

ESPOR KATILIMCILARINDA OKURYAZARLIK, KALİTE VE KARIYER İLİŞKİSEL VE KARŞILAŞTIRMALI BİR ARAŞTIRMA

Yazar: Dr. Yusuf Yağız SARAÇOĞLU

Editör: Prof. Dr. Emre BELLİ



**ESPOR KATILIMCILARINDA
OKURYAZARLIK, KALİTE
VE KARIYER İLİŞKİSEL VE
KARŞILAŞTIRMALI BİR ARAŞTIRMA**

Bu kitap; Atatürk Üniversitesi Kış Sporları ve Spor Bilimleri Enstitüsü Spor Yönetimi Ana Bilim Dalı Spor Yönetimi Bilim Dalında hazırlanmış olan ve danışmanlığı Prof. Dr. Emre BELLİ tarafından yapılan “Espor Katılımcılarında Okuryazarlık, Kalite ve Kariyer: İlişkisel ve Karşılaştırmalı Bir Araştırma” adlı tezden üretilmiştir.

**ESPOR KATILIMCILARINDA
OKURYAZARLIK, KALİTE
VE KARIYER İLİŞKİSEL VE
KARŞILAŞTIRMALI BİR
ARAŞTIRMA**

Editör:
Emre Belli

Yazar:
Yusuf Yağız Saraçoğlu





κίταβevi

“En İyi
Akademi, Bir
Kitaplıktır.”

ESPOR KATILIMCILARINDA OKURYAZARLIK, KALİTE VE KARİYER İLİŞKİSEL VE KARŞILAŞTIRMALI BİR ARAŞTIRMA

Emre Belli: 0000-0001-8435-2529

Yusuf Yağız Saraçoğlu: 0000-0002-3098-9468

© Gazi Kitabevi Tic. Ltd. Şti.

Bu kitabın Türkiye'deki her türlü yayın hakkı Gazi Kitabevi Tic. Ltd. Şti'ne aittir, tüm hakları saklıdır. Kitabın tamamı veya bir kısmı 5846 sayılı yasanın hükümlerine göre, kitabı yayınlayan firmanın ve yazarlarının önceden izni olmadan elektronik, mekanik, fotokopi ya da herhangi bir kayıt sistemiyle çoğaltılamaz, yayımlanamaz, depolanamaz.

ISBN •978-625-365-599-0

1. Baskı • Haziran, Ankara 2024

Dizgi/Mizanpaj • Gazi Kitabevi

Kapak Tasarımı • Gazi Kitabevi

Gazi Kitabevi Tic. Ltd. Şti.

Yayıncı Serti İka No: 44884

Merkez
📍 Bahçelievler Mah. 53. Sok. No: 29 Çankaya/ANKARA
☎ 0.312 223 77 73 - 0.312 223 77 17
📞 0.544 225 37 38
📠 0.312 215 14 50
🌐 www.gazikitabevi.com.tr
✉ info@gazikitabevi.com.tr

Sosyal Medya
📘 gazikitabevi
📺 gazikitabevi
📺 gazikitabevi

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	v
TABLOLAR DİZİNİ	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ	xi
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ	xiii
BİRİNCİ BÖLÜM	1
Giriş	1
Araştırmanın Amacı.....	4
Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi.....	4
Araştırmanın Sınırlılıkları.....	4
Varsayımlar.....	4
Araştırma Soruları.....	4
İKİNCİ BÖLÜM	9
Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar	9
Elektronik Spor Kavramı.....	9
Espor ve Faaliyet Kalite.....	19
Espor ve Kariyer.....	25
Espor ve Okuryazarlık.....	32
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	39
Yöntem	39
Araştırma Yöntemi.....	39
Evren ve Örneklem.....	39
Veri Toplama Araçları.....	40
Maddelerin Kapsam Geçerliğinin Belirlenmesi.....	41
Açımlayıcı Faktör Analizi (AFA).....	46
Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA).....	49
Verilerin Analizi.....	57

<i>DÖRDÜNCÜ BÖLÜM</i>	59
<i>Bulgular</i>	59
Demografik Değişkenler.....	59
Normallik Dağılımına İlişkin Bulgular.....	59
Araştırma Sorularına Göre Bulgular.....	61
<i>BEŞİNCİ BÖLÜM</i>	69
<i>Tartışma ve Sonuç</i>	69
Öneriler.....	74
<i>KAYNAKÇA</i>	77

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. <i>Espor Başlıklı Bilimsel Araştırmaların Bibliyometrik Analizin Metodolojik Süreçleri</i>	13
Tablo 2. <i>Yazarların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor)</i>	15
Tablo 3. <i>Ülkelerin ve Kurumların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor)</i>	16
Tablo 4. <i>Dergilerin Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor)</i>	18
Tablo 5. <i>Küresel Çapta En Yüksek Ödül Havuzuna Sahip Espor Faaliyetleri (İlk 10)</i>	20
Tablo 6. <i>Yazarların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Faaliyet Kalite)</i>	22
Tablo 7. <i>Ülkelerin ve Kurumların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Faaliyet Kalite)</i>	23
Tablo 8. <i>Dergilerin Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Faaliyet Kalite)</i>	24
Tablo 9. <i>Yazarların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Kariyer)</i>	29
Tablo 10. <i>Ülkelerin ve Kurumların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Kariyer)</i>	30
Tablo 11. <i>Dergilerin Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Kariyer)</i>	32
Tablo 12. <i>Yazarların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Okuryazarlık)</i>	35
Tablo 13. <i>Ülkelerin ve Kurumların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Okuryazarlık)</i>	35
Tablo 14. <i>Dergilerin Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Okuryazarlık)</i>	36
Tablo 15. <i>Evren İçindeki Örneklem Büyüklükleri (Cohen vd., 2000)</i>	40
Tablo 16. <i>Ölçek Geliştirme Aşamaları (DeVellis, 2003)</i>	41
Tablo 17. <i>KGO'ların Minimum Kritik Değerleri</i>	42
Tablo 18. <i>Espor Okuryazarlık Ölçeğine Ait Maddelerin Uygun Görüş Veren Uzman Sayısı KGO Değerleri</i>	43
Tablo 19. <i>Espor Kariyer Ölçeğine Ait Maddelerin Uygun Görüş Veren Uzman Sayısı KGO Değerleri</i>	44
Tablo 20. <i>Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeğine Ait Maddelerin Uygun Görüş Veren Uzman Sayısı KGO Değerleri</i>	45

Tablo 21. <i>KMO ve Bartlett Küresellik Testi Sonuçları</i>	46
Tablo22. <i>Espor Okuryazarlık Ölçeği Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları</i>	47
Tablo 23. <i>Espor Kariyer Ölçeği Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları</i>	48
Tablo24. <i>Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları</i>	49
Tablo 25. <i>Espor Okuryazarlık Ölçeği İçin Ölçüm Modeli Sonuçları</i>	52
Tablo26. <i>Espor Okuryazarlık Ölçeği İçin Ölçüm Modeli Uyum İyiliği Değerleri</i>	52
Tablo27. <i>Espor Kariyer Ölçeği İçin Ölçüm Modeli Sonuçları</i>	54
Tablo28. <i>Espor Kariyer Ölçeği İçin Ölçüm Modeli Uyum İyiliği Değerleri</i>	54
Tablo 29. <i>Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği İçin Ölçüm Modeli Sonuçları</i>	56
Tablo 30. <i>Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği İçin Ölçüm Modeli Uyum İyiliği Değerleri</i>	56
Tablo 31. <i>Cronbach Alpha Güvenilirlik Katsayıları</i>	57
Tablo32. <i>İlişki Şiddeti ve Değer Aralığı (Akgül ve Çevik, 2003)</i>	58
Tablo 33. <i>Demografik Değişkenlerin Frekans Analizi Sonuçları</i>	59
Tablo 34. <i>Normallik Varsayım Analizi Sonuçları</i>	60
Tablo 35. <i>Normallik Varsayım Analizi Sonuçları</i>	60
Tablo 36. <i>Cinsiyet Değişkenine Göre Espor Okuryazarlık Düzeylerinin Karşılaştırılması</i>	61
Tablo 37. <i>Cinsiyet Değişkenine Göre Espor Kariyer Planlamasının Karşılaştırılması</i>	61
Tablo 38. <i>Cinsiyet Değişkenine Göre Espor Faaliyet Kalite Algısı Düzeylerinin Karşılaştırılması</i>	62
Tablo 39. <i>Eğitim Durumu Değişkenine Göre Espor Okuryazarlık Düzeylerinin Karşılaştırılması</i>	62
Tablo 40. <i>Eğitim Durumu Değişkenine Göre Espor Kariyer Planlamasının Karşılaştırılması</i>	63
Tablo 41. <i>Eğitim Durumu Değişkenine Göre Espor Faaliyet Kalite Algısı Düzeylerinin Karşılaştırılması</i>	64
Tablo 42. <i>Algılanan Gelir Durumu Değişkenine Göre Espor Okuryazarlık Düzeylerinin Karşılaştırılması</i>	64
Tablo 43. <i>Algılanan Gelir Durumu Değişkenine Göre Espor Kariyer Planlamasının Karşılaştırılması</i>	65
Tablo 44. <i>Algılanan Gelir Durumu Değişkenine Göre Espor Faaliyet Kalite Algısı Düzeylerinin Karşılaştırılması</i>	65

Tablo 45. <i>Esporcu Lisans Durumu Değişkenine Göre Espor Okuryazarlık Düzeylerinin Karşılaştırılması</i>	66
Tablo 46. <i>Esporcu Lisans Durumu Değişkenine Göre Espor Kariyer Planlamasının Karşılaştırılması</i>	66
Tablo 47. <i>Esporcu Lisans Durumu Değişkenine Göre Espor Faaliyet Kalite Algısı Düzeylerinin Karşılaştırılması</i>	67
Tablo 48. <i>Espor Okuryazarlık, Espor Kariyer ve Espor Faaliyet Kalite Ölçekleri Toplam Puanları Arasındaki İlişki</i>	67
Tablo 49. <i>Espor Okuryazarlık, Espor Kariyer ve Espor Faaliyet Kalite Ölçekleri Alt Boyutları Arasındaki İlişki</i>	67

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Türkiye Spor Federasyonu Logo (TESFED, 2019).....	10
Şekil 2. Uluslararası Spor Federasyonu Logo (IESF, 2022).....	10
Şekil 3. Spor Branşları.....	11
Şekil 4. Yıllara Göre Yayın ve Atıf Dağılımı (Spor).....	14
Şekil 5. Araştırma Alanlarına Göre Dağılım (Spor).....	14
Şekil 6. Ülkelere Göre Yoğunluk Grafiği (Spor).....	16
Şekil 7. Anahtar Sözcüklerin Ağ Haritası (Spor).....	17
Şekil 8. Yıllara Göre Yayın ve Atıf Dağılımı (Spor ve Faaliyet Kalite)..	21
Şekil 9. Araştırma Alanlarına Göre Dağılım (Spor ve Faaliyet Kalite).....	22
Şekil 10. Anahtar Sözcüklerin Ağ Haritası (Spor ve Faaliyet Kalite).....	24
Şekil 11. Yıllara Göre Yayın ve Atıf Dağılımı (Spor ve Kariyer).....	28
Şekil 12. Araştırma Alanlarına Göre Dağılım (Spor ve Kariyer).....	28
Şekil 13. Ülkelere Göre Yoğunluk Grafiği (Spor ve Kariyer).....	30
Şekil 14. Anahtar Sözcüklerin Ağ Haritası (Spor ve Kariyer).....	31
Şekil 15. Yıllara Göre Yayın ve Atıf Dağılımı (Spor ve Okuryazarlık).....	34
Şekil 16. Araştırma Alanlarına Göre Dağılım (Spor ve Okuryazarlık).....	34
Şekil 17. Anahtar Sözcüklerin Ağ Haritası (Spor ve Okuryazarlık).....	36
Şekil 18. Spor Okuryazarlık Ölçeğine Ait Standardize Edilmiş Yol Katsayılarını Gösteren Path Diyagramı.....	51
Şekil 19. Spor Kariyer Ölçeğine Ait Standardize Edilmiş Yol Katsayılarını Gösteren Path Diyagramı.....	53
Şekil 20. Spor Faaliyetleri Kalite Ölçeğine Ait Standardize Edilmiş Yol Katsayılarını Gösteren Path Diyagramı.....	55

KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

- EFKÖ** : Espor Faaliyet Kalite Ölçeđi
EKÖ : Espor Kariyer Ölçeđi
EOÖ : Espor Okuryazarlık Ölçeđi
IEFS : Uluslararası Espor Federasyonu
TESFED : Türkiye Espor Federasyonu

BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş

Oyun belirlenmiş amaçlar doğrultusunda, spesifik bir zamanda ve mekanda, kurallarının katılımcılar tarafından belirlenebildiği, günlük yaşantıda var olmayan hazzı barındıran ve katılımcıların gönüllü olduğu etkinlik veya faaliyetlerdir (Tekin, 2009). Oyun kavramının tanımlanması geçmişten günümüze farklı boyutlarda ve şekillerde görülmüştür. Bu durumun en önemli sebeplerinden biri de bütün alanlarda ve sektörlerde gerçekleşen dijital dönüşüm gösterilebilir. Yaklaşık olarak son 30 yılda dünya genelinde hemen hemen bütün alanlarda dijital dönüşüm hâkim olmuştur. Özellikle bilim ve teknolojiye gelişen dijital dönüşüm furyası bütün sektörleri etkisi altına almıştır. Oyun, spor, sağlık, ulaşım, inşaat, otomotiv, ticaret ve turizm sektörleri hızla değişen ve gelişen teknolojik gelişmelere adapte olan sektörler arasında gösterilebilir. Hatta devletler bile örgütlenmesinde ve işlevselliğinde dijital dönüşüme ayak uydurmuştur (E-Devlet uygulaması, CİMER, Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisi vb.). Pek çok sektörde olduğu gibi oyun sektörü de bu dijital dönüşümünden nasibini almıştır. Dijital dönüşümün etkisiyle geleneksel oyun anlayışında birtakım değişimler meydana gelmiş ve dijital oyun kavramı ortaya çıkmıştır. Dijital oyun kavramının ortaya çıkması aslında geleneksel oyun kavramının fiziksellikten uzaklaşması şeklinde de yorumlanabilir.

Spor kavramının geçmişten günümüze evrim geçirdiği söylenebilir. Spor olgusu yıllar içerisinde pek çok makro değişim yaşayarak dünyada hatırı sayılır bir endüstri haline gelmiştir (Amman, 2006). Kavramsal olarak incelendiğinde spor; bireyin birtakım düzenlemeler eşliğinde fiziksel, zihinsel ve sosyal özellikleri geliştiren ve dışarıdan koyulan bir takım kurallar eşliğinde bu özelliklerin rekabet içerisinde yarışırılmasını hedefleyen bir uğraştır (Tekin vd., 2017). Tanımdan da anlaşılacağı üzere sporun dijitalleşmesi gibi bir durumun pek mümkün olmayacağı, cep telefonu veya bilgisayar başında gerçekleştirilecek faaliyetlerin birer sportif faaliyetlerinden ziyade spordan uzak birer faaliyet olarak görüleceği düşünülmektedir (Kendall, 2011). Ancak Uluslararası Espor Federasyonu, birçok geleneksel spor gibi net bir fiziksel aktivite olmasa da elektronik sporların uluslararası standartların belirlediği tüm spor kriterlerine uyduğunu nitelendirmiştir (IEFS, 2019). Federasyonun bu ifadesini destekleyen araştırmacılar da mevcuttur. Dijital oyunla ilgilenen bireyler ile spor müsabakalarındaki sporcular benzer bir rekabet ortamının olduğunu öne süren görüşler bulunmaktadır (Kane & Brandon, 2017). Dijital oyunlar söz konusu olduğunda fiziksellikten ziyade bilişsel faaliyetlere odaklanılması gerekmektedir.

tedir. Çünkü spor olgusunun yapısında yalnızca fiziksel faaliyetler olmamalı aynı zamanda da zihinsel faaliyetler de olmalıdır. Dijital oyunlarda etkinlik sırasında pek çok beceri ve teknik bulunmaktadır. Bireylerin becerilerini geliştirmek için tercih edilen yollardan birisi de dijital oyunlardır (Boot vd., 2017). Özellikle de dijital oyun kategorilerinden olan aksiyon oyunlarında bilişsel becerilerin artacağı öne sürülmüştür (Green & Bavelier, 2015). Literatür incelendiğinde aksiyon oyunları aracılığıyla görsel motor beceri kontrolünün geliştirilebileceği ilişkin neden-sonuç ilişkisi bulunmuştur (Li vd., 2016). Ek olarak aksiyon oyunu özelinde yalnızca ilgili becerinin değil pek çok becerinin kazandırıldığı ve geliştirileceği öne sürülmüştür (Bavelier vd., 2012).

21. yüzyıl itibariyle dijital oyun kavramı evrilererek; organizasyon, etkinlik, kulüpleşme ve rekabet unsurlarıyla beraber elektronik spor kavramını meydana getirmiştir. Yeni ve güçlü bir sektör olarak ortaya çıkan elektronik sporlar (espor), spor olgusunun içerisinde kendine bir kapı açma fırsatı yakalamıştır. Türkiye Esport Federasyonu (TESFED), esporu “elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktive” şeklinde tanımlamaktadır (TESFED, 2019).

Her spor branşında olduğu gibi esporda da aktif ve pasif katılımcılar bulunmaktadır. Aktif katılımcılar; oyuncular, antrenörler (koçlar), hakemler olarak adlandırılırken pasif katılımcılar ise taraftarlar veya izleyiciler şeklinde tanımlanabilir. Esport katılımcıları esport faaliyetlerinin yeni ve benzersiz bir tecrübe olduğunu düşünmektedirler (Pu vd., 2021). Esport katılımcılarının bu izlenimleri espora sportifleşme alt yapısı oluştururken aynı zamanda küresel bir sektör ve fenomen olma yolunda da emin adımlar attırmaktadır (Heere, 2018). Bu durumun en önemli kanıtı ise esport faaliyetlerinde meydana gelen oyuncu ve seyirci sayısındaki artışlar olarak gösterilebilir (Hindin vd., 2020). Her geçen yıl ulusal ve uluslararası arenada artan organizasyon sayısı ve bu organizasyonlara katılım sağlayan aktif ve pasif katılımcılar esportun büyümesinde ve gelişmesinde aktif rol oynamaktadırlar. Şüphesiz ki esport alanına giderek artan katılımcı (aktif ve pasif katılımcı) sayısının artmasındaki en önemli faktörlerden birisi de esport yayıncılığından kaynaklanmaktadır. Esportun geleneksel sporlardan en büyük farklılığı ana akım medyaya bağlı olmayarak dijital medya ile birlikte hareket etmesidir. Uluslararası arena en önemli markalardan biri olan Amazon (Interbrand, 2022) firmasına ait Twitch platformu sayesinde esport etkinlikleri ve organizasyonları katılımcılarına ücretsiz ve hızlı bir erişim imkanı sağlamaktadır. Twitch platformunun yanı sıra Facebook, Youtube ve Kick gibi platformlar da benzer hizmetler sağlayarak esportun yaygınlaşmasında ve takip edilebilirliğinin artmasında çok önemli rol almıştır.

Günümüzde esport, özellikle küresel bağlamda, geniş etkiye sahip bir konuma ulaşmıştır. 2019 verileri doğrultusunda, dünya genelinde 7,6 milyar insanın yaşadığı tespit edilmiş, 4,1 milyar insanın da internete erişimine sahip olduğu

görülmüştür. 4,1 milyar insanın yaklaşık olarak 1,8 milyarının Esport hakkında bilgisi ve farkındalığı mevcut olup, 200 milyon insanın da espora karşı ilgisi olduğu tahmin edilmektedir (NewZoo, 2021). Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu tarafından 2020 yılında yayınlanan Dijital Oyunlar Raporu dijital oyunların milyar dolarlık bir sektör olduğunu ve son zamanlardaki en popüler öge olduğunu ileri sürmüştür (BTK, 2020). Covid-19 pandemisinin insanları evden çıkarmama etkisiyle de dijital oyun endüstrisinde yaklaşık %10'a varan bir artış meydana gelmiş ve 159 milyar dolar seviyelerine ulaşmıştır. Bu rakamın 2026 yılında ise 295 milyar dolar olacağı tahmin edilmektedir (Newzoo, 2021). Dijital oyunlarda meydana gelen hemen hemen her gelişme şüphesiz ki esport sektörüne katkı sağlamaktadır.

Her yeni gelişen sektör gibi esport sektörünün de birtakım eksiklikleri ve belirsizlikleri mevcuttur. İlk olarak Elektronik Sporların nasıl yazıldığı bu belirsizliklerden bir tanesidir. Daha öncede belirttiğimiz üzere Elektronik Spor'un kısaltması Esport'dur. Uluslararası Esport Federasyonu kısaltmayı "Esport" olarak kullandığından bu versiyonu kabul edilmektedir. Ancak "E-sport", "eSport", "e-Sport" gibi yazımların literatürde kullanıldığı görülse de tektip kelimenin kullanılması alan yazın için daha doğru olacağından "Esport" şeklinde yazılması daha uygundur. Başka bir belirsizlik ise, esportun halen daha spor dalı olup olmaması şeklindeki tartışmalardır. Her ne kadar uluslararası ve ulusal federasyonları, spor kulüpleri, lisanslı sporcuları, ulusal ve uluslararası organizasyonları olsa da bu tartışmalar devam etmektedir. Dünya genelinde ulusal ve uluslararası düzeydeki devletler ve spor otoriteleri, esportu gerçek bir rekabetçi spor etkinliği olarak kabul etmektedir (IEFS, 2019). Ancak hem spor hem de akademik alanda tüm bunların aksini düşünenler de mevcuttur. Esport ligleri, turnuvaları ve etkinlikleri doğrudan esport oyunlarının yapımcıları veya özel organizasyon şirketleri tarafından yapılmaktadır (Kilci, 2021). Ancak bu tür firmaların ligler ve organizasyonlar gerçekleştirilmesi denetim ve düzenlenmelerde birtakım aksaklıklar çıkaracaktır. Yeknesak organizasyonlar için, tıpkı geleneksel sporlardaki gibi istikrarlı şekilde esport ligleri, turnuvaları ve etkinlikleri federasyonlar gibi ulusal ve uluslararası kuruluşlar tarafından gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Yine esport kulüpleri veya takımları kurulurken bir denetim ve düzenleme zafiyeti mevcuttur. Ulusal ve uluslararası düzeyde federasyonları da olsa esport takım veya kulüplerinin kurulması, faaliyet göstermesi, oyuncu maaşları ve kulüp gelir-giderleri ve sponsorluk anlaşmaları gibi konular başka bir belirsizliktir. Tüm bu eksikliklerin ve belirsizliklerin giderilmesi gerekmektedir (Argan vd., 2006).

Araştırmanın Amacı

Bu çalışma, espor katılımcılarının espor faaliyetlerindeki kalite düzeyleri, kariyer planlamaları ve okuryazarlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi ve farkı belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Araştırmanın Önemi ve Gereksesi

Espor, son yıllarda ciddi yatırımların yapıldığı hızla büyüyen bir sektör haline gelmiştir. Buna paralel olarak espor literatürü de yapılan bilimsel çalışmalarla sektörün büyümesine eşlik etmiştir. Ancak espor konulu araştırmalarda kullanılan ölçeklerin espora özgü olmadığı aşıkardır. Buna rağmen bu ölçekler espor ile ilişkili örneklemelerde kullanılmıştır. Doğal olarak örneklem ile ilişkili olmayan bir ölçüm aracının kullanılmasıyla elde edilen verilerin ve sonuçların tutarlı ve geçerli olmama ihtimali bulunmaktadır. Bu gerekçelere dayanarak bu araştırmada espora özgü ölçekler geliştirilmesi ve bu ölçeklerin kullanımıyla gerçekleşen araştırmada daha genellenebilir sonuçlara ulaşılması hedeflenmiştir. Yükseköğretim Kurulu (YÖK) tez tarama sayfasında yapılan tarama neticileri de bu alandaki lisansüstü tez çalışmalarının özellikle nicelik akabinde nitelik ve metodoloji açısından eksiklikleri ortaya koyduğumuz gerekçeleri desteklemektedir. Bu çalışma espor ile ilgili mevcut literatüre katkı sağlayabilir, alanla ilgili çalışmalar yapan araştırmacılar için başvuru kaynağı olabilir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

- Araştırmamız 484 katılımcıdan elde edilen bulgular ve sonuçlarla sınırlıdır, genellemez.
- Elde edilen bulgular ve sonuçlar; ölçüm araçlarının ölçüm gücü ile sınırlıdır.

Varsayımlar

- Araştırmada kullanılan ölçüm araçlarının amaca uygundur.
- Katılımcıların evreni temsil eder niteliktedir.
- Katılımcılar ölçüm araçlarının uygulanması esnasında samimi ve dikkatli bir şekilde ölçekleri işaretlemiştir.

Araştırma Soruları

- Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların espor okuryazarlılığı düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Okuryazarlık Ölçeği genel bilgi alt boyutunda cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Okuryazarlık Ölçeği teknik bilgi alt boyutunda cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?

- Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların espor kariyer planlaması arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Kariyer Ölçeği farkındalık alt boyutunda cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Kariyer Ölçeği kariyer beklentisi alt boyutunda cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların espor faaliyetleri kalite algı düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği çevre alt boyutunda cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği sosyal etkileşim alt boyutunda cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Eğitim durumu değişkenine göre katılımcıların espor okuryazarlığı düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Okuryazarlık Ölçeği genel bilgi alt boyutunda eğitim durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Okuryazarlık Ölçeği teknik bilgi alt boyutunda eğitim durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Eğitim durumu değişkenine göre katılımcıların espor kariyer planlaması arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Kariyer Ölçeği farkındalık alt boyutunda eğitim durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Kariyer Ölçeği kariyer beklentisi alt boyutunda eğitim durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Eğitim durumu değişkenine göre katılımcıların espor faaliyetleri kalite algı düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği çevre alt boyutunda eğitim durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği sosyal etkileşim alt boyutunda eğitim durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Algılanan gelir düzeyi değişkenine göre katılımcıların espor okuryazarlığı düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?

- Katılımcıların Espor Okuryazarlık Ölçeği genel bilgi alt boyutunda algılanan gelir düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Okuryazarlık Ölçeği teknik bilgi alt boyutunda algılanan gelir düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Algılanan Gelir Düzeyi değişkenine göre katılımcıların espor kariyer planlaması arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Kariyer Ölçeği farkındalık alt boyutunda algılanan gelir düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Kariyer Ölçeği kariyer beklentisi alt boyutunda algılanan gelir düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Algılanan gelir düzeyi değişkenine göre katılımcıların espor faaliyetleri kalite algı düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği çevre alt boyutunda algılanan gelir düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği sosyal etkileşim alt boyutunda algılanan gelir düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Espor lisans durumu değişkenine göre katılımcıların espor okuryazarlığı düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Okuryazarlık Ölçeği genel bilgi alt boyutunda espor lisans durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Okuryazarlık Ölçeği teknik bilgi alt boyutunda espor lisans durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Espor lisans durumu değişkenine göre katılımcıların espor kariyer planlaması arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Kariyer Ölçeği farkındalık alt boyutunda espor lisans durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Kariyer Ölçeği kariyer beklentisi alt boyutunda espor lisans durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?

- Espor lisans durumu değişkenine göre katılımcıların espor faaliyetleri kalite algı düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği çevre alt boyutunda espor lisans durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Katılımcıların Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği sosyal etkileşim alt boyutunda espor lisans durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Esporla ilgilenen bireylerin espor faaliyetleri kalite algısı, espor kariyer planlaması ve espor okuryazarlığı düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

İKİNCİ BÖLÜM

Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar

Elektronik Spor Kavramı

Esporun kökeni 80’li yıllarda yaygınlaşan oyun salonlarının rekabetçi atmosferine dayanmaktadır (Borowy & Jin, 2013). Başka bir görüşe göre de 90’lı yılların başında Web 1.0 teknolojisi ve ağ bağlantılarının ortaya çıkması ile elektronik sporların temelleri atılmıştır (Johansson & Thilborg, 2010). Dijital oyunların varlığı daha öncesine dayanmış olsa da elektronik sporlar için temel etken internet ve “Lan” bağlantısıdır. 90’lı yılların sonlarına doğru ise Online Gamers Association (Çevrimiçi Oyuncular Birliği) gerçekleştirdiği bir sempozyumda ilk kez elektronik spor terimini ortaya atılmıştır (Wagner, 2006).

İlk kez elektronik teriminin ortaya çıkışı günümüzden otuz yıl öncesine dayansa da literatürde net bir tanımı bulunmamaktadır. Bu durumun en büyük sebeplerinden birisi esporun tam anlamıyla akademik çevrelerce bir spor branşı olarak görülmemesinden kaynaklanmaktadır. Literatürdeki mevcut espor tanımları incelendiğinde Hamari ve Sjöblom (2017) espor için sporun temel yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı bir spor şekli tanımında bulunmuştur. Başka bir tanım ise kısaca dijital oyunların profesyonelleştirilmesi şeklinde kısa ve net bir tanımdır (Werder, 2022). Seo ve Jung (2014) esporu, kullancının oyun oynama, izleme ve yönetmenin bir takım ilişki ve bağ kurma güdüleriyile gerçekleştirdikleri ve tüketim sağladıkları uygulamalar bütünü olarak tanımlamıştır. Johansson ve Thilborg (2010), geleceğin sporu espor adlı yaptıkları çalışmada Guttmans’ın 2004 yılında geliştirdiği modern spor modeline uygun olarak esporu tanımlamışlardır. Son olarak da Türkiye Espor Federasyonu esporu, “Elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiveyi kapsar.” şeklinde tanımlamıştır (TESFED, 2019). Ancak her ne kadar espor hakkında önemli çalışmalar yapılırsa akademik seviyede esporun net bir tanımı bulunmamaktadır. Esporun gelişmesinde ve yaygınlaşmasındaki en büyük olumsuzluklardan birinin bu olduğu düşünülmektedir. Espor konulu akademik çalışmaların sayısı arttıkça ve bu alan derinlemesine çalışıldıkça elektronik sporların önemli bir konuma ulaşacağı tarafımızca tahmin edilmektedir.

Espor alanını kurumsal anlamda incelendiğinde ülkemizde 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın yeniden kurulmasının ardından bakanlığa bağlı

olarak Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. 2013 yılında bakanlığa bağlı dört federasyondan biri olan Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu bünyesine dahil edilmiştir (GOSBF, 2017). 2018 yılında ise Merkez Danışma Kurulu'nda alınan karar doğrultusunda Türkiye Espor Federasyonu kurulmuş ve günümüzde halen faaliyetlerine devam etmektedir (TESFED, 2019).

Şekil 1. *Türkiye Espor Federasyonu Logo (TESFED, 2019)*



Dünyada ise özellikle Asya ve İskandinav merkezli olmak üzere çoğunlukla her ülkede espor federasyonu bulunmaktadır. Uluslararası anlamda da tıpkı geleneksel sporlarda da görüldüğü üzere esporun uluslararası federasyonu bulunmaktadır. Uluslararası Espor Federasyonu 8 Ağustos 2008'de Danimarka, Güney Kore, Almanya, Avusturya, Belçika, Hollanda, İsviçre, Vietnam ve Tayvan'dan dokuz espor derneği tarafından kurulmuş ve ilk genel toplantısını aynı yılın Kasım ayında gerçekleştirmiştir (IESF, 2022). 2013 yılında ise WADA (Dünya Anti Doping Ajansı)'nın resmi imza hakkında sahip kuruluşu olmuştur. Yine aynı yıl hem Uluslararası Espor Federasyonu hemde espor branşı Olimpiyatlarda tanıtılma fırsatı yakalamıştır (IESF, 2015).

Şekil 2. *Uluslararası Espor Federasyonu Logo (IESF, 2022)*



Espor ve dijital oyun kavramları birbirine karıştırılmamalıdır. Her ne kadar esporun temelinde dijital oyun kavramı bulunsa da birbirinden farklı kavramlardır. Oyun ve spor olgusunun farklılıkları, dijital oyun ve esporda da benzer şekilde görülmektedir. Spor dallarının temelinde oyun olduğu gibi esporun temelinde de dijital oyun vardır. Oyunu spor yapan etmenlerin olduğu dijital oyunu espor yapan etmenler de bulunmaktadır. Bu etmenler; organizasyon, rekabet ve kurallar olarak sıralanabilir (Starn, 2019). Esporun branşlarına bakacak olursak Türkiye Espor Federasyonu esporu 7 başlık altında toplamıştır (Şekil 3).

Şekil 3. Esport Branşları



Federasyonumuz bu branşları şu şekilde tanımlamıştır (TESFED, 2024):

- MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası):** “Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenasını ya da MOBA, bir gerçek zamanlı strateji savaş video oyunu türüdür. Genellikle beş kişiden oluşan iki farklı takımın üç ana yoldan oluşan bir harita üzerinde karşı takımın enerji kaynağını yok etmeyi amaçlar.” Örneğin; Dota 2, League of Legends, Honor of Kings, Mobile Legends: Bang Bang.
- FPS (Birinci Şahıs Nişancı):** “Birinci şahıs nişancı oyuncu karakterinin kendi gözünden oynandığı oyun türüdür ve nişancı video oyunlarının yan türüdür. Tüm nişan türündeki oyunlar gibi, “bir serüven, bir veya birden fazla uzun menzilli silah ve değişen sayılarda düşmanlar” tabiriyle anılır.” Örneğin; Valorant, Counter-Strike 2, Rainbow Six.
- RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu):** “Gerçek zamanlı strateji oyunları, oyuncuların birbirlerinin sırasını beklemeden devamlı olarak karşılıklı oynamaya devam ettikleri bilgisayar oyunları. Bunun aksi olan sıra tabanlı strateji oyunlarında oyuncular hamle yapabilmek için karşı tarafın hamlesini beklemek zorundadırlar.” Örneğin; Command & Conquer: Red Alert 3, Warcraft III: Reign of Chaos, Age of Empires II.
- Battle Royal (Hayatta Kalma):** “Battle Royale olarak denildiğinde akıllarda temel olarak canlanan terim hayatta kalma olarak adlandırabiliriz. Bir alanda belirli sayıda düşman ve hayatta kalmaya çalışmak. Gerekteğinde saldırmak, gerektiğinde saklanmak. Hayatta kalmak için her şeyi yapmaya hazır olmak. İşte bu düşüncelerin hepsinin Battle Royale oyunlarda olduğunu düşünün. Tabi kısaca Battle Royale; açlık, susuzluk, dayanıklılık gerektirmeyen ve haritada canlı kalabilen son kişi olmayı hedeflediğiniz bir oyun modudur.” Örneğin; PUBG: Battlegrounds, Fortnite, Battlefield.
- Spor:** “Spor dallarının (Futbol, Basketbol, Otomobil, Voleybol v.b.), sanal ortama uyarlanmış halleridir.” Örneğin; FC 24, NBA 2K23, F1 24.
- MMORPG (Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu):** “Herhangi bir sunucuya bağlanarak oynanan rol yapma oyunlarıdır.” Örneğin; GTA V, Guild Wars 2, Blade & Soul, World of Warcraft.

- **Fighter (Dövüş):** “Oyuncu belli bir dövüş disiplinini temsil eden, seçtiği sanal karakterler ile diğer oyuncuların seçtiği diğer sanal karakterlere üstün gelmeye çalışır. Yaygın olarak bir oyuncuya karşı bir oyuncu şeklinde oynanır.” Örneğin; Tekken, Mortal Combat, Brawlhalla.

Espor branşlarında belirtilen oyunların bireysel ve serbest zaman aktivitesi olarak oynanması bu oyunları birer dijital oyun yapmaktadır. Ancak bu oyun dışarıdan kuralların getirildiği bir organizasyon tarafından, ligler veya turnuvalar halinde rekabet içerisinde oynanması ise esporun konusudur. Bu sebeple dijital oyun ve espor kavramlarını ayıran ince bir çizgi bulunmaktadır.

Araştırmanın amacına bağlı olarak espor ile ilgili bilimsel çalışmalara baktığında spor bilimlerinde ampirik çalışmaların çoğu nitel yöntemler kullanan durum çalışmalarıdır (Reitman vd., 2020). Hallmann ve Giel (2018) elektronik sporları birer spor branşı olarak kategorize edebilmek için fiziksel aktivite, rekreasyon, rekabet ve organizasyon gibi unsurların esporun bünyesinde barındırması gerektiğini ileri sürmüştür. Fiziksel aktivite haricinde espor bütün unsurları bünyesinde barındırmaktadır. Ancak santraç ve Formula 1 gibi örnekler ele alındığında sporda fiziksel aktivitenin şart olması bilim dünyası açısından tamamen bir gri alandır (Starn, 2019). Elektornik sporlar sadece spor bilimleri değil aynı zaman başka bilim dallarının da çalışma konusu olmuş ve olmaya devam etmektedir. İşletme, bilişsel bilim, teknoloji ve bilişim sistemleri, hukuk, medya, mimarlık ve sosyoloji gibi bilim dalları tüm bunlara örnektir (Reitman vd., 2020).

Literatürde mevcut akademik çalışmaları araştırmak ve analiz etmek için son yıllar sıkça kullanılan yöntemlerden birisi de bibliyometrik yöntemlerdir (Montalván-Burbano vd., 2020). Bibliyometrik analiz, araştırmacı tarafından belirlenen spesifik bir konu üzerindeki çalışmaların etkisini sayısal olarak ölçme fırsatı yaratmaktadır. Ek olarak, belirlenen konu üzerinde gelecekteki eğilimler hakkında bilgi sahibi olmamızı sağlayan, çalışmaların anahtar sözcüklerini araştırmacıya sunarak genel bir fikir sahibi olmasını sağlayan bir yöntemdir (Zhang vd., 2017). Bibliyometrik analizler, belirlenen konu üzerine ve belirlenen veri tabanı üzerinde yapılmış yayınların miktarını, bu yayınların alanlara göre dağılımını, yayınların aldıkları atıf sayılarını, veri tabanı üzerinde en çok atıf almışları yayınları ve yazarları, yazarlar ve yayınlar arasındaki ağ bağlantıları belirlenmesine yardımcı olmaktadır (Gonzalez-Serrano vd., 2020).

Espor konusu ile ilgili araştırmalar incelenirken bibliyometrik analizlerden faydalanmanın en etkili yöntemlerden birisi olabileceği düşünülmüştür. Bu sebeple, yapılan bu çalışmanın “*ilgili araştırmalar*” bölümünde bibliyometrik analiz yönteminden faydalanılmıştır. Bibliyometrik analizlerle gün geçtikçe önem arz eden bir olgu haline gelen esporla ilgili yapılmış akademik çalışmaların alanlara dağılımı (bilimsel alanlar), en fazla atıfa sahip yazarlar ve yayınların tespit edilmesi hedeflenerek espor alanında etkisi yüksek yayınların literatür taramasının yapılması hedeflenmektedir.

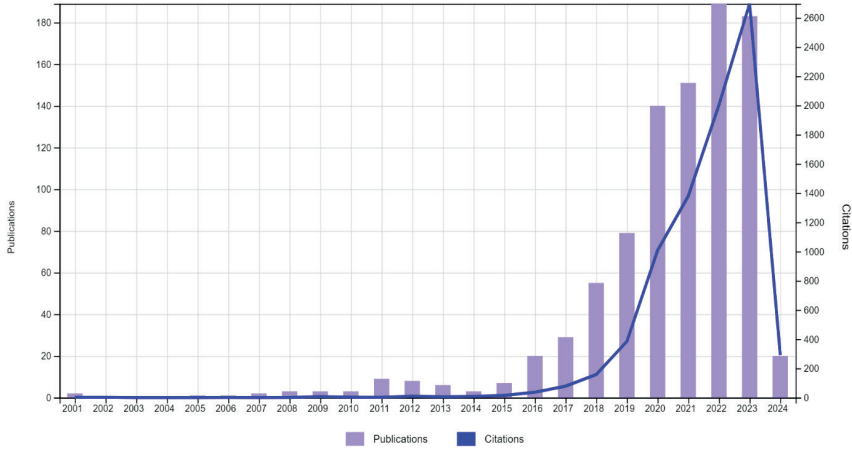
Çalışmanın ikinci bölümü ilgili araştırmalar kısmında bibliyometrik analiz yöntemlerinden faydalanılacaktır. İlk olarak espor kavramı genel olarak ele alınıp sonrasında sırayla; “espor ve faaliyet kalite”, “espor ve kariyer” ve “espor ve okuryazarlık kavramları alt başlıklar şeklinde irdedecektir. İlgili araştırmalar kısmında bibliyometrik analiz yöntemi için üç aşamalı bir süreç tercih edilmiştir. Bu aşamalar; analiz için yeterli arama ölçütleri, veri oluşturma ve veri analizi şeklindedir (Tablo 1).

Tablo 1. *Espor Başlıklı Bilimsel Araştırmaların Bibliyometrik Analizin Metodolojik Süreçleri*

Bibliyometrik Analizin Metodolojik Süreçleri		
I.Aşama <u>Arama ölçütleri</u>	II.Aşama <u>Veri oluşturma</u>	III.Aşama <u>Veri Analizi</u>
Veri Tabanı: Web Of Science (WoS)	Microsoft Excel: Ham verilerin bibliyometrik analiz için işlenmesi.	Yazarların ve atıf sayılarının tablolaştırılması
Arama Başlıkları: “esports”, “esport”, “e-sports”, “e-sport”	VOSviewer: Elde edilen verilerden tablolaştırma ve grafik oluşturma	Yazarların atıf ağ haritasının grafikleştirilmesi
Toplam Veri: 925		Ülke ve üniversitelerin tablolaştırılması ve grafikleştirilmesi
Sınırlılıklar: WoS		Dergilerin tablolaştırılması ve grafikleştirilmesi
Analiz Edilen Toplam Veri: 915		Anahtar sözcüklerin tablolaştırılması
		En fazla atıf alan yayınların tablolaştırılması

Bibliyometrik araştırma için veri tabanı Web of Science Core Collection (WOSCC) kullanılmıştır. WOSCC'nin seçilme nedenleri; en kayda değer etkiye sahip bilimsel yayınları içermesi ve akademik karar vermede ana ölçüt olarak kullanılmasıdır (Hodge & Lacasse, 2011; Herrera & Heras-Rosas, 2020). İlk bölüm için (elektronik sporlar) veri tabanında arama başlıkları olarak “esports”, “esport”, “e-sports”, “e-sport” anahtar kelimeleri kullanılmıştır. Arama ölçütlerinden başlıklar seçilmiş ve herhangi bir dil, zaman veya yayın türü kısıtlaması konulmamıştır.

Şekil 4. Yıllara Göre Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor)



Şekil 4 Web of Science (WoS) veri tabanında espor başlıklı araştırmaları göstermektedir. Her ne kadar 2011 yılında yayın sayısında bir artış gözükse de 2016 yılı ve sonrasında espor başlıklı araştırmaların giderek arttığı görülmektedir. Bununla beraber atıflarda da düzenli bir artış olması bilim insanlarının espor hakkındaki çalışmalara yöneldiği anlaşılmaktadır. İlerleyen yıllarda yayın sayısının (buna bağlı olarak atıf sayısının da) artacağı düşünülmektedir.

Şekil 5. Araştırma Alanlarına Göre Dağılım (Espor)



Şekil 5 incelendiğinde WoS veri tabanına ait espor yayınlarının WoS'un kendi oluşturduğu sistematığe göre çalışmaların hangi alanlarda olacağı gösterilmiştir. Gerçekleştirilen bibliyometrik analiz sonucunda espor başlıklı 915 çalışma araştırmamızın konusu olmuştur. Bu araştırmaların 185 tanesi “spor

turizmi” alanına aitken, ilk beş sırada sırasıyla spor bilimleri (114), iletişim (84), psikoloji (67) ve bilgisayar bilimleri disiplinler arası uygulamalar (66) konularına ait çalışmalar bulunmaktadır.

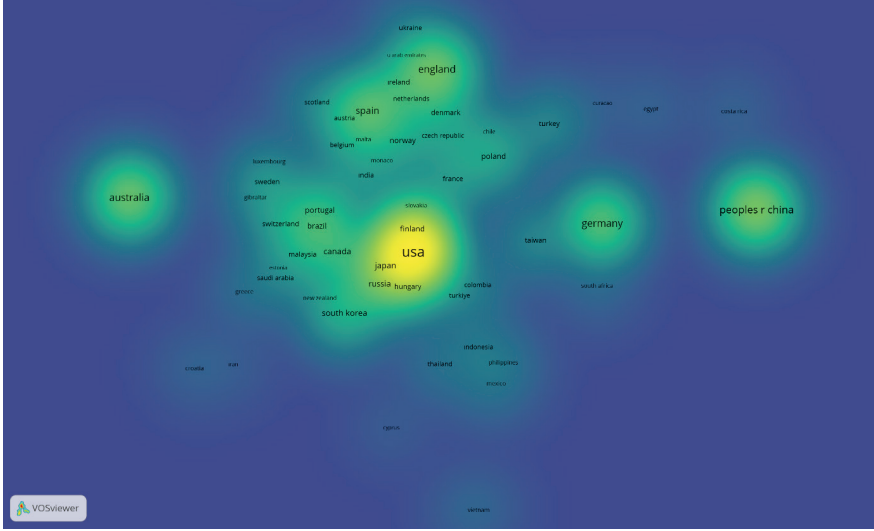
Tablo 2. *Yazarların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor)*

	Yazarlar	YS	AS		Yazarlar	YS	AS
1	Hamari, J.	8	709	1	Polman, R.	11	158
2	Sjoblom, M.	3	425	2	Byon, K.	9	157
3	Pizzo, A.	8	319	3	Campbell, M.	9	121
4	Baker, B.	7	300	4	Toth, A.	9	121
5	Macey, J.	7	294	5	Hamari, J.	8	709
6	Keiper, M.	3	287	6	Pizzo, A.	8	319
7	Manning, R.	3	287	7	Demetrovics, Z.	8	229
8	Funk, D.	4	277	8	Difranco-D, J.	8	209
9	Jenny, S.	3	256	9	Trotter, M.	8	136
10	Demetrovics, Z.	8	229	10	Abarbanel, B.	8	123

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 2 WoS veri tabanındaki espor başlıklı araştırmaların yazarlarını ve yazarların atıf ve yayın sayılarını göstermektedir. Hem atıf sayısı hem de yayın sayısı baz alındığında ilk 10 sırayı oluşturan yazarlar Tablo 2.’de mevcuttur. Bu durum espor hakkında çalışmalar gerçekleştirmek isteyen araştırmacıların hangi araştırmacıları takip etmesi gerektiğini gösteren önemli bir yol haritasıdır. 709 atıfa sahip Juho Hamari atıf sayısı bakımından ön plana çıkan başlıca yazar olarak görülmektedir. Espor başlıklı toplamda 8 yayını olan Hamari, genellikle espor olgusunu temel olarak ele almıştır. Genellik dijital oyun, metaverse ve oyun sektörüne yönelik araştırmalar yapmaktadır. Espor başlıklı en fazla yayına sahip olan yazar ise Remco Christiaan Polman’dır. Sağlıklı ve etkili literatür taraması için araştırmacıların hangi yazarları takip etmesi gerektiğini bilmesi önemli bir husustur. Bibliyometrik analizler bu konuda bizlere yardımcı olan bir araştırma yöntemidir.

Şekil 6. Ülkelere Göre Yoğunluk Grafiği (Espor)



Bibliyometrik analizler bizlere tablolaştırma imkanı sunduğu gibi ağ haritaları ve yoğunluk grafikleri gibi göstergeler de sunmaktadır. Şekil 6 incelendiğinde espor başlıklı bilimsel araştırmalara sahip ülkelerin yoğunluk grafiği görülmektedir. İlgili göstergeden Amerika Birleşik Devletlerin ön plana çıktığı görülmektedir. Zira Amerika Birleşik Devletleri espor başlıklı bilimsel araştırmalarda en fazla atıfa ve yayına sahip ülkeler sıralamasında ilk sırada yer almaktadır (Tablo 3).

Tablo 3. Ülkelerin ve Kurumların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor)

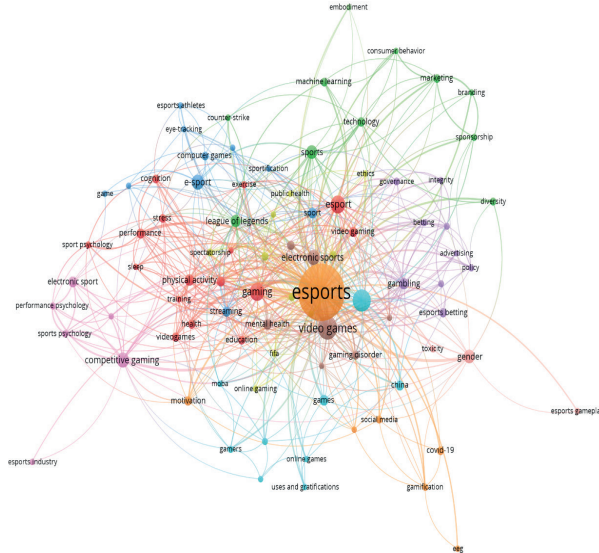
Ülkeler	YS	AS	Kurumlar	YS	AS
1 ABD	252	2878	1 University of Turku	8	753
2 İngiltere	78	920	2 Tampere University of Technology	4	609
3 Finlandiya	23	878	3 German Sport University Cologne	15	410
4 Almanya	97	850	4 Aalto University	4	396
5 Avustralya	82	823	5 Temple University	9	319
6 Çin	97	389	6 Winthrop University	3	287
7 Güney Kore	33	347	7 Georgia University	9	268
8 İspanya	60	319	8 Nottingham Tren University	9	243
9 Yeni Zelanda	4	313	9 Cent Michigan University	2	242
10 Macaristan	26	239	10 Northwood University	2	242
37 Türkiye	13	30			

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 3 espor başlıklı bilimsel araştırmalara sahip ülkeleri ve kurumları göstermektedir. İlgili tablo oluşturulurken atıf sayısı baz alınmış ve ilk 10 sıradaki ülke ve kurumlar sıralanmıştır. ABD 2878 atıf sayısı ile ilk sırada yer alır-

ken İngiltere (920) ve Finlandiya (878) sırasıyla ilk üç sırada yer alan ülkelerdir. Tabloda dikkat çeken unsurların başında genellikle gelişmiş olan ülkelerin olduğu görülmektedir. Bu durum espordan konusundan bağımsız olarak WoS veri tabanında genellikle bu ülkelerin araştırmacılarının yayınlarının olduğu bilinmesi gereken bir unsurdur. Ülkemiz ise 13 yayın ve 30 atıfla 37. Sırada yer almaktadır. Araştırmaya konu olan toplamda 77 ülke bulunmaktadır. Tablo 3.'ün kurumlara ait kısmı incelendiğinde ilk sırada Finlandiya'ya ait Turku ve Tampere Üniversiteleri yer almaktadır. Espor sektöründe İskandinav ülkelerinin yatırımları da göz önüne alındığında (Radmann ve Midthaugen, 2024) ilk sırada bir İskandinav ülkesi olan Finlandiya'ya ait üniversitelerin olması ön görülebilir niteliktedir.

Şekil 7. Anahtar Sözcüklerin Ağ Haritası (Espor)



Bibliyometrik analizlerin araştırmacılara sunduğu en büyük katkılardan bir tanesi de ağ haritalarıdır. Özellikle yapılan çalışmaların anahtar sözcüklerinin ağ haritası araştırmacılar açısından büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Örneğin esporda performans üzerine çalışmak isteyen bir araştırmacı bu ağ haritası sayesinde performans anahtar sözcüğünü hangi anahtar sözcüklerle bağlantılı olduğunu görebilmektedir. Bu sayede performans konusunu çalışırken diğer anahtar sözcüklerden de yola çıkarak çalışmasının kapsamını ve sınırlılıklarını ön görebilecektir. Ağ haritalardaki bir başka kolaylık ise kümelendirmelerin yapılmasıdır. Hangi anahtar sözcüklerin hangi kümelerde olduğu renklendirilerek araştırmacı açısından hangi konulara odaklanması gerektiğini gösterilmektedir.

Şekil 7 incelediğinde WoS veri tabanına ait araştırmaların anahtar kelimelerinin ağ haritası görülmektedir. Yapılan analiz sonucunda toplamda 2040 anahtar kelimeye kullanıldığı ve en sık kullanılan anahtar sözcüğünde “esports” olduğu ortaya çıkmıştır. Şekil 7’deki görüntü oluşturulabilmesi için araştırmaya konu olan yayınlardan en az 3 anahtar sözcük kullanan yayınlar araştırmaya tabi olmuş 17 küme ve 1167 bağlantı ortaya çıkmıştır.

Tablo 4. *Dergilerin Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor)*

	Dergiler	YS	AS
1	Sport Management Review	8	521
2	Internet Research	4	419
3	Computers in Human Behavior	16	358
4	Games and Culture	15	348
5	Frontiers in Psychology	25	290
6	Sport Ethics and Philosophy	10	280
7	Communication & Sport	13	262
8	New Media & Society	3	224
9	Quest	2	207
10	Journal of Gambling Studies	6	178

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 4’de bibliyometrik analiz sonrasında espor başlıklı araştırmalara yeren veren dergilerin yayın sayıları ve atıf sayıları gösterilmiştir. Sıralama yapılırken atıf sıralaması esas alınmıştır. Gelecekte espor ile ilgili çalışmalar yapmak isteyen araştırmacıların hangi dergileri takip etmeleri gerektiği açısından dergi sıralaması önem arz etmektedir. Tablo 4 incelendiğinde ilk sırada 8 yayın ve 521 atıf Sport Management Review dergisi görülmektedir. İlk 10 sıra incelendiğinde ise sadece spor temalı bilimsel dergiler olmadığı dergilerin çeşitli alanlardan olması dikkat çekmektedir.

Gerçekleştirilen bibliyometrik analiz sayesinde espor hakkında yapılan çalışmaların genel çerçevesi oluşturulmuştur. Espor hakkında ilgili araştırmalar incelenmiş ve araştırmamızın temellerinin oluşturulabilmesi adına taramalar gerçekleştirilmiştir. Çalışmamızda literatüre espor hakkında ölçek kazandırmak amacıyla; “Video oyunları katılım güdüleyicileri” (Kim ve Ross, 2006), “Online oyunlar için motivasyonlar” (Yee, 2006), “Öz-belirleme kuramı yaklaşımı ile video oyunlarına motive unsurları” (Ryan vd., 2006), “Çevrimiçi Spor Tüketimi için Motivasyon Ölçeği” (Seo ve Green, 2008), “Online oyunlara katılım güdüleyicileri” (Koo, 2009), “Online Oyunlarda psikolojik motivasyonlar” (Fuster vd., 2012), “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” (Irmak ve Erdoğan, 2015), “Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği” (Munusturlar ve Munusturlar, 2018), “Espor İzleyici Talepleri Ölçeği” (Kilci ve Yalçiner, 2020), “Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği” (Kilci, 2020) gibi çalışmalar ele alınarak ölçeklerin madde havuzları oluşturulurken ilgili çalışmalardan yararlanılmıştır.

Espor ve Faaliyet Kalite

Espor faaliyetleri ve etkinlikleri genellikle oyun şirketleri tarafından veya bir etkinlik ve organizasyon şirketi tarafından gerçekleştirilmektedir. Eğer organizasyon şirketi turnuva gerçekleştirirse oyunun sahibi olan oyun şirketine faaliyetleri yürütme adına bir lisans bedeli ödemesi gerekmektedir. Her ne kadar oyun şirketleri kendi organizasyonlarını gerçekleştiriyor yada üçüncü gruplar (third party) kuruluşlar tarafından espor faaliyetleri gerçekleşiyor desek de ülkemizde devlet tarafından da bir takım espor faaliyetleri gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Türkiye Espor Federasyonu kurulduğundan beri hemen hemen her yıl espor faaliyetleri gerçekleştirilmektedir. Bu durum federasyonun yüküm ve sorumlulukları arasında gözükmese de aslında küresel çapta ülkelerin federasyonlarının espor faaliyetleri gerçekleştirdiği nadir görünen bir durumdur. Espor federasyonları genellikle esporun etik meseleleri üzerine yoğunlaşmakla beraber espor faaliyetlerini geri plana bırakmaktadırlar. Espor ve etik konusu başka çalışmalarda incelenmesi gereken derin ve önemli konulardan bir tanesidir.

Federatif yapılara ek olarak ülkemizde Gençlik ve Spor Bakanlığı da Gençlik Merkezleri Espor Türkiye Kupası adı altında 2024 yılında espor faaliyetleri gerçekleştirmiştir (GMEspor, 2024). Valorant, Pubg Mobile ve FC 24 oyunlarının gerçekleştiği bu turnuva yalnızca gençlik merkezleri arasında değil ülke geneli başvuruların alındığı önemli espor faaliyetleri arasında yerini almıştır. Kamu ve kuruluşların espor faaliyetlerinde yer alması ve etkinlikler gerçekleştirmesi esporun gelişmesi, kalkınması ve bir spor dalı olarak görülmesi açısından önem arz etmektedir. İlk olarak espor alanında turnuvalar ve ligler 1990'lı yılların ikinci yarısında gerçekleştirilmiştir. Birleşik Devletler'de Cyber athlete Professional League (CPL) 1996 yılında, Avrupada AMD Professional Gamers League (PGL), Deutsche Clanliga (DeCL) ve Clanbase League 1997 yılında birer espor ligi olarak kurulmuştur. Şüphesiz ki bu liglerin kurulması ve organizasyonların gerçekleştirilmesi espor sektörünün büyümesinde önemli bir faktör olmuştur (Bosquet ve Ertz, 2021).

Espor faaliyetlerinde ciddi anlamda para ödülleri de dağıtılmaktadır. Bireysel veya takım halinde gerçekleşen bu faaliyetlerin gelirleri genellikle yapılan sponsorluk anlaşmaları, bilet satışları ve yayın gelirleri şeklinde sıralanabilir. Küresel çapta en büyük ödül havuzuna sahip espor faaliyetleri Tablo 5'de gösterilmiştir (EsportsEarnings, 2024).

Tablo 5. *Küresel Çapta En Yüksek Ödül Havuzuna Sahip Espor Faaliyetleri (İlk 10)*

	Faaliyet Adı	Ödül Havuzu (Milyon \$)	Oyun	Takım Sayısı	Oyuncu Sayısı
1	The International 2021	40.01	Dota 2	18	90
2	The International 2019	34.33	Dota 2	18	90
3	The International 2018	25.53	Dota 2	18	90
4	The International 2017	24.68	Dota 2	18	90
5	The International 2016	20.77	Dota 2	16	80
6	The International 2022	18.93	Dota 2	20	100
7	The International 2015	18.42	Dota 2	16	80
8	Fortnite World Cup Finals 2019 - Solo	15.28	Fortnite	50	100
9	Riyadh Masters 2023	15.12	Dota 2	32	102
10	Fortnite World Cup Finals 2019 - Duo	15.10	Fortnite	50	100

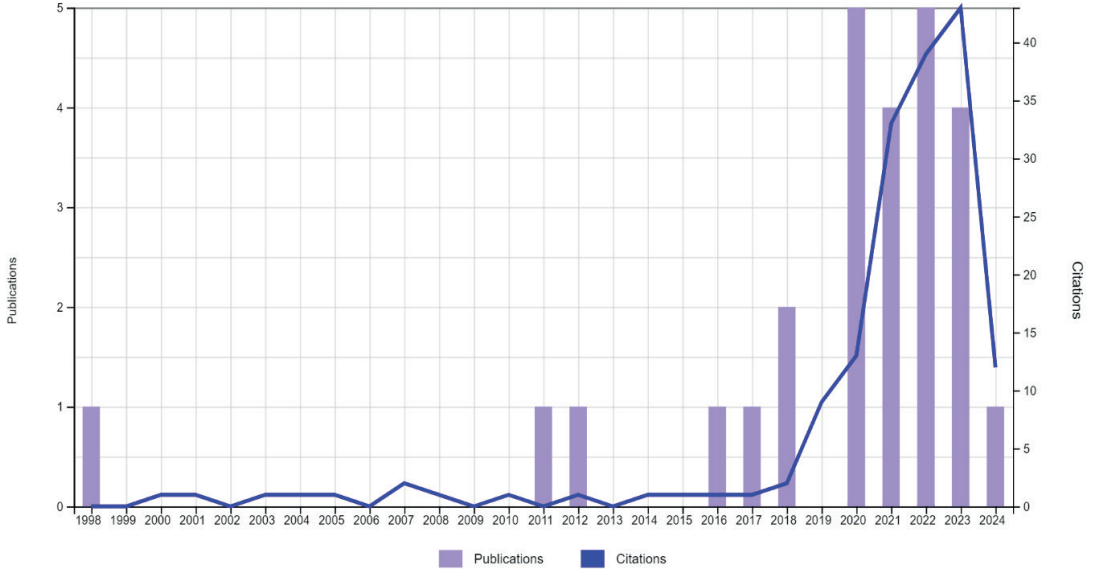
Not: The International 2023 ilk 10 sırada yer almamaktadır.

Espor faaliyetlerinin sektördeki rolü göz önünde bulundurulduğunda önemli araştırmalarda oldukça hafife alınmıştır. Pizzo ve arkadaşları (2017) ve Qian ve arkadaşları (2019) tarafından saha içi izleyicilerin motivasyonu üzerine ve Jang ve Byon (2020) tarafından espor oyuncularının oyun oynama niyeti, gerçek oyun oynama ve espor faaliyetlerini izleme niyeti arasındaki ilişkiler üzerine yapılan çalışmalar gibi tüketici davranışını araştıran birkaç çalışma bulunmaktadır. Bununla birlikte, faaliyet kalitesinin seyirci sporlarında seyircilerin memnuniyetini ve davranışsal niyetini etkileyen önemli bir faktör olduğu kanıtlanmış olmasına rağmen, hiçbir çalışma özellikle faaliyet kalitesine odaklanmamıştır (Theodorakis vd., 2001; Yoshida & James, 2011). Buna karşılık, futbol (Biscaia vd., 2013), basketbol (örn. Crespo vd., 2013), kriket (Mokoena & Dhurup, 2017) ve golf (Son vd., 2018) gibi diğer birçok spor türü için faaliyet kalitesi zaten araştırılmıştır. Bu tür çalışmalar, faaliyet kalitesini espor için referans olabilecek bir dizi boyut kullanarak kavramsallaştırmıştır, ancak espor faaliyetleri geleneksel spor faaliyetlerinden birkaç yönden farklıdır. En belirgin fark, faaliyetlerin süresidir. Çoğu spor etkinliği iki veya dört saat arasında sürerken, örneğin League of Legends Dünya Şampiyonası Finaleri gibi büyük espor etkinlikleri on saatten fazla sürebilir. Bu süre, esporun tek faaliyette birden fazla müsabakaya sahip olmasından kaynaklanmaktadır ve bu da kaçınılmaz olarak benzersiz bir yıpranma sorununa yol açmaktadır. Dolayısıyla, espor faaliyetlerinde seyircilerin algıladıkları hizmet kalitesi, geleneksel spor faaliyetlerine kıyasla belirli unsurlara yönelik makul ölçüde daha yüksek bir talebe sahip olacaktır. Bu talep temel olarak fiziksel ortam ve faaliyetin yürütülmesi olmak üzere iki boyutta yansıtılabilir. Fiziksel ortam için, espor seyircileri oyunun oynanışını görmek için tamamen ekranlara güvenilmektedir. Bu nedenle, ekranların konumu ve boyutu faaliyet deneyimleri için çok önemlidir. Kökleri video oyunlarına dayanan etkinlik uygulaması

açısından espor, müzik festivalleri gibi eğlence amaçlı etkinliklere benzeyen cosplay gösterileri ve oyun konserleri gibi geleneksel sporlardan daha fazla eğlence unsuru içermektedir. Bu nedenle, espor'un benzersizliği göz önünde bulundurulduğunda, espor için özel bir hizmet kalitesi kavramsal modeline ihtiyaç duyulmaktadır. Halihazırda bu, espor çalışmalarında doldurulması gereken bir boşluktur (Zhu vd., 2021). Genel çerçevede espor faaliyetleri kalitesi üzerine bir literatür taraması için bibliyometrik analiz yönteminden faydalanılması gerekmektedir.

Bibliyometrik analizde araştırmanın ikinci bölümü için (elektronik sporlar ve faaliyet kalite) veri tabanında arama başlıkları olarak “esports and event quality”, “esport and event quality”, “e-sports and event quality”, “e-sport and event quality” kelimeleri kullanılmıştır. Arama ölçütlerinden başlıklar seçilmiş ve herhangi bir dil, zaman veya yayın türü kısıtlaması konulmamıştır.

Şekil 8. Yıllara Göre Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Faaliyet Kalite)



Şekil 8 Web of Science (WoS) veri tabanında yer alan espor ve faaliyet kalite konulu araştırmaları göstermektedir. Espor faaliyet kalitesi hakkında yeteri kadar yayın olduğunu söylemek pek mümkün değildir. Bununla beraber son yıllarda yayın ve atıflarda düzenli bir artışın olması bilim insanlarının esporda faaliyet kalitesi konusuna önem verdiğini ve tahmini olarak ilerleyen yıllarda da bu sayının giderecek artacağı kanaatindeyim.

Şekil 9. Araştırma Alanlarına Göre Dağılım (Espor ve Faaliyet Kalite)



Şekil 9 incelendiğinde WoS veri tabanına ait espor ve faaliyet kalite hakkındaki yayınlarının WoS'un kendi oluşturduğu sistematige göre çalışmaların hangi alanlarda olacağı gösterilmiştir. Gerçekleştirilen bibliyometrik analiz sonucunda espor ve faaliyet kalite konulu 26 çalışma araştırmamızın konusu olmuştur. Bu araştırmaların 7 tanesi “spor turizmi” alanına aitken, 4 tanesi “psikoloji” ve 3 tanesi de “elektrik mühendisliği” alanlarına ait çalışmalardır. Espor faaliyetlerinin kalitesi hakkında çalışmaların spor turizmi alanında fazlaca olması hiç de şaşırtıcı değildir. Çünkü faaliyet kalite ve turizm hakkında doğrudan bir ilişki bulunmaktadır (Shonk ve Chelladurai, 2008).

Tablo 6. Yazarların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Faaliyet Kalite)

	Yazarlar	YS	AS
1	Qian, T.Y.	1	61
2	Hulland, J.	1	61
3	Wang, J.J.	1	61
4	Zhang, J.J.	1	61
5	Block, F.	1	17
6	Byon, K.K.	1	17
7	Cowling, P.I.	1	17
8	Devlin, S.	1	17
9	Drachen, A.	1	17
10	Hobson, S.	1	17

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 6 WoS veri tabanındaki espor ve faaliyet konulu araştırmaların ya-

zarlarını ve yazarların atıf ve yayın sayılarını göstermektedir. Atıf sayısı baz alındığında ilk 10 sırayı oluşturan yazarlar Tablo 6’da mevcuttur. Bu durum espor ve faaliyet kalite hakkında çalışmalar gerçekleştirmek isteyen araştırmacıların hangi araştırmacıları takip etmesi gerektiğini gösteren önemli bir yol haritasıdır. 61 atıfa sahip Qian ve arkadaşları atıf sayısı bakımından ön plana çıkan başlıca yazarlar olarak görülmektedir. Qian ve arkadaşlarının en yüksek atıf almalarının sebebi ise genellikle espor izleyicileri ve izleyici taleplerine odaklanarak espor faaliyetlerinin kalitesine vurgu yapmaktadırlar. Sağlıklı ve etkili literatür taraması için araştırmacıların hangi yazarları takip etmesi gerektiğini bilmesi önemli bir husustur. Bibliyometrik analizler bu konuda bizlere yardımcı olan bir araştırma yöntemidir.

Tablo 7. Ülkelerin ve Kurumların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Faaliyet Kalite)

	Ülkeler	YS	AS		Kurumlar	YS	AS
1	ABD	5	83	1	Georgia University	1	61
2	İspanya	10	28	2	West Georgia University	1	61
3	İngiltere	3	21	3	Kent State University	1	17
4	Kanada	2	18	4	York University	1	17
5	Danimarka	1	15	5	İndiana University	1	17
6	Şili	1	9	6	Southern Denmark University	1	15
7	Çin	2	2	7	Pompeu Fabra University	1	9
8	Kolombiya	1	1	8	Barselona University	1	9
9	Ekvador	1	1	9	Chili University	1	9
10	Meksika	1	1	10	Ramon Llull University	1	9

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 7 espor ve faaliyet kalite konulu bilimsel araştırmalara sahip ülkeleri ve kurumları göstermektedir. İlgili tablo oluşturulurken atıf sayısı baz alınmış ve ilk 10 sıradaki ülke ve kurumlar sıralanmıştır. ABD 83 atıf sayısı ile ilk sırada yer alırken İspanya (28) ve İngiltere (21) sırasıyla ilk üç sırada yer alan ülkelerdir. Tabloda dikkat çeken unsurların başında genellikle Kuzey ve Güney Amerika ülkelerin olduğu görülmektedir. Araştırmaya konu olan toplamda 15 ülke bulunmaktadır ve ülkemiz bu 15 ülke arasında yer almamaktadır. Tablo 7’nin kurumlara ait kısmı incelendiğinde ise ABD üniversitelerinin ilk üç sırayı aldığı görülmektedir.

Şekil 10 incelediğinde WoS veri tabanına ait araştırmaların anahtar kelimelerinin ağ haritası görülmektedir. Yapılan analiz sonucunda toplamda 108 anahtar kelimeye kullanıldığı ve en sık kullanılan anahtar sözcüğünde “esports” olduğu ortaya çıkmıştır. Şekil 10’daki görüntü oluşturulabilmesi için araştırmaya konu olan yayınlardan en az 1 anahtar sözcük kullanan yayınlar araştırmaya tabi olmuş 8 küme ve 71 bağlantı ortaya çıkmıştır

Şekil 10. Anahtar Sözcüklerin Ağ Haritası (Espor ve Faaliyet Kalite)



Tablo 8. Dergilerin Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Faaliyet Kalite)

Dergiler	YS	AS
1 Communication & Sport	1	61
2 International Journal of Sports Marketing & Sponsorship	1	17
3 Journal of Applied Sport Psychology	1	16
4 Cities	1	15
5 Age and Ageing	1	9
6 Sustainability	2	9
7 Revista Publicaciones	1	6
8 Quest	1	3
9 Journal of Sports Economics	1	3
10 Journal of Patient Safety	1	2

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 8’de bibliyometrik analiz sonrasında espor ve faaliyet kalite konulu araştırmalara yeren veren dergilerin yayın sayıları ve atıf sayıları gösterilmiştir. Sıralama yapılırken atıf sıralaması esas alınmıştır. Gelecekte espor faaliyetleri üzerine çalışmalar yapmak isteyen araştırmacıların hangi dergileri takip etmeleri gerektiği açısından dergi sıralaması önem arz etmektedir. Tablo 8 incelendiğinde ilk sırada 61 atıflı Communication & Sport dergisi görülmektedir. İlk 10 sıra incelendiğinde ise yalnızca spor temalı bilimsel dergiler olmadığı dergilerin çeşitli alanlardan olması dikkat çekmektedir.

Gerçekleştirilen bibliyometrik analiz sayesinde espor ve faaliyet kalite hakkında yapılan çalışmaların genel çerçevesi oluşturulmuştur. Espor ve faaliyet kalite hakkında ilgili araştırmalar incelenmiş ve araştırmamızın temellerinin oluşturulabilmesi adına taramalar gerçekleştirilmiştir. Çalışmamızda literatüre espor faaliyeti kalite ölçeği kazandırmak amacıyla; “Etkinliğin Kalite Algı

Ölçeği” (Ko vd., 2011), “Rekreasyonel Spor Hizmetleri Kalite Ölçeği” (Demir & Çimen, 2012), “Spor Alanları Kalite Ölçeği” (Yorulmaz, 2009), “Spor Organizasyonlarında Algılanan Kalite-İmaj Ölçeği” (Bayrakdaroglu & Katkat, 2018), “Spor Turizmi Hizmet Kalitesi Ölçeği” (Osmanoğlu vd., 2018) gibi çalışmalar esas alınarak literatür taraması yapılmıştır.

Espor ve Kariyer

Esporun sektörünün her geçen yıl büyümesiyle birlikte sektörde kariyer sahipleri bireylerde de artış meydana gelmektedir (Smith vd., 2019). Espordaki kariyer olanakları ve yeni kariyer fırsatları da keşfedilmeyi bekleyen olgulardan birisidir. Espor sektörünün güçlü ve hızlı bir şekilde ilerleyebilmesi için espor kariyer olanakları önem arz etmektedir. Geleneksel sporlar ile kıyaslandığında esporda kariyer seçenekleri benzerlik göstermektedir.

Kariyer kavramı fransızca kökenli olup (*carrière*) bireylerin hayatlarında önemli bir yer kaplayan, bir meslekte zaman ve çalışma ile elde edilen aşama, başarı ve uzmanlık olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu [TDK], 2024). Esporda kariyer sürecinin ilk adımları ise esporun bileşenlerinden olan donanımların üretilmesi gösterilebilir (Kartal, 2021). Donanım araştırmalarından sonra aslında espor olgusunu büyük bir sektöre ve endüstriye dönüştüren ve esporun en önemli bileşenlerinden espor yayıncılığı espor kariyerinde çok önemli bir rol oynamaktadır (Hou vd., 2020). Espor yayıncılığı üzerinde durulması gereken bir konudur. Bir spor branşının büyümesi ancak onun yeterli izleyiciye kavuşmasıyla mümkün olabilir. Bu sebeple esporun en önemli aktörlerinden ve şuanda en gözde kariyer alanlarında espor yayıncılığı bulunmaktadır.

Esporun tek bir branşının olmamasının espor kariyerinde çeşitlilik arz etmesi anlamına da gelmektedir. Günümüzde profesyonel bir sporcu (örneğin hentbol sporcusu) kolay kolay icra ettiği spor branşından başka branşa geçmemektedir. Ancak espor branşlarından biri olan fps sporcusu ise valorant, cs2, rb6 gibi pek çok oyun arasında yatay hareketlilik gerçekleştirebilir. Bununla beraber esporda kariyer imkanlarını 6 ana başlıkta inceleyebiliriz:

- **Profesyonel Oyunculuk:** Espor oyunlarını oynamak için karşılığında ücret alan, resmi veya özel organizasyonlarda mücadele eden, uğraştığı oyunu üst seviyede oynayan kişilerdir. Profesyonel oyunculuk tanımlanırken geleneksel sporlarda lisansın olmasından da bahsedilmektedir. Türkiye Espor Federasyonunun her ne kadar lisans işlemleri bulunsa da lisans konusu ülkemizde ve dünyada pek de yaygın olmayan bir konudur. Esporcular en az 1 yıl olmak kaydıyla profesyonel takımlarla sözleşme imzalayarak oyun oynamasında gelir elde etmektedir. Ancak büyük ödüllü organizasyonlar düşünüldüğünde tek gelir kapısının sözleşme ücreti olmadığı görülmektedir (Coates & Parshakov, 2016). Profesyonel esporculuk çok cazip hale gelmiş olsa da (Campbell vd., 2018) son zamanlarda esporcuların yayıncılık tarafına geçtiği görülmektedir. Bu durumun en büyük sebebi ise esporculuk ile yakaladıkları şöhreti yayıncılık alanında da değerlendirmektir.

- **Antrenörlük/Koçluk:** Espor koçu veya antrenörü, tıpkı diğer spor branşlarında da olduğu gibi bulunduğu takımın performansını artırmak için yardımcı olan kişilerdir. Espor antrenörlüğünde diğer spor branşlarından ayrılan bir durum vardır. Diğer spor branşlarında antrenörler oyuna oyun sırasında müdahale edebilirken espor antrenörleri oyun sırasında takıma müdahale edemezler. Yalnızca mola haklarını kullandıklarında oyunculara ve oyuna müdahale etme imkanı verilmektedir. Oyun içi iletişimi ve kurgulanan oyunları belirleyen kişi iğl (in game leader) sıfatı taşıyan oyuncu yani takım kaptanıdır. Espor antrenörü daha çok oyun öncesi taktik ve teknikler ile ilgilenirken oyuncuların mental seviyesini üst düzeyde tutma eğilimi gösterirler. Müsabaka esnasında konuşmaları ve oyuna müdahaleleri yasaktır. Antrenörün görevleri yalnızca teknik ve taktik ile sınırlı değil aynı zamanda müsabaka analizleri de görevlerinden bir tanesidir. Tıpkı diğer spor branşlarında olduğu gibi antrenörlerin birer ekibi bulunmaktadır. Bu ekipte; analist koç, oyun koçu, atletik koç, fizyoterapist ve spor psikoloğu bulunmaktadır (Pekel, 2022). Ancak ne yazık ki ülkemizdeki espor kulüplerinde bu ekipler tam olarak oturmamıştır. Özellikle ülkemizde atletik koç yani oyuncuların bedensel faaliyetlerinden sorumlu olan kişi tamamen göz ardı edilmektedir. Başta Amerika olmak üzere Avrupa ve Uzak Doğu bu disiplinle espor antrenörlük mesleğini icra etmektedirler.

- **Yayıncılık:** 1950'lerden sonra spor olgusunun endüstriyel boyut kazanmasının en önemli faktörlerinden biri yayıncılıktır. Radyo ve televizyonun yaygınlaşmasıyla beraber spor müsabakaları erişim kolaylaşmış inşaların ilgisini çekmiş ve doğal olarak bu alana yatırımlar artmıştır. Spor endüstrisinin büyümesi için yatırım, yatırımın gelebilmesi için de insanların takip etme oranının yüksek olması gerekmektedir. Espor endüstrisinde radyo ve televizyon yayıncılığı yok denecek kadar az olsa espor internet yayıncılığı üzerine kurulan bir sektördür. Platformlar üzerinde gerçekleştirilen espor temalı yayıncılık sayesinde kişiler hem abonelik sistemiyle hem de yayın esnasında elde ettikleri bağışlarla gelir sahibi olabilirler. Espor yayını gerçekleştirebilmek için yayına konu olan espor oyununun yayıncı tarafından iyi bilinmesi oyunun jargonuna hakim olunması ve müsabaka sunumunu efektif bir şekilde seyircinin dikkatini çekerek yapması gerekmektedir.

- **Sosyal Medya:** Espor alanında gerek oyuncuların gerekse espor kulüplerinin var olabilmesi için sosyal medya platformlarının efektif kullanılması esastır. Başta X sosyal medya platformu olmak üzere, instagram, discord, youtube gibi platformlar espor alanıyla doğrudan ilişkili haldedir. Bir oyuncunun takım bulması veya bir kulübün sesini duyurabilmesi için turnuva ve organizasyonlara katılması kadar sosyal medya platformlarını da efektif kullanması gerekmektedir. Son zamanlarda sosyal medya platformların oyuncuların takım bulduğu ve takımların oyuncu aradığı birer yapı haline gelmeye başlamıştır.

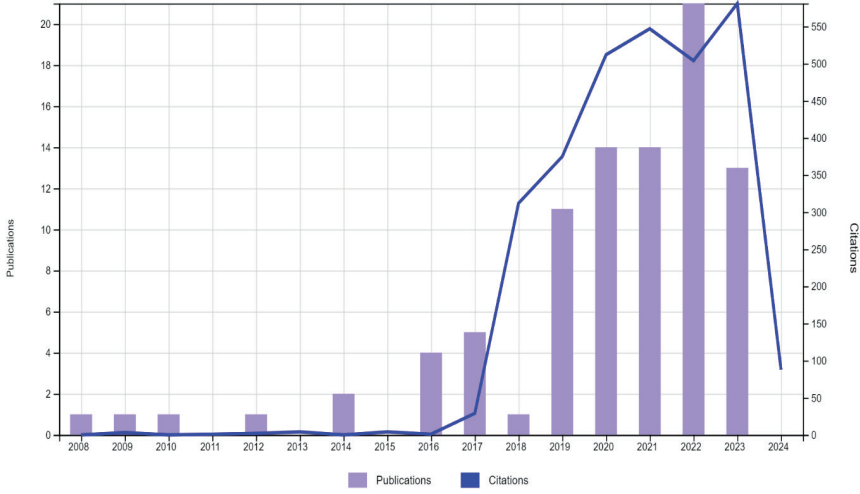
- **Hakemlik:** Sportif faaliyetlerin sorunsuz ve tarafsız bir şekilde sürdürülebilmesi adına hakemlik müessesine ihtiyaç duyulmaktadır. Geleneksel sporlar hakem karar verici ve yönetici pozisyonunda olsa da espor bu durum birtakım farklılıklar gösterebilmektedir. Espor hakemleri genellikle oyuncuların herhangi bir hile kullanmamasına ve bazı aksaklıklarda devreye girmesiyle görevini icra etmektedir. Espor müsabakalarının konusu dijital oyunlar olduğu için bir takım aldığı raund sayısı ve puanı oyunun yazılımı tarafından otomatik verilmektedir. Ancak hakemler alınan sayıda bir usulsüzlük olduğunu düşündüklerinde devreye girebilirler onun haricinde pasif rolleri vardır. Ülkemizde espor federasyonu olmasına rağmen henüz federasyonun gerçekleştirdiği bir hakem kursu bulunmamakta ve herhangi bir hakemi bulunmamaktadır. Ülkemizde gerçekleştirilen espor faaliyetlerinde hakemler organizasyon sorumlusu tarafından seçilmektedir. Organizasyon sorumlusu kimin hakem olmasına karar verirken de belirli bir yol haritasına veya yönetmeliğe uymamaktadır.

- **Yazılımcılık:** Esporun temelini dijital oyunlar olduğu ele alırsa oyun şirketlerinde oyun geliştirici veya yazılımcılık da önemli kariyer fırsatları olarak karşımıza çıkmaktadır. Her oyunun birer metası bulunmaktadır. Oyuncular ve izleyiciler için bu meta önemlidir. Çünkü bir oyunun sevilmesi o oyunun oynanması metanın kaliteli ve kitleye uygun olmasından kaynaklanmaktadır. Bu sebeple başta büyük oyun şirketleri (örn; riot, valve vb.) yazılımcılara ve oyun geliştiricilerine büyük önem vermektedir.

Espor alanında kariyer imkanlarının gelişmesi doğal olarak da bilim insanlarının ilgilerini bu yöne kaydırığı ön görülmektedir. Henüz tam anlamıyla temeli oturmamış bir sektörün sorunsuz bir şekilde işleyebilmesi adına bilimsel çalışmaların önemi oldukça fazladır. Bu sebeple espor ve kariyer konusu ile ilgili bilimsel literatürün araştırılması için bibliyometrik analiz yöntemine başvurulmuştur.

Bibliyometrik analizde araştırmanın üçüncü bölümü için (elektronik sporlar ve kariyer) veri tabanında arama başlıkları olarak “esports and career”, “esport and career”, “e-sports and activity career”, “e-sport and career” kelimeleri kullanılmıştır. Arama ölçütlerinden başlıklar seçilmiş ve herhangi bir dil, zaman veya yayın türü kısıtlaması konulmamıştır.

Şekil 11. Yıllara Göre Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Kariyer)



Şekil 11 Web of Science (WoS) veri tabanında yer alan espor ve kariyer konulu araştırmaları göstermektedir. Espor ve kariyer hakkında özellikle 2019 yılından sonra ciddi bir artış bulunmaktadır. Büyüyen espor sektörüyle birlikte kariyer fırsatları kaçınılmazdır. Bununla beraber son yıllarda yayın ve atılarda düzenli bir artışın olması bilim insanlarının esporda kariyer konusuna önem verdiğini ve tahmini olarak ilerleyen yıllarda da bu sayının giderecek artacağı kanaatindeyim.

Şekil 12. Araştırma Alanlarına Göre Dağılım (Espor ve Kariyer)



Şekil 12 incelendiğinde Wos veri tabanına ait espor ve kariyer hakkındaki yayınlarının WoS'un kendi oluşturduğu sistematığe göre çalışmaların hangi alanlarda olacağı gösterilmiştir. Gerçekleştirilen bibliyometrik analiz sonucunda espor ve kariyer konulu 90 çalışma araştırmamızın konusu olmuştur.

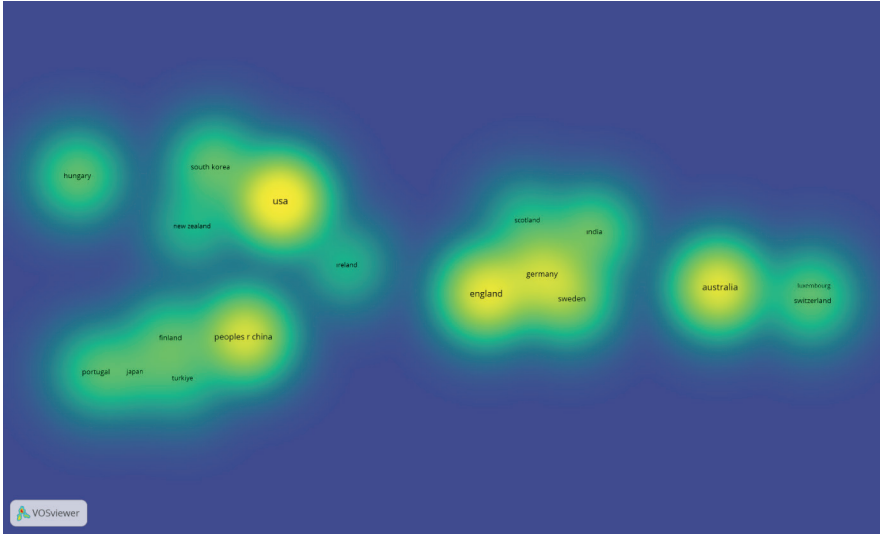
Bu araştırmaların 9 tanesi “spor turizmi” alanına aitken, 14 tanesi “eğitim” ve “spor bilimleri” alanlarına ait çalışmalardır.

Tablo 9. *Yazarların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Kariyer)*

	Yazarlar	YS	AS
1	Delfabbro, P.H.	2	168
2	King, D.I.	2	168
3	Seo, Y.	1	111
4	Andersen, K.I.	1	76
5	Andersen, S.D.	1	76
6	Borup, A.	1	76
7	Fredholm, M.	1	76
8	Fromm, B.	1	76
9	Gasser, R.B.	1	76
10	Hall, R.S.	1	76

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 9 WoS veri tabanındaki espor ve kariyer araştırmaların yazarlarını ve yazarların atıf ve yayın sayılarını göstermektedir. Atıf sayısı baz alındığında ilk 10 sırayı oluşturan yazarlar Tablo 9’da mevcuttur. Bu durum espor ve kariyer hakkında çalışmalar gerçekleştirmek isteyen araştırmacıların hangi araştırmacıları takip etmesi gerektiğini gösteren önemli bir yol haritasıdır. 168 atıfa sahip Delfabbro ve King atıf sayısı bakımından ön plana çıkan başlıca yazarlar olarak görülmektedir. Delfabbro ve King’in en yüksek atıfı almalarının sebebi ise genellikle espor izleyicileri ve izleyici taleplerine odaklanarak espor faaliyetlerinin kalitesine vurgu yapmaktadırlar. Sağlıklı ve etkili literatür taraması için araştırmacıların hangi yazarları takip etmesi gerektiğini bilmesi önemli bir husustur. Bibliyometrik analizler bu konuda bizlere yardımcı olan bir araştırma yöntemidir.

Şekil 13. Ülkelere Göre Yoğunluk Grafiği (Espor ve Kariyer)

Şekil 13 incelendiğinde espor ve kariyer konulu bilimsel araştırmalara sahip ülkelerin yoğunluk grafiği görülmektedir. İlgili göstergeden ABD, Çin, Avustralya ve İngiltere'nin ön plana çıktığı görülmektedir. Avustralya ve ABD'nin espor ve kariyer konulu bilimsel araştırmalarda en fazla atıfa ve yayına sahip ülkeler sıralamasında ilk 3'te yer almaktadır (Tablo 10).

Tablo 10. Ülkelerin ve Kurumların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Kariyer)

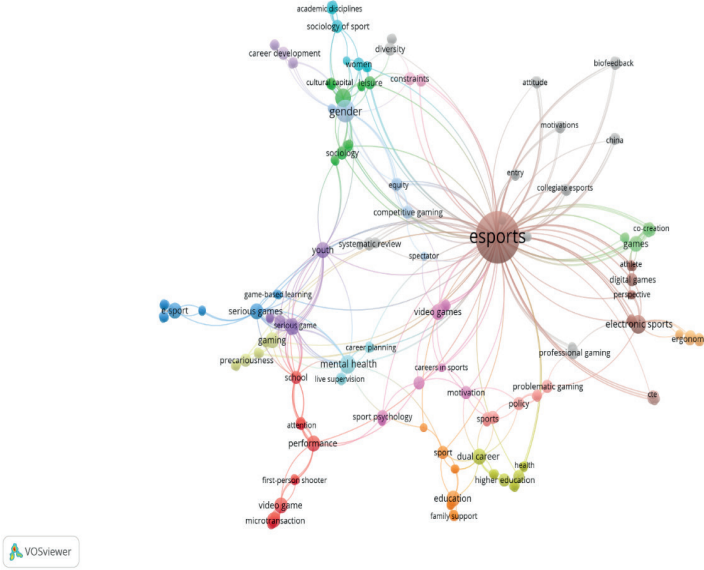
	Ülkeler	YS	AS		Kurumlar	YS	AS
1	Avustralya	10	339	1	Adelaide University	2	168
2	İspanya	23	256	2	Valencia University	4	121
3	ABD	14	115	3	Sydney University	4	117
4	Yeni Zelanda	1	111	4	Victoria Wellington University	1	111
5	Almanya	6	103	5	Barselona Autonoma University	10	81
6	İsveç	4	98	6	Aalborg University	1	76
7	İngiltere	10	88	7	Aarhus University	1	76
8	Norveç	3	88	8	Oslo University	1	76
9	İsviçre	2	76	9	Stockholm University	1	76
10	Danimarka	1	76	10	Kopenhag University	1	76
32	Türkiye	2	0				

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 10 espor ve kariyer konulu bilimsel araştırmalara sahip ülkeleri ve kurumları göstermektedir. İlgili tablo oluşturulurken atıf sayısı baz alınmış ve

ilk 10 sıradaki ülke ve kurumlar sıralanmıştır. Avustralya 339 atıf sayısı ile ilk sırada yer alırken İspanya (256) ve ABD (115) sırasıyla ilk üç sırada yer alan ülkelerdir. Tabloda dikkat çeken unsurların başında genellikle gelişmiş olan ülkelerin olduğu görülmektedir. Bu durum esportan konusundan bağımsız olarak WoS veri tabanında genellikle bu ülkelerin araştırmacılarının yayınlarının olduğu bilinmesi gereken bir unsurdur. Ek olarak tablodaki ülkelerin de espora yaptığı yatırımlar göz ardı edilmemelidir. Ülkemiz ise 2 yayınlı 32. sırada yer almaktadır. Araştırmaya konu olan toplamda 37 ülke bulunmaktadır. Tablo 3.'ün kurumlara ait kısmı incelendiğinde ilk sıralarda yer alan ülkelerdeki üniversiteler olduğu görülmektedir. Bu durum doğal ve ön görülebilir niteliktedir.

Şekil 14. Anahtar Sözcüklerin Ağ Haritası (Espor ve Kariyer)



Şekil 14 incelendiğinde WoS veri tabanına ait araştırmaların anahtar kelimelerinin ağ haritası görülmektedir. Yapılan analiz sonucunda toplamda 353 anahtar kelime kullanıldığı ve en sık kullanılan anahtar sözcüğünde “esports” olduğu ortaya çıkmıştır. Daha önce bibliyometrik analizlerde de ilk sırada espor kelimesi olurken diğer sıralarda da espor kelimesinin türevleri görülmektedir. Ancak espor ve kariyer kolu bibliyometrik analizde ikinci sırada kullanılan anahtar kelime “gender” yani cinsiyettir. Üçüncü sırada ise “mental health” yani zihinsel sağlık bulunmaktadır. Bu durum espor ve kariyer konulu araştırmaların cinsiyet ve bilişsel sağlık yönünde araştırmalar yaptığı çıkarımı kazandırmaktadır. Şekil 14’deki görüntü oluşturulabilmesi için araştırmaya konu olan yayınlardan en az 3 anahtar sözcük kullanan yayınlar araştırmaya tabi olmuş 29 küme ve 810 bağlantı ortaya çıkmıştır.

Tablo 11. *Dergilerin Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Kariyer)*

	Dergiler	YS	AS
1	Journal of Business Research	1	111
2	International Journal of Mental Health and Addiction	1	97
3	Journal of Extracelluar Vesicles	1	76
4	Computers in human Behavior	1	71
5	Frontiers in Psychology	5	58
6	Aging-Uş	1	34
7	Gaming Law Review Economics Regulation Compliance and Policy	1	34
8	Sport Management Review	2	32
9	Kinesiologia Slovenica	2	27
10	Higher Education	1	24

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 11’de bibliyometrik analiz sonrasında espor ve kariyer konulu araştırmalara yer veren dergilerin yayın sayıları ve atıf sayıları gösterilmiştir. Sıralama yapılırken atıf sıralaması esas alınmıştır. Gelecekte espor ve kariyer konulu çalışmalar yapmak isteyen araştırmacıların hangi dergileri takip etmeleri gerektiği açısından dergi sıralaması önem arz etmektedir. Tablo 11 incelendiğinde ilk sırada 111 atıfı bulunan Journal of Business Research dergisi görülmektedir. Konunun kariyer olduğu düşünülürse bu durum ön görülebilir bir sonuçtur.

Gerçekleştirilen bibliyometrik analiz sayesinde espor ve kariyer hakkında yapılan çalışmaların genel çerçevesi oluşturulmuştur. Espor ve kariyer hakkında ilgili araştırmalar incelenmiş ve araştırmamızın temellerinin oluşturulabilmesi adına taramalar gerçekleştirilmiştir. Çalışmamızda literatüre espor kariyer ölçeği kazandırmak amacıyla; “Algılanan Kariyer Engelleri Ölçeği” (Kalafat, 2019), “Ciddi Boş Zaman Kariyeri Ölçeği” (Durhan vd., 2020), “Çift Kariyer Ölçeği” (Yaman, 2021), “Çift-Kariyerli Yaşam Tarzı Doyumu Ölçeği” (Özgürlük, 2021), “Kariyer Beklentileri Ölçeği” (Tanç, 1999), “Kariyer Eğilim Envanteri” (İnan, 2006), “Kariyer Engelleri Ölçeği” (Ulaş & Kızıldağ, 2018), “Kariyer Farkındalık Ölçeği” (Yaşar ve Sunay, 2019), “Kariyer Geleceği Envanteri” (Hamedoğlu vd., 2012), “Kariyer Karar Ölçeği” (Büyükgöze, 2012), “Kariyer Keşfi Ölçeği” (Özaydın & Siyez, 2022), “Öğrenci Kariyer Yapılandırma Envanteri” (Sevinç & Siyez, 2018), “Spor Bilimlerinde Öğrenim Gören Öğrencilerin Kariyer Planlama Ölçeği” (Eroğlu & Eroğlu, 2020) çalışmalarından yararlanılmıştır.

Espor ve Okuryazarlık

Okuryazarlık kavramı Türk dil Kurumu (2024) tarafından okuryazar olma durumu şeklinde tanımlanmaktadır. Geniş bir ifadeyle okuryazarlık; belirli alanla ilgili anlama, yorumlama, iletişim kurma yeteneğidir. Bu bağlamda

espor okuryazarlığı ise espor evrenini anlama, espor oyunlarındaki jargona hakim olma, espora konu olan organizasyonları, oyunları, platformları yorumlama ve tüm etmenleri kullanarak iletişim kurma yeteneği şeklinde tanımlanabilmektedir. Aslında espor okuryazarlığı espor bilincinin oluşturulmasını hedef almaktadır.

Ülkemizde espor okuryazarlığı üzerinde uygulamalı çalışmalar mevcuttur. Espor eğitimi projesi ile ülkemizde çok sayıda şehirde alanında uzman ekipler espor bilincini artırmak amacıyla gençlere eğitim vermektedirler. Espor okuryazarlığı ile bireyin şu alanlarda kazanımlar elde etmesi beklenmektedir:

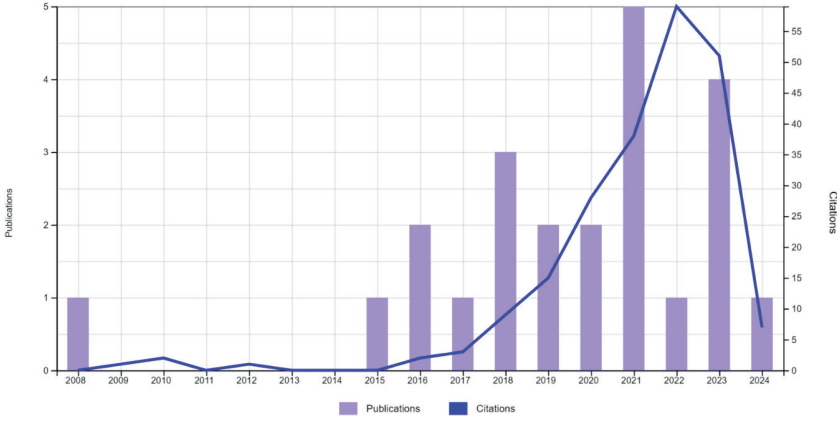
- Espor ve sağlık
- Espor girişimciliği
- Yapay zeka
- Yeni medya
- Oyun türleri
- Oyuncu performansı
- Bilişsel performans

Gerçekleştirilecek espor eğitimlerinin artmasıyla beraber espora karşı oluşan ön yargının kırılması beklenmektedir. Her ne kadar espor olgusu olumsuz gibi dursa da aslında insan ırkı varlığından bu yana oyun oynayan bireydir. Johan huizinga bu durumu Homo Ludens şeklinde tanımlamıştır. Oyuncu insan kavramının 21. yüzyılda karşılığı dijital oyun oynayan bireyler olurken espor olgusu da bunun belli sistematik şekilde yürütülmesi anlamına gelmektedir.

Esporda okuryazarlık seviyesi espor endüstrinin doğru bir şekilde büyümesi için önem arz etmektedir. Başta aileler ve çocuklar olmak üzere gençlerin ve ilgili devlet görevlilerin espor okuryazarlığını artırmak gerekmektedir. Ek olarak gelecek yapılacak espor araştırmalarında örneklemelerin espor okuryazarlık seviyesinin bilinmesi çalışmaların niteliği açısından önemli bir husustur. Bu sebeple espor ve okuryazarlık konusu ile ilgili bilimsel literatürün araştırılması için bibliyometrik analiz yöntemine başvurulmuştur

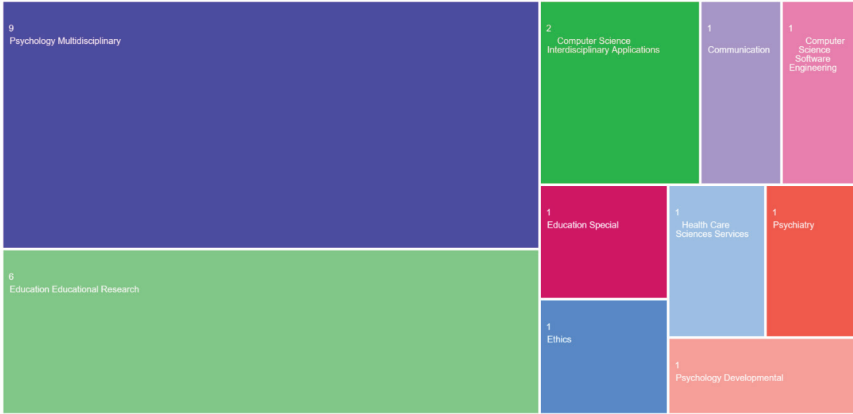
Bibliyometrik analizde araştırmanın son bölümü için (elektronik sporlar ve okuryazarlık) veri tabanında arama başlıkları olarak “esports and literacy”, “esport and literacy”, “e-sports and activity literacy”, “e-sport and literacy” kelimeleri kullanılmıştır. Arama ölçütlerinden başlıklar seçilmiş ve herhangi bir dil, zaman veya yayın türü kısıtlaması konulmamıştır.

Şekil 15. Yıllara Göre Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Okuryazarlık)



Şekil 15 Web of Science (WoS) veri tabanında espor ve okuryazarlık araştırmaları göstermektedir. Dalgalı bir sütun grafik mevcuttur. Akademik çevrede henüz espor ve okuryazarlık üzerine yeterince kaynak bulunmadığı (WoS veri tabanı için) gözlemlenmektedir. Bu durum espor ve okuryazarlık konusunun önemli olmamasından henüz yeteri kadar önem verilmediğinin bir göstergesi kabul edilebilir.

Şekil 16. Araştırma Alanlarına Göre Dağılım (Espor ve Okuryazarlık)



Şekil 16 incelendiğinde WoS veri tabanına ait espor ve okuryazarlık konusuna ait yayınların WoS'un kendi oluşturduğu sistematığe göre çalışmaların hangi alanlarda olduğu gösterilmiştir. Gerçekleştirilen bibliyometrik analiz sonucunda espor ve okuryazarlık konulu 23 çalışma araştırmamızın konusu olmuştur. Bu araştırmaların 9 tanesi “psikoloji” alanına aitken 6 tanesi de “eğitim” alanına aittir.

Tablo 12. *Yazarların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Okuryazarlık)*

	Yazarlar	YS	AS
1	Pot, N.	1	71
2	Van Hilvoorde, I.	1	71
3	Esteve-Mon, F.	1	46
4	Gisbert-Cervera, M.	1	46
5	Sanchez-Caballe, A.	1	46
6	Contreras-Espinosa, R.	1	36
7	Estables, M.J.	1	36
8	Guerrero-Pico, M.	1	36
9	Garcia-Soriano, G.	1	18
10	Roncero, M.	1	18

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 12 WoS veri tabanındaki espor ve kariyer konulu araştırmaların yazarlarını ve yazarların atıf ve yayın sayılarını göstermektedir. Atıf sayısı baz alındığında ilk 10 sırayı oluşturan yazarlar Tablo 12’de mevcuttur. Bu durum espor ve okuryazarlık konusu hakkında çalışmalar gerçekleştirmek isteyen araştırmacıların hangi araştırmacıları takip etmesi gerektiğini gösteren önemli bir yol haritasıdır. 71 atıfa sahip Pot ve Van Hilvoorde’nin atıf sayısı bakımından ön plana çıkan başlıca yazarlar olarak görülmektedir. Pot ve Van Hilvoorde en yüksek atıf almalarının sebebi ise genellikle esporda temel motor becerileri oluştururken okuryazarlığın önemine vurgu yapmalarındandır.

Tablo 13. *Ülkelerin ve Kurumların Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Okuryazarlık)*

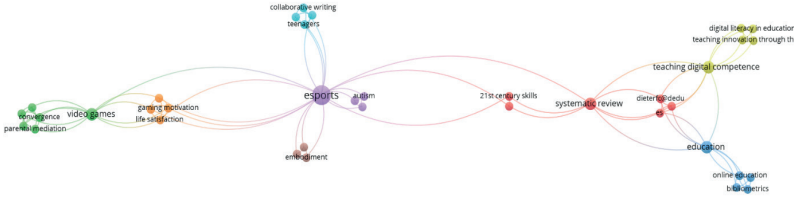
	Ülkeler	YS	AS	Kurumlar	YS	AS
1	İspanya	17	131	1 Amsterdam Vrije University	1	71
2	Hollanda	1	71	2 Windesheim University	1	71
3	Çin	1	11	3 Jaume I University	1	46
4	Danimarka	2	3	4 Rovira i Virgili University	1	46
5	Belçika	1	2	5 Cataluna University	1	36
6	Avusturya	1	0	6 Pompeu Fabra University	1	36
7	Çek Cumhuriyeti	1	0	7 Valencia University	4	19
8	Macaristan	1	0	8 Barselona University	3	13
9	Türkiye	1	0	9 Rioja University	2	12

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 13 espor ve okuryazarlık konulu bilimsel araştırmalara sahip ülkeleri ve kurumları göstermektedir. İlgili tablo oluşturulurken atıf sayısı baz alınmış ve ilk 9 sıradaki ülke ve kurumlar sıralanmıştır. İspanya 131 atıf sayısı ile ilk sırada yer alırken Hollanda (71) ve Çin (11) sırasıyla ilk üç sırada yer alan

ülkelerdir.. Araştırmaya konu olan toplamda 9 ülke bulunmaktadır ve ülkemiz de espor ve okuryazarlık konusunda 1 yayını olduğu için ilk 9 sırada yerini almıştır. Tablo 13.'ün kurumlara ait kısmı incelendiğinde ilk sıralarda yer alan ülkelerdeki üniversiteler olduğu görülmektedir. Bu durum doğal ve ön görülebilir niteliktedir.

Şekil 17. Anahtar Sözcüklerin Ağ Haritası (Espor ve Okuryazarlık)



Şekil 17 incelediğinde WoS veri tabanına ait araştırmaların anahtar kelimelerinin ağ haritası görülmektedir. Yapılan analiz sonucunda toplamda 98 anahtar kelime kullanıldığı ve en sık kullanılan anahtar sözcüğünde “esports” olduğu ortaya çıkmıştır. Espor ve okuryazarlık konulu bibliyometrik analizde ikinci sırada kullanılan anahtar kelime “education” yani eğitimidir. Üçüncü sırada ise “teaching” yani öğretme bulunmaktadır. Şekil 17’deki görüntü oluşturulabilmesi için araştırmaya konu olan yayınlardan en az 1 anahtar sözcük kullanan yayınlar araştırmaya tabi olmuş 8 küme ve 93 bağlantı ortaya çıkmıştır.

Tablo 14. Dergilerin Yayın ve Atıf Dağılımı (Espor ve Okuryazarlık)

Dergiler	YS	AS
1 Sport Ethics and Philosophy	1	71
2 Aloma-Revista de Psicologia Ciencias	8	64
3 Ravista Latina de Comunicacion Social	1	36
4 Psychiatry Research	1	18
5 Computers & Education	1	11
6 Educar	1	6
7 Ravista de Psicologia Clinica Con Ninos	1	5
8 Journal of Gambling Issues	1	2

YS: Yayın Sayısı, AS: Atıf Sayısı

Tablo 14’de bibliyometrik analiz sonrasında espor ve okuryazarlık konulu araştırmalara yeren veren dergilerin yayın sayıları ve atıf sayıları gösterilmiştir. Sıralama yapılırken atıf sıralaması esas alınmıştır. Tablo 14 incelendiğinde ilk sırada 71 atıflı Sport Ethics and Philosophy dergisi görülmektedir. Araştırmaya konu olan toplamda 8 derginin olması dikkat çeken bir husustur. Bu durum espor ve okuryazarlık konulu çalışmaların yeterli seviyede olmamasından kaynaklanmaktadır.

Gerçekleşen bibliyometrik analiz sayesinde espor ve kariyer hakkında yapılan çalışmaların genel çerçevesi oluşturulmuştur. Espor ve kariyer hakkında ilgili araştırmalar incelenmiş ve araştırmamızın temellerinin oluşturulabilmesi adına taramalar gerçekleştirilmiştir. Çalışmamızda literatüre espor kariyer ölçeği kazandırmak amacıyla; “Dijital Okuryazarlık Engelleri Ölçeği” (Semerci & Semerci, 2021), “Dijital Okuryazarlık Ölçeği” (Üstündağ vd., 2017), “Dijital Okuryazarlık Ölçeği” (Pınar ve Bozkurt, 2022), “Dijital Okuryazarlık Ölçeği” (Hamutoğlu, 2017), “Dijital Okuryazarlık Ölçeği” (Pala & Başbüyük, 2020), “Dijital Okuryazarlık Ölçeği” (Bayracı ve Narmanlıoğlu, 2021), “İnternet İçin Eleştirel Okuryazarlık Ölçeği” (Dal & Aktay, 2015), “Yeni Medya Okuryazarlık Ölçeği” (Koç & Barut, 2016) gibi çalışmalar temel alınarak ve kariyer temelli literatür taraması yapılmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Yöntem

Araştırma Yöntemi

Esporta okuryazarlık, kalite ve kariyer ilişkisinin ve demografik değişkenlerin karşılaştırılması amacıyla yapılan bu çalışma, deneysel olmayan nicel araştırma yöntemiyle tasarlanmıştır. Araştırmada genel tarama modellerinden ilişkisel tarama ve karşılaştırmalı tarama modelleri kullanılmıştır (Karasar, 2007; Büyüköztürk, 2012).

Evren ve Örneklem

Çalışmamızın evreni ülkemizdeki espor katılımcılarını kapsamaktadır. Bu katılımcılar aktif ve pasif katılımcı olarak sınıflandırılmaktadır (Cohen & Avrahami, 2005; Shank, 2002). Aktif katılımcılar; oyuncu, antrenör/koç, yönetici vb. katılımcıları kapsarken pasif katılımcılarımız da espor takipçileri ve izleyicileridir. Türkiye’de bir milyonun üzerinde espor katılımcısı olduğu düşünülmektedir (İçli, 2020). Ülkemizdeki bütün espor katılımcılarına ulaşma imkanı olmadığından dolayı evren içerisinde örneklem belirlenmiştir. Örneklem büyüklüğü belirlenirken bir milyon ve üzeri evrene sahip araştırmalarda örneklem büyüklüğünün 384 olması gerektiğini ileri gerekmektedir (Sekaran, 2003). Aynı zamanda evrenin bir milyon ve üzeri olduğu durumlarda %95 güven aralığında örneklem sayısının 400 olduğunu ileri süren araştırmalar da mevcuttur (Tablo 15). Dolayısı ile bu çalışmadaki örneklem 484 olarak belirlenmiştir. Örneklem seçilirken üniversitelerin espor kulüplerinden, gençlik merkezlerinde bulunan espor merkezlerinden ve ulusal espor turnuvaları katılımcılarından destekler alınmıştır (aktif ve pasif katılım).

Tablo 15. *Evren İçindeki Örneklem Büyüklükleri (Cohen vd., 2000)*

Evren Büyüklüğü	Örneklem Büyüklüğü (%95 güven düzeyi)	Örneklemdeki Evrenin %'si	Evren Büyüklüğü	Örneklem Büyüklüğü (%99 güven düzeyi)	Örneklemdeki Evrenin %'si
50	44	88,0	200	171	85,5
100	80	80,0	500	352	70,4
500	222	44,4	1.000	543	54,3
1.000	286	28,6	2.000	745	37,2
5.000	370	7,4	5.000	960	19,2
10.000	385	3,9	10.000	1061	10,6
100.000	398	0,4	20.000	1121	5,6
1.000.000	400	0,04	50.000	1160	2,3
10.000.000	400	0,004	100.000	1173	1,2

Katılımcıların seçiminde kolayda örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu örnekleme tamamen mevcut olan, ulaşması hızlı ve kolay olan ögelere dayanır. Çoğu durumda araştırmacıların, kullanacakları örneklem büyüklüğünün genelleme yapmaya fırsat tanımayacağı öngörüsünde oldukları ve nasıl seçildiğine dikkat etmeden ulaşılması kolay ve çalışılması pahalı olmayan durumları tercih ettikleri bilinmektedir (Yağar ve Dökme, 2018).

Veri Toplama Araçları

Katılımcılar öncelikle tarafımızca hazırlanan bazı demografik sorulardan oluşan bilgi formunu doldurmuştur. Araştırma soruları kapsamında verilerin toplanması amacıyla Espor Okuryazarlık Ölçeği, Espor Kariyer Ölçeği ve Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği ilgili örnekleme uygulanmıştır.

Ölçek formlarının geliştirilmesi ve yapılandırılması ile ilgili bir dizi çalışmalar yapılmıştır. İlk etapta, uzman görüşler sayesinde ölçeklerden uygun olmayan maddelerin elenmesi, görünüm ve içerik gerçekliliğinin sağlanması için kapsam geçerlilik çalışmaları yapılmıştır. Bir sonraki etapta, elektronik sporlar ile ilgilenen bireylere ulaşmak için ülke genelinde faaliyet gösteren üniversitelerin elektronik spor topluluklarının üyelerine, Twitch/Facebook/YouTube gibi elektronik sporlara yayın şansı tanıyan platform izleyicilerinin üyelerine çevrimiçi (online) şekilde ve ülkemizde gerçekleşen elektronik spor müsabakalarına katılım sağlayanlara ölçeklerin pilot çalışması için ulaşılmıştır. Elektronik sporlar ile ilgilenen bireyler genellikle Discord ve Twitch gibi platformları aktif olarak kullandığından ulaşım şekli yalnızca doğrudan değil aynı zamanda çevrimiçi şekilde gerçekleşmiştir. Ulaşılan bireylere geliştireceğimiz ölçek hakkında yaklaşık 10 dakikalık bir ön bilgilendirme yapılmasının ardından pilot çalışma uygulanmış ve bu bağlamda ölçeklerin geçerlilik ve güvenilirlik analizleri yapılmıştır.

Tablo 16. Ölçek Geliştirme Aşamaları (DeVellis, 2003)

Aşama	Amaç	Araştırma Yöntemi
Madde / Soru Havuzunun Oluşturulması	Kavramsal çerçevenin oluşturulması	Literatür taraması
	Yazım kurallarının düzenlenmesi	İçerik analizi-betimsel analizler
	Maddelerin önem derecelerinin belirlenmesi	Önem derecesi belirleme anketi
	Ölçekte yer alacak maddelerin üretilmesi	Literatürdeki ölçeklerden faydalanılarak maddeler türetilmesi
Ölçeğin Gerçekleştirilmesi ve Yapılandırılması	Uygun olmayan maddelerin elenmesi: Görünüm ve içerik geçerliliğinin sağlanması	Uzman görüşü
	Uygun olmayan maddelerin elenmesi: Geçerliliğin ölçümü	Pilot uygulama
	Ölçeğin güvenilirliğinin tespit edilmesi	Betimsel analizler ve güvenilirlik analizleri
Ölçeğin Son Şeklinin Verilmesi ve Değerlendirilmesi	Ölçeğin faktör yapısının geçerliliğinin değerlendirilmesi	Nihai uygulama – doğrulayıcı faktör analizi
	Ayrışım, benzeşim ve yordama geçerliliklerinin tespiti	Nihai uygulama – doğrulayıcı faktör analizi
	Ölçeğin güvenilirliğinin tespit edilmesi	Cronbach Alfa katsayısı

Espor Okuryazarlık, Esport Kariyer ve Esport Faaliyet Kalite Ölçeklerinin geliştirilebilmesi için ilgili konularla ilişkili olduğu tespit edilen literatürdeki ölçekler ve ölçek maddeleri incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda Esport Okuryazarlık Ölçeği için 55, Esport Kariyer Ölçeği için 57 ve Esport Faaliyet Kalite Ölçeği için de 49 maddeden oluşan soru havuzu oluşturulmuştur. Analizleri gerçekleştirmek için Esport Okuryazarlık Ölçeği için 487, Esport Kariyer Ölçeği için 479 ve Esport Faaliyet Kalite Ölçeği için de 480 örnekleme ulaşılarak veri toplama işlemi yaklaşık sekiz aylık bir sürede tamamlanmıştır. Örnekleme seçilirken üniversitelerin esport kulüplerinden, gençlik merkezlerinde bulunan esport merkezlerinden ve ulusal esport turnuvaları katılımcılarından destekler alınmıştır.

Maddelerin Kapsam Geçerliliğinin Belirlenmesi

Araştırmacı ölçek oluşturmadan önce madde havuzu oluştururken aynı zamanda araştırma yapacağı konu ile ilgili uzman kişilerin olduğu uzman havuzu oluşturması gerekmektedir. Oluşturulan maddeler önceden belirlenen alanında uzman kişilere gönderilerek maddeler hakkında geri dönüşler alınmalıdır. Uzmanlar soru havuzundaki maddelere “uygun”, “uygun ancak düzeltilmeli” veya “uygun değildir” şekilde geri dönüşler yaparak havuzdaki maddeleri değerlendirmelidir (Alisinanoğlu & Şimşek, 2013; Ateş Çobanoğlu-

lu, 2013). Alınan geri dönüşler sonrasında bir Kapsam Geçerlik Oranı ortaya çıkmaktadır. Kapsam Geçerlik Oranının hesaplanması eşitlik 1’de açıkça gösterilmiştir (Lawshe, 1975):

$$KGO = \frac{N_U - N/2}{N/2} \quad \text{veya} \quad KGO = \frac{N_U}{N/2} - 1 \quad (\text{Eşitlik 1})$$

Eşitlik 1’de yer alan ifadeler; KGO: Kapsam Geçerlik Oranı, : Soru havuzundaki maddeye “uygun” geri dönüşünü yapan uzman sayısı ve :Soru havuzundaki maddeye ilişkin geri dönüş sağlayan toplam uzman sayısı şeklindedir.

Eşitlik 1 formülünün uygulanması sonrasında ortaya çıkan sonuç -1 ile +1 arasında bir değer olmaktadır. Sonucun -1 çıkması durumunda ilgili maddeye mutlak ret kararı verilirken +1’e ise mutlak kabul kararı verilmektedir. Sonucun +1 çıkabilmesi için ilgili maddeye bütün uzmanların “uygun” geri dönüşü sağlaması gerekirken -1 çıkabilmesi için de bütün uzmanların “uygun değil” şeklinde geri dönüşte bulunmaları gerekmektedir. KGO değerinin tam olarak 0 (sıfır) veya sıfırın altında bir değer (negatif) olması durumunda da maddenin yeteri kadar kapsam geçerliliğinin olmadığı ve ilgili maddenin ölçek havuzundan çıkarılması gerektiğini anlamaktayız (Lawshe, 1975; Wilson, vd., 2012; Ayre & Scally 2014).

KGO değerleri yalnızca mutlak ret veya mutlak kabul haricinde aynı zamanda seçilen maddenin ölçek havuzunda olabilmesi için kaç uzman görüşüne ihtiyaç duyulduğunu da ortayan koyan göstergelerden biridir (Lawshe, 1975). Soru havuzundaki bir maddenin ölçege uygun olduğunu anlamak için yeterli uzman sayısını belirleme yöntemi Lawshe (1975), Wilson vd. (2012) ve Ayre ve Scally (2014)’in gerçekleştirdiği çalışmalar sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu sayede Tablo 17’de gösterildiği üzere 0,05 anlamlılık düzeyinde kritik KGO değerlerinin kaç olması gerektiği belirlenmiştir.

Tablo 17. *KGO’ların Minimum Kritik Değerleri*

Uzman Sayısı	Minimum Değer
5	1.000
6	1.000
7	1.000
8	0.750
9	0.778
10	0.800
11	0.636
12	0.667
13	0.538*
14	0.571

15	0.600
16	0.500
17	0.529
18	0.444
19	0.474
20	0.500

Kaynak: (Ayre ve Scally, 2014). *Mevcut Çalışma için KGO değeri, ($\alpha=0,005$).

Yapılan bu çalışmada geliştirilen Espor Okuryazarlık, Espor Kariyer ve Espor Faaliyetleri Kalite Ölçekleri için oluşturulan madde havuzu değerlendirmeleri için 13 adet alanında uzman olan kişiye gönderilmiştir. Uzman değerlendirmesi için oluşturulan formda:

- “1-Madde uygundur”,
- “2-Madde uygundur fakat düzeltilmeli” ve
- “3-Madde çıkarılmalı” şeklinde değerlendirme kriteri belirlenmiştir.

Tablo 17’ye göre 13 uzman görüşü bulunan çalışmamızın 0,05 anlamlılık düzeyinde KGO değerinin minimum 0,538 çıkması gerekmektedir. Tablo 18, Tablo 19 ve Tablo 20’de görüldüğü üzere geliştirilmesi hedeflenen üç ölçek için de oluşturulan madde havuzlarının tamamının belirlenen KGO değerinin üzerinde bulunmaktadır. Bu sebeple araştırmacı tarafından oluşturulan madde havuzlarında kapsam geçerlik oranı kapsamında havuzdan herhangi bir madde çıkarımı olmamıştır. İlgili tablolarında altında verilen genel indeks de belirlenen kat sayısının (0,538) üzerinde hesaplanmıştır.

Tablo 18. *Espor Okuryazarlık Ölçeğine Ait Maddelerin Uygun Görüş Veren Uzman Sayısı KGO Değerleri*

Madde No	Uygun görüş veren uzman sayısı	KGO Değeri	Madde No	Uygun görüş veren uzman sayısı	KGO Değeri
EOÖ1	11	0.692	EOÖ29	11	0.692
EOÖ2	10	0.538	EOÖ30	10	0.538
EOÖ3	13	1,000	EOÖ31	12	0.846
EOÖ4	12	0.846	EOÖ32	12	0.846
EOÖ5	13	1,000	EOÖ33	12	0.846
EOÖ6	11	0.692	EOÖ34	13	1,000
EOÖ7	12	0.846	EOÖ35	11	0.692
EOÖ8	13	1,000	EOÖ36	10	0.538
EOÖ9	12	0.846	EOÖ37	12	0.846
EOÖ10	13	1,000	EOÖ38	13	1,000

EOÖ11	11	0.692	EOÖ39	13	1,000
EOÖ12	13	1,000	EOÖ40	13	1,000
EOÖ13	10	0.538	EOÖ41	13	1,000
EOÖ14	10	0.538	EOÖ42	11	0.692
EOÖ15	13	1,000	EOÖ43	13	1,000
EOÖ16	11	0.692	EOÖ44	11	0.692
EOÖ17	12	0.846	EOÖ45	10	0.538
EOÖ18	12	0.846	EOÖ46	10	0.538
EOÖ19	10	0.538	EOÖ47	12	0.846
EOÖ20	11	0.692	EOÖ48	13	1,000
EOÖ21	13	1,000	EOÖ49	13	1,000
EOÖ22	12	0.846	EOÖ50	12	0.846
EOÖ23	12	0.846	EOÖ51	11	0.692
EOÖ24	11	0.692	EOÖ52	13	1,000
EOÖ25	10	0.538	EOÖ53	10	0.538
EOÖ26	12	0.846	EOÖ54	13	1,000
EOÖ27	12	0.846	EOÖ55	13	1,000
EOÖ28	11	0.692	-	-	-
Kapsam Geçerlik İndeksi (KGİ): 0,80680					

Tablo 19. *Espor Kariyer Ölçeğine Ait Maddelerin Uygun Görüş Veren Uzman Sayısı KGO Değerleri*

Madde No	Uygun görüş veren uzman sayısı	KGO Değeri	Madde No	Uygun görüş veren uzman sayısı	KGO Değeri
EKÖ1	13	1,000	EKÖ30	10	0,538
EKÖ2	13	1,000	EKÖ31	11	0,692
EKÖ3	12	0,846	EKÖ32	13	1,000
EKÖ4	10	0,538	EKÖ33	12	0,846
EKÖ5	11	0,692	EKÖ34	12	0,846
EKÖ6	11	0,692	EKÖ35	11	0,692
EKÖ7	12	0,846	EKÖ36	11	0,692
EKÖ8	13	1,000	EKÖ37	12	0,846
EKÖ9	11	0,692	EKÖ38	10	0,538
EKÖ10	11	0,692	EKÖ39	13	1,000
EKÖ11	12	0,846	EKÖ40	13	1,000
EKÖ12	13	1,000	EKÖ41	13	1,000
EKÖ13	13	1,000	EKÖ42	11	0,692
EKÖ14	10	0,538	EKÖ43	10	0,538

EKÖ15	10	0,538	EKÖ44	12	0,846
EKÖ16	12	0,846	EKÖ45	13	1,000
EKÖ17	13	1,000	EKÖ46	13	1,000
EKÖ18	11	0,692	EKÖ47	11	0,692
EKÖ19	11	0,692	EKÖ48	13	1,000
EKÖ20	12	0,846	EKÖ49	11	0,692
EKÖ21	12	0,846	EKÖ50	13	1,000
EKÖ22	12	0,846	EKÖ51	10	0,538
EKÖ23	10	0,538	EKÖ52	10	0,538
EKÖ24	13	1,000	EKÖ53	12	0,846
EKÖ25	11	0,692	EKÖ54	12	0,846
EKÖ26	12	0,846	EKÖ55	11	0,692
EKÖ27	13	1,000	EKÖ56	13	1,000
EKÖ28	13	1,000	EKÖ57	12	0,846
EKÖ29	10	0,538	-	-	-
Kapsam Geçerlik İndeksi (KGİ): 0,80277					

Tablo 20. *Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeğine Ait Maddelerin Uygun Görüş Veren Uzman Sayısı KGO Değerleri*

Madde No	Uygun görüş veren uzman sayısı	KGO Değeri	Madde No	Uygun görüş veren uzman sayısı	KGO Değeri
EFKÖ1	13	1,000	EFKÖ26	12	0,846
EFKÖ2	13	1,000	EFKÖ27	11	0,692
EFKÖ3	12	0,846	EFKÖ28	13	1,000
EFKÖ4	10	0,538	EFKÖ29	11	0,692
EFKÖ5	10	0,538	EFKÖ30	10	0,538
EFKÖ6	11	0,692	EFKÖ31	12	0,846
EFKÖ7	12	0,846	EFKÖ32	10	0,538
EFKÖ8	13	1,000	EFKÖ33	10	0,538
EFKÖ9	11	0,692	EFKÖ34	12	0,846
EFKÖ10	11	0,692	EFKÖ35	13	1,000
EFKÖ11	13	1,000	EFKÖ36	13	1,000
EFKÖ12	12	0,846	EFKÖ37	12	0,846
EFKÖ13	12	0,846	EFKÖ38	12	0,846
EFKÖ14	12	0,846	EFKÖ39	11	0,692
EFKÖ15	11	0,692	EFKÖ40	11	0,692
EFKÖ16	10	0,538	EFKÖ41	11	0,692
EFKÖ17	13	1,000	EFKÖ42	10	0,538
EFKÖ18	12	0,846	EFKÖ43	13	1,000

EFKÖ19	10	0,538	EFKÖ44	12	0,846
EFKÖ20	11	0,692	EFKÖ45	12	0,846
EFKÖ21	13	1,000	EFKÖ46	11	0,692
EFKÖ22	13	1,000	EFKÖ47	10	0,538
EFKÖ23	12	0,846	EFKÖ48	12	0,846
EFKÖ24	13	1,000	EFKÖ49	11	0,692
EFKÖ25	13	1,000	-	-	-
Kapsam Geçerlik İndeksi (KGI): 0,79257					

Açımlayıcı Faktör Analizi (AFA)

Açımlayıcı faktör analizi, madde havuzunda yer alan maddelerin (çok sayıdaki maddelerin) miktarını azaltarak az sayıda birer anlamlı yapıya dönüştürmeyi hedefleyen istatistiksel bir analiz yöntemidir (Büyüköztürk, 2002). Genel olarak geliştirilecek olan ölçekte yer alan maddelerin birer küme halinde faktörlere dağıtan ve ilgili faktörle olan ilişkisine bağlı yük değerlerinin yüksek olması önemli bir unsurdur. Faktörün yapısını ölçen maddeler, o faktördeki yüksek yük değeri olan maddelerden oluşmaktadır. Maddelerin faktör yük değerlerinin genellikle 0,45'in üzerinde olması hedeflenmektedir. Ancak faktör yük değeri 0,30 olarak da kabul edilebilir (Tabachnick & Fidell, 1989; Kline, 1994).

Açımlayıcı faktör analizi uygulanırken ilk olarak KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) ve Bartlett Küresellik testleri yapılarak ölçeğin açımlayıcı faktör analizine uygunluğu incelenmelidir. İlgili testlerde, KMO değerinin 0,60'dan büyük, Bartlett Küresellik testinin de olasılık değerinin (p) 0,005'ten küçük olması hedeflenmektedir. Bu değerlerin sağlanması ölçeğin açımlayıcı faktör analizi için uygun olduğuna dair birer göstergedir (Büyüköztürk, 2002). Araştırmamızın KMO ve Bartlett Küresellik Testi sonuçları Tablo 21'de gösterilmiştir.

Tablo 21. *KMO ve Bartlett Küresellik Testi Sonuçları*

Espor Okuryazarlık Ölçeği		
Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Örneklem Yeterliliği		0,862
	Ki-kare Değeri	1326,48
Bartlett Küresellik Testi	Serbestlik Derecesi	36
	ρ	0,000
Espor Kariyer Ölçeği		
Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Örneklem Yeterliliği		0,923
	Ki-kare Değeri	2626,29
Bartlett Küresellik Testi	Serbestlik Derecesi	55
	ρ	0,000

Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği

Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Örneklem Yeterliliği		0,888
	Ki-kare Değeri	1379,94
Bartlett Küresellik Testi	Serbestlik Derecesi	36
	ρ	0,000

Tablo 21’de görülceği üzere geliştirilmesi hedeflenen Espor Okuryazarlık, Espor Kariyer ve Espor Faaliyetleri Kalite Ölçekleri Açıklayıcı Faktör Analizi yapılmaya uygundur. Her bir ölçeğin de KMO değerleri 0,60 değerinden yüksek olmasıyla beraber Bartlett Küresellik Testi sonuçları da anlamlı çıkmıştır.

Tablo 22. *Espor Okuryazarlık Ölçeği Açıklayıcı Faktör Analizi Sonuçları*

Maddeler	FAK1 (Teknik Bilgi)	FAK2 (Genel Bilgi)
EOÖ39	0,756	
EOÖ38	0,741	
EOÖ40	0,729	
EOÖ41	0,728	
EOÖ8	0,657	
EOÖ12		0,816
EOÖ21		0,742
EOÖ3		0,703
EOÖ10		0,622
Açıklanan Varyans (%)	31,302	25,708
Açıklanan Toplam Varyans (%)	57,010	

KMO ve Bartlett Küresellik Testi sonuçlarından yola çıkarak her bir ölçek için Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) uygulanmıştır. AFA analizi için 0,10’dan daha düşük değerler binişik ölçek maddeleri kabul edilerek analiz dışında bırakılmıştır. AFA analizi sonucunda Tablo 22’de görüldüğü üzere iki faktörlü bir yapı tespit edilmiştir. Faktör1 (Teknik Bilgi) alt boyutundan EOÖ39, EOÖ38, EOÖ40, EOÖ41 ve EOÖ8 nolu maddeler ile Faktör2 (Genel Bilgi) alt boyutundan EOÖ12, EOÖ21, EOÖ3 ve EOÖ10 nolu maddeler haricinde diğer maddeler analizden çıkarılmış ve kalan maddeler ile açıklayıcı faktör analizi tekrarlanmıştır. Tekrarlama sonrasında ise Espor Okuryazarlık ölçeğinin açıklanan toplam varyansı 57,010 bulunmuştur. Scherer vd. (1988), sosyal bilimler alanında açıklanan toplam varyansın 40-60 arası kabul edilebilir olduğunu belirtmektedir (Akt: Tavşancıl, 2005).

FAK1 ve FAK2’ye ait maddelerin yük değerleri 0.622-0.816 arasında değişim göstermektedir. Bu durum maddelerin faktörleri anlamlı bir şekilde ölçtüğünün göstergesidir.

Espor okuryazarlığı düzeyi belirlenmesinde en önemli faktörlerden birisi bilgi birikimidir. Madde havuzundaki soruların niteliği incelediğinde FAK1 ve FAK2 alt boyutlarının katılımcıların bilgi düzeyleri ile alakalı olduğu anlaşılmaktadır. Maddelerin özellikleri ve nitelikleri kapsamında FAK1 alt boyutu altında yer alan maddelerin genellikle esporun teknik yönüne vurgu yapılırken FAK2 alt boyutu altında yer alan maddelerin daha genel olarak espora bakış kazandırdığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda FAK1 alt boyutu Teknik Bilgi olarak isimlendirilirken FAK2 alt boyutu da Genel bilgi olarak adlandırılmıştır.

Tablo 23. Espor Kariyer Ölçeği Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Maddeler	FAK1 (Farkındalık)	FAK2 (Kariyer Beklentisi)
EKÖ39	0,776	
EKÖ50	0,765	
EKÖ27	0,731	
EKÖ40	0,725	
EKÖ12	0,714	
EKÖ28	0,670	
EKÖ8		0,817
EKÖ46		0,778
EKÖ41		0,773
EKÖ13		0,771
EKÖ45		0,770
Açıklanan Varyans (%)	32,539	31,195
Açıklanan Toplam Varyans (%)	63,734	

AFA analizi sonucunda Tablo 23’de görüldüğü üzere iki faktörlü bir yapı tespit edilmiştir. Faktör1 (Farkındalık) alt boyutundan EKÖ39, EKÖ50, EKÖ40, EKÖ27, EKÖ40, EKÖ12 ve EKÖ12 nolu maddeler ile Faktör2 (Kariyer Beklentisi) alt boyutundan EKÖ8, EKÖ46, EKÖ41, EKÖ13 ve EKÖ45 nolu maddeler haricinde diğer maddeler analizden çıkarılmış ve kalan maddeler ile açımlayıcı faktör analizi tekrarlanmıştır. Tekrarlama sonrasında ise Espor Kariyer ölçeğinin açıklanan toplam varyansı 63,734 bulunmuştur. FAK1 ve FAK2’ye ait maddelerin yük değerleri 0.670-0.817 arasında değişim göstermektedir. Bu durum maddelerin faktörleri anlamlı bir şekilde ölçtüğünün göstergesidir.

Esporda kariyer planlanması etkileyen faktörler arasında farkındalık ve beklenti kavramları yer almaktadır (Anafarta, 2001). Maddelerin özellikleri ve nitelikleri kapsamında FAK1 alt boyutu altında yer alan maddelerin genellikle esporda kariyer imkanlarının farkındalığı yönüne vurgu yapılırken FAK2 alt boyutu altında yer alan maddelerin ise espor alanındaki kariyer beklentikleri doğrultusunda olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda FAK1 alt boyutu Farkındalık olarak isimlendirilirken FAK2 alt boyutu da Kariyer Beklentisi olarak adlandırılmıştır.

Tablo 24. *Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları*

Maddeler	FAK1 (Çevre)	FAK2 (Sosyal Etkileşim)
EFKÖ2	0,771	
EFKÖ20	0,759	
EFKÖ25	0,731	
EFKÖ22	0,705	
EFKÖ24		0,814
EFKÖ21		0,718
EFKÖ43		0,651
EFKÖ11		0,591
EFKÖ1		0,586
Açıklanan Varyans (%)	29,043	28,457
Açıklanan Toplam Varyans (%)	57,500	

Gerçekleştirilen AFA analizi sonucunda Tablo 24’de görüldüğü üzere iki faktörlü bir yapı tespit edilmiştir. Faktör1 (Çevre) alt boyutundan EFKÖ2, EFKÖ20, EFKÖ25 ve EFKÖ22 nolu maddeler ile Faktör2 (Sosyal Etkileşim) alt boyutundan EFKÖ24, EFKÖ21, EFKÖ43, EFKÖ11 ve EFKÖ1 nolu maddeler haricinde diğer maddeler analizden çıkarılmış ve kalan maddeler ile açımlayıcı faktör analizi tekrarlanmıştır. Tekrarlama sonrasında ise Esport Kariyer ölçeğinin açıklanan toplam varyansı 57,500 bulunmuştur. FAK1 ve FAK2’ye ait maddelerin yük değerleri 0.586-0.814 arasında değişim göstermektedir. Bu durum maddelerin faktörleri anlamlı bir şekilde ölçtüğünün göstergesidir.

Esport faaliyetleri kalite algısının belirlenmesinde çevresel faktörler önemli bir yere sahiptir. Aynı zamanda spor etkinlikleri bireyler için birer sosyal etkileşim fırsatı da yaratmaktadır. Maddelerin özellikleri ve nitelikleri kapsamında FAK1 alt boyutu altında yer alan maddelerin genellikle esport etkinliklerinin çevresel yönüne vurgu yapılırken FAK2 alt boyutu altında yer alan maddelerin daha genel olarak sosyal etkileşim üzerine olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda FAK1 alt boyutu Çevre olarak isimlendirilirken FAK2 alt boyutu da Sosyal Etkileşim olarak adlandırılmıştır.

Doğrulamalı Faktör Analizi (DFA)

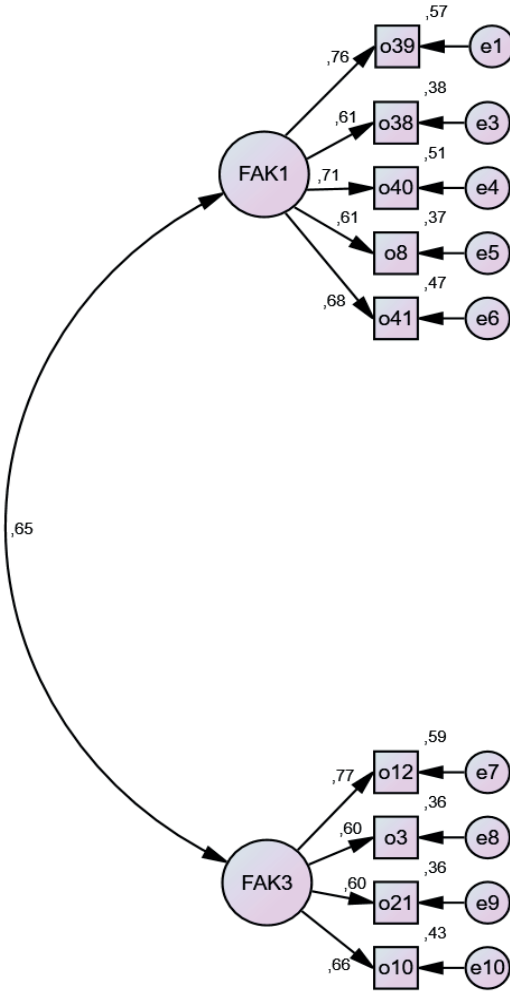
Doğrulamalı faktör analizinin amacı, daha önceden tespit edilmiş ve ayarlanmış yapıların toplanan verilerle doğrulamaktır. Geniş bir ifadeyle doğrulamalı faktör analizi, bir takım teorik temeller neticesinde elde edilen değişkenlerin ve bu değişkenlerle oluşturulan faktörlerin gerçekte ne derecede uyumlu olduğunu değerlendiren bir analiz yöntemidir. Açımlayıcı faktör analizinde herhangi bir beklenti olmadan değişkenlerin veya maddelerin faktörler altında

kurgulandığını görmekteyiz. Ancak doğrulayıcı faktör analizinde değişkenler ve altında oldukları faktörlerin belirli olması ve bu değişkenlerin buldukları faktörlere uyumlu olup olmadığını sınavan bir analiz yöntemidir (Sümer, 2009). Aslında doğrulayıcı faktör analizi açılımlayıcı faktör analizin sağlamsını gerçekleştiren bir analiz olduğunu söyleyebiliriz.

Doğrulayıcı faktör analizi uygulanırken uyum indekslerinden faydalanılmaktadır. Uyum indeksleri, teorik çerçevede kurulan model ile elde edilen veriler arasındaki uyumu değerlendirmektedir. Tek bir uyum indeksten yararlanılması analizin doğruluğu açısından sakıncalıdır. Uyum indeklerinin güçlü ve zayıf yönlerinin olması sebebiyle birden fazla uyum indeksinin kullanılması tavsiye edilmektedir. Literatürde sıklıkla kullanılan uyum indeksleri de “Ki-Kare Uyum Testi (Chi-Square Goodness)”, “İyilik Uyum İndeksi (Goodness of Fit Index, GFI)”, “Düzeltilmiş İyilik Uyum İndeksi (Adjusted Goodness of Fit Index, AGFI)”, “Karşılaştırmalı Uyum İndeksi (Comparative Fit Index, CFI)”, “Normlaştırılmış Uyum İndeksi (Normed Fit Index, NFI) “ve “Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü’ dür (Root Mean Square Error of Approximation, RMSEA)” şeklindedir (Cole, 1987; Sümer, 2000).

Belirlenen uyum indeksleri kullanılarak Espor Okuryazarlık, Espor Kariyer ve Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeklerine ait maddelerin doğrulayıcı faktör analizine ilişkin değerleri gösteren path diyagramları ve ölçüm modeli sonuçları ise aşağıdaki şekillerde ve tablolarda verilmiştir. İlgili şekiller ve tablolara göre; standardize edilmiş yükler ve her bir değişkenin korelasyon katsayıları gösterilmektedir. Yapılan analizler sonucunda tüm maddelerin korelasyon katsayılarının 0,60 ile 0,77 arasında değerler alarak hedeflenen 0,50’nin üzerinde olduğu görülmüş ve sonuçlardan elde edilen t değerleri kapsamında da ortaya çıkan t değerlerinin 1,92’den yüksek olduğu (Karahana, 2017) tespit edilerek ölçeklerin 0,05 anlamlılık düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir.

Şekil 18. *Espor Okuryazarlık Ölçeğine Ait Standardize Edilmiş Yol Katsayılarını Gösteren Path Diyagramı*



CMIN=66,826; DF=26; $p=,000$; CMIN/DF=2,570, RMSEA=,057; GFI=,972; CFI=,969

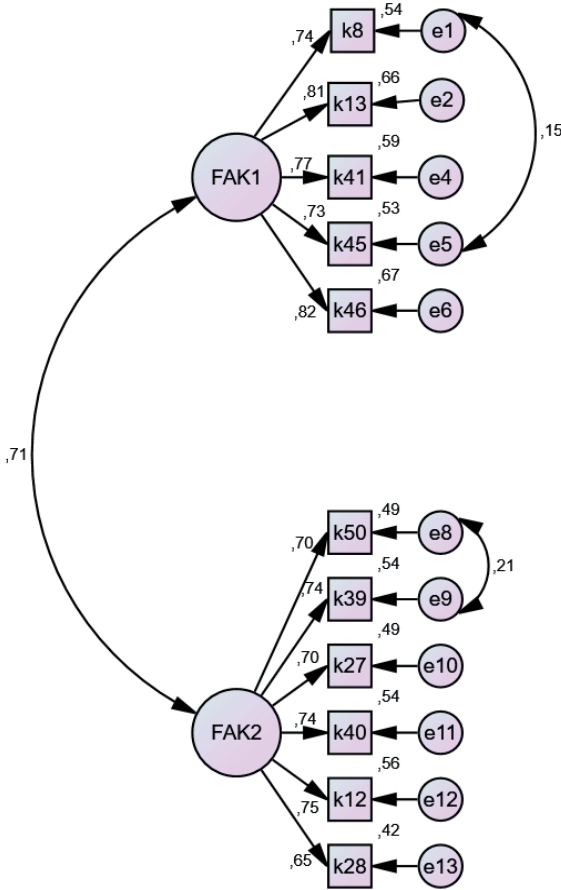
Tablo 25. Espor Okuryazarlık Ölçeği İçin Ölçüm Modeli Sonuçları

Madde	Faktör Yüğü	t-deęeri
EOÖ39	0,76	-----
EOÖ38	0,61	12,360
EOÖ40	0,71	14,264
EOÖ41	0,68	12,253
EOÖ8	0,61	13,694
EOÖ12	0,77	-----
EOÖ21	0,60	11,475
EOÖ3	0,60	11,383
EOÖ10	0,66	12,303

Tablo 26. Espor Okuryazarlık Ölçeęi İçin Ölçüm Modeli Uyum İyilięi Deęerleri

İndeksler	Araştırmamın Uyum İyilięi Deęerleri	Mükemmel Uyum İyilięi Deęerleri*	Kabul Edilebilir Uyum İyilięi Deęerleri**	Kaynaklar
	2,570**	$0 \leq \chi^2/df \leq 2$	$2 \leq \chi^2/df \leq 5$	“Tabachnick & Fidell, 2007; Kline, 2010; Rezaei vd., 2020”
RMSEA	0,057**	$0.00 \leq RMSEA \leq 0.05$	$0.05 \leq RMSEA \leq 0.08$	“Hooper vd., 2008; Sumer, 2000; Brown, 2015”
GFI	0,972*	$0.95 \leq GFI \leq 1.00$	$0.90 \leq GFI \leq 0.95$	“Hu & Bentler, 1999; Marsh vd., 2006; Hooper vd., 2008; Lei vd., 2017”
AGFI	0,951*	$0.90 \leq AGFI \leq 1.00$	$0.85 \leq AGFI \leq 0.90$	“Hu ve Bentler, 1999; Seęer, 2013; Aksu vd., 2017”
CFI	0,969*	$0.95 \leq CFI \leq 1.00$	$0.90 \leq CFI \leq 0.95$	“Hu & Bentler, 1999; Sumer, 2000; Tabachnick ve Fidell, 2007”
NFI	0,950*	$0.95 \leq NFI \leq 1.00$	$0.90 \leq NFI \leq 0.95$	“Marsh vd., 2006; Çokluk vd., 2012; Erkorkmaz vd., 2013; Aksu vd., 2017”
IFI	0,969*	$0.95 \leq IFI \leq 1.00$	$0.90 \leq IFI \leq 0.95$	“Erkorkmaz vd., 2013; Aksu vd., 2017”
SRMR	0,0356*	$0.00 \leq SRMR \leq 0.05$	$0.05 \leq SRMR \leq 0.10$	“Marsh vd., 2006; Sumer, 2000; Lei vd., 2017”

Şekil 19. *Espor Kariyer Ölçeğine Ait Standardize Edilmiş Yol Katsayılarını Gösteren Path Diyagramı*



CMIN=78,807; DF=41; p=,000; CMIN/DF=1,922, RMSEA=,044; GFI=,972; CFI=,985

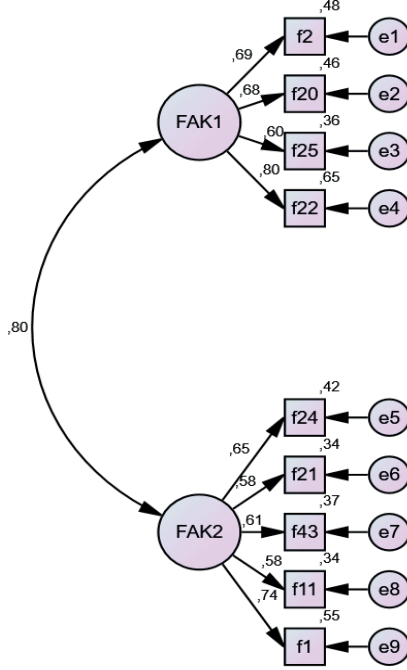
Tablo 27. Espor Kariyer Ölçeği İçin Ölçüm Modeli Sonuçları

Madde	Standartlaştırılmış Yol Katsayıları (R)	t-değerleri
EKÖ39	0,74	16,404
EKÖ50	0,70	-----
EKÖ27	0,70	13,756
EKÖ40	0,74	14,311
EKÖ12	0,75	14,509
EKÖ28	0,65	12,803
EKÖ8	0,74	-----
EKÖ46	0,73	17,119
EKÖ41	0,77	16,079
EKÖ13	0,81	16,966
EKÖ45	0,73	16,704

Tablo 28. Espor Kariyer Ölçeği İçin Ölçüm Modeli Uyum İyiliği Değerleri

İndeksler	Araştırmanın Uyum İyiliği Değerleri	Mükemmel Uyum İyiliği Değerleri*	Kabul Edilebilir Uyum İyiliği Değerleri**	Kaynaklar
	1,922*	$0 \leq \chi^2/df \leq 2$	$2 \leq \chi^2/df \leq 5$	“Tabachnick & Fidell, 2007; Kline, 2010; Rezaei vd., 2020”
RMSEA	0,044*	$0.00 \leq RMSEA \leq 0.05$	$0.05 \leq RMSEA \leq 0.08$	“Hooper vd., 2008; Sumer, 2000; Brown, 2015”
GFI	0,972*	$0.95 \leq GFI \leq 1.00$	$0.90 \leq GFI \leq 0.95$	“Hu & Bentler, 1999; Marsh vd., 2006; Hooper vd., 2008; Lei vd., 2017”
AGFI	0,954*	$0.90 \leq AGFI \leq 1.00$	$0.85 \leq AGFI \leq 0.90$	“Hu & Bentler, 1999; Seçer, 2013; Aksu vd., 2017”
CFI	0,985*	$0.95 \leq CFI \leq 1.00$	$0.90 \leq CFI \leq 0.95$	“Hu & Bentler, 1999; Sumer, 2000; Tabachnick ve Fidell, 2007”
NFI	0,970*	$0.95 \leq NFI \leq 1.00$	$0.90 \leq NFI \leq 0.95$	“Marsh vd., 2006; Çokluk vd., 2012; Erkorkmaz vd., 2013; Aksu vd., 2017”
IFI	0,986*	$0.95 \leq IFI \leq 1.00$	$0.90 \leq IFI \leq 0.95$	“Erkorkmaz vd., 2013; Aksu vd., 2017”
SRMR	0,024*	$0.00 \leq SRMR \leq 0.05$	$0.05 \leq SRMR \leq 0.10$	“Marsh vd., 2006; Sumer, 2000; Lei vd., 2017”

Şekil 20. *Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeğine Ait Standardize Edilmiş Yol Katsayılarını Gösteren Path Diyagramı*



CMIN=75,535; DF=26; p=,000; CMIN/DF=2,905, RMSEA=,063; GFI=,966;CFI=,963

Tablo 29. Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği İçin Ölçüm Modeli Sonuçları

Madde	Standartlaştırılmış Yol Katsayıları (R)	t-değerleri
EFKÖ2	0,70	-----
EFKÖ20	0,68	12,834
EFKÖ25	0,60	11,565
EFKÖ22	0,80	14,535
EFKÖ24	0,65	-----
EFKÖ21	0,58	10,523
EFKÖ43	0,61	10,900
EFKÖ11	0,58	10,544
EFKÖ1	0,74	12,565

Tablo 30. Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği İçin Ölçüm Modeli Uyum İyiliği Değerleri

İndeksler	Araştırmanın Uyum İyiliği Değerleri	Mükemmel Uyum İyiliği Değerleri*	Kabul Edilebilir Uyum İyiliği Değerleri**	Kaynaklar
	2,905**	$0 \leq \chi^2/df \leq 2$	$2 \leq \chi^2/df \leq 5$	"Tabachnick & Fidell, 2007; Kline, 2010; Rezaei vd., 2020"
RMSEA	0,063**	$0.00 \leq RMSEA \leq 0.05$	$0.05 \leq RMSEA \leq 0.08$	"Hooper vd., 2008; Sumer, 2000; Brown, 2015"
GFI	0,966*	$0.95 \leq GFI \leq 1.00$	$0.90 \leq GFI \leq 0.95$	"Hu & Bentler, 1999; Marsh vd., 2006; Hooper vd., 2008; Lei vd., 2017"
AGFI	0,941*	$0.90 \leq AGFI \leq 1.00$	$0.85 \leq AGFI \leq 0.90$	"Hu & Bentler, 1999; Seçer, 2013; Aksu vd., 2017"
CFI	0,963*	$0.95 \leq CFI \leq 1.00$	$0.90 \leq CFI \leq 0.95$	"Hu & Bentler, 1999; Sumer, 2000; Tabachnick ve Fidell, 2007"
NFI	0,946*	$0.95 \leq NFI \leq 1.00$	$0.90 \leq NFI \leq 0.95$	"Marsh vd., 2006; Çokluk vd., 2012; Erkorkmaz vd., 2013; Aksu vd., 2017"
IFI	0,964*	$0.95 \leq IFI \leq 1.00$	$0.90 \leq IFI \leq 0.95$	"Erkorkmaz vd., 2013; Aksu vd., 2017"
SRMR	0,038*	$0.00 \leq SRMR \leq 0.05$	$0.05 \leq SRMR \leq 0.10$	"Marsh vd., 2006; Sumer, 2000; Lei vd., 2017"

Tablo 31. Cronbach Alpha Güvenilirlik Katsayıları

	Madde Sayısı	Cronbach α
Espor Okuryazarlık Ölçeği	9	0,834
Teknik Bilgi	5	0,806
Genel Bilgi	4	0,746
Espor Kariyer Ölçeği	11	0,904
Farkındalık	6	0,864
Kariyer Beklentisi	5	0,884
Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği	9	0,846
Çevre	4	0,788
Sosyal Etkileşim	5	0,771

Tablo 31’de araştırma kapsamında geliştirilen ölçeklerin ve alt boyutlarının güvenilirlik sonuçları verilmiştir. Espor Okuryazarlık Ölçeği açısından bakıldığında; Teknik Bilgi boyutuna ait Cronbach Alpha katsayısı .806, Genel Bilgi boyutunun Cronbach Alpha katsayısı .746 ve ilgili ölçeğin Cronbach Alpha katsayısının .834 olduğu görülmektedir.

Espor Kariyer Ölçeği açısından bakıldığında; Farkındalığa ait Cronbach Alpha katsayısı .864, Kariyer Beklentisi boyutunun Cronbach Alpha katsayısı .884 ve ölçeğin Cronbach Alpha katsayısının .904 olduğu görülmektedir.

Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği açısından bakıldığında; Çevreye ait Cronbach Alpha katsayısının .788, Sosyal Etkileşim boyutunun Cronbach Alpha katsayısı .771 ve ölçeğin Cronbach Alpha katsayısının .846 olduğu görülmektedir. Cronbach’s Alpha değerinin en az 0,70 olması gerekmekte, bu eşik değer ölçek geliştirme çalışmalarında gerektiğinde 0.60’a da çekilebilmektedir (Gürbüz & Şahin, 2014). Elde edilen tüm Cronbach α değerlerinin 0,70’in üzerinde değer aldığı tespit edilerek ölçeklerin güvenilir olduğu görülmektedir.

Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında elde edilen veriler IBM SPSS 22 paket yazılımı aracılığıyla elektronik ortama aktarılarak istatistiksel analizler gerçekleştirilmiştir. İlk olarak demografik değişkenlere ilişkin frekans analizi yapılmış sonrasında verilerin normal dağılımı basıklık (Kurtosis) ve çarpıklık (Skewness) katsayılarıyla hesaplanmış, verilerin normal dağıldığı tespit edilmiştir. Verilerin karşılaştırılmasında ikili gruplarda bağımsız örneklem t-testi, üç ve daha üzeri gruplarda tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Gruplar arasındaki farkın kaynağını belirlemek için Hochberg’s GT2 ve Games-Howell Post-Hoc testlerinden faydalanılmıştır.

Varyansların eşitliği sağlanıyorsa en sık kullanılan Post-Hoc testi Tukey testidir (Kalaycı, 2014; Karagöz, 2016; Morgan vd., 2004; Pallant, 2020). An-

cak Tukey testi, grup büyüklüklerinin (hücre sayısı) eşit olması varsayımına dayanmaktadır. Gruplar büyüklükleri arasındaki farklar büyüdüğünde ise Scheffe veya Hochberg's GT2 testlerinin kullanılması önerilmektedir (Akbulut, 2010; Can, 2014; Field, 2018; Seçer, 2015). Varyansların eşitliği sağlanmıyor ise Tamhane's T2 veya Games-Howell testi yapılmalıdır (Akbulut, 2010; Bayram, 2009; Karagöz, 2016; Field, 2018; Morgan vd., 2004).

Okuryazarlık, kariyer ve faaliyet kalite değişkenleri arasındaki ilişki için normal dağılan verilere uygun olan Pearson Korelasyon analizi yapılmıştır. Anlam düzeyi $p < 0.05$ ve güven aralığı %95 kabul edilmiştir.

Tablo 32. İlişki Şiddeti ve Değer Aralığı (Akgül ve Çevik, 2003)

İlişki	Değer Aralığı
Çok Zayıf	$0 < r \leq 0,24$
Zayıf	$0,25 < r \leq 0,49$
Orta	$0,50 < r \leq 0,69$
Kuvvetli	$0,70 < r \leq 0,89$
Çok Kuvvetli	$0,90 < r \leq 1$

Araştırmanın değişkenlere ilişkin araştırma sorularının test edilmesi için değişkenler arasındaki ilişkinin yönünü, derecesini ve önemini ortaya koyan bir istatistiksel yöntem korelasyon analizidir. İlişkinin yönü ve derecesi korelasyon katsayısı (r) ile gösterilmiştir. Bu değer -1 ile +1 arasında değişmektedir. Değer -1'e yakınsa değişkenler arasında olumsuz, +1'e yakınsa olumlu bir ilişki olduğu anlamı çıkarılmaktadır. Bu değer sıfıra (0) yakın değerler alıyorsa iki değişken bir ilişkinin varlığından söz edilememektedir. Değişkenler oransal ya da aralıklı ölçek ile elde edildiği ve normal dağılım gösterdiği için Pearson Korelasyon analizi yapılmıştır (Tabachnick & Fidell, 2001). Korelasyon katsayılarına göre ilişkinin şiddeti ve değer aralıkları Tablo 32'de belirtilmiştir (Akgül & Çevik, 2003).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Bulgular

Demografik Değişkenler

Araştırma örnekleminde 472 (%97.5) erkek, 12 (%2.5) kadın birey yer almıştır. Örneklemin yaş ortalaması 21.85'dir. Örneklemin %51.2'si üniversite mezunu, %39.6'sı lise mezunu, %5'i ilköğretim mezunu iken %4.1'i de lisansüstü (yüksek lisans veya doktora) mezunudur. Örneklemin %62'si kendini orta düzey mensubu olarak tanımlarken %36.4'ü düşük ve %1.7'si de yüksek gelir düzeyine sahip bireyler olarak tanımlanmıştır. Örneklemin %97.3'ünün espor lisansı bulunmazken %2.7'si de lisanslı espor oyuncudur. Son olarak örneklem ortalama olarak haftanın 4 günü espor oyunlarıyla vakit geçirirken günlük ortalama 3.27 saat vakit harcamaktadır.

Tablo 33. Demografik Değişkenlerin Frekans Analizi Sonuçları

Değişken	Kategori	n	%	x
Cinsiyet	Kadın	12	2.5	
	Erkek	472	97.5	
Yaş	-	-	-	21.85
Eğitim Durumu	İlköğretim Mezunu	24	5.0	
	Lise Mezunu	248	51.2	
	Lisans Mezunu	192	39.6	
	Lisansüstü Mezunu	20	4.1	
Algılanan Gelir Durumu	Düşük	176	36.4	
	Orta	300	62.0	
	Yüksek	8	1.7	
Lisans Durumu	Evet	13	2.7	
	Hayır	471	97.3	
Günlük Espor oyunlarında geçirilen süre (saat)	-	-	-	3.27
Haftalık Espor oyunlarında geçirilen süre (gün)	-	-	-	4

Normallik Dağılımına İlişkin Bulgular

İstatiksel analizlerde, normal dağılım varsayımını gerektiren parametrik testler kullanıldığı için elimizde veriler normal dalğıım gösterip göstermediğinin bilinmesi araştırmanın sonrasındaki analizler için önem arz etmektedir (Büyükoztürk, 2002; Bursal, 2019). Basıklık (Kurtosis) ve çarpıklık (Skewness)

katsayıları -1,5 ve +1,5 aralığında olduğunda bu durum verilerin normal dağıldığına işaret eder (Tabachnick & Fidell, 2001). Araştırmamızda kullandığımız ölçek maddelerinin çarpıklık ve basıklık değerleri Tablo 34 ve 35’de gösterilmiştir.

Tablo 34. *Normallik Varsayım Analizi Sonuçları*

Maddeler	Skewness	Kurtosis	Sig.	Maddeler	Skewness	Kurtosis	Sig.
EOÖ1	-,729	,096	0,000	EKÖ7	-,139	-1,081	0,000
EOÖ2	-,816	-,143	0,000	EKÖ8	-,087	-1,235	0,000
EOÖ3	-1,076	,572	0,000	EKÖ9	-,073	-1,130	0,000
EOÖ4	-,873	,116	0,000	EKÖ10	,283	-1,020	0,000
EOÖ5	-,686	-,433	0,000	EKÖ11	-,259	-,996	0,000
EOÖ6	-,811	,328	0,000	EFKÖ1	-,702	,051	0,000
EOÖ7	-,787	-,066	0,000	EFKÖ2	-1,138	,905	0,000
EOÖ8	-,490	-,065	0,000	EFKÖ3	-1,071	,781	0,000
EOÖ9	-,987	,632	0,000	EFKÖ4	-1,068	,977	0,000
EKÖ1	-,679	,400	0,000	EFKÖ5	-1,067	1,049	0,000
EKÖ2	-,874	,229	0,000	EFKÖ6	-1,184	1,290	0,000
EKÖ3	-1,099	,699	0,000	EFKÖ7	-1,203	1,188	0,000
EKÖ4	-,936	,395	0,000	EFKÖ8	-1,171	,905	0,000
EKÖ5	-,948	,504	0,000	EFKÖ9	-1,387	,575	0,000
EKÖ6	-,785	-,328	0,000				

EOÖ: Espor Okuryazarlık Ölçeği; Espor Kariyer Ölçeği; EKÖ Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği; EFKÖ

Tablo 35. *Normallik Varsayım Analizi Sonuçları*

	n	Ortalama	Std. Sapma	Çarpıklık	Basıklık
Espor Okuryazarlık Ölçeği	484	34,12	,363	-,845	,806
Espor Kariyer Ölçeği	484	37,55	,451	-,362	,030
Espor Faaliyet Kalite Ölçeği	484	35,36	,367	-1,255	1,234

Tablo 35 incelendiğinde araştırmada kullanılan ölçeklerin maddelerinin çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinin -1.5 ve +1.5 aralığında olduğu ve dağılımın normal olduğu görülmektedir.

Araştırma Sorularına Göre Bulgular

Tablo 36. *Cinsiyet Değişkenine Göre Espor Okuryazarlık Düzeylerinin Karşılaştırılması*

		n	\bar{x}	ss	t	p	
Espor Okuryazarlık Ölçeği	Teknik Bilgi	Erkek	472	18,86	1,405	-1,520	,129
		Kadın	12	21,00	1,010		
	Genel Bilgi	Erkek	472	15,22	1,042	,531	,595
		Kadın	12	14,67	,770		
	Toplam	Erkek	472	34,08	,370	-,677	,499
		Kadın	12	35,67	1,583		

*($p<0.05$), **($p<0.01$)

Tablo 36 incelendiğinde katılımcıların cinsiyet değişkenine göre Espor Okuryazarlık Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarından aldıkları puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 37. *Cinsiyet Değişkenine Göre Espor Kariyer Planlamasının Karşılaştırılması*

		n	\bar{x}	ss	t	p	
Espor Kariyer Ölçeği	Farkındalık	Erkek	472	22,75	1,522	- 2,54	,020*
		Kadın	12	24,00	,490		
	Kariyer Beklentisi	Erkek	472	14,80	1,743	,839	,402
		Kadın	12	13,33	1,802		
	Toplam	Erkek	472	37,55	,461	,075	,940
		Kadın	12	37,33	1,583		

*($p<0.05$), **($p<0.01$)

Tablo 37 incelendiğinde katılımcıların cinsiyet değişkenine göre Espor Kariyer Ölçeği toplam puan ve “kariyer beklentisi” alt boyutundan aldıkları puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. “Farkındalık” alt boyutu ile cinsiyet değişkenine göre %95 anlamlılık düzeyinde istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmaktadır.

Tablo 38. *Cinsiyet Değişkenine Göre Espor Faaliyet Kalite Algısı Düzeylerinin Karşılaştırılması*

		n	\bar{x}	ss	t	p	
Espor Faaliyet Kalite Ölçeği	Çevre	Erkek	472	15,47	1,099	-4,06	,001**
		Kadın	12	17,67	,541		
	Sosyal Etkileşim	Erkek	472	19,78	1,330	-4,60	,000**
		Kadın	12	22,33	,554		
	Toplam	Erkek	472	35,25	,374	-4,935	,000**
		Kadın	12	40,00	,888		

*(p<0.05), **(p<0.01)

Tablo 38 incelendiğinde katılımcıların cinsiyet değişkenine göre Espor Faaliyet Kalite Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarından aldıkları puan ortalamalarında %99 anlamlılık düzeyinde istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmaktadır.

Tablo 39. *Eğitim Durumu Değişkenine Göre Espor Okuryazarlık Düzeylerinin Karşılaştırılması*

Espor Okuryazarlık Ölçeği		n	\bar{x}	ss	F	p
Teknik Bilgi	İlköğretim M.	24	18,17	1,432	1,626	,182
	Lise Mezunu	248	18,58	,340		
	Lisans Mezunu	192	19,29	,276		
	Lisansüstü M.	20	20,40	,426		
Genel Bilgi	İlköğretim M.	24	14,67	1,026	,461	,710
	Lise Mezunu	248	15,10	,258		
	Lisans Mezunu	192	15,40	,199		
	Lisansüstü M.	20	15,40	,112		
Toplam	İlköğretim M.	24	32,83	1,424	1,080	,357
	Lise Mezunu	248	33,68	,569		
	Lisans Mezunu	192	34,69	,452		
	Lisansüstü M.	20	35,80	,395		

*(p<0.05), **(p<0.01)

Tablo 39 incelendiğinde katılımcıların eğitim durumu değişkenine göre Espor Okuryazarlık Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarından aldıkları puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 40. *Eğitim Durumu Değişkenine Göre Espor Kariyer Planlamasının Karşılaştırılması*

		n	\bar{x}	ss	F	p	Fark	
Espor Kariyer Ölçeği	Farkındalık	İlköğretim M.	24	23,00	1,486	,485	,693	
		Lise Mezunu	248	22,56	,365			
		Lisans Mezunu	192	23,10	,283			
		Lisansüstü M.	20	22,20	,687			
	Kariyer Beklentisi	İlköğretim M.	24	16,17	1,462	9,104	,000**	1-4
		Lise Mezunu	248	15,47	,387			2-4
		Lisans Mezunu	192	14,29	,393			3-4
		Lisansüstü M.	20	8,80	,800			
	Toplam	İlköğretim M.	24	39,17	1,242	3,376	,018*	2-4
		Lise Mezunu	248	38,03	,691			3-4
		Lisans Mezunu	192	37,40	,547			
		Lisansüstü M.	20	31,00	1,248			

*($p<0.05$), **($p<0.01$)

Tablo 40 incelendiğinde katılımcıların eğitim durumlarına göre Espor Kariyer Ölçeğinin “kariyer beklentisi” alt boyutunda (%99 anlamlılık düzeyinde) ve Espor Kariyer Ölçeği toplam puan ortalamalarında (%95 anlamlılık düzeyinde) istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunun belirlenmesi amacıyla Games-Howell testi yapılmıştır. Kariyer beklentisi alt boyutunda eğitim durumu ilköğretim, lise ve lisans mezunu bireylerin lisansüstü mezunu bireylerden farklılaştığı tespit edilmiştir. Espor Kariyer Ölçeği toplam puanında eğitim durumu lise ve lisans mezunu bireylerin lisansüstü mezunu bireylerden farklılaştığı tespit edilmiştir.

Katılımcıların eğitim durumlarına göre Espor Kariyer Ölçeğinin “farkındalık” alt boyutunda istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 41. *Eğitim Durumu Değişkenine Göre Espor Faaliyet Kalite Algısı Düzeylerinin Karşılaştırılması*

		n	\bar{x}	ss	F	p	
Espor Faaliyet Kalite Ölçeği	Çevre	İlköğretim M.	24	16,83	,966	1,159	,325
		Lise Mezunu	248	15,42	,254		
		Lisans Mezunu	192	15,54	,250		
		Lisansüstü M.	20	15,00	,410		
	Sosyal Etkileşim	İlköğretim M.	24	21,00	,985	,666	,573
		Lise Mezunu	248	19,68	,311		
		Lisans Mezunu	192	19,88	,301		
		Lisansüstü M.	20	20,20	,731		
	Toplam	İlköğretim M.	24	37,83	,901	,843	471
		Lise Mezunu	248	35,10	,552		
		Lisans Mezunu	192	35,42	,528		
		Lisansüstü M.	20	35,20	,818		

Tablo 41 incelendiğinde katılımcıların eğitim durumu değişkenine göre Espor Faaliyet Kalite Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarından aldıkları puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 42. *Algılanan Gelir Durumu Değişkenine Göre Espor Okuryazarlık Düzeylerinin Karşılaştırılması*

		n	\bar{x}	ss	F	p	Fark	
Espor Okuryazarlık Ölçeği	Teknik Bilgi	Düşük	176	18,95	,310	5,688	,004**	1-3 2-3
		Orta	300	18,75	,298			
		Yüksek	8	24,50	,189			
	Genel Bilgi	Düşük	176	15,32	,220	3,828	,022*	1-3 2-3
		Orta	300	15,05	,225			
		Yüksek	8	18,50	,189			
	Toplam	Düşük	176	34,27	,498	5,312	,005**	1-3 2-3
		Orta	300	33,80	,501			
		Yüksek	8	43,00	,000			

*(p<0.05), **(p<0.01)

Tablo 42 incelendiğinde katılımcıların algılanan gelir durumu değişkenine göre Espor Okuryazarlık Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarından aldıkları puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunun belirlenmesi amacıyla Games-Howell testi yapılmıştır. Teknik Bilgi ve Genel Bilgi alt boyutlarında ve Espor Okuryazarlık Ölçeği toplam puanında algılanan gelir durumu düşük ve orta düzeydeki bireylerin algılanan gelir durumu yüksek olan bireylerden farklılığı tespit edilmiştir.

Tablo 43. *Algılanan Gelir Durumu Değişkenine Göre Espor Kariyer Planlamasının Karşılaştırılması*

		n	\bar{x}	ss	F	p	Fark	
Espor Kariyer Ölçeği	Farkındalık	Düşük	176	22,55	,322	2,834	,060	
		Orta	300	22,81	,329			
		Yüksek	8	27,00	,756			
	Kariyer Beklentisi	Düşük	176	15,64	,420	7,692	,001**	1-2 2-3
		Orta	300	14,09	,352			
		Yüksek	8	20,50	1,323			
	Toplam	Düşük	176	38,18	,647	5,092	,006**	1-3 2-3
		Orta	300	36,91	,611			
		Yüksek	8	47,50	1,079			

*(p<0.05), **(p<0.01)

Tablo 43 incelendiğinde katılımcıların algılanan gelir durumu değişkenine göre Espor Kariyer Ölçeğinin “kariyer beklentisi” alt boyutunda ve Espor Kariyer Ölçeği toplam puan ortalamalarında %99 anlamlılık düzeyinde istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunun belirlenmesi amacıyla Hochberg’s GT2 testi yapılmıştır. Kariyer beklentisi alt boyutunda algılanan gelir durumu düşük ve yüksek düzeyde olan bireylerin orta düzey olan bireylerden farklılaştığı tespit edilmiştir. Espor Kariyer Ölçeği toplam puanında algılanan gelir durumu düşük ve orta düzey olan bireylerin yüksek düzey olan bireylerden farklılaştığı tespit edilmiştir.

Katılımcıların gelir durumlarına göre Espor Kariyer Ölçeğinin “farkındalık” alt boyutunda istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 44. *Algılanan Gelir Durumu Değişkenine Göre Espor Faaliyet Kalite Algısı Düzeylerinin Karşılaştırılması*

		n	\bar{x}	ss	F	p	Fark	
Espor Faaliyet Kalite Ölçeği	Çevre	Düşük	176	15,30	,246	6,081	,002**	1-3 2-3
		Orta	300	15,53	,232			
		Yüksek	8	20,00	,000			
	Sosyal Etkileşim	Düşük	176	19,98	,264	3,699	,025*	1-3 2-3
		Orta	300	19,65	,294			
		Yüksek	8	24,00	,378			
	Toplam	Düşük	176	35,27	,484	4,729	,009**	1-3 2-3
		Orta	300	35,19	,514			
		Yüksek	8	44,00	,378			

*(p<0.05), **(p<0.01)

Tablo 44 incelendiğinde katılımcıların algılanan gelir durumu değişkenine göre Espor Faaliyet Kalite Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarından aldıkları puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunun belirlenmesi amacıyla Games-Howell testi yapılmıştır. Çevre ve Sosyal Etkileşim alt boyutlarında ve Espor Faaliyet Kalite Ölçeği toplam puan ortalamasında algılanan gelir durumu düşük ve orta düzeydeki bireylerin algılanan gelir durumu yüksek olan bireylerden farklılaştığı tespit edilmiştir.

Tablo 45. *Esporcu Lisans Durumu Değişkenine Göre Espor Okuryazarlık Düzeylerinin Karşılaştırılması*

		n	\bar{x}	ss	t	p	
Espor Okuryazarlık Ölçeği	Teknik Bilgi	Var	13	17,69	1,550	-,930	,353
		Yok	471	18,95	,221		
	Genel Bilgi	Var	13	14,38	,931	-,843	,400
		Yok	471	15,23	,164		
	Toplam	Var	13	32,08	2,363	-,937	,349
		Yok	471	34,18	,367		

*(p<0.05), **(p<0.01)

Tablo 45 incelendiğinde katılımcıların lisanslı esporcu olma değişkenine göre Espor Okuryazarlık Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarından aldıkları puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 46. *Esporcu Lisans Durumu Değişkenine Göre Espor Kariyer Planlamasının Karşılaştırılması*

		n	\bar{x}	ss	t	p	
Espor Kariyer Ölçeği	Farkındalık	Var	13	21,46	1,394	-,929	,353
		Yok	471	22,82	,240		
	Kariyer Beklentisi	Var	13	13,31	1,982	-,890	,374
		Yok	471	14,80	,273		
	Toplam	Var	13	34,77	3,064	-1,022	,307
		Yok	471	37,62	,456		

*(p<0.05), **(p<0.01)

Tablo 46 incelendiğinde katılımcıların lisanslı esporcu olma değişkenine göre Espor Kariyer Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarından aldıkları puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 47. *Esporcu Lisans Durumu Değişkenine Göre Espor Faaliyet Kalite Algısı Düzeylerinin Karşılaştırılması*

			n	\bar{x}	ss	t	p
Espor Faaliyet Kalite Ölçeği	Çevre	Var	13	15,08	1,163	-,430	,668
		Yok	471	15,53	,173		
	Sosyal Etkileşim	Var	13	18,69	1,650	-,922	,357
		Yok	471	19,87	,208		
	Toplam	Var	13	33,77	2,713	-,721	,471
		Yok	471	35,41	,370		

*($p < 0.05$), **($p < 0.01$)

Tablo 47 incelendiğinde katılımcıların lisanslı esporcu olma değişkenine göre Espor Faaliyet Kalite Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarından aldıkları puan ortalamalarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Araştırmanın espor alanındaki okuryazarlık, kariyer, faaliyet kalite ve tüm bunların alt boyutları arasındaki ilişkiyi test etmek için yapılan korelasyon analizine ilişkin sonuçlar aşağıdaki Tablo 48’de verilmiştir.

Tablo 48. *Espor Okuryazarlık, Espor Kariyer ve Espor Faaliyet Kalite Ölçekleri Toplam Puanları Arasındaki İlişki*

Değişkenler		1	2	3
1. EOÖ	r	1	,707**	,712**
	p		,000	,000
2. EKÖ	r		1	,708**
	p			,000
3. EFKÖ	r			1
	p			

** $p < 0,01$; EOÖ: Espor Okuryazarlık Ölçeği, EKÖ: Espor Kalite Ölçeği, EFKÖ: Espor Faaliyet Kalite Ölçeği.

Tablo 49. *Espor Okuryazarlık, Espor Kariyer ve Espor Faaliyet Kalite Ölçekleri Alt Boyutları Arasındaki İlişki*

Değişkenler		F	KB	Ç	SE
TB	r	,789**	,593**	,677**	,643**
	p	,000	,000	,000	,000
GB	r	,805**	,575**	,672**	,644**
	p	,000	,000	,000	,000
F	r			,766**	,728**
	p			,000	,000
KB	r			,495**	,488**
	p			,000	,000

** $p < 0,01$; TB: Teknik Bilgi, GB: Genel Bilgi, F: Farkındalık, KB: Kariyer Beklentisi, Ç: Çevre, SE: Sosyal Etkileşim

Tablo 48 Tablo 49 genel olarak incelendiğinde ölçekler ve alt boyutları arasında bütünü kapsayan bir olumlu yönde ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Espor Okuryazarlık Ölçeği; Espor Kariyer ölçeği ve bu ölçeğin alt boyutları olan farkındalık ve kariyer beklentisi ile Espor Faaliyet Kalite ölçeği ve bu ölçeğin alt boyutları olan çevre ve sosyal etkileşim ile olumlu yönlü ve anlamlı ilişki bulunmaktadır. Espor Okuryazarlık Ölçeği; Espor Kariyer ölçeği, farkındalık alt boyutu, Espor Faaliyet Kalite Ölçeği ve çevre alt boyutu ile olumlu yönlü kuvvetli bir ilişkiye sahipken kariyer beklentisi alt boyutu ve sosyal etkileşim alt boyutu ile de orta şiddette ilişki düzeyine sahiptir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

Tartışma ve Sonuç

Elektronik spor (espor) tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de bir önemli bir sektör haline gelmiş, insanların espora sürekli artan ilgisi birçok yatırımı da beraberinde getirmiştir. Doğal olarak espor alanında yapılan akademik çalışmalar da son yıllarda hızlı bir artış göstermiştir (Şekil 4). Ancak espor konulu araştırmalarda espora özgü ölçüm araçlarının kullanılmadığı diğer taraftan espora özgü olmayan ölçüm araçlarının espora aktif veya pasif katılım sağlayan örneklemeler üzerinde gerçekleştirilen çalışmalarda kullanıldığı belirlenmiştir. Literatürdeki espora özgü ölçüm araçlarının yetersiz olmasından yola çıkarak bu araştırmada espora uygun ölçüm araçlarının geliştirilmesi, bu ölçüm araçlarının kullanımıyla katılımcıların espor faaliyetleri kalite algısı, okuryazarlık düzeyi ve kariyer planlamaları arasındaki ilişkinin belirlenmeye çalışıldığı bu araştırmada, verilerin analizlerinin mevcut literatüre göre değerlendirilmesi ve tartışılması bu bölümde sunulmuştur.

Bu sebeple bu çalışmada, espor katılımcılarının (aktif ve pasif katılım) mevcut okuryazarlık düzeylerini belirleyecek, kariyer planlamalarını ve espor faaliyetlerindeki kalite beklentilerini ortaya koyacak ölçekler geliştirmek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, espor kavramı, tarihsel gelişimi, espor branşları, espordaki yönetim unsurları, espor organizasyonları ve etkinlikleri, espordaki kariyer fırsatları ve espor okuryazarlığı kavramı ayrıntılı olarak anlatılmıştır. Espor, espor ve kariyer, espor ve faaliyet kalite, espor ve okuryazarlık konu başlıkları üzerinden bibliyometrik analizler gerçekleştirilerek ilgili konulardaki uluslararası literatür derinlemesine incelenmiştir. Çalışmanın kavramsal çerçevesi detaylandırıldıktan sonra Espor Okuryazarlık, Espor Kariyer ve Espor Faaliyet Kalite Ölçeklerinin geliştirilebilmesi için ilgili konularla ilişkili olduğu tespit edilen literatürdeki ölçekler ve ölçek maddeleri incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda Espor Okuryazarlık Ölçeği için 55, Espor Kariyer Ölçeği için 57 ve Espor Faaliyet Kalite Ölçeği için de 49 maddeden oluşan soru havuzu oluşturulmuştur. Hazırlanan soru havuzları Türk Dili, Spor Bilimleri ve Espor alanında uzman kişiler tarafından geri dönüşler alınarak maddelerin kapsam geçerliliği belirlenmiştir. Gerçekleştirilen kapsam gerçeklik analizleri sonrasında soru havuzlarından herhangi bir madde çıkarılmamıştır. Hazırlanan soru havuzları ankete dönüştürülerek Açımlayıcı ve Doğrulamalı Faktör Analizleri için espor katılımcılarına sunulmuştur. Belirlenen örneklemeye ulaşılması için yerel ve ulusal espor organizasyonların-

dan ve dijital medya üzerinden espor yayını yapan platformlardan destekler alınmıştır. İlgili analizleri gerçekleştirmek için Espor Okuryazarlık Ölçeği için 487, Espor Kariyer Ölçeği için 479 ve Espor Faaliyet Kalite Ölçeği için de 480 örnekleme ulaşılarak veri toplama işlemi yaklaşık sekiz aylık bir sürede tamamlanmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda Açıklayıcı ve Doğrulamalı Faktör Analizleri yapılarak geliştirilmesi hedeflenen üç ölçeğe nihai şekli verilmiş ve Cronbach Alpha Güvenilirlik Katsayıları hesaplanarak ölçeğin güvenilirliği test edilmiştir.

Nihai şekli belirlenen Espor Okuryazarlık, Espor Kariyer ve Espor Faaliyet Kalite Ölçekleri ve bilgi formuyla beraber kolayda örnekleme yöntemi kullanılarak üniversitelerin espor kulüplerinden, gençlik merkezlerinde bulunan espor merkezlerinden, Türkiye Espor Federasyonunun düzenlediği Türkiye Kupası katılımcılarından ve Gençlik ve Spor Bakanlığının düzenlediği Gençlik Kupası katılımcılarından 484 örnekleme ulaşılarak veri toplama işlemi yaklaşık beş aylık bir sürede tamamlanmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda demografik değişkenlerin frekans analizi, normallik dağılımı testi, independent samples t testi, one way anova ve pearson korelasyon analizi yapılmıştır.

Verilerin analizi kısmında ise öncelikle araştırmaya katılan katılımcıların demografik bilgilerini içeren frekans analizleri yapılmıştır. Araştırmaya 12 kadın (%2.5), 472 erkek (%97.5) birey katılmış ve katılanların yaş ortalaması 21.85 olarak belirlenmiştir. Araştırmaya katılanların 24'ü (%5.0) ilköğretim, 248'i (%51.2) lise, 192'si (%39.6) lisans ve 20'si (%4.1) lisansüstü mezundur. Çalışmamıza konu olan katılımcıların 13'ünün (%2.7) espor lisansı varken 471'inin (%97.3) espor lisansı bulunmamaktadır. Katılımcılar günlük ortalama 3.27 saatini Espor oyunlarında geçirirken ortalama haftada 4 gün espor oyunlarını oynamaktadır.

Çalışmanın analiz sonuçlarına göre, espor katılımcılarının Espor Okuryazarlık Ölçeği ve alt boyutları arasında cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur. (Tablo 36). Espor katılımcılarının espor kariyer planlaması *düzeylerinde* cinsiyet değişkenine göre yapılan karşılaştırmalar istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya koymamıştır. Espor Kariyer Ölçeği 'farkındalık' alt boyutu açısından cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ancak ilgili ölçeğin 'kariyer beklentisi' alt boyutunda cinsiyetin anlamlı bir farklılık yaratmadığı görülmüştür (Tablo 37). Espor katılımcılarının Espor Faaliyet Kalite Ölçeği ve alt boyutlarının tamamı arasında cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür (Tablo 38).

Espor, tıpkı diğer spor branşlarında olduğu gibi kadın ve erkeklerin mücadele ettiği bir spor branşıdır. Diğer spor branşlarından farkı ise espor takımlarında mücadele esnasında hem kadın hem erkek sporcuların olabilesidir. Yani beş kişilik bir espor takımının biri ve daha fazlası kadın sporculardan oluşurken diğer takım üyeleri erkek olabilir. Ancak esporun daha başlangıç dönemleri ol-

ması vesileyle espor alanında tam bir erkek hegemonyası hakimdir. Bu sebeple araştırma kapsamında da yeteri kadar kadın örnekleme ulaşılamamıştır. Elde edilen sonuçlar kapsamında kadınların erkeklere göre espor alanındaki kariyer fırsatlarından daha farkında olduğu görülmektedir. Aynı zamanda espor faaliyetleri kalite algısında kadınların lehine anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ancak kadın ve erkek örneklem sayılarının dengeli olduğu araştırmalarda t testi sonuçlarının yorumlanması daha doğru ve isabetli olacaktır.

Espor katılımcılarının Espor Okuryazarlık Ölçeği ve alt boyutlarının (genel bilgi ve teknik bilgi) eğitim durumuna göre yapılan karşılaştırma sonuçları istatistiksel olarak herhangi bir anlamı işaret etmemiştir (Tablo 39). Katılımcıların Espor Kariyer Ölçeği ‘toplam puan ortalamaları’ arasında eğitim durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Espor Kariyer Ölçeği ‘farkındalık’ alt boyutu puanları arasında *eğitim durumu* değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Espor Kariyer Ölçeği ‘kariyer beklentisi’ alt boyutu puanları arasında *eğitim durumu* değişkenine göre anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir (Tablo 40). Eğitim durumu değişkenine göre Espor Faaliyet Kalite Ölçeği ve alt boyutları arasında yapılan karşılaştırmalarda istatistiksel olarak anlamlı bir farkın oluşmadığı belirlenmiştir (Tablo 41).

Lisansüstü (yüksek lisans veya doktora) mezunu bireylerin diğer (ilköğretim, lise ve lisans mezunu) bireylerden espor kariyer beklentisi ve espor kariyer planlaması daha düşük sonuç vermiştir. Aslında örneklem dağılımına bakıldığında lisansüstü mezunu katılımcılarının diğer katılımcılardan görece daha az sayıda olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda da ortalamalarının diğer katılımcılardan daha yüksek olması ön görülmektedir. Ancak beklenenin aksine anlamlı farklılığın olduğu lisansüstü mezunu bireylerin diğerlerinden daha düşük ortalamaya sahip olduğu saptanmıştır. Bu durum lisansüstü mezunların hali hazırda bir kariyer planlaması içerisinde olduğu ve doğal olarak esporda da herhangi bir kariyer beklentisi ve planlamasının olmadığı şeklinde açıklanabilir.

Algılanan gelir düzeyi değişkenine göre espor katılımcılarının Espor Okuryazarlık Ölçeği ve tüm alt boyutları (genel bilgi ve teknik bilgi) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir (Tablo 42). Espor katılımcılarının Espor Kariyer Ölçeği toplam puan ortalamalarında algılanan gelir düzeyine göre karşılaştırılması sonucunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Espor Kariyer Ölçeği ‘farkındalık’ alt boyutu puan ortalamalarının algılanan gelir düzeyi değişkeni açısından karşılaştırılması istatistiksel olarak anlamlı bir fark ortaya koymamıştır. Ancak Espor Kariyer Ölçeği ‘kariyer beklentisi’ alt boyut puanları arasında algılanan gelir düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık bulunmuştur (Tablo 43). Algılanan gelir düzeyi değişkenine göre yapılan karşılaştırmalar, Espor Faaliyet Kalite Ölçeği ve alt boyutlarının tamamında (çevre ve sosyal etkileşim) istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar ortaya koymuştur (Tablo 44).

Katılımcıların algılanan gelir durumu değişkeni ele alındığında üç ölçekte ve bütün alt boyutlarında (farkındalık alt boyutu hariç) yüksek gelirli bireylerin lehine anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ancak tıpkı cinsiyet değişkeninde olduğu gibi algılanan gelir düzeyi yüksek olan katılımcıların sayısı düşük ve orta düzey katılımcılardan oldukça düşük seviyede olduğu için bu anlamlılık farklılığın asıl sebebinin katılımcı sayısı olduğu düşünülmektedir.

Espor lisans durumu değişkenine göre katılımcıların Espor Okuryazarlık Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarında, Espor Kariyer Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarında ve Espor Faliyet Kalite Ölçeği toplam puan ve alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. (Sırasıyla Tablo 45, Tablo 46, Tablo 47). Espor lisansına sahip olma değişkenlerimiz açısından fark yaratacak bir etkiye sahip değildir.

Espor alanındaki en büyük sorunlardan bir tanesi de henüz yönetsel faaliyetlerin tam olarak bir düzene sahip olmamasıdır. Faaliyet gösteren çoğu espor kulübü federasyonlara kayıt yaptırmadığı gibi espor koçlarının antrenörlük lisansları da bulunmamaktadır. Bu durumun en büyük sebeplerinden birisi de böyle bir bağlayıcılığın olmayışındandır. Tıpkı kulüp ve antrenörde olduğu gibi esporcuların da lisans çıkarma zorunluluğu bulunmamaktadır. Çünkü espor organizasyonları genellikle oyun sahibi şirketler tarafından gerçekleştirilmektedir ve şirketler bakanlık veya federasyona ait bir lisansı önemsememektedirler. Bu durum espor alanındaki en büyük boşluklardan bir tanesidir. Katılımcıların sayısına bakıldığında da espor lisansı olan bireylerin sayısı oldukça düşüktür. Analiz sonuçlarına göre de herhangi bir anlamlı farklılık bulunmamaktadır. Bu durum katılımcı sayısının az olmasından dolayı açıklanabilir.

Çalışmanın analiz sonuçları incelendiğinde esporla ilgilenen bireylerin espor faaliyetleri kalite algısı, espor kariyer planlaması ve espor okuryazarlığı düzeyi arasında olumlu yönlü, kuvvetli, anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir (Tablo 48). Dolayısıyla ilgili değişkenler karşılıklı ve birlikte bir değişim göstermektedir. Bu sonuçlara göre espor faaliyetlerine katılım sağlayan bireylerde kalite algısı kariyer planlaması ve okuryazarlık birlikte ele alınması gereken bir konu olarak görülmektedir. Bireylerin espor okuryazarlık düzeyi arttıkça yani espor alanında genel ve teknik bilgileri yükseldikçe espor alanında kariyer planlamalarında ve espor faaliyetlerindeki kalite beklentisinde de bir artış görülmesi muhtemeldir.

Bir alanda belirli bir kariyer hedefini gerçekleştirmek için o alandaki zorluklardan, fırsatlardan, o alan hakkındaki farkındalıktan bilgi sahibi olarak önceden ayarlanmış sürece kariyer planlaması denilmektedir (DeLong & Coombs, 1989). Bireyler herhangi bir alanda yeteri kadar genel ve teknik bilgiye sahip olmadıklarında o alandaki kariyer olanaklarının farkında olmaları veya o alanda herhangi bir kariyer beklentisi olması düşük olasılıktır. Okuryazarlık, kariyer planlaması üzerinde baskın olma eğilimindedir (Soeprijanto vd.,

2022). Bu etkinin espor için de geçerli olduğu düşünülmektedir. Özellikle günümüzde dijital oyun kavramıyla sıklıkla aynı anlamda kullanılan espor hakkında etkin genel ve teknik bilgi birikimine sahip olmayan bireylerin espor faaliyetlerinin kalite algısı tartışmalı bir konu gelmekte, espor sektöründeki kariyer olanaklarının yeterince farkına varılamamakta dolayısıyla bu bireylerin espor alanında bir kariyer beklentisi içine girmesi mümkün olmadığı düşünülmektedir. Ayrıca espor alanında kariyer planlayan bireylerin espor faaliyetlerindeki kalite algısının da espor faaliyetlerine katılımlarını olumlu veya olumsuz yönde etkileyeceği değerlendirilmektedir (Elsharnouby & Mahrous, 2015).

Esporda okuryazarlık kavramı dijital oyun kavramıyla karıştırıldığından dolayı önem arz etmektedir. Dijital oyun, geçmişten günümüze oyun kuralları çerçevesinde oyunun teknolojik gelişmeler neticesinde dijitalleşmiş halidir (Sayar, 2022). Ancak espor olgusu adından da anlaşılacağı üzere oyundan ziyade spor olgusunun özelliklerini taşımaktadır. Ülkemizde ve dünyada dijital oyun ve espor arasındaki farkın detaylı bir şekilde açıklanması gerekmektedir. Bu sebeple de espor okuryazarlığı günümüzde elzem konulardan biridir. Başta çocuklar olmak üzere aileler ve gençlerin esporun aslında uluslararası ve ulusal federasyonu olan kariyer imkanlarının olduğunun bir spor branşı olduğunun anlatılması gerekmektedir. Bu durum da ancak espor eğitimiyle gerçekleşecektir. Espor okuryazarlığı adı altında ortaya koyulacak eğitim ve seminerler ile ortaokul ve lise öğrencilerine yönelik eğitim faaliyetlerinin artırılmasıyla okuryazarlık bilincinin artış göstereceği ve bireylerin esporun olumsuz etkilerine karşı daha güçlü bir şekilde önlem alacağı düşünülmektedir. Espor eğitimine başlamadan Espor Okuryazarlık Ölçeğinin mevcut gruplara uygulanması eğitici açısından fayda sağlayacaktır.

Espor olgusu pek çok kesimin ilgisini çeken bir alandır. Ancak genellikle espor faaliyetlerine (espor faaliyetleri: turnuva ve organizasyonlar dahildir evde oynanan dijital oyunlar dahil değildir) rekreatif amaçlı katılmaktadır. Bu durumun en büyük sebeplerinden birisi de espor alanındaki kariyer imkanlarının yeterince iyi bilinmemesidir (Kartal, 2023). Esporun hızla büyümesiyle birlikte esporcuların sayısında da aynı oranda artış yaşanmakta ve espor özellikle gençler arasında bir kariyer seçeneği olarak popülerlik kazanmaya devam etmektedir (Kocadağ, 2019; Salo, 2017). Espor Kariyer Ölçeği aracılığıyla espor ile ilgilenen bireylerin espor alanındaki kariyer farkındalıkları ve beklentileri ortaya çıkararak gelecekte birçok çalışmaya ışık tutulacağı düşünülmektedir.

Günümüzde spor olgusunun en büyük lokomotiflerinden birisi de spordaki etkinlik ve organizasyonlardır. Spor alanındaki büyük faaliyetler aynı zamanda spor için önemli bir kaynak da oluşturmaktadır (Uzuner, 2023). Benzer bir durum espor için de geçerlidir. Espor etkinliklerinin kalitesi olması, espor olgusunun sürdürülebilirliğini artırırken aynı zamanda da gerekli ilginin ve

bunun doğal sonucu olarak da gerekli maddi kaynağın yaratılmasını sağlamaktadır (Uslu & Başer, 2023). Espor Faaliyetleri Kalite Ölçeği sayesinde ülkemizdeki espor etkinliklerinin kalitesinin ölçülmesinin yolu açılarak yapılan etkinliklerde güçlü ve zayıf yönlerin tespit edileceği ve bunun espora katkı sağlayacağı ön görülmektedir.

Literatür incelendiğinde günümüzde bile halen espor alanındaki çalışmaların kısıtlı olduğu görülmektedir. Özellikle ölçek konusunda espor alanında yeterince “espora özgü” ölçek bulunmamaktadır. Gerçekleştirilen bu çalışma sayesinde esporun kendine özgü özellikleri göz önüne alınarak literatüre üç yeni ölçek kazandırılması hedeflenmiştir. Yapılan analizler neticesinde de bu üç ölçeğin birbirleri arasında anlamlı bir ilişki bulunduğu ve bu ilişkinin şiddetinin de kuvvetli olduğu tespit edilmiştir. Espor alanında bir ilki temsil eden Espor Okuryazarlık, Espor Kariyer ve Espor Faaliyet Kalite Ölçeklerinin literatüre katkı sağlayacağı ve gelecekteki çalışmalara ışık tutacağı hedeflenmektedir.

Öneriler

- Araştırmamızda 484 örnekleme ulaşılabilmektedir. Konuya ilişkin gelecekte yapılacak çalışmalarda daha büyük örneklemlere ulaşılması daha farklı ve genellenebilir sonuçları ortaya koyma olasılığı nedeniyle önerilebilir.
- Araştırma örnekleminde kadınların espora erkeklere göre daha az ilgi duyması, aktif ve pasif katılımcı sayısını doğal olarak olumsuz yönde etkilediğinden yeterli kadın örnekleme ulaşılamamıştır. Bu nedenle sonraki araştırmalarda kadın-erkek örnekleme büyüklüğünün daha dengeli olacağı çalışmaların tasarlanması önerilebilir.
- Araştırmanın örnekleminde daha büyük bir lisanslı esporcu sayısına ulaşılması planlanmış olsa da mevcut lisanslı esporcu sayısının ulusal anlamda az olması araştırma örnekleminde de küçük bir örnekleme çalışılması mecburiyetini doğurmuştur. Zamanla lisanslı esporcu sayısının artacağı düşünüldüğünde sonraki araştırmalarda daha büyük örneklemlere ulaşarak daha genellenebilir sonuçların ortaya konması önerilebilir.
- Araştırmacı tarafından geliştirilen ölçüm araçları farklı örneklemlerde (ör. ebeveynler, akademisyenler, öğretmenler ve espor ile ilişkili tüm bilim dallarında çalışanlar) uygulanması neticesinde elde edilen sonuçlar esporla ilgili bilimsel bilgi dağarcığına katkı sağlayabilir.
- Espor Faaliyet Kalite Ölçeğinin espor etkinlikleri (özellikle kamu tarafından düzenlenen etkinlikler) sonrasında katılımcılara düzenlenmesi ve çıkan sonuçların daha sonra gerçekleştirilecek olan etkinliklerin planlanması ve organizasyonunda dikkate alınması, espor etkinliklerinin kalitesini artırmak açısından önerilebilir.
- Araştırmacı tarafından geliştirilen ölçüm araçları espor alanı açısından geliştirilmiş ilk ölçüm araçlarıdır. Gelecekte yapılacak ilgili çalışmalar-

da bu ölçüm araçlarının daha da geliştirilerek açıklanan varyans değerlerinin daha yükseltilmesi önerilebilir.

- Bu çalışma kapsamında cinsiyet, Algılanan Gelir Durumu, eğitim durumu ve lisans sahipliği bağımsız değişkenleri kullanılmıştır. Bunların dışındaki sosyo-demografik ve kültürel değişkenler devreye sokularak yeni araştırmaların tasarlanması önerilebilir.

KAYNAKÇA

- Akbulut, Y. (2010). *Sosyal bilimlerde SPSS uygulamaları*. İdeal Kültür Yayıncılık.
- Akgül, A., & Çevik, O. (2003). *İstatistiksel analiz teknikleri*. Emek Ofset.
- Aksu, G., Eser, M. T., & Güzeller, C. O. (2017). *Açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi*. Detay Yayıncılık.
- Alisinanoğlu, F., & Şimşek, Ö. (2013). Okul öncesi dönemdeki çocukların yazmaya hazırlık becerilerini değerlendirme kontrol listesinin geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 21(3), 1163-1176.
- Amman, M. T. (2006). *Kitle Sporunun Toplumsal Dinamikleri*. Çamlıca Yayınları.
- Anafarta, N. (2001). Orta düzey yöneticilerin kariyer planlamasına bireysel perspektif. *Akdeniz Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 1(2).
- Argan, M, Özer A., & Akın E, (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1306-4371.
- Ateş Çobanoğlu, A. (2013). Eğitsel sitelerini değerlendirmeye yönelik bir ölçek önerisi. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 4 (1), 1-16.
- Ayre, C., & Scally A. J. (2014). Critical values for Lawshe's content validity ratio: revisiting the original methods of calculation. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 47 (1), 79-86. doi: 10.1177/0748175613513808
- Başer, S., & Uslu, T. (2023). Rekreatyonel etkinlikler ve elektronik eğlence yönetimi bağlamında psikolojik sermaye ve akış: Espor ve tekno spor oyuncularını üzerine bir araştırma. *Fenerbahçe Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 32-72.
- Bavelier, D., Green, C. S, Pouget, A., & Schrater, P. (2012). Brain Plasticity through the life span: learning to learn and action video games. *Annual Review of Neuroscience*, 35(1), 391-416. <https://doi.org/10.1146/annurev-neuro060909-152832>

Bayrakcı, S., & Narmanlıoğlu, H. (2021). Digital literacy as whole of digital competences: scale development study. *Düşünce ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(4), 1-30.

Bayrakdaroglu, Y., & Katkat, D. (2018). A study on development of perceived quality-image scale in sports organizations. *Journal of Human Sciences*, 15(4), 2407-2416.

Bayram, N. (2009). *Sosyal bilimlerde SPSS veri analizi*. Ezgi Kitabevi.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2020). Dijital Oyunlar Raporu. <https://www.btk.gov.tr/haberler/btk-2020-dijital-oyunlar-raporunu-yayinladi> Erişim Tarihi: 09.01.2020.

Boot, W.R., Sumner, A., Towne, T.J., Rodriguez, P., & Anders Ericsson, K. (2017). Applying aspects of the expert performance approach to better understand the structure of skill and mechanisms of skill acquisition in video games. *Topics in Cognitive Science*, 1(9), 413-436. <https://doi.org/10.1111/tops.12230>

Borowy, M., & Jin, D. (2013). Pioneering esports: the experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *International Journal of Communication*, 1(7), 2254–2274.

Bousquet, J., & Ertz, M. (2021). eSports: Historical review, current state, and future challenges. C.M. (Ed.), *In: handbook of research on pathways and opportunities into the business of esports*, (ss. 285-340). IGI Global.

Brown, T. A. (2015). *Confirmatory factor analysis for applied research*. (2th ed.). Guilford Press.

Büyükgöze-Kavas, A. (2012). Kariyer karar ölçeğinin türkçe uyarlaması: geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4 (38), 159-168.

Büyüköztürk, Ş. (2002). Faktör analizi: Temel kavramlar ve ölçek geliştirmede kullanımı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 32(32), 470-483.

Büyüköztürk, Ş. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Pegem Yayınevi.

Campbell M. J., Toth A. J., Moran A. P., Kowal M., & Exton C. (2018). eSports: a new window on neurocognitive expertise? *Prog. Brain Res.*, 24(12), 161–174.

Can, A. (2014). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi* (2. Baskı). Pegem Akademi Yayıncılık.

Coates D., & Parshakov P. (2016). *Team vs. Individual tournaments: evidence from prize structure in esports, in higher school of economics* [Paper presentation]. National Research University Higher School of Economics.

Cohen, A., & Avrahami, A. (2005). Soccer fans motivation as a predictor of participation in soccer-related activities: An empirical examination in Israel. *Social Behavior and Personality*, 33(5), 419-434.

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2000). *Research methods in education* (5th ed.) RoutledgeFalmer.

Cole, D. A. (1987). Utility Of Confirmatory Factor Analysis In Test Validation Research. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 55(1), 1019-1031.

Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G., & Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik SPSS ve LISREL uygulamaları* (2. Baskı). Pegem Akademi.

Dal, S., & Aktay, S. (2015). İnternet için eleştirel okuryazarlık ölçeği geliştirme çalışması. *Journal of Academic Studies*, 17(67), 185-199.

Delong, T.J., & Coombs, C.G. (1989). The role of the principal in the career development of teachers. *Journal of Career Development*, 15 (3), 206-221.

Demir-Köşker, E., & Çimen, Z. (2012). Rekreatyonel spor hizmetleri kalite ölçeği-38'in Türkçe versiyonu geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 6(3), 271-279.

DeVellis, R. F. (2003). *Scale development theory and applications* (2nd ed.). Sage Publication.

Durhan, T. A., Özdemir, A. S., & Karaküçük, S. (2020). Ciddi boş zaman kariyeri ölçeği geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Turkish Studies-Social*, 15(3), 953-963. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.41728>

Elsharnouby, T. H., & Mahrous, A. A. (2015). Customer participation in online co-creation experience: the role of e-service quality. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 9(4), 313-336.

Erkorkmaz, Ü., Etikan, İ., Demir, O., Özdamar, K., & Sanisoğlu, S. Y. (2013). Doğrulamalı faktör analizi ve uyum indeksleri, *Türkiye Klinikleri Tıp Bilimleri Dergisi*, 33(1), 210-223.

Eroğlu Y. S., & Eroğlu, E. (2020). Career planning scale of students studied in sports sciences (CPS): validity and reliability study, *International Journal of Progressive Education*. 16 (3), 123-131.

Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.), Sage Publications.

Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M., Carbonell, X., Chamarro, A., & Talarn, A. (2012). Psychological motivation in online role-playing games: a study of Spanish world of warcraft players. *Anales De Psicología*, 28(1), 274-280.

González-Serrano, M., Jones, P., & Llanos-Contrera, O. (2020). An overview of sport entrepreneurship field: a bibliometric analysis of the articles published in the Web of Science. *Sport in Society*, 23(2), 296-314. <https://doi.org/10.1080/17430437.2019.1607307>

GOSBF. (2017). Tarihçe. <http://gosbf.gov.tr/Sayfalar/2316/2309/Tarih%C3%A7e.aspx> Erişim Tarihi: 06.02.2017.

Green C., & Bavelier D. (2015). Action video game training for cognitive enhancement. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 1(4), 103-108, <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2015.04.012>

Gürbüz, S., & Şahin, F. (2014). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

Hallmann, K., & Giel, T. (2018). Esports competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 1(21), 14–20.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it?. *Internet research*, 27(2), 211-232.

Hamedoğlu, M. A., Akın, A., Arslan, S., Kaya, Ç., Demir, T., Sarıçam, H., & Uysal, R. (2012). The Turkish version of the career futures *inventory-revised*: the validity and reliability study. Santo, B. & Şefika, E. (Ed.), *Chaos, Complexity and Leadership* (ss.545-550). Springer.

Hamutoglu, N. B., Güngören-Canan, Ö., Kaya-Uyanık, G., & Gür-Erdogan, D. (2017). Dijital okuryazarlık ölçeği: Türkçe 'ye uyarlama çalışması. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(1), 408- 429.

Heere, B. (2018). Embracing the sportification of society: defining esports through a polymorphic view on sport. *Sport Management Review*, 21(1), 21–24. doi:10.1016/j.smr.2017.07.002

Herrera, J., & Heras-Rosas, C. (2020). Corporate social responsibility and human resource management: Towards sustainable business organizations. *Sustainability*, 12(3), 826-841. <https://doi.org/10.3390/su1203084>

Hindin, J., Xue, H., Hawzen, M., Pu, H., & Newman, J. I. (2020). Esports. J. Nauright and S. Zipp (Eds.), *Routledge Handbook of Global Sport* (ss. 35-68). Routledge.

Hodge, D. R., & Lacasse, J. R. (2011). Ranking disciplinary journals with the Google Scholar h-index: A new tool for constructing cases for tenure, promotion, and other professional decisions. *Journal of Social Work Education*, 47(3), 579-596. <https://doi.org/10.5175/JSWE.2011.201000024>

Hooper, D., Coughlan, J., & Mullen, M. R. (2008). Structural equation modeling: guidelines for determining model fit. *Journal of Business Research Methods*, 6(1), 53–60.

Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1999). Cut-off criteria for fit indexes in covariance structure analysis: conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6(1), 1–55.

IESF. (2023). Esports - True Sports? <https://iesf.org/esports> Erişim Tarihi: 09.01.2023.

IESF. (2023). Members. <https://iesf.org/about/members> Erişim Tarihi: 09.01.2023.

IESF. (2023). News 4th asian indoor & martial arts games and iesf 2013 asia conference. <https://iesf.org/about/news> Erişim Tarihi: 07.01.2023.

Interbrand (2022). Best Global Brands 2022. <https://interbrand.com/best-brands/> Erişim Tarihi: 25.06.2022.

Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 3(3), 1-16.

İçli, A. (2020). Dijital medya kullanımı açısından Türkiyede espor izleyiciliği (Tez No. 626703) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

İnan, Ş. (2006). Kariyer eğilim envanterinin geliştirilmesine yönelik bir çalışma (Tez No. 205777) [Yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi-Adana]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

Johansson, K., & Thilborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287- 299.

Kalafat, T. (2019). Algılanan kariyer engelleri (AKE) **ölçeğinin Türk kültürüne uyarlama çalışması**. *Kariyer Psikolojik Danışmanlık Dergisi*, 2(2), 103-124.

Kalaycı, Ş. (2014). *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri* (6.baskı). Asil Yayıncılık.

Kane, D., & Brandon, D. S. (2017). Recognizing Esports as a Sport. <https://thesportjournal.org/article/recognizing-esportsas-a-sport/> Erişim Tarihi: 25.06.2017.

Karagöz, Y. (2016). *SPSS ve AMOS 23 uygulamalı istatistiksel analizler*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Karahan, N. (2017). Genital hijyen davranışları ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik güvenirlik çalışması. *İstanbul Medical Journal*, 18(3), 1-22.

Karasar, N. (2007). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayınevi.

Kartal, M. (2023). E-sporde kariyer fırsatları ve tehditleri. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1-Cumhuriyet'in 100. Yılı Özel Sayısı), 470-484.

Kendall, L. (2011). White and nerdy computers, race, and the nerd stereotype. *The Journal of Popular Culture*, 44(3), 505-524. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2011.00846.x>

Kilci, A. K. (2019). Dijital spor oyunları motivasyon ölçęęi (DSOMÖ): Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *International Journal of Sport Exercise and Training Sciences-IJSETS*, 6(1), 6-18.

Kilci, A. K. (2021). *Spor ve dijital oyunda son nokta: espor* (2. baskı). Gazi Kitabevi.

Kilci, A. K., & Yalçiner, S. (2020). Scale for esports spectator demands: adaptation to Turkish, validity and reliability study. *Journal of Human Sciences*, 17(4), 1106-1122.

Kim, Y., & Ross, S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 7(2), 28-40.

Kline, P. (1994). *An easy guide to factor analysis*. Routledge.

Kline, R. B. (2010). *Principles and practice of structural equation modeling* (2th Ed.). The Guilford Press.

Ko, J. Y., Zhang, J., Cattani, K., & Pastore D. (2011). Assessment of event quality in major spectator sports. *Managing Service Quality*, 21(3), 304-322

Koc, M., & Barut, E. (2016). Development and validation of new media literacy scale (NMLS) for university students. *Computers in human behavior*, 1(63), 834-843.

Kocadağ, M. (2019). *Elektronik sporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi* (Tez No. 574397) [Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi-Bursa]. **Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi**.

Koo, D. M. (2009). The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 466-474.

Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel psychology*, 28(4), 563-575.

Lei, H., Le, P. B., & Nguyen, H. T. H. (2017). How collaborative culture supports for competitive advantage: the mediating role of organizational learning. *International Journal of Business Administration*, 8(2), 57-73.

Li, L., Chen, R., & Chen, J. (2016). Playing action video games **improves** visuomotor control. *Psychological Science*, 27(8), 1092-1108. <https://doi.org/10.1177/0956797616650300>

Marsh, H. W., Hau, K. T., Artelt, C., Baumert, J., & Peschar, J. L. (2006). OECD's brief self-report measure of educational psychology's most useful affective constructs: cross-cultural, psychometric comparisons across 25 countries. *International Journal of Testing*, 6(4), 311-360.

Montalván-Burbano, N., Pérez-Valls, M., & Plaza-Úbeda, J. (2020). Analysis of scientific production on organizational innovation. *Cogent Business and Management*, 7(1), 1-17. <https://doi.org/10.1080/23311975.2020.1745043>

Morgan, G. A., Leech, N. L., Gloeckner, G. W., & Barret, K. C. (2004). *SPSS for introductory statistics: Use and interpretation* (2. Baskı). Lawrence Erlbaum.

Munusturlar, M. A., & Munusturlar, S. (2018). Bilgisayar oyunları motivasyon ölçeğinin geliştirilmesi. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(3), 81-90.

NewZoo. (2021). Global Esports Market Report. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/> Erişim Tarihi: 16.01.2021.

NewZoo. (2023). Newzoo 2019 global esports market report. <https://newzoo.com/products/reports/global-esports-live-streaming-market-report> Erişim Tarihi: 16.01.2023.

Osmanoğlu, H., Üzüm, H., Karlı, Ü., & Aycan, A. (2018). Spor turizmi hizmet kalitesi ölçeği geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Ekonomik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 14(1), 121-134.

Özaydın, S., & Siyez, D. M. (2022). Kariyer keşfi ölçeği: Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. IBAD Sosyal Bilimler Dergisi, 1(12), 249-270.

Özgülük-Üçok, S. B., & Hatipoğlu Sümer, Z. (2021). Çift-kariyerli yaşam tarzı ölçeğinin Türkçeye uyarlanması. Ege Eğitim Dergisi, 22(1), 30-39.

Pala, Ş. M., & Başbüyük, A. (2020). 10-12 yaş grubu öğrencileri için dijital okuryazarlık ölçeği geliştirme çalışması. *Akdeniz Araştırmaları Dergisi*, 14(33), 542-565.

Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using IBM SPSS*. Routledge.

Pekel, A. Ö., Çakır, Y. N., Kırıkoğlu, N., Şahin, Y., & Pekel, H. A. (2022). Metaphorical perceptions of esports coaches to the concept of esports. *Sportive*, 5(2), 35-47.

Pınar, G., & Bozkurt, Ö. Ç. (2022). Yenilikçi davranış yoluyla akademik başarıyı desteklemede yaratıcı öz yeterlik ve dijital okuryazarlığın rolü. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Dergisi*, 6(1), 1-31.

Pu, H., Xiao, S., & Kota, R. W. (2022). Virtual games meet physical playground: exploring and measuring motivations for live esports event attendance. *Sport in Society*, 25(10), 1886-1908. <https://doi.org/10.1080/17430437.2021.1890037>

Radmann, A., & Midthaugen, P. (2024). Esports in Norwegian upper secondary education: integration, challenges, and opportunities in the 21st century. *Critical Perspectives on Esports*, 6(1), 135-151.

Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: a literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50.

Rezaei, H., Saeed, A. F. M., Abdi, K., Ebadi, A., Gheshlagh, R. G., & Kurdi, A. (2020). Translation and validation of the farsi version of the pain management self-efficacy questionnaire. *Journal Of Pain Research*, 13(1), 695-719.

Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360.

Salo, M. (2017). Career transitions of eSports athletes: A proposal for a research framework. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 9(2), 22-32.

Sayar, T. E. (2022). Türkiye’de dijital oyun sektörü ve okuryazarlık faaliyetlerine ilişkin bir değerlendirme. <https://medyaokuryazari.org/sitesinden/ulaşilmiştir>. Erişim Tarihi: 22.04.2022.

Seçer, İ. (2013). *SPSS ve LISREL ile pratik veri analizi ve raporlaştırma*. Anı Yayıncılık.

Seçer, İ. (2015). *SPSS ve LISREL ile pratik veri analizi* (2. Baskı). Anı Yayıncılık.

Sekaran, U. (2003). *Business research methods: A skill-building approach*. John Wiley & Sons.

Semerci, Ç., & Semerci, N. (2021). Developing the digital literacy barriers (DILBAR) scale: a validity and reliability study. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 10(3), 471-481.

Seo, W. J., & Green, B. C. (2008). Development of the motivation scale for sport online consumption. *Journal of Sport Management*, 22(1), 82-109.

Seo, Y., & Jung, S.U. (2014). Beyond solitary play in computer games: The social practices of esports. *Journal of Consumer Care*, 1(16), 635-655.

Sevinç, A., & Siyez, D. (2018). Öğrenci kariyer yapılandırma envanterinin Türkçe uyarlaması: geçerlik ve güvenirlik çalışması. *İş ve İnsan Dergisi*, 5(2), 157-168.

Shank, M. D. (2002). *Sport Marketing: A strategic perspective* (2nd ed.). Prentice Hall.

Shonk, D. J., & Chelladurai, P. (2008). Service quality, satisfaction, and intent to return in event sport tourism. *Journal of sport management*, 22(5), 587-602.

Smith, M. J., Birch, P. D., & Bright, D. (2019). Identifying stressors and coping strategies of elite esports competitors. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 11(2), 22–39.

Soeprijanto, S., Diamah, A., & Rusmono, R. (2022). The effect of digital literacy, self-awareness, and career planning on engineering and vocational teacher education students' learning achievement. *Journal of Technology and Science Education* 12(1), 172-190.

Starn, O. (2019). Sports and society. <https://www.coursera.org/learn/sports-society> Erişim Tarihi: 05.02.2019.

Sümer, N. (2000). Yapısal Eşitlik Modelleri: Temel Kavramlar ve Örnek Uygulamalar. *Türk Psikoloji Yazıları*, 3(6), 49-74.

Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2001). SAS for Windows workbook for Tabachnick and Fidell: using multivariate statistics. (*No Title*).

Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2007). *Using multivariate statistics* (5th ed.). Pearson Education.

Tabachnik, B. G., & Fidell, L. S. (1989). *Using multivariate statistics* (2nd ed.). Harper Collins.

Tanç, S. (1999). *Benlik değeri, umutsuzluk ve kariyer beklentileri* (Tez No. 82394) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi-İstanbul]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

Tavşancıl, E. (2005). *Tutumların ölçülmesi ve spss ile veri analizi*. Nobel Yayınları.

Tekin, A. (2009). *Rekreasyon*. Ata Ofset Matbaacılık.

Tekin, A., Tekin, G., & Çalışır, M. (2017). Rekreasyonel spor. S. Karaküçük, S. Kaya ve B.M. Akgül (Eds.), *Rekreasyon Bilimi 2* (ss. 3-37), Gazi Kitabevi.

TESFED. (2019). Hakkımızda. <http://tesfed.gov.tr/hakkimizda> Erişim Tarihi: 06.02.2019.

TESFED. (2024). Espor Branşları. <https://tesfed.gov.tr/branslar> Erişim Tarihi: 26.01.2024.

TrustedReviews. (2023). What are esports? A beginner's guide to pro gaming. <https://www.trustedreviews.com/opinion/what-are-esports-a-beginners-guide-to-pro-gaming-2932403> Erişim Tarihi: 11.01.2023.

Ulaş, Ö., & Kızıldağ, S. (2018). Kariyer engelleri ölçeğinin (KEÖ) geliştirilmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(5), 2-15.

Uzuner, M. E. (2023). E-spor ekosistemi ve kente katabileceği değerler. *Şura Akademi*, 1(3), 45-55.

Üstündağ, M.T., Güneş, E., & Bahçivan, E. (2017). Turkish adaptation of digital literacy scale and investigating pre-service science teachers' digital literacy. *Journal of Education and Future*, 8(12), 19-29.

Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of esports. *International Conference On Internet Computing*, 7(23), 437-442.

Werder, K. (2022). Esport. *Business & Information Systems Engineering*, 64(3), 393-399.

Wilson, F. R., Pan, W., & Schumsky, D. A. (2012). Recalculation of the critical values for Lawshe's content validity ratio. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 45(1), 197-210.

Yağar, F., & Dökme, S. (2018). Niteliksel araştırmaların planlanması: Araştırma soruları, örneklem seçimi, geçerlik ve güvenilirlik. *Gazi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 3(3), 1-9.

Yaman-Yılmaz, C. (2021). Adaptation of dual career scale to Turkish in the elite athletes. *International Journal of Sport Culture and Science*, 9(1), 1-16.

Yaşar, O., & Sunay, H. (2019). Spor bilimleri öğrencilerine yönelik kariyer farkındalığı ölçeğinin (KFÖ) geliştirilmesi. *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2 (1), 7-22.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.

Yorulmaz, A. (2009). *Spor alanları kalite ölçeği türkçe versiyonu geçerlilik güvenirlik çalışması*. (Tez No. 260715) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

Zhang, S., Mao, G., Crittenden, J., Liu, X., & Du, H. (2017). Groundwater remediation from the past to the future: A bibliometric analysis. *Water Research*, 119(1), 114-125. <https://doi.org/10.1016/j.watres.2017.01.029>

Zhu, X., Pyun, D. Y., & Manoli, A. E. (2021). Developing a conceptual model of service quality for eSports. *Quest*, 73(4), 375-390.



Merkez/Mağaza

53. Sokak No: 29

Bahçelievler / ANKARA

Tel : (0 312) 223 77 73 - 223 77 17

Info@gazikitabevi.com.tr • www.gazikitabevi.com.tr



Gazi Kitabevi
Spor Bilimleri Serisi

ISBN: 978-625-365-599-0



9 786253 655990