

SPOR BİLİMLERİ

Alanında Uluslararası Çalışmalar

Mart 2025

EDİTÖR

PROF. DR. MUSTAFA ALTINKÖK

 **SERÜVEN**
YAYINEVİ

Genel Yayın Yönetmeni / Editor in Chief • Eda Altunel

Kapak & İç Tasarım / Cover & Interior Design • Serüven Yayınevi

Birinci Basım / First Edition • © Mart 2025

ISBN • 978-625-5552-78-5

© copyright

Bu kitabın yayın hakkı Serüven Yayınevi'ne aittir.

Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz, izin almadan hiçbir yolla çoğaltılamaz. The right to publish this book belongs to Serüven Publishing. Citation can not be shown without the source, reproduced in any way without permission.

Serüven Yayınevi / Serüven Publishing

Türkiye Adres / Turkey Address: Kızılay Mah. Fevzi Çakmak 1. Sokak

Ümit Apt No: 22/A Çankaya/ANKARA

Telefon / Phone: 05437675765

web: www.seruvenyayinevi.com

e-mail: seruvenyayinevi@gmail.com

Baskı & Cilt / Printing & Volume

Sertifika / Certificate No: 42488

SPOR BİLİMLERİ

ALANINDA ULUSLARARASI ÇALIŞMALAR

EDİTOR

PROF. DR. MUSTAFA ALTINKÖK

İÇİNDEKİLER

Bölüm 1

DÜNYA'DA VE TÜRKİYE' DE PARALİMPİK OLİMPİYATLARIN TARİHSEL GELİŞİMİ

Hüseyin ALTAN, Hande İNAN—1

Bölüm 2

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİNDE ÇEŞİTLİLİK DESTEĞİ İLE MUTLULUK DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Sultan SARIASLAN, Sinan AYAN—9

Bölüm 3

FUTBOLCULARIN MOTİVASYONEL FAKTÖRLERİNİN PERFORMANS ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Faruk ALBAY, İzzet İSLAMOĞLU—19

Bölüm 4

YENİ BİR SPOR ALANININ YÜKSELİŞİ E-SPOR

Nurcan DEMİR, Zülbiye KAÇAY—27



DÜNYA'DA VE TÜRKİYE' DE PARALİMPİK OLİMPİYATLARIN TARİHSEL GELİŞİMİ

Hüseyin ALTAN¹, Hande İNAN²

1 Yüksek Lisans Öğrencisi , Adıyaman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı hsynaltan00@gmail.com ORCID ID 0009-0397-3755

2 Dr. Öğr. Üyesi, Adıyaman Üniversite Spor Bilimleri Fakültesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü hınan@adiyaman.edu.tr ORCID ID 0000-0002-0095-8003

GİRİŞ

Olimpiyatların Tarihsel Gelişimi

Antik Yunanda M.Ö 776 tarihinde Tanrı Zeus'u anmak için yapılan dinsel etkinliklerle beraber spor şöenlerinin tarihteki ilk Olimpiyat Oyunları olarak tarihte yer edinmektedir. Bu şenlikler en başta sadece 192 metre koşularından oluşurken ilerleyen zamanlarda farklı uzaklıkta-ki yarışlar, disk ve cirit atma, uzun atlama, boks, güreş, atlı araba yarışları gibi branşlar dahil edilmiş ve 1 gün süren yarışlar zaman olarak arttırılıp 5 güne çıkarılmıştır (Kaçay & Soyer, 2020).

Roma İmparatorluğu, 4. yüzyılda Hristiyanlığı resmi din olarak benimsemesiyle beraber , olimpiyat oyunlarına karşı durmuştur. Olimpiyat oyunları, çok tanrılı eski Yunan diniyle ilişkili birçok iz taşıdığından, Hristiyanlıkla benzer olmadığı gerekçesiyle pagan adetlerine benzetilmiştir. Roma'nın ilk Hristiyan imparatorlarından Büyük 1. Theodosius, hemen hemen 320 olimpiyat ve 1200 yıl sonra, M.S. 393-394 yıllarında, antik Yunan tanrılarının onuru adına yapılan bu oyunları sınırsız süreyle bitirmiştir. (Henry & Yeomans, 1984). Olimpia şehri, oyunların bitmesinin ardından, sel ve depremlerden dolayı zamanla unutulmaya başlanmış ve eski değerini yitirmiş. Ancak, 1766 yılında İngiliz Richard Chandler'ın emriyle tekrardan keşfedilen kent, 1875 yılında Alman arkeologlar tarafından yapılan kazılar sonucunda yeniden gün ışığına çıkarılmıştır. Bu keşifler, Modern Olimpiyat Oyunları'nın yeniden başlatılması için Baron Pierre de Coubertin'e ilham vermiştir ve bu sayede olimpiyat ruhu, günümüze kadar yaşatılmıştır. (Çumralıgil, 2024)

Engellilik Kavramı

Türkçede engellileri ifade etmek için kullanılan kelimeler biraz eski olsa da İngilizce ile aynı doğrultuda ilerlemektedir. İlk başlarda “sakat”, “kör-ama”, “sağır”, dilsiz-lal”, topal, çolak gibi olumsuz anlamlara gelen kelimeler, önce “özürlü” kelimesine ilerleyen zamanlarda “engelli” kelimesi şeklinde değişime uğramıştır (Çaha, 2016).

Engelli Kavramı karşımıza “ bireyin bilişsel veya fiziksel fonksiyonlarda meydana gelen eksikliklere bağlı olarak oluşum gösteren yetersizlikleri ifade etmek adına kullanılan kavramdır. Dilimizde engelli kavramının yanında bu anlamı içeren bazı sözcükler karşımıza çıkmaktadır. Karşımızdaki durumun engellilik, sakatlık yada özürlülük ifadelerinden hangisine karşılık gelip gelemeyeceğiyle ilgili soru işaretleri bulunmaktadır”. Sadece ülkemizde olmadığı gibi dünyanın farklı dillerinde de engelliliğe karşılık gelen farklı kelimeler bulunmaktadır. Dünya Sağlık Örgütünün anlam içeriklerine bakarsak: “Yetersizlik (impairment) fonksiyonel bir

hasar, Özürlülük (disability) rutin işlerde kısıtlılık, Engellilik (handicap) toplumsal dezavantajdır (Kaplan, 2017)

Genel anlamda herhangi bir yoksunluktan kaynaklı hayatın herhangi bir alanına başkalarıyla eşit şartlarda katılamayan bu engelli bireylerin durumuna da dezavantajlılık denilmektedir. Şimdinin dünyasında toplumsal hayat, geçmiş zamanların birincil ilişki bağlarından oluşan, dar mekânda, kısıtlı zamanda ve az sayıdaki kişilerle kurulan bir yaşam değeridir. Bugünkü toplumsal sosyal hayat yüz yüze ilişkilerin durağanlığından, yerleşikliğinden, elinde olanı korumaya yönelikliğinden, kesin sınırlarla tanımlı beklenen rollerden ve verilmiş konumlardan, kullanım değeri için üretimden her geçen gün uzaklaşmaktadır. Bu nedenle engelli bireylerin hayat şartları her zaman tartışmaya açık olmaktadır (Afacan, 2023).

Engelli Bireylerde Sporun Önemi

Sosyal olan her insan spor yapma ihtiyacı duyar. Her birey değerlidir, bu değer bireyin mevcut kapasitesini ortaya çıkarması ile beraber sporda kendini ispatlamasına imkan sağlar. Toplum sadece kendine yeten insanlardan değil de , engelli vs. değişik sınıflardan ve gruplardan da meydana gelmektedir. Spor, engellilerin kendilerini anlatabildiği engelleri ortadan kaldırıp bireyin rahatlayabildiği yegane bir yoldur. Sporla beraber çevre ile iletişime açılan engelli, manevi duygularının ve öz yeterlilik hislerinin gelişeceği rehabiliteler ile sosyal gelişim gösterebilir (Çevik & Kabasakal, 2013)

Engelli çocuk ve gençlerin hareketlilik, oyun ve fiziksel etkinliklere katılımcı olmaları, bireylerin sağlıklı bir bedenle büyümeleri, iyileşme zamanına olumlu katkı sağlayabilir. Spor kulübüne katılmaları, bu bireylerin gruplar arasındaki sosyalleşmelerini geliştirir. Burada yeni ilişkiler ve bağlar geliştirmek, kendi yaşam biçimlerini iyileştirir. Bu sayede engelli bireyle düzenli olarak fiziksel etkinliklere katılım sağlarlar. Bu fiziksel etkinlikler sonucunda sağlıklı bir birey olmalarının yanı sıra gün içindeki kendine yetebilme potansiyellerini arttırmaları. Böylece hareket eksikliğini giderebilir. (Konar & Pepe, 2009)

Hem engelliler, hem normal beden eğitimi ve spor lisans eğitimine ait müfredatı hazırlanırken önem edilmesi gereken husus, öğretim programlarının yalnızca okul içi değil, okul dışı sosyal alanlarda güncel gelişmelerin de cevaplarını karşılayabilecek bütünlükte olması gerekir (Konar & Yıldırım, 2012).

Paralimpik Oyunların Tarihsel Gelişimi

Paralimpik oyunları, engelli bireylerin sporla gelişmesini ve toplumla bütünleştirilmesi gayesinin mücadele duygusuyla pekiştirildiği geniş çaplı spor organizasyonlarından biridir. Olimpiyat oyunlarındaki spor alanlarında belirlenen engel gruplarına göre revize edildiği veya engelli bireylere özgü farklı spor dallarının eklendiği, olimpiyat oyunlarındaki gibi birçok ülkeden katılan sporcuların farklı spor alanlarının yarıştığı, Uluslararası Paralimpik Komitesi'nin öncülüğünde organize edildiği büyük ölçekli spor organizasyonlarıdır. (Çumralıgil , 2024)

“Paraplejik” ve “Olimpik” kelimelerinin yan yana gelmesinden “Paralimpik” kelimesi engelli kişilerin etkinliklere girmesi ve Olimpik Hareketle benzer ilişkiler taşımasıyla, Yunan edatında “para” olan “Paralel” ve “Olimpik” kelimelerinin birleşmesi sonucu karşımıza çıkmaktadır. 1988’den günümüze kadar Olimpiyat oyunları ile anlam kazanan “Paralimpik” kelimesi oyunların orijinal adıdır (Karadoğan , 2022)

Engellilerin spora ve etkinliklere katılmaları, etkinliklerde yaşamları boyunca sağladıkları destek, disiplin, güven, rekabet ve dostluk duygularını aşılayarak uyumlu ve topluma yararlı olma şanslarını artırır. Engelli kişiler için rehabilitasyonun amacı, hareket özgürlüğü, bağımsızlık kazanmak ve günlük yaşamda üretken bir insan haline gelmektir. Ayrıca araştırmamızın pek çok bölümünde bahsedilen sporların engelli bireylere olumlu yönde katkı sağladığı yadsınamaz bir gerçektir (Kömür , 2023).

Toplumda sosyal hayatın içinde olan her insanın spor ve hareket gibi bedensel etkinlikleri sergileyebileceği imkanlar oluşturması bir ihtiyaç olarak karşımıza çıkar. Engelliler için de spor, rekreasyonel faaliyetler, rehabilitasyon, rekreatif ve sosyal entegrasyon çok önemli bir yere sahiptir (Güven , 2023).

On sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıllarda kendini gösteren ilk engelli faaliyetler , yaralıların sportif etkinliklere dahil edilmesiyle beraber tedavi süreçlerinin ne denli hızlandığı ispatlamıştır. İkinci Dünya Savaşından hemen sonra yapılmaya başlanan eski tedavi şekilleri pek çok yaralı asker ile sivilin sağlık ve ruhsal gereksinimlerini karşılayamamıştır (Kahvecioğlu , 2021).

Engelli kişilerde sporun 1945 yılında Dr. Ludwig Guttmann'ın Stoke Mandeville Rehabilitasyon Merkezi'ndeki savaşta omurilik yaralanması yaşayan asker hastalara tedavi için sportif etkinlikler gibi tedavi süreçleri izlendiği tarihte bilinmektedir. İlerleyen zamanlarda 1948 Londra Olimpiyatları'nın açılış günü, savaşta yaralanan askerlerin dahil olduğu

ve Stoke Mandeville Oyunları adında düzenlenen bir etkinlik yapıldığı bilinmektedir (Şimşek, 2024).

En başta bedensel engeli olan kişilerin rehabilitasyonunu desteklemek için kurgulanan spor gösterileri; ilerleyen zamanlarda dünyanın her yerinden gelen engelli sporcuların yarıştığı ve yüksek performans içeren Paralimpik Oyunlarına dönüşmüştür (Ezen, 2022).

Paralimpik Oyunların başlangıcı olan Roma 1960 Paralimpik Oyunları, 23 ülkeden 400 sporcu ve 300 menajerin katıldığı Roma Olimpiyat Stadı'nda başarıyla tamamlandı. 1960 Roma Paralimpik Oyunlarında 8 farklı spor dalında 57 madalya etkinliği düzenlendi. Bu başlangıç, engelli sporcuların engelsiz sporcular gibi mücadele edebildiğinin tüm dünyaya örnek oldu ve etkinlik geniş bir kitleye tanıtıldı (Kömür, 2023).

1989 yılında Uluslararası Paralimpik Komitesi'nin kurulmasıyla oyunların organizasyonu ve diğer engelli federasyonlarla beraber engelli spor branşları olarak bir çatıda toplanmış ve bugünkü Paralimpik Oyunları olarak günümüz halini almıştır. (Doğanel 2023)

Paralimpik Oyunların Türkiye'deki Tarihsel Gelişimi

Türk spor geçmişimizin ilk özerk yapısı 1908 yılında Selim Sırrı Tarcan'ın destekleriyle Osmanlı Milli Olimpiyat Cemiyetinin destekleriyle ve kendi bünyesine bağlı olarak inşa edilmiştir. 1911'de Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) tarafından resmen tanınmıştır. Cumhuriyetin yapılmasıyla birlikte Türkiye Milli Olimpiyat Komitesi (TMOK) olarak yeniden isimlendirilmiştir. IOC kurallara bağlı olarak, amatör sporu ve olimpik etkinlikleri ilerleten ve geliştiren bir kuruluş olarak karşımıza çıkmaktadır.

1980'li yıllarda bazı engelli topluluklara sportif faaliyetler düzenlendi. 1990 yılında Türkiye Özürlüler Federasyonu yapılandı ve tüm engelliler aynı federasyon ağına bağlandı. 1997 yılında Türkiye Özürlüler Federasyonu'nun ismi Türkiye Engelliler Spor Federasyonu olarak değiştirildi. 2000 yılında ise Türkiye Engelliler Spor Federasyonu ayrılarak aşağıda bahsedilen dört farklı federasyon kuruldu

1. İşitme Engelliler Spor Federasyonu
2. Bedensel Engelliler Spor Federasyonu
3. Görme Engelliler Spor Federasyonu
4. Zihinsel Engelliler Spor Federasyonu (Yardımcı 2022).

1990 yılında meydana gelen Özürlüler Spor Federasyonununun 2000 yılında dörde bölünmesiyle Türkiye Bedensel Engelliler Spor Federasyonu yapılmış ve 31 Mayıs 2006 tarih, 26184 sayılı Resmi Gazetede İdari ve Mali açıdan bağımsızlık kazandığını ilan etmiştir (Ürkmez 2019).

Federasyon 2006 yılından sonra bağımsız bir hale bürünmüştür. 2010'dan itibaren federasyonun bağlantısıyla Uluslararası Paralimpik Komitesince belirlenen 19 engelli spor alanından 13 branşı bünyesinde bulundurmaktadır. Bununla beraber paralimpik branşlar dışında 3 branşı daha içermektedir. Bu branşlar, yüzme, tekerlekli sandalye tenisi, atletizm, bilek güreşi, badminton, masa tenisi, halter, okçuluk, oturarak voleybol, tekerlekli sandalye basketbolu ampute futbol, atıcılık ve yelkendir (Kaplan 2017).

Türkiye, 28 Ağustos - 8 Eylül 2024 tarihleri arasında Paris'te yapılmıştır. 2024 Yaz Paralimpik Oyunları'na katılmıştır. Bu Yaz Paralimpik Oyunları'na sekiz defa katılmıştır. (Wikipedia , 2024)

Paralimpik olimpiyatlarda ülkemizin en başarılı katılımcıları arasında iki altın madalya kazanan milli para masa tenisçi Abdullah Öztürk, milli para halterci Nazmiye Muslu Muratlı ve Golbol Kadın Milli Takım olmuştur . Golbol Kadın Milli Takımı ve Abdullah Öztürk (Sınıf 4), 2016 Rio ve 2020 Tokyo'da ülkemize altın madalya getirmiştir. Nazmiye Muslu Muratlı da 2012 Londra ve 2016 Rio'da altın madalya kazanmıştır. Abdullah Öztürk ise takım arkadaşı ile beraber sınıf 4-5 kategorisinde de 2016 Rio'da bronz madalya almıştır.

(Sözcü , 2024

Tartışma ve Sonuç

Genel olarak toplum, çoğu zaman sosyal anlamda, engelli bireylerin paralimpik sporlara olan katılımına imkan yaratabilir. Bu çerçevede spora dahil olan engelli bireyler hem kendi hayatlarının şekillenmesine şahit olurken hem de ülkemizin paralimpik sporlarda dünyadaki gelişimine katkı sunarak tarihteki yerini ve adını güçlendirecektir. Bu bağlamda engelli bireylerin paralimpik sporlara katılımını teşvik edici yatırımlar ve planların yapılması gerekliliği her zaman için savunulabilir. Yapılan çalışmalar ve teknolojiyi bir ışık gibi takip etmenin verdiği geri sonuçların ülkemize olan katkısı gözle görünür olacaktır.

KAYNAKÇA

- Afacan, I. (2023). “Engellik ve Spor Sosyolojisi” . Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi, Cilt (6) 1113-1122
- Anatca, V. Y. (2019). Paralimpik Alan’ ın Sosyolojik Açıdan İncelenmesi. Doktora Tezi. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çaha, H. (2016). “Engellilerin Toplumsal Hayata Katılmasına Yönelik Politikalar: Türkiye , ABD ve Japonya Örnekleri” . İnsan ve Toplum Dergisi. 5 (10) 123-150
- Doğanel, E. D. (2023). Paralimpik Oyuncuların İlişkisel Rezilyans Kapasiteleri ile Yaşam Becerilerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Mersin : Mersin Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ezen , Ş. E. (2022). Türkiye Taekwondo Poomsea ve Paralimpik Milli Takım Sporcularının Covid-19’a Yakalanma Kaygısı ve Korku Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Elazığ: Fırat Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü
- Çevik, O. Kabasakal, K. (2013) “Spor Etkinliklerinin, Engelli Bireylerin Toplumsal Uyumuna ve Sporla Sosyalleşmelerine Etkisinin İncelenmesi” Uluslararası Sosyal ve Ekonomik Bilimler Dergisi. 3 (2) 74-83.
- Çumralıgil, S. (2024). Olimpiyatların tarihsel gelişiminin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Mersin: Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Güven, Ö. (2023). Paralimpik Oyunlarda Kadının Yeri ve Covid-19 ‘ un Paralimpik Kadın Sporcuların Yaşam Kalitesine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Bursa: Uludağ Üniversitesi.
- Kaçay Z., Soyer F. (2020) “Coubertin’ Olimpizme Götüren Nedenler Üzerine İnceleme” Sivas Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 1 (2), 89-97.
- Kahvecioğlu , T. (2021) Paralimpik sporcuların vücut bileşimi, beslenme ve hidrasyon profili. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Kaplan. B. (2017). Bedensel Engelli Paralimpik Sporcuların Örgütsel Bağlılık ve Örgütsel Stres Düzeylerinin Belirlenmesi . Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Karadoğan. Ş. M (2022). Türkiye Taekwondo Poomsea ve Paralimpik Milli Takım Sporcularının COVID-19’a Yakalanma Kaygısı ve Korku Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Elazığ: Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Konar, N. Pepe, N. (2011) “Rehabilitasyon - Engelliler Sporu ve Paralimpikler” İstanbul Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, Cilt: 3
- Konar, N. Yıldırım, İ. (2012) “Engelliler için Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği: Gerekseim ve Bir Program Modeli” Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi. 14 (2): 208-216

- Kömür, V. S. (2023). Paralimpik oyunlar Hazırlık Merkezinin Fiziksel Özellikleri ve İşletmecilik Anlayışının Sporcu ve Antrenörlerin Beklentileri Açısından Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi .Ankara: Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Şimşek, Ş. E (2024). Tokyo 2020 Yaz Paralimpik Oyunları'nda Dereceye Giren Türk Sporcularını Başarıya Götüren Etkenler. Yüksek Lisans Tezi Konya: Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü
- Ürkmez, G., (2019). Türkiye Milli Paralimpik Komitesi'nin İşleyişi ve Engelli Sporlarına Yaklaşımı. Yüksek Lisans Tezi. Manisa: Celal Bayar Üniversitesi Sosyal
- Yardımcı, F. B (2022). Paralimpik Oyunlar' a Hazırlanan Engelli Sporcuların Fiziksel Aktivite Düzeyleri ile Anksiyete, Depresyon ve Stres Arasındaki İlişki. Yüksek Lisans Tezi. Ankara : Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Wikipedi , (2024). “2024 Yaz Paralimpik Oyunları'nda Türkiye” , (Erişim tarihi:01.09.2025) 2024 Yaz Paralimpik Oyunları'nda Türkiye - Wikipedi
- Sözcü . “Türkiye'nin Paralimpik Oyunları tarihi: Toplam 38 madalya ve başarı hikayeleri” , (Erişim tarihi:01.09.2025) Türkiye'nin Paralimpik Oyunları tarihi: Toplam 38 madalya ve başarı hikayeleri - Sözcü
- Yüksek Lisans Öğrencisi Hüseyin ALTAN, Adıyaman Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü , Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Orcid No: <https://orcid.org/0009-0397-3755>
- Dr. Öğr. Üyesi Hande İNAN Adıyaman Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi , Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü Orcid No: <https://orcid.org/0000-0002-0095-8003>



ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR DERSİNDE ÇEŞİTLİLİK DESTEĞİ İLE MUTLULUK DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ ¹

Sultan SARIASLAN², Sinan AYAN³

¹ Bu çalışma Kırıkkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalında Prof. Dr. Sinan AYAN danışmanlığında yapılan “Ortaokul öğrencilerinin beden eğitimi ve spor dersinde çeşitlilik desteği ile mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi” adlı yayımlanmamış yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

² Yüksek Lisans Öğrencisi; Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı. ORCID No: 0000-0002-3964-1185

³ 3- Prof. Dr., Kırıkkale Üniversitesi Spor Bilimler Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü. sayan@kku.edu.tr ORCID No: 0000-0001-9223-7969

Giriş

Eğitim, bireyin kendi çabaları ve geçmiş deneyimlerinden hareketle bilgi, beceri ve değerler edinerek davranışlarını geliştirme ve iyileştirme süreci olarak tanımlanabilir. Bu süreç, bireylere gerekli bilgi ve becerileri kazandırarak topluma uyum sağlamalarını, etkili bir şekilde düşünmelerini ve problemleri çözmelerini desteklemektedir (Tezcan, 1997; Varış, Gürkan, Gözütok, Pektaş, Başdoğan ve Gürbütürk, 1998; Akbaş, 2019; Brighouse, 2024). Eğitim, bireylerin davranışlarında istenilen değişiklikleri sağlamak için planlı ve programlı bir şekilde yürütülmektedir. Bu bağlamda, genel eğitimde öğretim kavramı, öğrenmenin planlı ve sistematik bir organizasyonu olarak tanımlanmakta olup, bireylerin bilgi ve beceri edinimini belirli bir sistem dahilinde gerçekleştirmektedir (Demirel, 1993). Öğretim programlarının temel amacı, öğretmenlere rehberlik etmek ve öğrenme sürecine sistematik bir çerçeve sunmaktır (Ennis, 2013).

Beden eğitimi ve spor dersleri, bireyin fiziksel gelişimini desteklemenin yanı sıra psikolojik, sosyal ve duygusal açıdan da olumlu etkiler sağlayan önemli bir eğitim bileşenidir (Fletcher ve Hordvik, 2023). Özellikle ortaokul çağındaki öğrenciler için bu dersler, sağlıklı bir yaşam tarzı geliştirmeye katkıda bulunurken aynı zamanda öğrencilerin mutluluk seviyelerini artırma potansiyeline sahiptir. Çeşitlilik desteği, öğrencilerin beden eğitimi ve spor derslerine daha fazla katılım göstermelerini sağlayarak öğrenme sürecine yönelik motivasyonlarını ve dersten aldıkları keyfi artırabilir (İşcan ve Ayan, 2023; Arufe-Giráldez, Sanmiguel-Rodríguez, Ramos-Álvarez ve Navarro-Patón, 2023). Çeşitlilik desteği, öğrencilerin bireysel ilgi alanlarına, yeteneklerine ve ihtiyaçlarına uygun farklı spor dallarını ve etkinlikleri içeren bir öğrenme ortamının sağlanmasını ifade eder (Arufe-Giráldez vd., 2023). Eğitim ortamlarında çeşitliliğin desteklenmesi, öğrencilerin kendilerini daha değerli hissetmelerine ve derslere olan ilgilerinin artmasına yardımcı olabilir. Bu doğrultuda, çeşitliliğin sağlandığı beden eğitimi derslerinin öğrencilerin mutluluk düzeylerine olan etkisinin incelenmesi, eğitimciler ve politika yapımcılar açısından önemli bir araştırma alanı olarak değerlendirilmektedir.

Mutluluk, bireyin yaşamından aldığı genel doyumunu ve pozitif duygularını yansıtan psikolojik bir durumdur. Eğitim ortamlarında mutluluğun artırılması, öğrencilerin akademik başarılarını, motivasyonlarını ve sosyal ilişkilerini olumlu yönde etkileyebilir. Beden eğitimi derslerinde sunulan spor etkinliklerinin çeşitliliği, öğrencilerin derse yönelik tutumlarını geliştirebilir ve dolayısıyla onların mutluluk seviyelerini artırabilir (Alam ve Mohanty, 2023). Ancak, bu konuda yapılan araştırmaların sınırlı olması nedeniyle, beden eğitimi derslerinde çeşitlilik desteğinin

öğrencilerin mutluluk düzeyleri üzerindeki etkisini incelemek önemli bir gereklilik olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu çalışma, ortaokul öğrencilerinin beden eğitimi ve spor derslerinde çeşitlilik desteği ile mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmada, beden eğitimi derslerinde sunulan etkinliklerin çeşitliliğinin öğrencilerin mutluluklarını nasıl etkilediği değerlendirilecek ve bu ilişkinin boyutları ortaya konulacaktır. Çalışmanın sonuçları, eğitimciler için yol gösterici olabilecek ve beden eğitimi programlarının geliştirilmesine katkı sağlayabilecek nitelikte olacaktır.

Beden Eğitimi ve Spor Öğretim Programlarının Amaçları ve Katkıları

Beden eğitimi ve sporun temel amacı, bireylerin bedensel aktiviteler yoluyla fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimlerini destekleyerek hareket yeteneklerini en üst düzeye çıkarmalarına yardımcı olmaktır (Zekeriya ve Atilla, 2011). Fiziksel aktiviteler, bireylerin fiziksel sağlıklarını korumalarına katkı sağlarken, aynı zamanda bilişsel ve duyuşsal becerilerini geliştirmelerine de olanak tanımaktadır (Sirinkan ve Gündoğdu, 2011; Fletcher ve Hordvik, 2023). Beden eğitimi ve spor dersleri, bireylerin yalnızca fiziksel kapasitelerini artırmayı hedefleyen bir araç olmanın ötesinde, onların ruhsal ve bedensel sağlığını destekleyerek çok yönlü gelişimlerini teşvik eden bir eğitim sürecini içermektedir.

Bu bağlamda, sistematik bir eğitim anlayışı çerçevesinde yapılandırılan beden eğitimi programları, öğrencilerin kendi potansiyellerini keşfetmelerine ve geliştirmelerine olanak sağlayarak üretken, mutlu ve yaşam standartları bakımından donanımlı bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır (Karagün, 2017). Bu programlar, temel hareket becerilerinin kazandırılmasının yanı sıra bireylerin sosyal etkileşimlerini artırarak akademik başarılarını destekleyici bir rol üstlenmektedir (Çağlayan ve Ağgön, 2021; Brown, 2024).

Beden eğitimi dersleri yalnızca fiziksel gelişimi desteklemekle kalmakta, aynı zamanda bilişsel ve duyuşsal alanlarda da önemli katkılar sunmaktadır. Bu dersler aracılığıyla bireylerin kendini ifade etme becerileri gelişmekte, kişisel farkındalık düzeyleri artmakta ve özgüvenleri pekiştirilmektedir (Sönmez ve Sunay, 2004; Roccliffe vd., 2024). Ayrıca, beden eğitimi ve spor dersleri, bireylerin bireysel ve grup çalışmaları yoluyla etkili iletişim kurma yetilerini geliştirmelerine de katkı sağlamaktadır. Sonuç olarak, beden eğitimi ve spor eğitimi, bireylerin yalnızca fiziksel sağlıklarını destekleyen bir alan değil, aynı zamanda onların psiko-sosyal ve bilişsel gelişimlerini bütüncül bir yaklaşımla şekillendiren bir eğitim disiplini olarak değerlendirilmektedir.

Beden Eğitimi ve Spor Derslerinde Çeşitliliğin Önemi

Beden eğitimi derslerinde çeşitlilik, bireylerin farklı beceri alanlarında gelişim göstermelerini sağlamak ve derslerin verimliliğini artırmak açısından büyük önem taşımaktadır (Doolan ve Hongsfeld, 2000; Kulinna ve Cothran, 2003; İşcan ve Ayan, 2023; Arufe-Giráldez, Sanmiguel-Rodríguez, Ramos-Álvarez ve Navarro-Patón, 2023). Eğitimde çeşitliliğin sağlanması, öğrencilerin bireysel farklılıklarına hitap ederek onların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlarda daha kapsamlı bir gelişim göstermelerine olanak tanımaktadır (Metzler, 2017; Casey, Kirk ve MacPhail, 2020).

Araştırmalar, eğitim sürecinde gerek öğretmenlerin pedagojik yetkinliklerinin artırılmasının gerekse ders materyallerinin çeşitlendirilerek zenginleştirilmesinin, öğrencilerin derse olan ilgisini ve motivasyonunu artırdığını göstermektedir (İşcan ve Ayan, 2023; Kirk, 2010; Siedentop ve Van der Mars, 2022). Introduction to physical education, fitness, and sport. Human kinetics., 2022). Beden eğitimi derslerinde etkili pedagojik uygulamaların sağlanabilmesi için farklı öğretim tekniklerinin kullanılması gerekmektedir. Bu kapsamda oyun tabanlı öğretim yaklaşımları, hareket temelli etkinlikler ve çeşitli materyallerin entegrasyonu, derslerin daha ilgi çekici ve etkili hale gelmesine katkı sağlamaktadır (Kulinna ve Cothran, 2003; Hastie, 2017).

Özellikle öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımları, bireylerin fiziksel aktivitelere olan katılımını artırarak, öğrenme sürecinde aktif roller üstlenmelerine yardımcı olmaktadır. Ayrıca teknoloji destekli öğretim yöntemlerinin beden eğitimi derslerinde kullanımı, öğrencilerin bireysel performanslarını değerlendirmelerine ve gelişimlerini izlemelerine olanak tanımaktadır (Juniu, Shonfeld ve Ganot, 2013).

Özetle; beden eğitimi derslerinde öğretim yöntemlerinin ve materyallerin çeşitlendirilmesi, bireylerin hem fiziksel hem de bilişsel gelişimlerini destekleyerek daha etkili bir öğrenme ortamı sunmaktadır. Bu doğrultuda, öğretmenlerin çağdaş pedagojik yaklaşımları benimsemeleri ve ders süreçlerini sürekli olarak yenilikçi uygulamalarla zenginleştirmeleri büyük önem taşımaktadır.

Mutluluk Kavramının Eğitimdeki Rolü ve Beden Eğitimi Dersleri

Eğitimin temel amacı, bireylerin topluma sağlıklı, mutlu ve etkili bir şekilde uyum sağlamalarına katkıda bulunarak, onların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimlerini desteklemektir. Mutluluk, bireyin yaşamın sunduğu olumlu deneyimlerin farkına varması, içsel iyi oluş halini sürdürebilmesi ve kültürel normlara uygun bir yaşam sürdürebilmesiyle

şekillenen dinamik bir süreçtir. Bu süreçte psikolojik faktörler, fiziksel sağlık durumu, sosyal ilişkiler ve çevresel etkileşimler belirleyici rol oynamaktadır (Akyüz, Yaşartürk, Aydın, Zorba ve Türkmen, 2017; Diener, Oishi ve Lucas, 2009).

Bireylerin mutluluk düzeyleri, onların akademik başarılarını, yaşam doyumlarını ve genel performanslarını doğrudan etkileyen önemli faktörler arasındadır (Sarıçam ve Canatan, 2015). Mutluluk, eğitimin temel hedeflerinden biri olarak kabul edilmekte ve eğitim kalitesinin belirlenmesinde önemli bir ölçüt olarak değerlendirilmektedir (Noddings, 2006). Mutlu bir okul ortamı, öğrencilerin akademik performanslarını artırmanın yanı sıra, onların psikososyal gelişimlerine de olumlu katkılar sağlamaktadır (Helliwell, Layard, Sachs ve Neve, 2021). Öğrenciler açısından değerlendirildiğinde, mutluluk düzeyi yüksek bireylerde akademik başarı, yaşam doyumunu, potansiyelin etkili kullanımı ve sosyal becerilerde gelişim gözlemlenmektedir. Öğretmenler açısından ise mesleki doyum, meslektaşları ile iş birliği yapma eğilimi ve velilerle etkili iletişim gibi faktörlerde artış olduğu görülmektedir (Bird ve Markle, 2012).

Araştırmalar, mutlu bireylerin akademik performanslarının yanı sıra, fiziksel ve ruhsal sağlıklarının da daha iyi olduğunu göstermektedir (Alam ve Mohanty, 2023; Lyubomirsky, King, ve Diener, 2005). Mutluluğun eğitime entegrasyonu, yalnızca bireylerin bilişsel başarılarını artırmakla kalmayıp, onların öz yeterlik algılarını ve yaşamla ilgili olumlu tutumlarını da güçlendirmektedir (Deci ve Ryan, 2000). Beden eğitimi ve spor dersleri, bireylerin fiziksel sağlıklarını desteklemenin yanı sıra ruhsal ve duygusal iyi oluş düzeylerini artırarak mutluluk seviyelerini yükseltmekte önemli bir role sahiptir (Bailey, 2006; Ntoumanis ve Vazou, 2005). Düzenli fiziksel aktivite ve spor etkinlikleri, bireylerin stres yönetimi, duygusal denge ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirerek, onların genel yaşam doyumlarını artırmaktadır (Fox, 1999; Seligman, 2011).

Bu kapsamda eğitim sisteminin temel hedeflerinden biri olan mutluluk, bireylerin akademik, sosyal ve duygusal gelişimlerini destekleyen kritik bir faktör olarak değerlendirilebilir. Mutlu bireylerin daha başarılı ve üretken olduğu gerçeği göz önünde bulundurularak, eğitim politikalarının ve öğretim yöntemlerinin bireylerin iyi oluş hallerini artıracak şekilde yapılandırılması büyük önem taşımaktadır.

Sonuç

Araştırmalar, beden eğitimi derslerinde çeşitliliğin artırılmasının yalnızca öğrencilerin fiziksel gelişimlerine katkı sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda mutluluk düzeylerini de olumlu yönde etkilediğini ortaya koymaktadır. Derslerde uygulanan farklı öğretim teknikleri, materyaller ve

pedagojik yaklaşımlar, öğrencilerin derse olan ilgisini ve motivasyonunu artırarak genel mutluluk seviyelerine olumlu yansımaktadır.

Öğrencilerin mutluluk düzeylerindeki artışın çeşitlilik algılarını güçlendirdiği ya da çeşitlilik algısındaki yükselişin mutluluk düzeylerini artırdığı bulgusu, bu iki değişken arasında karşılıklı ve pekiştirici bir ilişki olduğunu göstermektedir. Özellikle eğitim ortamlarında çeşitliliğin teşvik edilmesi, öğrencilerin psikolojik iyilik hallerini destekleyerek öğrenme süreçlerini daha verimli hale getirmektedir. Bu bağlamda, beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin derslerinde daha çeşitli ve kapsayıcı yaklaşımlar benimsemeleri, öğrencilerin hem fiziksel hem de psikolojik gelişimlerini destekleyerek daha sağlıklı ve mutlu bireyler yetişmesine katkı sağlayacaktır. Derslerde kullanılan farklı öğretim yöntemleri ve materyaller, öğrenme ortamını daha ilgi çekici hale getirerek öğrencilerin hem fiziksel hem de ruhsal sağlıklarını olumlu yönde etkilemektedir. Bu nedenle, beden eğitimi ve spor derslerinde çeşitliliğin artırılması, öğrencilerin akademik başarılarının yanı sıra psikolojik ve sosyal gelişimlerini de destekleyen önemli bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Eğitimcilerin, ders içeriğini çeşitlendirerek kapsayıcı ve öğrenci merkezli bir yaklaşım benimsemeleri, öğrencilerin mutluluk düzeylerinin yükselmesine ve eğitim süreçlerinin daha etkili hale gelmesine önemli ölçüde katkı sağlayacaktır.

Kaynakça

- Akbaş, M. (2019). Öğretmen Görüşlerine Göre Yaygın Eğitim Yöneticilerinin Etik Liderlik Davranışlarının İncelenmesi (Doctoral Dissertation).
- Akyüz, H., Yaşartürk, F., Aydın, İ., Zorba, E. R. D. A. L., ve Türkmen, M. (2017). Üniversite öğrencilerinin yaşam kalitesi ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(Special Issue 2), 253-262.
- Alam, A., ve Mohanty, A. (2023). Developing 'happiness engineering' subject for the schools in India: Designing the pedagogical framework for a sustainable happiness curriculum. *Qubahan Academic Journal*, 3(4), 1-20.
- Alteneji, S., Alsharari, N. M., AbouSamra, R. M., ve Houjeir, R. (2023). Happiness and positivity in the higher education context: an empirical study. *International Journal of Educational Management*, 37(1), 207-224.
- Arslantaş, D., Metintaş, S., Ünsal, A., ve Kalyoncu, C. (2006). Quality of life among elderly people living in Mahmutiye-Eskişehir. *Journal of Osmangazi Medical*, 28(2), 81-89.
- Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., ve Navarro-Patón, R. (2023). News of the pedagogical models in physical education—A quick review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(3), 2586.
- Bailey, R. (2006). *Physical education and sport in schools: A review of benefits and outcomes*. *Journal of School Health*, 76(8), 397-401.
- Bird, J. M. ve Markle, R. S. (2012). Subjective well-being in school environments: Promoting positive youth development through evidence-based assessment and intervention. *American Journal of Orthopsychiatry*, 82(1), 61-66. DOI: 10.1111/j.1939- 0025.2011.01127.x
- Brighouse, H. (2024). Education. In *The Routledge Companion to Social and Political Philosophy* (pp. 751-762). Routledge.
- Brown, T. D. (2024). On the periphery of pedagogical practice in health and physical education (HPE): the importance of self-management skills for physical activity. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, 15(3), 289-304.
- Çağlayan, G. N., ve Ağgön, E. (2021). Beden Eğitimi Ve Spor Dersi Öğretim Programının Temel Felsefi Ve Genel Amaçlarına Yönelik Öğretmen Görüşleri/Teacher's Opinions On The Basic Philosophy And General Objectives Of The Physical Education And Sports Course Teaching Program. *Anatolia Sport Research*, 2(2), 26-32.
- Casey, A., Kirk, D., ve MacPhail, A. (2020). *Models-based practice in physical education*. Routledge.
- Cevahir, E. (2020). *SPSS ile nicel veri analizi rehberi*. Kibebe.

- Ceylan, M., Çini, N. G., Akay, B., ve Yılmaz, S. H. (2023). Beden eğitiminde algılanan çeşitlilik desteğinin katılıma etkisi: Zevk ve motivasyonun seri aracılık rolleri. 9. Uluslararası Bilim, Kültür ve Spor Kongresi, Prag, Çekya
- Coakes, S. J., ve Steed, L. (2009). *SPSS: Analysis without anguish using SPSS version 14.0 for Windows*. John Wiley ve Sons, Inc..
- Cohen, J., Cohen, P., West, S. G., ve Aiken, L. S. (2013). *Applied multiple regression/ correlation analysis for the behavioral sciences*. Routledge.
- Das, K. R., ve Imon, A. H. M. R. (2016). A brief review of tests for normality. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 5-12.
- Deci, E. L., ve Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Demirel, M. (1993). Öğrenme stratejilerinin öğretimi. *Eğitim ve Bilim*, 17(88).
- Diener, E., Oishi, S., ve Lucas, R. E. (2009). Subjective well-being: The science of happiness and life satisfaction.
- Doolan, L. S., ve Honigsfeld, A. (2000). Illuminating the new standards with learning style: Striking a perfect match. *The Clearing House*, 73(5), 274-278.
- Ennis C (2013) Implementing meaningful, educative curricula, and assessments in complex school environments. *Sport, Education and Society* 18(1): 115–120
- Fletcher, T., ve Hordvik, M. M. (2023). Emotions and pedagogical change in Physical Education teacher education: a collaborative self-study. *Sport, Education and Society*, 28(4), 381-394.
- Fox, K. R. (1999). *The influence of physical activity on mental well-being*. *Public Health Nutrition*, 2(3a), 411-418.
- Hastie, P. A. (2017). *Student-designed games: Strategies for promoting creativity, cooperation, and skill development*. Human Kinetics.
- Helliwell, J. F., Layard, R., Sachs, J. D., ve Neve, J. E. D. (2021). World happiness report 2021.
- İşcan, M. F., ve Ayan, S. (2023). Beden Eğitimi ve Spor Dersinde Akıllı Tahta Kullanımının Ortaöğretim Öğrencilerinin Ders Tutumuna Etkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 8(4), 393-410.
- Jaakkola, T., ve Watt, A. (2011). Finnish physical education teachers' self-reported use and perceptions of Mosston and Ashworth's teaching styles. *Journal of teaching in physical education*, 30(3), 248-262.
- Juniu, S., Shonfeld, M., ve Ganot, A. (2013). Technology integration in physical education teacher education programs: a comparative analysis. *Actualidades investigativas en educación*, 13(3), 218-240.
- Karagün, E. L. İ. F. (2017). Aktif çalışan öğretmenlerin beden eğitimi ve spor dersi hakkındaki görüşleri: İzmit örneği. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 6(2).
- Kirk, D. (2010). *Physical education futures*. Routledge.

- Kulinna, P. H., ve Cothran, D. J. (2003). Physical education teachers' self-reported use and perceptions of various teaching styles. *Learning and instruction*, 13(6), 597-609.
- Lyubomirsky, S., King, L., ve Diener, E. (2005). The benefits of frequent positive affect: Does happiness lead to success?. *Psychological bulletin*, 131(6), 803.
- Metzler, M. W. (2017). *Instructional models in physical education*. Routledge.
- Nachar, N. (2008). The Mann-Whitney U: A test for assessing whether two independent samples come from the same distribution. *Tutorials in quantitative Methods for Psychology*, 4(1), 13-20.
- Noddings, N. (2003). *Happiness and education*. Cambridge University Press..
- Noddings, N. (2006). Eğitim ve mutluluk. (Z. Bilgin, Çev.) . İstanbul: Kitap.
- Ntoumanis, N., ve Vazou, S. (2005). Peer motivational climate in youth sport: Measurement development and validation. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 27(4), 432-455.
- Pap, Z., Maricuțoiu, L., Virgă, D., Ilie, M., Mladenovici, V., Popescu, B., ve Valache, D. (2023). Happy teacher, healthy class? Linking teachers' subjective well-being to high-school and university students' physical and mental health in a three-level longitudinal study. *Social Psychology of Education*, 26(3), 811-831.
- Rocliffe, P., Adamakis, M., O'Keeffe, B. T., Walsh, L., Bannon, A., García-González, L., ... ve MacDonncha, C. (2024). The impact of typical school provision of physical education, physical activity and sports on adolescent mental health and wellbeing: A systematic literature review. *Adolescent Research Review*, 9(2), 339-364.
- Sarıçam, H., ve Canatan, A. (2015). The adaptation, validation, reliability process of the Turkish version orientations to happiness scale. *University Park Bülten*, 4(1-2), 7-15
- Seligman, M. E. (2011). *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. Simon and Schuster.
- Shapiro, S. S., ve Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality (complete samples). *Biometrika*, 52(3-4), 591-611.
- Siedentop, D., ve Van der Mars, H. (2022). Introduction to physical education, fitness, and sport. *Human kinetics*.
- Şirinkan, A. ve Gündoğdu, K. (2011). Öğretmenlerin beden eğitimi programı ve öğretim planlarına ilişkin algıları. *İlköğretim Çevrimiçi*, 10 (1).
- Sönmez, T. Sunay, H. (2004). Ankara'daki ortaöğretim kurumlarında uygulanan beden eğitimi ve spor dersinin sorunlarına ilişkin bir araştırma. *Milli Eğitim Dergisi*, Sayı 162. Ankara.
- T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı (Ortaokul 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Ankara
- Tavakol, M., ve Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International journal of medical education*, 2, 53.
- Tezcan, M. (1997). Eğitim sosyolojisi (Vol. 11). Ankara.

- Uğraş, S., ve Serbes, Ş. (2019). Beden eğitimi dersi mutluluk düzeyi ölçeği geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Journal of Global Sport and Education Research*, 2(2), 1-10.
- Variş, F., Gürkan, T., Gözütok, D., Pektaş, S., Babadoğan, C., ve Gürbüztürk, O. (1998). Introduction to educational science. *İstanbul: Alkim Publications*
- Ward, P., ve Graber, K. (2017). *Physical Education: Evidence-Based Teaching Strategies*. *Journal of Research in Physical Education*, 29(4), 285-309.
- Zekeriya, Ç. E. L. İ. K., ve Atilla, P. U. L. U. R. (2011). Ortaöğretim Öğrencilerinin Beden Eğitimi Ve Spora İlişkin Tutumları. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(Özel).



**FUTBOLCULARIN MOTİVASYONEL
FAKTÖRLERİNİN PERFORMANS ÜZERİNDEKİ
ETKİSİ**

Faruk ALBAY¹, İzzet İSLAMOĞLU²

1 Doç. Dr., Yaşar Doğu Spor Bilimleri Fakültesi, 0000-0001-9994-7058

2 Doç. Dr., Yaşar Doğu Spor Bilimleri Fakültesi, 0000-0003-3995-0567

Sportif başarı, birçok spor branşına göre bazı farklılıklar gösterse de genel olarak sporcunun yapacağı hareket üzerinden ve/veya sportif faaliyetinin neticesi üzerinden değerlendirilmektedir. Sporda başarıyı etkileyen önemli değişkenlerden biri olan, “hareket ettirme” anlamına gelen “movere” kelimesinden üretilmiş olan motivasyon (Özbaydar,1983), insanın yapacağı bir işte diğerleri ile yarışma içine girmesi veya iş yapmada belli bir mükemmelliğe erişmesindeki kişisel faktörler, sosyal değişkenler ya da algılamaların rolü olarak değerlendirilmektedir(Glyn,1992). Spora özgü motivasyon, sporcunun değişik şartlar altında istenilen bir hareketi veya performansı en iyi bir şekilde yapması ve bu durumu uzun süre devam ettirebilmesini sağlayan faktörler ve süreçler anlamında kullanılmaktadır (Bryant,1983). Sporda başarı, sıkı çalışma, iyi konsantre olma, iyi performans gösterme ve olduğunca fazla müsabaka yapma ile elde edilebileceği bir gerçektir (Glyn,1992). Tüm bunlarına arkasında da güçlü bir motivasyonun etkisi olduğu unutulmamalıdır.

Motivasyon ise içsel ve dışsal olarak iki bölümde ele alınır. İçsel motivasyon, bireylerin bir etkinliği, o etkinliğin kendisinden kaynaklanan tatmin ve zevk için yapmalarıdır. Bu tür motivasyon, bireyin kendi ilgi ve tutkularına dayalıdır. İçsel motivasyon, bireyin öğrenme, gelişme ve başarıya ulaşma arzusunu artırır (Deci ve Ryan, 2000). Örneğin bir futbolcunun kendi becerilerini geliştirmek için antrenmanlarda sürekli birtakım hareketleri denemesi çok tekrarlar yapması ve bu hareketlerdeki başarısını artırmaya çalışması tamamen onun içsel motivasyonu ile alakalıdır. Çünkü bir futbolcu antrenmanda yapabildikleri ve yapamadıklarının resmi müsabakalarda karşısına çıkacağını biliyordur. Bu duruma hazır olunması gerektiğini bilerek hem fiziksel olarak hem de teknik beceri anlamında kendini geliştirmeye çalışmada içsel motivasyonun önemi ortaya çıkarmaktadır (Slaidiņš ve Fernate, 2021). Diğer taraftan futbolda değişen şartlara karşı farklı beceriler geliştirmeye çalışmak da oyuncunun öğrenme arzusuyla ilişkilidir. Futbolcunun sahada hissettiği mutluluk çok önemlidir. Bu durum onun öğrendiği ve geliştirdiği becerileri sahada uygulamasıyla ancak gerçekleşebilir. Çünkü motivasyonun bireysel beceriler üzerindeki etkisi vardır (Mallett ve Hanrahan, 2004). Teknik adamların, takım ruhu ve dayanışmanın da motivasyon üzerinde büyük etkileri olduğu bilinmektedir (Carron, 1982; Chelladurai, 1993).

Hedef belirlemenin motivasyon üzerindeki etkisi, futbolcuların performansını artıran önemli bir faktördür. Araştırmalar, belirlenen hedeflerin bireylerin çaba düzeyini artırdığını ve başarıya ulaşma arzusunu pekiştirdiğini göstermektedir (Locke ve Latham, 2006).

Futbolda sezon öncesi birçok futbolcu kendisine birtakım hedefler koyabilir ve koymalıdır da. Örneğin bir forvet oyuncusu sezonda en az 20

gol atmalıyım diye bir hedef kendisine belirleyebilir. Genç bir futbolcunun sezonda en az 10 maçta oyuna girmeliyim diye bir hedefi olabilir. Bu örnekleri çoğaltmak mümkündür. Bu türden hedeflere ulaşmadaki başarı oyuncuların içsel motivasyonu ile de derinden ilişkilidir (Stander, 2016).

Diğer bir motivasyon türü olan dışsal motivasyon; insanların bir etkinliği, dışsal ödüller veya sonuçlar elde etmek için yapmalarındır. Bu ödüller para, unvan veya sosyal tanınma gibi ödüller olabilir. Bu manada dışsal motivasyonda bireyin performansını artırmak için önemli bir itici güç olabilmektedir (Ryan ve Deci, 2000). Dış faktörler sporcunun kendisi dışındaki çevresinden kaynaklanan faktörlerin tamamıdır.

Duygusal bir varlık olan insan çevresinde gelişen bir çok olaydan etkilenir ve değişen koşullara göre de tepki gösterir. Düşünme ve öğrenme süreçleri, çevre koşulları gibi birçok etkenle yakından ilişkili olan bu zihinsel işlevler duygusal durumları açıklar. Çevre koşullarındaki değişikliklerden etkilenen bireyde, önce vücutta fizyolojik değişiklikler görülür ve ardından duygusal durum oluşur. Sonra kişinin duyguları harekete geçer. Bu duygular da belirli zihinsel tepkileri oluşturmak suretiyle kişinin hareketlerini yönlendirir (Doğan, 1999). Örneğin, futbolcuların kendinden daha güçlü gördükleri bir rakibe karşı daha dikkatli olmaya çalışması veya tam tersi zayıf gördükleri bir takımı önemsememesi gibi zihinsel süreçler sporcunun hareketlerine etki eden hislerdir. Bütün bunlar iç faktörlerin istem dışı devreye girmesi ile de izah edilebilir.

Üst seviye oyuncuların kurulu bir futbol takımı, bazen bir müsabakada kendinden beklenen performansı gösterememekte ve hatta o müsabakadan kendisinden beklenmeyen bir sonuç alarak ayrıldığı görülmektedir. Bununla birlikte böyle bir durum üst üste tekrarlanınca ve ard arda başarısız sonuçlar alınmaya devam eder ve bu gidişatı değiştirmek hiç de kolay olmaz. Birçok spor branşında da olduğu gibi, futbolda da müsabaka öncesinde, oyun ve maç skoru hakkında bir takım öngörüler yapılırsa da, bilindiği üzere bu tahminler her zaman doğru çıkmamaktadır. Çünkü bu tahminlerde daha çok sporcuların kalite ve takımların fiziksel performans değerleri göz önünde bulundurulur. Çoğu zaman başarıdaki en önemli faktörlerden biri olarak değerlendirilen psikolojik faktör unutulmaktadır. Yani fiziksel ve motorik özellik, oyuncu kalitesi yönünden üst düzey takım, bir müsabaka esnasında bu özellikleriyle fark yaratamıyorsa veya bu özelliklerini yeteri kadar performansına aktaramıyorsa, bu durumda sporcuların motivasyon durumlarında bir sıkıntı olabilceğinin düşünülmesi doğru bir yaklaşım olacaktır.

Günümüzde futbolunun büyümesi futbolun içinde yer almasını tüm insanları büyük biçimde etkilemektedir. İnsanların neredeyse fut-

bolu düşünmeden geçirdikleri bir günleri dahi yoktur. İnsanlar futbolla moral bulmakta veya üzülmetedirler. Hatta bazen daha da ileri giderek saldırganlaşmakta, kendisine ve çevresine zarar verecek davranışlar içine girdikleri görülmektedir. Her şeyin nerdeyse kazanmaya endekslendiği bu futbol ortamında, başarıda ve başarısızlıkta duygu kontrolünün öneminin büyük olduğu, futbolun bileşenleri tarafından dikkate alınması gerekir. Şüphesiz futbolda idarecinin ve teknik heyetin bilgi ve becerisi, futbolcu kalitesi ve altyapı olanakları başarıya ulaşmada önemlidir. Ama tüm bu özelliklerin bir uyum içerisinde çalışması, insanların duygu ve düşüncelerinin bir ürünüdür. Örneğin; maddi olarak rakipleri ile yarışamayacak sıkıntıları olan bir kulüp yönetiminin veya sporcunun futbol dışındaki sorunlarının saha performanslarına yansıdığı ve doğrudan başarıya etkisi olduğu bilinmelidir. Bu manada bir çok faktörün futbolda saha sonuçlarına etkisi bulunmaktadır. Bunların doğru bir biçimde ortaya konması ve oyunu olumsuzluğa götürecektir bir çok değişkene karşı tedbirlerin önceden alınması için dünyada bir çok kulüp, farklı uzmanlar çalıştırmak suretiyle kulüplerine ve sporcularına hizmet verir.

Çalışma hayatında işçilerin ve memurların, evde ve okulda çocukların, spor kulüplerinde sporcuların ve antrenörlerin ve bir çok alanda insanların, performanslarındaki verimliliği ve davranışları motivasyon seviyeleri doğrudan ilişkilidir.

Sporcuların motivasyonları yapacakları hareketin zorluğuna, kendi becerilerine, amacına ve motivasyonel iklimine göre farklılık göstermektedir. Genelde zor bir harekete veya güçlü bir rakibe karşı motivasyon, kolay olana göre daha yüksektir. Müsabaka şeklindeki sportif aktivitelerde, rakibin yeteneklerinin algılanma seviyesinin diğer tarafın motivasyonuna önemli etkileri vardır (Glyn,1992). Kendinden çok daha güçlü bir rakibe karşı mücadele eden sporcunun ya da sporcuların, ne kadar gayret gösterse de, müsabakanın sonucunu değiştiremeyeceğine olan inancı, çaresizlik duygusuna kapılmasına sebep olabilir. Bu süreçte kişi olaylar üzerindeki kontrolünü kaybeder, isteksizlik oluşur ve değişik davranış biçimleri ortaya çıkar. İşte bu başından başaramayacağı yılığısına düşmeye “öğrenilmiş çaresizlik” denir. Denetim odağı iki temel boyutta ele alınır. “İç denetim odağı”na sahip bireyler, başarılarını ve başarısızlıklarını kendi çabaları ve yetenekleriyle ilişkili görme eğilimindedir. Bu bireyler, daha çok öz-yeterlilik duygusuna sahip olup kontrolün kendilerinde olduğuna inanırlar. “Dış denetim odağı” ise olayların kontrolünün şans, kader veya başkalarının kararları gibi bireyin dışındaki etmenlere bağlı olduğunu düşünmeyi ifade eder. Araştırmalar, iç denetim odağına sahip bireylerin akademik başarı, mesleki tatmin ve kişisel sağlık gibi alanlarda daha olumlu sonuçlar elde ettiğini, buna karşın dış denetim odağının çoğu zaman stres ve çaresizlikle ilişkilendirildiğini göstermiştir (Lefcourt, 1982).

Türkiye’de genelde çocuklar yetiştirilirken onların yaratıcılıkları ve orijinallikleri bastırılmakta, anne ve babalar çocukların her şeylerine karışarak onları yönlendirmektedirler. Öyle ki anne ve babalar çocuğun terlik giymesinden, dişini fırçalamasına veya dersini çalışmasına kadar çocuklarını denetim altında tutmaktadırlar. Bu yaklaşım tarzı çocukların başarısızlık halinde yüklemlemelerini dış faktörlere bağlamasında bir etken olarak gösterilebilir(Baltaş,1993).

Kazanma ve kaybetme ile ilgili olarak denetim odağı merkezli araştırmalarda yapılan spor türüne göre farklılık olduğu ifade edilmektedir. Cimnastik ve artistik patinaj gibi jüri kararıyla başarı durumu belirlenen subjektif sporlarda, sporcular sonuç ile ilgili kendilerinde daha az sorumluluk duygusu hissederken, yüklemlemelerini dış faktörlere bağlamaktadırlar. Yarış sporlarında ise sporcular daha fazla sorumluluk duyarlar ve yüklemlemeleride içten denetim odağına dolayısıyla da denetim edilebilir faktörlere bağlamaktadırlar.

Her spor faaliyetinden sonraki başarı veya başarısızlığa etki eden faktörler üzerine sporcular tarafından bir çok yorumların yapılmaktadır. Gerçekten bir başarısızlık sonucunda sporcular; “ zemin bozduktu”, “ top girmek istemedi”, “hakem görmedi ya da taraf tuttu” veya bir başarı sonucunda; “ çok güzel oynadık”, “ farkı kaçırdık”, “ çok çalışmıştık” biçiminde ifadeleri sıkça kullanmaktadırlar. Aslında yaşanan bir olayda bahsedilen pekiştiriciler, gelecekte yaşanması muhtemel benzer olaylarla ilgili beklentilerin güçlenmesini sağlamaktadır.

Pekiştiriciler, davranışların öğrenilmesi ve sürdürülmesi üzerinde önemli bir etkiye sahiptirler. Skinner’ın operant koşullanma teorisine göre, pekiştiriciler bir davranışın gelecekteki tekrar olasılığını artırır. Pozitif pekiştiriciler, davranış sonrası sunulan ödüller aracılığıyla davranışı teşvik ederken, negatif pekiştiriciler hoş olmayan bir uyarının ortadan kaldırılması yoluyla benzer bir etki yaratır (Skinner, 1953). Örneğin, bir sporcu doğru bir iş çıkardığında övgü alması (pozitif pekiştirme) veya zorluk yaşadığı bir sorunu çözdüğünde rahatlama hissetmesi (negatif pekiştirme) davranışın sürdürülmesini destekler. Bu süreç, bireyin çevresindeki uyarılara olan tepkisini şekillendirerek öğrenme ve motivasyonun temel mekanizmalarından biri olarak kabul edilir (Bandura, 1986).

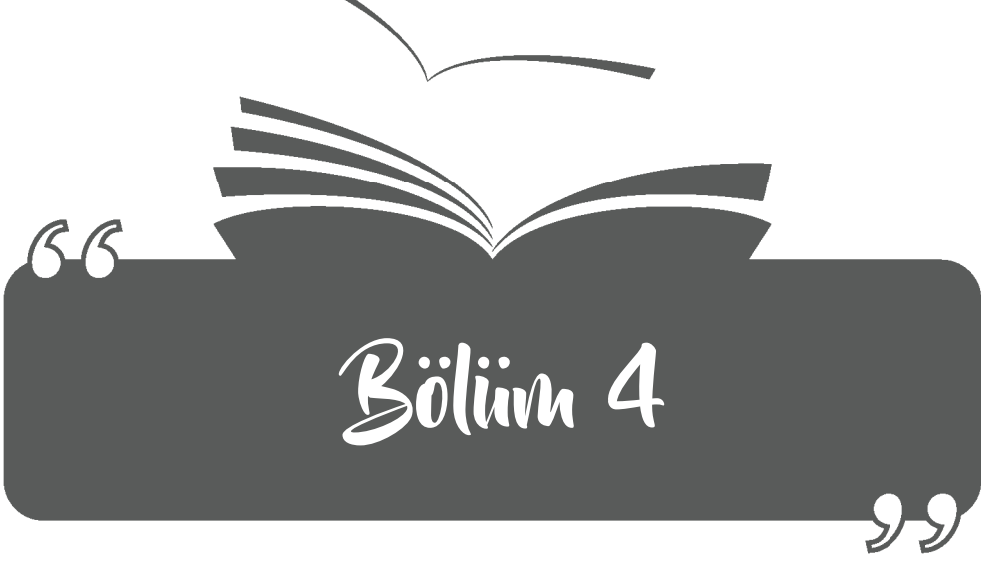
Bununla birlikte, pekiştiricilerin etkisi pek çok faktöre bağlıdır. Pekiştiricinin zamanlaması, sıklığı ve türü, davranış üzerindeki etkililiği belirleyen kritik unsurlar arasındadır. Örneğin, davranışın hemen ardından sunulan bir pekiştirici genellikle daha etkili olurken, gecikmiş pekiştirme davranışı zayıflatabilir (Mazur, 2006). Ayrıca, bireyin ihtiyaçları ve değerleri, hangi pekiştiricilerin etkili olacağını belirler. Özellikle

eđitim ve terapötik müdahalelerde, pekiřtiricilerin bireysel farklılıklara göre uyarlanması, istenen davranıřların kalıcı bir řekilde öğrenilmesini ve pekiřtirilmesini sağlayabilir (Kazdin, 2013). Dolayısıyla, pekiřtiriciler yalnızca bir davranıřın sıklıđını artırmakla kalmaz, aynı zamanda bireyin çevresel uyaranlarla olan etkileřimini de düzenler.

Sonuç olarak motivasyonel faktörlerin, futbolcuların performansları üzerine çok büyük etkileri olduđu görölmektedir. Futbolda başarının iyi futbolcularla ve iyi bir yönetim anlayıřıyla mümkün olabileceđi unutulmamakla birlikte, çalışan tüm bireylerin iç motivasyonlarının sürekli desteklenmesi, liderlik tarzının bireysel gelişim ve takım bađlılıđı üzerindeki etkisi ve ödöl sistemlerinin etkin kullanımı, başarıya katkı sağlayan diđer önemli faktörlerdir. Bu nedenle, futbol takımları ve teknik ekiplerin, oyuncuların motivasyonel gereksinimlerini anlaması ve bu faktörlere uygun stratejiler geliřtirmesi önerilmektedir.

KAYNAKLAR

1. Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2000). "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being." *American Psychologist*, 55(1).
2. Deci, E.L., & Ryan, R.M. (2000). "The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior." *Psychological Inquiry*.
3. Slaidiņš, K., Fernate, A. (2021). Technical Skills Development For Youth Football Players: Theory And Practice, LASE Journal of Sport Science, Vol 12, No. 2, Latvia.
4. Stander W.F., (2016). See you at the match : motivation for sport consumption and intrinsic psychological reward of premier football league spectators in South Africa : original research, SA Journal of Industrial Psychology, Vol. 42, No. 1, South Africa.
5. Locke, E.A., & Latham, G.P. (2006). "New Directions in Goal-Setting Theory." *Current Directions in Psychological Science*, 15(5).
6. Carron, A.V. (1982). "The Social Psychology of Sport." *Research Quarterly for Exercise and Sport*.
7. Chelladurai, P. (1993). "Leadership in Sports." *International Journal of Sports Management*.
8. Mallett, C.J., & Hanrahan, S.J. (2004). "The Motivational Climate in Sport: A Review of the Literature." *Sports Psychologist*.
9. Lefcourt, H. M. (1982). Locus of control: Current trends in theory and research. Lawrence Erlbaum Associates.
10. Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
11. Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
12. Mazur, J. E. (2006). *Learning and Behavior*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
13. Kazdin, A. E. (2013). *Behavior Modification in Applied Settings*. Long Grove, IL: Waveland Press.
14. Özbaydar, İ. (1983). *Motivasyon ve spor*. İstanbul Üniversitesi Yayınları.
15. Bryant, R. (1983). *Sport-specific motivation and performance: Factors and processes*. Journal of Sports Psychology, 12(3).
16. Glyn, D. (1992). *The role of personal factors and social variables in competitive behavior*. *Psychology of Sport and Exercise*, 8(1).
17. Doğan, A. (1999). *Duygusal durumların ve çevresel faktörlerin insan davranışları üzerindeki etkisi*. *Journal of Emotional Psychology*, 15(2).
18. Baltaş, A. (1993). *Çocuk eğitimi ve motivasyon: Ailelerin rolü ve etkileri*. *Psikoloji Dergisi*, 24(3).



YENİ BİR SPOR ALANININ YÜKSELİŞİ E-SPOR

Nurcan DEMİR¹, Zülbiye KAÇAY²

1 Yüksek Lisans Öğrencisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği ABD, Çanakkale/TÜRKİYE ORCID: 0009-0002-1549-0981 nuncandemir00@gmail.com

2 Doç. Dr. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Çanakkale/TÜRKİYE ORCID: 0000-0002-9794-0888 zzkacay@gmail.com

GİRİŞ

Dijitalleşme ve teknolojik gelişmeler, spor dünyasında önemli bir dönüşüm yaratarak yeni rekabet biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu bağlamda, elektronik spor (e-spor), dijital oyunlar aracılığıyla bireysel veya takım bazlı rekabetin sağlandığı, profesyonel organizasyonlar tarafından düzenlenen ve geniş bir izleyici kitlesine hitap eden bir spor dalı olarak öne çıkmaktadır (Bilir, 2022; Hamari&Sjöblom, 2017). Geleneksel sporlar fiziksel performansa dayalı bir yapı sergilerken, e-spor zihinsel beceriler, stratejik düşünme, hızlı karar alma, el-göz koordinasyonu ve takım çalışması gibi unsurların ön planda olduğu bir alan olarak dikkat çekmektedir (Kartal & Yakışıklı, 2022).

E-sporun tarihsel gelişimine bakıldığında, ilk dijital oyun turnuvalarının 1970'li yıllarda düzenlendiği görülmektedir. 1990'lı yıllardan itibaren internetin yaygınlaşmasıyla birlikte rekabetçi oyun kültürü hızla gelişmiş, 2000'li yıllarla birlikte profesyonelleşen ligler, sponsorluk anlaşmaları ve büyük ölçekli organizasyonlarla e-spor küresel bir endüstri niteliği kazanmıştır (Evren, Kargün, Pala &Yazarer, 2019). Günümüzde milyonlarca profesyonel ve amatör oyuncunun dahil olduğu bu sektör, milyar dolarlık bir ekonomik hacme ulaşmış ve geleneksel spor dallarıyla karşılaştırılabilir bir konuma gelmiştir (Hutchins, 2019).

E-sporun yükselişinde küresel medya platformlarının etkisi büyüktür. Geleneksel sporlar televizyon yayıncılığına bağımlı bir yapı sergilerken, e-spor etkinlikleri **Twitch**, **YouTube Gaming** ve **Facebook Gaming** gibi dijital platformlar aracılığıyla geniş kitlelere ulaşmaktadır (Lansdown, 2020). Bu durum, e-sporu yalnızca bir rekabet alanı olmanın ötesine taşıyarak dijital ekonominin önemli bir parçası haline getirmektedir. Ayrıca birçok uluslararası marka ve yatırımcı, e-sporun artan popülaritesini fırsat olarak değerlendirmekte ve bu alana yönelik yatırımlarını artırmaktadır. Bununla birlikte, üniversiteler ve akademik kurumlar e-spor alanında lisans ve sertifika programları oluşturarak sektörün profesyonelleşmesine katkı sağlamaktadır (Mason, 2020).

Ancak e-sporun gelişimi bazı hukuki ve etik sorunları da beraberinde getirmektedir. Oyuncu sözleşmeleri, fikri mülkiyet hakları, doping ve hile kullanımı gibi konular, e-spor ekosisteminin sürdürülebilirliği açısından büyük önem taşımaktadır (Seo, 2013). Ayrıca, e-sporun geleneksel sporlarla olan benzerlik ve farklılıklarının analizi, bu alanın spor bilimleri disiplini içindeki yerini belirlemeye katkı sağlamaktadır.

Bu çalışma, e-sporun tanımı ve tarihsel gelişimini ele alarak, geleneksel sporlarla karşılaştırılmasını, ekosistemini ve sektöre ilişkin hukuki,

etik ve ekonomik boyutlarını kapsamlı bir şekilde analiz etmeyi amaçlamaktadır.

1. E-SPOR TANIMI

Elektronik spor (e-spor), bireylerin veya takımların dijital platformlar aracılığıyla rekabet ettiği, bilgisayarlar, oyun konsolları ya da mobil cihazlar gibi teknolojik araçlar kullanılarak gerçekleştirilen organize bir spor dalıdır (Bilir, 2022). Geleneksel sporlar fiziksel beceriye dayalı iken, e-spor bilişsel hız, stratejik düşünme, el-göz koordinasyonu ve takım çalışması gibi yetkinlikleri ön plana çıkaran bir yapıya sahiptir (Hamarı&Sjöblom, 2017).

E-spor, çevrimiçi (online) veya çevrimdışı (LAN) ortamda oynanan rekabetçi video oyunlarını kapsamaktadır. Bu oyunlar, belirli kurallara ve oyun mekaniğine bağlı olarak düzenlenen amatör ya da profesyonel turnuvalar aracılığıyla yürütülür (Kartal & Yakışıklı, 2022). T.C. Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı'nın (2017) raporunda, e-spor; refleks, hızlı karar alma, takım koordinasyonu ve kaynak yönetimi gibi becerilerin ön plana çıktığı sanal bir rekabet platformu olarak tanımlanmaktadır.

E-spor ekosistemi; oyuncular, takımlar, oyun geliştiricileri, organizatörler, sponsorluklar ve izleyiciler gibi birçok paydaşın katılımıyla oluşur (Yükçü & Kaplanoğlu, 2018). Bu ekosistem, hem ulusal hem de uluslararası düzeyde düzenlenen çeşitli turnuvalar ve liglerle desteklenmektedir. Özellikle büyük ödül havuzlarına sahip bu organizasyonlar, e-sporun küresel bir endüstri haline gelmesine olanak tanımaktadır (Hutchins, 2019).

Sonuç olarak, e-spor, teknolojiyle şekillenen ve geleneksel sporların rekabetçi ruhunu dijital alana taşıyan, hızla büyüyen bir spor dalı olarak öne çıkmaktadır. Günümüzde birçok ülke, e-sporu resmi bir spor dalı olarak tanımakta ve bu alanda profesyonelleşmeyi teşvik eden politikalar geliştirmektedir.

2. E-SPORUN TARİHÇESİ

Dijitalleşme ve teknolojik ilerlemeler, spor alanında köklü değişimlere yol açarak yeni rekabet biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu bağlamda, elektronik spor (e-spor) kavramı, dijital oyunlar üzerinden gerçekleştirilen rekabetçi etkinlikler olarak öne çıkmaktadır. Her ne kadar e-spor, günümüzde popülerliği hızla artan yeni bir alan olarak görülse de kökenleri 1970'li yıllara dayanmaktadır.

E-spor tarihindeki ilk önemli gelişme, 1972 yılında ABD'de Stanford Üniversitesi'nde düzenlenen "Spacewar" turnuvasıdır. Bu etkinlik, video oyunları aracılığıyla düzenlenen ilk resmi yarışma olarak kabul edilmek-

te ve e-sporun temellerini oluşturmaktadır (King & Borland, 2014). 1980'li yıllarda Atari tarafından organize edilen "Space Invaders" şampiyonası, e-sporun kitlelere ulaşmasında önemli bir dönüm noktası olmuştur. Aynı dönemde, Pac-Man ve Donkey Kong gibi popüler arcade oyunları etrafında çeşitli turnuvalar düzenlenmiştir.

1990'lı yıllarda internetin yaygınlaşması, e-sporun gelişiminde hızlandırıcı bir rol üstlenmiştir. Bu dönemde, özellikle **First-Person Shooter (FPS)** türündeki oyunlar (örneğin, *Doom* ve *Quake*) çevrimiçi ve Yerel Alan Ağları (LAN) üzerinden oynanabilir hale gelmiş ve rekabetçi oyun kültürü güçlenmiştir. 1997 yılında kurulan **Cyberathlete Professional League (CPL)**, e-sporun profesyonelleşmesine yönelik önemli bir adım olarak tarihe geçmiştir (Evren, Kargün, Pala & Yazarer, 2019). Bu organizasyon, e-sporun yalnızca amatör bir etkinlik olmaktan çıkarak bir iş kolu ve profesyonel kariyer alanı haline gelmesine katkı sağlamıştır.

2000'li yıllar, e-sporun küresel ölçekte yaygınlaştığı ve profesyonel bir endüstri kimliği kazandığı dönemdir. Bu yıllarda *StarCraft* ve *Counter-Strike* gibi oyunlar etrafında uluslararası turnuvalar düzenlenmiş, **World Cyber Games (WCG)** ve **Electronic Sports World Cup (ESWC)** gibi prestijli etkinlikler yapılmıştır. Güney Kore, e-sporun profesyonelleşmesi sürecinde öncü bir ülke olmuştur. **Ongamenet** ve **MBCGame** gibi televizyon kanalları, e-spor turnuvalarını canlı olarak yayınlayarak geniş izleyici kitlelerine ulaşmış ve e-sporun bir medya fenomeni haline gelmesine öncülük etmiştir (Sung, 2015).

2010'lu yıllar, e-sporun küresel bir sektör olarak şekillendiği ve ekonomik boyutunun hızla büyüdüğü bir dönemi temsil etmektedir. Bu dönemde ortaya çıkan *League of Legends* (2011), *Dota 2* (2013) ve *Counter-Strike: Global Offensive* (2012) gibi oyunlar, e-sporun temel taşlarını oluşturmuş ve milyonlarca izleyiciye ulaşan büyük turnuvalar düzenlenmiştir (Hutchins, 2019). Özellikle *Dota 2*'nin **The International** turnuvası, milyonlarca dolarlık ödül havuzlarıyla e-sporun ekonomik gücünü ve popülerliğini artıran önemli bir kilometre taşı olmuştur (Cunningham & Kitchin, 2016). Ayrıca, **Twitch** gibi canlı yayın platformlarının yükselişi, e-spor etkinliklerinin dünya genelinde geniş kitlelere ulaşmasını kolaylaştırmıştır (Lansdown, 2020).

2020'li yıllar, e-sporun daha kurumsal ve profesyonel bir yapıya kavuştuğu ve geleneksel spor organizasyonlarıyla entegre olduğu bir dönem olarak öne çıkmaktadır. Bu dönemde, NBA 2K League gibi projeler, geleneksel spor liglerinin e-spor dünyasına yatırım yapma eğilimini ortaya koymaktadır (Hamari & Sjöblom, 2017). Ayrıca, 2020 yılında tüm dünyayı etkileyen COVID-19 pandemisi, çevrimiçi etkinliklerin önemini artırmış

ve e-sporun popülerliğine ivme kazandırmıştır (Chung, 2020). E-spor ekosistemi, yalnızca oyuncularla sınırlı kalmayıp, antrenörler, yayıncılar, organizatörler ve sponsorluklar gibi pek çok bileşeni kapsayan çok boyutlu bir yapıya dönüşmüştür (Mason, 2020). Üniversiteler, bu dönemde e-spor eğitimi sunarak sektörde profesyonel kariyer yapmak isteyenlere yönelik fırsatlar geliştirmektedir.

Sonuç olarak, e-spor; 1970'lerden günümüze uzanan bir süreçte, yerel turnuvalardan küresel bir endüstriye dönüşmüş, dijital teknolojilerin gelişimi ve medya desteğiyle hızla büyüyen bir alan haline gelmiştir. Gelecekte e-sporun, teknolojik yenilikler ve geleneksel sporlarla daha fazla bütünleşme yoluyla büyüme devam etmesi beklenmektedir.

3. GELENEKSEL SPORLAR ve E-SPOR: BENZERLİKLER ve FARKLILIKLAR

Spor, kuralları önceden belirlenmiş, bireysel ya da takım halinde gerçekleştirilen ve fiziksel veya zihinsel becerilere dayalı rekabetçi etkinlikler olarak tanımlanır (Kartal, 2020). Geleneksel sporlar tarih boyunca fiziksel yetkinlik ve kondisyon gerektiren aktiviteler olarak varlığını sürdürmüştür. Dijitalleşmenin etkisiyle ortaya çıkan e-spor ise spor kavramına farklı bir boyut kazandırmış ve elektronik ortamda gerçekleştirilen, profesyonel lig ve turnuvalarla desteklenen bir rekabet alanı haline gelmiştir. Bu bağlamda, geleneksel sporlar ile e-spor arasındaki benzerliklerin ve farklılıkların değerlendirilmesi, spor bilimi açısından önemli bir araştırma alanı sunmaktadır.

Geleneksel sporlar ve e-spor, bireysel ya da takım bazlı rekabeti içermekte ve profesyonel organizasyonlar, ligler ve turnuvalar etrafında şekillenmektedir. Her iki alanda da stratejik düşünme, taktik geliştirme ve planlama becerileri kritik bir rol oynar. Geleneksel sporlarda fiziksel yeterlilik ön plandayken, e-sporunda hızlı karar verme, el-göz koordinasyonu ve oyun mekaniğini anlama gibi bilişsel beceriler öne çıkar. Her iki spor türü de oyuncuların performansını artırmak için düzenli antrenman programları ve bilimsel yöntemlerden faydalanmaktadır. Ayrıca sponsorluklar, yayın hakları ve reklam gelirleri gibi ekonomik modeller bakımından benzerlik gösterir. Her iki alan, geniş bir izleyici kitlesine hitap ederek hem fiziksel hem de dijital platformlarda izlenebilirlik sağlamaktadır.

Ancak, temel farklılıklar da gözlemlenmektedir. Geleneksel sporlar yüksek düzeyde fiziksel efor gerektirirken, e-spor daha çok zihinsel odaklanma ve ince motor becerilere dayanır. Geleneksel sporlar açık alanlar, sahalar veya stadyumlar gerektirirken, e-spor dijital cihazlar aracılığıyla erişim kolaylığı sunar. Ayrıca geleneksel sporlar tarihsel köklere dayanır-

ken (örneğin okçuluk, güreş, futbol), e-spor 20. yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkmıştır. Sağlık açısından da farklılıklar vardır; geleneksel sporlar fiziksel yaralanmalara yol açabilirken, e-spor göz yorgunluğu, bilek rahatsızlıkları ve zihinsel stres gibi sorunlara neden olabilir. Sonuç olarak, her iki alanın da kendine özgü dinamiklere sahip olduğu ve rekabetçilik, profesyonelleşme, strateji geliştirme gibi ortak noktalar taşıdığı görülmektedir.

4. E-SPOR EKOSİSTEMİ VE PAYDAŞLARI

E-spor, teknolojik gelişmelerle hızla büyüyen ve küresel ölçekte milyar dolarlık bir sektör haline gelen bir alan olmuştur. Bu ekosistem, oyun şirketlerinden sponsorlara, organizasyonlardan taraftarlara kadar birçok paydaşı içeren karmaşık bir yapıya sahiptir (Şimşek & Devocioğlu, 2021).

Takımlar ve Oyuncular: E-spor ekosisteminin temel taşlarından biri profesyonel oyuncular ve takımlardır. Takımlar, oyuncuların antrenmanlarını organize eder, performanslarını geliştirir ve onları turnuvalara hazırlar (Seo, 2013). Oyuncular, bireysel becerilerini artırmak için düzenli antrenmanlar yapmakta, eski maçları analiz ederek stratejiler geliştirmektedir. Gelir kaynakları arasında maaşlar, yayın gelirleri, turnuva ödülleri ve sponsorluklar bulunmaktadır (Alford, 2013).

Markalar ve Sponsorluklar: E-sporun finansal sürdürülebilirliği açısından markalar ve sponsorluklar büyük önem taşır. E-spor takımları ve organizasyonlar, büyük markalarla sponsorluk anlaşmaları yaparak gelir elde eder (Lansdown, 2020). Sponsorluklar endemik (oyun ekipmanları) ve endemik olmayan (genel tüketici ürünleri) olarak ikiye ayrılır. Bu anlaşmalar hem finansal destek sağlar hem de markaların geniş bir izleyici kitlesine ulaşmasına yardımcı olur (Alford, 2013).

Yayıncılar ve Medya: E-sporun küresel ölçekte yayılmasında medya ve dijital yayın platformları önemli bir rol oynar. Twitch, YouTube Gaming gibi platformlar aracılığıyla turnuvalar milyonlarca izleyiciye ulaşır ve reklam gelirleri sağlar (Chung, 2017). Medyanın desteği, e-sporun toplumda daha fazla kabul görmesine ve genç kitleler arasında popülerleşmesine katkıda bulunur (Lansdown, 2020).

Oyun Şirketleri: E-sporun temelini oluşturan oyunlar, oyun şirketleri tarafından geliştirilir ve bu şirketler aynı zamanda turnuvaların düzenlenmesini destekler (Alford, 2017). Oyun içi içerik satışları ve lisans anlaşmaları oyun şirketlerinin temel gelir kaynaklarını oluşturur.

Organizatörler: E-spor turnuvalarını düzenleyen organizatörler, etkinliklerin altyapısını sağlar ve ödül havuzlarını yönetir (Vlachos, 2021).

Organizasyonlar, medya hakları, sponsorluklar ve bilet satışları gibi çeşitli kaynaklardan gelir elde eder ve bu sayede e-sporun profesyonelleşmesine katkıda bulunur (Seo, 2013).

Taraftarlar: E-spor ekosisteminde taraftarlar, sektörün büyümesinde kritik bir rol oynar. Taraftarlar, takımların ürünlerini satın alır, etkinliklere katılır ve dijital platformlarda içerikleri izleyerek ekosisteme maddi ve manevi katkı sağlar (Alford, 2017). Bu destek, e-sporun sürdürülebilirliği açısından hayati önem taşımaktadır.

Sonuç olarak, e-spor ekosistemi birbirine bağlı birçok paydaşı içeren çok katmanlı bir yapı sergilemektedir. Gelecekte bu paydaşlar arasındaki işbirliklerinin artması, e-sporun küresel ölçekte daha fazla büyümesine ve profesyonel bir sektör olarak gelişmesine katkıda bulunacaktır (Lansdown, 2020).

5. E-SPOR EĞİTİMİ VE KARIYER OLANAKLARI

E-spor sektörü, hızlı büyüyen yapısı nedeniyle hem çeşitli fırsatlar hem de zorluklar sunmaktadır. Yoğun rekabet ortamı, bireylerin sürekli kendilerini geliştirmesini gerektirirken, artan talep yeni iş alanlarının oluşmasını sağlamaktadır (Seo, 2013). E-spor eğitimi ve kariyer olanaklarının, sektörün dinamikleri içerisinde çeşitlenmeye devam etmesi beklenmektedir. Dijital teknolojinin hızla yaygınlaşması ve e-sporun profesyonel bir endüstriye dönüşmesiyle birlikte, akademik programlar ve kurslar çeşitlenmiş; oyuncu kariyer gelişimi ve mentorluk gibi alanlarda yeni fırsatlar ortaya çıkmıştır (Reitman et al., 2020).

5.1. E-Spor Eğitimi Veren Akademik Programlar ve Kurslar

E-spor eğitimi, hem akademik düzeyde hem de uygulamalı alanlarda genç yeteneklerin sektöre kazandırılmasını hedeflemektedir. Birçok üniversite, eğitim kurumu ve federasyon, e-spor endüstrisinin ihtiyaçlarına yönelik programlar sunmaktadır (Jenny et al., 2017):

- **Lisans Programları:** Amerika Birleşik Devletleri'nde Ohio State University ve Almanya'daki Hochschule für angewandtes Management gibi kurumlar; e-sporun stratejik yönetimi, spor bilimi, oyun tasarımı ve medya gibi konularda lisans programları sunmaktadır (Funk et al., 2018).

- **Sertifika ve Kısa Dönem Kurslar:** Coursera ve Udemy gibi çevrim içi platformlar; e-spor analistiği, oyun yayıncılığı ve e-spor koçluğu gibi konularda çeşitli kurslar sunmaktadır (Taylor, 2012).

- **Türkiye'de Eğitim Programları:** Türkiye'de Bahçeşehir Üniversitesi, e-spor yönetimi ve organizasyonu gibi konularda dersler içeren li-

sans ve sertifika programları sunmaktadır. İstanbul Bilgi Üniversitesi ve Hacettepe Üniversitesi gibi kurumlar da e-spor ve oyun tasarımı alanlarında eğitim programlarıyla sektöre katkı sağlamaktadır(TESFED, 2023).

- **Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) Kursları:** Türkiye E-Spor Federasyonu, sektöre yönelik farkındalığı artırmak ve profesyonel beceriler kazandırmak amacıyla çeşitli eğitimler düzenlemektedir. Bu eğitimler arasında "E-Spor Koçluğu", "Turnuva Yönetimi" ve "Hakemlik" kursları bulunmaktadır. Ayrıca TESFED, genç yeteneklere yönelik düzenlediği seminerler ve atölyelerle sektöre giriş konusunda rehberlik etmektedir(TESFED, 2023).

- **Lise Seviyesi Programlar:** Bazı ülkelerde lise seviyesinde e-spor kulüpleri ve programları, genç oyuncuların erken yaşta profesyonel e-spor kariyerine adım atmalarına yardımcı olmaktadır(Funk et al., 2018).

Bu programlar, yalnızca profesyonel oyuncular yetiştirmekle kalmayıp, sektörün diğer alanlarında kariyer yapmak isteyen bireyler için de beceri kazandırmaya odaklanmaktadır.

5.2. E-Spor Sektöründe Kariyer Fırsatları

E-spor sektörü, oyuncuların yanı sıra çeşitli meslek dallarında kariyer yapma imkânı sunmaktadır(Cunningham et al., 2018):

- **Menajerlik:** Takımların ve oyuncuların finansal, lojistik ve operasyonel işlerini yöneten profesyonellerdir. Menajerlik, hem iletişim becerisi hem de sektörün dinamiklerini anlamayı gerektiren bir yapıya sahiptir(Holden et al., 2017).

- **Koçluk:** Oyuncu ve takım performansını optimize etmek için stratejik planlama ve analiz yapan, oyuncuları oyun içi ve dışında yönlendiren ve gerektiğinde psikolojik destek sağlayan kişilerdir(Funk et al., 2018).

- **Yayıncılık:** Twitch ve YouTube gibi platformlarda yayın yaparak izleyicilere ulaşan yayıncılar, e-sporun popülerleşmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Yayıncıların teknik becerilerinin yanı sıra yaratıcılık ve kitle yönetimi konusunda yetkin olmaları gerekmektedir(Taylor, 2012).

- **Analistlik ve Stratejistlik:** Takımların oyun içi performansını detaylı bir şekilde analiz eden uzmanlar, stratejik kararların alınmasında kritik bir rol oynar(Seo, 2013).

- **Organizatörlük:** Turnuva ve liglerin düzenlenmesi, büyük ölçekli lojistik planlama ve etkinlik yönetimi süreçlerini kapsar. Bu alanda ça-

lışan profesyoneller, organizasyonun sorunsuz ilerlemesini sağlar(Cunningham et al., 2018).

5.3. Oyuncuların Kariyer Gelişimi ve Mentorluk

E-spor oyuncularının kariyer gelişimi, belirli aşamalardan geçmektedir(Holden et al., 2017):

1. Amatörlükten Profesyonelliğe Geçiş: Genç yaşta yeteneklerini fark eden oyuncular, amatör turnuvalarda kendilerini göstererek profesyonel takımların dikkatini çekebilir(Seo, 2013).

2. Profesyonel Takımda Gelişim: Profesyonel takımlar, seçtikleri oyuncuların oyun mekaniklerini geliştirmesi ve turnuva deneyimi kazanması için gerekli altyapıyı sağlar(Funk et al., 2018).

3. Mentorluk ve Destek: Deneyimli oyuncular ve uzmanlar tarafından sağlanan mentorluk hizmetleri, yeni oyuncuların sektöre uyum sağlamalarına yardımcı olur. Mentorluk, teknik becerilerin geliştirilmesini ve psikolojik destek sağlamayı içerir(Holden et al., 2017).

4. Sürekli Öğrenme ve Adaptasyon: E-spor oyuncularının değişen oyun metaları ve teknolojiler hakkında güncel kalması, kariyerlerini sürdürebilmeleri için gereklidir(Seo, 2013).

Bu süreç, oyuncuların profesyonel kariyerlerini sürdürebilmeleri için kapsamlı bir gelişim ve adaptasyon gerektirir.

6. E-SPOR ENDÜSTRİSİNİN EKONOMİK BOYUTU

E-spor endüstrisi, dijital dönüşüm ve küresel teknoloji gelişmelerinin etkisiyle günümüzde hızla büyüyen ve dikkate değer bir ekonomik yapı haline gelmiştir. Gelir kaynakları, finansal dinamikleri ve yatırım fırsatları, hem şirketler hem de bireysel yatırımcılar için cazip bir alan oluşturmaktadır.

6.1. Gelir Kaynakları

E-spor sektörü, farklı gelir kaynaklarından beslenerek ekonomik büyümeyi sürdürmektedir. Başlıca gelir kaynakları şunlardır:

- **Yayın Hakları:** E-spor etkinliklerinin dijital platformlar ve televizyon kanallarında yayınlanması, sektörün temel gelir kaynaklarından biridir. Twitch, YouTube Gaming ve Facebook Gaming gibi platformlar, organizatörler için önemli gelir fırsatları sunmaktadır (Newzoo, 2023).

- **Reklam ve Sponsorluklar:** Markalar, e-spor turnuvaları ve takımlar aracılığıyla geniş kitlelere ulaşmayı hedeflemektedir. Özellikle teknoloji, enerji içecekleri ve giyim sektörleri e-spor sponsorluğunda öne çıkan alanlardır.

- **Bilet Satışı ve Lisanslı Ürünler:** Canlı etkinliklere bilet satışları ve e-spor takımlarına ait lisanslı ürünler, sektöre doğrudan gelir sağlayan kalemler arasındadır.

- **Oyun İçi Satışlar ve Mikro Ödemeler:** E-spor oyunlarının geliştiricileri, oyun içinde sunulan kozmetik öğeler ve dijital ürünlerden önemli gelirler elde etmektedir (Hamari&Sjöblom, 2017).

6.2. Takımların ve Organizasyonların Finansal Yapısı

E-spor takımları ve organizasyonları, çok boyutlu bir finansal yapıya sahiptir. Bu yapı, gelirlerin dağılımı ve maliyet unsurları açısından çeşitli dinamikler göstermektedir.

- **Gelir Dağılımı:** E-spor takımlarının gelirleri; sponsorluklar, turnuva ödülleri ve bilet satışlarından oluşmaktadır. Özellikle büyük e-spor organizasyonlarında sponsor gelirleri, toplam gelirlerin %60'ından fazlasını oluşturabilmektedir (Scholz, 2019).

- **Maliyet Kalemleri:** Oyuncu maaşları, altyapı yatırımları ve lojistik giderler, organizasyonların başlıca maliyet kalemlerini oluşturmaktadır. Ayrıca oyunculara yönelik psikolojik destek ve beslenme danışmanlığı gibi hizmetler de maliyetleri artıran unsurlardandır.

6.3. Yatırım Fırsatları ve Riskler

E-spor sektörü, hızla büyüyen yapısı nedeniyle yatırımcılar için fırsatlar sunarken bazı riskleri de barındırmaktadır.

- **Küresel Yayılım:** E-spor, dünya çapında geniş bir izleyici kitlesine ulaşarak uluslararası yatırımcılar ve reklam verenler için önemli bir pazarlama potansiyeli sağlamaktadır.

- **Teknolojik Yenilikler:** Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve blockchain tabanlı teknolojiler, e-spor ekosisteminin cazibesini artırmakta ve yeni gelir alanları yaratmaktadır (Taylor, 2012).

- **Rekabet Yoğunluğu:** Sektördeki hızlı büyüme, yeni girişimler için pazar payı elde etmeyi zorlaştırmaktadır.

- **Düzensiz Regülasyonlar:** Farklı ülkelerdeki yasal çerçevelerin farklılık göstermesi, uluslararası yatırımları karmaşık hale getirmektedir.
- **Gelir Kaynaklarının Yoğunlaşması:** Yayın gelirlerine aşırı bağımlılık, sektörü ekonomik dalgalanmalara karşı kırılgan hale getirebilir (Scholz, 2019).

E-spor sektörü, sunduğu çeşitli gelir kaynakları, finansal yapısı ve dinamikleriyle büyüyen bir ekonomi yaratmıştır. Ancak, bu ekonominin sürdürülebilirliği için yatırımcıların ve organizasyonların hem fırsatları hem de riskleri dikkatle değerlendirmesi gerekmektedir. Teknolojik yeniliklerin ve küresel yayılımın sektöre katma değer sağlaması, gelecekte de e-spor endüstrisinin çekiciliğini koruyacağını göstermektedir.

7. E-SPORUN HUKUKİ VE ETİK BOYUTLARI

E-spor sektörü, hızla gelişen yapısı nedeniyle hukuki ve etik açıdan çeşitli sorunlar ve belirsizlikler barındırmaktadır. Özellikle hukuki çerçevenin tam anlamıyla oturmamış olması, sektörde yer alan tüm paydaşlar için çeşitli zorluklar yaratmaktadır.

7.1. Hukuki Düzenlemeler

- **E-Spor Liglerinin Yasal Altyapısı:** Ulusal ve uluslararası e-spor ligleri, farklı hukuki çerçeveler altında faaliyet göstermektedir. Bu düzenlemeler, organizatörlerin, takımların ve oyuncuların hak ve sorumluluklarını belirlemektedir.
- **Fikri Mülkiyet Hakları:** E-spor oyunlarının fikri mülkiyet hakları genellikle geliştiricilere aittir. Bu nedenle profesyonel turnuva düzenlemek isteyen organizasyonların, geliştiricilerden lisans alması gerekmektedir.
- **Oyuncu Koruma Yasaları:** Birçok ülkede, özellikle 18 yaş altındaki oyuncuları korumaya yönelik özel düzenlemeler bulunmaktadır. Bu yasalar, genç oyuncuların haklarını korumayı amaçlamaktadır.
- **Oyuncu Sözleşmeleri:** E-spor oyuncuları, takımlarıyla profesyonel sözleşmeler yaparak sektörde yer almaktadır. Bu sözleşmeler; ücret, çalışma koşulları ve fesih hükümleri gibi unsurları içermektedir.
- **Rekabet Kuralları:** Oyuncu transferleri ve takım değişiklikleri sırasında rekabet kurallarına uyum önem taşımaktadır. Sözleşme süresi dolmadan yapılan transfer girişimleri, sektörde etik sorunlara yol açabilmektedir.

7.2. Etik Sorunlar

- **Doping:** E-spor oyuncularının performans artırıcı maddeler kullanması, sektörde önemli bir etik sorun oluşturmaktadır. Organizasyonlar, doping testleri ve denetim mekanizmaları ile bu durumu kontrol altında tutmaya çalışmaktadır.
- **Hile (Cheating):** Hile yazılımları, turnuvaların adilliğini tehdit eden başlıca sorunlardan biridir. Turnuva organizatörleri, hileleri önlemek için gelişmiş anti-hile sistemleri kullanmaktadır.
- **Davranış Etikleri:** E-spor oyuncularının çevrimiçi ve çevrimdışı ortamlardaki tutum ve davranışları, sektörün genel algısını etkilemektedir. Nefret söylemi ve toksik davranışlar, oyuncular ve organizasyonlar için ciddi sonuçlar doğurabilmektedir.

7.3. Hukuki ve Etik Sorunlara Çözüm Önerileri

- **Regülasyonların Geliştirilmesi:** Ulusal ve uluslararası düzenlemelerin güçlendirilmesi, sektördeki hukuki ve etik sorunların çözümüne katkı sağlayacaktır.
- **Eğitim ve Farkındalık:** Oyuncular ve paydaşlar arasında etik kurallar ve yasal çerçeveler konusunda farkındalık artırıcı eğitim programlarının uygulanması önem taşımaktadır.
- **Hukuki Yaptırımlar:** Etik ihlallerin önüne geçebilmek için oyuncu sözleşmelerine caydırıcı hükümler eklenmeli ve bu ihlaller hukuki yollarla yaptırıma tabi tutulmalıdır.

E-spor sektörünün sürdürülebilir gelişimi için hukuki ve etik sorunlara yönelik kapsamlı ve esnek düzenlemeler, farkındalık çalışmaları ve etkin denetim mekanizmaları hayati önem taşımaktadır.

8. E-SPORUN ULUSAL ve ULUSLARARASI YÖNETİM YAPISI ve İŞLEYİŞİ

E-spor, dijital oyunların rekabetçi ortamda organize edilmesiyle gelişen ve küresel ölçekte hızla büyüyen bir sektör haline gelmiştir. Hem ekonomik hem de kültürel açıdan önemli bir yer edinen bu alan, karmaşık bir yönetim ve organizasyon yapısını gerektirmektedir (Hamari&Sjöblom, 2017). Ulusal ve uluslararası düzeyde farklı paydaşların etkileşimiyle şekillenen bu yapı, geniş çaplı turnuvalardan oyuncu sözleşmelerine kadar çok yönlü bir işleyiş sergilemektedir.

8.1. Uluslararası Yönetim Yapısı

E-sporun uluslararası düzeydeki yönetimi, çeşitli federasyonlar ve paydaşlar tarafından yürütülmektedir. Bu bağlamda en önemli yapılardan biri, 2008 yılında kurulan ve e-sporun küresel bir spor disiplini olarak kabul edilmesini hedefleyen **Uluslararası E-Spor Federasyonu (IESF)**'dir. IESF, dünya genelinde 100'den fazla üye ülkeye sahiptir ve uluslararası standartların belirlenmesi, etik kuralların oluşturulması, oyuncu sözleşmelerinin düzenlenmesi ve doping kontrollerinin sağlanması gibi temel konular üzerinde çalışmaktadır (IESF, 2025).

IESF, Asya Elektronik Spor Federasyonu (AESF), Avrupa E-Spor Federasyonu (EEF) ve diğer bölgesel e-spor organizasyonlarıyla iş birliği yaparak küresel politikaların uyumlu hale getirilmesine katkıda bulunmaktadır. Bu iş birlikleri, bölgesel ve uluslararası turnuvaların düzenlenmesi, oyuncu haklarının korunması ve etik kuralların uygulanmasını kapsamaktadır (IESF, 2025).

IESF'nin başlıca görevleri şunlardır:

- **Uluslararası turnuvaların organizasyonu:** Dünya E-Spor Şampiyonası gibi büyük ölçekli organizasyonlar düzenlemek.
- **Standartların belirlenmesi:** Küresel uyum sağlamak için etik kurallar, oyuncu hakları ve sporcu refahı konularında düzenlemeler yapmak.
- **Ülkeler arası iş birliğini teşvik etmek:** Üye ülkeler arasında bilgi ve kaynak paylaşımını sağlamak (IESF, 2025).

E-spor ekosisteminde oyun geliştiricileri ve yayıncı firmalar da önemli bir rol oynar. Riot Games, Valve Corporation ve Blizzard Entertainment gibi şirketler, kendi oyunları için uluslararası turnuvalar organize ederek sektörde belirleyici konumda bulunmaktadır. Bu organizasyonlar, sponsorluk anlaşmaları, medya hakları ve lig yönetimi gibi alanlarda faaliyet göstererek e-sporun ekonomik sürdürülebilirliğine katkıda bulunmaktadır (Taylor, 2012).

8.2. IESF'nin Yönetim Yapısı ve Komiteleri

IESF, e-sporun küresel düzeyde benimsenmesi ve profesyonelleşmesini desteklemek amacıyla çeşitli komiteler ve yönetim organları oluşturmuştur. Bu yönetim yapısı şu unsurlardan oluşmaktadır:

- **Genel Kurul:** Üye ülkelerin temsilcilerinden meydana gelen en yüksek karar alma organıdır. Stratejik kararlar almak, yeni üyeleri kabul etmek ve bütçeyi yönetmek gibi işlevleri yerine getirir (IESF, 2025).
- **Yönetim Kurulu:** Genel Kurul tarafından seçilir ve federasyonun operasyonel kararlarını yürütür. Küresel standartları belirlemek, turnuva planlamak ve kaynak yönetimi gibi görevleri vardır (IESF, 2025).
- **Düzenleyici Komite (Regulatory Committee):** Genel Kurul öncesinde önerileri inceleyerek teknik doğruluğunu değerlendirir ve gerektiğinde önerileri geliştirir. Ayrıca, yönetmeliklerin hazırlanması ve gözden geçirilmesine katkı sağlar (IESF, 2025).
- **Üyelik Komitesi (Membership Committee):** Yeni üye başvurularını değerlendirir ve mevcut üyeler arasında tutarlılık ile adaleti korur (IESF, 2025).
- **Sporcular Komitesi (Athletes Committee):** E-spor oyuncularının haklarını savunur ve gelişim süreçlerini destekler. Oyuncuların sesini duyurmayı ve onların perspektiflerini karar alma süreçlerine yansıtmayı amaçlar (IESF, 2025).
- **Denetim, Risk ve Yönetim Komitesi (ARGC):** Federasyonun şeffaflığını ve etkin yönetimini artırmaya yönelik stratejiler geliştirir ve uluslararası standartlarla uyumu sağlar. Ayrıca, oyuncuların psikolojik ve fiziksel sağlığını destekleyici politikalar oluşturur (IESF, 2025).

IESF'nin bu komiteleri, geleneksel spor federasyonlarındaki yapılarla benzerlik gösterirken, e-sporun hızla değişen dinamiklerine uygun bir esneklik sunar. Örneğin, FIFA'da yer alan etik kurullarına benzer şekilde, IESF de etik ve düzenleyici komiteler aracılığıyla oyuncu haklarını ve adil rekabeti gözetmektedir.

Bu komiteler, e-spor ekosisteminde etik standartların korunması, oyuncu refahının artırılması ve sürdürülebilirliğin sağlanması için kritik roller üstlenmektedir (Hamari&Sjöblom, 2017).

8.3. Ulusal E-Spor Yönetim Yapısı

Her ülke, e-spor yönetim yapısını uluslararası düzenlemelerle uyumlu olacak şekilde şekillendirmektedir. Türkiye'de e-sporun yönetimi, 2018 yılında kurulan **Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED)** tarafından yürütülmektedir. Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı olan TESFED, Türkiye'deki e-spor faaliyetlerini düzenleme ve denetleme görevini üstlenmektedir (TESFED, 2025).

TESFED'in başlıca görevleri şunlardır:

- **Lisanslama:** Oyuncular, koçlar ve takımlar için lisans sistemi oluşturmak.
- **Turnuva ve Lig Düzenleme:** Yerel ve ulusal düzeyde turnuvalar organize etmek.
- **Uluslararası İş Birlikleri:** Türkiye'yi uluslararası e-spor platformlarında temsil etmek.
- **Eğitim ve Gelişim:** Genç oyuncuların yetiştirilmesi ve koçların eğitimi için programlar düzenlemek.
- **Hukuki ve Etik Düzenlemeler:** Oyuncu haklarını korumak ve etik kurallar oluşturmak (TESFED, 2025).

IESF küresel politikaları belirlerken, TEFED yerel e-spor ekosistemi desteklemek ve Türkiye'nin uluslararası arenada temsil edilmesini sağlamak amacıyla çalışmaktadır (Bilir, 2022). Türkiye'de TEFED'in faaliyetleri, FIFA ve IOC gibi büyük ölçekli spor organizasyonlarının ulusal uzantılarına benzer bir işleyiş göstermektedir. Ancak, e-sporun dijital doğası nedeniyle daha hızlı karar alma süreçleri ve teknolojiye dayalı düzenlemeler öne çıkmaktadır.

Türkiye'de e-spor ekosistemi, TEFED'in yanı sıra oyun yayıncıları, sponsorluklar ve medya kuruluşları gibi çeşitli paydaşlar tarafından desteklenmektedir. TEFED, e-sporun toplumsal kabulünü artırmak ve gençlerin e-spor kariyerlerine profesyonel bir altyapı sunmak için çalışmalarına devam etmektedir.

9. E-SPORUN GELECEĞİ: YENİ TRENDLER ve FIRSATLAR

E-spor, son yıllarda hızla büyüyen bir sektör olup, gelecekte daha da büyük bir endüstri haline gelmesi öngörülmektedir. Teknolojinin gelişimi, izleyici kitlesinin genişlemesi ve resmi tanınırlığın artması gibi faktörler, e-sporun ana akım sporlar kadar önemli bir konuma yükselmesine katkıda bulunmaktadır. Özellikle e-sporun olimpiyatlar ve büyük uluslararası turnuvalarda yer almasına yönelik çalışmalar devam etmektedir (Jenny vd., 2017).

Gelecekte e-sporun gelişiminde artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve yapay zekâ (AI) gibi teknolojilerin entegrasyonunun önemli bir rol oynayacağı düşünülmektedir. Bu teknolojiler, oyuncular ve izleyiciler için daha etkileyici ve interaktif bir deneyim sunma potansiyeline sahiptir (Hamari&Sjöblom, 2017). Ayrıca, e-spor ekosisteminin

büyümesiyle birlikte sponsorluklar, yayın hakları, reklamcılık ve oyun içi satın almalar gibi gelir kaynaklarının artmasıyla sektörün milyarlarca dolarlık bir ekonomi haline geldiği görülmektedir (Newzoo, 2021).

Üniversiteler, e-spor eğitim programları oluşturarak sektöre profesyonel bireyler kazandırmakta ve koçluk, analistlik, içerik üreticiliği gibi yeni kariyer yolları ortaya çıkmaktadır (Funk, Pizzo& Baker, 2018). Ayrıca, e-spor oyuncularının performanslarını artırmak için fiziksel ve zihinsel sağlık konularına daha fazla önem verildiği gözlemlenmektedir. Bu durum, spor bilimleri ve e-sporun daha fazla iç içe geçmesine zemin hazırlamaktadır (DiFrancisco-Donoghue, Balentine, Schmidt &Zwibel, 2019).

Mobil oyunların popülaritesinin artması, mobil e-spor turnuvalarının yaygınlaşmasına neden olmuştur. PUBG Mobile ve Mobile Legends gibi oyunlar, geniş bir izleyici kitlesine hitap ederek küresel rekabet ortamı yaratmaktadır. Ayrıca, oyun içi ekonomilerde NFT'lerin ve blockchain teknolojisinin kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır. Metaverse tabanlı e-spor deneyimlerinin gelecekte daha fazla gelişeceği öngörülmektedir (Cunningham, Fairley&Ferkins, 2022).

Kadın e-sporcuların desteklenmesi ve karma liglerin yaygınlaşması ile toplulukların daha kapsayıcı hale gelmesi beklenmektedir. AI tabanlı analiz sistemleri, oyuncu performansını değerlendirme, strateji geliştirme ve oyun içi asistanlık sağlama gibi çeşitli alanlarda kullanılmaya başlanmıştır (Kim & Thomas, 2022). Küresel liglerin yanı sıra, yerel ve bölgesel e-spor ekosistemlerine daha fazla destek sağlanarak bu alanın daha geniş bir kitleye ulaşması amaçlanmaktadır.

Sonuç olarak, e-sporun geleceği oldukça parlak olup, geleneksel sporlarla daha fazla entegrasyon, ileri teknoloji destekli bir deneyim ve geniş bir oyuncu kitlesine erişim gibi unsurlar bu gelişimi desteklemektedir. E-sporun büyüme potansiyeli, akademik çalışmalar ve sektörel yatırımlar ile desteklenerek, spor endüstrisinin ayrılmaz bir parçası haline gelmeye devam edecektir.

SONUÇ

Bu çalışma, e-sporun ortaya çıkışından günümüzdeki gelişimine kadar olan süreci ele alarak, bu alanın geleneksel sporlarla olan benzerliklerini ve farklılıklarını değerlendirmiştir. Dijitalleşmenin etkisiyle hızla genişleyen e-spor sektörü, ekonomik ve sosyo-kültürel boyutlarıyla çok yönlü bir dönüşüm yaratmaktadır (Bilir, 2022). E-sporun profesyonelleşme süreci, spor bilimleri ve akademik kurumlar tarafından desteklenmekte olup, bu alan giderek daha fazla bilimsel incelemenin konusu haline gelmektedir (Mason, 2020).

Bununla birlikte, e-sporun hukuki ve etik boyutları henüz tam anlamıyla düzenlenmemiştir. Oyuncu hakları, doping kontrolü, hile kullanımı ve sözleşme süreçleri gibi konular, sektörde çözüm bekleyen temel meseleler arasında yer almaktadır. Ayrıca, fiziksel aktivite eksikliği ile ilişkili sağlık sorunları ve yoğun rekabet ortamının yarattığı psikolojik baskılar, oyuncuların performansı ve uzun vadeli sağlığı açısından dikkate alınması gereken kritik alanlar olarak öne çıkmaktadır (Hamari&Sjöblom, 2017).

Gelecek dönemde, e-sporun küresel ölçekte daha fazla entegre edilmesi ve kapsamının genişletilmesi beklenmektedir. Uluslararası federasyonlar ve yerel organizasyonlar arasında gelişmesi muhtemel olan iş birlikleri, e-sporun daha sağlam bir yönetim modeliyle desteklenmesini sağlayacak ve bu alanın sürdürülebilirliğini artıracaktır. Teknolojik yeniliklerin hız kesmeden devam etmesiyle birlikte, metaverse, yapay zekâ ve artırılmış gerçeklik gibi unsurların e-spor deneyimine entegrasyonu, oyuncular ve izleyiciler için daha kapsamlı ve yenilikçi bir ekosistem yaratma potansiyeline sahiptir (Taylor, 2012).

Sonuç olarak, e-spor hem geleneksel spor anlayışına meydan okuyan hem de kendi kurumsal ve yönetsel yapısını oluşturma sürecinde olan dinamik bir sektör olarak karşımıza çıkmaktadır. Akademik araştırmalar ve sektörel düzenlemelerle desteklenmesi halinde, e-sporun gelecekte daha geniş kitlelere ulaşarak küresel spor ekosisteminde kalıcı bir yer edinmesi muhtemeldir.

KAYNAKÇA

- Alford, H. (2017). The 2017 eSportsecosystemexplainedinonechart. Erişim Tarihi: 25.11.2024. <https://blog.starters.co/the-2017-esports-ecosystem-explained-in-one-chart-ef6fc48b779e>.
- Bilir, H. (2022). E-SPOR EKONOMİSİNİN GELİŞİMİ. *Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(3), 327-341.
- Bilir, T. (2022). *Dijital Sporlar ve E-spor: Yeni Nesil Rekabet*. Ankara: Spor Yayınları.
- Chung, S. (2017). "The Rise of E-sports: The Role of South Korea". *Asian Journal of Communication*, 27(5), 546-563.
- Cunningham, G. B., et al. (2018). "E-Sports: Sport, Business and Society." *Journal of Global Sport Management*.
- Cunningham, G. B., Fairley, S., & Ferkins, L. (2022). *Esports and the future of sport management*. *Sport Management Review*, 25(1), 1-4.
- Cunningham, G., & Kitchin, P. (2016). "The E-sports Economy". *Journal of Sports Management*, 30(5), 524-536.
- DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine, J., Schmidt, G., & Zwibel, H. (2019). *Managing the health of the Sport athlete: An integrated health management model*. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, 5(1), e000467.
- Evren, T., Kargün, M., Pala, A., & Yazarer, İ. (2019). Spora Yenilikçi Yaklaşım: E-Spor. *Journal of International Social Research*, 12(66).
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). *eSport management: Embracing Sport education and research opportunities*. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.
- Hamari, J., & Sjöblom, K. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2017). "Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification". *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034.
- Holden, J. T., et al. (2017). "The Future of Esports: A Legal and Regulatory Framework." *Arizona State Law Journal*.
- Hutchins, B. (2019). "The Rise of E-sports: More Than Just Video Games". *Sport in Society*, 22(8), 1373-1391.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Orlrich, T. W. (2017). *Virtual(ly) athletes: Wheree Sports fit within the definition of "sport"*. *Quest*, 69(1), 1-18.
- Kartal M., Yakışıklı M. Ali (2022). E-SPOR Erişim Adresi: <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/e-spor> Erişim Tarihi: 29.10.2024
- Kartal, P. (2020). Bir hak olarak spor faaliyeti. *Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi*, 26(2), 537-570.

- Kim, S., & Thomas, D. (2022). *Artificialintelligence in esports: Enhancingperformanceandspectatorexperience*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 14(3), 245-261.
- King, B., & Borland, J. (2014). *Dungeons&Dreamers: A story of how computergamescreated a global community*. Carnegie Mellon University: ETC Press.
- Lansdown, L. (2020). "StreamingPlatformsandthe E-sportsBoom". *Televisionand New Media*, 21(7), 679-696.
- Mason, D. S. (2020). Thelegitimacy of eSports as a sportsactivity. *Journal of SportandSocialIssues*, 44(6), 483-497.
- Mason, L. (2020). "Educationand E-sports: The New Frontier". *International Journal of E-sports*, 1(1), 5-21.
- Newzoo. (2023). *Global Esports& Live Streaming Market Report*. Erişim adresi: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version> Erişim Tarihi: 23.12.2024
- Reitman, J. G., et al. (2020). "EsportsResearch: A LiteratureReview." *Computers in Human Behavior*.
- Scholz, T. M. (2019). *eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1>
- Seo, Y. (2013). "Online E-sportsanditsGlobalization". *Journal of Media Economics*, 26(2), 118-134.
- Sung, Y. (2015). "The Role of Korea in E-sports Development". *AsianJournal of*
- Şimşek, A., & Devcioğlu, S. (2021). E-spor yönetimi ve organizasyonları. *TurkishStudies-SocialSciences*, 16(3), 1241-1256.
- T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı. (2017a). *Dijital Dünya'da Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalışmayı Sonuç Raporu*, Erişim adresi: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/GCSvB.pdf> Erişim tarihi: 03.11.2024
- Taylor, T. L. (2012). *RaisingtheStakes: E-sportsandtheProfessionalization of Computer Gaming*. MIT Press.
- Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED). (2023). "TESFED Eğitim Programları ve Kurslar."
- Ulusal Espor Federasyonu (TESFED) Yönetim Yapısı Erişim Adresi: <https://tesfed.org.tr/> Erişim Tarihi: 05.02.2025
- Uluslararası Espor Federasyonu (IESF) Yönetim Yapısı Erişim Adresi: <https://iesf.org/committees/> Erişim Tarihi: 05.02.2025
- Vlachos, P. (2021). "E-sports as a Global Industry". *International Journal of E-Sports*, 19(2), 11-21.
- Yükçü, S., & Kaplanoğlu, E. (2018). ÜİK e-SPOR ENDÜSTRİSİ. *Uluslararası İktisadi Ve İdari İncelemeler Dergisi*533-550. <https://doi.org/10.18092/ulikidince.435207>