



T.C.

**BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ**

**SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

TR, Balıkesir University, Institute of Health Sciences

**ESPOR OYUNCULARININ TUTKU  
DÜZEYLERİNİN TAKIM DİRENCİNE ETKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**EDA ÖZKAN**

**Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı**

**Bilim Alan Kodu: 130102**



**BALIKESİR**

2024

T.C.

**BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ**  
**SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ESPOR OYUNCULARININ TUTKU DÜZEYLERİNİN TAKIM**  
**DİRENCİNE ETKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**EDA ÖZKAN**

**TEZ DANIŞMANI**

**DOÇ. DR. NAHİT ÖZDAYI**

**Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı**

**Bilim Alan Kodu: 130102**

**BALIKESİR**

**2024**



T.C.  
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ  
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



TEZ KABUL VE ONAY

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Programı  
çerçevesinde **Eda ÖZKAN** tarafından yürütülmüş ve tamamlanmış olan

**“Espor Oyuncularının Tutku Düzeylerinin Takım Direncine Etkisi”**

başlıklı tez çalışması,  
Balıkesir Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin  
ilgili maddeleri uyarınca aşağıdaki jüri tarafından  
**YÜKSEK LİSANS**  
olarak kabul edilmiştir.

**Tez Savunma Tarihi:** 06 / 06 / 2024

**TEZ SINAV JÜRİSİ**

Dr. Öğr. Üyesi Ender Ali ULUÇ  
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi  
**(Başkan)**

Doç. Dr. Nahit ÖZDAYI  
Balıkesir Üniversitesi  
Üye **(Danışman)**

Dr. Öğr. Üyesi Alp Kaan KİLCİ  
Balıkesir Üniversitesi  
Üye

Yukarıdaki Doktora/Yüksek Lisans Tezi,  
sınav jüri üyeleri tarafından imzalanarak 11 /06/ 2024 tarihinde teslim edilmiştir.

Prof. Dr. Şükrü Metin PANCARCI  
Enstitü Müdürü

## BEYAN

Balıkesir Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü

Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıpları kabullendiğimi **beyan ederim.**

.../.../20...

**Eda ÖZKAN**

## TEŐEKKÜR

Bu alıőmanın gerekleőmesinde, lisans ve yksek lisans srecinde bana bilgi birikimini aktaran ve her koőulda beni destekleyen sayın danıőmanım Do. Dr. Nahit ZDAYI'ya,

Yksek lisans eėitimim boyunca deėerli zamanını bana ayırarak geliőmemde byk katkıda bulunan sayın hocam Dr. ėr. yesi Ramazan ZAVCI'ya, veri toplama srecinde desteklerini esirgemeyen sayın Dr. ėr. yesi Alp Kaan KİLCİ'ye, Dr. ėr. yesi Ender Ali ULU'a ve yanımda olan tm arkadaőlarıma,

Bu gnlere gelmemde byk pay sahibi olan, hayatımın her alanında maddi ve manevi desteklerini benden esirgemeyen, anlayıőları ve sabırlarıyla her anımda yanımda olan gzel ailem Őerafettin ZKAN, Nursen ZKAN ve Ece ZKAN'a sonsuz teőekkr ve saygılarımı sunarım.

# İÇİNDEKİLER

## Sayfa No

<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>i</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ</b> .....	<b>v</b>
<b>TABLolar DİZİNİ</b> .....	<b>vi</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1. Araştırmanın Problemi .....	2
1.2. Araştırmanın Amacı .....	3
1.3. Araştırmanın Önemi .....	3
1.4. Araştırmanın Sayıtları .....	4
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları .....	4
<b>2. GENEL BİLGİLER</b> .....	<b>5</b>
2.1. Oyun Kavramı .....	5
2.2. Oyunun Ortaya Çıkışı.....	5
2.3. Oyun Çeşitleri .....	6
2.3.1. Motor Fiziksel Oyunlar .....	6
2.3.2. Sosyal Oyunlar .....	6
2.3.3. Yapısal (İnşa Etme Üzerine Kurulu) Oyunlar .....	7
2.3.4. Kurallı Oyunlar .....	7
2.4. Oyunun Dijitalleşmesi.....	7
2.4.1. Dijital Oyun Türleri.....	8
2.5. Spor Kavramı .....	9
2.5.1. Sporun Dijitalleşmesi .....	9
2.5.2. Dijital Oyunlar ve Spor .....	10
2.6. Espor Kavramı.....	11
2.6.1. Esporun Tarihsel Gelişimi.....	12

2.6.2. Espor Oyun Kategorileri .....	13
2.7. Espor Oyuncusu Kavramı .....	15
2.7.1. Espor Oyuncularının Özellikleri .....	16
2.8. Tutku Kavramı .....	18
2.8.1. Sporda Tutku .....	19
2.9. Direnç Kavramı .....	20
2.9.1. Sporda Direnç .....	20
2.10. Takım Direnci .....	23
<b>3. GEREÇ ve YÖNTEM.....</b>	<b>24</b>
3.1. Araştırmanın Modeli .....	24
3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi .....	24
3.3. Veri Toplama Araçları.....	24
3.4. Verilerin Toplanması.....	25
3.5. Verilerin Analizi.....	26
<b>4. BULGULAR.....</b>	<b>27</b>
<b>5. TARTIŞMA .....</b>	<b>36</b>
<b>6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>	<b>42</b>
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>44</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>53</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>54</b>
EK 1. Etik Kurul Kararı .....	54
EK 2. Demografik Bilgi Formu.....	55
EK 3. Sporda Tutku Ölçeği .....	56
EK 4. Sporda Takım Direnci Özellikleri Envanteri .....	57

## ÖZET

### ESPOR OYUNCULARININ TUTKU DÜZEYLERİNİN TAKIM DİRENCİNE ETKİSİ

Çalışmamızın amacı espor oyuncularının tutku düzeylerinin takım direncine olan etkisinin incelenmesidir.

Çalışmamızın örneklemini Türkiye'nin farklı illerinde yaşayan ve espor oyunları ile ilgilenen 508 oyuncu oluşturmuştur. Çalışmada Sigmundsson ve arkadaşları (2020) tarafından geliştirilen, Özdayı ve arkadaşları (2021) tarafından ise Türkçeye çevrilen 8 maddeden oluşup, 5'li likert tipinde olan Sporda Tutku Ölçeği, Decroos ve arkadaşları (2017) tarafından geliştirilen ve Görgülü ve arkadaşları (2018) tarafından Türkçeye çevrilen 20 maddeden oluşup, 2 alt boyut içeren Takım Direnci Özellikleri Envanteri ve araştırmacı tarafından oluşturulan demografik bilgi formu kullanılmıştır. Fiziksel ve çevrimiçi ortamlarda elde edilen veriler SPSS programında analiz edilmiştir.

Espor oyuncularının espor eğitimi almalarının, yaşlarının ve espor ile ilgilenme sürelerinin oyuncuların sahip olduğu takım direnci düzeyini pozitif yönde ve anlamlı düzeyde etkilediği belirlenmiştir. Oyuncuların sahip olduğu sporda tutku ile takım direnci düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı, orta düzeyli pozitif ilişki saptanmıştır.

Araştırma sonuçlarına göre, oyuncuların sahip olduğu tutku düzeylerinin takım direncini etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra sahip olunan tutku düzeyinin artış göstermesi, takım direnci düzeyini de aynı oranda arttırmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** *Espor, espor oyuncusu, takım direnci, tutku*



## ABSTRACT

### THE EFFECT OF ESPORTS PLAYERS' PASSION LEVELS ON TEAM RESISTANCE

Our study aims to examine the effect of passion levels of esports players on team resilience.

The sample of our study consists of 508 players interested in esports games living in different provinces of Turkey. The study used the Passion Scale in Sports, developed by Sigmundsson et al. (2020) and translated into Turkish by Özdayı et al. (2021), which consists of 8 items and is in the form of a 5-point Likert scale. Additionally, the Team Resilience Inventory, developed by Decroos et al. (2017) and translated into Turkish by Görgülü et al. (2018), which consists of 20 items and contains 2 sub-dimensions, and a demographic information form created by the researcher were utilized. The data obtained in physical and online environments were analyzed using the SPSS program.

It was determined that the esports training, ages, and duration of interest in esports of the players positively and significantly affect the level of team resilience they possess. A statistically significant, moderate positive relationship was found between the passion players have in sports and their levels of team resilience.

According to the results of the research, it was concluded that the passion levels of the players affect team resilience. Furthermore, an increase in the level of passion also increases the level of team resilience proportionally.

**Keywords:** *Esports, esports player, passion, team resistance*

## SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
ARTS	: Action Real Time Strategy (Aksiyon Gerçek Zamanlı Strateji)
BAGZ	: Baskı Altında Gösterilen Zayıflıklar
BR	: Battle Royale (Hayatta Kalma)
DÖG	: Direnç Özellikleri Gösterme
FPS	: First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı)
IeSF	: International Esport Federation (Uluslararası Esport Federasyonu)
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Games (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)
RP	: Role Play (Rol Yapma)
RTS	: Real Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji)
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences

## TABLULAR DİZİNİ

### Sayfa No

<b>Tablo 4.1.</b> Demografik özelliklere ilişkin bilgiler. ....	27
<b>Tablo 4.2.</b> Katılımcıların sporda tutku düzeyi ölçeğinden aldıkları ortalama puanın, lisans durumu değişkenine göre karşılaştırılması. ....	28
<b>Tablo 4.3.</b> Katılımcıların sporda tutku düzeyi ölçeğinden aldıkları ortalama puanın, espor eğitimi alma değişkenine göre karşılaştırılması. ....	28
<b>Tablo 4.4.</b> Katılımcıların sporda tutku düzeyi ölçeğinden aldıkları ortalama puanın, yaş değişkenine göre karşılaştırılması.....	29
<b>Tablo 4.5.</b> Katılımcıların sporda tutku düzeyi ölçeğinden aldıkları ortalama puanın eğitim durumu değişkenine göre karşılaştırılması. ....	29
<b>Tablo 4.6.</b> Katılımcıların sporda tutku düzeyi ölçeğinden aldıkları ortalama puanın, espor ile ilgilenme süreleri değişkenine göre incelenmesi.....	30
<b>Tablo 4.7.</b> Katılımcıların takım direnci envanterinden aldıkları ortalama puanın lisanslı olma değişkenine göre karşılaştırılması.....	30
<b>Tablo 4.8.</b> Katılımcıların takım direnci envanterinden aldıkları ortalama puanın, espor eğitimi almaları değişkenine göre karşılaştırılması.....	31
<b>Tablo 4.9.</b> Katılımcıların takım direnci envanterinden aldıkları ortalama puanın, yaş değişkenine göre karşılaştırılması. ....	32
<b>Tablo 4.10.</b> Katılımcıların takım direnci envanterinden aldıkları ortalama puanın, eğitim durumu değişkenine göre karşılaştırılması. ....	33
<b>Tablo 4.11.</b> Katılımcıların takım direnci envanterinden aldıkları ortalama puanın, espor ile ilgilenme süresi değişkenine göre karşılaştırılması.....	33
<b>Tablo 4.12.</b> Oyuncuların tutku düzeyinin, takım direncine olan etkisi. ....	34
<b>Tablo 4.13.</b> Katılımcıların tutku düzeyi ile takım direncinin ilişkisi. ....	34

## 1. GİRİŞ

Tutkunluk, bireyin ilgi duyduğu, değer verdiği ve zamanını harcadığı aktivitelere karşı derin bir bağlılık ve ilgi olarak tanımlanır (Vallerand ve ark., 2003). Amiot ve ark. (2006)'na göre ise bu kavram; bireyin önemseydiği, zaman ayırdığı ve enerji harcadığı aktivitelere karşı yoğun bir eğilim olarak görülmektedir.

Canoglu (2023)'na göre, sporda başarıya ulaşmak için bireyin yetenekleri doğrultusunda ilgi duyduğu alanda uzun süreli çaba sarf etmesi gerekmektedir. Vallerand (2012)'a göre tutkunluk; bireylerin önemseydiği, sevdiği ve enerjisini harcadığı bir eyleme karşı güçlü bir duygusal bağ oluşması durumudur. Tutku, aktiviteye istekli katılımı içerse de gösterilen tutkunun niteliğine bağlı olarak olumlu veya olumsuz sonuçlara yol açabilir (Curran ve ark., 2013). Bu araştırmada; spor alanında tutkulu olan bireylerin, kendilerini geliştirmeye, sınırlarını zorlamaya ve başarı için çalışmaya istekli oldukları düşünülmüştür. Tutkulu sporcular, zorluklarla karşılaştıklarında pes etmek yerine daha fazla çaba göstermeye meyillidirler. Bu tutku, sporcuların motivasyonunu yüksek tutarak hedeflerine ulaşmalarına katkı sağlamaktadır.

Bilindiği üzere, spor alanı bir bakıma doğal bir laboratuvar gibi işlev görmektedir. Çünkü burada bireylerin zorlu koşullar altında nasıl davrandıkları ve nasıl performans sergiledikleri incelenerek, insan davranışı ve performansı ile ilgili önemli bilgiler elde edilir (Fletcher ve Sarkar, 2012). Direnç olarak adlandırılan psikolojik bir fenomen, bireyin hayatı boyunca karşılaştığı çeşitli zorluklarla nasıl başa çıktığını anlamak için kullanılır (Masten ve Wright, 2010). Direnç, önemli zorluklarla karşı karşıya kalındığında olumlu bir şekilde adapte olmayı içeren dinamik bir süreç olarak tanımlanır (Luthar ve ark., 2000). Fletcher ve Sarkar (2013)'a göre takım direnci, bir grup insanı stresli durumlarda koruyan dinamik ve psikolojik bir süreç olarak tanımlanır. Takım direnci, takımların stresli durumlarla başa çıkmasına ve toparlanmasına yardımcı olur ve bu nedenle takımın kapasitesinin önemli bir göstergesidir. Öte yandan, yüksek sorumluluk gerektiren durumlarda gelişim gösteren takımlar, stresli veya önemli bir duruma uyum sağlayabilir ve

negatif etkileri azaltabilir. West ve ark. (2009) tarafından yapılan arařtırmalara gre, bu tr takımlar, tehdit edici kořulların olumsuz etkilerini deneyimleme olasılıđını azaltır. Martin-Krumm ve ark. (2003) tarafından yapılan bir alıřmada ise, bařarısızlık geri bildirimine tepki olarak, iyimser katılımcıların ktmserlere gre daha iyi performans sergilediđi, daha dřk kaygı dzeylerine sahip olduđu ve daha fazla zgvene sahip olduđu bulunmuřtur.

Esporcular ile yapılan bu alıřmada, tutkulu sporcuların takımlarına olan bađlılıklarını artırırken, birlikte zorlukları ařma kararlılıđının takım direncini daha da gçlendirebileceđi dřncesi zerine odaklanılmıřtır. Spor, bireysel yeteneklerin ve takım iř birliđinin bir araya geldiđi nemli bir arenadır (Trkmen ve kmen, 2024). Ancak, sadece yetenek ve teknik beceriler bazen yeterli olmayabilir. Bu noktada, tutku ve takım direncinin de kritik neme sahip olduđu dřnlmektedir. Tutkulu sporcular, sadece kendi performanslarına odaklanmakla kalmaz, aynı zamanda takımlarına olan bađlılıklarını da arttırabilirler. Bu sporcular kendilerini bir ama etrafında birleřtirerek, zorlukları birlikte ařma kararlılıđıyla takım direncini gçlendirirler. Bu tutku ve takım direnci kombinasyonu, sporcuların sadece bireysel olarak deđil, takım olarak da daha st seviyelere ıkmalarına olanak tanımaktadır (Morgan ve ark., 2019; Gu ve ark., 2022).

### **1.1. Arařtırmanın Problemi**

Bu alıřmada, Trkiye’de amatr ve profesyonel Őekilde espor branřında yarıřan espor oyuncularının, sporda tutku dzeyinin takım direncine olan etkisinin incelenmesi amalanmıřtır. Belirlenen bu ama dođrultusunda ise alıřmanın temel problem cmlesini;

*“Espor oyuncularının, sporda tutku dzeylerinin takım direncine etkisi ne dzeydedir”* sorusu oluřturmaktadır.

alıřma kapsamında oluřturulan bu sorulardan hareketle bu arařtırmanın temel hipotezleri ise Őu Őekilde sıralanmaktadır;

**H<sub>1</sub>** Espor oyuncularının sporda tutku düzeyleri ile lisans durumları değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

**H<sub>2</sub>** Espor oyuncularının sporda tutku düzeyleri ile espor eğitimi alma değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

**H<sub>3</sub>** Espor oyuncularının sporda tutku düzeyleri ile eğitim durumu değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

**H<sub>4</sub>** Espor oyuncularının takım direnci özellikleri ile espor eğitimi alma değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

**H<sub>5</sub>** Espor oyuncularının takım direnci alt boyutları ile yaş değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

**H<sub>6</sub>** Espor oyuncularının sporda tutku düzeyleri, takım dirençlerini pozitif yönde etkilemektedir.

**H<sub>7</sub>** Espor oyuncularının sporda tutku düzeyleri ile takım direnci arasında anlamlı bir ilişki vardır.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Günümüzdeki teknolojik gelişmelere paralel olarak espor branşı ilgi görmektedir. Sporcuların yıllar boyu süren rekabetinde ve mücadelesinde psikolojik faktörler öne çıkmaktadır. Bu faktörlerden biri olan tutku, sporcuların motivasyon düzeylerinin ve konsantrasyon seviyelerinin artmasına pozitif bir etki sağlamaktadır. Bu araştırmanın amacı, e spor oyuncularının katılmış oldukları aktiviteyi sürdürürken bu aktivitelerin sonunda ortaya çıkan duygu durumlarını test etmek için tutku düzeylerinin takım direncine etkisinin incelenmesidir.

## **1.3. Araştırmanın Önemi**

Bu araştırmada, aktif olarak espor hayatına devam eden oyuncuların tutku düzeylerinin takım direnci üzerine olan etkisinin varlığı, eğer bir etkisi var ise bu etkinin hangi yönde ve ne düzeyde olduğu ile ilgili bilgi vermesi amaçlanmıştır.

Literatür incelemesi sonucunda espor oyuncularının sporda tutku düzeylerinin takım direncine olan etkisine dair çalışma sayısının azlığı ve konunun özgünlüğü göz önüne alındığında çalışmanın önemini ortaya koymaktadır. Tutku düzeyi ile takım direncinin birlikte inceleneceği ilk çalışma olması, çalışmanın önemini arttırmaktadır. Araştırma sonucunda espor takımlarında bulunan oyuncuların spora olan bireysel tutkularının ve bunun takım içerisindeki etkilerinin neler olduğunu ölçmüş olmakla birlikte, takım dirençlerine ne gibi etkileri olduğunu da ortaya koymuştur. Bu sonuçlar hem literatüre katkıda bulunacak hem de takımların sporcu seçerken bireylerin yeteneklerini göz önüne almakla beraber takımın psikolojik dayanıklılığını etkileyen bazı faktörleri inceleme fırsatı sağlayacaktır.

#### **1.4. Araştırmanın Sayıtları**

Espor oyunları ile ilgilenen bireylerin araştırmaya gönüllü olarak katıldıkları, araştırma kapsamında uygulanan ölçeklere içtenlikle ve dürüst bir şekilde cevap verdikleri varsayılmıştır.

#### **1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları**

Bu araştırmaya dahil edilen örneklem grubu, kullanılan ölçekler, veri toplanan dönemdeki aktif espor oyunları oynayan kişiler ve 18 yaş üzeri oyuncular ile sınırlandırılmıştır.

## 2. GENEL BİLGİLER

### 2.1. Oyun Kavramı

Bir oyunu tanımlamanın birçok yolu vardır. Salen ve Zimmerman (2004)'ın gözlemleri sonucu yaptığı tanım; “Oyun, oyuncuların ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanan, kurallarla tanımlanan, yapay bir çatışmaya girdiği bir sistemdir.” şeklindedir. TDK, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence etkinliklerine oyun adını vermektedir. Ancak literatürde oyun, birçok farklı araştırmacı tarafından çeşitli bakış açılarıyla tanımlanan bir kavramdır.

Bireyler, varoluşlarının başlarında önce kendi el ve ayaklarıyla, daha sonra arkadaşları ile ve son olarak iletişim içerisinde buldukları insanlarla oynarlar. İçerisinde buldukları bu aktivite doğumlarından itibaren, yaşamlarının sonuna kadar devam eder (Nutku, 1998).

Huizinga (1995)'ya göre oyun, dış etmenlerden ve emirlerden bağımsız, serbest ve özgür bir eylemdir. Biçimsel olarak ise oyunu kurmaca gibi, gerçek hayatın dışındaymışçasına hissedilen ve oyun oynayan bireyi tamamıyla kavrayan özgür eylemler bütünü olarak tanımlamaktadır (Huizinga, 1995).

Yukarıda bahsedilen oyun tanımlamalarından farklı olarak, Salen ve Zimmerman (2004)'a göre oyun, oyuncuların sonuçları ölçebildiği, kurallar bütününden oluşan yapay bir çatışma sistemidir.

Friedrich Schiller, oyun olgusunu “insan, yalnızca oynadığı zaman tam bir insan varlığıdır” sözüyle özetlemiştir (Nutku, 1998).

### 2.2. Oyunun Ortaya Çıkışı

Farkında olmadan oyunu yaratan ilkel insanlar, gördükleri her şeyi taklit ederek ve yaptıkları tüm eylemleri birbirlerine anlatarak bunu yapmışlardır. Avlanan insanlar nasıl avlandığını, avının ve kendisinin yaptığı hareketleri taklit ederek diğer insanlara aktarmışlardır. Daha sonrasında anlamlandıramadıkları farklı doğa



olaylarıyla karşı karşıya kalan insanlar, olaylar karşısında çeşitli eylemlerde bulunmuşlardır. Gece gündüz döngüsü, şiddetli yağmur, fırtına ve kasırga insanları korkutmuş, gündüzün hemen olması, yağmurun, fırtınanın ve kasırganın bir an önce son bulması için bilinçsiz hareketler yapmışlardır. Dinsel ve büyüsel törenlere dönüşen bu hareketler zamanla bilinçli yapılan etkinliklere dönüşerek oyun kavramı ile özdeşleşmiş ve kültürel bir özellik kazanmıştır (Uysal, 2005). Büyüklerin avlanma anılarını dinleyen çocuklar, avcılarının elindeki av silahlarını nasıl kullandığını gözlemleyerek gündelik yaşamlarında taklit etmiş ve benzer hareketler sergilemişlerdir. Çocuklar tarafından sergilenen bu hareketler zamanla gelişerek nesilden nesle aktarılmış ve bugünkü oyunları oluşturmuştur.

Geçmişten günümüze kadar gelişerek ve yenilenerek gelen geleneksel oyunlardan bazıları unutulmuş bazıları gelişime ayak uydurarak bugünlere kadar varlığını sürdürebilmiştir. Varlığını sürdüren oyunlar birçok kategoriye ayrılmış ve farklı başlıklar altında toplanmıştır.

### **2.3. Oyun Çeşitleri**

#### **2.3.1. Motor Fiziksel Oyunlar**

Koşmak, zıplamak ve top oynamak gibi fiziksel aktivite gerektiren oyunlar bireylerin bedensel gelişimine destek olan motor oyunlardır. Motor oyunlar aracılığıyla kaslar, sinirler ve beyin fonksiyonlarının bütünleşmesinin geliştirilmesi sağlanır (Barnes, 1992; Kim, 2001).

#### **2.3.2. Sosyal Oyunlar**

Karşılıklı hikayeler anlatmak, taklit ve sessiz sinema gibi oyunlar bireyin çevresiyle iletişime girmesini sağlayan oyunlardır. Bu tarz oyunlar bireyin sosyalleşmesine, iş birliği ve paylaşma gibi sosyal becerilerini geliştirmelerine destek olmaları sebebiyle sosyal oyunlar olarak adlandırılmaktadır (Kim, 2001).

### **2.3.3. Yapısal (İnşa Etme Üzerine Kurulu) Oyunlar**

Bireyin çevrelerindeki nesnelere deneyimlemesini ve nesnelere uygun kombinasyonlar oluşturmasını sağlayan, inşa etme ve çizim yapma gibi olayları barındıran oyunlar, yapısal oyunlar olarak adlandırılır. Yapısal oyunlar, bireylerin çevrelerini anlamalarını ve kontrol etme yetisi kazanmalarını sağlar (Kim, 2001; Thompson ve Stappenbeck, 1990).

### **2.3.4. Kurallı Oyunlar**

Herkesin uyması gereken ortak kuralları barındıran oyunlardır. Kurallı oyunlar, çocuklara hayatta uyulması gereken kurallar olduğunu ve kurallara uyularak üretken şekilde yaşanabileceğini anlatır (Barnes, 1992; Kim, 2001).

## **2.4. Oyunun Dijitalleşmesi**

Değişmekte ve gelişmekte olan teknoloji ile birlikte bilgisayar kullanımı günden güne artmaktadır. Bu artışla birlikte insanlar, bilgisayar, internet ve oyun gibi farklı araçlar ile kendini ifade etmektedir. Bu tür ifade araçları bir kuşağın iletişim kurmasını, sosyalleşme yollarını, yaşam tarzlarını yavaş yavaş gelişime ve değişime sürüklemektedir (Hazar, 2016).

Geçmişte oyunlar daha çok açık alanlarda (oyun alanları, parklar, sokaklar vb.) çocukların arkadaşlarıyla etkileşim halinde bulunması yoluyla gerçekleşirken, günümüzde internet ve bilgisayar gibi teknolojik aletlerin kullanımının artmasıyla beraber, sanal ortamlarda iletişim kurulması yoluyla oynanmaya başlanmıştır (Horzum ve ark., 2008). Bu süreç içerisinde oyunlar da gelişen ve değişen teknoloji ile dijitalleşmeye başlamış, akabinde dijital oyun kavramı ortaya çıkmıştır.

Dijital oyun, yazılımlar yoluyla etkileşime girilen, monitör, oyun kolu, klavye ve fare gibi araçların kullanıldığı, kurallı ve hedefli sistemler olarak tanımlanmaktadır (Kayalı, 2011). Farklı bir tanımlamaya göre ise dijital oyun, içerisinde çeşitli programlanmış teknolojileri barındıran ve kullanıcıya bu teknolojilere ulaşım imkânı sağlayan bir eğlence aracıdır (Çetin, 2013).

Türkiye’de ise bilgisayar oyunları, dijital oyunlar tanımının karşılığı niteliğindedir. İlk kez 1962 yılında Steve Russell tarafından geliştirilmiş olan dijital oyunlar (Çağiltay ve Yılmaz, 2005), 1980’li yıllardan itibaren video oyunları, elektronik oyunlar ve bilgisayar oyunları olarak adlandırılmıştır (Bayraktutan ve Binark, 2008).

#### **2.4.1. Dijital Oyun Türleri**

##### ***Adventure (Macera) Oyunları***

Genellikle birden fazla oda veya alanlar bulunduran, ilerleme kaydedildikçe yeni yeteneklerin geliştirilerek, yeni oda veya alanların keşfedilmesini hedefleyen ve bu keşfedilme süreci için koşma, atlama, ateş etme ve yakalama gibi basit dinamiklerin kullanılmasını sağlayan oyun türüdür. Macera oyunlarında çoğu zaman birinci veya üçüncü bakış açısı kullanılmakla birlikte ana karakterin topladığı harita, malzeme ve silah gibi eşyalar envanter adı verilen saklama alanında muhafaza edilir (Wolf, 2001).

##### ***Board (Masa) Oyunları***

Günümüzde masada kâğıt, kalem ve kart ile oynanan oyunların uyarlanmasıyla oluşturulan oyunlardır (Wolf, 2001).

##### ***Combat (Savaş) Oyunları***

İki veya daha fazla oyuncunun benzer güçteki silahlar yardımıyla savaştığı, mermilerden sakınarak, rakip oyuncuyu daha hızlı şekilde vurarak alt etmeye çalıştığı oyunlardır (Wolf, 2001).

##### ***Driving (Araba Sürme) Oyunları***

Genellikle tek oyunculu olarak oynanan sürüş oyunları, direksiyon kullanma, manevra kabiliyeti, yakıt tasarrufu ve hız kontrolü gibi temel sürüş becerilerine dayalı oyunlardır. Bu tarz oyunlarda ilerleme sonucu araba geliştirme ve modifiye gibi eklentiler bulunabilmektedir (Wolf, 2001).

## ***Role-Playing (Rol Yapma Oyunu)***

Oyun karakterinin çeşitli özellik ve yeteneklerinin kullanılarak belirli bir hikâyenin devam ettirildiği oyun türüdür. MMORPG ve MOBA türündeki oyunlar alt rol yapma oyunlarıdır (Wolf, 2001).

### **2.5. Spor Kavramı**

Latince’ den doğan spor kavramı, Latince’ de dağıtmak, birbirinden ayırmak, eğlenmek, zamanı hoş geçirmek ve oyalanmak anlamına gelen Disportare, Desportare veya İsportus kelimelerinden ortaya çıkmış ve ardından 11. yüzyılda Fransızcadan İngilizceye geçmiştir (Voigt, 1998). 17. yüzyıldan sonra ilk ve son ekleri düşerek “Sport” olarak kullanılmaya başlanmıştır. Sport kelimesi, 19. yüzyıldan itibaren ise dinlenmek ve eğlenmek için yapılan etkinlikleri tanımlamak için kullanılmıştır. Bu kelime, Türkçe diline “Spor” olarak geçmiştir (Afacan, 2020).

Spor, olağandışı, kurallara dayalı, rekabet içeren ve beceriye dayalı fiziksel aktiviteler bütünüdür (Borge, 2020).

#### **2.5.1. Sporun Dijitalleşmesi**

Dijitalleşme kavramı; dijitalleşmeye müsait olan her şeyin dijitalleştirilerek uygun teknolojik koşullar ile günlük hayata uyumunun sağlanmasıdır. Teknolojinin sağlamış olduğu kolaylıklar ile geleneksel yöntemler yenilenecek modern bir düzen kurulmaya çalışılmaktadır.

Hayatımızda giderek önemli bir yer edinmiş olan e-Devlet, e-ticaret, e-Okul gibi imkanlar gelişim göstermiştir (Üçüncüoğlu, 2018). Teknoloji ile birlikte görülen modern yeniliklerin eğitim, iletişim, oyun ve ekonomi gibi alanları etkisi altına aldığı gibi spor kavramını da yönlendirdiği görülmektedir. Teknolojik gelişmeler ile birlikte sporcuların sağlık durumları ve performansları dijital aletler yardımı ile takip edilmeye başlanmıştır. Sponsorlar, dijital reklam araçları kullanımına başlanması ile spora yeni ve renkli bir bakış açısı katmıştır. Bu dijitalleşme süreci sporu genel olarak etkilediği gibi branşlara özel etkileri de görülmüştür. Örnek vermek gerekirse Türkiye’de Futbol branşında Video Asistans Referee (VAR) sistemi, voleybol

branşında Görüntülü Değerlendirme Sistemi ve Taekwondo branşında sensörlü puanlama sistemi (Dae Do elektronik sistem) kullanıldığı bilinmektedir. Dijitalleşmenin spor ve oyun kavramını etkilediği açıkça gözlemlenmektedir. Oyun ve sporun ilgi gördüğü toplumlarda yeni ihtiyaç ve yeni imkanlarla paralel olarak “dijital oyun” ve “E-spor” gibi kavramlar ortaya çıkmıştır. Dijital oyun ve elektronik spor gibi kavramlar, tartışma yaratan kavramlar olsa da bu tartışmalar hayatın birçok alanında yer edindiği gibi çocuklar ve gençlerin bu kavramları benimsemiş ve içselleştirmiş olduğu gerçeğini değiştirmeyecektir (Xiao ve ark., 2017).

### **2.5.2. Dijital Oyunlar ve Spor**

Oyun kavramı birçok disiplinin ilgi alanında olduğundan dolayı belirli bir ortak noktada sınıflandırma yapılamamıştır. “Book of Games” kaynağı incelendiğinde bu kavram ile ilgili temel bir anlatıma yer verildiği görülmektedir. Tanıma göre insanlar doğasından dolayı acı, hüznün, sevinç gibi birbirinden farklı duyguları yaşamaya ve hissetmeye meyillidir. Bu nedenle insanlık, yaşamı boyunca mutluluğu bulmayı hedeflemiştir. Bu arayış nihayetinde ise insanlar, oyunu keşfetmiş ve bu şekilde mutluluğun bir yönüne erişim sağlamışlardır. (Golladay, 2007). Oyunların keşfinin büyük çoğunluğu çocukluk döneminde keşfedilen bir aktivitedir. Helen B. Schwartzman bunu doğrular nitelikte bir tanımlamada bulunmuştur. Bu tanımlamada: “Çocuklar çubuk tarzı malzemeleri yapılarla, çamuru ve toprağı yiyeceğe, kendilerini ise ebeveyne dönüştürürler ve bu hareketler çoğu kez ciddi olmayan oyun şeklindedir.” demiştir (Schwartzman, 1980).

İletişim teknolojilerinde meydana gelen değişimler, geleneksel oyun anlayışında da farklılıkların yaşanmasına neden olmuştur. Teknolojik gelişmelerin iletişimi, hayatı, bilgi bulma hızını etkilediği gibi geleneksel oyun kavramını da etkisi altına almıştır. Bunun yanı sıra teknoloji ile birlikte oyun araç gereçleri de değişime uğramıştır. Değişen araç gereçler ile birlikte oyun oynanan mekanlar da bu değişime ayak uydurmuştur. Oyun mekanlarının dijital hale dönmesiyle birlikte, dijital ortamda oyun oynama kavramı gelişim göstermiş ve kuşaklar arası oyun oynama kültürü değişime uğramıştır. Dolayısıyla oyun kavramının değişime uğraması kaçınılmaz olmuştur (Akbulut, 2009).

Bireysel bir iletişim ortamına sahip olan dijital oyunlar, içerisinde yeni medyayı barındırması ve sanal ortamda üretilmesi sebebiyle geleneksel oyun anlayışından ayrılmaktadır. Oyun oynama; konsol, mobil cihaz, platform ve bilgisayar gibi birbirinden farklı birçok cihaz üzerinden, online (çevrimiçi) ve offline (çevrimdışı) ortamlarda gerçekleşir (Abay, 2013). Tüm bunlara rağmen insanlar dijital oyunları çoğunlukla çevrimiçi ve çok oyunculu olarak oynamayı tercih ettiği ve bu tarz oyunlarda daha fazla etkileşim sağladığı görülmektedir (Binark, 2007). Dijital oyunların ve yeni medyanın bir arada olduğu bir dönemde, tüketim bağımlısı toplumların oluşması kaçınılmaz olmuştur. Bu tür bir toplumun oluşması için uygun bir zemin hazır hale gelmiştir. Zira bu tarz platformlar bireylere hızlı tüketim imkanı sunmaktadır.

Tüm bu anlatımlar göz önünde bulundurulduğunda, dijitalleşme oyun kavramını tek bir yönde etkilememiştir. Pozitif ve negatif yönlerde de etkilemiştir. Oyun kavramının sınırlarını ortadan kaldırması ve sunduğu çoklu seçeneklerle her yaşta insanı spora çekmesi ile birlikte, hızlı tüketim ve hızlı üretim yüzünden insanlarda çabuk sıkılma ve doyma sınırının alçalması gibi sorunları beraberinde getirmiştir.

## **2.6. Espor Kavramı**

Elektronik spor kavramı literatürde siber oyun, elektronik oyun, çevrimiçi (online) oyun veya bilgisayar oyunu vb. gibi farklı şekillerde nitelendirilmektedir. Tüm bu nitelendirmelerin esasında kastedilen elektronik spor kavramıdır (Argan ve ark., 2006). Uluslararası Espor Federasyonuna (IESF) göre espor; oyuncuların elektronik ortamlarda zihinsel (bilişsel) ve fiziksel yeteneklerini kullandıkları ve geliştirdikleri rekabet içeren spordur. “Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı” nın sonuç raporuna bakıldığında espor; bireysel veya takım şeklinde, farklı kategorilerde, takım ve kaynak yönetimi gibi yetenekleri ön plana çıkarmanın yanında, el-göz koordinasyonu, refleks, problem çözme ve hızlı karar verme gibi becerilerin de gelişmesini sağlayan rekabet platformları olarak belirtilmiştir. Farklı kaynaklarda da espor tanımı çeşitli şekillerde yapılmıştır.

Espor, oyuncuya profesyonel bir deneyim ve kişisel gelişim sağlayan video oyunlarını, gündelik yaşamda veya rekabet ortamı sağlanarak organize edilmiş etkinliklerde oynamasını sağlayan faaliyetler bütünüdür. Bu uygulama bireysel oyuncuların veya takımların, amatör veya profesyonel düzeyde bilgisayar, konsol, tablet ve cep telefonları gibi teknolojik aletler vasıtasıyla çevrimiçi ortamda rekabet etmelerini sağlar. Rekabet içeren bu oyunlar, sıralama sistemleri kurularak resmi ligler ile organize edilir. Bu organizasyonlar oyunculara bir topluluğun parçası olma duygusunu ve özellikle yüksek performans gerektiren lig düzeylerinde oynayan oyuncuların, ince motor koordinasyonunu geliştirmelerini sağlar (Pedraza-Ramirez ve ark., 2020).

Hamari ve Sjöblom (2017)'a göre ise espor, turnuva ve liglerle koordine edilen ve oyuncuların, ticari kurumlar tarafından desteklenen takımlara dahil olarak çeşitli spor organizasyonlarında rekabet ettiği video oyunlarıdır.

### **2.6.1. Esporun Tarihsel Gelişimi**

İnsanın oyun ihtiyaçlarının çok eskiye dayandığını söylemek mümkündür. Bu oyun ihtiyacının spora, daha sonrasında teknolojik gelişmeler ile dijital oyuna ve ardından espor kavramına eriştiğini söyleyebiliriz. Oyun oynama fikri insan toplumlarında bir vazgeçilmezdir. Öyle ki Huizinga (1949), oyunu insanlığın varoluşsal bir parçası olarak görmektedir. İlk oyunlarda rekabet yönüne odaklanıldığı ve insanların rakip oyuncuların mücadelesini izleyebilecekleri bir ortam yarattığı bilinmektedir.

Teknolojik gelişmeler, oyun dürtüsünün dijital ortama yayılmasına ve video oyunlarının ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. 1958 yılından sonra teknolojik gelişmelere paralel şekilde video oyunları büyüme göstermiş, günümüzde ise bilgisayar ve internet ortamları ile birlikte akıllı telefonlardaki yaşanan gelişmelerle ivme kazanmıştır (Scholz, 2019).

Espor açısından dönüm noktaları bulunmaktadır. 1980' li yıllara bakıldığında atari salonlarında bir kişinin makineler ile yarıştığı ve derece yapmak için uğraş gösterdiği bir dönem bulunmaktadır. Bu dönemde, "ABD Ulusal Video Oyun Ekibi"

kurulmuş ve yurt dışına keşif için gidilmiştir (Wolf, 2012). Bu olayın espor alanında bir farkındalık oluşturması bakımından önem arz etmektedir. Esporda ödül barındıran ilk turnuva 1977 yılında İngiltere’de organize edilmiştir. “Red Annihilation” adındaki bu turnuvanın, esporun yayılmasında önemli bir parametre olduğu söylenebilir (Argan ve ark., 2006). “Espor” kavramının isimlendirmesinin ise 1999 yılında “Online Gamers Association” tarafından yapıldığı bilinmektedir (eurogamer.net). Sektörün bilinen en eski organizasyonlarından biri olan “Electronic Sports League” in 2000 yılında kurulduğu bilinmektedir. 2013 yılına kadar varlığını sürdüren ve esporun olimpiyatı denildiği World Cyber Games, bir Asya ülkesi tarafından kurulmuştur (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). Güney Kore tarafından esporu yaymak adına, bakanlık izni ile Güney Kore Espor Birliği (KESPA) açılmıştır. Güney Kore, bu ve bunun gibi diğer yatırımları sayesinde esporun öncüsü konumunu almıştır (Argan ve Akın, 2007). Yine Güney Kore merkezli olan Uluslararası Espor Federasyonu 123 üyeye sahiptir. Genel bazda bakıldığında esporun günümüze kadar ki gelişiminde üç ana unsur vardır. Bunlar; internetin yayılması, internet kafelerin çoğalması ve rekabet içeren oyunların bollaşması (Argan ve Akın, 2007) olarak açıklanabilir.

### **2.6.2. Espor Oyun Kategorileri**

Türkiye Espor Federasyonu ise espor branşlarını 7 türe ayırmıştır. Bunlar;

#### ***MOBA-Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası***

Başlangıçta "aksiyon gerçek zamanlı strateji" (ARTS) olarak bilinen ve strateji oyunlarının bir alt türü olarak sınıflandırılan çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA) oyunları, kendi kategorilerini kazanmıştır. MOBA türündeki oyunların RTS türünden farkı, birden fazla yapı veya karakterin aksine tek bir avatarın yönetilmesidir. MOBA oyun türünde genellikle beş kişilik takımlar halinde mücadele edilir ve amaç, koridor adı verilen ve karşı takımın ana üssüne giden alanlarda rakibi mağlup ederek üssü yok etmektir (McGee, 2021).



### ***FPS-Birinci Şahıs Nişancı***

Birinci şahıs nişancı türündeki oyunlar, içeriğinde genellikle aksiyon veya dövüş etkinliklerini barındırırlar. FPS oyun türünün en önemli özelliği, karakterin kuş bakışı olarak görülmemesi yani eylemlerin oyun alanında bulunan kişinin bakış açısını kapsayacak şekilde gözlemlenebilmesidir (Burk, 2013).

### ***RTS-Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu***

Gerçek zamanlı strateji oyunları, oyuncuların karşılıklı hamleler yaparak savaştığı ve birbirlerinin savaş üslerini yıkarak galibiyet elde etmeye çalıştıkları bir oyun türüdür. Karşılıklı olarak yapılan hamleler oyundan oyuna değişebileceği gibi kimi zaman sırayla gerçekleştirilebilirken kimi zaman da eş zamanlı olarak gerçekleştirilebilir (Farouk ve ark., 2013; Schadd ve ark., 2007).

### ***BR-Hayatta Kalma Oyunları***

Battle Royale adı verilen türdeki oyunlar, oyuncuların kalabalık şekilde oyun haritasına bırakılması ile başlar. Oyuncular harita içerisinde yer alan teçhizatları toplayarak karakterini geliştirir ve birbirlerini eleyerek sona kalmaya çalışırlar. Son kalan oyuncu veya takım şampiyon olur ve oyun içi ödüller kazanır. (TESFED. 2020)

### ***Spor Oyunları***

Günümüzde oynanan sporların, uyarlamaları veya varyasyonları olan oyunlardır (Wolf, 2001).

### ***MMORPG-Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu***

Farklı ülkelerde yaşayan oyuncuların, mesafe fark etmeksizin ortak sunucularda buluşup, birbirleriyle ve çevreleriyle etkileşim kurma yolu ile iş birlikleri yaparak, oyun içerisindeki yapay zekâ düşmanlarını alt etme veya toplu katılım gerektiren etkinlikleri tamamlama gibi faaliyetleri gerçekleştirmelerini

sağlayan çevrimiçi oyun türüdür. Oyuncular bu etkinlikleri genellikle lonca veya grup isimlerini verdikleri topluluklarla tamamlarlar (Zhong, 2011).

### ***Dövüş Oyunları***

Dövüş oyunları, kapalı bir alanda yakın dövüşe odaklanan aksiyon oyunlarıdır. Oyuncular, oyun içerisinde çeşitli tutma, saldırma ve engelleme yetenekleri olan karakterlerden birini seçerek mücadeleye katılırlar. Rakip elenene ya da süre bitene kadar mücadele devam eder (İjäs, 2021).

### **2.7. Espor Oyuncusu Kavramı**

Espor oyuncularını, video oyunlar ile ilgilenen oyunculardan ayırmak için farklı tanımlamalar bulunmaktadır. Literatürde bulunan farklı tanımlamalar göz önüne alındığında, oyuncu, kendisini iyi hissetmek, iyi vakit geçirmek, eğlenmek ve stres atmak amacıyla video oyunları ile ilgilenen bireylere verilen isimdir (Üçüncüoğlu, 2018). Espor alanında bahsedilen oyuncular ise espor oyuncusu olarak adlandırılmaktadır. Ma ve ark. (2013)'na göre espor oyuncuları, oyun oynamayı meslekleri haline getiren profesyonel oyunculardır.

Espor oyuncuları da kendi içerisinde amatör oyuncular ve profesyonel oyuncular olmak üzere iki farklı kategoride değerlendirilmektedirler (Yılmaz, 2020). Bu değerlendirme, oyuncuların hedefleri ve oynama davranışları dikkate alınarak yapılmaktadır. Yapılan değerlendirmelere göre, bireysel veya arkadaşlarıyla kurduğu takım ile özel yapılar tarafından düzenlenen espor turnuvalarına katılan, espor faaliyetlerini gerçekleştirirken bir kazanç elde etme amacı gütmeyen ve esporu bir meslek olarak görmeyen oyuncular, amatör oyuncular olarak adlandırmaktadırlar (Argan ve Akın, 2007). Diğer yandan, bireysel veya milli takım derecesinde turnuvalara katılan, kazanç elde etmek amacıyla tam zamanlı olarak oyun oynayan oyunculara ise profesyonel oyuncu ismi verilmektedir (Kocaömer, 2019). Profesyonel oyuncuların sanal ortamda yarattığı kariyer, gündelik yaşamında da bir kariyer haline dönüşmüştür (Binark ve Bayraktutan, 2011).

### 2.7.1. Espor Oyuncularının Özellikleri

Espor oyuncularının; espor yapılanmalarına, oynanılan oyunlara, ligine, platforma ve daha bunlar gibi faktörlere bağlı birçok farklı özelliğe sahip oldukları düşünülmektedir. Espor alanında geçirilen süreye bağlı olarak, oyuncuların bazı özellikleri pozitif yönde değişim gösterirken, bazı özellikleri ise negatif yönde değişebilir.

Esporun farklı görüş açıları ve özellikleri göz önünde bulundurulduğunda, espor, oyuncunun profesyonel ve/veya kişisel gelişim sağlayan video oyunlarını gündelik olarak oynaması ya da organize olarak rekabet ortamında faal etmesidir. Bu faaliyetler, çoğunlukla resmi ligler tarafından düzenlenir, yarışma ve sıralama sistemleri kurulur. Bu yapılanma, oyuncularda bir topluluğun parçası olma duygusu sağlar ve özellikle üst düzey performans seviyelerindeki oyuncuların ince motor koordinasyonu ve algısal-bilişsel becerilerde uzmanlaşmasını kolaylaştırır (Pedraza-Ramirez ve ark., 2020). Buna ek olarak profesyonel espor oyuncuları, diğer spor dalları ile uğraşan sporcularla benzer antrenman gereksinimlerini karşılamakla yükümlü olabilir (Taylor, 2012). Dolayısıyla bazı özellikler bakımından geleneksel sporlarla ilgilenen bireylerle espor oyuncuları arasında bazı benzer özelliklerin varlığı göz ardı edilmemelidir. Nitekim, diğer sporlarda da olduğu gibi profesyonellik seviyesine çok az espor oyuncusu ulaşabilmektedir (Nielsen ve Karhulahti, 2017). Pozitif özelliklerin yanı sıra negatif özellikleri de barındıran, espor oyuncuları ile ilgili farklı araştırmalar bulunmaktadır. Örneğin Kari ve Karhulahti (2016), yaptıkları araştırmada espor oyuncularının, antrenman esnasında günde 4, 2 saat boyunca hareketsiz davranışlarda bulunduğunu tespit etmişlerdir. Bu araştırmaya binaen espor oyuncularının hareketsiz davranış düzeyleri, yaralanma risklerini artırmakla birlikte üst ekstremitte işlev bozukluğu, metabolik düzensizlik, sirkadiyen ritim sorunları, boyun ve sırt sorunlarını beraberinde getirir (Zwibel ve ark., 2019).

Espor oyuncularının demografik özellikleri ile ilgili çok fazla araştırma bulunmaması ile birlikte, espor oyuncularının ortalama olarak 15-25 yaşında olduğu, haftada 3-4 defa ve ortalama 3 saat antrenman yaptıkları gözlemlenmiştir (Müller-Lietzkow, 2006; Topalov, 2007). Rekabet ortamı arttıkça bu oran doğrusal yönde değişmektedir. Örneğin bir sporcunun 5-6 saatini oyuna harcadığı gözlemlenirken (Kari ve Karhulahti, 2016), bazı oyuncuların ise 12-14 saate kadar oyun oynadığı (Jacobs, 2015) araştırmalarda belirtilmiştir. Espor oyuncularının profesyonellik için çevrimiçi yarışmalara katılmasının yanı sıra, tek bir oyun üzerine odaklandığı ve bu oyunların çoğunlukla takım oyunu olduğu bilinmektedir (Griffiths ve ark., 2003). Ayrıca Seay ve ark. (2003)'nın yaptığı bir araştırmada, çevrimiçi takım oyunları oynayan espor oyuncularının, sanılanın aksine sosyal bir kişiliğe sahip olduğu sonucuna varmışlardır (Seay ve ark., 2003). Espor oyuncularının en önemli güdüsünün sosyallik olduğu, ardından eğlence güdüsünün geldiği ve bunun akabinde ancak o zaman performans güdüsünün geldiği söylenilebilir (Frostling-Henningsson, 2009; Hobler, 2006; Jansz ve Martens, 2003; Müller-Lietzkow, 2006). Espor oyuncularının reaksiyon hızı, hareketlerin koordinasyonu ve motor becerilerinin önemli olduğu gözlemlenmiştir (Semenova ve ark., 2020). Dolayısıyla espor oyuncularının liglerde bulunabilmesi ve bu sporu icra edebilmesi için bu özellikleri taşıması beklenir. Ayrıca oyuncuların, oyun türlerine göre farklı özellikleri barındırması beklenmektedir. Strateji oyunlarında, stratejik düşünme becerisi, yüksek düzey otomatizm ve haritalarda değişen durumlara hızlı reaksiyon gösterme gibi özellikleri örnek gösterilebilir (Semenova ve ark., 2020).

Tüm bunların yanında espor oyuncularının ve antrenörlerinin, geleneksel sporlarla benzer şekilde algı ve fiziksel yeteneklerinin yanı sıra, psikolojik özellikleri de geliştirmeye yöneldiği görülmektedir (Koposov ve ark., 2020; Korotin ve ark., 2019; Starostenko ve ark., 2015; Velichkovsky ve ark., 2019). Bu yönden bakıldığında, başka bir araştırmada profesyonel espor oyuncularının, motivasyonlarının kaynağını ruhsal anlamlandırma, kişisel gelişim odaklılığı ve rekabetçi olma isteği ile bağdaştırdıkları görülmüştür (Seo, 2016). Ancak Güney Kore' de yapılan başka bir araştırmada, oyunculara göre bu özelliklerin ve motivasyon kaynaklarının zaman içinde değişebileceği ve değiştiği gözlemlenmiştir.

Araştırmaya göre bir espor oyuncusu, evrimini tamamlaması esnasında, eğlence ve kişisel tatmin gibi içsel motivasyonların yerini rakipleri aşmak ve tanınmak için antrenman yapma ihtiyacı gibi dışsal motivasyonlara bıraktığı söylenebilir. Dolayısıyla esporun, bireyler için gündelik eğlence kaynağından bir mesleğe dönüştüğü çıkarımı yapılabilir.

## **2.8. Tutku Kavramı**

Tutku kavramı, temel olarak bireylerin keyif alıp önem verdiği, zamanını ve enerjisini harcadığı faaliyetlere güçlü ve yüksek katılma arzusu olarak tanımlanmaktadır (Vallerand ve ark., 2003). Tutku kavramı, olumlu açıdan bakıldığında dengeli ve amaçlı bir yaşama sebebiyet veren, coşku ve göreve bağlılık yoluyla pozitif duyguların gelişimini sağlayan bir kavram niteliği taşımakla beraber, olumsuz açıdan tutku, uyumsuz sonuçlar doğuran ve kişisel gelişimi sınırlayan, katı ve zorlayıcı bir davranış olarak kendini gösterebilir (Vallerand, 2016). Bu düşünceyle yola çıkan Vallerand (2016) katılma arzusunu, video oyun kullanımının sonuçlarının incelenmesine uygun bir araç geliştirmek amacıyla “İkili Tutku Modeli” ni oluşturmuşlardır. İkili tutku modeli, harmonik (uyumlu) ve obsesif (takıntılı) tutku olmak üzere iki kategoriye ayrılmaktadır.

Harmonik tutku, yapılan etkinliğin bireyin kimliğinin bir parçası olarak bağımsız bir şekilde içselleştirmesinin bir sonucudur. Bireyler, uyumlu tutku sergilediği zaman yapılan etkinlik, kişinin düşüncelerinin ve benliğinin önemli bir kısmını kapsar. Ancak yapılan etkinlik diğer düşüncelerin ve etkinliklerin yerini tamamen almaz ve birey, düşünce çatışması yaşamadan verimli şekilde benliğini organize edebilir. Buna ek olarak birey, uyumlu tutkuyla beraber gerçekleştirdiği etkinliğin hayatını olumsuz yönde etkilemeye başladığını düşünürse zorluk çekmeden bu etkinliğe son verebilir (Vallerand, 2016).

Harmonik tutkudan farklı olarak obsesif tutku ise içsel veya dışarıdan gelen baskılar sonucu bireyin kimliğinde yer edinir. Baskılar ile ortaya çıkan aktiviteye bağlılık, bireyin kontrolü dışında gerçekleştiği için aktivite tutkusu yavaş yavaş kişinin kimliğini ve benliğini orantısız şekilde işgal ederek diğer alanlarla çatışır. Bu

durum kişinin diğer bireylerle olan iletişimlerini etkilemenin yanında kişinin iş yükümlülüklerini yerine getirememesine sebep olurken, birey aktiviteye takıntılı şekilde devam eder (Vallerand, 2016).

### **2.8.1. Sporda Tutku**

Tutku, psikolojide akışı bozabilen veya kolaylaştırabilen önemli bir kavram olarak sporda da görülmektedir. Spor ve egzersizle uğraşan insanların çoğunluğu aktiviteye karşı sadece motive değildir, aynı zamanda tutkuludurlar (Vallerand ve ark., 2003). Tutku ayrıca sporla uğraşan insanların, uzun zaman alan rekabet sonucu ile başarıyı yakalaması ve bunun için mücadele vermesi adına önemli bir faktör olarak vurgulanabilir (Posner ve Eiler, 2013; Vallerand ve ark., 2003). Bireylerin spora katılma nedenleri kişisel anlamda desteklendiğinde ve kişinin benliğine entegre edildiğinde, bireyde uyumlu tutku duygusu gelişmektedir. Bu durumda birey, yükümlülük duygusu hissetmeksizin, yalnızca kendi arzusuyla sportif etkinliklere katılım sağlayacaktır (Mageau ve ark., 2009; Mageau ve ark., 2011). Bunun aksine obsesif tutku durumu, bireyin kişisel ihtiyaçlarının karşılanmaması ve çevre kaynaklı baskıların bireyde hissettirdiği zorunluluk duygusu sonucunda ortaya çıkacaktır. Kısaca, bir sporcu, sportif faaliyetlerine katılma zorunluluğu hissettiğinde obsesif tutku ile özdeşleşir (Curran ve ark., 2013; Mageau ve ark., 2009). Örneğin, spor alanında yapılan bir araştırma, uyumlu tutkunun yaşam doyumu, olumlu etki ve canlılık düzeyi ile pozitif ilişkili olduğunu göstermiştir. Buna karşılık obsesif tutku, katı direnç, yaşam çatışması, fiziksel hastalıklar ve kaçınma eğilimleri gibi olumsuz durumlar ile pozitif ilişkilidir (Curran ve ark., 2013). Espor türlerinden biri olan League of Legends oyununun da dahil edildiği bir çalışmada Bertran ve Chamorro (2016), tutkunun hem performans ile hem de oyuncuların art niyetli davranışları ile bağlantılı olduğunu göstermişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre uyumlu tutku, oyuncuları oyunun olumsuz sonuçlarından koruyabilmekteyken, obsesif tutku büyük olumsuz sonuçlara yol açabilmektedir. Bu sonuçlar değerlendirildiğinde oyuncuların sahip olduğu tutku çeşidi, oyun performanslarını ve olumsuz sonuçların ortaya çıkmasını etkilemesinden kaynaklı olarak önem arz etmektedir.

## **2.9. Direnç Kavramı**

Direnç, temel olarak şoklarla ve stres faktörleriyle baş etme ve yüksek düzeyde performans düşüklüğü yaşamadan çalışmaya devam etme yeteneğidir (Walker, 2020). Başka bir ifadeyle direnç, rahatsızlık durumuyla başa çıkarken uyum sağlama yeteneğidir (Walker, 2020). En basit tanımıyla ise direnç, olumlu uyum sağlama veya olumsuzluklara rağmen zihinsel sağlığı koruyabilme becerisidir (Herrman ve ark., 2011).

### **2.9.1. Sporda Direnç**

Direnç kavramı birçok alanda kullanılabilecek bir kavram olmakla birlikte spor alanında da kendini göstermektedir. Sporda bilindiği üzere takım ile veya bireysel mücadele edilebilmektedir. Sporda direnç kavramını, bu mücadele esnasında yaşanan zorluklar karşısında durabilme, o zorluğa karşı gelebilme ve bu süreçte ise mental açıdan iyi kalabilme yeteneği ile bağdaştırmak mümkündür (Sheard ve ark., 2009).

Walker (2020)'a göre direnç gösterme sürecinin iki önemli bölümü vardır. Bu bölümlerden ilkinin, direnç göstermeyi gerektirecek olan zorluğun önceden belirlenmesinin ve uzak durulmasının öğrenilmesi oluştururken, ikinci bölümünü ise, henüz bilinmeyen ve beklenmeyen zorluklarla karşılaşıldığında hızlı reaksiyon gösterebilmek amacıyla esnek sistem özelliklerinin öğrenilmesi oluşturmaktadır.

Geçmiş zamanlardan bugüne kadar spor psikolojisi araştırmacıları, sporcuların karşılaştıkları stres etkenlerini birçok farklı şekilde inceleyerek ortaya koymuşlardır (Fletcher ve Sarkar, 2012; Noblet ve Gifford, 2002; Thelwell ve ark., 2007; Woodman ve Hardy, 2001).

Bahsi geçen zorluklar birçok araştırmacı tarafından farklı şekillerde isimlendirilmiştir. Örneğin, Fletcher ve Sarkar (2012) stres etmenlerini iki ana bölümde incelemişlerdir. İlk bölümde sporcuların karşılaştığı farklı stres etkenlerini rekabetçi, organizasyonel ve kişisel olarak üç bölüme ayırmışlardır. İkinci bölümde ise yine kendilerinin oluşturdukları dayanıklılık teorilerine dayanarak, sporcuları

koruyan psikolojik faktörleri motivasyon, odaklanma, pozitif kişilik, algılanan sosyal destek ve özgüven olarak beş alt başlık halinde incelemişlerdir.

### ***Organizasyonel (Örgütsel) Stres Faktörleri***

Örgütsel stresörler, öncelikli ve doğrudan olarak, bireyin faaliyet gösterdiği kuruluş ile ilişkili çevresel taleplerdir (Mellalieu ve ark., 2006). Arnold ve Fletcher (2012), örgütsel stresörleri spor alanına uyarlayarak bu çevresel taleplerin sınıflandırmasını amaçlayan bir araştırma yapmışlardır. Meta-yorumlama yöntemi kullanılan bu çalışmada 34 ilgili çalışma analiz edilmiştir ve toplam 640 farklı örgütsel stresör ortaya çıkartmışlardır. Koçun davranışları ve etkileşimleri, koçun tutumları ve kişiliği, dış beklentiler, spor görevlileri, medya, performans geribildirimi ve seyirciler örgütsel stresörlerden bazılarıdır.

### ***Kişisel Stres Faktörleri***

Kişisel stres faktörleri, bireyi doğrudan etkileyen ancak kaynağı sportif olmayan çevresel yaşam olaylarıyla ilişkili etmenler olarak tanımlanmaktadır (Sarkar ve Fletcher, 2014). Literatürde bu kişisel ve çevresel faktörleri örnekleyen birçok araştırma mevcuttur. Yaşlı sporcuların iş taahhütleri ile ilgili talepleri, kişisel ilişkilerini bir iş ile dengelemek (Noblet ve Gifford, 2002), uygun barınma yeri bulma sorunları, yakınlarını kaybetmesi sonucunda bağımsız yaşama uyum sağlama sorunları (Giacobbi ve ark., 2004), aile sorumlulukları (Gould ve Maynard, 2009) ve aile geçindirme zorlukları (Thelwell ve ark., 2007) gibi durumlar literatürde bulunan kişisel stres faktörlerinden bazılarıdır.

### ***Rekabetçi Stres Faktörleri***

Rekabetçi faktörler, bireyin doğrudan rekabet performansı ile ilişkili çevresel etmenler olarak tanımlanabilir (Mellalieu ve ark., 2006). Akademisyenler, rekabetçi stres faktörlerini sistematik bir şekilde araştırmışlardır (Hanton ve ark., 2005; Mellalieu ve ark., 2009; Neil ve ark., 2011). Bu çalışmaların sonuçlarına dayanarak rekabetçi performans ile ilgili faktörlerin arasında baskı, yaralanmalar ve düşük performans gibi durumların yer aldığı söylenebilir. Bu durumlara ek olarak



sporcuların rekabet içerisinde yüksek performans gösterme ile ilgili baskı hissettiklerini McKay ve ark. (2008) çalışmalarında belirtmişlerdir.

### ***Koruyucu Faktörler***

Rutter (1985) koruyucu faktörleri, bireylerin uyumsuzluğuyla sonuçlanan olumsuz olaylara karşı bireylerin verecekleri tepkileri değiştiren veya iyileştiren etkiler olarak tanımlamaktadır. Tanımlamanın ardından gelişen süreç içerisinde birçok araştırmacı olumsuz çevre etkilerine maruz kalan gençleri koruyan ve tepkilerini etkileyen koruyucu etkenler hakkında çalışmalar yürütmüşlerdir (Garnezy, 1991; Horton ve Wallander, 2001). Literatür incelemesi sonucunda araştırmacıların belirledikleri koruyucu faktörler arasında, dışadönüklük (Campbell-Sills ve ark., 2006), sosyal destek (Brown, 2008), iyimserlik (Kleiman ve ark., 2013) umut (Horton ve Wallander, 2001) ve öz yeterlilik (Gu ve Day, 2007) gibi kavramların bulunduğu tespit edilmiştir.

### ***Motivasyon***

Motivasyon kavramı, özellikle spor alanında hissedilen stres ve baskı durumlarından kurtulabilmek adına, bireylerin ihtiyaç duydukları bir psikolojik özelliktir (Standage, 2012; Treasure ve ark., 2007). Ayrıca motivasyon kavramının özellikle insan davranışlarının “ne” ve “neden” konularına hitap ettiği belirtilmiştir (Deci ve Ryan, 2000). Bu bilgiler ışığında, bireylerin hedeflerine ulaşma yolunda karşılaştıkları psikolojik zorluklarla başa çıkabilmelerini ve bu zorluklara karşı verimli tepki verebilmelerini sağlayan faktörler arasında motivasyonun bulunduğu söylenebilir.

### ***Odaklanma***

Odaklanma kavramı, Moran (1996) tarafından, bireyin öncelikli olarak önem verdiği durum üzerinde kasıtlı olarak zihinsel çaba gösterme yeteneği olarak tanımlanmıştır. Rekabet içeren çeşitli spor dallarında karşılaşılan stres faktörleriyle baş edebilmede, odaklanma ve konsantrasyonun önemli bir yeri vardır (Jones ve ark., 2007).

### ***Pozitif Kişilik***

Pozitif kişiliğin temel belirleyicilerinden olan kişilik özellikleri, belirli koşullar altında yanıt verme eğilimlerini etkileyen, nispeten kalıcı duygu, düşünce ve davranış kalıplarıdır (Roberts, 2009). Pozitif kişilik özelliklerine sahip olmanın, stres ve kaygı gibi olumsuzluklara direnç gösterme anlamında etkisini anlamak amacıyla yapılan deneysel bir araştırmanın sonucunda; top sürme çalışmasından sonra, başarısızlık geri bildirim alan basketbol oyuncularından iyimser olanların, karamsarlar göre daha az stresli ve endişeli olduğu gözlemlenmiştir (Martin-Krumm ve ark., 2003).

### ***Algılanan Sosyal Destek***

Algılanan sosyal destek, bir sporcunun desteğe ihtiyacı olduğunda antrenörünün, takım arkadaşlarının veya koçunun sağladığı desteğe karşı öznel yargısı anlamına gelmektedir (Freeman ve ark., 2011). Cohen ve Wills (1985), algılanan desteğin olumlu yönde olması, bireylerin stres faktörleriyle karşılaştığında durum ile daha rahat baş edebileceğini belirtmişlerdir.

### ***Özgüven***

Güven kavramı, rekabet içeren spor dallarında stres ve baskıya dayanmada olumlu bir etki olarak tanımlanmıştır (Galli ve Vealey, 2008; Gucciardi ve ark., 2011). Kısaca özgüven, bireyin stres ve olumsuzluklar karşısında direncini destekleyen bir kavramdır.

#### **2.10. Takım Direnci**

Takım direnci, en basit şekilde bir grup içerisinde bulunan bireyleri toplu olarak karşılaştıkları stres faktörlerine karşı koruyan dinamik ve psikolojik bir süreç olarak tanımlanabilir (Fletcher ve Sarkar, 2013; Morgan ve ark., 2013). Bu sürecin gerçekleşmesi için bireysel ve toplu kaynakların kullanılması gerekmektedir (Morgan ve ark., 2013). Birçok araştırmacı dayanıklı ekiplerin stres faktörlerine karşı koyma (Amaral ve ark., 2015) ve faktörlerin üstesinden gelme (Alliger ve ark., 2015; RodríguezSánchez ve Perea, 2015) özelliklerine vurgu yapmıştır.

### **3. GEREÇ ve YÖNTEM**

#### **3.1. Araştırmanın Modeli**

Elde edilen verilerin analizinde kolaylık sağlanması ve nicel araştırmalarda sıkça kullanılması (Douglas ve Connor, 2003) sebeplerinden dolayı, araştırmanın veri toplama aşamasında anket yöntemi kullanılmıştır. Sözü edilen anketlerin kullanılacağı örneklem için ilişkisel tarama modelinden faydalanılmıştır. İlişkisel tarama modeli iki veya daha fazla değişkenin bir arada gösterdikleri değişimin varlık ve derecesini belirleme amacıyla kullanılan bir araştırma türüdür (Karasar, 2018). Buna göre, sporda tutku düzeyi ve takım direnci arasındaki teorik anlamda ilişkisi, sözü edilen model çerçevesinde istatistiksel olarak ele alınmıştır.

#### **3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi**

Bu çalışmanın evrenini Türkiye’de espor oyunlarını oynayan oyuncular oluşturmaktadır. Evrenin tümüne ulaşabilme imkânı bulunmadığı için bu evren içerisinden bir örneklem seçilmiştir. Örneklemin büyüklüğünü belirlemek amacı ile bazı kaynaklara başvurulmuştur. Semenova ve ark. (2020)’na göre 1 milyon ve üzeri evreni bulunan bir araştırmada 384 örneklem büyüklüğü hesaplanmıştır. Bu sonucun yanı sıra Comrey ve Lee (2013) ise örneklem sayılarını oranladığında, 100 kadar verinin yeterli olmadığını, 200 civarı verinin orta, 300 verinin iyi ve 500 üzeri bir verinin çok iyi düzeyde olduğunu nitelendirmişlerdir. Yaptığımız çalışmada 508 örneklem sayısına ulaşılmıştır. Böylelikle yapılan çalışmada örneklem evreni temsil etmektedir.

#### **3.3. Veri Toplama Araçları**

Katılımcıların eğitim durumları, yaş bilgileri, kaç yıldır espor ile ilgilendikleri, espor alanı ile ilgili eğitim alıp almadıkları ve espor lisanslarının bulunup bulunmadığı gibi bilgileri içeren kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak kullanılan anket, sporda tutku ölçeği, takım direnci özellikleri envanteri ve kişisel bilgi formundan meydana gelmektedir.

### **Sporda Tutku Ölçeği**

Sigmundsson ve arkadaşları (2020) tarafından geliştirilen, Özdayı ve arkadaşları (2021) tarafından “Tutku Ölçeği (The Passion Scale)” temel alınarak, sporcular için uyarlanmış ve Türkçeye çevrilerek Sporda Tutku Ölçeği halini almıştır. Ölçek 8 maddeden oluşup, beşli likert tipindedir. Ayrıca ters puanlanan madde ve alt boyut içermemektedir. Orijinal Türkçe uyarlamasında Sporda Tutku Ölçeğinin  $\alpha$  değerinin 0.81 olması ölçeğin yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir. Bu çalışma için ölçülen  $\alpha$  değeri 0.84 olarak tespit edilmiştir.

### **Sporda Takım Direnci Özellikleri Envanteri**

Spor ortamında, takım direncinin özelliklerinin değerlendirilme aracılığı ile saptanabilmesi adına kullanılan bir ölçektir. Decroos ve ark. (2017)’nin geliştirdiği ve Türkçe uyarlamasını Görgülü ve ark. (2018)’nin yaptığı bu ölçek yine orijinalinde olduğu gibi 20 madde ve 2 alt boyuttan meydana gelmektedir. Ölçeğin alt boyutlarını; Direnç Özellikleri Gösterme: 1, 3, 5, 7, 9, 10, 12, 14, 16, 17, 18, 20 maddelerini kapsıyorken, Baskı Altında Gösterilen Zayıflıklar: 2, 4, 6, 8, 11, 13, 15, 19 maddelerini içermektedir. Envanterin genel cronbach alpha değeri 0.93 olarak tespit edilmiştir. Bu çalışma için ise  $\alpha$  değeri 0.90 olarak tespit edilmiştir.

### **3.4. Verilerin Toplanması**

Verilerin elde edilebilmesi amacıyla anket yöntemi kullanıldı. Anketler katılımcılara fiziksel olarak Balıkesir Büyükşehir Belediyesi Dijital Gençlik Merkezi ve çeşitli espor merkezleri aracılığı ile ulaştırılmıştır. Elektronik ortamda ise veriler Twitch yayın platformu ve Discord sunucuları aracılığıyla toplanmıştır. Anket maddelerinin toplam cevaplanma süresi ortalama 8-12 dakika aralığındadır. Veri toplama süreci sonunda toplam 528 veri toplanmış olup, veri setini bozan verilerin ayıklanması sonucunda analiz yapılmaya uygun 508 veriyle ilgili analizler gerçekleştirilmiştir. Oyuncuların çalışmaya katılımı gönüllülük esaslı

gerçekleştirilmiş olup Balıkesir Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Klinik Olmayan Araştırmalar Etik Kurulu'ndan etik onay (EK-1) alınmıştır.

### **3.5. Verilerin Analizi**

Araştırma kapsamında ölçeklerden elde edilen veriler, SPSS paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sürecinde toplam 528 veri toplanmış olup eksik değerler bulunmasından dolayı veri sayısı 508'e indirilmiştir. Ardından veri setinin normal dağılımı  $\pm 2$  Çarpıklık Basıklık ölçütü (George ve Mallery, 2010) dikkate alınarak incelenmiştir. Normal dağılımın karşılandığı durumlarda Bağımsız Örneklem T-Testi'nden, varsayımın karşılanmadığı durumda ise Mann Whitney U Testi'nden yararlanılmıştır. Sporda tutku düzeyi ile takım direnci arasındaki ilişkinin belirlenebilmesi amacıyla, veriler normal dağılım gösterdiği için Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Analizi kullanılmıştır. Korelasyon katsayıları, 0,70-1,00 arası yüksek; 0,30-0,70 arası orta; 0,00-0,30 arası ise düşük düzeyde ilişki olarak değerlendirilmiştir (Büyüköztürk, 2018). Katılımcıların takım direnci düzeylerinin, tutku düzeyleri tarafından yordanmasına ilişkin ise Basit Doğrusal Regresyon analizinden faydalanılmıştır. Tüm analizlerde anlamlılık düzeyi  $p < 0,05$  olarak belirlenmiştir.

#### 4. BULGULAR

**Tablo 4.1.** Demografik özelliklere ilişkin bilgiler.

Değişken	Grup	n	%
Yaş	18-20 arası	265	52,2
	21-23 arası	135	26,6
	24-26 arası	62	12,2
	27 ve üzeri	46	9,1
Eğitim Durumu	Lise	260	51,2
	Önlisans	65	12,8
	Lisans	162	31,9
	Lisansüstü	21	4,1
Espor ile İlgilenme Süreleri	1-3 yıl	242	47,6
	4-6 yıl	109	21,5
	7-9 yıl	63	12,4
	10 yıl ve üzeri	94	18,5
Lisans Durumu	Lisanslı	52	10,2
	Lisanslı Değil	456	89,8
Espor Eğitimi Alma Durumu	Aldı	122	24,0
	Almadı	386	76,0
	<b>Toplam</b>	<b>508</b>	<b>100</b>

Tablo 4.1’de katılımcıların demografik özelliklerine yönelik bilgiler bulunmaktadır. Bu bilgiler incelendiğinde; katılımcıların %52,2’lik (n=265) kısmının 18-20 yaş aralığında iken, %9,1’lik (n=46) kısmının ise 27 ve üzeri yaşlarda olduğu gözlenmektedir. Eğitim durumuna göreyse, katılımcılar %51,2’lik (n=260) oranla lise mezunu iken, %4,1’lik (n=21) kısım ise lisansüstü mezunlarından veya lisansüstü öğrencilerinden oluşmaktadır. Başka bir demografik özellik olan espor oyunları ile ilgilenme süresi incelendiğinde ise katılımcıların çoğunluğunun %47,6’lık (n=242) oranla 1-3 yıl boyunca ilgilenmesine karşın %12,4’lük (n=63) azınlık bir grubun ise 7-9 yıl aralığında ilgilendiği ve günümüzde de ilgilenmeye devam ettiği görülmektedir. Katılımcıların espor alanında lisanslı sporcu olma durumları incelenmiş olup %89,8’lik (n=456) büyük bir çoğunluğunun lisanslı olmadığı bilgisine ulaşılmıştır. Lisanslı veya lisanssız katılımcıların espor üzerine eğitim alma durumları da merak edilmiş ve elde edilen bilgiler ışığında katılımcıların %76,0’lık (n=386) oranla eğitim almadan espor alanı ile aktif olarak ilgilendikleri bilgisine ulaşılmıştır.

**Tablo 4.2.** Katılımcıların sporda tutku düzeyi ölçeğinden aldıkları ortalama puanın, lisans durumu değişkenine göre karşılaştırılması.

<b>Sporda Tutku Düzeyi</b>					
<b>Lisans Durumu</b>	<b>n</b>	<b><math>\bar{X}</math></b>	<b>Ss</b>	<b>t</b>	<b>p</b>
<b>Lisanslı</b>	52	4,07	0,69	1,849	0,06
<b>Lisanssız</b>	456	3,88	0,72		

Tablo 4.2 incelendiğinde; katılımcıların sporda tutku düzeylerinin, espor alanında lisanslı oyuncu olma durumları ile karşılaştırılması amacıyla, Bağımsız Örneklem T-Testi uygulanmıştır. Uygulanan test sonuçları (T = 1,849) dikkate alındığında; lisanslı espor oyuncularını ( $\bar{X} = 4,07$ ) ile lisanslı olmayan oyuncular ( $\bar{X} = 3,88$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmamıştır. ( $p > 0,05$ ).

**Tablo 4.3.** Katılımcıların sporda tutku düzeyi ölçeğinden aldıkları ortalama puanın, espor eğitimi alma değişkenine göre karşılaştırılması.

<b>Sporda Tutku Düzeyi</b>					
<b>Espor Eğitimi</b>	<b>n</b>	<b><math>\bar{X}</math></b>	<b>Ss</b>	<b>t</b>	<b>p</b>
<b>Aldı</b>	122	4,18	0,74	5,147	0,00
<b>Almadı</b>	386	3,81	0,69		

Tablo 4.3' te bulunan bulgulara göre araştırmaya katılan oyuncuların sporda tutku düzeylerinin, espor eğitimi alma durumları ile karşılaştırılması amacıyla, Bağımsız Örneklem T-Testi uygulanmıştır. Uygulanan test sonuçları (T = 5,147) dikkate alındığında; espor eğitimi alan oyuncuların ( $\bar{X} = 4,18$ ), almayan oyunculara ( $\bar{X} = 3,81$ ) göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark ile daha yüksek tutku düzeyine sahip oldukları gözlemlenmiştir ( $p < 0,05$ ).

**Tablo 4.4.** Katılımcıların sporda tutku düzeyi ölçeğinden aldıkları ortalama puanın, yaş değişkenine göre karşılaştırılması.

Yaş	n	$\bar{X}$	Ss	f	p	Anlamlılık
18-20 Yaş	265	3,91	0,77	0,13	0,94	-
21-23 Yaş	135	3,88	0,63			
24-26 Yaş	62	3,89	0,62			
27 Yaş ve Üzeri	46	3,85	0,78			

Tablo 4.4 dikkate alındığında, kişilerin sporda tutku düzeylerinin, yaşları açısından anlamlı bir farklılık saptanmamıştır ( $F= ,643$ ;  $p > 0,05$ ). En yüksek sporda tutku düzeyine sahip yaş grubunun 18-20 yaş olduğu görülmektedir.

**Tablo 4.5.** Katılımcıların sporda tutku düzeyi ölçeğinden aldıkları ortalama puanın eğitim durumu değişkenine göre karşılaştırılması.

Eğitim Durumu	n	$\bar{X}$	Ss	f	p	Anlamlılık
Lise (1)	260	3,88	0,79	5,319	0,00	4>1,3
Ön Lisans (2)	65	4,00	0,56			
Lisans (3)	162	3,81	0,65			
Lisansüstü (4)	21	4,44	0,41			

Tablo 4.5 incelendiğinde, kişilerin spora tutku düzeylerinin, eğitim durumları açısından anlamlı düzeyde farklılık olduğu görülmektedir ( $F= 5,319$ ;  $p < 0,05$ ). Kişilerin sporda tutku düzeylerinin hangi eğitim durumundan dolayı farklılık gösterdiğini belirlemek amacıyla yapılan Tukey testi sonuçlarına göre, lisansüstü düzeyindeki ( $\bar{X} = 4,44$ ) katılımcıların, lise düzeyi ( $\bar{X} = 3,88$ ) ve lisans ( $\bar{X} = 3,81$ ) düzeyindeki katılımcılara oranla daha yüksek bir puan ortalamasına sahip olduğu tespit edilmiştir.



**Tablo 4.6.** Katılımcıların sporda tutku düzeyi ölçeğinden aldıkları ortalama puanın, espor ile ilgilenme süreleri değişkenine göre incelenmesi.

<b>Espor ile İlgilenme Süresi</b>	<b>n</b>	$\bar{X}$	<b>Ss</b>	<b>f</b>	<b>p</b>	<b>Anlamlılık</b>
<b>1-3 Yıl</b>	242	3,85	0,73			
<b>4-6 Yıl</b>	109	3,93	0,75			
<b>7-9 Yıl</b>	63	3,92	0,67	0,624	0,60	-
<b>10 Yıl ve üzeri</b>	94	3,96	0,71			

Tablo 4.6 incelendiğinde, kişilerin spora tutku düzeylerinin, espor ile ilgilenme süreleri açısından bir fark bulunmamıştır (F= ,624; p > 0,05).

**Tablo 4.7.** Katılımcıların takım direnci envanterinden aldıkları ortalama puanın lisanslı olma değişkenine göre karşılaştırılması.

<b>Alt Boyutlar</b>	<b>Lisans Durumu</b>	<b>n</b>	$\bar{x}\pm Ss$	<b>t</b>	<b>p</b>
<b>DÖG</b>	<b>Lisanslı</b>	52	3,83±0,86	1,144	0,25
	<b>Lisanssız</b>	456	3,70±0,75		
<b>BAGZ</b>	<b>Lisanslı</b>	52	3,31±1,16	,852	0,39
	<b>Lisanssız</b>	456	3,17±0,89		

Tablo 4.7' de bulunan bulgulara göre araştırmaya katılan oyuncuların takım direnci düzeylerinin alt boyutları ile lisanslı sporcu olma durumları ile karşılaştırılması amacıyla, Bağımsız Örneklem T-Testi uygulanmıştır. Uygulanan test sonuçları DÖG (T = 1,144) ve BAGZ (T = 0,852) dikkate alındığında; lisanslı olan ve lisanssız sporcuların arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

**Tablo 4.8.** Katılımcıların takım direnci envanterinden aldıkları ortalama puanın, espor eğitimi almaları değişkenine göre karşılaştırılması.

Alt Boyutlar	Espor Eğitimi Alma Durumu	n	$\bar{x} \pm Ss$	t	p
<b>DÖG</b>	<b>Aldı</b>	122	3,93±0,85	3,557	0,00
	<b>Almadı</b>	386	3,65±0,72		
<b>BAGZ</b>	<b>Aldı</b>	122	3,39±1,10	2,529	0,01
	<b>Almadı</b>	386	3,12±0,85		

Tablo 4.8’de araştırmaya katılan oyuncuların takım direnci alt boyutları ile espor eğitimi alma durumlarının incelenmesi amacıyla, Bağımsız Örneklem T-Testi uygulanmıştır. Uygulanan test sonuçları DÖG (T = 3,557) ve BAGZ (2,529) dikkate alındığında; espor eğitimi alan oyuncuların ( $\bar{X} = 3,93$ ), almayan oyunculara ( $\bar{X} = 3,65$ ) göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark ile daha yüksek DÖG düzeyine sahip oldukları gözlemlenmiştir. Ayrıca espor eğitimi alan oyuncuların ( $\bar{X} = 3,39$ ), almayan oyunculara ( $\bar{X} = 3,12$ ) göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark ile daha yüksek BAGZ düzeyine sahip oldukları tespit edilmiştir ( $p < 0,05$ ).

**Tablo 4.9.** Katılımcıların takım direnci envanterinden aldıkları ortalama puanın, yaş değişkenine göre karşılaştırılması.

Alt Boyutlar	Yaş	n	$\bar{x} \pm Ss$	f	p	Anlamlılık
DÖG	18-20 Yaş (1)	265	3,79±0,74	2,608	0,05	-
	21-23 Yaş (2)	135	3,69±0,65			
	24-26 Yaş (3)	62	3,53±0,73			
	27 Yaş ve Üzeri (4)	46	3,59±1,13			
BAGZ	18-20 Yaş (1)	265	3,32±0,91	9,436	0,00	1>2,3; 4>2,3
	21-23 Yaş (2)	135	2,97±0,85			
	24-26 Yaş (3)	62	2,83±0,78			
	27 Yaş ve Üzeri (4)	46	3,50±1,11			

Tablo 4.9 incelendiğinde, kişilerin takım direnci envanterinin alt boyutu olan DÖG'den aldıkları ortalama puanın, yaş değişkenine göre farklılık göstermediği görülmektedir (F= 2,608; p > 0,05). Oyuncuların takım direnci envanterinin alt boyutu olan BAGZ'dan aldıkları ortalama puanın, yaşları açısından anlamlı düzeyde farklılığa rastlanmıştır (F= 9,436; p < 0,05). Hangi yaş grubundan dolayı farklılık gösterdiğini belirlemek amacıyla yapılan Tukey testi sonuçlarına göre, 18-20 yaşındaki katılımcıların ( $\bar{X} = 3,32$ ), 21-23 yaş ( $\bar{X} = 2,97$ ) ve 24-26 yaşındaki ( $\bar{X} = 2,83$ ) katılımcılara; 27 yaş ve üzeri katılımcıların ( $\bar{X} = 3,50$ ) ise 21-23 yaş ( $\bar{X} = 2,97$ ) ve 24-26 yaşındaki ( $\bar{X} = 2,83$ ) katılımcılara oranla daha yüksek bir puan ortalamasına sahip olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 4.10.** Katılımcıların takım direnci envanterinden aldıkları ortalama puanın, eğitim durumu değişkenine göre karşılaştırılması.

Alt Boyutlar	Eğitim Durumu	n	$\bar{x}\pm Ss$	f	p	Anlamlılık
DÖG	Lise	260	3,73±0,78	1,599	0,18	-
	Ön Lisans	65	3,86±0,64			
	Lisans	162	3,66±0,70			
	Lisansüstü	21	3,51±1,21			
BAGZ	Lise	260	3,26±0,96	2,066	0,10	-
	Ön Lisans	65	3,11±0,99			
	Lisans	162	3,06±0,78			
	Lisansüstü	21	3,42±1,15			

Tablo 4.10 incelendiğinde, katılımcıların takım direnci envanterinin alt boyutlarından olan DÖG (F = 1,599; p> 0,05) ve BAGZ (F = 2,066; p> 0,05) ortalamaları ile oyuncuların eğitim durumları değişkeni arasında bir fark bulunmamıştır.

**Tablo 4.11.** Katılımcıların takım direnci envanterinden aldıkları ortalama puanın, espor ile ilgilenme süresi değişkenine göre karşılaştırılması.

Alt Boyutlar	Espor ile İlgilenme Süreleri	n	$\bar{x}\pm Ss$	f	p	Anlamlılık
DÖG	1-3 Yıl (1)	242	3,69±0,71	0,20	0,89	-
	4-6 Yıl (2)	109	3,75±0,84			
	7-9 Yıl (3)	63	3,71±0,62			
	10 Yıl ve Üzeri (4)	94	3,73±0,89			
BAGZ	1-3 Yıl (1)	242	3,26±0,85	2,65	0,04	1>2; 4>2
	4-6 Yıl (2)	109	3,01±0,96			
	7-9 Yıl (3)	63	3,04±0,98			
	10 Yıl ve Üzeri (4)	94	3,28±1,00			

Tablo 4.11 incelendiğinde, katılımcıların takım direnci envanterinin alt boyutlarından olan DÖG (F = 0,202; p> 0,05) ile, oyuncuların espor ile ilgilenme

süreleri açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Öte yandan BAGZ ( $F = 2,657$ ;  $p < 0,05$ ) alt boyutu ile, oyuncuların espor ile ilgilenme süreleri arasında istatistiksel olarak düşük düzeyde anlamlı bir fark görülmektedir. Bu farkın kaynağının tespit edilebilmesi amacıyla, Tukey testi uygulanmıştır. Uygulanan teste göre, 1-3 yıl ve 10 yıl ve üzeri süreyle espor ile ilgilenenlerin, 4-6 yıl süreyle espor ile ilgilenenlere oranla daha yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmüştür.

**Tablo 4.12.** Oyuncuların tutku düzeyinin, takım direncine olan etkisi.

Değişken	Takım Direnci				
	R <sup>2</sup>	f	p	ß	t
Tutku Düzeyi	0,225	147,14	0,00	0,461	12,130

Tablo 4.12’de bulunan bulgular incelendiğinde, oyuncuların tutku düzeyleri ile takım dirençleri arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir ( $p < 0,01$ ). Bununla birlikte oyuncuların sporda tutku düzeyleri artış gösterdiğinde, takım dirençlerinin de artış gösterdiği gözlemlenmiştir. Öte yandan tutku düzeyi, takım dirençlerinin %22,5’ini açıklamaktadır.

**Tablo 4.13.** Katılımcıların tutku düzeyi ile takım direncinin ilişkisi.

İkili Korelasyon (r)				
	1	2	3	4
<b>1-DÖG</b>	1	0,424**	0,879**	0,544**
<b>2-BAGZ</b>	0,424**	1	0,805**	0,225**
<b>3-Takım Direnci Envanteri</b>	0,879**	0,805**	1	0,475**
<b>4-Sporda Tutku Düzeyi</b>	0,544**	0,225**	0,475**	1

Not = \*\* $p \leq 0,01$  DÖG = Direnç Özellikleri Gösterme; BAGZ = Baskı Altında Gösterilen Zayıflıklar

Tablo 4.13’ de yer alan bulgulara göre, tutku düzeyi ölçeği, takım direnci alt boyutlarından DÖG ( $r=0,544$ ;  $p < 0,01$ ) ve tutku düzeyi ( $r=0,475$ ;  $p < 0,01$ ) ile ortalama puanları arasında, orta düzeyde ve pozitif yönde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Öte yandan oyuncuların tutku düzeyleri ile, BAGZ ( $r=0,225$ ;  $p < 0,01$ ) arasında pozitif yönde ve orta düzeyde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Takım direnci ( $r=0,544$ ;

$p < 0,01$ ) genel ortalaması ile sporda tutku düzeyi arasında pozitif yönlü orta düzeyde anlamlı ilişki tespit edilmiştir.

## 5. TARTIŞMA

Yapılan araştırmaya gönüllü 508 espor oyuncusu katılmıştır. Çalışmaya katılan espor oyuncularının demografik özellikleri incelendiğinde, %52,2'lik kısmının 18-20 yaş aralığında olduğu görülmektedir. Katılımcıların eğitim durumları incelendiğinde, %51,2'lik kısmının lise mezunu olduğu gözlemlenmektedir. Mustafaoğlu ve ark. (2018) çalışmalarında, espor oyuncularının %56,9' unun lise düzeyinde olduğunu tespit etmişlerdir. Öte yandan Akın (2008)'in yapmış olduğu araştırmada, espor oyuncularının %46'lık bir kısmının lise düzeyinde eğitim aldığını ortaya koymuştur. Bu çalışmalardaki sonuç benzerliğinden yola çıkarak, lise düzeyindeki oyuncuların daha fazla espora yöneldiği kanısına varmak mümkün olabilir. Bir başka demografik özellik olan espor oyunları ile ilgilenme süreleri incelendiğinde ise katılımcıların büyük bir çoğunluğunun (%47,6) 1-3 yıl boyunca espor oyunları ile ilgilendikleri ve günümüzde de ilgilenmeye devam ettikleri görülmektedir. Mustafaoğlu ve ark. (2018)'nin çalışmalarında, oyuncuların ortalama 4,5 yıldır espor ile ilgilendikleri görülmektedir. Akın (2008) ise araştırmasında, esporcuların %20,8'lik bir kısmının 3-4 yıldır espor ile ilgilendiği sonucuna varmıştır. Sonuçların geneline bakıldığında oyuncuların espor ile ilgilenme sürelerinin ortalama 3-5 yıl olduğu söylenebilir. Bu sonucu espor oyuncularının genel olarak lise düzeyinde olmasına ve yaş skalasının 18-20 olmasına bağlamak mümkündür. Buradan hareketle Türkiye'de gençlerin 13-14'lü yaşlarda espor ile ilgilenmeye başladığı söylenebilir. Katılımcıların espor lisans durumlarına bakıldığında ise %89,8'lik oranla büyük bir çoğunluğunun lisanslı sporcu olmadığı görülmüştür. Ulaşılan bu sonuç ile benzer olarak Mustafaoğlu ve ark. (2018)'nin çalışmasında katılımcıların espor ile ilgilenmelerini güdüleyen etmenler sıralanmış olup, kariyer sahibi olma faktörü ikinci sırada yer almaktadır. Ek olarak Akın (2008), araştırmasına katılan oyuncuları espor ile ilgilenmeye güdüleyen birincil faktörün eğlence olduğunu belirtmektedir. Bu sonuçlardan yola çıkılarak espor oyuncularının, oyunları sportif bir amaçla değil, daha çok rekreatif bir faaliyet olarak oynamayı tercih ettiği düşünülmektedir. Oyuncular arasında lisans alım oranının düşük olmasının sebebinin bu nedenlere bağlı olduğu düşünülmektedir.

Son olarak katılımcıların espor alanı üzerinde eğitim alma durumları araştırılmış ve %76'lık oranla katılımcıların çoğunluğunun eğitim almadıkları sonucuna ulaşılmıştır (Tablo 4.1). Bu bilgiler ışığında, Türkiye'de espor ile ilgilenen oyuncuların büyük bir çoğunluğunun espor ile ilgili lisansının olmadığı ve çoğunlukla bu alanda bir eğitim görmediği sonucuna varılabilir. Eğitim almayan oyuncu yoğunluğunun sebebinin, espor alanının henüz gelişmekte olduğu ve ülke genelinde espor alanıyla ilgili eğitimlerin yaygın olmamasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Katılımcıların sporda tutku düzeylerinin, espor alanında lisanslı oyuncu olma durumları ile karşılaştırılması amacıyla yapılan Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçları incelenmiştir. İlgili test sonuçları dikkate alındığında, lisanslı oyuncular ile lisanslı olmayan oyuncuların, tutku düzeyleri bakımından arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmamıştır (Tablo 4.2). Bu duruma göre  $H_1$  reddedilmiştir. Çıkan bu sonucun sebebi örnekleme bulunan lisanslı ve lisanslı olmayan oyuncuların sayı dengesizliğine bağlanabilir.

Espor oyuncularının sporda tutku düzeylerinin, espor eğitimi almaları açısından karşılaştırılması amacıyla yapılan Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçları incelenmiştir. Tabloda bulunan sonuçlar ışığında, espor eğitimi alan oyuncuların, almayan oyunculara göre anlamlı fark ile yüksek tutku düzeyine sahip oldukları görülmektedir (Tablo 4.3). Bunun sebebinin, espor eğitimi alan kişilerin kendini bu alanda geliştirmeyi amaçlaması ve bu amaca dayanarak espora verdiği değer artış gösterdiği ve bu artış ile doğru orantılı olarak tutku düzeyinin de arttığı düşünülmektedir. Yapılan analizin sonucuna göre  $H_2$  kabul edilmiştir.

Katılımcıların yaş değişkenleri açısından, sporda tutku düzeylerinin incelenmesi amacıyla One Way Anova testinin uygulanması sonucunda yaş değişkenleri arasında anlamlı bir farka rastlanılmamıştır. Çalışma sonucumuza benzer olarak Çebi ve ark. (2019) yapmış oldukları araştırmada, yaş kategorisine göre tutkunluk puanları arasında istatistiksel anlamlı farka rastlamamışlardır. Öte yandan, sporda tutku düzeyinin en yüksek olduğu yaş aralığının 18-20 yaş aralığı olduğu gözlemlenmiştir (Tablo 4.4). Elde edilen bu sonuçların nedeni, espor



oyunlarının her yaş aralığı için uygun olması ve gelişen teknoloji ile birlikte kolay ulaşılabilir hale gelmesine bağlanabilir.

Katılımcıların eğitim durumlarının, sporda tutku düzeyleri ortalamaları üzerinde fark yaratması durumunun incelenmesi amacıyla One Way Anova testi uygulanmıştır. Test sonuçları dikkate alındığında sporda tutku düzeylerinin, eğitim durumları açısından farklılık gösterdiği görülmektedir. Bu duruma göre  $H_3$  kabul edilmiştir. Çıkan farkın hangi eğitim düzeylerinden dolayı oluştuğunu saptamak amacıyla Tukey testi uygulanmış olup, lisansüstü eğitim düzeyinde bulunan oyuncuların, lise ve ön lisans düzeyinde bulunan oyunculara oranla daha yüksek puan ortalamasına sahip oldukları tespit edilmiştir (Tablo 4.5).

Espor oyuncularının espor ile ilgilenme sürelerinin, sporda tutku düzeylerine etkisinin incelenmesi amacıyla One Way Anova testi uygulanmıştır. Uygulanan Test sonucunda oyuncuların sporda tutku düzeylerinin, espor ile ilgilenme süreleri açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmamıştır (Tablo 4.6).

Katılımcıların lisanslı sporcu olma durumlarının, ölçülen takım direnci puan ortalamasında anlamlı olarak fark oluşturmasının araştırılması amacıyla Bağımsız Örneklem T-Testi uygulanmıştır. Takım direnci alt boyutları olan direnç özellikleri gösterme ve baskı altında gösterilen zayıflıklar dikkate alındığında, sporcuların lisans durumu açısından anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir (Tablo 4.7). Ulaşılan sonuç nedeni, örnekleme bulunan lisanslı ve lisanssız katılımcı sayısının farkının yüksek olmasına bağlanabilir.

Espor oyuncularının, takım direnci alt boyutları ile espor eğitimi alma durumlarının incelenmesi amacıyla, Bağımsız Örneklem T-Testi uygulanmıştır. Uygulanan test sonucu, DÖG ve BAGZ alt boyutları dikkate alındığında espor eğitimi alan oyuncuların, almayan oyunculara göre her iki alt boyut açısından anlamlı ve yüksek düzeyde farka sahip oldukları tespit edilmiştir (Tablo 4.8). Elde edilen sonuç ile  $H_4$  kabul edilmiştir. Anlamlı fark bulunmasının nedeni, espor eğitimi alan oyuncuların, espor oyunlarına karşı daha ciddi bir bakış açısı geliştirmiş olabileceği ihtimali ile açıklanabilir.

Katılımcıların yaş değişkenlerine göre, takım direnci alt boyutları arasındaki farklılık olma durumunun incelenmesi amacıyla One Way Anova testi uygulanmıştır. Oyuncuların DÖG alt boyutundan aldıkları ortalama puanın, yaş değişkeni açısından bir farklılık göstermediği görülmektedir. Çıkan sonuç nedeninin, espor oyunlarının çevrimiçi ortamda oynandığı göz önüne alınarak, her yaşta oyuncunun aynı takım içerisinde mücadele etmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Öte yandan, oyuncuların BAGZ alt boyutundan aldıkları ortalama puanın, yaş değişkeni açısından anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği gözlemlenmiştir. Farklılığın kaynağının belirlenebilmesi amacıyla Tukey testi uygulanmış olup, 18-20 yaş grubunun 21-23 yaş ve 24-26 yaş grubuna göre; 27 yaş ve üzeri grubun 21-23 yaş ve 24-26 yaş grubuna oranla daha yüksek BAGZ seviyesine sahip olduğu tespit edilmiştir (Tablo 4.9). Bu duruma istinaden  $H_5$  bakıldığında, BAGZ alt boyutu açısından hipotez kabul edilmiştir. Blanco-Garcia (2021)'nin sporda direnç ile ilgili yapmış olduğu çalışmada, yaş değişkeni ile direnç arasında bir ilişki tespit etmiştir. Ancak Chacon-Cuberos ve ark. (2016), Reche-Garcia ve ark. (2020), Tutte ve ark. (2016) yaptıkları araştırmalarda yaş değişkeni ile direnç arasında bir ilişki saptamamışlardır.

Oyuncuların takım direnci alt boyutlarının, aldıkları eğitim durumları açısından karşılaştırılması amacıyla One Way Anova testi uygulanmıştır. Yapılan test sonucunda oyuncuların eğitim durumlarının, DÖG ve BAGZ alt boyutları üzerinde bir etkisi olmadığı saptanmıştır (Tablo 4.10). Anlamlı düzeyde farka rastlanılmamasının nedeni, yaş değişkeninde de belirtildiği gibi espor oyunlarının, çevrimiçi ortamda oynanması nedeni ile her eğitim düzeyinden oyuncuların bir araya gelerek aynı takımda mücadele etmesi ile açıklanabilir.

Takım direnci envanterinin alt boyutlarından DÖG ve BAGZ'in, oyuncuların espor ile ilgilenme süresinin incelenmesi açısından One Way Anova testi uygulanmıştır. Uygulanan test sonucunda DÖG alt boyutunun, katılımcıların espor ile ilgilenme süreleri açısından farklılaşmadığı gözlemlenmiştir; BAGZ alt boyutunun ise espor ile ilgilenme süresiyle anlamlı ancak düşük istatistiksel fark görülmüştür. Bu farkın kaynağının tespit edilebilmesi amacıyla Tukey testi uygulanmış olup, 1-3 yıl süreyle espor ile ilgilenenlerin, 4-6 yıl süreyle espor ile

ilgilenelele oranla daha yksek ortalamaya sahip olduęu grlmřtr (Tablo 4.11). Bulunan sonu, espor alanı ile daha az sreli olarak ilgilenen oyuncuların, takım ile gl iletiřim kurma konusunda yetersiz kalabileceęi ihtimali ile aıklanabilir. Literatrde bulunan dięer alıřmalar incelendięinde, Kayhan ve ark. (2018)'nın yapmıř olduęu alıřmada, sporcuların spor yapma sresi deęiřkenleri ile zihinsel dayanıklılık puanları arasında istatistiki aıdan anlamlı bir farka rastlanılmamıřtır. Ote yandan antrenman katılım sresi arttıka, sporcuların meydan okuma ve stres altında zm retebilme gibi mental dayanıklılıklarının artıř gsterdięi sonucuna varan birok farklı alıřma bulunmaktadır (Connaughton ve ark., 2008; Crust ve Swann, 2011; Gucciardi, 2010; Nicholls ve ark., 2009).

Katılımcıların sporda tutku dzeylerinin, takım direncine olan etkisinin incelenmesi amacıyla Basit Doęrusal Regresyon Analizi yapılmıřtır. Sonular doęrultusunda oyuncuların sporda tutku dzeylerinin takım direncini pozitif ynde etkiledięi saptanmıřtır. Analiz sonucu, espor alanına ve espor alanının kapsadıęı oyunlara karřı yksek dzeyde tutku seviyesine sahip oyuncuların, mcadele esnasında karřılařtıkları stres faktrlerine ve olumsuz durumlara daha yksek dzeyde diren gstermeleriyle birlikte, iinde buldukları takımı da olumlu ynde etkileyerek takım direncini ykseltmeleri ile aıklanabilir. Gu ve ark. (2022), zihinsel dayanıklılık zerine yapmıř oldukları arařtırma ile alıřma sonucumuzu olumlu ynde desteklemiřlerdir. Ek olarak sahip olunan tutku dzeyi, oyuncuların takım direncinin %22,5'ini aıklamaktadır (Tablo 4.12). Yapılan Basit Doęrusal Regresyon Analizi sonucunda H<sub>6</sub> kabul edilmiřtir.

Espor oyuncularının tutku dzeyleri ile takım direnci ve alt boyutlarının iliřkisini incelemek amacıyla İkili Korelasyon Testi uygulanmıřtır. Test sonucuna gre, takım direnci alt boyutlarından DG ve BAGZ ile tutku dzeyi arasında orta dzeyde ve pozitif ynde anlamlı iliřki tespit edilmiřtir. Takım direnci genel ortalaması ile sporda tutku dzeyi arasında pozitif ynl orta dzeyde anlamlı iliřki tespit edilmiřtir (Tablo 4.13). Bahsi geen iliřki gz nne alındıęında H<sub>7</sub> kabul edilmiřtir. Young ve ark. (2015)'nin yaptıkları alıřmada, usta sporcuların tutku dzeylerinin yksek olmasına karřın, diren seviyelerinin yksek olmadığı sonucuna

varmışlardır. Çalışmalardaki sonuç farkının, araştırmanın yapıldığı spor branşları ile ilgili olduğu düşünülmektedir.

## 6. SONUÇ VE ÖNERİLER

### *Sonuçlar*

Oyuncuların espor eğitimi alma durumları (Tablo 4.3) ve eğitim durumunun sporda tutku düzeylerini pozitif yönde etkilediği gözlemlenmiştir (Tablo 4.5). Öte yandan oyuncuların esporda lisanslı olma durumlarının (Tablo 4.2), yaşlarının (Tablo 4.4) ve espor ile ilgilenme sürelerinin (Tablo 4.6) sporda tutku düzeylerinin üzerinde istatistiksel olarak bir etkiye sahip olmadığı tespit edilmiştir.

Espor oyuncularının takım direncini etkileyen faktörlere bakıldığında; espor eğitimi almalarının (Tablo 4.8), yaşlarının (Tablo 4.9) ve espor ile ilgilenme sürelerinin (Tablo 4.11) oyuncuların sahip olduğu takım direnci düzeyini pozitif yönde etkilediği gözlemlenmiştir. Ayrıca oyuncuların espor lisansına sahip olma durumlarının (Tablo 4.7) ve eğitim düzeylerinin (Tablo 4.10) ise oyuncuların sahip olduğu takım direnci düzeyini etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın ana unsurları olarak kabul edilen oyuncuların tutku düzeyi ve takım direncinin ilişkisine bakıldığında; espor oyuncularının tutku düzeylerinin takım direncine pozitif ve anlamlı yönde etki ettiği gözlemlenmiştir (Tablo 4.12). Ayrıca, unsurlara ilişki olarak bakıldığında ise tutku düzeyinin artış göstermesi, takım direncini de aynı oranda yükseltmektedir (Tablo 4.13).

### *Öneriler*

- Elde edilen bulgular ışığında, geçen zamanla beraber gelişen espor alanında mücadele eden espor takımlarının yüksek takım direncine sahip olması amacıyla, takım üyelerinin spora karşı olan tutku düzeylerinin yüksek tutulması önerilebilir. Bu amaçla, esporcuların espor alanı ile ilgili eğitimler alması yaygınlaştırılabilir.
- Literatür araştırması sonucunda espor oyuncu kitlesinin büyük bir çoğunluğunun lise düzeyinde bulunan oyuncularından oluştuğu bilgisine ulaşılmıştır. Bu nedenle, esporun ülkemizde yeni bir spor alanı olarak

kabul edilmesi ve gelişmesi göz önünde bulundurulduğunda, özellikle spor liselerinde öğrencilerin bu yeni spor alanı ile sağlıklı bir şekilde tanışabilmeleri amacıyla, esporun müfredata eklenmesi ve seçmeli ders olarak öğrencilere bir seçenek olarak sunulması önerilmektedir.

- Gelecekte bu konu üzerinde yapılacak araştırmalar için; araştırma örnekleminin, profesyonel müsabakaların oynandığı mecalardan seçilmesi önerilmektedir. Bunun nedeni, demografik bilgileri toplarken verilerin homojen dağılımının sağlanmasının daha kolay olacağının düşünülmesidir. Ek olarak oyunculara hangi espor oyununu, ne sıklıkla oynamayı tercih ettiği sorusu yöneltilebilir.

## KAYNAKLAR

- Abay, C. İ. (2013). Türkiye’de Yeni Medya Yayıncılığı ve Yeni Medya Ürünlerinden Bir Örnek: Magezin Tablet Dergisi (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı, İstanbul.
- Afacan, E. (2020). Sporda Dijitalleşme Örneği Olarak Sinema Terapisinin Zihinsel Eğitimde Uygulanması. *Global Transformation and Differentiation II*.
- Akbulut, H. (2009). Dijital oyun rehberi (Gelenekselden dijitale, mekândan uzama oyun kültürü (Der.)). Kalkedon Yayınları.
- Akın, E. (2008). Elektronik spor: Türkiye’deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma. (Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi]. ProQuest.
- Alliger, G. M., Cerasoli, C. P., Tannenbaum, S. I. and Vessey, W. B. (2015). Team resilience: How teams flourish under pressure. *Organizational Dynamics*, 44(3), 176-184.
- Amaral, A., Fernandes, G. and Varajão, J. (2015). Identifying useful actions to improve team resilience in information systems projects. *Procedia Computer Science*, 64, 1182-1189.
- Amiot, C. E., Vallerand, R. J., and Blanchard, C. M. (2006). Passion and psychological adjustment: A test of the person-environment fit hypothesis. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 32(2), 220-229.
- Argan, M. ve Akın, E. (2007). Elektronik spor; özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve. *Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi*, 4, 9-11.
- Argan, M., Özer, A. ve Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye’deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.
- Arnold, R. and Fletcher, D. (2012). A research synthesis and taxonomic classification of the organizational stressors encountered by sport performers. *Journal of sport and exercise psychology*, 34(3), 397-429. <https://doi.org/10.1123/jsep.34.3.397>
- Barnes, L. P. (1992). Don’t forget the play. *The American Journal of Maternal/Child Nursing*, 17(4), 183-184.
- Bertran, A. and Chamorro, A. (2016). Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. *Adicciones*, 28(1), 28-34.
- Binark, M. (2007). Dijital oyunlar: Sektör, içerik ve oyuncular. *Folklor Edebiyat Dergisi*, 50 (13), 4-22.
- Binark, M. ve Bayraktutan, G. (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun. Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan, G. (2011). Dijital oyun kültürü haritasında oyuncular: dijital oyuncuların habitusları ve kariyer türevleri, katılımın "e-hal". İstanbul: Alternatif Bilişim
- Blanco-García, C., Acebes-Sánchez, J., Rodriguez-Romo, G. and Mon-López, D. (2021). Resilience in sports: Sport type, gender, age and sport level differences. *International journal of environmental research and public health*, 18(15), 8196.

- Borge, S. (2020). What is sport?. *Sport, Ethics and Philosophy*, 15(3), 308-330. <https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1760922>
- Brown, D. L. (2008). African American resiliency: Examining racial socialization and social support as protective factors. *Journal of Black Psychology*, 34(1), 32-48.
- Burk, D. L. (2013). Owing e-sports: Proprietary rights in professional computer gaming. *University of Pennsylvania Law Review*, 161(6), 1535-1578.
- Büyüköztürk, Ş. (2018). *Sosyal Bilimler için Veri Analizi El Kitabı* (24. Basım). Akara: Pegem Akademi.
- Campbell-Sills, L., Cohan, S. L. and Stein, M. B. (2006). Relationship of resilience to personality, coping, and psychiatric symptoms in young adults. *Behaviour Research and Therapy*, 44(4), 585-599. <https://doi.org/10.1016/j.brat.2005.05.001>
- Canoğlu, M. K. (2023). Spor lisesi öğrencilerinin spora tutkunluk düzeylerinin spor ahlakı davranışlarını betimlemedeki rolünün incelenmesi. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), İzmir Demokrasi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Spor Bilimleri Anabilim Dalı, İzmir.
- Chacon Cuberos, R., Castro-Sanchez, M., Espejo-Garces, T. and Zurita Ortega, F. (2016). Research of resilience depending on the type of sport: football, handball and ski. *RETOS-Neuvas Tendencias en Educacion Fisica, Deporte y Recreacion*, (29)35, 157-161.
- Cohen, S. and Wills, T. A. (1985). Stress, social support, and the buffering hypothesis. *Psychological Bulletin*, 98(2), 310-357. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.98.2.310>
- Comrey, A. L. and Lee, H. B. (2013). *A first course in factor analysis*. Psychology press.
- Connaughton, D., Wadey, R., Hanton, S. and Jones, G. (2008). The Development and Maintenance of Mental Toughness: Perceptions of Elite performers. *Journal of Sport Sciences*, 26, 83-95. <https://doi.org/10.1080/02640410701310958>
- Crust, L. and Swann, C. (2011). Comparing Two Measures of Mental Toughness. *Personality and Individual Differences*, 50(2), 217-221. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2010.09.032>
- Curran, T., Appleton, P. R., Hill, A. P. and Hall, H. K. (2013). The mediating role of psychological need satisfaction in relationships between types of passion for sport and athlete burnout. *Journal of Sports Sciences*, 31(6), 597-606. <https://doi.org/10.1080/02640414.2012.742956>
- Çebi, M., Uzun, R. N., İmamoğlu, O. ve Eliöz, M. (2019, Nisan, 25-28). Tenis Oyuncularında Tutkunluk Düzeylerinin Araştırılması [Sözlü sunum]. 2. Uluslararası Herkes İçin Spor ve Wellness Kongresi, Antalya, Türkiye.
- Çetin, E. (2013). *Tanımlar ve Temel Kavramlar, Eğitsel Dijital Oyunlar*. Ankara: Pegem Akademi.
- Deci, E. L. and Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Decroos, S., Lines, R. L., Morgan, P. B., Fletcher, D., Sarkar, M., Fransen, K. and Vande Broek, G. (2017). Development and validation of the Characteristics of Resilience in Sports Teams Inventory. *Sport, Exercise, and Performance Psychology*, 6(2), 158.
- Douglas, L. and Connor, R. (2003). Attitudes to service quality—the expectation gap. *Nutrition & Food Science*, 33(4), 165-172.



Eurogamer.net. <https://www.eurogamer.net/oga> adresinden 05 Aralık 2023 tarihinde erişim sağlanmıştır.

Farouk, G. M., Moawad, I. F. and Aref, M. (2013). Generic opponent modelling approach for real time strategy games. Proceedings - 2013 8th International Conference on Computer Engineering and Systems, ICCES 2013, 21–27. <https://doi.org/10.1109/ICCES.2013.6707164>

Fletcher, D. and Sarkar, M. (2012). A grounded theory of psychological resilience in Olympic champions. *Psychology of Sport and Exercise*, 13(5), 669–678 <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2012.04.007>

Fletcher, D. and Sarkar, M. (2013). Psychological resilience. *European psychologist*, 18(1), 12-23. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000124>

Freeman, P., Coffee, P. and Rees, T. (2011). The PASS-Q: The perceived available support in sport questionnaire. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 33(1), 54–74. <https://doi.org/10.1123/jsep.33.1.54>

Frostling-Henningsson, M. (2009). First-person shooter games as a way of connecting to people: “Brothers in blood“. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 557-562.

Galli, N., and Vealey, R. S. (2008). “Bouncing back” from adversity: Athletes’ experiences of resilience. *The Sport Psychologist*, 22(3), 316–335. <https://doi.org/10.1123/tsp.22.3.316>

Garnezy, N. (1991). Resiliency and vulnerability to adverse developmental outcomes associated with poverty. *American Behavioral Scientist*, 34(4), 416–430. <https://doi.org/10.1177/0002764291034004003>

George, D. and Mallery, M. (2010). *SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference* (10th Ed.).

Giacobbi, Jr., Peter. R., Lynn, T. K., Wetherington, J. M., Jenkins, J., Bodendorf, M. and Langley, B. (2004). Stress and coping during the transition to university for first-year female athletes. *The Sport Psychologist*, 18(1), 1–20. <https://doi.org/10.1123/tsp.18.1.1>

Golladay, S. J. (2007). Los libros de acedrex dados e tablas: Historical, Artistic and Metaphysical Dimensions of Alfonso X's Book of Games [Yayınlanmış Doktora Tezi, The University of Arizona]. <https://www.proquest.com/openview/fb3f91bbff2b365298190f10251078aa/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>

Gould, D. and Maynard, I. (2009). Psychological preparation for the Olympic games. *Journal of Sports Sciences*, 27(13), 1393–1408. <https://doi.org/10.1080/02640410903081845>

Görgülü, R., Şenel, E., Adilogulları, İ. ve Yıldız, M. (2018). Spor takım envanterinde dayanıklılık özelliklerine yönelik ölçüm özelliklerinin uyarılama çalışması. *Eğitim Bilimleri*, 8(3), 139.

Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. and Chappel, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 6(1), 81–91. <https://doi.org/10.1089/109493103321167992>

Gu, Q. and Day, C. (2007). Teachers resilience: A necessary condition for effectiveness. *Teaching and Teacher Education*, 23(8), 1302–1316. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2006.06.006>

Gu, S., Bi, S., Guan, Z., Fang, X., and Jiang, X. (2022). Relationships among sports group cohesion, passion, and mental toughness in Chinese team sports athletes. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(22), 15209. <https://doi.org/10.3390/ijerph192215209>

- Gucciardi, D. F. (2010). Mental toughness profiles and their relations with achievement goals and sport motivation in adolescent australian footballers. *Journal of Sports Sciences*, 28(6), 615-625. <https://doi.org/10.1080/02640410903582792>
- Gucciardi, D. F., Jackson, B., Coulter, T. J. and Mallett, C. J. (2011). The Connor–Davidson resilience scale (CD-RISC): Dimensionality and age-related measurement invariance with Australian cricketers. *Psychology of Sport and Exercise*, 12(4), 423–433. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2011.02.005>
- Hamari, J. and Sjöblom, M. (2017). What Is esports and Why Do People Watch It?. *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hanton, S., Fletcher, D. and Coughlan, G. (2005). Stress in elite sport performers: A comparative study of competitive and organizational stressors. *Journal of Sports Sciences*, 23(10), 1129–1141. <https://doi.org/10.1080/02640410500131480>
- Hazar, Z. (2016). Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Herrman, H., Stewart, D. E., Diaz-Granados, N., Berger, E. L., Jackson, B. and Yuen, T. (2011). What is resilience?. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 56(5), 258-265. <https://doi.org/10.1177/070674371105600504>
- Hobler, M. (2006). Shoot first, ask questions later: Motivations of a women’s gaming clan. In 57th annual conference of the international communication association.
- Horton, T. V. and Wallander, J. L. (2001). Hope and social support as resilience factors against psychological distress of mothers who care for children with chronic physical conditions. *Rehabilitation Psychology*, 46(4), 382–399. <https://doi.org/10.1037/0090-5550.46.4.382>
- Horzum, M., Ayas, T. ve Çakırbalta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88
- Huizinga, E. (1949). Bronchography in cases of foreign body. *Acta Oto-Laryngologica*, 37(2), 124-130.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens* (1. Baskı). Ayrıntı Yayınları.
- Ijäs, T. T. (2021). Spatial analytics in competitive gaming and e-sports. 11-12.
- Jacobs, H. (2015). Here’s the insane training schedule of a 20-something professional gamer. *Business Insider*, 11.
- Jansz, J. and Martens, L. (2003). Gaming at a LAN-Event: The Social Context of Playing Digital Interactive Games (DIGs). In 53rd Conference of the International Communication Association (ICA), San Diego, CA.
- Jones, G., Hanton, S. and Connaughton, D. (2007). A framework of mental toughness in the world’s best performers. *The Sport Psychologist*, 21(2), 243–264. <https://doi.org/10.1123/tsp.21.2.243>
- Karasar, N. (2018). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (33. Basım). Nobel Yayıncılık.
- Kari, T. and Karhulahti, V. M. (2016). Do e-athletes move?: a study on training and physical exercise in elite e-sports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8(4), 53-66. DOI: 10.4018/IJGCMS.2016100104

Kayalı, U. (2011). Bilgisayar Oyunları ile Çocuk ve Ergenlerdeki Psikopatoloji Arasındaki İlişkinin Araştırılması. (Uzmanlık Tezi), İstanbul Üniversitesi, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi, Çocuk Ruh Sağlığı Hastalıkları Anabilim Dalı, İstanbul.

Kayhan, R. F., HACICAFEROĞLU, S., Aydoğan, H., ve Erdemir, İ. (2018). Takım ve bireysel sporlar ile ilgilenen sporcuların zihinsel dayanıklılık durumlarının incelenmesi. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 55-64.

Kim, T. (2001). "Kid's Garden". M. F.A. Design and Technology Parsons School of Design, New York USA.

Kleiman, E. M., Liu, R. T. and Riskind, J. H. (2013). Enhancing attributional style as a resiliency factor in depressogenic stress generation. *Anxiety, Stress, & Coping*, 26(4), 467-474. <https://doi.org/10.1080/10615806.2012.684381>

Kocaömer, C. (2019). Elektronik spor faaliyetlerinde sponsorluğun marka değeri üzerine etkisi: League of legends örneği. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi*, 5, 46-82.

Koposov, D., Semenova, M., Somov, A., Lange, A., Stepanov, A. and Burnaev, E. (2020). Analysis of the reaction time of esports players through the gaze tracking and personality trait. In 2020 IEEE 29th International Symposium on Industrial Electronics 1560-1565. IEEE. 10.1109/ISIE45063.2020.9152422

Korotin, A., Khromov, N., Stepanov, A., Lange, A., Burnaev, E. and Somov, A. (2019). Towards understanding of esports athletes' potentialities: The sensing system for data collection and analysis. In 2019 IEEE SmartWorld, Ubiquitous Intelligence & Computing, Advanced & Trusted Computing, Scalable Computing & Communications, Cloud & Big Data Computing, Internet of People and Smart City Innovation.

Luthar, S. S., Cicchetti, D. and Becker, B. (2000). Research on resilience: Response to commentaries. *Child development*, 71(3), 573-575.

Ma, H., Wu, Y. and Wu, X. (2013). Research on essential difference of e-sport and online game. *Informatics and management science V*, 615-621.

Mageau, G.A., Carpentier, J. and Vallerand, R.J. (2011). The role of self-esteem contingencies in the distinction between obsessive and harmonious passion. *European Journal of Social Psychology*, 41(6), 720-729.

Mageau, G.A., Vallerand, R.J., Charest, J., Salvy, S.-J., Lacaille, N., Bouffard, T. and Koestner, R. (2009). On the development of harmonious and obsessive passion: The role of autonomy support, activity specialization, and identification with the activity. *Journal of Personality*, 77(3), 601-645. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2009.00559.x>

Martin-Krumm, C. P., Sarrazin, P. G., Peterson, C. and Famose, J.-P. (2003). Explanatory style and resilience after sports failure. *Personality and Individual Differences*, 35(7), 1685-1695. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(02\)00390-2](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(02)00390-2)

Masten, A. S. and Wright, M. O. D. (2010). Resilience over the lifespan: Developmental perspectives on resistance, recovery, and transformation.

McGee, C. (2021). The Ergonomics of Esports. In *Handbook of Esports*

McKay, J., Niven, A. G., Lavalley, D. and White, A. (2008). Sources of strain among UK elite athletes. *The Sport Psychologist*, 22(2), 143-163. <https://doi.org/10.1123/tsp.22.2.143>

Mellalieu, S. D., Hanton, S. and Fletcher, D. (2006). A competitive anxiety review: Recent directions in sport psychology research. In S. Hanton & S. D. Mellalieu (Eds.), *Literature reviews in sport psychology* (pp. 1–45). Hauppauge, NY: Nova Science.

Mellalieu, S. D., Neil, R., Hanton, S. and Fletcher, D. (2009). Competition stress in sport performers: Stressors experienced in the competition environment. *Journal of Sports Sciences*, 27(7), 729–744. <https://doi.org/10.1080/02640410902889834>

Moran, A. P. (1996). *The psychology of concentration in sport performers: A cognitive analysis*. Hove: Psychology Press.

Morgan, P. B., Fletcher, D. and Sarkar, M. (2013). Defining and characterizing team resilience in elite sport. *Psychology of sport and exercise*, 14(4), 549–559. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2013.01.004>

Morgan, P. B., Fletcher, D. and Sarkar, M. (2019). Developing team resilience: A season-long study of psychosocial enablers and strategies in a high-level sports team. *Psychology of Sport and Exercise*, 45, 101543.

Mustafaoğlu, R., Zirek, E. ve Yasacı, Z. (2018). Sporcularının demografik özellikleri, oyun oynama süreleri ve başarılarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 19(4), 115-122.

Müller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? *Merz Wissenschaft* 50 Jg.

Neil, R., Hanton, S., Mellalieu, S. D. and Fletcher, D. (2011). Competition stress and emotions in sport performers: The role of further appraisals. *Psychology of Sport and Exercise*, 12(4), 460–470. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2011.02.001>

Nicholls, A. R., Polman, R. C., Levy, A. R. and Backhouse, S. H. (2009). Mental toughness in sport: Achievement level, gender, age, experience, and sport type differences. *Personality and Individual Differences*, 47(1), 73-5. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2009.02.006>

Nielsen, R. K. L. and Karhulahti, V. M. (2017). The problematic coexistence of "internet gaming disorder" and esports. In *Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1-4).

Noblet, A. J. and Gifford, S. M. (2002). The sources of stress experienced by professional Australian footballers. *Journal of Applied Sport Psychology*, 14, 1–13.

Nutku, Ö. (1998). *Oyun, Çocuk, Tiyatro*. Özgür Yayınları

Özdayı, N., Kilci, A. K., Temiz, C. N. ve Emiroğlu, D. (2021). Sporda Tutku Ölçeği (STÖ): Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *OPUS–Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 18(41), 4983-5003. doi: 10.26466/opus.933341

Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M. and Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 13(1), 319-352. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2020.1723122>

Posner, S. E. and Eiler, T. W. (2013). The development of coaching guidelines for instilling passion in sport. *Journal of Coaching Education*, 6(1), 96- 104. <https://doi.org/10.1123/jce.6.1.96>

Reche-García, C., Martínez-Rodríguez, A., Gómez-Díaz, M. and Hernández-Morante, J. J. (2020). Análisis de la resiliencia y dependencia en deportes de combate y otras modalidades deportivas. *Suma Psicológica*, 27(2), 70-79.

- Roberts, B. W. (2009). Back to the future: Personality and assessment and personality development. *Journal of Research in Personality*, 43(2), 137–145. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2008.12.015>
- RodríguezSánchez, A. M. and Vera Perea, M. (2015). The secret of organisation success: A revision on organisational and team resilience. *International Journal of Emergency Services*, 4(1), 27-36.
- Vallerand, R. J., Blanchard, C. M., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C. F. and Léonard, M. (2003). Les passions de l'âme: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(4), 756–767.
- Rutter, M. (1985). Resilience in the face of adversity: Protective factors and resistance to psychiatric disorder. *British Journal of Psychiatry*, 147(6), 598–611.
- Salen, K. and Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design Fundamentals*.
- Sarkar, M. and Fletcher, D. (2014). Psychological resilience in sport performers: a review of stressors and protective factors. *Journal of Sports Sciences*, 32(15), 1419-1434.
- Schadd, F., Bakkes, S. and Spronck, P. (2007). Opponent Modeling in Real-Time Strategy Games. In *GAMEON*
- Scholz, T. (2019). *E-Sports Is Business. Management in the World of Competitive Gaming*. Cham.
- Schwartzman, H.B. (1980). *Play and Culture: 1978 proceedings of the association for the anthropological study of Play*. Leisure Press.
- Seay, A. F., Jerome, W. J., Lee, K. S., & Kraut, R. E. (2003). Project Massive 1.0: Organizational Commitment, Sociability and Extraversion in Massively Multiplayer Online Games. In *DiGRA Conference*.
- Semenova, M., Lange, A., Kuposov, D., Somov, A. and Burnaev, E. (2020). Personality traits and coping strategies of eSports players. In *2020 7th International Conference on Behavioural and Social Computing (BESC)* (pp. 1-5). IEEE.
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264-272. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>
- Sheard, M., Golby, J. and Van Wersch, A. (2009). Progress toward construct validation of the Sports Mental Toughness Questionnaire. *European Journal of Psychological Assessment*, 25(3), 186-193.
- Sigmundsson, H., Haga, M. and Hermundsdottir, F. (2020). The Passion Scale: Aspects of reliability and validity of a new 8-item scale assessing passion. *New Ideas in Psychology*, 56. 100745. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2019.06.001>
- Standage, M. (2012). Motivation: Self-determination theory and performance in sport. In S. M. Murphy (Ed.), *The Oxford handbook of sport and performance psychology*. New York, NY: Oxford University Press
- Starostenko, O., Alarcon-Aquino, V., Rodriguez-Asomoza, J., Sergiyenko, O. and Tyrsa, V. (2015). Remote Health/Vital Sign Monitoring: mHealth and Remote Vital Sign Monitoring: Trends and Applications for ECG Analysis on Cell Phones. *Mobile Health: A Technology Road Map*, 5, 221-243.
- Taylor, T.L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press
- TESFED. (2020). Branşlar. <http://tesfed.gov.tr/branslar> adresinden 12 Aralık 2023 tarihinde erişildi.

- Thelwell, R. C., Weston, N. J. V. and Greenlees, I. A. (2007). Batting on a sticky wicket: Identifying sources of stress and associated coping strategies for professional cricket batsmen. *Psychology of Sport and Exercise*, 8(2), 219–232. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2006.04.002>
- Thompson, A. A. and Stappenbeck, J. G. (1990). *The Competition Game*. Prentice Hall, New Jersey.
- Topalov, N. (2007). *ESports Book das Jahr des Aufbruchs*. Top Ideas Marketing and Events GmbH.
- Treasure, D. C., Lemyre, P.-N., Kuczka, K. K. and Standage, M. (2007). Motivation in elite-level sport. In M. S. Hagger & N. L. D. Chatzisarantis (Eds.), *Intrinsic motivation and self-determination in exercise and sport*. Champaign, IL: Human Kinetics
- Tutte, V. and Reche, C. (2016). Burnout, resiliencia y optimismo en el hockey sobre hierba femenino. *Cuadernos de psicología del deporte*, 16(3), 73-78.
- Türkmen, M. ve Ökmen, M. Ş. (Ed.). (2024). *Spor Bilimleri Alanında Özgün Araştırmalar (1. Baskı)*. Eğitim Yayınevi
- Uysal, A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Tasarımı [Yayımlanmamış yüksek lisans Tezi]*. Anadolu Üniversitesi.
- Üçüncüoğlu, M. (2018). *Bilgi Toplumunun Sportif Yansıması Olarak Espor ve Modern Spor İle Etkileşimi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*, İstanbul Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı, İstanbul.
- Üçüncüoğlu, M. ve Çakır, O.V. (2017). Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Vallerand RJ. (2012). From Motivation To Passion: In Search Of The Motivational Processes Involved In A Meaningful Life, *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne* , 53(1), 42-52.
- Vallerand, R. J. (2016). The dualistic model of passion: Theory, research, and implications for the field of education. In *Building autonomous learners: Perspectives from research and practice using self-determination theory*, 31-58.
- Vallerand, R. J., Houliort, N. and Fores, J. (2003). Passion at work. *Emerging perspectives on values in organizations*, 6(8), 175-204.
- Vallerand, R. J., Mageau, G. A., Ratelle, C., Leonard, M., Blanchard, C., Koestner, R., Gagne, M. and Marsolais, J. (2003). Les passions de l'ame: on obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(4), 756-767.
- Velichkovsky, B. B., Khromov, N., Korotin, A., Burnaev, E. and Somov, A. (2019). Visual fixations duration as an indicator of skill level in esports. In *Human-Computer Interaction—INTERACT 2019: 17th IFIP TC 13 International Conference, Paphos, Cyprus, September 2–6, 2019, Proceedings, Part I 17* (pp. 397-405). Springer International Publishing.
- Voigt, S. (1998) “Making Constitutions Work—Conditions for Maintaining the Rule of Law.” *Cato Journal* 18(2):191–208.
- Walker, B. (2020). Resilience: what it is and is not. *Ecology and Society*, 25(2) 11. <https://doi.org/10.5751/ES-11647-250211>
- West, B. J., Patera, J. L. and Carsten, M. K. (2009). Team level positivity: Investigating positive psychological capacities and team level outcomes. *Journal of Organizational Behavior: The*

International Journal of Industrial, Occupational and Organizational Psychology and Behavior, 30(2), 249-267.

Wolf, M. (2012). Encyclopedia of Video Games: M-Z. Greenwood, England

Wolf, M. J. (2001). Genre and the video game. The medium of the video game, University of Texas Press

Woodman, T. and Hardy, L. (2001). A case study of organizational stress in elite sport. Journal of Applied Sport Psychology, 13(2), 207–238.

Xiao, X., Hedman, J., Tan, F. T. C., Tan, C. W., Lim, E. T., Clemmensen, T., and Hillegersberg, J. V. (2017). Sports digitalization: an overview and a research agenda. Association for Information Systems. AIS Electronic Library (AISeL)

Yılmaz, B. (2020). Espor Oyuncularının Algıladıkları Sosyal Destek, Aile İklimi ve Yetişkin Bağlanma Stillerinin Oyun Bağımlılığı Üzerine Etkisi (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi), Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Anabilim Dalı, Sosyal Hizmet Anabilim Dalı, Ankara.

Yılmaz, E. ve Çağıltay, K. (2005). History of Digital Games in Turkey. Proceedings of Digra Conference: Changing Views-Worlds in Play, 16-20.

Young, B. W., de Jong, G. C. and Medic, N. (2015). Examining relationships between passion types, conflict and negative outcomes in masters athletes. International Journal of Sport and Exercise Psychology, 13(2), 132-149. <https://doi.org/10.1080/1612197X.2014.932822>

Zhong, Z. J. (2011). The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital. Computers in Human Behavior, 27(6), 2352–2363. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2011.07.014>

Zwibel, H., DiFrancisco-Donoghue, J., DeFeo, A. and Yao, S. (2019). An osteopathic physician's approach to the Esports athlete. Journal of Osteopathic Medicine, 119(11), 756-762. <https://doi.org/10.7556/jaoa.2019.125>

## ÖZGEÇMİŞ

<b>Kişisel Bilgiler</b>	
<b>Adı Soyadı</b>	: Eda ÖZKAN
<b>Eğitim</b>	
<b>Lise</b>	: Şehit Cengiz Sarıbaş Anadolu Lisesi (2013 – 2017)
<b>Lisans</b>	: Balıkesir Üniversitesi Beden Eğitim ve Spor Yüksekokulu, Spor Yöneticiliği Bölümü (2017-2021)
<b>Yüksek Lisans</b>	: Balıkesir Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı (2021-2024)



## EKLER

### EK 1. Etik Kurul Kararı

T.C.  
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KOMİSYONU  
ONAY BELGESİ

Balıkesir Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Dekanlığının, Antrenörlük Bölümü Doç. Dr. Nahit ÖZDAYI'nın Eda ÖZKAN ile birlikte hazırladığı "**E-Spor Oyuncularının Sporda Tutku Düzeylerinin Takım Direncine Etkisi**" adlı başvurusu için bilimsel etik kurul onay belgesi talebi komisyonumuzca değerlendirilmiş ve etik açıdan uygun bulunmuştur. 16.12.2022

Komisyon Başkanı  
Prof. Dr. Mehmet NARLI

Prof. Dr. Elif ÇİMEN  
Üye

Prof. Dr. Cevdet AVCIKURT  
Üye

Prof. Dr. Salim ÇONOĞLU  
Üye

Prof. Dr. Uğur GÜRGAN  
Üye

## EK 2. Demografik Bilgi Formu

<b>1-) Yaşınız Nedir?</b>			
<input type="checkbox"/> 18-20	<input type="checkbox"/> 21-23	<input type="checkbox"/> 24-26	<input type="checkbox"/> 26 ve üzeri
<b>2-) Eğitim Durumunuz?</b>			
<input type="checkbox"/> Lise	<input type="checkbox"/> Önlisans	<input type="checkbox"/> Lisans	<input type="checkbox"/> Lisansüstü
<b>3-) Kaç yıldır oyun oynuyorsunuz?</b>			
<input type="checkbox"/> 1-3 yıl	<input type="checkbox"/> 4-6 yıl	<input type="checkbox"/> 7-9 yıl	<input type="checkbox"/> 10 yıl ve üzeri
<b>4-) E spor branşında lisanslı sporcu musunuz?</b>			
<input type="checkbox"/> Evet	<input type="checkbox"/> Hayır		
<b>5-) E spor ile ilgili bir eğitim aldınız mı?</b>			
<input type="checkbox"/> Evet	<input type="checkbox"/> Hayır		

### EK 3. Sporda Tutku Ölçeđi

Maddeler	Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
1-Gerçekten tutkulu olduğum bir becerim var.	1	2	3	4	5
2-Sportif becerilerde iyi olmak için çok zaman harcamak isterim.	1	2	3	4	5
3-Tek bir beceride uzman olabileceğimi düşünürüm.	1	2	3	4	5
4-Sevdiğim alanda / beceride çok iyi olacak kadar tutkum var.	1	2	3	4	5
5-Hedeflerimi gerçekleştirmek için yeterince sıkı çalışırım.	1	2	3	4	5
6-Bazı alanlara / becerilere karşı büyük bir tutkum var.	1	2	3	4	5
7-Sevdiğim projelerde çok zaman harcarım.	1	2	3	4	5
8-Tutkum benim için önemlidir.	1	2	3	4	5

## EK 4. Sporda Takım Direnci Özellikleri Envanteri

Maddeler	Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
1-Takım, önemli olan neyse ona odaklanabildi.	1	2	3	4	5
2-Takım arkadaşlarım birbirleriyle olumsuz yönde iletişim kurmaya başladı.	1	2	3	4	5
3-Takım arkadaşlarım birbirleri için mücadele etti.	1	2	3	4	5
4-Takım güven kaybetti.	1	2	3	4	5
5-Takım arkadaşlarıma güvenebileceğimi hissettim.	1	2	3	4	5
6-Takımdaki ortak çaba düzeyi düştü.	1	2	3	4	5
7-Etkili iletişim, oyuncuların zihinlerinin mevcut göreve odaklanmış halde kalmasını sağladı.	1	2	3	4	5
8-Takım arkadaşlarım birbirlerine güvensizlik duymaya başladı.	1	2	3	4	5
9-Takım arkadaşlarım ekibin ortak inancına katkıda bulunmaya kendilerini adanmış durumdaydı.	1	2	3	4	5
10-Takım arkadaşlarım birbirlerini hayal kırıklığına uğratmamak için çok mücadele etti.	1	2	3	4	5
11-Bireyler takımdaki rollerini unutmuş, ne yapmaları gerektiğini bilmiyorlardı.	1	2	3	4	5
12-Takım olarak yaşadığımız zorluklar, bize baskılara karşı koymayı öğretti.	1	2	3	4	5
13-Takım arkadaşlarımdan hiçbir destek gelmedi.	1	2	3	4	5
14-Takım arkadaşlarım arasındaki güçlü bağlar zor zamanlarda takıma yardımcı oldu.	1	2	3	4	5
15-Takım en zor anlarda direnç gösteremedi.	1	2	3	4	5
16-Takım, baskıyı hafifletmek için yeniden odaklanabildi.	1	2	3	4	5
17-Takım, baskılara karşı koymak için birlikte çalışarak inanç kazandı.	1	2	3	4	5
18-Takım, ortak takım vizyonu, değerler ve yol gösterici davranış ilkelerinden faydalandı.	1	2	3	4	5
19-Takım, baskıya karşı koyabilme yeteneğine inanmadı.	1	2	3	4	5
20-Takım, ortak takım vizyonunu iyice düşündü.	1	2	3	4	5



Eğitimde, bilimde, sanatta çağdaş...



Balıkesir Üniversitesi

Tıp Fakültesi Dekanlık



(0 266) 612 14 62

sagbilen@balikesir.edu.tr

