

## ELEKTRONİK SPOR KARIYERİ VE EĞİTİM

Memduh KOCADAĞ\*

### Özet

*Bu derlemede son yıllarda ortaya çıkmış, popülerliği hızlı bir şekilde artan ve takipçi kitlesi genç nesil olan e-spor ele alınmıştır. E-spor artık bir kariyer seçeneği olarak görülmektedir. Derlemede e-sporun içeriğinden, kısa tarihsel sürecinde oyun kariyerine dönüşmesinden, geleneksel sporlarla benzer ve farklı yönlerinden bahsedilmiştir. E-spor sektöründe yıl içinde her oyun türünün düzenli aralıklarla küresel olarak organize edilen yüksek ödüllü turnuvalarına ve bu turnuvaların genç nesil için çekiciliğine değinilmiştir. Öğretmenler öğrencilerin artık eğitim sisteminden uzaklaşarak e-spor gibi haz veren ve yüksek ödülleri olan kariyere yöneldiklerini belirtmektedir. E-sporun kişi üzerindeki zihinsel, psikolojik ve fiziksel olumlu ve olumsuz etkileri incelenmiştir. Uzun süre bilgisayar kullanımı karpal tünel sendromu, bağışıklık sisteminin baskılanması gibi sağlık sorunlarına neden olmaktadır. Son olarak eğitim sistemi açısından e-spora nasıl bir tutumla yaklaşılması gerektiği değerlendirilmiştir. E-spor genç nesil tarafından yeni bir kariyer seçeneği olarak görülebilmektedir. Aynı zamanda oyun bağımlılığının maddi gelir haline dönüşmüş şekli olarak da düşünülebilmektedir. Öğrenciler için e-spor kariyerini gerçekçi değerlendirmelerine yardım edilmelidir. Eğitim sistemi içerisinde e-spor kariyer seçeneği olarak müfredatta uyarlamalar yapılabilir.*

**Anahtar Kelimeler:** Elektronik spor, e-spor, rekabetçi oyun, kariyer, eğitim.

## ELECTRONIC SPORTS CAREER AND EDUCATION

### Abstract

*In this review, the concept of e-sports, which emerged in recent years, the popularity of which has grown rapidly and the young generation of followers has been dealt with. E-sport is now seen as a career option. In the compilation of e-sports content, it has been mentioned that its similar and different aspects to traditional sports, as it turns into a game career in the short historical period. In the e-sport sector globally organized high prized tournaments for every kind of game with regular intervals and attraction of these tournaments to younger generation has been touched. Teachers say that students now move away from the education system and go to career with high rewards and enjoyment like e-sports. Mentally, psychologically and physically positive and negative effects of the e-sports on the person are examined. Prolonged computer use causes health problems such as carpal tunnel syndrome, suppression of the immune system. Finally, it is evaluated how the attitude of e-sport should be approached in terms of education system. E-sports can be seen as a new career choice by the younger generation. At the same time, game dependency can be thought of as a form of income. Realistic assessments of e-sports career for students should be helped. Within the education system, adaptations can be made to the curriculum as an e-sports career option.*

**Keywords:** Electronic sport, e-sports, competitive gaming, career, education.

---

\* Yüksek Lisans, Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, mindy18thekid@gmail.com

## Giriş

Dünyanın insan gereksinimlerine göre şekillenmesi son yüzyılda teknoloji alanında inanılmaz değişimlere neden olmuştur. Teknolojik gelişim her alanda önemli değişimler meydana getirmiştir. Teknoloji alanındaki gelişmeler elbette spor alanını da etkilemiştir. Spor alanında teknoloji kullanılarak sporun dalına özgü yeni programlar geliştirilmiş, teknoloji sayesinde spor insanlara daha yaygın bir biçimde tanıtılmış ve spor için çeşitli olumlu değişimler sağlanmıştır.

Teknoloji, sporun gelişimine yardımcı olurken diğer yandan spora yeni branşların eklenmesini de sağlamıştır. Spor alanıyla ilgili artık yeni bir kavram var: E-spor (elektronik spor). Çoğu kişinin henüz e-spor kavramından haberi bulunmamaktadır. E-spor dallarının da yıldız oyuncuları, hayran kitlesi, takımları, formları, ligleri var. Sadece tüm olay çevrimiçi ya da yerel ağlarda gerçekleşmektedir. Üstelik oyuncular hareket dahi etmemektedir (Jenny, Manning, Keiper & Olrich, 2016). Literatürde elektronik oyun, siber oyun, çevrimiçi oyun gibi çeşitli isimlerle de geçmektedir. Küresel olarak en bilinen ismi ise competitive gaming(rekabetçi oyun)'dir. E-spor izleyicileri ve takipçileri yıllar içinde sürekli arttı. Örneğin League of Legends finalini 2013'te 8,5 milyon kişi canlı olarak izlerken aynı yıl gerçekleştirilen NHL (Ulusal Hokey Ligi) Stanley Cup finalleri de aynı sayıda kişi izledi (Wingfield, 2014). Sonraki yıl yani 2014'te League of Legends finalini 27 milyon kişi izlerken aynı yıl NBA finalini 18 milyon kişi izledi (Dorsey, 2014). Gelecekte bu rakamlar arasındaki farkın daha da açılacağı öngörülmektedir.

E-spor çevrimiçi oyunlar üzerine kurulu bir spor dalıdır. Elektronik spor için net bir tanım yoktur. Profesyonel oyunculuk olarak rekabetçi oyunculuga eş tutulmaktadır. Elektronik spor, dünyanın her hangi bir yerinden kişilerin internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da belirli zamanlarda düzenlenen yerel veya uluslararası büyük spor organizasyonları sayesinde dünyanın çeşitli yerlerinden gelen insanların oyun oynayabileceği spor olarak da tanımlanabilir (Argan, Suher, Ozer, Akin & Tokay, 2007). Elektronik spor kategorisinde dünya çapında en popüler oyunlar Dota 2, Counter Strike: GO, League of Legends, Hearthstone sayılabilmektedir. Elektronik spor, futbolda kaleci gibi tepki zamanını, satrançtaki gibi stratejiyi ve buz hokeyindeki gibi doğru zamanlamayı gerektirmektedir. Kısacası diğer spor dallarında meydana gelen çeşitli zihinsel ve fiziksel çabaları da içermektedir. Nitekim Dota 2 sunucularından Toby Dawson, Dota'yı satranç ve futbolun birleşimi olarak betimlemektedir (Co, 2014). E-spor, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanırken bireylerin zihinsel ve fiziksel yeteneklerini de geliştirdikleri bir spor dalı olarak sayılabilmektedir.

## 1. Elektronik Sporun Tarihsel Gelişimi

Elektronik spor aslında ilk bilgisayar oyunlarının çıktığı dönemde var olmuş, fakat son 6-7 yıldır popülerlik kazanmış bir kavramdır. 70'li yıllarda atariyle beraber gençler oyunları atari salonlarında beraber oynamaya başlamışlardır. Atari salonları oyun kültürünün oluştuğu ve geliştiği mekanlar olmuştur. Oyun konsolları sayesinde tek kişili oyunlardan çok kişili oyunlara geçilmiş ve rekabetçi oyun anlayışı başlamıştır.

Teknolojinin hızlı gelişimi oyun sektörüne de yansımıştır. Bilgisayarlara taşınan oyunlarla beraber kişisel bilgisayarlarda aynı sanal ortamda iki kişinin oyun oynaması sağlanmıştır (Laird John, Lend, , Mazin, Alex & Devvan, 2000). 80'li yıllarda Arpanet, NSFNET gibi ağlar vasıtasıyla bilgisayarlar birbirine bağlanmaya başladı. 90'lı yıllarda World Wide Web'in sahneye çıkmasıyla beraber NSFNET gibi yerel ağlar kalktı ve tek bir ağ oluştu. İnternet bu sayede artık küresel hale geldi ve internet kafelerin oluşmasıyla beraber rekabetçi oyun yaygınlaştı.

İnternet ve yerel kafelerin ortaya çıkmasıyla beraber oyun endüstrisi de inanılmaz bir değişim geçirmeye başlamıştı. Kişi sayısı artarken rekabetçi oyuna olan ilgi de artmıştır. Endüstri haline gelen rekabetçi oyunlara ilgi gittikçe çoğalırken ödüllü turnuvalar boy

göstermeye başlamıştır. Avrupa’da 1997 yılı “Red Annihilation” turnuvasına kadar oyunlardan ödül kazanılabileceği düşüncesi kimsenin aklında yoktu (Kampmann, 2001). O zamandan beri her yıl çeşitli ödüllü organizasyonlar yapılmaktaydı fakat ödül miktarı hep düşük değerlerde kalmıştır. \$1000, \$2500 ödüllü turnuvalar varken elbette elektronik spor kariyeri pek cazip değildi.

Ödüllerin son yıllarda inanılmaz boyutlara ulaşmasında dönüm noktası da var. Valve şirketi 2011 yılında Frozen Throne üzerinden oynana Dota’nın yapımcısıyla anlaşır Dota 2’yi piyasaya çıkardı. 2011 yazında ise \$1,600,000 ödül havuzuna sahip the International Dota 2 turnuvasını organize etti. Artık oyun sektörü bir kariyer seçeneği olarak görülebilirdi. Dota 2’nin ödül havuzu her yıl giderek yükseldi. 2016 yazında düzenlenen the International’ın ödül havuzu \$20,770,460 değerindeydi ve turnuvada birinci olan takım \$9,139,000’lık ödülün sahibi oldu (dota2.com, 2016).

Oyun sektörünün yükselişiyle beraber profesyonel oyun kariyeri kavramı ortaya çıkmıştır. Profesyonel e-spor oyuncularını diğer spor dallarındaki kişilerle aynı atlet statüsündedir. Oyun sektörünün artık spor dalı olması ve ödüllerin inanılmaz boyutlara ulaşması profesyonel oyun kariyerini daha da cazip hale getirmiştir. Öğrencilerin geleneksel sporlara ilgisi azalmış ve e-spora artmıştır. Günümüzde öğrencilerin bir kısmı artık hayatlarını oyun oynayarak ya da oyunlarını yayınlayarak kazanmayı düşünmektedirler.

## 2. E-Spor ve Geleneksel Spor

Bireysel bir olgu olan spor sonraları toplumsal bir nitelik kazanmış ve geniş kitlelere yayılmıştır. Sporun günümüze kadar birçok tanımı yapılmıştır.

Spor; bireyin kabiliyetlerini geliştiren, belirli kurallar altında bireysel veya toplu olarak boş zaman faaliyeti kapsamında içinde veya tam zamanını alacak şekilde meslekleştirerek yaptığı sosyalleştirici, toplumla bütünleştirici, ruhu ve fiziği geliştiren, rekabetçi, dayanışmacı ve kültürel bir olgudur (Erkal, 1998). Başka bir tanımlama ise kişinin belli düzenlemeler içinde fiziksel aktivitesini, motor becerilerini, zihinsel, ruhsal ve sosyal davranışlarını geliştiren ve bu özelliklerini belirli kurallar içinde yarışmasını amaçlayan biyolojik, pedagojik ve sosyal bir uğraştır (İnal, 2000). Genel olarak spor için belli kural ve tekniklere uyularak yapılan, bedensel gelişmeye yararlı, eğlenmek ve yarışmak amacı bulunan bedensel ve zihinsel hareketler tanımı yapılabilir. Sporun tanımı çerçevesinde e-spor değerlendirildiğinde bazı ortak noktalar ve farklılıklar görülmektedir.

Her ikisi de bireysel ya da takım olarak gerçekleştirilmektedir. Başarı için bireysel yeteneklerin diğer yarışmacılara karşı daha iyi olması ve takım olarak eş zamanlı hareket etmenin ve uyumun yüksek düzeyde gerçekleşmesi gerekmektedir. Her ikisi de düşünsel çaba içermektedir. Yeteneklerin kullanımında, hamlelerin yapımında zamanlama büyük önem taşımaktadır. Buna karşın geleneksel spor gerçek ortamda yapılırken e-spor sanal ortamda yapılmaktadır. Buradaki temel fark geleneksel sporun e-spora oranla çok daha fazla fiziksel çaba gerektirmesidir. E-spor finansal açıdan önemli miktarda kaynağa ihtiyaç duymazken geleneksel spor branşa özgü önemli finansal destek gerektirmektedir. Çünkü e-spor için kişinin bilgisayara ve oyun araç gereçlerine sahip olması yeterlidir (Akın, 2008).

Geleneksel sporda futbol, basketbol, voleybol gibi çeşitli kategoriler var ve hepsinin ayrı turnuvaları, ligleri düzenlenmektedir. E-spor bundan çok da farklı değil. E-sporun da League of Legends, Dota 2, Counter Strike:GO gibi çeşitli kategorileri var hepsinin de yıl içinde farklı zamanlarda turnuvaları ve ligleri düzenlenmektedir. Bu oyunların çoğu 5’e 5 oynanan strateji, macera, aksiyon oyunlarıdır. Tabi ki de Starcraft gibi tek kişilik oyunların turnuvaları da olmaktadır (Karakus, 2015). Ortak bir çıkarıma varılacak olunursa e-spor kategorisindeki oyunların ve geleneksel spor dallarının mücadele açısından benzer liglere ve turnuvalara sahip oldukları görülmektedir. Her ikisinde de taktik ve stratejiye ihtiyaç duyulmaktadır.

Bazı bilim adamlarına göre e-spor kariyerine sahip kişiler de gerçek atlettir. Yapılan araştırmalarda e-sporcuların da gerçek atletler gibi benzer fiziksel çabalara, benzer stres ve heyecan seviyelerine sahip oldukları ve eylem esnasında benzer beyin bölgelerinde aktivasyon görülmüştür. Bir maraton koşucusuyla e-spor oyuncusunun 160-180 civarı nabza sahip olduğu sonuçlar elde edilmiştir (Schütz, 2016).

Benzerliklere ve farklılıklara rağmen e-spora geleneksel bir spor tanım çerçevesinde disiplin alanı olarak bakmak için tam bir fikir birliği yoktur. E-spora tamamen ayrı bir çalışma alanı olarak da bakılabilir. İnsanların çoğu e-sporu saçmalık olarak görmektedir. E-sporun henüz tam olarak bilinmemesinin nedeni ise e-spor takipçileri kitlesinin genç nesil olmasıdır. Genç nesil 10 yıl önce futbola, basketbola hayranlık beslerken aynı ilgilere yetişkinler de sahipti. Fakat içinde bulunduğumuz yıllarda genç neslin ilgisi e-spora yöneldi fakat yetişkinlerin ilgisi bu yönde değil. Dolayısıyla takipçisi giderek artan bu kitleden kimsenin haberi yok gözükmemektedir. Yetişkinler oyunu hiç bir zaman spor dalı olarak görmediler ve e-spor hakkında bundan dolayı da bilgi sahibi değiller.

Bazı kesimler ise bilgisayar oyunlarının spor kategorisine alınmasına şiddetle karşı çıkmaktadır. Sarf edilen fiziksel çabanın derecesine göre değerlendirildiğinde basketbol veya futbolun, satrançtan, jengadan farkı göz önüne alınabilir. Futbolda uzun süre beden hareketi söz konusuken jenga oyununda sadece bir tahtanın alınıp başka yere konması gerçekleşmektedir. Bu durumda jenga da mı spor sayılmalıdır? Bedensel çaba argümanı bilgisayar oyunlarının spor olmadığını savunan kesim tarafından ortaya atılmaktadır (Jenny, Manning, Keiper & Olrich, 2016).

Her ne kadar tartışmalar yaşansa da E-spora ilgi duyan kitle her yıl katlanarak artmaktadır. 2012 yılında küresel e-spor hayranı 58 milyon kişiye bu rakam 2014'te 89 milyondur. 2017'de ise bu rakamın 145 milyona ulaşacağı tahmin edilmektedir. 2014'te geleneksel spora ilgi duyan insan sayısı 2,2 milyar iken bu sayının her hangi bir sporla uğraşan kısmı 1,6 milyardır. (Souza, 2015). Bu rakamlar gelecekte e-spor takipçilerinin ne kadar muazzam bir sayıya ulaşacağını da gösterir niteliktedir. Rekabetçi oyunların spor olup olmadığı konusundaki tartışmalar devam ederken artık bu spor dalının bir endüstriye dönüştüğü de fark edilmelidir.

### 3. E-Spora Küresel Bir Değerlendirme

E-spor Kore, Çin gibi Asya ülkelerinde 10 yıldan uzun süredir popüler durumdadır. Batının da değer vermesiyle beraber e-spor artık hızlı bir şekilde yaygınlaşmakta ve büyümektedir. E-spor takipçilerinin sayısındaki büyümeden daha önce bahsedildi. Nasıl bu kadar hızlı yaygınlaşmaktadır? Bu büyüme sadece genç neslin ilgisiyle olabilecek bir şey değil. Başka faktörler de etkilidir. Bunlardan birisi de oyun endüstrisinde dönen paranın büyüklüğüdür.

E-spor gelirleri üzerine yapılan araştırmalar çarpıcı sonuçlar vermektedir. Newzoo (2015)'nin yayınladığı raporda oyun endüstrisi 2012 yılında 130 milyon dolarlık bir gelire sahipken bu rakam 2014'te 194 milyon dolara çıktı ve aynı raporda 2017 yılı için tahmin 465 milyon dolardı. Bu rakam büyümenin getirdiği tahminle hesaplanmıştı fakat belli ki tahminler yeterince büyük çıkmamış. Çünkü Newzoo 2017 şubat ayında e-spor gelirlerinin 696 milyon dolara çıktığını yayınladı. Newzoo (2015), 2020 yılında bu rakamın 1,5 milyar dolara çıkacağını tahmin etmektedir.

Peki bu kadar yüksek meblağlara nasıl ulaşıyor? En önemlilerinden ikisi oyun yayıncılarının yatırımları ve sponsorlardır. Oyun yayıncı şirket kendi oyununu büyük ödüllü turnuvalarla isim yaparak pazarlamaktadır. 2016 yılı Dota 2 ödül havuzundan daha önce bahsedilmişti. Yaklaşık 20 milyon dolarlık rakamın hepsini Valve şirketi oluşturmamaktadır. Valve, oyun topluluğunun Dota 2'ye sahip çıkmasını sağlamaktadır. Oyun kullanıcıları arasında da rekabet vardır: Dota 2 ve League of Legends kullanıcıları kendi oyunlarının daha



popüler veya kaliteli oldukları konusunda sürekli tartışmaktadırlar. Kullanıcılar aynı zamanda kendi oyunlarını daha üst seviyeye taşımak için bu rekabette oyunlarına yatırım yapmaktadırlar. Burada havuz sistemi devreye girmektedir. Kullanıcılar oyun karakterleri için kostüm, ekipman tasarlıyor ve bunu oyun platformunda diğer kullanıcılara satmaktadır. Gelirin bir kısmı oyun platformuna (Dota 2 oyunu Steam platformundan oynanmaktadır), bir kısmı satan kullanıcıya, bir kısmı da ödül havuzuna katılmaktadır. Sistem pozitif geribildirim mekanizması gibi çalışmakta, kullanıcılar katkı sağladıkça havuz yükselmekte ve kullanıcılar daha fazla katkı sağlamak için çaba göstermektedir.

Ödül havuzuna diğer katkılar biletlerden, reklamlardan, sponsorlardan gelmektedir. Şampiyona için biletler satılmakta ve bu bilet gelirlerinin bir kısmı da ödül havuzuna katılmaktadır. Takımların ve organizasyonların sponsorları ayrı olmaktadır. Her takım kendi sponsor gelirlerine sahiptir ve takımlar oyuncularına maaş vermektedir. Tabii maaşlar batı ve doğu ülkelerinde farklılaşmaktadır. Çin, Endonezya gibi ülkelerde oyunculara \$400 ABD, Avrupa ülkelerinde ise bu rakam \$1600 civarında olmaktadır. Oyuncular turnuvalardan kazandığı ödüllerin %80 gibi büyük kısmını kendileri paylaşmakta kalanı takıma kalmaktadır.

Organizasyonların sponsorluğunu ise ASUS, Monster gibi firmalar yapmaktadır. Yıl içinde her sponsorun kendi belirlediği dönemde \$250,000'dan 1 milyon dolar ödüle kadar değişen miktarlarda turnuvalar düzenlenmektedir. Artık amatör oyuncular dahi turnuvalara kolaylıkla katılabilmektedir. Günlük küçük ödüllü \$50'lık ve aylık \$10,000 değerinde turnuvalar yapılmaktadır (Heaven, 2014). E-spor oyuncuları da yıl içinde tüm bu turnuvalara katılmak için elemelere katılmakta ve büyük ödüller için birbirleriyle yarışmaktadırlar. Her bir oyun kategorisinin kendi ödül sistemi olduğu düşünüldüğünde ortaya çıkan ve sürekli artan e-spor gelirlerinin büyüklüğü pek de şaşırtıcı değildir.

E-spora olan talep gittikçe yükselirken eğitim sistemi içerisinde de kendisine yer bulmaya başlamıştır. Çin'de ve Malezya'daki üniversitelerde artık Dota 2 kursları verilmektedir. E-spor uzak doğu ülkelerinde o kadar ciddiye alınıyor ki hükümetler de destek vermektedir. Örneğin Çin'de Chongqing Energy College'da Dota 2 kursu açıldı ve anında 100 kadar öğrenci başvurmuştur. Kursta önemli geçmiş oyunlar analiz edilmekte, takım uyumu oluşturulmaya çalışılmakta, toplu halde oyunlar oynanırken anlık olarak stratejiler üretilmekte ve tartışılmaktadır (joindota.com, 2014). Buna benzer durumlar artık batı ülkelerinde de oyun evleri şeklinde görülmektedir. Öğrenciler hafta sonlarını oyun evlerinde geçirebilmektedir. Hatta batıda bazı üniversiteler profesyonel e-spor lisansı bulunan öğrencilere burs vermektedir.

#### 4. E-Spor Kariyerine Yönelme

Günümüzde öğrencilerin mevcut eğitim sisteminden kariyer sahibi olma konusunda ümitsizlikleri ve üniversiteden mezun olduktan sonra gelecek kaygısı onları eğitim sisteminden uzaklaştırmaktadır. Bazı öğrenciler gelecekte profesyonel oyuncu olmayı veya oyunlarını yayınlamak için geçimlerini kazanmayı düşünmektedirler. E-spor endüstrisinin maddi büyüklüğü genç nesle oyun kariyerini daha çekici hale getirmektedir. 2015 yılında Dota 2 dünya şampiyonu olan takımda 16 yaşında Sumail Syed Hassan isimli oyuncu bulunmaktaydı. Sumail genç yaşta e-spor kariyerinde başarılı olabilmiş birisidir. Bu tür örneklerin de olması öğrencilerin oyun kariyerine ilgi duymasına sebep olmaktadır.

Oyun kariyeri yanında canlı oyun yayınlamak da başka bir kariyer olarak görülmektedir. Youtube'da, Twitch.tv'de oyunlarını yayınlayan, canlı bir şekilde turnuva oyunlarına sunuculuk yapan kişiler de görülmektedir. Yayın esnasında izleyiciler yayın yapan kişiye para bağışında bulunabilmektedir ve kişi yaptığı yayından da izleyici sayısına göre para kazanabilmektedir.

E-spor oyuncularından Singapurlu Daryl Koh uzak doğuda bir çok kaliteli oyuncunun e-spor kariyeri yapmaktansa yayıncılık kariyeri yaptığını söylemektedir. Çünkü Çin, Kore gibi ülkelerde e-spor kariyeri ülke tarafından çok önemsenmekte ve oyuncular turnuvada başarısız

olduklarında zaman zaman hayatlarına dair tehditler dahi almaktadırlar. Bu yüzden e-spor kariyeri çok streslidir. Bazı kaliteli oyuncular bu yüzden e-spor kariyerini tercih etmemektedir. E-spor kariyeri yerine yayıncılık yapmaktadırlar çünkü yayıncılıkla daha fazla para kazanmaktadırlar. Yayıncılıktan para kazanılması Avrupa'da zor olabilir. Çünkü yayın yapılabilecek sadece Twitch.tv bulunmaktadır. Oysa Asya'da bunun gibi en az 5-6 tane yayın sitesi (douyu.tv, vb.) bulunmakta ve kaliteli oyuncular hayatlarını rahat bir şekilde kazanabilmekte (joindota.com, 2016).

Öğrencilerin e-spor kariyerine yönelmesinin birçok sebebi vardır. Bu sebeplerden bazıları çevrimiçi oyun bağımlılığına benzer sebeplerdir. Aslında oyun kariyeri bir bakıma oyun bağımlılığı özelliklerini de taşımaktadır. Fakat oyunun artık bağımlı olunmaktansa kariyer olarak seçilebileceği bir dönemde bulunmaktayız.

Oyuna olan ilgiye neden olan belirli faktörler bulunmaktadır. Erkeklerin kızlara göre oyuna ilgisi daha fazladır. Dolayısıyla erkeklerin de oyun kariyerine ilgisinin daha fazla olduğu düşünülebilir (Gentile, 2009). Fakat son yıllarda kızların da oyun kariyerine ilgilerinin giderek yükseldiği söylenebilir. Oynadıkları oyunları yayınlayanlar arasında kızlara rastlanmaktadır. Turnuvalarda bayan sunucular artık daha fazla görülmektedir. Jorien van der Heijden bayan sunuculardan birisidir ve Twitter'da yaklaşık 100 bin takipçisi bulunmaktadır.

Kişisel bilgisayara sahip olmayan öğrencilerin sahip olanlara göre oyunlara daha fazla ilgi duydukları görülmüştür. Bu durumun ortaya çıkmasında evlerinde bilgisayarı olanların kullanım için ebeveynleri tarafından kurallar ile sınırlandıkları, bilgisayar sahibi olmayanların ise ev dışında kontrollerinin zorluğundan dolayı ulaşabilecekleri kafelerin olması ile açıklanabilir. Bir diğer açıklama ise sosyo ekonomik düzeyin düşüklüğü olabilir (Erboy, 2010).

Ailenin eğitim düzeyinin düşük olması ve çocuğun okula yabancılaşması, çocuğun sosyallikten uzaklaşması, çocuğun oyuna bağımlılık duymasının diğer nedenlerinden bazılarıdır. Eğitim düzeyi düşük aileler çocuklarına fazla oyun oynamanın getireceği sorunları açıklamakta zorlanmakta ve katı kurallarla bunun önüne geçmeye çalışmaktadırlar. Çocuk bu durumda oyuna daha fazla yönelebilmektedir. Çocuğun okul başarısının düşük olması özgüven eksikliğine neden olmakta ve çocuk sorunlarından kaçmak için oyun bağımlılığına yönelebilmektedir. Oyun oynayan çocuk gittikçe sosyallikten uzaklaşmaktadır. Çocuk sosyallikten uzaklaştıkça da oyuna daha fazla bağlanmaktadır (Öz, 2001).

Öğrenciler oyunları sorunlardan kaçış olarak görebilmektedir. Çünkü oyunda zihinleri oyunla meşgul olur ve diğer konuları düşünmek zorunda kalmazlar. Sosyal etkinliklere ilgi duymamaya başlarlar, aile ve arkadaş çevrelerinden koparlar. Çoğunlukla yaşadıkları acı veren olaylarla baş etmekte yetersiz kalmışlardır ve bu nedenle oyuna yönelmişlerdir. Clinton Loomis eski bir profesyonel e-spor oyuncusudur. Hayatının bir döneminde sadece bilgisayar oyunlarına yöneldiğini çünkü evde sürekli akademik olarak kendisinden çok daha başarılı abisiyle kıyaslandığını ifade etmektedir. Ödüllü turnuvaların çıkmasıyla beraber tamamen e-spor kariyerine yönelmiştir. Bir başka profesyonel oyuncu Danil Ishutin ise küçük yaşlarda çok samimi olduğu babasını kaybedince içine kapandığını, gününün büyük bir kısmını bilgisayar başında geçirdiğini çünkü oyun oynarken acılarından kaçtığını anlatmaktadır (Co, 2014).

Ödül sistemi ise belki de bağımlılığın oluşmasında en önemli etkidir. Bireyin kazanmış olduğu ödül motivasyon yaratmaktadır (Brown, 1991). Çok oyunculu oyunlardaki ödülün tekrar etmesi ve ödülün yüksek meblağlarda maddi gelir haline dönüşmesi haz mekanizmasını daha güçlü çalıştırmaktadır. Haz mekanizmasında sadece maddi ödül değil aynı zamanda oyun içindeki sanal sosyalleşme, başarılarla takdir edilme, saygınlık kazanma, sorumluluk duygusundan uzak hoş zaman geçirme, diğer oyunculara üstünlük kurma, gerçekte yapılamayan bazı davranışların sanal ortamda rahatlıkla yapılabilmesi gibi etkenler de önemli rol oynamaktadır.

Tüm bu sebepler öğrencilerin e-spor kariyerine ilgi duymasına neden olmaktadır. E-spor aynı zamanda öğrencilere çaba sarf etmeksizin oyun oynarken zevk alarak maddi kazanç elde

etmek gibi gözükmetedir. Fakat öğrencilerin düşünmediği ya da umursamadığı nokta ise oyunlara fazla yönelmenin üzerlerinde bırakacağı olumsuz etkileridir. E-spor kariyeri bir noktada oyun bağımlılığı da sayılabilir. Çünkü e-sporun içinde olanların ya da e-spora ilgi duyanların %67'si günlük 3 saat oyun oynarken, %30'u günlük 5 saatten fazla oyun oynamaktadır. Aynı zamanda %37'si de haftada 10 saatten fazla oyun izlemektedir. Oyun oynayanların %75'i 18-34 yaş aralığındayken, %44'ü üniversite öğrencisidir (Eventbrite, 2015). Mevcut verilere dikkat edilirse oyun bağımlılığının öğrenciler üzerinde etkileri doğru bir şekilde değerlendirilip eğitimciler olarak gerekli adımlar atılmalıdır.

### 5. E-Sporun Olumlu Ve Olumsuz Etkileri

E-spor, bilgisayar oyunu bağımlılığına benzer fiziksel, zihinsel ve ruhsal yönden olumlu ve olumsuz etkiler gösterecektir. Artık bilgisayar oyunlarının da bir kariyer seçeneği olması dolayısıyla bu etkiler dikkatle değerlendirilmelidir. Öğrenciler üzerinde ne gibi etkileri olacağı fark edilmeli ve onlara mantıklı bir kariyer yönlendirmesi yapılmalıdır. Oyun bağımlılığının öğrencilerin akademik başarıları üzerine etkilerinin olumsuz olduğu zaten bilinmektedir. Aynı şekilde e-spor kariyerine yönelmek isteyen öğrencinin de akademik başarıları pek olumlu olmayacaktır. Fakat bilgisayar oyunlarının olumlu etkilerinin de azımsanmayacak kadar çok olduğunu gösteren araştırma sonuçları da bulunmaktadır. Kesin bir sonuca ulaşmadan önce e-sporun etkilerini gözden geçirmek faydalı olacaktır.

Spor psikologları tarafından oyun oynayanlar üzerinde fiziksel ve zihinsel gelişimlerini inceleyen çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Araştırmacılar interaktif video oyunları oynayan erkek ve kız öğrencilerin mekansal, yön bulma yeteneklerinin geliştiğini, nesnelere zihinde uzamsal olarak döndürebilme becerisinin arttığını, oyuncuların dikkatinin birden fazla olayı takip etmede başarılı olduğunu, ikili dikkat gerektiren görevlerde gelişmiş performans gösterdiklerini, motor becerilerinin geliştiğini bulmuşlardır (Murphy, 2009). Ayrıca haftada en az 3 saat oyun oynayan doktorların %37 daha az hata yaptıkları, %27 daha hızlı karar verdikleri, %42 daha doğru karar verdikleri görülmüştür (Rosser vd., 2007). Futbol, basketbol gibi sporların bilgisayar oyunlarının da oyuncuların spor yeteneklerini, bilgilerini ve spora bağlılığını artırdığı bulunmuştur (Murphy, 2009).

Oyunların sosyal yetenekleri de geliştirdiği üzerinde durulmuştur. Çok oyunculu oyunlarda kişilerin takım oluşturma, müzakere, işbirliği, stratejik düşünme, plan yapma ve yürütme, birden çok görevi beraber yürütme, liderlik etme, hızlı karar verebilme gibi becerilerin kazanıldığı rapor edilmiştir (Federation of American Scientists, 2006). Ayrıca bazı oyunların da etkili öğrenme yeteneklerini geliştirdiği düşünülmektedir. Örneğin diyabetli çocuklar üzerinde çalışan Leiberman (2001), çocukların oyun sayesinde diyabet bilgilerinin, farkındalıklarının arttığını, kendilerine daha fazla dikkat ettiklerini belirtmiştir.

Oyunların bilişsel olarak hiç bir faydası olmadığı düşünülür. Özellikle silahlı, şiddet içerikli oyunlar için böyle düşünülmektedir. Fakat araştırma sonuçlarına göre şiddet içerikli veya başka türlü oyun oynayanların kontrol grubuna göre daha hızlı ve tutarlı dikkat gösterdiği, yüksek çözünürlüklü görsel bilgi işledikleri ve zihinsel konumlandırmalarının daha iyi olduğu ortaya çıkmıştır (Granic, Lobel & Engels, 2014). Bu yeteneklerin matematik, bilim, mühendislik, teknoloji kariyerlerinde uzun dönemde başarı getireceği tahmin edilmektedir (Wai, Lubinski, Benbow, & Steiger, 2010). Ayrıca Bavelier, Achtman, Mani ve Focker'ın (2012) araştırmasında silahla vurmalı oyun oynayanların saptama, dikkat toplama ve alakasız bilgileri dikkatten filtre etmekte normal kişilere göre daha başarılı ve etkili oldukları görülmüştür.

Oblinger (2004) oyunların güçlü öğrenme araçları olduğunu iddia etmektedir. Çünkü aktiftir, çok yönlü duyuşal girdi, deneyim ve problem çözmeye destek olmaktadır. Akademisyenler video oyunlarının problem çözme becerilerini de geliştirdiğini iddia etmektedir (Prensky, 2012). Problem çözme becerisi neredeyse bütün video oyunlarında

sınanmaktadır. Video oyunlarının bir diğer bilişsel faydası da yaratıcılığı artırmasıdır. Şiddet içerip içermediğine bakılmaksızın her türlü video oyunu çocukların yaratıcılık kapasitesini ortaya çıkarmaktadır. 12 yaşında 500 çocuktan oluşan örnekleme video oyunları yaratıcılıkla pozitif ilişkili bulunmuştur (Jackson vd., 2012).

Oyun ortamları ısrarcı, iyimser motivasyon tarzı oluşturmaya yardımcı olabilmektedir. Bu motivasyon tarzı okul ve işe de yansımaktadır. Bazı türdeki oyunlar bu tür motivasyon tarzını oluşturabilir, bazıları da oluşturamaz. Oyun içindeki anlık geribildirimler oyuncuları konsantre olmaya teşvik etmekte ve başarıların devamı için ısrarcı olmalarını sağlamaktadır. Seviye zorlaştıkça oyuncular da mücadelenin içinde kalmaya devam etmektedir. Video oyunları bu şekilde çocukları kararlı olmaya ve başarıyı kovalamaya teşvik etmektedir (Granic, Lobel & Engels, 2014).

Oyunlar eğlencelidir ve pozitif duyguları içermektedir. Oyunun türüne ve aşamasına göre de yaşattığı duygular değişmektedir. İlişkisel araştırmalar, bireylerin duygularını düzenlemek için bilinçli olarak bu oyunları kullandıklarını ileri sürmekle birlikte, pozitif duyguların ve oyun oynamanın birlikte gerçekleşebileceğini rapor etmektedir. Olumlu duygular yaşamının oyunun başında gelen bilinçli bir motivasyon olduğu da söylenebilmektedir (Olson, 2010). Video oyunlarının duygusal yararlarından birisi de duygu düzenlemesine yardımcı olmasıdır. Oyunlar yalnızca olumlu duygulara neden olmaz, hayal kırıklığı, öfke, kaygı ve üzüntü gibi olumsuzlukları da içermektedir. Geniş aralıkta duygu içermesi oyunların duygu düzenleme aracı olarak kullanılmasına da neden olmaktadır (Fredrickson, 2001). World of Warcraft, Pokemon gibi rol oynama oyunları sayesinde kullanıcılar sosyal davranışları öğrenmekte, zayıflıklarını, kırılanlıklarını, güçlü yanlarını keşfetmektedirler. Çoğu kullanıcı bu oyunları benzersiz sosyal ve duygusal hedefler için oynamaktadır (Aldao, Nolen-Hoeksema, & Schweizer, 2010).

Oyuncuların genelde asosyal oldukları düşünülür. Fakat tam tersine oyun düşkünleri öyle kanepede oturan, gülümsemeyen, inatçı insanlar değildir. Çevrimiçi oyunların çoğunda oyuncular diğer kullanıcılarla iletişim kurmakta ve kendi topluluklarını oluşturmaktadırlar. Oyun içindeki verilecek kararlarda güven, liderlik gibi etkenler önemli rol oynamaktadır (Gentile, 2009). Dahası bu oyuncular yıl içinde yerel bölgelerde düzenlenen turnuvalara uzak mesafelerden de katılarak topluluklarına sahip çıkmakta ve birbirlerine bağlılık oluşturmaktadırlar. Artık teknoloji devrinin yaşandığı göz önüne alındığında sosyalleşmenin sanal ortam ve gerçek hayatla beraber gerçekleşmesi doğal görülebilmektedir.

Şimdiye kadar oyunların olumlu etkilerinden bahsedildi. Değerlendirmenin mantıklı yapılabilmesi için oyunların olumsuz etkilerinden de bahsedilmesi doğru olacaktır. Özellikle şiddet içerikli oyunların agresif kişilik yapısına, hissizliğe, öğrenme süreçlerinde aksamaya, riskli davranışlara, dikkat problemlerine, dürtüsellığe, yardımseverliğin azalmasına ve oyun bağımlılığına neden olduğu belirtilmektedir (Boxer, Groves & Docherty, 2015). İlginçtir ki olumlu ve olumsuz etkilerin benzer mekanizmalara sahip olduğu görülmektedir. Örneğin oyunlar dikkat toplama yeteneğini artırırken farklı durumlarda da dikkatin azalmasına da neden olabilmektedir. Öğrenci sıkıldığında derse ilgisini azaltıp dikkatini zihninde oyunlara yöneltebilmektedir.

Günün çoğunda oyun oynayan öğrenci ödevlerini yapamayacak ve dersine çalışamayacaktır. Chan ve Rabiowiz (2006) oyun oynayan üniversite öğrencilerinin derslere ilgisiz olduklarını belirtmiştir. Başka bir araştırmaya göre de video oyun oynama süresi arttıkça üniversite öğrencilerinin akademik başarıları da düşmektedir (Anand, 2007). Başarısız düşen öğrenci özgüven kaybı yaşamakta ve sorununu oyunlara daha fazla yönelerek bastırmaktadır.

Padilla-Walker, Nelson, Carroll ve Jensen'in (2009) araştırmasına göre video oyunları oynamak erken yetişkinlikte ve geç ergenlikte uyuşturucu kullanma, yüksek düzeyde alkol tüketme ve zayıf arkadaşlık ve aile ilişkilerine için risk faktörü olmaktadır. Yarış oyunlarına ilgi duyan gençler ve yetişkinler gerçek hayatta taşıt kullanırken daha fazla rekabetçi/yarışmacı



davranmakta ve kazalara karışmaktadır. Oyunların bir başka olumsuz yönü ise saldırgan davranışları alışkanlık haline getirmesi ve saldırganlığın normal olduğunu düşündürmesidir. Oyunlar saldırganlığı alışkanlık haline getirmesinin yanı sıra gergin karakter yapısının oluşmasına katkı yapmaktadır (Dodge, 2010). Özellikle uzun süreli oyunların başarı odaklı olması ve sürekli oyun içi gelişim içerdiklerinden dolayı hırslı bireyler yetişmesine neden olduğu düşünülmektedir. Bu kişiler gerçek hayatta da aşırı hırslı davranmaktadırlar (Anderson, Gentile & Buckley, 2007).

Anderson ve arkadaşlarının (2010) deneyinde katılımcılar 2 gruba rasgele ayrılmıştı. Birinci grup şiddet içerikli oynarken diğer grup şiddet içermeyen oyun oynadı. Oyundan sonra laboratuvar dışında tezgah edilmiş kavga gerçekleşti. Katılımcılara kavgadan bahsedildiğinde şiddet içerikli oyun oynayanların kavgayı ciddiye almadıkları belirlendi. Oyunların kişileri hissizleştirdiği bu deneyde görülmektedir. Daha önce oyunların saldırganlığı normal davranış olarak düşündüğünden bahsedilmişti. Şiddet içerikli oyunlar saldırganlığın normal olduğunu düşündürürken, yarış oyunları da kaza yapabilmenin normal olduğunu düşündürebilmektedir. Her oyun kendi tarzında olumsuz davranışların normal olduğunu empoze edebilmektedir.

Filmler ve televizyon vasıtasıyla zihinlere yerleştirilen stereotipler artık oyunlarda bu görevi yapmaktadır. Özellikle de kadın ve erkek üzerine yapılanlar dikkat çekmektedir. Oyunlarda kadınlar sıklıkla zayıf, çekici, cinsel obje olarak gösterilirken erkekler saldırgan, yapılı ve baskın olarak işlenmektedir (Stermer & Burkley, 2012). Oyunlardan kaynaklı stereotiplere sahip erkekler gerçek hayatta bayanlara cinsel tacizi tolere edilebilir görebilmektedir. Buna benzer şekilde oyunlarda Arap, zenci, latin gibi ırksal stereotiplere de rastlanmaktadır. Toplumsal yapı açısından bakıldığında da stereotiplerin sorunlara neden olabileceği görülebilmektedir.

Oyunların zararlarına son olarak sağlık alanından bakılabilir. Video oyunları kişilere psikolojik ve fiziksel olarak da zarar verebilmektedir. Uzun süre bilgisayar ekranına bakmak gözlerde rahatsızlıklara ve radyasyona maruz kalmaya sebep olmaktadır. Uzun süre oyun başında sürekli oturmak bel ve omurgada ciddi iskelet sistemi sorunlarına da neden olmaktadır. Uzmanlar genel olarak 15-20 dakikada bir ekrandan uzaklaşmasını tavsiye etmektedir. Fakat çevrimiçi oyunların çoğu uzun süre bilgisayar başında olmayı gerektirmektedir. E-spor kariyeri için tercih edilen oyunların çoğunluğu (Dota 2, Counter Strike:GO, League of Legends, vb.) aynı zamanda uzun süre ve yoğun bir biçimde fare kullanımını da gerektirdiği için erken yaşlarda karpal tünel sendromuna neden olabilmektedir. Karpal tünel sendromunu kısaca el ve bilek kaslarının yoğun kullanımından dolayı fazla gelişerek sinirlere baskı uygulaması ve bunun sonucunda ağrı ve uyuşma hissi ile karakterize zaman zaman el ve bilek kasların işlevsizleşmesi olarak tanımlanabilir. Psikolojik olarak ise oyuna yoğunlaşan kişi bağımlı hale gelebilmekte, çevresinden soyutlanmakta, sosyal ilişkilerinde sorunlar yaşayabilmektedir. Kişiler sanal ortamda gereğinden fazla vakit geçirerek gerçeklik algısını kaybedebilmektedir. Ayrıca 30'lu yaşlara kadar tepki hızının düşmesiyle beraber çoğu e-spor oyuncusunun kariyeri de bitmektedir. Çünkü çevrimiçi oyun turnuvalarında takım mücadelelerinde yapılan hamleler genellikle saniyelik zaman dilimlerinde gerçekleşmektedir.

Oyunların olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğu araştırma sonuçlarıyla belirtilmiştir. Geneline bakılacak olursa oyunların bilişsel stratejiler geliştirme, hızlı karar verebilme, motor becerileri geliştirme, işbirliğine teşvik etme, takım halinde çalışabilme, motivasyon sağlama gibi olumlu etkileri bulunmaktadır. Bununla beraber bağımlı hale gelme, sosyal olarak soyutlanma, dikkat dağınıklığı, akademik başarının azalması, fiziksel ve psikolojik sağlık sorunları gibi olumsuz etkileri de göze çarpmaktadır. Öğrencilerin oyunlara ilgisi göz önüne alındığında e-spor için kapsamlı bir değerlendirme yapılmalıdır.

## Sonuç

E-spor artık bir kariyer seçeneği haline gelmiştir. Takipçi kitlesi de 6-7 yıl gibi kısa bir süre içerisinde inanılmaz boyutlara ulaşmıştır. Genç neslin ilgisi geleneksel sporlardan e-spora kayarken yetişkinler bu akımdan habersiz kalmaktadır. E-sporun yıllar içinde nasıl büyüdüğünden ve gençlerin e-spora ilgi duyma nedenlerinden bahsedildi. Oyunların haz vermesi ve oyunlara ait turnuvaların muazzam miktarlarda ödülleri sunması e-sporu daha da çekici hale getirmektedir. Bir çocuğun e-spor kariyerinde başarılı olması küresel çapta milyonlarca rakibinin olduğu düşünüldüğünde erken yaşlarda bilgisayara yönelmesi, gününün büyük kısmında oyun oynayarak vakit geçirmesi ve oyunda stratejik olarak kendisini geliştirmesine bağlıdır. Bu durumdaki birisinin oyun bağımlısı haline gelmesi kaçınılmazdır.

Araştırmacılar video oyunlarının psikolojik, zihinsel ve fiziksel etkilerini tartışmaktadırlar. Fakat oyun sektörünün e-spor ile birlikte kariyere dönüşmesi durumu ilginç seviyeye getirmiştir. Kariyer olarak düşünüldüğünde kazanç garantisi olmadığı gibi 30 yaşına gelmeden çoğu oyuncunun e-spor kariyerinin bittiği de göz önüne alındığında daha sonrası için bir gelecek planı olmaması düşündürücüdür. Milyonlarca e-spor kariyeri yapmak isteyen oyuncu var fakat bunların çok az bir kısmı bu kariyerde başarılı olabilmektedir.

Bazı ülkelerde eğitim sistemi içerisinde e-spora yer verilmektedir. Çin ve Malezya gibi ülkelerde üniversitelerde oyun kursları verilmektedir. Hatta bazı üniversiteler e-sporculara burs dahi vermektedir. Teknoloji çağında yaşandığı da düşünüldüğünde öğrenciler gerçekten e-spor kariyerine yönlendirilmeli midir? Okullarda öğrencilerin bir kısmı artık e-sporcu olmasalar bile oyun yayıncısı olmayı hayal etmektedir. Peki eğitim sistemi içinde e-spora kariyerine yer verilebilir mi? Belki de oyun kariyeri ve akademik başarının denge içinde devam etmesi sağlanabilir. Çoğu yetişkin bilgisayar oyunları ile kariyer sahibi olmayı saçma görmekte, kabullenememektedir. Fakat dünya artık bu yöne doğru gitmekte ve öğrencilerin e-spor kariyer isteği de göz önüne alınıp bir şeyler yapılmalıdır.

Eğitimciler ile e-spor nesli arasında bir kopukluk bulunmaktadır. Ebeveynlerin bu akımdan habersiz kalmasının yanında eğitimciler de habersiz kalmamalıdır. Üniversite mezunlarının işsizlik durumu da düşünüldüğünde yeni neslin gelecekte umutsuz olmalarını ve oyun kariyerini hedef belirlemeleri doğaldır. Eğitim sistemi öğrencilerin çeşitli sorunlarıyla (madde bağımlılığı, davranış problemleri vb.) zaten boğuşmaktadır. Eğer eğitimciler e-spor kariyeriyle ilgili bilgi sahibi olmazlarsa ilerleyen yıllarda kopukluktan dolayı yeni bir sorun literatüre eklenebilir. E-spor kariyeri oyun bağımlılığının maddi gelir haline dönüşmüş veya boşa çaba harcanmış başka bir kariyer türü olabilir. Şu anda e-spor ebeveynler ve eğitimciler tarafından sadece bilinmiyor. Geleceğin potansiyel trendi e-spor hakkında bilgi sahibi olunmalıdır. E-spor artı ve eksileriyle beraber kariyer seçeneği olarak öğrencilere sağlıklı bir değerlendirme yapmalarına olanak sağlayacak şekilde aktarılmalıdır.

## Kaynakça

- Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma* (Yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Aldao, A., Nolen-Hoeksema, S., ve Schweizer, S. (2010). Emotion-regulation strategies across psychopathology: A meta-analytic review. *Clinical Psychology Review, 30*, 217–237. doi:10.1016/j.cpr.2009.11.004
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *CyberPsychology and Behavior, 10*, 552-559.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., ve Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York: Oxford University Press.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B.J., Sakamoto, A., Rothstein, H.R., ve Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychological Bulletin, 136*, 151-173.
- Argan, M., Suher, H.K., Ozer, A., Akin, E.ve Tokay A.M.(2007). Game Quality: A study on Turkish Game Players. *2nd International Symposium of New Technologies in Sport*. Sarajevo, Bosnia Herzegovina.
- Bavelier, D., Achtman, R. L., Mani, M., ve Focker, J. (2012). Neural bases of selective attention in action video game players. *Vision Research, 61*, 132–143. doi:10.1016/j.visres.2011.08.007
- Boxer, P., Groves, C.L. ve Docherty, M. (2015). Video games do indeed influence children and adolescents' aggression, prosocial behavior, and academic performance: A clearer reading of Ferguson. *Perspect. Psychol. Sci., 10*(5), 671–673.
- Brown, R. I. F. (1991). "Gambling, Gaming, and Other Addictive Play". *Adult Play: A Reversal Theory Approach*. Amsterdam: Swets & Zeitlinger.
- Chan, P.A. ve Rabiowiz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annual General Psychiatry, 24*, 1-6.
- Co, P. (Director). (2014). *Free to Play* (Documentary). USA: Valve Corporation.
- Dodge, K.A. (2010). Social information processing patterns as mediators of the interaction between genetic factors and life experiences in the development of aggressive behavior, in *Understanding and Reducing Aggression, Violence, and Their Consequences*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Dorsey, P. (2014). 'League of Legends' ratings top NBA finals, World Series clinchers. [http://espn.go.com/espn/story/\\_/page/instantawesome-leagueoflegends-141201/league-legends-championships-watched-more-people-nba-finals-worldseries-clinchers](http://espn.go.com/espn/story/_/page/instantawesome-leagueoflegends-141201/league-legends-championships-watched-more-people-nba-finals-worldseries-clinchers).

- Dota 2. (2016). The International Dota 2 Champoinships. <http://www.dota2.com/international2016/overview/>.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5.sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler* (Yüksek lisans tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erkal, M.E. (1998). *Sosyolojik Açıdan Spor*. İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Yayınları.
- Federation of American Scientists. (2006). *Harnessing the power of video games for learning*. Report of the Summit on Educational Games.
- Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. *American Psychologist*, 56, 218–226. doi:10.1037/0003-066X.56.3.218
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science*. 20: 594–602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x
- Granic, I., Lobel, A. ve Engels, R.C.M.E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Heaven, D. (2014). Esports: Pro video gaming explodes with big prize pots. New Scientist. <http://www.newscientist.com/article/mg22329823.900-esports-provideo-gaming-explodes-with-big-prize-pots.html#.VR9OzeEyRxI>.
- İnal, A.N.(2000). *Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriş*. Konya: Desen Ofset Matbaacılık.
- Jackson, L. A., Witt, E. A., Games, A. I., Fitzgerald, H. E., von Eye, A., ve Zhao, Y. (2012). Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behavior*, 28: 370–376. doi:10.1016/j.chb.2011.10.006
- Jenny, S.E., Manning, R.D., Keiper, M.C. ve Olrich, T.W. (2016). Vitual(ly) athletes: Where eports fit within the definition of “Sport”. *Quest*. <http://dx.doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>.
- Joindota. (2014). Dota Course at Chinese College a Big Hit. <http://www.joindota.com/en/news/22899-dota-course-at-chinese-college-a-big-hit>.
- Joindota. (2016). Lucrative Streaming is Destroying the Careers of Players in Chine Says iceiceice. <http://www.joindota.com/en/news/46242-lucrative-streaming-is-destroying-the-careers-of-players-in-china-says-iceiceice>.
- Kampmann, B.W. (2001). Playing and Gaming. *The Int. J. of Computer Game Res.*, 3-1.
- Karakus, E.C. (2015). *Comparing Traditional Sports and Electronic Sports* (Master’s thesis). University of Illinois at Urbana-Champaign.
- Laird John E., Lend B. M., , Mazin A., Alex K. ve Devvan S. (2000). AI Characters and Directors for Interactive Computer Games. *The J. of C. A.* 2(2): 5-7.



- Lierberman, D.A. (2001). Management of chronic pediatric diseases with interactive health games: Theory and research findings. *The Journal of Ambulatory Care Management*, 24, 26–38.
- Murphy, S. (2009). Video games, competition and exercise: A new opportunity for sport psychologists? *The Sport Psychologist*, 23, 487-503.
- Oblinger, D. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 8, 1-18.
- Olson, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14, 180–187. doi:10.1037/a0018984
- Öz, İ. (2001). Bilişim Teknolojisinin Çocuklar Üzerindeki “Psikolojik Etkileri”. *Çocuk Çocuk*, 9, 29–31.
- Padilla-Walker, L. M., Nelson, L. J., Carroll, J.S. ve Jensen, A. C. (2009). More than just a game: Video game and internet use during emerging adulthood. *Journal of Youth Adolescence*, 39, 103-113.
- Prensky, M. (2012). *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Rosser, J.C., Lynch, P.J., Cuddihy, L., Gentile, D.A., Klonsky, J., ve Merrell, R. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery*, 142, 181–186.
- Schütz, M. (2016). Science shows that eSports professionals are real athletes. *Deutsche Welle*. <http://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>.
- Souza, E. (2015). The eSports endustry to date the drivers behind current and future behind. Newzoo.
- Stermer, S.P. ve Burkley, M. (2012). Xbox or SeXbox? An examination of sexualized content in video games. *Soc. Personal. Psychol. Compass*, 6(7), 525–535.
- The eSports effect: Gamers and the influence of live events. (2015). Eventbrite.
- Wai, J., Lubinski, D., Benbow, C. P., ve Steiger, J. H. (2010). Accomplishment in science, technology, engineering, and mathematics (STEM) and its relation to STEM educational dose: A 25-year longitudinal study. *Journal of Educational Psychology*, 102: 860–871. doi: 10.1037/a0019454
- Warman, P. (2017). Global eSports market report. Newzoo.
- Wingfield, N. (2014). In eSports, video gamers draw real crowds and big money. New York Times. <http://www.nytimes.com/2014/08/31/technology/esports-explosionbrings-opportunity-riches-for-video-gamers.html>.

## EXTENDED ABSTRACT

E-sports is a sports subsection based on online games. As a professional acting, it is held to be a competitive player. Electronic sports can also be defined as sports where people from various parts of the world can play games through local or international big sports organizations, where people from anywhere in the world can meet and play games via the Internet or are organized at specific times. The most popular games worldwide in electronic sports category are Dota 2, Counter Strike: GO, League of Legends, Hearthstone. Electronic sports is requires response skills such as goalkeeper football, strategy in chess and time accuracy in ice hockey. In short, it also includes various mental and physical efforts that take place in other sports branches. E-sports can be considered as a sporting discipline where individuals develops their mental and physical abilities by using information and communication technologies.

The rapid development of technology is also reflected on the gaming industry. Along with the games carried on the computers, two people could play in the same virtual environment on the personal computers. When the internet becomes global, competitive game has spread with internet cafes. With the emergence of the Internet and local cafes, the game industry has begun to undergo an incredible change. As the number of people increased, interests to competitive games also increased. The gaming industry is now a sporting event and the incredible size of the awards has made the professional gaming career even more attractive. Students' interest in traditional sports has decreased and their interest to e-sports also have increased.

The definition for sport is physical and mental movements that are aimed at enjoying and racing, which is useful for physical development, made by observing certain rules and techniques can be made. When e-sports are evaluated within the definition of sports, some common points and differences are seen. Both are carried out individually or as a team. It is necessary that the individual talents for success are better against the other competitors and that the team should act simultaneously at a high level of harmony. Both are intellectual effort. The timing has great importance in the use of skills and making the moves. On the other hand, e-sports is being performed in a virtual environment while traditional sports are held in real environment. The main difference is that traditional sports require much more physical effort than e-sports. E-sports doesn't require a significant amount of financial resources while traditional sports requires substantial financial support of branch. Because it is sufficient for the person to have computer and game tools for e-sports.

E-sports are popular in Asian countries such as Korea, China, for over 10 years. With the value of the Western countries has giving, e-sports is now becoming massively widespread and growing. How is it spreading so quickly? This growth is not just about the interest of the younger generation. Other factors are also influential. One of these is the size of the money in gaming industry. As demand for e-sports grew steadily, it began to find its place in the education system. Dota 2 courses are now given at universities in China and Malaysia. E-sports are being taken so seriously in far eastern countries that governments are supporting it.

Nowadays, the students are hopeless about having a career from the current education system, and the future anxiety after graduating from college is deporting them from the education system. Some students are thinking of becoming professional players in the future or thinking of earning their living by broadcasting their games. The financial size of the e-sports industry makes the game career more attractive to younger generation. In 2015, the Dota 2 world champion team had a member who is 16 year old Sumail Syed Hassan. The presence of such examples leads students to be interested in the game career.

E-sports will have physically, mentally and spiritually positive and negative effects similar to computer game dependency. It is already known that the effects of game addiction on the academic achievement of students are negative. Similarly, the academic success of a student who wants to have an e-sports career will not be positive. But there are also research

findings that shows the positive effects of computer games are also underestimated. Before reaching a definite conclusion, it will be useful to observe the effects of e-sports.

The positive and negative effects of the games are indicated by the results of the researches. In general, games have positive effects such as developing cognitive strategies, making quick decisions, developing motor skills, encouraging cooperation, working in teams, and providing motivation. However, adverse effects such as addiction, socio-isolation, distracting attention, decreased academic achievement, physical and psychological health problems are also striking. Considering the interest of the students in games, a comprehensive evaluation for e-sports should be done.

There is a disconnection between the educationalists and the e-sports generation. In addition to the parents being unaware of this trend, the educationalists should not be ignorant. When students who graduated from university are also considered unemployed, it is natural that the new generation will be hopeless for the future and target e-sports career. The education system is already struggling with students' various problems (drug addiction, behavior problems, etc.). If educationalists do not have knowledge of e-sports career, a new problematic issue can be added to the literature in the following years. E-sports career may be another type of career in which game addiction has turned into financial income or has been wasted effort. Right now e-sports is just not known by parents and the educationalists. People should be informed about potential future trend e-sports. E-sports should be conveyed in a way that allows students to make a healthy assessment as a career option with plus and minus.