

## Esporda Kariyer Fırsatları ve Tehditleri

Mehmet KARTAL 

DOI: <https://doi.org/10.38021asbid.1351064>

DERLEME

Adıyaman Üniversitesi,  
Spor Bilimleri Fakültesi,  
Adıyaman/Türkiye

### Öz

Espor endüstrisi son yıllarda hızlı bir büyüme göstermekte ve bu endüstride kariyer yapan birey sayısı her geçen gün artmaktadır. Geleneksel sporların aksine espor dijital bir dünya üzerine kurulu olduğu ve sporun farklı bir alanında yer aldığı için, paydaşlarına sunduğu birbirinden farklı, keşfedilmeyi bekleyen kariyer fırsatlarına sahiptir. Dolayısıyla esporda kariyer alanlarına, fırsatlarına ve tehditlerine ilişkin sınırların belirlenmesi esporun sürdürülebilirliği açısından önemlidir. Bu bağlamda bu araştırmada esporda mevcut kariyer alanlarını ve fırsatlarını incelemek, esporda kariyer sürecini olumsuz yönde etkileyen ve tehdit eden faktörleri ortaya koymak üzere literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında yapılan literatür taraması sonucu esporda başlıca kariyer alanlarının; takım sahipliği-koçluğu ve mentorluk, yayıncılık-sunuculuk, analistlik, sosyal medya-içerik üreticiliği, yöneticilik-hakemlik, oyun ve yazılım geliştiriciliği, organizatörlük ve pazarlama olduğu söylenebilmektedir. Esporda kariyer sürecini tehdit eden ve olumsuz yönde etkileyen etkenler ise; espora ilişkin karşıt görüşler, yetersiz finansman ve sponsorluk, oyuncu haklarına dair hukuki sorunlar, yetersiz ağ alt yapıları, fiziksel ve mental sağlık problemleri, espor oyunlarının sıklıkla güncellenmesi, e-doping, e-hile ve kumar, ailenin ve sosyal çevrenin espora yönelik ön yargıları şeklinde sıralanabilir.

### Sorumlu Yazar:

Mehmet KARTAL  
m.kartal@adiyaman.edu.tr

**Anahtar kelimeler:** Espor, Esporda Kariyer, Kariyer Fırsatları, Kariyer Tehditleri.

## Career Opportunities and Threats in Esports

### Abstract

The esports industry has been growing rapidly in recent years and the number of individuals making a career in this industry is increasing day by day. Contrary to traditional sports, esports is based on a digital world and is in a different field of sports, so it offers different career opportunities to its stakeholders, waiting to be explored. Therefore, determining the boundaries of career fields, opportunities and threats in esports is important for the sustainability of esports. In this context, in this study, a literature review was conducted to examine the existing career fields and opportunities in esports, and to reveal the factors that negatively affect and threaten the career process in esports. As a result of the literature review conducted within the scope of the research, it can be said that the main career fields in esports are team ownership-coaching and mentoring, streaming-presenting, analyst, social media-content creation, management-refereeing, game and software development, organization and marketing. The factors that threaten and negatively affect the career process in esports are; opposing views on esports, insufficient funding and sponsorship, legal problems with player rights, inadequate network infrastructures, physical and mental health problems, frequent updating of esports games, e-doping, e-cheating and gambling and prejudices of family and social environment towards esports can be listed.

**Keywords:** Esports, Career in Esports, Career Opportunities, Career Threats.

### Yayın Bilgisi

Gönderi Tarihi:  
28.08.2023

Kabul Tarihi:  
11.10.2023

Online Yayın Tarihi:  
29.10.2023

## Giriş

Bilim ve teknoloji gelişmeye devam etmekte ve bu gelişime bağlı olarak toplumsal bir değişim ve dönüşüm gerçekleşmektedir. Özellikle son yıllarda toplumsal gelişimle birlikte bilim-teknoloji ivme kazanarak belli bir seviyeye erişmiş, insanların eğlence ve kültüre olan talebi değişime ve dönüşüme uğrayarak espor olgusunun ortaya çıkmasında önemli bir etken olmuştur. Öyle ki modern toplumun tarihi bir ürünü olan espor birden fazla faktörden etkilendiği için sınırları henüz çizilememiş, dolayısıyla yeni ve kapsamlı bir araştırma konusu haline gelmiştir. Bu nedenle günümüz akademisinde ve endüstrisinde, çeşitlilik ve bireyselleşme ile karakterize edilen esporun tanımı üzerinde hala ortak ve evrensel olarak uygulanabilir bir görüşün olduğunu söylemek mümkün değildir (Duan vd., 2023).

Espor; sporun birincil yönlerinin elektronik sistemlerce erişilebilir hale getirildiği, bireysel sporcular ve takımların bu sistemlere müdahalesinin bir girdi olarak yansıdığı ve bunun yanı sıra espor sisteminin çıktısının ise insan-bilgisayar ara yüzleri aracılığıyla gerçekleştirildiği bir “elektronik spor” türü olarak tanımlanabilir (Hamari ve Sjöblom, 2017). Aynı zamanda esporun dijital oyun yarışmalarının profesyonelleştirilmiş, ticarileştirilmiş ve izleyiciye yönelik bir biçimi olan girişimci topluluk desteğine ve çok platformlu medya dağıtım yöntemlerine dayanan, sürekli gelişen bir endüstriyel sektör olduğu ifade edilmiştir (Hue vd., 2023).

Esporun sürekli gelişim gösteren ekonomik ve sosyal önemine rağmen, espor üzerinde yürütülen araştırmaların henüz başlangıç aşamasında olduğu ve espor endüstrisinin merkezinde yer alan işgücü ve kariyer olanakları, yani oyunlara katılan sporcular hakkında nispeten az şey yazılıp çizildiği belirtilmiştir. Aynı zamanda esporun hızla büyümesiyle birlikte esporcuların sayısında da aynı oranda artış yaşanmakta ve espor özellikle gençler arasında bir kariyer seçeneği olarak popülerlik kazanmaya devam etmektedir (Kocadağ, 2019; Salo, 2017). Bu popüleriteye bağlı kariyer tercihleri ise kariyer sürdürülebilirliği konusunu akıllara getirmektedir. De Vos ve diğerleri (2020) genel olarak kariyer sürdürülebilirliğinin kişi, bağlam ve zaman olmak üzere üç “kritik” boyutu olduğunu ileri sürmektedir. “Kişi” boyutu, bireylerin kariyer sürdürülebilirliğini kendi düşünce ve eylemleriyle nasıl yönettikleri ile ilgilidir. “Bağlam” boyutu, iş arkadaşlarının, işverenlerin, kurumsal veya kurumsal politikaların kariyer sürdürülebilirliğini nasıl etkilediğiyle ilgilidir. Aynı zamanda aile üyeleri, arkadaşlıklar ve boş zaman aktiviteleri gibi diğer bağlamsal iş dışı etkileri de içerir. “Zaman” boyutu ise kariyer sürdürülebilirliğinin dinamizmi ile ilgilidir. Benzer bir dinamizm espor endüstrisinde kendini gösterebilmekte ve her ne kadar popüleritesi günden güne artarak devam etse de esporda kariyer gelişimi ve yolculuğuna ilişkin literatür bilgi açısından bir boşluğun mevcut olduğu söylenebilmektedir. Aynı zamanda bireylerin espor faaliyetlerine katılımlarından itibaren devam eden kariyer serüvenlerinde, profesyonel olma

yolculuklarında ve kariyer gelişimleri sırasında karşılaştıkları tehditler ve fırsatlara ilişkin hali hazırda birçok soru işaretinin olduğu ifade edilebilir. Bu bilgiler ışığında bu araştırmanın amacı esporda kariyer sürecine etki eden fırsat ve tehditlere yönelik faktörlere ışık tutmak, dolayısıyla esporda kariyer sürecinin sürdürülebilirliği açısından literatüre katkı sunmaktır.

## **Yöntem**

Bu çalışmada esporda kariyer sürecine ilişkin alan ve fırsatların belirlenmesi ve esporda kariyer süreçlerini tehdit eden faktörlerin ortaya konması amacıyla literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Literatür taraması yürütülen çalışmayla yakından ilgili olan diğer çalışmaların sonuçlarını okuyucuyla paylaşmak veya bir konu hakkında literatürdeki boşlukları doldurmak ve önceki çalışmaları genişletmek üzere çeşitli amaçlarla gerçekleştirilebilir (Cooper, 2016; Marshall ve Rossman, 2011). Bu bağlamda araştırma kapsamında esporda kariyer sürecine ilişkin literatüre katkı sunmak amacı ile bilimsel makale, tez, kitap vb. kaynaklar incelenmiştir.

## ***Esporun Tanımı ve Kısa Tarihçesi***

Espor insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanımı esnasında zihinsel ya da fiziksel becerilerini geliştiren aynı zamanda eğiten spor faaliyet alanı olduğu ifade edilmiştir (Wagner, 2006). Kartal (2020) esporu; federatif yapı ya da oyun şirketlerinin ulusal ya da küresel boyutta düzenlediği lig ve turnuvalarda yer alan rekabetçi oynanışa ve para ve ödül havuzuna sahip, bilgisayarlar veya oyun konsolları aracılığı ile bireysel ya da takım halinde, fiziki veya çevrimiçi, amatör ya da profesyonel olarak katılım gösterilen dijital oyunların temel alındığı organizasyonlar olarak tanımlamıştır.

Espor çok yeni bir fenomen gibi görünse de, 1967'de geliştirilen ilk video oyunuyla (ışın tabancası) neredeyse yarım asır öncesine dayanmaktadır. Ayrıca son on yılda esporun oldukça popüler hale geldiği söylenebilmektedir (Pizzo vd., 2018). Özellikle internet teknolojilerinin oldukça hızlı gelişiminin video oyun endüstrisinde önemli bir devrim yarattığı ifade edilmiştir. Öyle ki internet aracılığıyla oyuncular artık puanlarını çevrimiçi tutabilir ve sınırların ötesindeki diğer oyuncularla paylaşabilir hale gelmiştir. Oyuncu toplulukları, antrenmanları ve etkinlikleri hakkında çok daha kolay veri paylaşımına imkân sağlamıştır (Edge, 2013). Çünkü internet öncesi dönemlerde de oyuncuların bilgisayar veya oyun konsolları üzerinde elde ettikleri başarılar ve sonuçlar yerel olarak kayıt altına alınabilmekte veya yine yerel olarak aynı oyun konsolunda iki oyuncu karşılıklı olarak dijital oyunda rekabet edebilmekteydi. Günümüzde ise internet teknolojilerinin ve bilgisayar yazılım ve donanımlarının sağladığı küresel ölçekteki etkileşim-erişilebilirlik esporun doğuşunda ve bugünkü formuna bürünmesinde önemli bir rol oynamıştır.

Esporun gelişim göstermeye başladığı Asya'da 1990'lı yıllarda ekonomik kriz baş gösterirken, Güney Kore krizle başa çıkmak için çözümünün modernleşme olduğuna karar vermiş ve internet geniş bant erişimini iyileştirerek her eve bir bilgisayar satın alınmasını teşvik etmiştir. Böylelikle Güney Kore'de internet kafe kültürü başlamış ve Star Craft Güney Korelilerin kitleler halinde oynamaya başladığı oyunlardan biri olmuştur. Bu durum, esporların 1990'ların sonunda Asya'da popüler olmasının en büyük nedenlerinden biri olarak gösterilmiştir (Scholz 2019). Benzer şekilde Belev ve diğerleri (2022) elektronik spor veya espor teriminin tarihi kökeninin 90'lı yılların sonlarına kadar uzandığını belirtmiştir. Espor terimini kullanan ilk güvenilir kaynaklardan birinin, Çevrimiçi Oyuncular Birliği'nin (OGA) açılışıyla ilgili 1999 tarihli bir basın açıklaması olduğuna dikkat çekmiştir. O dönemde Eurogamer'de görev yapan Mat Bettington esporu geleneksel sporlarla karşılaştırmıştır. O sıralarda, spor tartışmaları, 1999 Birleşik Krallık Profesyonel Bilgisayar Oyun Şampiyonası (UKPCGC) organizasyonunun, rekabetçi oyunların İngiliz Spor Konseyi tarafından resmi bir spor olarak tanınmasını sağlamaya yönelik başarısız girişimiyle de alevlenmiştir. Bunun yanı sıra o dönemlerde, bazı yazılım ve donanım şirketleri veya oyun geliştiren şirketler tarafından espor ligleri birbirinden bağımsız olarak geliştirilmiş ancak bu organizasyonların işbirliği yapmakta güçlük çektiği ifade edilmiştir. Bu durumun ise yakın dönemde espor liglerinin ortak işleyişini daha da uyumlu hale getirmesi beklenen federasyonların ortaya çıkmasında önemli bir etken olduğu ileri sürülmektedir (Jenny vd., 2017). Bu süreçte bu organizasyonların vizyonu aslında geleneksel sporlar ile benzer bir yapıya sahiptir. Böylelikle artık çoğu espor organizasyonu çevrimiçi (online) veya LAN'da (yerel ağ) olarak seyircilere ev sahipliği yaparak espor arenalarında-sahnelerinde gerçekleştirilmeye başlamıştır (Wagner, 2006). Günümüzde ise Uluslararası Espor Federasyonu'nun (IeSF) kurulması oyunların bütünlüğünü korumak, uluslararası kurallar ve standartlar belirlemek adına esporun büyümesinde önemli bir pay sahibi olmuştur (Erdoğan vd., 2018). Bu federatif yapı günümüzde çoğu espor organizasyon ve etkinliklerinin düzenlenmesinde görev üstlenmektedir ve bu federasyona aralarında Türkiye'nin de bulunduğu toplam 140 ülke üye olmuştur (IeSF, 2023).

### ***Espor Oyun Türleri ve Organizasyonları***

Esporun temelinde dijital oyunlar yer almaktadır ve bu durum yaratıcı fikirlerin birbirinden farklı espor oyunlarına dönüşmesinde ve yeni espor oyun türlerinin doğmasında önemli bir etken olabilmektedir. Başlıca espor oyun türlerinin çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA), birinci şahıs nişancı (FPS), dövüş oyunları, yarış oyunları, dijital kart oyunları, gerçek zamanlı strateji veya spor oyunları olduğu bilinmektedir (Bányai vd., 2019). Türkiye Espor Federasyonu ise espor branşlarını; MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası), FPS (Birinci Şahıs Nişancı), RTS (Gerçek Zamanlı Strateji), Battle Royale (Hayatta Kalma), Spor, MMORPG (Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu), Fighter (Dövüş) ve alt branş olarak da Hado (Artırılmış Gerçeklik

(AR) sporu) şeklinde sıralamıştır (TESFED, 2023). Espor, bu oyun türleri özelinde profesyonel oyun yarışmalarını içeren etkinlikleri kapsamaktadır. Farklı platform ve kanallar aracılığıyla espor, takım oyuncuları, taraftarlar, sponsorlar ve oyun şirketlerinin temsilcilerinden oluşan geniş bir kitleyi turnuva ortamlarına taşımaktadır (Kim vd., 2020). Espor turnuvaları ve yarışmalarına ilişkin artış oyuncuların profesyonelleşmesine yol açmıştır. 1996'da Amerika Birleşik Devletleri'nde Cyber athlete Professional League (CPL), 1997'de Doğu Avrupa'da AMD Professional Gamers League (PGL), 1997'de Almanya'da Deutsche Clanliga (DeCL) gibi birçok ülkede profesyonel ligler ortaya çıkmıştır. 1998'de Hollanda'da Clanbase Ligi kurulmuştur. Bu ligler, turnuvaların düzenlenmesinde ve endüstrinin yapılanmasında önemli bir rol oynamıştır (Bosquet ve Ertz, 2021).

AMD ve Intel gibi donanım sektöründe yer alan sponsor firmalar espor organizasyon ve turnuvalarını finanse etmeye başladıkça ve yeni çok oyunculu ve rekabete dayalı espor oyunları geliştirildikçe espora olan ilgi daha da artmıştır. Bu iki şirket yeni geliştirilen oyunların daha güçlü grafik ve işlemci gücü gerektirmesi nedeniyle espor organizasyon ve turnuvalarına sponsor olarak espor endüstrisinde önemli bir pazar payına sahip oldular. Her ne kadar espor turnuva ve organizasyonlarına sponsorluklar dâhil olsa da turnuvaların elde ettikleri gelirler henüz bir sonraki turnuva için fon olarak kullanılmaktan öteye geçememiştir (Scholz, 2019). Birbirinden farklı oyun ve donanım şirketleri ve federatif yapılar tarafından espora ilişkin farklı oyun türlerinde ulusal veya küresel ölçekte yüksek para ödülü havuzlarına sahip birçok ligler, turnuva ve organizasyonlar düzenlenmektedir. Yakın tarihte esporun her geçen gün artan popülaritesine bağlı olarak, “Rocket League ve Street Fighter V” adlı iki espor oyununun 2020 Tokyo Olimpiyat oyunlarından önce Uluslararası Olimpiyat Konseyi tarafından onaylanmış bir turnuvaya dâhil edilmesini sağladığı belirtilmiştir (Martinello, 2019). Zaman içerisinde belirli bir ekonomik ve sosyal olgunluğa erişen ve nihayetinde küresel bir fenomen halini alan esporun popülaritesinde katalizör role sahip etkenler ise aşağıdaki gibi sıralamıştır (Kartal, 2021; Kartal, 2022);

- Espora kolay erişim,
- Fiziksel (fiziki engel, obezite vb.) ya da demografik (yaş, cinsiyet vb.) özellikleri önemsiz kılması,
- Her geçen gün büyüyen küresel endüstrisi,
- Oyun türlerindeki çeşitlilik,
- Oyunların sıklıkla güncellenmesi,
- Ulusal-küresel yeni arkadaşlıklara ve sosyalleşmeye imkân tanınması,
- Kendine has bir dilinin ve jargonunun olması.

Esporun günümüzde eriştiği popülaritenin ve hızla yaygınlaşmasındaki bir diğer etkenin ise Covid-19 süreci olduğu söylenebilir. Bu dönemde hayata geçirilen kısıtlama ve tedbirlerle birlikte bir sosyal izolasyon söz konusu olmuş, espora ve dijital oyunlara ilişkin yönelimde ise ciddi bir artış görülmüştür. Bir diğer ifadeyle Covid-19 süreci esporun daha çok izlenmesine ve oynanmasına, yaygınlaşmasına, akademik çalışmalara konu edinmesine ivme kazandıran bir dönem olmuştur (Fakazlı, 2020; Goldman ve Hedlund; 2020; Marta vd., 2020).

### ***Espor Endüstrisi ve Kariyer Alanları***

Kariyer kavramı, insanların hayatlarının önemli bir bölümünde meşgul oldukları karmaşık, kişisel ve dinamik bir faaliyet olarak tanımlanmıştır. Ayrıca kariyerin, inançlar, davranışlar, toplum ve çevre arasındaki dinamik etkileşimlerden etkilenen profesyonel ve kişisel süreçlerin ve etkinliklerin, bu kavrama ilişkin pozitif veya negatif algıların karmaşık (Şakar ve Kahraman, 2023) bir karışımı yoluyla inşa edildiği ifade edilmiştir (Hall, 2002; Patton ve McMahon, 2014). Benzer şekilde esporda kariyer sürecinin kişisel ve dinamik bir süreç olduğu söylenebilmektedir. Çünkü espor ekosistemi gelişen paydaşlar (yayıncı, altyapı platformları tedarikçileri, takımlar/oyuncular, yarışma düzenleyicileri, yayıncılar, sponsorlar ve seyirciler) etrafında dinamik bir yapılanma eğilimi göstermektedir. Espor endüstrisi ve esporda kariyer süreçleri işleyişi açısından geleneksel sporlarla benzeşmektedir. Örneğin esporda kullanılan pazarlama stratejileri ve yaklaşımları geleneksel spor pazarlamasına benzerdir ve espor endüstrisinde yer alan organizasyonel yapı ve kuruluşlarla ilgili stratejiler geliştirmek ve uygulamak için uygun bir yapıya sahiptir (Pizzo vd., 2018). Ancak espor turnuvalarına katılan takımlar bir günde birden fazla müsabakaya katılabilirken geleneksel sporlarda takımlar genellikle günde en fazla bir kez maç yapabilmektedir (Pizzo vd., 2022). Esporun her geçen gün artan popülaritesi profesyonel oyuncu ve takımların sayısında önemli bir artışa neden olmuş ve genç bireylerin espor endüstrisinde kariyer yapma olasılığına olan ilgilerinde önemli bir artışı tetiklemiştir (Smith vd., 2019). Hou ve diğerleri (2020) espor endüstrisinin gelişim göstermesinde canlı yayın platformlarının da önemli bir rol oynadığına dikkat çekmiş ve esporun daha geleneksel sporlara özgü medya platformlarında yer almasının espor endüstrisine olan katkıyı artırabileceğine dair bir öngöründe bulunmuşlardır. Bu bağlamda espor endüstrisinin büyümesinde ve bugünkü seviyeye erişmesinde başarılı bir seyir ekosistemi oluşturulması faktörünün de oldukça önemli bir yere sahip olduğu söylenebilmektedir. Esporun başarısının ardındaki bir başka etken de yarışmayı kazananlara verilen ödül havuzlarıdır. Örneğin StarCraft II Dünya Şampiyonası (WSC) veya League of Legends Şampiyonası (LCS) gibi oyunlar için bir milyon doları aşan ödül havuzları belirlenmiştir (Kim vd., 2020). Newzoo'nun (2023) espor endüstrisine dair yayınlamış olduğu raporda, dünya çapındaki oyuncu sayısının 2023'te yıllık %6,3 artışla 3,38 milyara ulaşacağı, küresel oyun pazarının ise yıllık büyümeyle 187,7 milyar dolar gelir elde edeceği paylaşılmıştır. Ayrıca mobil oyunların gelirlerde en yüksek payı aldığı, konsol

oyunlarının ise endüstrinin büyümesinde önemli bir itici güç olacağına yer verilmiştir. Espor endüstrisine ilişkin paylaşılan bu istatistiksel bilgiler espor endüstrisinde ciddi bir kariyer alanı potansiyeli olduğuna işaret etmektedir. Ancak espor, spor sektörüne yeni dâhil olduğundan dolayı tek bir yönetim yapısına sahip değildir. Espor oyunlarının geliştiricileri ve yayıncıları, telif haklarına sahip oldukları için espor organizasyonlarını gerçekleştirme ve bu organizasyonların kurallarını yönetme hakkına sahip oldukları için esporun sürdürülebilirliği ve yaygınlaşması açısından önemli bir yere sahiptirler (Gdonteli, 2020). Wylleman (2019) geliştirdiği teorik bir modelde paydaşların (sponsor vb.) ve önemli diğer kişilerin (aile ve sosyal çevre vb.) sporcuların kariyer gelişimlerinde ve geçişlerinde önemli bir rol oynadığını belirtmiştir. Lu ve diğerleri (2021) ise espor endüstrisinin hızlı gelişimine bağlı olarak, “Espor Eğitimi” isimli bir eğitim sistemine ihtiyaç duyulduğunu belirtmişlerdir. Onlara göre üniversiteler ve diğer eğitim şirketlerinin de dâhil olduğu çoğu eğitim kurumu için bu süreç hem fırsatları hem de tehditleri beraberinde getirmektedir. Fırsatlar açısından ele alındığında espor sektörü milyonlarca iş açığı yaratırken, espor pazarının talebini karşılamak üzere bu alanda yetişmiş, nitelikli ve eğitilmiş bireylerin yetiştirilmesinde ise bazı zorlukların söz konusu olduğuna dikkat çekmişlerdir.

### ***Esporda Kariyer Fırsatları***

Esporum erken dönemlerinde “internet kafe turnuvaları” oldukça önemli bir yer tutmaktadır ve bu turnuvalarda ödül havuzlarını genellikle klavye, fare (mouse) vb. donanım araçları oluşturmaktadır. Bu dönemlerde düzenlenen turnuvalar aslında esporda kariyer yolculuğunun ilk adımları olarak görülebilir. Çünkü profesyonel esporculuk kariyerine erişmiş, günümüzde küresel veya ulusal düzenlenen espor organizasyon ve turnuvalarında milyonlarca dolar kazanan birçok esporcunun kariyer yolculuğunun o günlere dayandığı söylenebilmektedir. Bir başka ifadeyle esporun aslında başta esporcular özelinde olmak üzere klavye-fare’den milyonlarca dolara uzanan bir kariyer yolculuğu olduğunu söylemek hiç de yanlış olmaz. Literatürde esporda kariyer sürecine dair bazı araştırmaların olduğu söylenebilmektedir. Örneğin Bingöl ve Çakır (2021) Türkiye’deki profesyonel espor oyuncularının gelecek beklentilerinin kariyer planlama davranışları üzerindeki etkisini kariyer uyumu, kariyer iyimserliği ve iş piyasasına ilişkin algılanan bilgi faktörleriyle incelemeyi amaçlayan bir bilimsel araştırma yürütmüşlerdir. Araştırmada elde edilen bulgulara göre esporcuların gelecek beklentileri, kariyer uyumluluklarını ve kariyer iyimserliklerini orta düzeyde, espor pazarına yönelik algılarını ise zayıf yönde olumlu etkilemektedir. Bu bağlamda araştırmaya katılım gösteren bireyler sürdürülebilir bir espor kariyeri için espor ekosistemi ile uyumluluk gösteren bir kariyer geleceği algısına sahiptirler. Benzer şekilde Kartal ve Temel (2021) ise özellikle Türkiye gibi gelişmekte olan ve genç nüfusa sahip ülkelerdeki üniversitelerin, espor endüstrisinin farklı iş kolları ve kariyer alanlarında ekonomik ve sosyo-kültürel boyutta üretken rol oynayabilecek potansiyel bir kitleye sahip olduğunu ifade etmişlerdir.

Esporda kariyer transferinin geleneksel sporlara kıyasla çok daha kolay gerçekleştiği söylenebilir. Geleneksel sporlarda bu süreç daha çok antrenörlük, koçluk veya yorumculuk ile sınırlı olabildiği gibi, esporda oyun türleri arasında bir kariyer transferi dahi söz konusu olabilmektedir. Örneğin, geleneksel sporlarda bir futbolcunun bir anda basketbol branşına yönelmesi, yetenek ve becerisini o branşa aktarması çok mümkün olamazken, esporda birinci şahıs nişancı oyununda (FPS) yetenekli bir esporcunun farklı bir FPS oyununda da başarı sergilemesi kaçınılmaz olabilmektedir. Bu süreçte esporda farklı oyunlara veya oyun türlerine kariyer transferinin oldukça hızlı olması da bir kariyer fırsatı olarak değerlendirilebilir. Genel olarak esporda kariyer alanları aşağıdaki gibi özetlenebilir;

**Profesyonel Oyunculuk:** Profesyonel esporcular bir espor oyununu en üst düzeyde oynayan, belirli bir yeteneğe sahip, resmi espor turnuva ve organizasyonlarda lisanslı olarak belirli anlaşmalar çerçevesinde bir espor takımı veya kulübü bünyesinde mücadele eden kişilerdir. Esporcuların elit düzeydeki turnuva ve organizasyonların haricinde, diğer çoğu espor organizasyonlarında para ödülü dağıtım sürecinde kazandıkları takdirde diğer katılımcılardan daha fazla ödül havuzuna sahip oldukları ifade edilmektedir (Coates ve Parshakov, 2016). Esporun, son yıllarda benzeri görülmemiş bir büyüme sürecine girdiği ve bununla birlikte, birçok oyuncunun profesyonel bir espor kariyeri sürdürme hevesinin gün geçtikçe daha çekici bir hale geldiği ifade edilmiştir (Campbell vd., 2018).

**Takım Sahipliği-Koçluğu ve Mentorlük:** Takım sahipleri genellikle yatırım amaçlı espor takımları kurabilmekte ve başarılı oldukları takdirde espor organizasyonlarından ciddi gelirler elde edebilmektedirler. Takım koçları ve mentorler ise aslında geleneksel sporlarda olduğu gibi antrenörlük görevini üstlenirler. Genellikle onlar da bir döneminin espor oyun türünde yıldız esporculuk dönemi geçirmiş, ilgili espor oyununun ustası haline gelmiş olabilirler. Normalde espor takımları içerisinde oyun içi lider (In Game Leader) bir başka ifadeyle takım kaptanları diğer takım oyuncularını yönlendirip sürekli iletişim kurmakla yükümlüdür. Ancak takım koçları ve mentorler oyun mekaniği, harita yapısı vb. konularda takımın antrenman süreçlerini sevk ve idare ederken öte yandan özellikle turnuvalar esnasında takımın mental düşüş yaşadığı veya geriye düştüğü durumlarda devreye girerek hem rakibi analiz edip ona göre takımlarını yönlendirme hem de takım motivasyonunu artırma gibi rolleri de üstlenirler.

**Sunuculuk-Yayıncılık:** Geleneksel sporlarda olduğu gibi espor organizasyonlarında da bir canlı yayın süreci söz konusudur. Bu süreçte profesyonel sunucular çeşitli canlı yayın platformlarında espor maçlarının sunumunu gerçekleştirirler. Espordaki sunuculuğun geleneksel sporlardaki sunuculuğa göre öne çıkan farklı yönü ise esporculara oyun içi takma isimleri ile hitap etmeleridir. Yani esporcular gerçek isimleri yerine kendi belirledikleri oyun içi takma isimleri ile



bir başka ifade ile dijital kimlikleri ile bilinirler. Espor sunucularının daha çok ilgi duydukları, kendilerinin de oynadığı, ilgili espor oyunun karakter, harita vb. özelliklerine hakim olmaları, elbette ki seyircileri heyecanlandıran bir anlatıma sahip olmaları beklenmektedir. Aynı zamanda esporcular da (kariyerine devam eden ya da sonlandırmış) kendi kişisel canlı yayınlarını gerçekleştirerek kendi takipçileri ile iletişim kurmakta bu süreçte ilgili platformlar ile gerçekleştirdikleri çeşitli anlaşmalar gereği maddi kazanç elde edebilmektedirler. Eğer popüler bir esporcu iseniz bu platformlar arasında sizi transfer etmek üzere çok yüksek miktarda paralar teklif edilebilmektedir.

**Analistik:** Analistler espor kulüpleri tarafından rekabet edilen espor oyunlarında ilgili espor oyunu ile rakip takımlarla ilgili analizleri ve istatistikleri tutmak, takım başarısını ve performansını artırmak üzere işe alınırlar. Özellikle belirli oyun haritalarına sahip Counter Strike: Global Offensive vb. espor oyun türlerinde analistler rakip oyuncuların harita üzerinde set adı verilen taktiksel oyun stratejilerini analiz ederek çalıştıkları takım oyuncularına karşı hamle için çeşitli öngörüler ve avantajlar sağlayabilirler. Aynı zamanda espor oyunlarının sık sık güncellenmesi nedeni ile ilgili oyuna eklenen yeni karakter veya harita özelliklerini, yeni metaları (oyunda avantaj sağlayabilecek ekipman, karakter kombinasyonları vb.) analiz ederek takımın bu yeniliklere adapte olmasında önemli rol oynarlar.

**Sosyal Medya-İçerik Üreticiliği:** Espor dijital oyunları temel aldığı üzere bu dijital dünyanın kapılarını aralamak için zihin dünyanızdaki yaratıcı fikirleri bir ürüne dönüştürmek çok da zor olmaktadır. Espor oyunlarında yer alan oyun mekanikleri, karakterler, oyun içi kozmetik olarak nitelendirilen karakter görünüşleri, kıyafetleri vb. birçok dijital içeriğin üretiminde içerik üreticileri önemli rol oynarlar. Aynı zamanda esporun sosyal medya boyutunda bu içerik üreticileri çeşitli kulüp veya organizasyonların sosyal medya hesaplarında o kulübün taraftarlarına yönelik çeşitli dijital görsel ya da yazılı içeriklerin paylaşımında farklı görevler üstlenebilmektedirler.

**Yöneticilik-Hakemlik:** Espor organizasyonlarında yöneticiler veya espor hakemleri maçların sonuçlarını kaydetmekte, oyuncuların önceden belirlenmiş kurallara uymasını sağlamak ve ihlal durumlarında ceza vermektedirler. Çevrimiçi ya da LAN (yerel ağ) üzerinden gerçekleştirilen turnuvaların eşit rekabet unsurunun korunarak sürdürülebilmesi, müsabakalar esnasında ortaya çıkabilecek bazı teknik problemlerin giderilmesi (oyuncu kulaklığının çalışmaması vb.) ve organizasyonun sorunsuz tamamlanabilmesi açısından espor turnuvalarında mutlaka yönetici (admin) ve hakemlere ihtiyaç duyulmaktadır.

**Oyun ve Yazılım Geliştiriciliği:** Dijital oyun ve yazılımı geliştiriciliği esporu uzun bir süre oynayan oyuncular veya espor ekosistemine dâhil olan paydaşların istihdam edilebildiği bir diğer

kariyer alanı olarak nitelendirilebilir. Bir espor oyununu uzun süre oynayan esporcunun yeni bir espor oyunu ya da mevcut bir espor oyununa eklenecek yeni karakter, harita, veya bir oyun mekaniği konusunda ilgili espor oyun geliştiricileri tarafından ekibe dâhil edilmesi ve o kişinin deneyim ve tecrübelerinden yararlanmaları da olasıdır.

**Organizatörlük- Pazarlama:** Espor oyun ve turnuvalarının sayısı her geçen gün artmakta ve bu turnuvalar küresel veya ulusal ölçekte, çevrimiçi ya da fiziki arenalarda gerçekleştirilmektedir. Bu süreçte bu organizasyonların zaman ve mekânının belirlenmesi, arenaların (sahnelerin) müsabaka gününe kadar hazır hale getirilmesi aynı zamanda maddi ve beşeri kaynağın etkin kullanılması için organizatörlere ve pazarlama becerisine sahip bireylere ihtiyaç duyulabilmektedir. Aynı zamanda bu organizasyonların öncesinde reklam ve pazarlama faaliyetlerine ihtiyaç duyulduğu üzere espor ekosistemini iyi tanıyan pazarlama beceri ve stratejilerine hâkim kişiler istihdam edilebilmektedir.

### **Esporda Kariyer Tehditleri**

Espora özgü kariyer tehditlerinin başında yetenek seçimi ve keşfi açısından sadece Güney Kore gibi esporun oldukça eski dönemlere dayandığı ve popüler olduğu bazı ülkelerdeki yeteneklerin keşfedilmesi ve tanımlanmasıyla ilgili sınırlılık durumu gelmektedir (Hilvoorde ve Pot, 2016). Özellikle Asya ülkelerinde internet ağ alt yapısının çoğu diğer dünya ülkelerine kıyasla çok ileri düzey olması üst düzey profesyonel oyuncuların ağırlıklı olarak Asya kökenli olmasına neden olabilmektedir. Ayrıca çevrimiçi düzenlenen espor organizasyon ve turnuvalarında da internet ağ altyapısı rekabet dengesini bozabilmektedir. Bu süreçte esporda yetenek ve becerisini kanıtlamak isteyen ağ alt yapısının belirli bir standardın altında kaldığı ülkelerdeki esporcuların kariyer yolculuğu ise başlamadan son bulabilmektedir.

Esporda kariyer sürecini baltalayan bir diğer faktör ise espora yönelik karşıt görüşlerin söz konusu olmasıdır. Literatürde ve sosyal hayatta esporun spor olup olmadığına dair tartışmalar devam etmekte (Martončik, 2015; Parry, 2019; Marelić ve Vukušić, 2019) ve bu süreçte esporda kariyer yapmak isteyen bireyler ve ebeveynleri açısından gelecek kaygısı yaratmakta ve bir soru işareti haline gelebilmektedir.

Tan ve diğerleri (2022) esporda bazı elit sporcuların mesleki yaralanmalar nedeniyle erken emekli olmasının, toplumun dikkatini espor sporcularının sağlık sorunlarına yönelttiğine dikkat çekmişlerdir. Özel mesleki problemlerle karşı karşıya kalan esporcular, yaşlılarına göre farklı sağlık sorunlarıyla karşılaşmaktadır. Bu nedenle meslek grubuna yönelik etkili bir sağlık yönetimi yürütmek için sağlık tehlikelerini ve yaygın sağlık sorunlarını bilimsel olarak belirlemenin önemine vurgu yapmışlardır. Benzer şekilde uzun süre espor oyunları oynama ve monoton oturma

pozisyonları nedeniyle oyuncuların üst ekstremitelerinde, özellikle de ellerinde, bileklerinde ve sırtlarında aşırı kullanım nedeniyle sakatlıklara maruz kaldıkları ifade edilmiştir. Ayrıca karpal tünel sendromu, tenisçi dirseği ve sırt ağrısının esporcularda yaygın bir rahatsızlık olduğu ve bazen oyuncuları mola almaya, hatta oyunu bırakmaya zorladığı belirtilmiştir (Seiffert vd., 2020).

Hwang (2022) milyarlarca dolarlık espor sektörünün gösterdiği hızlı büyümenin bir dizi yeni yasal sorunu da beraberinde getirdiğini ifade etmiştir. Bu yasal sorunların arasında "e-doping" düzenlemesinin de yer aldığını belirterek, espor oyunları sırasında doping kullanan esporculara haksız avantaj sağlayan kural dışı yazılım ve hile kullanımının ön plana çıktığına dikkat çekmiştir. E-dopingin, oyuncuları ve taraftarları esporun adaletine güvenmekten alıkoyduğunu, bu durumda sektörün sürekli büyümesi için hayati önem taşıyan bütünlüğünü tehlikeye attığını ileri sürmüştür.

Egliston (2020) espor oyunlarını ve platformlarını geliştiren şirketlerin neden zamanla içeriği sıklıkla değiştirdiğini belirlemek için bir çalışma gerçekleştirmiştir. Bu çalışmanın sonucunda oyuncuların farklı oyun zevkine ve beklentilere sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Yine bu çalışmada önceki espor oyunundan daha iyi bir deneyim talep edildiği, dolayısıyla geliştiricilerin yaratıcılığını gerektiren bir yönünün olduğuna işaret edilmiştir. Eğlence amaçlı bu oyunları oynayan kitle için bu güncelleme ve yenilikler heyecan verici, yenilikçi bir yöne sahip olabilmektedir. Ancak bu süreçte espor oyunlarına ilişkin yapılan oyun içi güncellemelere ayak uyduramayan profesyonel esporcular, oyunlardaki mevcut pozisyonlarını kaybedebilmekte, hatta kariyerlerini dahi sonlandırmak zorunda kalabilmektedirler.

Esporda kariyer sürecini olumsuz etkileyen bir diğer sürecin ise finansal problemler olduğu söylenebilir. Örneğin Jozwiak (2022) özellikle hukuk sistemlerinde yerel yönetimlerin geleneksel sporu doğrudan desteklemesine ve finanse etmesine olanak tanıyan pek çok düzenleme bulunduğu işaret etmiş, ancak esporun finansmanına imkân tanıyan yasal düzenlemelere nadiren rastlandığının altını çizmiştir. Bu durumda espor organizasyonlarının yeterli sponsorluk ve finansman desteği alamaması durumunda esporda istihdam sürecinin de zorlaştığı söylenebilmektedir. Dahası esporcularda sendikalaşma olmadığından dolayı özlük hakları ile ilgili bir sınırlılık da söz konusudur. Bu, özellikle en iyi esporcuların önemli başarılar sonrası kutlamaların akabinde takımlardan atılabildiği çoğu örnek süreçlerin varlığında, esporcuların sık sık takımlarda değiştirilebilirliği de dikkate alındığı zaman, esporda kariyer sürecine dair iş sürdürülebilirliği ve güvenliğini baltalayan bir süreç söz konusu olabilmektedir (Allen, 2018). Genel olarak ise esporda kariyer sürecini tehdit eden süreçler ise aşağıdaki gibi sıralanabilir;

- Espora ilişkin karşıt görüşler,
- Yetersiz finansman ve sponsorluk,

- Oyuncu haklarına dair hukuki sorunlar,
- Yetersiz ağ alt yapıları,
- Fiziksel ve mental sağlık problemleri,
- Espor oyunlarının sıklıkla güncellenmesi,
- E-doping,
- E-hile ve kumar,
- Ailenin ve sosyal çevrenin espora yönelik ön yargıları.

## Sonuç

Espora yönelik artan bilimsel araştırma ilgisine rağmen, esporcuların kariyerlerine ilişkin bilgi eksikliğinin mevcut olduğu, esporcuların kariyer gelişimlerinin ele alınması gereken önemli bir konu olduğu belirtilmiştir (Seo, 2016). Bu araştırma kapsamında espor ekosisteminde yer alan hali hazırdaki kariyer alanları; takım sahipliği-koçluğu ve mentorluk, sunuculuk-yayıncılık, analistlik, sosyal medya-içerik üreticiliği, yöneticilik-hakemlik, oyun ve yazılım geliştiriciliği, organizatörlük ve pazarlama şeklinde sıralanabilir. Esporda kariyer sürecini tehdit eden ve olumsuz yönde etkileyen faktörler ise; espora ilişkin karşıt görüşler, yetersiz finansman desteği ve sponsorluk, oyuncu haklarına dair hukuki sorunlar, yetersiz ağ alt yapıları, fiziksel ve mental sağlık problemleri, espor oyunlarının sıklıkla güncellenmesi, e-doping, e-hile ve kumar, ailenin ve sosyal çevrenin espora yönelik ön yargıları şeklinde özetlenebilir. Esporda kariyer transferinin çok daha hızlı ve çok yönlü olması önemli bir kariyer fırsatı olarak göze çarpmaktadır. Espor oyun türlerinde benzer oyun mekanikleri olduğu için esporcuların çok hızlı bir şekilde aynı oyun türünde farklı isimli bir oyuna geçiş yapması ve uyum sağlayabilmesi oldukça hızlı olabilmektedir. Aynı zamanda tüm espor oyunlarında elde edilen skor sıralamalarının ve oyun içi geline seviyelerin çevrimiçi bir şekilde küresel ölçekte bir erişilebilirliğe sahip olması esporda transfer sürecini hızlandırdığı, bu durumun da yetenekli esporcular için esporda önemli bir kariyer fırsatı sunduğu söylenebilmektedir.

Sonuç olarak esporun dijital bir dünya üzerine kurulu olduğu, dijital dünyanın sunduğu imkân ve olasılıkların ise hala sınırları çizilememiş, açık uçlu bir özellikte olduğu söylenebilmektedir. Bu nedenle esporda kariyer alanlarının, fırsat ve tehditlerin dönemin teknolojik koşullarına bağlı sürekli değişen, dinamik bir yapıya sahip olduğu, bu temada gelecekte yürütülecek araştırmaların ise esporda sağlıklı bir kariyer sürecinin inşa edilmesi ve bu sürece bağlı bir sürdürülebilirlik sağlanması açısından önemli olduğu değerlendirilmektedir.

## Öneriler

Araştırma kapsamında esporda kariyer sürecinin sürdürülebilirliği açısından aşağıdaki önerilere yer verilmiştir;

- Esporda kariyer sürecinin sürdürülebilirliği açısından aile ve sosyal çevrenin espora ilişkin ön yargılarını ortadan kaldırmak adına seminer ve eğitimler gerçekleştirilebilir.
- Üniversitelerde espor laboratuvarları kurulabilir ve Üniversite Espor Toplulukları koordinasyonluğunda kariyer teşviği yaratabilecek turnuva etkinlik ve organizasyonlar düzenlenebilir.
- Espor kulüplerinde spor psikologları ve spor hekimlerinin zorunlu olarak bulundurulması, esporcuların psikolojik ve fiziksel sağlıklarının korunması- iyileştirilmesi sağlanabilir, dolayısıyla bu durum esporda kariyer sürecine olumlu katkı sunabilir.
- Ortaöğretim ve Yükseköğretim kademelerindeki okul ve üniversitelere esporda kariyer yapmış üst düzey sporcular davet edilerek “Esporda Kariyer Günleri” etkinlikleri adı altında esporun tanıtılması sağlanabilir.

## Kaynakça

- Allen, V. E. (2018). Report: Dota Team Told Player He Was Cut During Pizza Party, <https://kotaku.com/report-dota-team-told-player-he-was-cut-during-pizza-p-1822249299>, Erişim Tarihi:18.08.2023.
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., ve Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94,1-8.
- Bele, S., Sawai, V., Lavankar, P., ve Sayyed, M. (2022). The future of Esports. *International Research Journal of Innovations in Engineering and Technology*, 6(11), 134-141.
- Bingöl, U. ve Çakır, Y. N. (2021). Impact of future expectations on career planning attitudes' of professional Esports athletes. *Yönetim Bilimleri Dergisi*, 19(39), 203-224.
- Bousquet, J. ve Ertz, M. (2021). *eSports: Historical review, current state, and future challenges*, Andrews, S. ve Crawford, C.M. (Eds.), In: Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports, USA: IGI Global.
- Campbell M. J., Toth A. J., Moran A. P., Kowal M., ve Exton C. (2018). eSports: a new window on neurocognitive expertise? *Prog. Brain Res.*, 240, 161–174.
- Coates D., ve Parshakov P. (2016). Team vs. individual tournaments: evidence from prize structure in eSports, in Higher School of Economics Research Paper No. WP BRP 138, National Research University Higher School of Economics.
- Cooper, H. M. (2016). *Research Synthesis and Meta-Analysis: A Step-by-Step Approach*. New York: Sage Publications.
- Duan, P., Wang, X., Zhang, A. Y., ve Ji, B. (2023). *Electronic Sports Industry in China (An Overview)*, Singapore: Springer Singapore.

- Edge, N. (2013). Evolution of the gaming experience: Live video streaming and the emergence of a new web community. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 4(2), 1-12.
- Egliston, B. (2020). Watch to win? Esport broadcast expertise and technicity in Dota 2. *Convergence*, 26(5-6), 1174-1193.
- Fakazlı, A. E. (2020). The Effect of Covid-19 Pandemic on Digital Games and eSports. *International Journal of Sport Culture and Science*, 8(4), 335-344.
- Gdonteli, K. E. (2020). Esports in Olympic Games: A global trend and prospects. *International Sports Law Review Pandektis (ISLR/Pandektis)*, 13, 50-60.
- Goldman, M. M., ve Hedlund, D. P. (2020). Rebooting Content: Broadcasting Sport and Esports to Homes During COVID-19. *International Journal of Sport Communication*, 13(3), 370-380.
- Grey-Thompson, B. (2017). Duty of care in sport review–Independent report to government. [https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/610130/Duty\\_of\\_Care\\_Review\\_-\\_April\\_2017\\_2.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/610130/Duty_of_Care_Review_-_April_2017_2.pdf), Erişim Tarihi: 19.08.2023.
- Hall, D. T. (2002) *Careers in and out of Organisations*. Sage Publications, Thousand Oaks.
- Hamari, J., ve Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232.
- Hilvoorde, I. V., ve Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14–27.
- Hou, J., Yang, X., ve Panek, E. (2020). How about playing games as a career? The evolution of esports in the eyes of mainstream media and public relations. *International Journal of Sport Communication*, 13(1), 1-21.
- Hwang, J. (2022). Cheating in esports: A proposal to regulate the growing problem of E-doping, *Nw. U. L. Rev.*, 116(5), 1283-1318.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., ve Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18.
- Jozwiak, P. (2022). Esports cities: a study on special legal problems connected with esports from the point of view of a local government. *Journal of Physical Education and Sport*, 2(5), 1304-1310
- Kartal, M. (2020). *Küreselleşme bağlamında Türkiye’de espor*. Temel, C. (Ed.), Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kartal, M. (2021). *Yeni neslin engelsiz sporu: Espor*, Gündoğdu, C. (Ed.), Espor, Multi Sportif Araştırmalar: 6 Farklı Yaklaşım içinde, 1. Baskı, Ankara: Gazi Kitabevi, s.71-73.
- Kartal, M. (2022). *Elektronik spor (Espor)*, Editörler (Sağiroğlu, Ş., Bülbül, H.İ., Kılıç, A., Dr. Küçükali, M., Bayzan, Ş., Samur, Y.), İçinde: Dijital Oyunlar -2: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler, Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık, Ankara.
- Kartal, M. ve Temel, C. (2021). Metaphors regarding the concept of esports produced by university students in Turkey. *Rocznik Lubuski Journal*, 2(47), 85-100., Doi: 10.34768/r1.2021.v472.07.
- Kim, Y. H., Nauright, N., ve Suveatwatanakul, C. (2020) The rise of Esports and potential for Post-COVID continued growth, *Sport in Society*, 23(11), 1861-1871.
- Kocadağ, M. (2019). *Elektronik sporla ilgilenen ergenlerin mesleki karar düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, Bursa.
- Lu, W., Xu, G., Gong, X., ve Chen, Q. (2021). *On the interdisciplinary education among undergraduate students majoring in Esports*, 2021 International Conference on Culture-oriented Science ve Technology (ICCST), Beijing, China, 63-66.
- Marelić, M., ve Vukušić, D. (2019). Esports: Definition and social implications. *Exercise and Quality of Life Journal*, 11(2), 47–54.
- Marshall, C., ve Rossman, G. B. (2011). *Designing Qualitative Research* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Marta, R., Prasetya, A., Laurensia, B., Stevani, S., ve Syarnubi, K. (2020). Imbalance Identity in E-Sports News Intersectionality on Covid-19 Pandemic Situation. *Jurnal ASPIKOM*, 5(2), 206-218.

- Martinello, E. (2019). Intel World Open brings esports to 2020 Summer Olympics, <https://esportsinsider.com/2019/09/intel-world-open-olympics>, Erişim Tarihi: 18.08.2023.
- Martončík, M. (2015). esports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Comput. Hum. Behav.*, 48, 208-211.
- Newzoo Global Esports Market Report 2020 | Light Version. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version>, Erişim Tarihi: 16.08.2023.
- Parry, J. (2019) Esports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18.
- Parshakov, P., ve M. Zavertiaeva. 2018. "Determinants of Performance in eSports: A Country-Level Analysis." *International Journal of Sport Finance*, 13(1), 34-51.
- Patton, W., ve McMahon, M. (2014). *Career Development and Systems Theory: Connecting Theory and Practice* (3rd ed.). Sense Publishers.
- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M., Kim, K., ve Funk, D. C. (2018). eSport vs. sport: A comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2), 45-60.
- Pizzo, A. D., Jones, G. J., Baker, B. J., Funk D. C., ve Kunkel, T. (2022) Sensemaking of novelty: the dynamic nature of integrating esports within a traditional sport organization, *Sport Management Review*, 25(3), 383-405.
- Salo, M. (2017). Career transitions of eSports athletes: A proposal for a research framework. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 9(2), 22-32.
- Scholz, T. M. (2019). *eSport is Business: Management in the World of Competitive Gaming*. London: Palgrave Macmillan.
- Seiffert, R., Szyski, D., ve Krutsch, W. (2020). Esports/Computer Sports. In: Krutsch, W., Mayr, H.O., Musahl, V., Della Villa, F., Tscholl, P.M., Jones, H. (eds) *Injury and Health Risk Management in Sports*. Springer, Berlin, Heidelberg.
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264-272.
- Smith, M. J., Birch, P. D., ve Bright, D. (2019). Identifying stressors and coping strategies of elite esports competitors. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 11(2), 22-39.
- Şakar, M., ve Kahraman, A. (2023). Beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin pozitif algılarının çok yönlü ve sınırsız kariyer yönelimlerine etkisi. *Journal of History School*, 62, 285-309.
- Tan, J, Sun, X.T, Peng, D.R. (2022). Current research progress on health problems and health management of Esports players. *Chinese Journal of Industrial Hygiene and Occupational Diseases*, 40(5), 392-395.
- Türkiye Esport Federasyonu (TESFED) (2023). Esport Branşları. 26.08.2023 tarihinde <https://tesfed.gov.tr/branlar> adresinden erişildi.
- Wagner, M. (2006). *On the scientific relevance of esports*. In Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing ve Conference on Computer Games Development, 437-442.
- Wylleman, P. (2019). *A developmental and holistic perspective on transiting out of elite sport*. In M. H. Anshel, T. A. Petrie, ve J. A. Steinfeldt (Eds.), *APA handbooks in psychology series. APA handbook of sport and exercise psychology, 1*, Sport psychology, 201-216.
- Yenişehirlioğlu, E., Y., E. Cagri, E. Şahin, S., ve Ulema, S. (2018). A Conceptual Research on Determining the Tourism Potential of Electronic Sports Events: esports Tourism. *The Journal of Kesit Academy*, 4(16), 341-353.



Bu eser [Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) ile lisanslanmıştır.