizlere göre 2000 ₺ ve altı geliri olanların diğer gruplara göre bilişsel esneklik envanteri ölçek toplam puanı ve alternatif alt boyutu puanlarının anlamlı düzeyde azaldığı tespit edilmiştir

Öneriler

- E-spor okur yazarlığı artırılarak e-sporun geleceği hakkında sporcu ve öğrencilere bilgiler verilebilir.
- E-sporun teknoloji ile paralel büyümesinden dolayı büyükşehirlerdeki teknolojik gelişmelerin tüm ülke geneline yayılması desteklenebilir.
- E-sporcular ile geleneksel sporcuların maddi kazanç düzeylerinin eşitlenmesi adına çalışmalar yapılabilir.
- E-sporu daha geniş yaş gruplarına yaymak adına çalışmalar yapılabilir.

- E-sporcuların yaşadıkları yer adına ve gelir düzeyleri adına çalışmalar yapılabilir.
- Yeni çalışmalar yapılarak literatüre katkı yapılabilir.
- Farklı türdeki branşlar üzerinde sporculara aynı değişkenler kullanılarak araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2013). More Than Just Fun And Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, And Academic Grades. *Journal Of Youth And Adolescence*, 42(7), 1041–1052. <https://doi.org/10.1007/S10964-013-9913-9>
- Afyon, Y. A. Ve Tunç, A. (1997). *Beden Eğitimi Ve Spor Tarihi*. Konya: Damla Ofset.
- Arlı, D. (2022). *E-Sporcuların Beslenme Bilgi Düzeyleri: Bir Beslenme Araştırma Anketi* (Master's Thesis, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Akça, E. C. (2022). *Esporcular, Bilgisayar Oyunu Oynayanlar Ve Bilgisayar Oyunu Oynamayanların Mental Rotasyon, Reaksiyon Zamanı, Bilişsel Esneklik Düzeylerinin İncelenmesi* (Master's Thesis, Bursa Uludağ Üniversitesi).
- Azmi, Y. A. (2011). *Sosyoloji Ve Spor*. Morpa Kültür Yayınları, Ankara.
- Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M., & Gentile, D. A. (2011). Brains On Video Games. *Nature Reviews. Neuroscience*, 12(12), 368. <https://doi.org/10.1038/NRN3135>
- Bingjun, G., & Mingxue, L. (2007). Study On The Development Of E-Sports And Its Athletes Selecting. *Jilin Sport Coll Journals*, 23(1), 70-1.
- Breuer, M., & Fadl, B. (2020). E-Sport And Technology. In *Book Of Abstracts* (P. 128).
- Casselman, B. (2015). Resistance Is Futile: Esports Is Massive ... And Growing. *ESPN The Magazine*. Retrieved From http://espn.go.com/espn/story/_/id/13059210/esports-massive-industry-growing
- De Vellis, R.F. (2012). *Ölçek Geliştirme Kuram Ve Uygulamalar*. Ankara: Nobel Yayıncılık
- Dennis, J. P. & Wal, J. S. V. (2010). The Cognitive Flexibility Inventory: Instrument Development And Estimates Of Reliability And Validity. *Cognitive Therapy And Research*, 34 (3), 241-253.
- Doğu, H. M. (2020). E-Spor Ve E-Spor Hukuku'nda Sporcu Sözleşmeleri. *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 69(2), 443-453.
- Erkal, M. (1982). *Sosyolojik Açıdan Spor*, İstanbul: Filiz Kitapevi, Formül Matbaası.
- Evren, T., Kargün, M., Pala, A., & Yazarer, İ. (2019). Spora Yenilikçi Yaklaşım: E-Spor. *Journal Of International Social Research*, 12(66).

- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The Benefits Of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66.
- Griffiths MD, Davies MNO, Chappel D. Breaking The Stereotype: The Case Of Online Gaming. *Cyberpsychology Behav.* 2003, 6(1): 81–91.
- Grushko, A., Morozova, O., Ostapchuk, M., & Korobeynikova, E. (2021). Perceptual-Cognitive Demands Of Esports And Team Sports: A Comparative Study. In *International Conference On Cognitive Sciences* (Pp. 36-43). Springer, Cham.
- Hagiwara, G., Akiyama, D., & Takeshita, S. (2019). Examining Effectiveness Of E-Sports Activity In Japan.
- Hall, J., Stickler, U., Herodotou, C., & Iacovides, I. (2020). Expressivity Of Creativity And Creative Design Considerations In Digital Games. *Computers In Human Behavior*, 105, 106206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106206>
- İnal, A. N. (2020). *Beden Eğitimi Ve Spor Bilimi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- 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.
- Jonasson, K. Ve Thiborg, J., (2010), Electronic Sport And Its Impact On Future Sport, *Sport In Society Cultures, Commerce, Media, Politics*, 13 (2), 287-299.
- Kane, D., Ve Spradley, B. D. (2017). Recognizing Esports As A Sport. *The Sport Journal*, 19(05).
- Karatepe, S. Ve Uslu, T. (2022). Oyun Ve Sporun Özgün Bir Versiyonu: Esport. *Fenerbahçe Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 26-48.
- Kilci, A. K. (2021). *Spor Ve Dijital Oyunda Son Nokta: Esport*. 2. Basım. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kilci, A. K. (2022). Esportcuların Bilişsel Esneklik Düzeylerinin 21. Yüzyıl Becerilerine Etkisi: Esport Temel Oyun İçeri Rollerine Üzerine Bir Araştırma. Doktora Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik Spor Kariyeri Ve Eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Koça, E. (2015). Oyun Tabanlı Eğitim: Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma (MMORPG) Oyun Türüne Yönelik Bir Uygulama. *Bildiri Özetleri*, 17.
- Kösem, G. M. (2019). *Üst Düzey Sporcular Ve Bilgisayar Oyuncularının Karar Verme Stilleri İle Görsel Reaksiyon Zamanlarının İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi).

- Ma, H., Wu, Y., & Wu, X. (2013). Research On Essential Difference Of E-Sport And Online Game. In *Informatics And Management Science V* (Pp. 615-621). Springer, London.
- Mancı, E. (2022). Espor Ve Bilişsel Performans. *Asad-2021: Spor-Eğitim-Sağlık*, 173.
- Menteş, G. (2019). E-Spor Ve Geleneksel Spor İle Uğraşan Sporcuların Zihinsel Dayanıklılık Ve Bilişsel Esneklik Durumlarının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Ocak, M. H. (2020). Geleneksel Spor Ve E Spor Seyircilerinin İzleyici Profilleri Ve Tercih Nedenlerinin Karşılaştırılması, Yüksek Lisans Tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bolu.
- Özenç, O. E. Ve Yörük, İ. (2019). Her Yönüyle E-Spor: Takım Sahibi, Sponsor Ve E-Sporcu Adaylarının El Kitabı. İstanbul: Benim Kitap.
- Rudolf, K., Bickmann, P., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., & Grieben, C. (2020). Demographics And Health Behavior Of Video Game And Esports Players İn Germany: The Esports Study 2019. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 17(6), 1870. <https://doi.org/10.3390/ijerph17061870>
- Sapmaz, F., & Doğan, T. (2013). Assessment Of Cognitive Flexibility: Reliability And Validity Studies Of Turkish Version Of The Cognitive Flexibility Inventory. *Ankara University Journal Of Faculty Of Educational Sciences (JFES)*, 46(1), 143-162.
- Schaeperkoetter, 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.
- Sims, V. K., & Mayer, R. E. (2002). Domain Specificity Of Spatial Expertise: The Case Of Video Game Players. *Applied Cognitive Psychology*, 16(1), 97–115. <https://doi.org/10.1002/ACP.759>
- Sunay, H. (2017). Spor Bilimlerine Giriş. Ankara: Gazi Kitabevi.
- T.C. Aile Ve Sosyal Politikalar Bakanlığı (2017). Dijital Dünya’da Rekabet, E-Spor Ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı-Sonuç Raporu, Uluslararası Çocuk Ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayı.
- T.C. Gençlik Ve Spor Bakanlığı. (2018). E-Spor Raporu.
- Taylan, H. H., Topal, M., & Tuncay, A. Y. A. S. (2018). Sakarya’daki Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction And Cyberbullying*, 5(1), 53-68.

- Tomecka, M., (2017), Sport, Including E-Sport, In The Light Of Various Interpretations, Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 2 (2), 21-29.
- Üçüncüoğlu, M. Ve Çakır, V. O. (2017). Modern Spor Kulüplerinin E Spor Faaliyetlerine İlgili Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. Journal Of Physical Education And Sport Sciences, 4(2), 47.
- Ümmü, ARDA. Rabia, KAYA. Çakır, V.O. (2021). Serbest Zaman Etkinliği Olarak Dijital Oyunlar Ve Toplumsal Cinsiyet. OPUS International Journal Of Society Researches, 17(38), 5791-5818.
- Wagner, M. G. (2006, Haziran). On The Scientific Relevance Of Esports. In International Conference On Internet Computing (Pp. 437-442).
- Yumrukuz, Ö. (2022). Çevrimiçi Çok Oyuncululu Oyunlarda Z Kuşağının Oynama Pratikleri. *YAZIT Kültür Bilimleri Dergisi*, 2(2), 274-298.
- Yükçü, S., & Kaplanoğlu, E. (2018). ÜİK E-Spor Endüstrisi. Uluslararası İktisadi Ve İdari İncelemeler Dergisi, 533-550.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., & YASACI, Z. (2018). E-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri Ve Başarılarını Etkileyen Faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122.
- Joindota. (2014). Dota Course At Chinese College A Big Hit. [Http://Www.Joindota.Com/En/News/22899-Dota-Course-At-Chinese-College-A-Big-Hit](http://Www.Joindota.Com/En/News/22899-Dota-Course-At-Chinese-College-A-Big-Hit).
- Adnan (2022) Erişim Tarihi: Eylül 14, 2022, [Https://Www.Adanzyeespor.Com/2020/04/Turkiyedeki-Akademik-Espor-Egitimleri.Html](https://Www.Adanzyeespor.Com/2020/04/Turkiyedeki-Akademik-Espor-Egitimleri.Html)
- Spor Faaliyetleri (2022). Erişim Tarihi: Aralık 3. 2022, [Https://Www.Sporfaaliyetleri.Net/Upload/E-SPOR%20202215761422022161143.Pdf](https://Www.Sporfaaliyetleri.Net/Upload/E-SPOR%20202215761422022161143.Pdf)
- Wikipedia, (2022). Erişim Tarihi: Aralık 4, 2022, [Https://Tr.Wikipedia.Org/Wiki/Elektronik_Spor](https://Tr.Wikipedia.Org/Wiki/Elektronik_Spor)
- Milliyet Gazetesi. (2017). Erişim Tarihi: Ocak 1, 2023. E-Spor Pazarı Hızla Büyüyor! Erişim Adresi [Http://Www.Milliyet.Com.Tr/E-Spor-Pazari-Hizla-Buyuyor--Oyunhaberleri-Haber-2563508/](http://Www.Milliyet.Com.Tr/E-Spor-Pazari-Hizla-Buyuyor--Oyunhaberleri-Haber-2563508/)
- Özdemir, C., (2017). Erişim Tarihi: Ocak 1, 2023. [Http://5mid.Com/Haber/Espor-Endustrisi-2017de-1-5-Milyar-Do-Lar-Gelir-Sagladi,2017](http://5mid.Com/Haber/Espor-Endustrisi-2017de-1-5-Milyar-Do-Lar-Gelir-Sagladi,2017).

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Serkan GÜLER
Eğitim	
Lise	Kahramanmaraş Anadolu Teknik Lisesi
Lisans	Balıkesir Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu (2015-2019)
Yüksek Lisans	Balıkesir Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı (2019- 2023)
Yabancı Dil Bilgisi	
İngilizce	-
Üye Olunan Mesleki Kuruluşlar	
Kuruluş Adı	-

EKLER

EK-1.Kişisel Bilgi Formu

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1. **Cinsiyet:** Erkek () Kadın ()
2. **Yaş :** 18-24 () 25-29 () 30-34 () 35+ ()
3. **Spor Branşınız:**

E-Spor ()	Geleneksel()
Pubg	Futbol
Dota	Basketbol
Lol	Güreş
Diğer (.....)	Diğer (.....)
4. **Yaşadığınız Yer:**

Köy/Kasaba ()	İlçe ()	Büyükşehir ()
----------------	----------	----------------
5. **Medeni Durumunuz:** Evli () Bekar () Dul ()
6. **Gelir Durumunuz:**

2000 ₺ ve altı ()	2001-3000 ₺ arası ()
3001-4000 ₺ arası ()	4001 ₺ ve üzeri ()

EK-3. Bilişsel Esneklik Envanteri Ölçeği

BİLİŞSEL ESNEKLİK ENVANTERİ ÖLÇEĞİ						
SORULAR		Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
Alternatif Alt Boyutu 13 Madde						
1	Olay ve durumları değerlendirmede iyiyimdir.	1	2	3	4	5
3	Zor durumlara pek çok farklı açılardan bakmak hoşuma gider.	1	2	3	4	5
5	Olayları karşımdaki kişilerin bakış açılarından da görmeye çalışırım.	1	2	3	4	5
6	Kendimi diğer insanların yerine koyarak onları anlamada iyiyimdir.	1	2	3	4	5
8	Bir zorlukla karşılaştığımda nasıl davranacağım ile ilgili olarak pek çok seçeneği göz önünde bulundururum.	1	2	3	4	5
10	Davranışların nedenlerini anlamaya çalışırken bütün olası gerçekleri ve bilgileri göz önünde bulundururum.	1	2	3	4	5
12	Bir sorunla karşılaştığım zaman sorunu çözebilmek için birden fazla yol olduğuna düşünürüm.	1	2	3	4	5
13	Zor durumlarla ilgili harekete geçmeden önce pek çok seçeneği değerlendiririm.	1	2	3	4	5
14	Zor durumlarla karşı karşıya kaldığımda karar vermekte güçlük çekerim.	1	2	3	4	5
16	Zor durumlarla karşılaştığımda o kadar stresli olurum ki, sorunu nasıl çözeceğimi düşünemem.	1	2	3	4	5
18	Zor durumlarla karşılaştığımda tam olarak ne yapacağımı bilemem.	1	2	3	4	5
19	Yaşamda karşılaştığım güçlüklerle baş etmede yetenekliyim.	1	2	3	4	5
20	Zor durumlarla baş edebilmek için önümde farklı birçok seçeneğin olması benim için sıkıntı vericidir.	1	2	3	4	5
Kontrol Alt Boyutu 7 Madde						
2	Bir konuda karar vermeden önce birçok seçeneği göz önünde bulundururum.	1	2	3	4	5
4	Bir davranışın nedenleri konusunda karara varmadan önce ek bilgiler ararım.	1	2	3	4	5
7	Zor durumlara değişik açılardan bakmak önemlidir.	1	2	3	4	5
9	Herhangi bir duruma çoğu kez farklı açılardan bakarım.	1	2	3	4	5
11	Zor bir durumla karşılaştığımda durur ve çözüm için çeşitli yollar düşünürüm.	1	2	3	4	5
15	Zor durumlarla karşılaştığım zaman, kontrolümü kaybediyor gibi hissedirim.	1	2	3	4	5
17	Zor durumlarla baş edebilmek için önümde farklı birçok seçeneğin olması benim için sıkıntı vericidir.	1	2	3	4	5