



Yönetim, Ekonomi ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi

2025, 9(4): 167-187

DOI: 10.21325/jotags.2025.1174

ISSN: 2587-0785 Dergi web sayfası: <https://www.yepad.org>



ARAŞTIRMA MAKALESİ

Oyun Kültüründen Turizm Deneyimine: Espor Seyahatlerine Katılımın Belirleyicileri*1

Arş. Gör. Caner YENİSOY, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Turizm Fakültesi, e-posta:

caner.yenisoy@hbv.edu.tr

ORCID ID: 0009-0008-1585-6780

Prof. Dr. Ece KONAKLIOĞLU, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Turizm Fakültesi, e-posta:

ece.konaklioglu@hbv.edu.tr

ORCID ID: 0000-0001-9326-1610

Öz

Çalışma, espor turizmine katılma niyetini “Planlanmış Davranış Teorisi” kapsamında ele alarak espor etkinlik odaklı seyahatlere istekli bireylerin davranışsal eğilimlerini etkileyen unsurları incelemektedir. Araştırmada tutum, öznel norm ve algılanan davranışsal kontrolün niyetle ilişkisi değerlendirilmiştir. Nicel araştırma yaklaşımının benimsendiği çalışmada Türkiye’deki espor izleyicilerinden tabakalı örnekleme yöntemiyle belirlenen 400 kişiden Mart-Ekim 2022 döneminde anket yoluyla veri toplanmıştır. Elde edilen veriler tanımlayıcı ve ilişkisel testlerle analiz edilmiş ve yorumlanmıştır. Bulgular, üç değişkenin de davranışsal niyet üzerinde anlamlı bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Sonuçta, espor turizminin gelişim potansiyeline ilişkin somut göstergeler ışığında akademiye ve özellikle sektöre yönelik çeşitli öneri ve değerlendirmeler sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Elektronik Spor (Espor), Espor Turizmi, Davranışsal Niyet, Planlanmış Davranış Teorisi, Turist Davranışı

Makale Gönderme Tarihi: 10.10.2025

Makale Kabul Tarihi: 18.12.2025

Önerilen Atıf: Yenisoy, C., & Konaklıoğlu, E. (2025). Oyun Kültüründen Turizm Deneyimine: Espor Seyahatlerine Katılımın Belirleyicileri, *Yönetim, Ekonomi ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi*, 9(4), 167-187. © 2025 Yönetim, Ekonomi ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi.

*1Bu makale, yazarın 4th International Travel and Tourism Dynamics (2023) kongresinde sunmuş olduğu “Potansiyel Turizm Faaliyeti Olarak Espor Turizmi ve Espor Açısından Turist Davranışlarının Belirlenmesi” başlıklı yayımlanan tam metin bildirinin gözden geçirilip genişletilmiş bir halidir. Ayrıca çalışma, Yenisoy’un (2023) “Potansiyel Turizm Faaliyeti Olarak Espor Turizmi ve Espor Açısından Turist Davranışlarının Belirlenmesi” isimli Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü’nde tamamladığı yüksek lisans tezinden türetilmiştir.



Journal of Management, Economic and Marketing Research

2025, 9(4): 167-187

DOI: 10.21325/jotags.2025.1174

ISSN: 2587-0785 Journal Homepage: <https://www.yepad.org>



RESEARCH PAPER

From Gaming Culture to Tourism Experience: Determinants of Participation in Esports Travel

Res. Asst. Caner YENİSOY, Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Tourism, e-mail: caner.yenisoy@hbv.edu.tr

ORCID ID: 0009-0008-1585-6780

Prof. Ece KONAKLIOĞLU, Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Tourism, e-mail: ece.konaklioglu@hbv.edu.tr

ORCID ID: 0000-0001-9326-1610

Abstract

This study examines the intention to participate in esports tourism within the framework of the "Theory of Planned Behavior," investigating the factors influencing the behavioral tendencies of individuals willing to travel for esports events. The research evaluates the relationship between intention and attitude, subjective norms, and perceived behavioral control. Adopting a quantitative research approach, data was collected through surveys from 400 individuals selected using stratified sampling from esports viewers in Turkey between March and October 2022. The collected data were analyzed and interpreted using descriptive and correlational tests. The findings indicate that all three variables have a significant effect on behavioral intention. Finally, in light of concrete indicators regarding the development potential of esports tourism, various suggestions and evaluations are presented for academia and especially for the industry.

Keyword Electronic Sports (eSports), eSports Tourism, Behavioral Intention, Theory of Planned Behavior, Tourist Behavior **Received:** 10.10.2025

Accepted: 18.12.2025

Suggested Citation: Yenisoy, C., & Konaklıoğlu, E. (2025). From Gaming Culture to Tourism Experience: Determinants of Participation in Esports Travel. *Journal of Management, Economic and Marketing Research*, 9(4), 167-187.

© 2025 Journal of Management, Economic and Marketing Research

GİRİŞ

geleneksel gereksinimlerin ötesine geçerek çok daha geniş bir motivasyon yelpazesine evrilmiştir. İş, sağlık, aile ve yakın ziyareti veya dinlenme gibi klasik gerekçeler uzun yıllar boyunca seyahatlerin temelini oluştururken artan gelir düzeyi, gelişen ulaşım altyapısı ve kültürlerarası iletişimin kolaylaşmasıyla birlikte bireyler farklı deneyimler arayışına yönelmiştir. Ortaya çıkan yapısal değişim, bireylerin özel ilgi alanlarına yönelik deneyim arayışlarının güçlenmesine ve gastronomi temelli seyahatler gibi yeni turizm biçimlerinin uluslararası ölçekte yaygınlaşmasına katkı sağlamıştır (Yenişehirlioğlu vd., 2018). Turizm endüstrisinin gelişimiyle birlikte doğayı keşfetme, farklı kültürleri tanıma ya da macera temelli etkinliklere katılma gibi pek çok amaç doğrultusunda hem ulusal hem de uluslararası seyahatlerin arttığı görülmektedir (Garda ve Temizel, 2016). Bu eğilim, geniş kitlelere hitap eden geleneksel turizm ürünlerinden uzaklaşarak bireysel ilgi ve beklentilere göre şekillenen alternatif turizm türlerine yönelişi güçlendirmiştir. Jeep safari, dağcılık, su ve hava sporları gibi etkinlikler modern turistlerin tercih ettiği başlıca faaliyetler hâline gelmiştir (Lansing ve De Vries, 2007; Ulsan ve Batman, 2010). Alternatif turizm çeşitleri arasında özellikle sportif faaliyetlerin, katılımcıların kültürel ve fiziksel gelişimine katkı sağlaması ve keyif verici bir deneyim sunması nedeniyle öne çıktığı görülmektedir (Akyol ve Akkaşoğlu, 2021). Spor ve turizm arasındaki etkileşim yeni bir olgu olmamakla birlikte, günümüz koşullarında bu ilişki giderek çeşitlenmekte ve farklı turizm türlerinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Diğer taraftan teknolojik gelişmelerin hız kazanması, dijital oyun sektörünün küresel ölçekte genişlemesine ve bunun doğal bir uzantısı olarak esporun ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır (Akgöl, 2019). Akıllı cihazların yaygınlaşması ve dijital platformlara erişimin kolaylaşması, esporu giderek büyüyen bir eğlence ve rekabet alanı hâline getirmiştir. Böylece çevrim içi oyun etkinlikleri kısa sürede önemli bir ekonomik pazar yaratmıştır (Argan vd., 2006). Espor, profesyonel rekabeti temel alan turnuva yapıları aracılığıyla oyuncular, taraftarları, oyun geliştiricilerini ve sponsorları küresel ölçekte bir araya getiren çok boyutlu bir ekosistem niteliği taşımaktadır. Bu ekosistem hem profesyonel hem amatör oyuncuların yanı sıra geniş bir izleyici kitlesinin farklı destinasyonlarda düzenlenen etkinliklere katılmak amacıyla seyahat etmesine de olanak tanımaktadır. Espor odaklı seyahatlerin artan görünürlüğü, esporun turizm endüstrisi içerisinde değerlendirilmesini gerekli kılmakta ve espor katılımcılarının seyahat davranışlarının anlaşılmasını önemli hâle getirmektedir (Bayram, 2018). Ayrıca artan seyahat hareketliliği, espor amaçlı yapılan seyahatlerin turizm bağlamında ele alınmasını sağlamış ve “espor turizmi” giderek daha görünür bir akademik araştırma alanı hâline gelmiştir.

Alanyazın incelendiğinde espor turizmine yönelik birçok bilimsel çalışmaya (Bayram, 2018; Yenişehirlioğlu vd., 2018; Dilek, 2019; Vegara-Ferri vd., 2020; Aktuna ve Şimşek, 2021; Bulut vd., 2021; Çetin ve Coşkun, 2021; Masłowski ve Karasiewicz, 2021; Pirci ve Dalgıç, 2021; Leon vd., 2022; Yıldırım ve Tamer, 2022; Wahyudi ve Kencana, 2024; Özgürel vd., 2025; Yenisoy ve Silik, 2025) rastlanmaktadır. Ancak mevcut alanyazının büyük ölçüde makro düzeydeki değerlendirmelere odaklandığı, bireylerin espor amaçlı seyahat etme davranışını açıklayan psikolojik ve sosyal faktörleri kuramsal bir perspektifle inceleyen çalışmaların sınırlı olduğu dikkat çekmektedir. Özellikle turist davranışına odaklanan araştırmaların azlığı bu alanda önemli bir boşluk olduğunu göstermektedir. Buradan hareketle araştırmanın temel amacı, espor turizmine katılma niyetine etki eden faktörleri “Planlanmış Davranış Teorisi (PDT)” çerçevesinde inceleyerek potansiyel turistlerin tutum, öznel norm ve algılanan davranışsal kontrol düzeylerinin davranışsal niyetle olan ilişkisini ortaya koymaktır. Ayrıca çalışma, espor turizminin gelişim potansiyeline ilişkin bulgular sunarak bu alandaki teorik tartışmalara katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Espor ve Turizm

Espor, iletişim ve bilgi teknolojilerindeki gelişmelerin etkisiyle ortaya çıkan oyuncuların fiziksel ve zihinsel becerilerini dijital bir rekabet ortamında kullandıkları organize bir spor etkinliği olarak tanımlanmaktadır (Wagner, 2006). Teknolojik sistemlerin rekabet süreçlerini kolaylaştırması, esporun

hem profesyonel hem amatör düzeyde geniş kitleler tarafından takip edilmesine ve giderek kurumsallaşan bir spor alanı hâline gelmesine katkı sağlamıştır. Espor, geleneksel spor dallarından farklı olarak dijital platformların sunduğu teknik altyapı sayesinde oyuncular, takımlar ve izleyiciler arasında etkileşime dayalı çok paydaşlı bir yapı oluşturmaktadır (Hamari ve Sjöblom, 2017; Newzoo, 2018). Espor ekosistemi oyuncular, takımlar, ligler, organizatörler, oyun geliştiricileri ve izleyicilerden oluşan kapsamlı bir yapıya sahiptir. Bu yapı hem ulusal hem de uluslararası ölçekte düzenlenen etkinliklerle giderek büyümektedir (Koç, 2021).

Esporum tarihsel gelişimi incelendiğinde 1970’li yıllarda üniversite kampüslerinde düzenlenen ilk oyun yarışmalarından günümüzde küresel çapta milyonlarca izleyiciye ulaşan turnuvalara kadar hızlı bir dönüşümün yaşandığı görülmektedir (Kim vd., 2020). Kurumsallaşma süreci özellikle 2000’li yıllarla birlikte hızlanmıştır. CPL, Major League Gaming ve Electronic Sports League gibi organizasyonlar esporun küresel ölçekte tanınmasına katkı sağlamıştır. Türkiye’de ise 2011 yılında kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu ile başlayan süreç, 2018’de Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı Türkiye Espor Federasyonu’nun (TESFED) kurulmasıyla kurumsal bir boyut kazanmıştır. Resmî liglerin oluşturulması, esporcu lisanslarının verilmesi ve özel arenaların açılması, Türkiye’de esporun gelişmesini ve kurumsallaşmasını destekleyen önemli adımlar arasında yer almaktadır (Durkal, 2019; Peçenek vd., 2020; Kilci, 2021).

Esporum hızla büyüyen bu yapısı espor etkinliklerine yönelik seyahat hareketliliğini artırmış ve espor turizmi kavramının alanyazında görünür hâle gelmesini sağlamıştır. Espor turizmi, çevrimdışı mekânlarda düzenlenen bilgisayar oyunu turnuvalarına katılan oyuncu, izleyici ve organizatörlerin oluşturduğu etkileşime dayalı bir turizm türü olarak tanımlanmaktadır (Aktuna ve Ünlüöner, 2017). Benzer şekilde Bayram (2018), espor turizmini oyun turnuvaları için bir destinasyona seyahat eden bireylerin yeme, içme, konaklama ve eğlence gibi çeşitli turistik faaliyetlere katılımı üzerinden şekillenen bir turizm faaliyeti olarak değerlendirmektedir. Espor etkinliklerinin uluslararası ölçekte izleyici çekmesi, düzenlendiği destinasyonlarda önemli ekonomik etkiler yaratmaktadır. Örneğin büyük ölçekli dünya şampiyonaları on binlerce katılımcıyı bir araya getirmekte ve çevrimiçi platformlarda milyonlarca izleyiciye ulaşmaktadır (Bayram, 2018; Yenişehirlioğlu vd., 2018).

Espor turizmi yalnızca turnuvalar aracılığıyla değil aynı zamanda espor festivalleri, taraftar buluşmaları ve espor temalı konaklama işletmeleri aracılığıyla da destinasyonların çekiciliğini artırmaktadır. İngiltere’de düzenlenen Insomnia ve EPIC festivalleri, çok günlük etkinlik formatlarıyla binlerce ziyaretçiyi kendilerine çekmektedir (Bayram, 2018). Tayvan ve Japonya’da açılan espor temalı oteller ise bu alanın turizm endüstrisiyle ne kadar güçlü bir şekilde bütünleştiğini göstermektedir (Yenisoy ve Silik, 2025). Büyük ölçekli turnuvaların arena taleplerinin milyonlara ulaşması ve destinasyonların küresel görünürlüğünü artırması, esporun dijital bir rekabet alanı olmasının yanı sıra önemli bir turizm potansiyeli taşıyan ekonomik bir sektör olduğunu göstermektedir. Bu gelişmeler espor etkinliklerine yönelik seyahat kararlarının hangi psikolojik ve sosyal faktörlerle şekillendiğinin anlaşılmasını önemli hâle getirmekte ve bu davranışların kuramsal bir çerçevede incelenmesini zorunlu kılmaktadır.

Planlanmış Davranış Teorisi

PDT, bireylerin belirli bir davranışı gerçekleştirme yönündeki niyetlerini ve bu niyetleri şekillendiren psikolojik unsurları açıklayan temel bir kuramsal modeldir. Teoriye göre davranışsal niyet, bireyin bir davranışı yapmaya yönelik istekliliğini, bu davranışı gerçekleştirmek için göstermeye hazır olduğu çabayı ve davranışı hayata geçirme eğilimini ifade etmektedir. PDT, niyetin davranışa yönelik tutum, öznel norm ve algılanan davranışsal kontrol olmak üzere üç temel unsur tarafından belirlendiğini öne sürmektedir (Ajzen, 1991; Madden vd., 1992; Ajzen, 2006; Co vd., 2024; Yan vd., 2024). Bu değişkenlerin etkileşimi, bireyin söz konusu davranışı gerçekleştirme konusundaki motivasyon düzeyini ve davranışın ortaya çıkma olasılığını açıklamada önemli bir rol oynamaktadır. Turizm araştırmalarında geniş bir uygulama alanı bulan PDT, bireylerin seyahat kararlarını, motivasyonlarını ve davranış eğilimlerini anlamaya yönelik güçlü bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. Bu nedenle yapılan çalışmada söz konusu teori, espor turizmine katılma niyetini açıklamak amacıyla tercih edilmiş ve uyarlanmıştır.

Davranışa Yönelik Tutum

Davranışa yönelik tutum, bireyin belirli bir davranışın sonuçlarını değerlendirmesi sonucunda o davranışı olumlu ya da olumsuz biçimde algılamasını ifade eder (Ajzen, 1991; Cheng vd., 2006; Co vd., 2024; Yan vd., 2024). Tutum, bireyin davranışla ilişkilendirdiği sonuçların kişisel açıdan ne derece faydalı, keyifli veya değerli olduğuna ilişkin inançlarının bir toplamı niteliğindedir. PDT kapsamında tutumun olumlu yönde güçlenmesi, bireyin davranışı gerçekleştirme niyetinin de aynı ölçüde artmasına neden olmaktadır. Turizm bağlamında ise tutum, bireyin bir destinasyona seyahat etmeyi ne kadar cazip, faydalı veya tatmin edici bulduğuna bağlı olarak şekillenmektedir (Bozkurt ve Avcıkurt, 2019).

Espor turizmi özelinde davranışa yönelik tutum, bireyin espor etkinliklerine katılmanın sağlayacağı deneyim, eğlence, sosyal etkileşim veya kişisel tatmin gibi çıktılara ilişkin algılarına dayanabilir. Espor etkinliklerini olumlu bir deneyim fırsatı olarak gören bireylerin bu tür etkinliklere seyahat etme niyetlerinin artması varsayımından hareketle, çalışma aşağıdaki hipotezi öne sürmektedir.

H₁: Katılımcıların espor faaliyetlerine katılma davranışına yönelik tutumları ile espor turizmine katılma niyetleri arasında pozitif yönde bir ilişki vardır.

Öznel Norm

Öznel norm, bireyin belirli bir davranışı gerçekleştirmesi konusunda sosyal çevresinden algıladığı beklenti ve baskıları ifade etmektedir. Aile, arkadaşlar, sosyal gruplar veya bireyin referans aldığı diğer kişilerin davranış üzerindeki yönlendirici etkileri öznel normun temel bileşenlerini oluşturur. Öznel normun güçlü olması, bireyin sosyal çevresi tarafından onaylanan davranışları gerçekleştirmeye daha istekli olmasına yol açmaktadır (Ajzen, 1991; Cheng vd., 2006; Ruangkanjanases vd. 2020; Co vd., 2024; Yan vd., 2024)

Turizm bağlamında öznel norm, bireyin seyahat kararlarında yakın çevresinin görüşlerini ne kadar dikkate aldığıyla ilişkilidir. Espor turizmi özelinde ise sosyal çevresinden destek, teşvik veya onay gören bireylerin bir espor etkinliğine seyahat etmeye daha yüksek niyet geliştirmesi beklenmektedir. Bu doğrultuda yapılan çalışma aşağıdaki hipotezi öne sürmektedir.

H₂: Katılımcıların sahip oldukları öznel normlar ile espor turizmine katılma niyetleri arasında pozitif yönde bir ilişki vardır.

Algılanan Davranışsal Kontrol

Algılanan davranışsal kontrol (ADK), bireyin belirli bir davranışı gerçekleştirmek için gerekli kaynaklara, fırsatlara ve yeteneklere sahip olup olmadığına ilişkin değerlendirmesini ifade etmektedir. ADK, bireyin davranışı gerçekleştirmenin ne kadar kolay veya zor olduğuna ilişkin algılarının bir göstergesidir. İmkân, zaman, mali kaynak, bilgi, beceri veya ulaşılabilirlik gibi unsurlar algılanan davranışsal kontrolün temel belirleyicileridir (Ajzen, 1991; Chang, 1998; Yan vd., 2024).

Turizm davranışlarında ADK, bireyin seyahat etmeyi finansal, zamansal veya lojistik açıdan ne kadar mümkün gördüğüyle ilişkilidir. Espor turizmi bağlamında ise bireyin etkinlik biletlerine erişim, ulaşım olanakları, ekonomik yeterlilik veya espor destinasyonlarına ulaşılabilirlik gibi faktörleri kontrol edebildiğini düşünmesi, espor etkinliklerine katılma niyetini artırması beklenen bir durumdur. Bu kapsamda yapılan çalışma aşağıdaki hipotezi öne sürmektedir.

H₃: Katılımcıların algıladıkları davranışsal kontrol ile espor turizmine katılma niyetleri arasında pozitif yönde bir ilişki vardır.

YÖNTEM

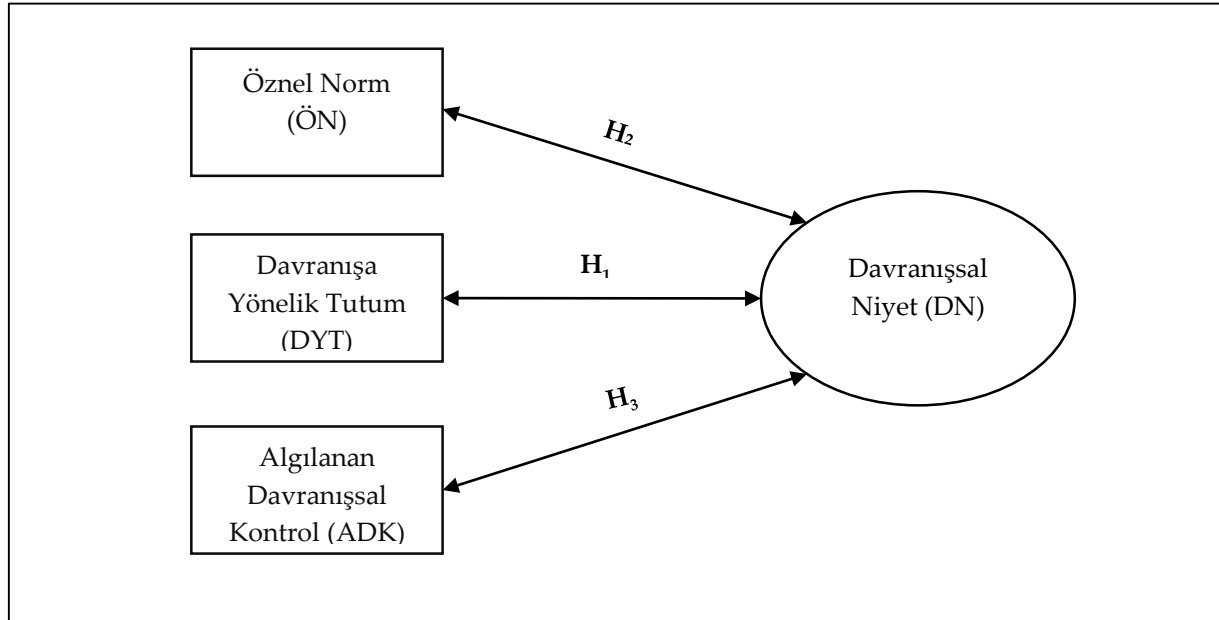
Yöntem bölümünde araştırmada kullanılan yöntemsel yaklaşım ayrıntılı biçimde açıklanmaktadır. Çalışmanın amacına uygun olarak oluşturulan araştırma modeli, araştırmanın evreni ve örneklemini, veri toplama süreci ile kullanılan ölçme araçları ve verilerin analiz teknikleri alt başlıklar hâlinde

sunulmaktadır. Böylece araştırmada izlenen yöntemsel süreç sistematik bir biçimde ortaya konulmaktadır.

Çalışmanın etik onay izni Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Etik Komisyonu tarafından 12.04.2023 tarihli 04 sayılı karar ile alınmıştır.

Araştırma Modeli

Davranışa yönelik tutum, öznel normlar ve algılanan davranışsal kontrol değişkenlerinin davranışsal niyet üzerindeki etkilerini ortaya koymak amacıyla bu araştırmada nicel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. Nicel araştırmalar, “ölçülebilir ya da gözlemlenebilir sonuçların kıyaslanmasında kullanılacak sayısal verilerin bir araya getirilerek yorumlanmasını sağlayan araştırma türü” olarak tanımlanmaktadır (Kaya, 2020). Yapılan çalışma, nicel yöntemler içerisinde yer alan ilişkisel tarama modeli ile desenlenmiştir. İlişkisel tarama modeli, iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişki düzeyini istatistiksel analizler aracılığıyla belirlemeyi amaçlayan bir araştırma desendir (Öztürk vd., 2017). Model kapsamında davranışa yönelik tutum–davranışsal niyet, öznel norm–davranışsal niyet ve algılanan davranışsal kontrol–davranışsal niyet değişkenleri arasındaki ilişkiler test edilmiştir. İlişkisel tarama modellerinde değişkenler arasındaki ilişki, uygun istatistiksel yöntemlerle nicel olarak ortaya konulmaktadır. Araştırmanın kuramsal yapısı doğrultusunda oluşturulan araştırma modeli Şekil 1’de sunulmaktadır.



Şekil 1. Araştırma Modeli

Evren ve Örneklem

Türkiye’de espor etkinliklerini takip eden izleyici sayısının 4 milyondan fazla olduğu belirtilmektedir (Subak, 2023). Araştırmanın evrenini Türkiye’de espor içeriklerini takip eden bireyler oluşturmaktadır. Evrenin oldukça geniş olması ve tamamına ulaşmanın mümkün olmaması nedeniyle örneklem yoluna gidilmiştir.

Çalışmada, evrenden seçilecek katılımcıların temsiliyet düzeyini artırmak amacıyla olasılıklı örneklem yöntemlerinden tabakalı örnekleme (%95 güven düzeyi ($Z=1.96$), %5 hata payı ($e=0.05$), $p=0.5$ $n_0 = Z^2 \cdot p \cdot (1-p) / e^2 = (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5 / (0.05)^2 = 384.16$) yöntemi kullanılmıştır. Tabakalı örnekleme, evrenin belirli özelliklerine göre homojen alt gruplara (tabakalara) ayrılması ve örneklemin bu tabakalardan orantılı biçimde seçilmesi esasına dayanmaktadır (Karagölge ve Peker, 2002).

Örneklem büyüklüğü belirlenirken Sekaran’ın (1992) geliştirdiği örneklem yeterlilik tablosundan yararlanılmıştır. Söz konusu tabloya göre 10 milyon kişilik bir evren için 384 katılımcının örneklem

açısından yeterli olduğu kabul edilmektedir. Bu doğrultuda araştırma kapsamında en az 384 kişiye ulaşılması hedeflenmiştir.

Veri Toplama Tekniği

Araştırmada veri toplama süreci anket formu aracılığıyla yürütülmüştür. Anket formunun kapsam geçerliliğini sağlamak amacıyla uzman görüşüne başvurulmuş ve ölçme aracı olarak Bayram'ın (2018), Akkuş ve Erdem'in (2013) çalışmasından yararlanarak uyarladığı üç alt boyut ve bir ana boyuttan oluşan toplam 18 ifadeyi içeren anket ölçeği kullanılmıştır. Akkuş ve Erdem (2013) tarafından geliştirilen ölçeğin, Ajzen'in Planlanmış Davranış Teorisi kapsamında önerdiği ölçme araçlarından uyarlanmış olduğu da görülmektedir (Ajzen, 2002).

Anket formunda yer alan ifadelere verilen yanıtları ölçmek için iki tür ölçek kullanılmıştır. Birinci bölümde yer alan ifadeler, "Kesinlikle Katılmıyorum" ile "Kesinlikle Katılıyorum" arasında derecelendirilen 5'li Likert tipi ölçekle değerlendirilmiştir. İkinci bölümde ise davranışa yönelik tutumu ölçmek amacıyla anlamsal farklılıklar ölçeğinden yararlanılmıştır. Bu kapsamda ifadeler, "Yararlı değildir-Yararlıdır", "Kötüdür-İyidir", "Sıkıcıdır-Eğlencelidir", "Sıradandır-Sıradışıdır" ve benzeri karşıt sıfat çiftleri üzerinden 1-5 aralığında derecelendirilmiştir. Ayrıca katılımcıların cinsiyet, yaş ve eğitim durumu gibi demografik özelliklerini belirlemeye yönelik soruların yanı sıra görüşlerini daha ayrıntılı şekilde ifade edebilmelerine imkân tanıyan iki adet açık uçlu soru da formda yer almıştır.

Veri toplama süreci Mart-Ekim 2022 tarihleri arasında yürütülmüştür. Katılımcılara espor etkinliklerinin yayınlandığı çevrimiçi platformlar ve sosyal medya ortamları aracılığıyla ulaşılmıştır. Toplam 328 çevrimiçi ve 72 yüz yüze olmak üzere 400 anket formu değerlendirmeye alınmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında anket formu aracılığıyla elde edilen veriler, sosyal bilimlerde yaygın olarak kullanılan istatistik paket programları aracılığıyla analiz edilmiştir. Analiz sürecinde frekans ve yüzde dağılımları, normallik testi, açıklayıcı faktör analizi (AFA), doğrulayıcı faktör analizi (DFA) ve korelasyon analizi kullanılmıştır.

Ölçeğin yapı geçerliliğini ve güvenirliğini sınamak amacıyla espor etkinliklerine katılma niyeti bulunan 200 katılımcı üzerinde bir pilot çalışma yürütülmüştür. Pilot çalışmanın verileri çevrimiçi anket formu aracılığıyla toplanmış ve anket bağlantısı Telegram, WhatsApp, Discord, Twitch.tv ve YouTube gibi çeşitli dijital platformlar üzerinden paylaşılmıştır.

Ölçeğin faktör yapısını incelemek üzere açıklayıcı faktör analizi uygulanmış ardından güvenirlik Cronbach alfa katsayısı ile değerlendirilmiştir. Ölçeğin geçerliliğini doğrulamak amacıyla doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Hinkin'in (1998) önerdiği şekilde, faktör yükleri ve maddeler arası korelasyonları ,40'ın altında kalan ifadeler analiz dışında bırakılmıştır. Bu doğrultuda başlangıçta dört maddeden oluşan öznel norm boyutu üç maddeye, üç maddelik algılanan davranışsal kontrol boyutu iki maddeye, sekiz maddelik tutum boyutu beş maddeye ve üç maddelik davranışsal niyet boyutu iki maddeye indirgenmiştir.

Tablo 1. Pilot Çalışma Verilerine İlişkin Normallik Bulguları

		İstatistik
ÖN1	Çarpıklık	,288
	Basıklık	-,745

ÖN2	Çarpıklık	,255
	Basıklık	-,443
ÖN3	Çarpıklık	-,295
	Basıklık	-,590
ADK1	Çarpıklık	-,680
	Basıklık	-,587
ADK3	Çarpıklık	-1,018
	Basıklık	,331
DN1	Çarpıklık	-,565
	Basıklık	-,287
DN3	Çarpıklık	-1,066
	Basıklık	1,174
DYT1	Çarpıklık	,146
	Basıklık	-,964
DYT2	Çarpıklık	,166
	Basıklık	-1,202
DYT3	Çarpıklık	-,283
	Basıklık	-1,343
DYT4	Çarpıklık	-1,105
	Basıklık	,769
DYT7	Çarpıklık	,084
	Basıklık	-1,073

Pilot çalışmadan elde edilen verilerin dağılım özelliklerini değerlendirmek amacıyla normallik testi uygulanmıştır. Çarpıklık ve basıklık değerlerinin tamamının Tabachnick ve Fidell'in (2013) belirttiği kabul aralığı olan -1.5 ile +1.5 arasında yer alması verilerin normal dağılım varsayımını karşıladığını göstermektedir. İlgili sonuçlar Tablo 1'de sunulmaktadır.

Pilot uygulama sonucunda elde edilen verilerin normal dağılım gösterdiği belirlendikten sonra ölçeğin güvenirliğine ilişkin madde-toplam korelasyonları ve Cronbach's Alpha katsayısı hesaplanmıştır. Ölçeğin güvenirlik katsayısı 0,856 olarak bulunmuştur. Kılıç'ın (2016) belirttiğine göre Cronbach's Alpha değerinin 0,81–1,00 aralığında olması ölçeğin yüksek düzeyde güvenilir olduğunu göstermektedir. Bu doğrultuda araştırmada kullanılan ölçeğin yüksek güvenirliğe sahip olduğu söylenebilir.

Pilot çalışmadan elde edilen verilerin faktör analizine uygunluğunu değerlendirmek amacıyla Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) testi ile Bartlett Küresellik testi uygulanmıştır. Test sonuçları Tablo 2'de sunulmaktadır.

Tablo 2. Ölçeğin Faktör Analizine Uygunluğuna İlişkin KMO ve Bartlett Testi Sonuçları

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		,768
	Approx. Chi-Square	1385,670
Bartlett's Test of Sphericity	df	66
	Sig.	,000

Bartlett Küresellik testinin istatistiksel olarak anlamlı çıkması ve KMO değerinin 0,60'ın üzerinde olması verilerin faktör analizine uygun olduğuna işaret etmektedir. Tablo 2 incelendiğinde, Bartlett Küresellik testinin anlamlı olduğu ($\chi^2=1385,670$; $p<0,001$) ve KMO değerinin 0,768 olarak hesaplandığı görülmektedir. Elde edilen bulgular veri setinin faktör analizi için yeterli düzeyde uygun olduğunu göstermektedir.

Açımlayıcı faktör analizinin sonuçları ilgili faktör yapısını ortaya koyacak şekilde Tablo 3'te sunulmaktadır.

Tablo 3. Açımlayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Faktör/Madde	Faktör Yüğü	Özdeğer	Açıklanan Varyans (%)
Öznel Norm ($\alpha =,867$)		2.276	19,634
Benim için önemli olan insanların çoğu benden espor etkinliklerine katılmak için seyahat etmemi bekler	,887		
Benim için önemli olan insanların çoğu espor etkinliklerine katılmak için seyahat etmem gerektiğini düşünür	,880		
Benim için önemli olan insanların çoğu E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat eder	,726		
Davranışa Yönelik Tutum ($\alpha =,855$)		4.838	27,050
Espor etkinliklerine katılım için seyahat etmek yararlı değildir/yararlıdır	,819		
Espor etkinliklerine katılım için seyahat etmek kötüdür/iyidir	,868		
Espor etkinliklerine katılım için seyahat etmek berbattır/muhteşemdir	,772		
Espor etkinliklerine katılım için seyahat etmek sıkıcıdır/eğlencelidir	,714		
Espor etkinliklerine katılım için seyahat etmek rahatsız edicidir/rahatlatıcıdır	,732		
Algılanan Davranışsal Kontrol ($\alpha =,769$)		1.163	15,209

Şayet espor etkinliklerine katılmak için seyahat etmek istersem hiçbir şey bana engel olamaz	,841		
Espor etkinliklerine katılmak için seyahat etmek tamamen bana bağlıdır	,867		
Davranışsal Niyet ($\alpha =,853$)		888	14,484
Espor etkinliklerine katılmak için seyahat etmek niyetindeyim	,823		
Espor etkinliklerine katılmak için seyahat etmeyi umuyorum	,864		
Extraction Method: Principal Component Analysis. Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization			
a. Rotation converged in 5 iterations			

Toplam varyansın %76,376'sını açıklayan dört faktör elde edilmiştir. Bu faktörler sırasıyla öznel norm, davranışa yönelik tutum, algılanan davranışsal kontrol ve davranışsal niyet olarak tanımlanmıştır (bkz. Tablo 3).

Açımlayıcı faktör analizi sonucunda belirlenen dört faktör ve on iki maddeden oluşan espor turizmne katılma niyeti ölçeği modelin teorik yapıya uygunluğunu test etmek amacıyla doğrulayıcı faktör analizine tabi tutulmuştur. DFA sonuçlarının yorumlanmasına geçmeden önce alanyazında yaygın olarak kabul edilen mükemmel ve kabul edilebilir uyum indekslerine ilişkin ölçüt değerlerinin belirtilmesi gerekmektedir. Bu kapsamda kullanılan uyum ölçütleri Tablo 4'te sunulmaktadır.

Tablo 4. Uyum İndeksleri İçin Kabul Edilebilir ve Mükemmel Uyum Kriterleri

Uyum İndeksleri	Kabul Edilebilir Uyum Ölçütleri	Mükemmel Uyum Ölçütleri
CMIN/DF	$2 \leq \text{CMIN/DF} \leq 3$	$0 \leq \text{CMIN/DF} \leq 2$
RMSEA	$,05 \leq \text{RMSEA} \leq ,08$	$,00 \leq \text{RMSEA} \leq ,05$
GFI	$,90 \leq \text{GFI} \leq ,95$	$,95 \leq \text{GFI} \leq 1,00$
NFI	$,90 \leq \text{NFI} \leq ,95$	$,95 \leq \text{NFI} \leq 1,00$
IFI	$,90 \leq \text{IFI} \leq ,95$	$,95 \leq \text{IFI} \leq 1,00$
TLI	$,90 \leq \text{TLI} \leq ,95$	$,95 \leq \text{TLI} \leq 1,00$
CFI	$,90 \leq \text{CFI} \leq ,95$	$,95 \leq \text{CFI} \leq 1,00$

Kaynak: Schermelleh-Engel ve Moosbrugger, 2003.

Doğrulayıcı faktör analizi kapsamında dört faktörlü modele ilişkin uyum iyiliği değerleri incelendiğinde bazı indekslerin önerilen eşik değerleri karşılamadığı görülmüştür. Bu nedenle modifikasyon indeksleri değerlendirilmiş ve kuramsal açıdan anlamlı bulunan bazı madde çiftleri arasında hata kovaryansları tanımlanmıştır. Yapılan analiz sonucunda davranışa yönelik tutum faktörüne ait DYT3-DYT4, DYT1-DYT7 ve DYT2-DYT7 maddeleri arasında kovaryans oluşturulmuştur. Ayrıca öznel norm faktöründe yer alan ÖN2-ÖN3 maddeleri arasında da kovaryans tanımlanarak modelde gerekli modifikasyonlar gerçekleştirilmiştir.

Tablo 5. Modifikasyon Sonrası Modelin Uyum İyiliği Değerleri

Uyum İndeksleri	Uyum İyiliği Değerleri
CMIN/DF	2,227
RMSEA	,079
GFI	,933
NFI	,936
IFI	,964
TLI	,940
CFI	,963

Yapılan düzenlemelerin ardından elde edilen uyum iyiliği değerleri Tablo 5'te sunulmuştur. Uyum indekslerinin (CMIN/DF = 2,227; RMSEA = 0,079; GFI = 0,933; NFI = 0,936; TLI = 0,940) kabul edilebilir uyum düzeyinde, (IFI = 0,964; CFI = 0,963) ise mükemmel uyum aralığında yer aldığı görülmektedir. Elde edilen bulgular modelin veri ile yeterli uyum sağladığını göstermektedir.

Anket ölçeğine ilişkin dört boyut temel alınarak güvenirlik ve geçerlilik analizleri gerçekleştirilmiştir. Geçerlilik analizinde amaç, ölçeğin araştırmacının ölçmek istediği yapıyı ne derece doğru biçimde temsil ettiğini değerlendirmektir. Yapı geçerliliğinin temel bileşenlerinden biri olan ayırt edici geçerlilik, Birleşik Güvenirlik (CR) ve Çıkarılan Ortalama Varyans (AVE) değerleri üzerinden test edilmektedir. Ayırt edici geçerliliğin sağlanabilmesi için CR değerlerinin ilgili AVE değerlerinden büyük olması ve AVE değerlerinin ,50'nin üzerinde gerçekleşmesi gerekmektedir (Sarmento ve Costa, 2019). Bu kapsamda ayırt edici geçerliliğe ilişkin CR ve AVE değerleri Tablo 6'da sunulmaktadır.

Tablo 6. Ölçeğe İlişkin Birleşik Güvenirlik (CR) ve Çıkarılan Ortalama Varyans (AVE) Değerleri

Faktör / Madde	Birleşik Güvenirlik	Çıkarılan Ortalama Varyans
Öznel Norm	,872	,696
Davranışa Yönelik Tutum	,887	,613
Algılanan Davranışsal Kontrol	,843	,729
Davranışsal Niyet	,831	,711

Tablo 6 incelendiğinde, tüm boyutlara ilişkin CR değerlerinin AVE değerlerinden yüksek olduğu ve AVE değerlerinin ,50'nin üzerinde bulunduğu görülmektedir. Elde edilen bulgular ölçeğin ayırt edici geçerliliğinin sağlandığını göstermektedir.

BULGULAR

Araştırma katılımcılarına ilişkin tanımlayıcı bilgiler Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7. Katılımcılara İlişkin Tanımlayıcı Bilgiler

Yaş	Frekans	Yüzde
18-24 Yaş Arası	241	60,3
25-30 Yaş Arası	105	26,3
31-35 Yaş Arası	35	8,8

35 Yaş Üzeri	19	4,8
Toplam	400	100
Cinsiyet	Frekans	Yüzde
Kadın	113	28,2
Erkek	287	71,8
Toplam	400	100
Eğitim Durumu	Frekans	Yüzde
İlköğretim	5	1,3
Lise	21	5,3
Önlisans/Lisans	335	83,8
Lisansüstü	39	9,8
Toplam	400	100
Meslek	Frekans	Yüzde
Öğrenci	239	59,8
Kamu Çalışanı	35	8,8
Özel Sektör Çalışanı	122	30,5
Diğer	4	1,0
Toplam	400	100
Günlük Bilgisayar Başında Geçirilen Zaman	Frekans	Yüzde
4 Saatten Az	102	25,5
4-8 Saat Arası	147	36,8
9-12 Saat Arası	131	32,8
12 Saatten Fazla	20	5,0
Toplam	400	100
Günlük Espor İçin Geçirilen Zaman	Frekans	Yüzde
4 Saatten Az	249	62,3
4-8 Saat Arası	135	33,8
9-12 Saat Arası	13	3,3
12 Saatten Fazla	3	0,8
Toplam	400	100

Espor Etkinliklerine Katılmak İçin Şehir Dışına Yapılan Toplam Seyahat	Frekans	Yüzde
Hiç	250	62,5
1-2 Defa	106	26,5
3-4 Defa	27	6,8
4 Defadan Fazla	17	4,3
Toplam	400	100

Espor Etkinliklerine Katılmak İçin Genellikle Kimlerle Seyahat Edersiniz	Frekans	Yüzde
Tek Başına	124	31,0
Arkadaşlarımla	253	63,2
Ailemle	7	1,8
Tur ile	9	2,3
Diğer	7	1,8
Toplam	400	100

Katılımcıların yaş dağılımına bakıldığında, örneklemin %60,3'ünü 18-24 yaş aralığındaki bireylerin oluşturduğu görülmektedir. Bunu %26,3 ile 25-30 yaş, %8,8 ile 31-35 yaş grupları izlemektedir. %4,8'lik kesim ise 35 yaş üzerindedir. Elde edilen bulgular, araştırma örnekleminin ağırlıklı olarak genç yetişkinlerden oluştuğunu göstermektedir.

Cinsiyet değişkeni incelendiğinde katılımcıların %28,2'sinin kadın, %71,8'inin ise erkek olduğu belirlenmiştir. Dolayısıyla örnekleme erkek katılımcıların sayıca daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Eğitim durumuna ilişkin dağılımlar incelendiğinde katılımcıların %1,3'ünün ilköğretim, %5,3'ünün lise, %83,8'inin önlisans/lisans ve %9,8'inin lisansüstü düzeyde eğitim aldığı görülmektedir. Bu sonuçlar, örneklemin büyük bölümünün yükseköğretim düzeyinde yer aldığını ortaya koymaktadır.

Mesleklere göre dağılım incelendiğinde katılımcıların %59,8'inin öğrenci olduğu, %8,8'inin kamu sektöründe, %30,5'inin ise özel sektörde çalıştığı belirlenmiştir. %1'lik küçük bir kesim ise diğer meslek gruplarında yer almaktadır.

Katılımcıların bilgisayar başında geçirdikleri günlük süreler değerlendirildiğinde; %25,5'inin 4 saatten az, %36,8'inin 4-8 saat, %32,8'inin 9-12 saat ve %5'inin 12 saatten fazla zaman geçirdiği görülmektedir. Esportla ilgili günlük zaman kullanımına bakıldığında ise katılımcıların %62,3'ü günde 4 saatten az, %33,8'i 4-8 saat, %3,3'ü 9-12 saat ve %0,8'i 12 saatten fazla vakit ayırdığını belirtmiştir.

Espor etkinliklerine katılmak amacıyla şehir dışına yapılan seyahatlere ilişkin bulgular incelendiğinde katılımcıların %62,5'inin hiç şehir dışına çıkmadığı, %26,5'inin 1-2 kez, %6,8'inin 3-4 kez ve %4,3'ünün 4'ten fazla seyahat gerçekleştirdiği görülmektedir.

Katılımcıların espor etkinliklerine kimlerle seyahat ettikleri incelendiğinde ise %31'inin tek başına, %63,2'sinin arkadaşlarıyla, %1,8'inin ailesiyle, %2,3'ünün tur organizasyonlarıyla ve %1,8'inin diğer kişilerle seyahat ettiği belirlenmiştir. Elde edilen bulgular, espor etkinliklerinin ağırlıklı olarak arkadaş gruplarıyla deneyimlenen bir etkinlik türü olduğunu göstermektedir.

Araştırma kapsamında katılımcılara “Espor denildiğinde aklınıza gelen ilk ifade nedir?” şeklinde açık uçlu bir soru yöneltilmiştir. Toplam 400 katılımcının verdiği yanıtlar incelendiğinde, %19,8’ini oluşturan 79 kişinin “oyun” ifadesini dile getirdiği görülmüştür. Bunu %17,5’lik oranla “rekabet” yanıtını veren 70 katılımcı takip etmektedir. Elde edilen sonuç örneklem grubunun esporu öncelikle oyun kavramı ve rekabet olgusu üzerinden anlamlandırdığını göstermektedir.

Katılımcılara yöneltilen bir diğer açık uçlu soru “Espor denildiğinde aklınıza gelen ilk duygu nedir?” şeklindedir. Yanıt dağılımlarına göre, katılımcıların %30’unu oluşturan 120 kişi esporla ilişkilendirdikleri ilk duygunun “heyecan” olduğunu belirtmiştir. Bunu %16,5’lik oranla (66 kişi) “eğlence” duygusu izlemiştir. Elde edilen sonuç esporun katılımcılar açısından yüksek uyarılma düzeyi içeren ve keyif veren bir deneyim olarak algılandığını göstermektedir.

DYT-DN, ÖN-DN ve ADK-DN arasındaki ilişkileri belirlemek amacıyla korelasyon analizleri uygulanmıştır. Yapılan analizler değişkenler arasındaki ilişkinin yönünü ve gücünü istatistiksel olarak ortaya koymaktadır.

Tablo 7. DYT-DN Arasındaki Korelasyon Analizi

	DYT	DN
DYT	Pearson Correlation (r)	1
	Sig. (p)	,545**
	N	400
DN	Pearson Correlation (r)	,545**
	Sig. (p)	,000
	N	400

** Korelasyon 0,01 seviyesinde anlamlıdır.

Araştırma örneğine ait davranışa yönelik tutum ile davranışsal niyet arasındaki ilişki Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda iki değişken arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki olduğu belirlenmiştir ($r = ,545$). Korelasyon katsayısının anlamlı çıkması ($p < ,001$) nedeniyle H_1 hipotezi desteklenmiştir.

Tablo 8. ÖN-DN Arasındaki Korelasyon Analizi

	ÖN	DN
ÖN	Pearson Correlation (r)	1
	Sig. (p)	,564**
	N	400
DN	Pearson Correlation (r)	,564**
	Sig. (p)	,000
	N	400

** Korelasyon 0,01 seviyesinde anlamlıdır.

Araştırma örneğine ait öznel norm ile davranışsal niyet arasındaki ilişki Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda iki değişken arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki olduğu

belirlenmiştir ($r = ,564$). Korelasyon katsayısının anlamlı çıkması ($p < ,001$) nedeniyle H_2 hipotezi desteklenmiştir.

Tablo 9. ADK-DN Arasındaki Korelasyon Analizi

	ADK	DN
ADK	Pearson Correlation (r)	,586**
	Sig. (p)	,000
	N	400
DN	Pearson Correlation (r)	,586**
	Sig. (p)	,000
	N	400

** Korelasyon 0,01 seviyesinde anlamlıdır.

Araştırma örneğine ait algılanan davranışsal kontrol ile davranışsal niyet arasındaki ilişki Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda iki değişken arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki olduğu belirlenmiştir ($r = ,586$). Korelasyon katsayısının anlamlı çıkması ($p < ,001$) nedeniyle H_3 hipotezi desteklenmiştir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Yapılan araştırmaya katılan espor severlerin büyük çoğunluğunu 18–24 yaş aralığındaki bireyler oluşturmaktadır. Yeni kuşakların dijital teknolojilerle iç içe büyümesi dikkate alındığında elde edilen bulgunun beklenen bir durum olduğu söylenebilir. Ayrıca espor faaliyetlerine katılımın ağırlıklı olarak erkekler tarafından gerçekleştirildiği görülmektedir. Elde edilen sonuç Bayram'ın (2018) araştırma bulgularıyla paralellik göstermektedir. Ancak Duggan (2015) ile Chung vd., (2022) tarafından yapılan çalışmalarda kadın ve erkek katılımcı sayılarının birbirine yakın olduğu belirtilmiştir. Bu karşılaştırmadan hareketle mevcut araştırmada kadın katılımcıların espor faaliyetlerine katılım düzeyinin daha düşük olduğu ifade edilebilir.

Katılımcıların günlük olarak espor için ayırdığı zamanın çoğunlukla 4 saatten az olduğu, bununla birlikte katılımcıların önemli bir bölümünde bu sürenin 4–8 saat aralığında değiştiği görülmektedir. Esportun özellikle genç bireyler arasında yaygın bir aktivite hâline gelmesi espora ayrılan zamanın sağlık, sosyal ilişkiler ve akademik yaşam üzerindeki olası etkilerinin gelecekte yapılacak araştırmalar kapsamında daha kapsamlı biçimde ele alınmasını gerekli kılmaktadır.

Araştırmaya katılan 400 espor severin 150'sinin daha önce espor etkinliklerine katılmak amacıyla şehir dışına seyahat ettiği görülmektedir. Esporturizminin Türkiye'de görece yeni bir alan olduğu dikkate alındığında, katılımın dikkat çekici olduğu ve espor turizmine yönelik talebin giderek arttığını söylemek mümkündür. Artan ilgi espor etkinliklerinin destinasyonlar açısından önemli bir turizm potansiyeli taşıdığını göstermektedir. Öte yandan çalışmada espor etkinliklerine katılım için yapılan seyahatlerde ortalama harcama düzeylerinin düşük olduğu tespit edilmiş ve bu bulgu Bayram'ın (2018) araştırma sonuçları ile paralellik göstermiştir. Bayram (2018), harcama düzeylerinin sınırlı kalmasını, Türkiye'de düzenlenen espor etkinliklerinin çoğunlukla günübirlik gerçekleştirilmesine ve katılımcıların etkinlik dışındaki turistik faaliyetlere yönlendirilmemesine bağlamaktadır. Özellikle günübirlik espor etkinliklerini organize eden paydaşlar için temel öneri, etkinlik içeriklerinin farklı eğlence unsurlarıyla zenginleştirilmesidir. Çok günlük formatta gerçekleştirilen etkinliklerde ise destinasyonun turistik cazibe noktalarını içeren programların planlanması, katılımcılar için alternatif konaklama seçeneklerinin geliştirilmesi ve tamamlayıcı faaliyetlerin sunulması önem taşımaktadır. Son yıllarda Tayvan'da 2017 yılında açılan "I Hotel" ile Japonya'da 2020 yılında hizmete giren "E-zone

Cyber Space” gibi espor temalı konaklama işletmelerinin yaygınlaşması espor turizminin destinasyonlarla bütünleşerek yeni deneyim alanları yarattığını göstermektedir. Benzer bir uygulamanın Türkiye’de hayata geçirilmesi yalnızca espor severlere farklı bir konaklama seçeneği sunmakla kalmayacak aynı zamanda espor turizminin gelişim sürecine anlamlı bir ivme kazandıracaktır. Ayrıca araştırma bulguları espor amaçlı seyahatlerin çoğunlukla arkadaş gruplarıyla gerçekleştirildiğini ortaya koymuştur. Bu doğrultuda espor etkinliklerinin arkadaş gruplarının katılım alışkanlıklarına uygun şekilde planlanması, grup odaklı aktivitelerin ve sosyal etkileşimi artıran etkinlik tasarımlarının geliştirilmesi espor turizmine olan ilgiyi ve katılımı artırabilecek bir unsur olarak değerlendirilebilir.

Araştırmaya katılan espor severlere yöneltilen “Espor denilince aklınıza gelen ilk ifade nedir?” sorusu, katılımcıların büyük çoğunluğunun esporu öncelikle “oyun” ve “rekabet” kavramlarıyla ilişkilendirdiğini ortaya koymuştur. Ölçekte yer alan bir diğer açık uçlu soru olan “Espor denilince aklınıza gelen ilk duygu nedir?” ifadesine verilen yanıtlar incelendiğinde ise en sık belirtilen duyguların “heyecan” ve “eğlence” olduğu belirlenmiştir. Bu bulgular, espor deneyiminin katılımcılar açısından rekabet odaklı, dinamik ve duygusal açıdan uyarıcı bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla rekabet unsurlarını öne çıkaran, yüksek etkileşim ve eğlence düzeyi sunan etkinlik içeriklerinin espor turizmi kapsamında daha fazla ziyaretçi çekme potansiyeline sahip olduğu söylenebilir.

Yapılan analizler sonucunda DYT- DN, ÖN-DN ve ADK-DN arasında pozitif yönde ilişkiler tespit edilmiştir. Bu bulgular, araştırmada test edilen H₁, H₂ ve H₃ hipotezlerinin tamamının desteklendiğini göstermektedir. Elde edilen sonuçlara göre espor severlerin espor etkinliklerine yönelik tutumlarının, sosyal çevreden algıladıkları beklentilerin ve davranışı gerçekleştirme konusundaki yeterlik algılarının, espor amaçlı seyahat etme niyetleri üzerinde pozitif yönde etkili olduğu belirlenmiştir. Başka bir ifadeyle, bireylerin espor organizasyonlarına ilişkin tutumları olumlu yönde güçlendikçe espor etkinliklerine katılmak amacıyla seyahat etme niyetlerinin de aynı doğrultuda arttığı söylenebilir.

Yapılan çalışma güncel ve hızla gelişen bir turizm türü olan espor turizmini kapsamlı biçimde ele almıştır. Espor turizminin doğru biçimde anlaşılması ve gereken önemin verilmesi organizatörler ile politika yapımcılar ve akademik çevreler açısından yeni araştırmaların geliştirilmesini gerekli kılmaktadır. Türkiye’deki espor severler üzerinde ve PDT çerçevesinde yürütülen bu araştırmanın belirli sınırlılıkları bulunmaktadır. Bu durum, espor sektörünün farklı paydaşlarını içeren çalışmaların yapılmasının önemini ortaya koymaktadır. Organizasyon düzenleyicileri, profesyonel oyuncular, yayıncılar ve sponsorlar gibi aktörlerin de dâhil edildiği araştırmaların gerçekleştirilmesi espor turizmi pazarının daha doğru biçimde yönlendirilmesine ve alanyazına daha güçlü katkılar sunulmasına yardımcı olacaktır.

Tüm bulgular bir arada değerlendirildiğinde espor kaynaklı seyahat hareketliliğinin yeni bir turizm yaklaşımı olarak kavramsallaştırılması ve espor turizminin ayrı bir turizm türü olarak sistematik biçimde incelenmesi gerekmektedir. Bu doğrultuda yapılacak çalışmaların espor turizmi kavramının daha kapsamlı biçimde ortaya konulmasına ve turizm alanyazının geliştirilmesine önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda espor ve turizm sektöründe faaliyet gösteren işletmelere, espor federasyonuna, organizatörlere, kamu kurumlarına ve turizm alanında çalışan araştırmacılara yönelik çeşitli öneriler geliştirilmiştir. Öneriler aşağıda maddeler hâlinde sunulmuştur.

Espor turizmine yönelik pazar analizlerinin yapılması: Espor turizmine katılan veya katılmaya istekli bireylerin beklentilerinin belirlenmesine, mevcut organizasyonlardaki turist sayılarının ve ortalama harcamaların analiz edilmesine ve organizasyonların paket tur kapsamında değerlendirilmesine yönelik çalışmalar yapılması yararlı olacaktır. İstanbul dışında uluslararası espor organizasyonlarına ev sahipliği yapma potansiyeli bulunan şehirler için fizibilite çalışmalarının gerçekleştirilmesi espor turizminin gelişimi açısından önem taşımaktadır.

Espor faaliyetlerine katılımın olası etkileri üzerine araştırmalar gerçekleştirilmesi: Çalışmada katılımcıların espor için günlük ayırdıkları süre belirlenmiştir. Ancak bu sürenin sağlık, sosyal yaşam ve eğitim süreçleri üzerindeki etkileri kapsam dışında kalmıştır. Bu nedenle gelecekte yapılacak araştırmaların espor katılımının bireylerin yaşam pratikleri üzerindeki olumlu veya olumsuz etkilerini incelemesi espor turizmine yönelik politika ve uygulamaların daha sağlıklı temellere oturtulmasına katkı sağlayacaktır.

Espor etkinliklerinin çeşitlendirilmesi: Gününbirlik etkinliklerde rekabet temelli mini turnuvalar ve konser gibi rekreasyonel unsurların eklenmesi, çok günlük organizasyonlarda ise destinasyonun turistik çekiciliklerine yönelik geziler ile çeşitli konaklama seçeneklerinin sunulması espor turizmine olan ilgiyi artırabilir. Bu uygulamaların paket tur kapsamında düzenlenmesi de tercih edilebilirliği güçlendirecektir.

Espor temalı konaklama işletmelerine yönelik geliştirme önerileri: Araştırma bulguları espor amaçlı seyahatlerin çoğunlukla gününbirlik gerçekleştiğini ve buna bağlı olarak harcama düzeylerinin düşük kaldığını göstermektedir. Bu durum konaklama temelli turistik ürün çeşitliliğinin sınırlı olduğunu işaret etmektedir. Uluslararası örneklerde görülen espor temalı konaklama işletmeleri çok günlük etkinliklere katılımı teşvik eden bir model sunmaktadır. Türkiye’de benzer bir konaklama tesisinin geliştirilmesi espor etkinliklerinin daha uzun süreli ziyaretlerle ilişkilendirilmesine ve destinasyon ekonomisine katkının artırılmasına imkân sağlayabilir. Böyle bir tesisin tasarımında yüksek hızlı internet altyapısı, espor ekipmanlarıyla donatılmış odalar ve profesyonel antrenman alanları gibi unsurların yer alması önerilebilir.

Rekabet, heyecan ve eğlence odaklı etkinliklerin artırılması: Araştırma bulguları bu duyguları ön plana çıkaran etkinliklerin espor turistlerini daha fazla çekme potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla federasyonun ve oyun şirketlerinin bu tür etkinliklerin sayısını artırması önerilmektedir.

Eğitici ve tanıtıcı faaliyetlerin geliştirilmesi: Esporun ne olduğu, rekabetçi yapısının nasıl işlediği ve etkinlik süreçlerinin nasıl yürütüldüğünü anlatan kampanyalar, seminerler ve eğitim programları düzenlenmesi potansiyel espor turistlerinin bilinçlendirilmesine katkı sağlayacaktır.

Espor organizasyonlarının sürdürülebilirliğini destekleyecek kamusal mekanizmaların geliştirilmesi: Araştırma bulguları espor turizmine yönelik talebin arttığını göstermektedir. Bu durum organizasyon kapasitesinin güçlendirilmesine yönelik destek mekanizmalarının önemini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla devlet kurumlarının espor federasyonu ve yerel espor toplulukları ile iş birliği yaparak altyapı geliştirme, organizasyon süreçlerini kolaylaştırma ve sektörde faaliyet gösteren işletmeleri teşvik etme yönünde politikalar oluşturması yararlı olabilir. Sunulan öneri çalışmanın ortaya koyduğu talep artışı ile sektörün gelişim potansiyelinin güçlendirilmesine yönelik bir destek niteliğindedir.

Espor turizminin sürdürülebilirlik perspektifiyle geliştirilmesi: Espor etkinliklerinin yılın farklı dönemlerinde düzenlenebilmesi, bu turizm türünün sezon dışı dönemlerde destinasyonlara hareketlilik kazandırma potansiyeli taşıdığını göstermektedir. Çalışmada sürdürülebilirlik boyutu doğrudan ölçülmemekle birlikte espor temelli seyahat hareketliliğinin yıl geneline yayılabilir olması, destinasyonların mevsimsellik sorununu azaltmaya katkı sağlayabilecek bir fırsat sunmaktadır. Dolayısıyla espor turizminin sürdürülebilir turizm politikalarıyla ilişkilendirilmesi uzun vadede destinasyonların rekabet gücünü artırabilir.

Tanıtım ve pazarlama faaliyetlerinin güçlendirilmesi: Sosyal medya kampanyaları, dijital reklamlar, influencer iş birlikleri, basın duyuruları ve etkinlik içi tanıtımlar uygulanarak espor turizmine yönelik farkındalık artırılabilir. Bu girişimler hem espor turizmi hem de espor pazarlaması açısından önemli fırsatlar sunmaktadır.

Tüm öneriler dikkate alındığında espor turizmine ilişkin araştırmaların genişletilmesi ve kavramın daha kapsamlı bir biçimde incelenmesi turizm alanyazının geliştirilmesi açısından önem taşımaktadır. Ayrıca çalışma kapsamında elde edilen bulgular PDT’nin temel boyutları olan tutum, öznel norm ve algılanan davranışsal kontrolün espor amaçlı seyahat niyetini anlamada önemli bir çerçeve sunduğunu

ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda gelecekte yapılacak araştırmalarda espor turizmine yönelik seyahat davranışlarının güçlendirilmesi için tutumu destekleyen iletişim stratejilerinin, sosyal onayı artıran topluluk temelli uygulamaların ve algılanan davranışsal kontrolü yükselten erişilebilirlik politikalarının değerlendirilmesi hem teorik derinliği artıracak hem de uygulamaya yönelik daha güçlü bir rehberlik sağlayacaktır.

Sınırlılıklar

Yapılan çalışma PDT çerçevesinde espor turizmine katılma niyetini açıklamaya yönelik önemli bulgular sunmakla birlikte bazı sınırlılıklara sahiptir. Öncelikle araştırma verileri Türkiye’de espor içeriklerini takip eden bireylerle sınırlıdır. Bu durum elde edilen bulguların farklı kültürel ve coğrafi bağlamlara genellenmesini sınırlandırmaktadır. Gelecek araştırmalarda farklı ülkelerdeki espor izleyicileri ve katılımcıları kapsayan karşılaştırmalı çalışmaların yürütülmesi, espor turizmine yönelik davranışsal niyetlerin kültürlerarası farklılıklar bağlamında daha kapsamlı biçimde değerlendirilmesine katkı sağlayacaktır.

İkinci olarak çalışmada nicel araştırma yöntemi kullanılmış ve veriler anket tekniğiyle toplanmıştır. Kullanılan yöntem bireylerin espor etkinliklerine katılım motivasyonlarını ve seyahat kararlarını derinlemesine anlamada sınırlı kalabilmektedir. Bu nedenle gelecekte yapılacak araştırmalarda nitel yöntemlerin (derinlemesine görüşmeler, odak grup çalışmaları vb.) kullanılması, espor turizmine ilişkin algıların ve deneyimlerin daha ayrıntılı biçimde ortaya konulmasına olanak tanıyacaktır. Ayrıca yapılan çalışma espor turizmine katılma niyetini esporla ilgilenen bireyler (espor severler) üzerinden ele almakta olup organizatörler, profesyonel oyuncular, sponsorlar ve destinasyon yöneticileri gibi espor turizminin farklı paydaş gruplarını ayrı ayrı odak noktası hâline getirmemektedir. Gelecek araştırmalarda bu paydaş gruplarının her birinin espor turizmine yönelik algı, beklenti ve katkılarının paydaş temelli yaklaşımlarla incelenmesi, espor turizminin çok boyutlu yapısının daha derinlemesine anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

Son olarak yapılan çalışmada espor turizmine katılma niyeti PDT’nin temel bileşenleri olan tutum, öznel norm ve algılanan davranışsal kontrol değişkenleri üzerinden incelenmiştir. Gelecekteki araştırmalarda motivasyon, deneyim kalitesi, destinasyon imajı, memnuniyet ve sürdürülebilirlik algısı gibi değişkenlerin modele dâhil edilmesi espor turizmine yönelik seyahat davranışlarının açıklanmasında teorik çerçevenin genişletilmesine katkı sağlayabilir.

Etik Beyan: Bu çalışmada kullanılan veri toplama yöntemi için Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Etik Kurulu’ndan 12/04/2023 tarihli ve 04 nolu toplantısında 2023/119 sıra sayılı kararı ile izin alınmıştır. Aksi bir durumun tespiti halinde Yönetim, Ekonomi ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi’nin hiçbir sorumluluğu olmayıp, tüm sorumluluk çalışmanın yazarlarına aittir.

Yazar Katkı Beyanı: Makale yazarlarının makale sürecine verdikleri katkı eşittir.

Çıkar Çatışması: Yazarlar arasında çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. 50(2): 179-211.
- Ajzen, I. (2002). *Sample TPB Questionnaire*. <https://people.umass.edu/~ajzen/pdf/tpb.questionnaire.pdf>. Erişim Tarihi: 08.11.2025.

- Ajzen, I. (2006). *Constructing A Theory of Planned Behavior Questionnaire*. <https://people.umass.edu/ajzen/pdf/tpb.measurement.pdf>. Erişim Tarihi: 08.11.2025.
- Akgöl, O. (2019). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye’de Espor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. *TRT Akademi*, 4(8): 206-224.
- Akkuş, G. ve Erdem, O. (2013). Yemek Turizmine Katılma Niyeti: Planlı Davranış Teorisi Kapsamında Bir Uygulama. (Editör) Karamustafa, K.: 14. *Ulusal Turizm Kongresi Bildiriler Kitabı* içinde (ss.636-654) Ankara: Detay Yayıncılık.
- Aktuna, H.C. ve Şimşek, E. (2021). Pandemi ve E-Spor Turizmi, (Editör) Ergün, G.S.: *Multidisipliner Turizm Çalışmaları* içinde (ss.52-61) Konya: Çizgi Kitabevi.
- Aktuna, H.C. ve Ünlüöner, K. (2017). Yeni Bir Turizm Çeşidi Olarak Elektronik Spor Turizmi. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, (2): 1-15.
- Akyol, C. ve Akkaşoğlu, S. (2021). Alternatif Turizm Türlerinin Destinasyonlara Katkısı: Artvin ve Spor Turizmi. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 11(1): 177-194.
- Argan, M., Özer, A. ve Akın, E. (2006). Elektronik Spor: Türkiye’deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.
- Bayram, A.T. (2018). Planlanmış Davranış Teorisi Çerçevesinde E-spor Turizmine Katılma Niyeti. *Turizm Akademik Dergisi*, 5(2): 17-31.
- Bozkurt, A.K. ve Avcıkurt, C. (2019). Planlanmış Davranış Teorisi ile Yerli Y Kuşağı Turistlerin Destinasyon Tercih Etme Niyetlerinin Belirlenmesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(4): 1294-1307.
- Bulut, Ç., Duman, S., Şahin, H.M., Duman, G. ve Uluç, E.A. (2021). Spor Turizminde İnovasyonel Yaklaşımlar: E-spor. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 6(4): 396-412.
- Chang, M.K. (1998) Predicting Unethical Behavior: A Comparison of the Theory of Reasoned Action and the Theory of Planned Behavior. *Journal of Business Ethics*, 17: 1825-1834.
- Cheng, S., Lam, T. and Hsu, H.C. (2006). Negative Word-of-Mouth Communication Intention: An Application of the Theory of Planned Behavior. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 30(1): 95-116.
- Chung, P.K., Ou, K.L., Wong, M.Y.C., Lau, K.L. and Leung, K.M. (2022). Investigation of Hong Kong Students’ Esports Participation Intentions Using the Theory of Planned Behavior Approach: A Structural Equation Model. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1-19.
- Co, J.C.T., Loyola, D.B., Martinez, E.K.L., Poticano, D.E.P., Mabalay, A.A., Daradar, D.B.D. and Blasa-Cheng, A.C. (2024). An Abductive Exploration of Sustainability Implementation Intent Among Family Business Successors: Extending the Theory of Planned Behavior. *Sustainable Futures*, 8: 1-14.
- Çetin, A. and Coşkun, M. (2021). A Conceptual Overview of E-sports Tourism as a New Trend in the Tourism Industry. *Journal of Management and Economic Studies*, 3(1): 28-34.
- Dilek, S.E. (2019). E-Sport Events Within Tourism Paradigm: A Conceptual Discussion. *International Journal of Contemporary Tourism Research*, 3(1): 12-22.
- Duggan, M. (2015). *Gaming and Gamers (Research Report)*. Retrieved from Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/12/15/gaming-and-gamers/>. Erişim Tarihi: 08.11.2025.
- Durkal, K. (2019). *Avrupa’nın En Büyük E-spor Sahnesi Açıldı*. <https://www.hurriyet.com.tr/sporarena/avrupanin-en-buyuk-espor-sahnesiacildi-> Erişim Tarihi: 08.11.2025.

- Garda, B. ve Temizel, M. (2016). Sürdürülebilir Turizm Çeşitleri. *Selçuk Üniversitesi Sosyal ve Teknik Araştırmalar Dergisi*, (12): 83-103.
- Hamari, J. and Sjöblom, M. (2017). What Is E-sports and Why Do People Watch It? *Internet Research*, 27(2): 211- 232.
- Hinkin, T.R. (1998). A Brief Tutorial on the Development of Measures for Use in Survey Questionnaires. *Organizational Research Methods*, 1(1): 104-121.
- Karagölge, C. ve Peker, K. (2002). Tarım Ekonomisi Araştırmalarında Tabakalı Örneklem Yönteminin Kullanılması. *Atatürk Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi*, 33(3): 313-316.
- Kaya, B. (2020). *Unutulmaz Turizm Deneyiminin Hikâye Anlatıcılığına Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Batman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Batman.
- Kilci, A.K. (2021). *Spor ve Dijital Oyunda Son Nokta: ESPOR*. (2.Baskı). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kim, Y.H., Nauright, J. and Suveatwatanakul, C. (2020). The Rise of E-sports and Potential for Post-Covid Continued Growth. *Sport in Society*, 23(11): 1861-1871.
- Koç, F. (2021). Dijital Ortamda Sanal Para ile Gerçekleştirilen E-spor Faaliyetlerinin Tms/Tfrs Kapsamında Muhasebeleştirilmesine İlişkin Bir Yaklaşım. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, (25): 34-42.
- Lansing, P. and De Vries, P. (2007). Sustainable Tourism: Ethical Alternative or Marketing Ploy? *Journal of Business Ethics*, 72(1): 77-85.
- Leon, M., Hinojosa-Ramos, M.V., León-Lopez, A., Belli, S., López-Raventós, C. and Florez, H. (2022). Esports Events Trend: a Promising Opportunity for Tourism Offerings. *Sustainability*, 14(21): 1-14.
- Madden, T.J., Ellen, P.S. and Ajzen, I. (1992). A Comparison of the Theory of Planned Behavior and the Theory of Reasoned Action. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 18(1): 3-9.
- Masłowski, P. and Karasiewicz, T. (2021). Esports as a New Trend in the Tourism Industry. *Geography and Tourism*, 1(9): 95-105.
- Newzoo, (2018). *Global Esports Market Report*. https://newzoo.com/wp-content/uploads/2017/06/Flagship_reports_Esports_factsheet.pdf. Erişim Tarihi: 08.11.2025.
- Özgürel, G., Aydın, N.D., Çilesiz, E., Ünal, A. and Çelen, O. (2025). Spectators' Perceptions of Esports Tourism. *Sport TK: Euro American Journal of Sport Sciences*, 14: 1-20.
- Öztürk, Y.A., Bilgen, Z. ve Bilgen, S. (2017). Sorgulama Becerileri ile Kendi Kendine Öğrenme Becerileri Arasındaki İlişki: Temel Eğitim Öğretmen Adaylarına Yönelik Bir Araştırma. *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2): 179-214.
- Peçenek, A., Daloğlu, B. ve Yetim, A.A. (2020). Futbol ve League of Legends Ekonomilerinin Karşılaştırılması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 25(3): 225- 240.
- Pirci, T.K. ve Dalgıç, A. (2021). E-spor ve Turizm İlişkisi: Organizatörler ve Katılımcılar Gözünden Bir Değerlendirme. *Journal of New Tourism Trends*, 2(2): 108-124.
- Ruangkanjanases, A., You, J.J., Chien, S.W., Ma, Y., Chen, S.C. and Chao, L.C. (2020). Elucidating the Effect of Antecedents on Consumers' Green Purchase Intention: an Extension of the Theory of Planned Behavior. *Frontiers in Psychology*, 11: 1-13.
- Sarmiento, R.P. and Costa, V. (2019). Confirmatory Factor Analysis—a Case Study. arXiv [Preprint]. arXiv:1905.05598.

- Schermelleh-Engel, K. and Moosbrugger, H. (2003). Evaluating the Fit of Structural Equation Models: Tests of Significance and Descriptive Goodness-of-Fit Measures. *Methods of Psychological Research Online*, 8(2): 23-74.
- Sekaran, U. (1992). *Research Methods for Business*. Canada: John Wiley&Sons.
- Subak, G.E. (2023). Türk Literatüründeki Güncel E-Spor Araştırmalarına Genel Bakış, (Editör) Uluç, E.A. ve Uluç, S.: *Spor Bilimleri Üzerine Araştırmalar-II* içinde (ss.103-115) Gaziantep: Özgür Yayınları.
- Tabachnick, B.G. and Fidell, L.S. (2013). *Using Multivariate Statistics*. (6th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Uluslan, Y. ve Batman, O. (2010). Alternatif Turizm Çeşitlerinin Konya Turizmine Etkisi Üzerine Bir Araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (23): 243-260.
- Vegara-Ferri, J.M., Ibáñez-Ortega, D., Carboneros, M., López-Gullón, J.M. and Angosto, S. (2020). Evaluation of the Tourist Perception of the Spectator in an eSport Event. *Publicaciones*, 50(1): 371-384.
- Wagner, M.G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. In *Proceedings of the International Conference on Internet Computing* (pp. 437-442).
- Wahyudi, F. and Kencana, W.H. (2024). Instagram Content Strategy For Esports Events@ mpl. id. Official in Increasing Esports Tourism. *Journal of Humanities Social Sciences and Business (Jhssb)*, 3(2): 414-430.
- Yan, S., Yu, X., Zhang, Z. and Gan, L. (2024). Understanding the Acceptance of Online Tourism Programs: Perspectives of Generic Learning Outcomes and Theory of Planned Behavior. *Heliyon*, 10(15): 1-16.
- Yenisoy, C. and Silik, C.E. (2025). Investigating Esports Tourism Research Using Artificial Intelligence Applications: ChatGPT Versus ZekAI. *Tourism and Recreation*, 7(1): 54-68.
- Yenişehirlioğlu, E., Erdoğan, Ç., Şahin, S. and Ulama, Ş. (2018). Conceptional Research on Determining the Tourism Potential of Electronic Sports Events: E-sports Tourism. *The Journal of Kesit Academy*, 4(16): 341-353.
- Yıldırım, Ü. ve Tamer, E.T. (2022). Elektronik Spor Turizmi: Elektronik Spor İzleyicileri Üzerine Bir Araştırma. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 6(3): 728-743.



T.C.
ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
Etik Komisyonu

Sayı : E-11054618-302.08.01-177514
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 07.04.2022 tarih ve E.90103 sayılı yazı.

İlgi yazınız ile göndermiş olduğunuz, Enstitünüz Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı **Yüksek Lisans öğrencisi Caner YENİSOY, Doç.Dr. Ece KONAKLIOĞLU** danışmanlığında yürüttüğü **"Potansiyel Turizm Faaliyeti Olarak Espor Turizmi ve Espor Açısından Turist Davranışlarının Belirlenmesi"** adlı tez çalışması ile ilgili konu Komisyonumuzun 12.04.2023 tarih ve 04 sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

Etik Komisyonunca onaylanan ilgilinin çalışmasının, ekte gönderilen Başvuru Değerlendirme Raporunda önerilen görüş doğrultusunda yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş; karara ilişkin imza listesi ve onaylanan çalışmalar ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.
Araştırma Kod No: 2023/119

Prof. Dr. Ramazan ÇAĞLAYAN
Komisyon Başkanı

Ek:

- 1- Katılımcı Listesi
- 2- Onaylı Çalışma
- 3- Başvuru Değerlendirme Raporu

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BS98B03HEH Pin Kodu :44352

Belge Takip Adresi : <https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=5574&eD=BSC8B032TJ&eS=177514>

Adres:Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Yücetepe Mahallesi 85. Cadde No 8 06570 Çankaya /
Ankara

Telefon:+90 (312) 231 73 60

Kep Adresi:hacibayramveli@hs01.kep.tr

Bilgi için: Saliha GEMALMAZ
Unvanı: Genel Evrak Sorumlusu



ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
ETİK KOMİSYONU KATILIM LİSTESİ

TOPLANTI TARİHİ :12.04.2023		TOPLANTI SAYISI : 04	
ADI-SOYADI		İMZA	
Prof.Dr. Ramazan ÇAĞLAYAN BAŞKAN		KATILDI	
Prof.Dr. M.Fadıl YILDIRIM Başkan Yrd.		KATILDI	
Prof.Dr. Mustafa EKİNCİKLİ		KATILDI	
Prof.Dr. Yıldız AYANOĞLU		KATILDI	
Prof.Dr. Bekir ESKİCİ		KATILDI	
Prof.Dr. Ramazan Pars ŞAHBAZ		KATILDI	
Prof.Dr. Neşe Yaşar ÇEĞİNDİR		KATILDI	
Prof.Dr. Bilgehan GÜLCAN		KATILDI	
Prof.Dr. Funda YURDAKUL		KATILDI	
Prof.Dr. Serdar ÖZTÜRK		KATILDI	

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ ETİK KOMİSYONU FORM-7



T.C.
ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
ETİK KOMİSYONU
BAŞVURU DEĞERLENDİRME RAPORU

Sorumlu Araştırmacının Adı Soyadı: CANER YENİSOY

Değerlendirilecek Araştırmanın Adı: POTANSİYEL TURİZM FAALİYETİ OLARAK ESPOR TURİZMİ VE ESPOR AÇIDAN
TURİST DAVRANIŞLARININ BELİRLENMESİ

e-posta

Tarih:

Evet Hayır

X ☐

☐

Başvuru Formu eksiksiz ve uygun olarak doldurulmuş mu?

X ☐

☐

Araştırma ve veri toplama araçları (Anket, ölçek, test vb) ilgili etik kurallara uygun mu?

X ☐

☐

Kontrol listesinde işaretlenen evraklar eksiksiz olarak sunulmuş mu?

Değerlendirme Sonucu

☐

Uygundur

☒

Düzeltilme gereklidir (Açıklayınız)

☐ Düzeltmeleri görmek istiyorum

X ☐

Düzeltmeleri görmeme gerek yok

☐

Uygun değildir (Açıklayınız)

Açıklama

1) Form 2'de "Katılımcı Beyanı" kısmı boş bırakılmalıdır.

Değerli Katılımcı;

Bu anket espor etkinliklerine katılan ve katılmaya istekli olan bireylerin tutumlarını ölçmek amacıyla kullanılacaktır. Ankette yer alan sorulara vereceğiniz cevaplar bilimsel amaçlı analizlerde kullanılacak olup farklı bir amaçla kullanılmayacaktır. Değerli vaktinizi ayırıp, sorulara samimiyetle cevap verdiğiniz için çok teşekkür ederiz.

1. Yaşınız:

18-24 () 25-30 () 31-35 () 35'den büyük ()

2. Cinsiyetiniz: Kadın () Erkek ()

3. Eğitim durumunuz:

İlköğretim () Lise () Önlisans/Lisans () Lisansüstü ()

4. Mesleğiniz: Öğrenci () Kamu Çalışanı () Özel Sektör Çalışanı ()
Diğer ()

5. Aylık kişisel geliriniz:

4500 TL ve altı () 4501-9000 TL () 9001-13500 TL () 13500 TL'den fazla ()

6. Günde kaç saat bilgisayar başında vakit geçiriyorsunuz?

4 saatten az () 4-8 saat () 9-12 saat () 12 saatten fazla ()

7. Espor için ne kadar vakit geçiriyorsunuz?

4 saatten az () 4-8 saat () 9-12 saat () 12 saatten fazla ()

8. Sadece "Espor etkinliklerine katılmak için" kaç kere şehir dışına seyahat ettiniz?

Hiç () 1-2 defa () 3-4 defa () 5 defadan fazla ()

9. Espor etkinliklerine katılmak için seyahate genellikle kimlerle çıkarsınız?

Tek başıma () Arkadaşlarımla () Ailemle () Tur ile () Diğer ()

10. Espor etkinliklerine katılmak için seyahatlerinizde genellikle ne kadar para harcarsınız? (Yemek ve yol dâhil kişi başı ortalama).

1000 TL'den az () 1000-2000 TL () 2001-3000 TL () 3000 TL'den fazla ()

11. Espor denildiğinde aklınıza gelen ilk ifadeyi yazınız:

12. Espor denildiğinde aklınıza gelen ilk duyguyu yazınız:



		Lütfen aşağıdaki ifadeyi size en uygun olan kelimeleri seçerek tamamlayınız. Örneğin “E-spor etkinliklerine katılım için seyahat etmek” hiç yararlı değildir için 1, yararlı değildir için 2, ne yararlı ne yararsızdır için 3, yararlıdır için 4 ve çok yararlıdır için 5 numaralı boşluğu yuvarlak içine alınız.						
		E-spor etkinliklerine katılım için seyahat etmek.....						
DYT		Yararlı değildir	1	2	3	4	5	Yararlıdır
DYT		Kötüdür	1	2	3	4	5	İyidir
DYT		Berbattır	1	2	3	4	5	Muhteşemdir
DYT		Sıkıcıdır	1	2	3	4	5	Eğlencelidir
DYT		Sıradandır	1	2	3	4	5	Sıra dışıdır
DYT		Mantıklıdır	1	2	3	4	5	Mantıksızdır
DYT		Rahatsız Edicidir	1	2	3	4	5	Rahatlatıcıdır
DYT		Gereksizdir	1	2	3	4	5	Gereklidir

	Elektronik sporlar takımlar halinde ya da birey olarak, farklı içerik dallarında, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformlarıdır. E-Spor etkinlikleri ise bu spor türünün yapıldığı turnuvaları kapsamaktadır.	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Benim için önemli olan insanların çoğu benden E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmemi bekler.					
2	Benim için önemli olan insanların çoğu E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmem gerektiğini düşünür.					
3	Benim için önemli olan insanların çoğu E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat eder.					
4	Medya verdiği mesajlarla E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmemi teşvik eder.					
5	Şayet E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmek istersem hiçbir şey bana engel olamaz.					
6	E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmeye yönelik gerekli kaynaklara sahip olmadığımı düşünüyorum.					
7	E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmek tamamen bana bağlıdır.					
8	E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmek niyetindeyim.					
9	E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmeyi planlıyorum.					
10	E-spor etkinliklerine katılmak için seyahat etmeyi umuyorum.					

ankara
TBM
ETİK KOMİSYONU
ONAYI