



Spor Bilimleri Fakültesinde Görevli Akademisyenlerin e-Spora Yönelik Yaklaşımlarının İncelenmesi

Seçkin DOĞANER¹, Ömer ÜNAL², Yeşim KARAÇ ÖCAL³, Ümran BAŞAR⁴

¹ Ankara Üniversitesi, Ankara, Türkiye

<https://orcid.org/0000-0001-9475-8338>

² Ankara Üniversitesi, Ankara, Türkiye

<https://orcid.org/0000-0002-8512-287X>

³Yozgat Bozok Üniversitesi, Yozgat, Türkiye

<https://orcid.org/0000-0003-2754-9274>

⁴ Gençlik ve Spor Bakanlığı, Ankara, Türkiye

<https://orcid.org/0000-0002-4468-4008>

Email: doganerseckin@gmail.com , omerunal620@gmail.com , ysm74@hotmail.com ,
umran.yahsi@gsb.gov.tr

Türü: Araştırma Makalesi (Alındı: 06.08.2024 - Kabul: 21.10.2024)

Özet

Bu araştırma, Ankara Üniversitesi ve Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültelerinde görevli 27-45 yaş aralığındaki 6 erkek ve 4 kadın toplam 10 akademisyenin e-Spora yönelik görüş ve tutumlarını incelemiştir. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmada, literatür incelemesi ve uzman görüşleri doğrultusunda oluşturulan sorular katılımcılara iletilmiştir. Görüşmeler yüz yüze ve gönüllülük esasına dayalı olarak gerçekleştirilmiş, cevaplar ses kayıt cihazıyla kaydedilip deşifre edilmiştir. Veriler nitel analiz programına aktarılarak; Sosya-Kültürel Etki, Ekonomik Etki ve Zihinsel ve Fiziksel Gelişime Etki temaları oluşturulmuş, bulgular görsel çıktılarla sunulmuştur. Sonuçlara göre, katılımcılar e-Spora, ekonomik özellikleri ve sunduğu yeni kariyer fırsatları açısından yüksek potansiyele sahip bir alan olarak bakmışlardır. Ancak, e-Sporun bir spor branşı olup olmadığı konusunda katılımcılar arasında fikir birliği sağlanamamıştır. Bunun nedeni olarak, e-Sporun fiziksel aktivite eksikliği veya geleneksel spor branşlarında olduğu gibi ön planda olmaması gösterilmiştir. Katılımcılar, e-Sporun analitik düşünme, planlama ve taktik geliştirme gibi zihinsel gelişime katkı sağladığını vurgulamışlardır. Bu araştırma, spor bilimleri alanında gelecekte yapılacak çalışmalara kaynak oluşturabilecek nitelikte olup, e-Sporun ülkemizdeki gelişimine katkı sağlayabilecek akademik görüşler sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Spor, e-Spor, Spor Bilimleri, Spor Ekonomisi



Abstract

This research examined the perspectives and attitudes toward e-Sports of a total of 10 academics 6 men and 4 women aged between 27 and 45, working at the Faculties of Sport Sciences at Ankara University and Yozgat Bozok University. In this study, which employed a qualitative research method, questions developed based on literature review and expert opinions were presented to the participants. The interviews were conducted face-to-face and on a voluntary basis, and the responses were recorded using a voice recorder and then transcribed. The data were transferred to a qualitative analysis program, and themes such as Socio-Cultural Impact, Economic Impact, and Impact on Mental and Physical Development were created. The findings were presented with visual outputs. According to the results, the participants viewed e-Sports as a field with high potential in terms of its economic aspects and the new career opportunities it offers. However, there was no consensus among the participants on whether e-Sports should be considered a sports discipline. The reason for this was cited as the lack of physical activity in e-Sports or its not being as prominent as traditional sports branches. The participants emphasized that e-Sports contributes to mental development, such as analytical thinking, planning, and strategy development. This research provides academic perspectives that can contribute to the development of e-Sports in our country and serves as a resource for future studies in the field of sports sciences.

Keywords: Sports, e-Sports, Sports Science, Sports Economy



Giriş

İnsanların hayatında önemli bir konuma sahip olan spor; fiziksel ve zihinsel gelişimi artıran, sosyalleşme ve eğlence imkânı sağlayan, içerisinde rekabet, kazanma-kaybetme gibi unsurları barındıran bir olgudur. İnsanlık tarihi boyunca dönem dönem farklı şekillerde ve anlamlarda yer alan spor, çevresinde meydana gelen gelişmelerden etkilenmiş ve günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Teknolojinin hızlı ilerleyişi, insan hayatını kapsamlı bir şekilde değiştirirken spor da bu gelişmelerden nasibini almıştır. Nitekim bu etkiler, teknoloji ile sporun bir araya getirilerek, sporun dijital bir versiyonu olarak değerlendirilen e-Sporu oluşturmuştur (Jenny, 2017; Hamari ve Sjöblom, 2017). Geleneksel spor branşları ile karşılaştırıldığında e-Spor dijital ortamlarda gerçekleşen ve rakiplerin fiziki olarak aynı yerde olmalarının gerekmediği rekabetçi müsabakalardan oluşan etkinliklerdir. Her oyuna özgü farklı kurallar ve ekipmanların olması, müsabaka sonunda para, madalya, kupa ve unvan gibi ödüllerin olması, kazanmak için farklı taktiklerin geliştirilmesi gibi unsurlar e-Sporun geleneksel spor branşları ile benzer özellikleri olarak ifade edilmektedir (Jonasson, 2016; Thorhauer ve ark., 2018). Bununla birlikte her video oyunu e-Spor olarak nitelendirilmemelidir. Bütün spor müsabakaları bir rekabet içerisinde gerçekleşir ve kazanan kaybedeni vardır. Rakibe üstünlük kurmak, farklı stratejiler geliştirerek kazanmayı hedeflemek e-Sporun başlıca özelliklerindedir. Bu noktada e-Spor ve video oyunları birbirlerinden farklı özellikler göstermektedir. Herhangi bir rekabet içermeyen video oyunları e-Spor olarak değerlendirilmemektedir (Seo, 2013).

Günümüz toplumları teknoloji ile birlikte daha modern bir hale gelmeye başlamıştır. Bireyler bilgi alışverişi, sosyalleşme, pazarlama, haberleşme gibi birçok farklı alanda interneti kullanmaktadır. Teknolojinin hızlı bir şekilde gelişimi bireylere internet üzerinden gelir elde etme, sosyalleşme, sağlık ve eğitim gibi alanlarda gündelik hayatı kolaylaştıran imkanlar sunmaktadır. Bu gibi alanlardan birisi olan e-Spor ise günümüzde popülerliğini artırmakta ve spor endüstrisi içinde adından sıkça söz ettirmeye başlamıştır. İçerisinde rekabet, kazanma-kaybetme, ödül, sponsorluk, markalaşma vb. gibi unsurları içerisinde barındıran e-Spor yalnızca “video oyunları oynamak” gibi bir tanımlama ile sınırlandırılmaması gereken, günümüz konvansiyonel spor branşları ile birçok ortak paydada buluşan bir alandır. Geleneksel spor branşlarının sunduğu ödül, sponsorluk vb. gibi maddi kazanç elde edebilme imkânı e-Sporcular için de mümkündür. Teknolojik gelişmelerin günümüzde en çok etkili olduğu alanlardan biri olan e-Spor günden güne kitlesini genişletmekte ve yaygın spor branşları seviyesine geldiği görülmektedir. Bu bilgiler ışığında araştırmanın amacı spor eğitimi ve bilimsel araştırmaların merkezi spor bilimleri fakültelerinde görevli akademisyenlerin, e-Spor hakkında görüşlerine dair kapsamlı bir araştırma gerçekleştirilerek, elde edilecek sonuçların ülkemizin e-Spor alanında gelişimine katkıda bulunması hedeflenmektedir.

Dünyada Dijital Oyun Sektörünün Gelişim Süreci

Elektronik cihazlar yardımıyla oynanan video oyunları ilk olarak 1950’li yıllarda ortaya çıkmıştır. Bu alanda ilk rekabet içeren video oyun olarak kabul edilen ve Amerikalı fizikçi William Higinbotham’ın geliştirdiği, iki kişinin karşılıklı mücadele içerisinde olduğu “Tennis For Two” oyunudur (Liu ve Hodgins, 2018; Bonemark, 2013). Ralp H.Baer’in oyun konsolu “Brown Box” icat etmesi ilerleyen yıllarda klasik bir atari oyunu olan “Pong” un geliştirilmesini sağlamıştır ve e-Sporun ilk örnekleri olarak değerlendirilen “arcade” oyun türleri dijital oyun dünyasında popüler bir hale gelmeye başlamıştır (Bonemark, 2013).



Dijital video oyun temelli ilk e-Spor turnuvası 19 Ekim 1972 yılında Stanford Üniversitesinde “Space War” oyunu ile gerçekleştirilmiştir (Baker, 2016; Smith, 2019). İki oyuncunun uzay gemilerini kontrol ederek mücadele ettiği bu oyun 2007 yılında Times dergisi tarafından ilk video bilgisayar oyunu olarak kabul edilmiş ve dünya oyun tarihinin en önemli 10 oyunu içerisinde kendine yer bulmuştur. 24 kişinin katılım gösterdiği turnuvada, kazanan oyuncuya ödül olarak “Rolling Stones” isimli dergide bir yıllık abonelik hediye edilmiştir (King ve Borland, 2004). Dijital oyun sektörü temel olarak iki döneme ayrılmaktadır. Bu dönemler 1980 ve 1990’ lı yıllarda evlerde, oyun salonlarında makine-insan temelli oynanan atari oyunları ve internetin yaygınlaşması ile insan-insan temelli online gerçekleştirilebilen bilgisayarlar üzerinden oynanan video oyunlar dönemidir (Snively, 2014). İnternetin özellikle oyuncular tarafından yoğun bir şekilde kullanılması ile dünyanın farklı bölgelerinde yaşayan birçok oyuncunun katılım gösterebildiği uluslararası turnuvalar düzenlenmeye başlanmış ve günümüz profesyonel e-Sporun temelleri atılmıştır (Burns, 2014; Wolf, 2012).

Teknolojinin günden güne gelişimi, sosyal hayatın vazgeçilmez bir unsuru olan spor içerisinde de etkisini hissettirmeye başlamış ve yeni bir spor türü olan e-Sporun doğmasına vesile olmuştur. Bireylerin yeteneklerini video oyunlar üzerinden sergiledikleri, rekabet, kazanma-kaybetme, ödül vb. unsurları içerisinde bulunduran, günümüz popüler spor branşları ile benzer özellikler taşıyan, sporun elektronik bir ortamda gerçekleştirildiği e-Spor, modern spor dünyasında yeni bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır (Wagner, 2006; Hamari ve Sjöblom, 2017). e-Spor; belirli bir hedef doğrultusunda bir araya gelen oyuncuların, dijital bir ortamda mücadele ettikleri, oyunun gerektirdiği kurallar dahilinde aynı ortamda veya birbirlerinden uzak (online) bir şekilde, belirli bir organizasyon bünyesinde karşılıklı rekabet içinde gerçekleşen müsabakalardan oluşan bir spor türüdür (Argan ve ark., 2013; Kore e-Spor Birliği, 2011). e-Spor organizasyonları, takım veya bireysel olarak profesyonel ya da amatör sporcuların katılım gösterdiği, belirli internet yayın organlarından (twitch, youtube vb.) dünyanın herhangi bir bölgesindeki izleyicilere naklen bir şekilde sunulan, genellikle sponsorlar tarafından finanse edilen turnuva veya liglerde gerçekleştirilen dijital spor müsabakalarıdır (Klomtooksing ve Sriphaew, 2021). İnternet sağlayıcılarına ulaşımın kolaylaşması ve yaygınlaşması sebebiyle, e-Spor müsabakaları izleyici kitlesinde de uluslararası çapta bir artış görülmektedir (Brown ve ark., 2018). Bir örnek üzerinden açıklamak gerekirse; e-Spor dünyasında popüler bir oyun olan League of Legends (LoL) 2018’de yoğun bir katılım ile gerçekleşen dünya şampiyonası Twitch ve Youtube üzerinden yayınlanmıştır. Turnuva sonrasında incelenen verilere göre turnuva boyunca genel izleyici ortalaması aynı yıl yayınlanan Super Bowl turnuvasından daha fazla olduğu açıklanmıştır (Pei, 2019). Twitch, Youtube vb. gibi yayın platformları sayesinde izleyiciler müsabakaları anlık olarak izleyebilme ve platformlar içerisinde yer alan sohbet (chat) kısmında diğer izleyiciler ile iletişim kurarak sosyalleşme imkanına sahiptirler. Bu gibi yayın platformlarının varlığı e-Spor kitlelerinin büyümesinde oldukça büyük bir öneme sahiptir. Bu noktada bahsi geçen yayın platformları sayesinde e-Spor toplulukları oluşmakta ve farklı kültürlerden bireylerin bir araya gelerek yeni e-Spor topluluklarının oluşumunda etkili olduğunu söylemek mümkündür (Funk ve ark., 2018; Seo, 2015).

e-Spor yöneticileri, takımlarının menajerlik, organizasyon, sporcuların fiziksel ve zihinsel sağlığını korumak ve geliştirmek için eğitimler düzenlemek gibi sorumluluklara sahip e-Spor alanında tecrübeli kişilerden oluşmaktadır (Shynkaruk ve ark., 2021). e-Spor takımları geleneksel spor branşlarında olduğu gibi diyetisyen, antrenör, mental koç, analist ve transfer çalışmalarını yürütmek üzere görevlendirilen scout ekipleri gibi destek personellerine sahiptir.



Bu gibi özelliklere sahip takımlar genellikle profesyonel organizasyonlarda mücadele eden en üst seviye takımlar olarak değerlendirilmektedir. E-Spor müsabakaları, spikerler, analistler ve e-Spor yorumcularının olduğu çevrimiçi yayınlar ile gerçekleştirilerek izleyicilerin müsabakalara veya turnuvalara olan ilgisi arttırılmaya çalışılmaktadır (Railsback ve Caporusso, 2018). 2020 yılında tüm dünyayı etkisi altına alan ve insanların toplu bir şekilde etkinlik veya organizasyon gerçekleştirebilmesine engel olan Covid-19 pandemisi, eğitim, ekonomi, ulaşım ve spor gibi gündelik hayatın birçok alanını olumsuz etkilemiştir. İnsanların evlerinde daha fazla vakit geçirdiği bu dönemde dijital eğlence (entertainment) yöntemlerini tercih edilmiştir. Bireylerin oyun içinde etkileşimine olanak sağlayan video oyunlar ise dünya çapında kullanıcı sayısını arttırmış ve bu dönemde daha da popüler bir hale gelmiştir (Ke ve Wagner, 2020).

Dijital Oyunların Ekonomik Gücü

e-Spor ve konvensiyonel spor branşları arasındaki tüketici özellikleri arasındaki benzerlikler, e-Spor takım yöneticileri, menajerleri veya organizasyon sorumlularının geleneksel sporda kullanılan pazarlama, satış, reklam, sponsorluk vb. stratejilerinden faydalanabileceğini göstermektedir (Funk ve ark., 2018). e-Sporun hızlı yükselişi, dünya çapında düzenlenen lig ve turnuva sayısında da bir artışa yol açmıştır. Bu artış sayesinde global markaların (Samsung, Facebook, Tesla, KFC, Nvidia, Asus, Intel) e-Spor takımları, organizasyonları ve oyuncularını arasındaki sponsorluk anlaşmalarının da önünü açarak e-Sporun gelişimine katkıda bulunmaktadır (Wang ve Hulland, 2020). İletişim teknolojilerindeki gelişmeler, dijital oyun gibi bireylerin eğlence amaçlı tükettiği ürünlerdeki rağbeti de arttırmıştır. Öyle ki üretilen dijital ürünün tüketiciler arasında yaygınlaştırılması için reklam ve pazarlamada üretici firmalar tarafından sıklıkla tercih edilen sosyal medya platformları bireylerin ürünlere ulaşımını kolaylaştırmaktadır. Farklı yaş ve cinsiyet gruplarına hitap edebilen dijital oyunlar, sosyalleşme, eğlence gibi imkanlar sunarak tüketim oranını arttırmaktadır (Aksoy, 2014; Binark, 2007). Rekabetin video oyun türleri üzerinden gerçekleştiği e-Spor, son on yılda büyük bir atılım gerçekleştirmiş ve dünya çapında önemli bir sektör haline gelmiştir. e-Sporun yükselişinde ve yaygınlaşmasında teknolojik gelişmeler, büyüyen pazar hacmi, iş olanakları ve sponsorluk gibi birçok faktör yer almaktadır (Lal, 2009; Mahlangu ve ark., 2022). Günümüzde Asya ve Kuzey Amerika gibi ülkeler mevcut pazar hacminin büyük bir çoğunluğuna sahip olup, bir milyar dolara yakın bir market değerine sahiplerdir. Bu rakamın 2025 yılına kadar iki milyar dolara kadar ulaşabileceği tahmini yapılmaktadır (Statistic, 2023). Rekabetin uluslararası bir boyutta artışı genel olarak Asya, Amerika ve Avrupa bölgelerinde gerçekleşmeye başlamış olup bu artış oyuncu, takım, sponsorluk, etkinlik sayılarını da arttırmıştır (Jenny ve ark., 2018). Bununla birlikte e-Spor yalnızca batı dünyasında değil aynı zamanda doğu ülkelerinde de yaygınlaşmaya ve popüler bir hale gelmeye başlamıştır. Afrika Oyun Endüstrisinin (GIA), Güney Afrika'nın e-Spor sektöründe yer edinebilmesi adına planlamalar, etkinlikler ve yatırımlar gerçekleştirmesi, e-Sporun global bir ölçüde gelişmeye başladığının bir göstergesidir (Libera, 2022). Dijital oyun ve e-Spora yönelik ilgilinin bu denli artışı, farklı sektörlerde yer alan birçok firmanın da bu alana yatırım yapmasını sağlamıştır. Geleneksel spor branşlarında faaliyet gösteren spor kulüplerinin de e-Spor organizasyonları kurarak, dijital oyun ve e-Spor sektörünün marka değerini yükseltmekte aynı zamanda da spor kulübünün sahip olduğu taraftarlarının da bu alana ilgi duymasına ve takip etmesini teşvik etmektedir. e-Spora veya e-Spor takımlarına yalnızca spor kulüpleri değil aynı zamanda ünlü iş insanları, sporcular veya sanatçılar gibi topluma mal olmuş kişiler de yatırım yapabilmektedir. Türk futbolcu Merih Demiral'ın kurucusu olduğu

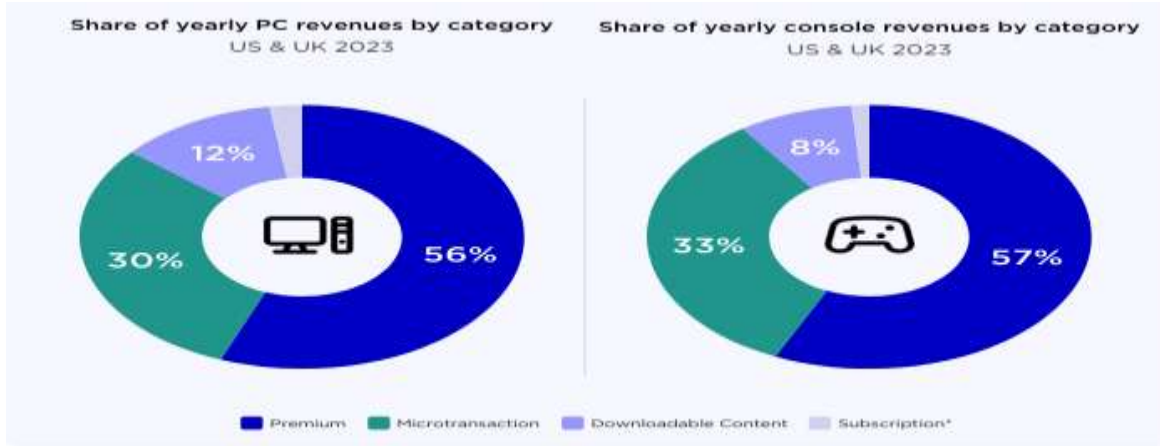


“Team Demiral” ve eski İngiliz futbolcu David Beckham’ın sahibi olduğu “Guild e-Sports” bu gibi e-Spor organizasyonlarına örnek olarak gösterilmektedir (Akgöl, 2019).



Şekil 1. 2023 Yılı Bilgisayar ve Konsol Oyunlarındaki Satış Oranları (Newzoo, 2024)

2023 yılına oranla online ve fiziki oyun satışlarındaki artışa bağlı olarak, bilgisayar ve konsol oyun gelirleri %2,6 artış ile 93,5 milyar dolara ulaşmıştır. 2023 yılında bazı sebeplerden dolayı piyasaya çıkışı ertelenen ve kitlelerce meraklan beklenen birçok oyunun lansmanı yapılmış ve bu sayede bilgisayar ve konsol oyun satışlarında büyük bir artış gerçekleşmiştir. Bu oyunlardan bazıları hem bilgisayar hem de konsol üzerinden oynanabildiği için oyuncular tarafından sıklıkla tercih edilmiş olup mevcut satışlara etki göstermiştir (Newzoo, 2024).



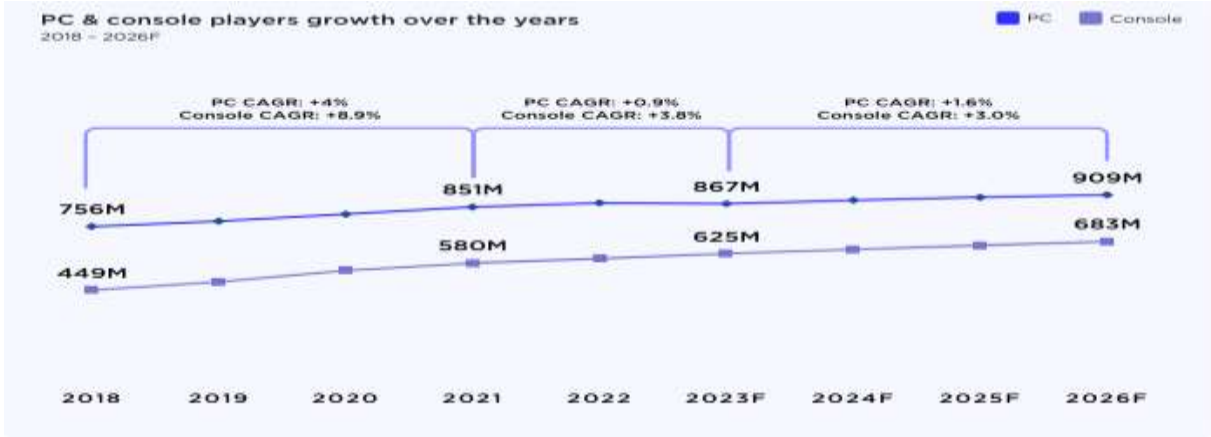
Şekil 2. 2023 yılı Bilgisayar ve Konsol Oyun Kategorileri Dağılımı (Newzoo, 2024)

2023 bilgisayar ve konsol oyunlarındaki artışta en büyük pay “premium” olarak adlandırılan oyun türlerinde olmuştur. Mevcut piyasaya çıkış tarihlerindeki aksaklıklar sebebiyle konsol firmaları oyun tanıtımlarını twitch ve youtube gibi canlı yayın platformları üzerinden gerçekleştirmiştir. Bu yayınların oyunların piyasaya çıkışından sonra satın alımlarında düşüşe neden olduğu görülmekle birlikte zaman içerisinde oyunlara eklenen güncellemeler sayesinde satışların tekrardan artacağı firmalar tarafından varsayılmaktadır (Newzoo, 2024).



Şekil 3. 2015- 2026 Yılları Arası Bilgisayar ve Konsol Oyun Gelirleri Planlamaları (Newzoo, 2024)

2015' den 2021 kadar, bilgisayar ve konsol oyun gelirlerinde hızlı bir artış meydana gelmiştir ve sektör değeri 94,3 milyara dolara ulaşmıştır. Meydana gelen bu büyüme önceki yıllara oranla %50 bir artış düzeyindedir. Pandemi süresince bireylerin konsol ve bilgisayar oyunlarına artan ilgisi bu artışın en büyük nedenlerinde birisidir. 2023-2026 yılları arasında mevcut Pazar değerinin 14,1 milyar dolara ulaşacağı öngörülmektedir. Bu büyüme pandemi dönemindeki artışa oranla daha az bir seviyede olacağı düşünülmektedir. Bununla birlikte duyurulan yeni konsol cihazları, yeni oyunlar, yeni ekipmanlar ve bireylerin konsol ve bilgisayar oyunlarına karşı artan ilgisi gerçekleşmesi beklenen artışa etki edeceği varsayılmaktadır (Newzoo, 2024).



Şekil 4. 2018-2026 Yılları Arası Oyuncu Sayısındaki Artış Grafiği (Newzoo, 2024)

2023-2026 yılları arasında bilgisayar ve konsol oyuncu sayısında, bilgisayar oyuncuları %1.6 artış ile 909 milyon ve konsol oyuncuları %3 bir artış göstererek 683 milyona ulaşacağı öngörülmektedir. 2021- 2023 yılları arasındaki artışın pandemi dönemindeki büyüme etkisiyle devam ettiği görülmektedir. 2023-2026 yılları arasındaki artış oranları, 2018' den 2021' e kadarki dönemden daha düşük olacağı bunun temel nedenleri olarak ise artan Pazar hacminin sürekli bir yenilenmeye ihtiyaç duyması ve özellikle büyük kitlelerce oynanan mevcut eski oyunlara olan ilginin giderek azalması gösterilmektedir (Newzoo, 2024).



Materyal ve Metod

Araştırma Modeli

Araştırmada bilimsel araştırma yöntemlerinden nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemleri son yıllarda araştırmacılar tarafından sıkça tercih edilen bir yöntem haline gelmektedir. Nitel araştırma yöntemleri, bireysel veya toplumsal olayların veya problemlerin çözüme ulaşmasında ya da analiz edilmesinde, araştırmaya katılım gösteren bireylerin görüşlerini, tecrübelerini ve duygularını doğrudan araştırmacıya aktarabildiği derinlemesine inceleme gerçekleştirilen yorumlayıcı, tanımlayıcı ve tartışmacı bir araştırma yöntemidir (Creswel, 2013; Bhattacharya, 2017; Klenke, 2016). Araştırma deseni olarak “Durum Çalışması” deseni kullanılmıştır. Durum çalışması deseni hakkında sınırlı bir düzeyde bilgi sahibi olunan bir sistemin işleyişi hakkında birden fazla veri toplama yöntemi kullanılarak bahis geçen sistem hakkında derinlemesine inceleme imkânı sunan bir nitel araştırma desendir (Chmiliar, 2010; Merriam, 2013). Bir olay ya da durum hakkında farklı kaynaklar üzerinden sistematik bir şekilde toplanan verilerin temalar, kategoriler ve kodlamalar üzerinden analiz edildiği durum çalışması mevcut olay veya durumun nasıl gerçekleştiği gibi konulara odaklanması sebebiyle gelecekte karşılaşılabilecek benzer durum ve olaylar için bireylere yordama imkânı sunmaktadır (Creswell, 2007; Gerring, 2007).

Araştırma Grubu

Araştırmanın evreni spor bilimleri fakültelerinde görev yapan öğretim elemanları olarak belirlenmiştir. Mevcut evren içerisinde Ankara Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi ve Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi’nde görevli öğretim elemanları örneklem grubu olarak seçilmiştir. Araştırmada yaş aralığı 27- 45 olan 4’ü kadın 6’sı erkek olmak üzere 10 öğretim elemanı yer almaktadır. Araştırmaya katılan öğretim elemanlarına ait demografik bilgiler Tablo 1 ‘de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcılara Ait Demografik Bilgiler

	Yaş	Cinsiyet	Görev Süresi	Görev Yaptığı Kurum
Katılımcı 1	29	Kadın	4 yıl	Ankara Üniversitesi SBF
Katılımcı 2	31	Erkek	3 yıl	Ankara Üniversitesi SBF
Katılımcı 3	27	Kadın	2 yıl	Ankara Üniversitesi SBF
Katılımcı 4	33	Erkek	5 yıl	Ankara Üniversitesi SBF
Katılımcı 5	37	Erkek	5 yıl	Ankara Üniversitesi SBF
Katılımcı 6	32	Kadın	4 yıl	Yozgat Bozok Üniversitesi SBF
Katılımcı 7	28	Erkek	2 yıl	Yozgat Bozok Üniversitesi SBF
Katılımcı 8	42	Erkek	12 yıl	Yozgat Bozok Üniversitesi SBF
Katılımcı 9	45	Erkek	17 yıl	Yozgat Bozok Üniversitesi SBF



Veri Toplama Aracı

Nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı araştırmalarda her durumun farklı özelliklere sahip olabildiği farkındalığı ile süreç planlamalı ve araştırmada kullanılacak veri toplama yöntemleri de bu farkındalık ile seçilmeli ve kullanılmalıdır. Bu bağlamda araştırmanın özellikleri göz önünde bulundurduğunda “Görüşme” yöntemi tercih edilmiştir. Araştırmada katılımcılara uygulanmak üzere yarı yapılandırılmış görüşme formu alanında uzman kişilerin görüşleri dahilinde ve mevcut konu ile ilgili alan taraması sonucu hazırlanmıştır. Formda katılımcıların kişisel özellikleri betimleyebilmek adına demografik sorular yer almaktadır. Araştırma formu öncelikle araştırma grubu niteliklerini barındıran kişilere uygulanarak bir ön çalışma yapılmıştır. Ön çalışmada elde edilen cevaplar dahilinde ana çalışma grubu belirlenmiştir ve ön çalışma safhasında yer alan katılımcılardan alınan geri dönüşler, ana çalışma grubunu belirlemek amacıyla kullanılmıştır.

Araştırmaya ait soru kalıpları aşağıda yer almaktadır:

1. E-Spor hakkında kişisel görüşleriniz nelerdir? Size göre e-Spor, günümüzde artan popülerliğini hangi unsurlara borçlu olabilir?
2. Spor kamuoyunda sıkça görülen e-spor tartışmaları hakkında düşünceleriniz nelerdir? Sizce e-Sporu bir spor branşı olarak değerlendirmek mümkün müdür? Bu konuda olumlu ve olumsuz görüşlerinizi lütfen paylaşınız.
3. E-Sporun kariyer açısından sahip olduğu potansiyel hakkında neler düşünüyorsunuz? Bu konuyu sporcu, takım ve antrenör başlığı altında cevaplayabilirsiniz.
4. E-Sporun teknolojik ve sosyolojik açıdan spor sektörüne olan ekonomik katkısını nasıl değerlendiriyorsunuz? Bu katkı olumlu ve olumsuz olarak nasıl açıklanabilir?
5. Özellikle gençler arasında popüler olan e-spor, sizce gençleri diğer geleneksel spor branşlarından uzaklaştırıyor mu? E-sporu yalnızca belirli bir kitleye hitap eden bir eğlence aracı olarak mı değerlendiriyorsunuz yoksa geleneksel sporlarda olduğu gibi bir rekabet alanına sahip olduğunu düşünüyor musunuz?
6. Her spor branşında mutlaka fiziksel ve zihinsel yarar-zarar dengesi bulunmaktadır. Bu durumda e-sporun fiziksel ve zihinsel yarar-zarar dengesi hakkında görüşleriniz nelerdir?

Verilerin Analizi

Katılımcılardan elde edilen ses kayıtları nitel analiz aşamasında sıklıkla kullanılan deşifre programları kullanılarak dijital ortama yazılı metin olarak aktarılmıştır. Nitel araştırmaların veri analizinde kullanılan birçok farklı program bulunmaktadır. Bu programlar sayesinde araştırma raporlamaları hazırlanabilmekte ayrıca temalar ve kategoriler oluşturulabilmektedir. Bu bağlamda araştırmanın analiz aşamasında bahsi geçen nitel analiz programlarından biri kullanılmıştır. Elde edilen veriler yazılı metin halinde programa aktarılmış olup devamında katılımcı cevapları üzerinden kodlamalar gerçekleştirilmiştir. Program içerisinde gerekli kodlamalar, kategori ve temalar oluşturulmuş olup elde edilen veriler görsel çıktılar ile zenginleştirilmiştir. Elde edilen kod, kategori ve temalar alanında uzman kişiler tarafından detaylı bir şekilde kontrol edilerek nihai bir fikir birliğine varılmıştır.

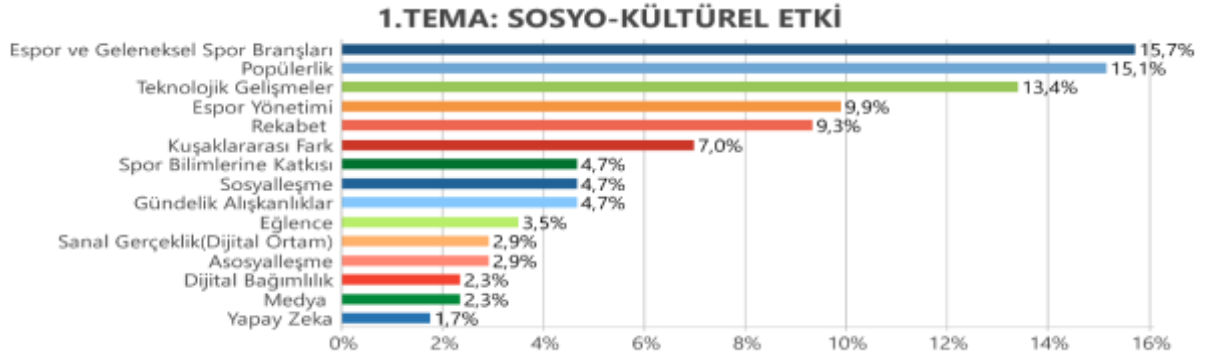
Bulgular



Katılımcılardan elde edilen ses kayıtları deşifre programı kullanılarak yazılı metin haline dönüştürülmüş ve nitel analiz programına aktarılarak veriler üzerinde tümdengelim tekniği ile tema, kategori ve kodlamalar oluşturulmuştur. Yapılan analiz sonuçlarında yoğunluk tespit edilen kodlamalar grafikler ve tablolar ile ifade edilmiş olup katılımcılardan alınan bazı cevaplar ile birlikte verilmiştir.

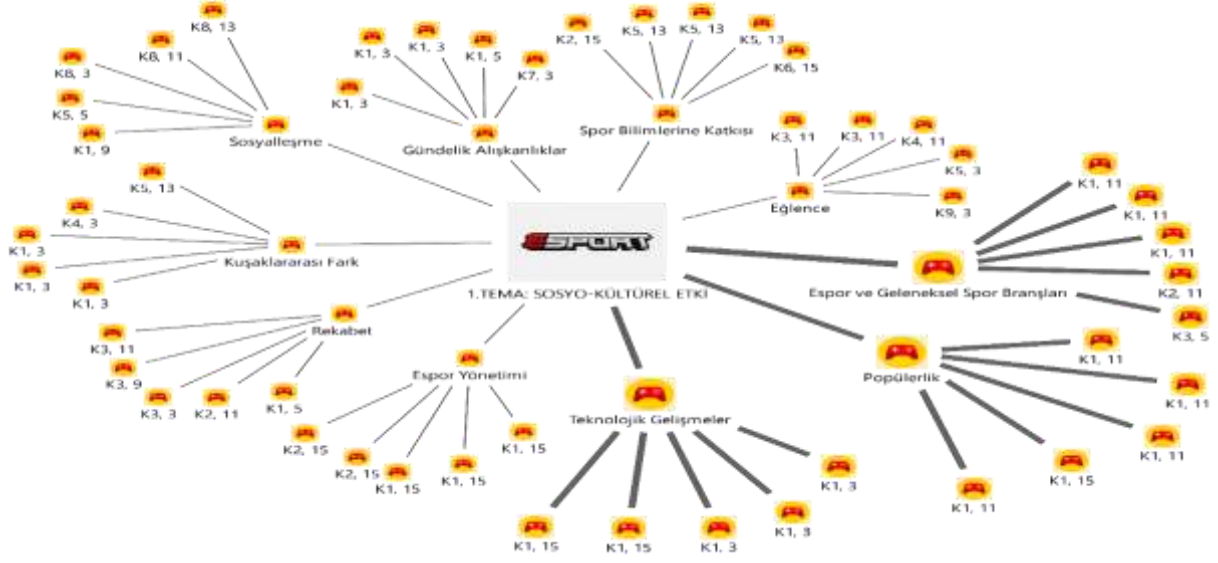
Sosyo-Kültürel Etki Temasına Ait Bulgular

Araştırmada yer alan katılımcılardan elde edilen cevaplar üzerine “Sosyo-Kültürel Etki” teması oluşturulmuştur. “Sosyo-Kültürel Etki” temasına dair kodlamalar ve yüzdesel değerler Şekil 6’da yer alan grafikte gösterilmiştir.



Şekil 6. Sosyo-Kültürel Etki Temasına Ait Kodlamaların Grafikselleştirilmesi

Araştırma grubundan elde edilen verilerin analizi sonucunda; “Sosyo-Kültürel Etki” temasına ait, “e-Spor ve Geleneksel Spor Branşları” (%15,7), “Popülerlik” (%15,1) ve “Teknolojik Gelişmeler” (%13,4) kodlarında yoğunluk tespit edilmiştir. Sosyo-Kültürel Etki temasında yer alan diğer kodlamalar; “e-Spor Yönetimi”, “Rekabet”, “Kuşaklararası Fark”, “Spor Bilimlerine Katkısı”, “Sosyalleşme”, “Gündelik Alışkanlıklar”, “Eğlence”, “Sanal Gerçeklik (Dijital Ortam)”, “Asosyalleşme”, “Dijital Bağımlılık”, “Medya” ve “Yapay Zeka” şeklindedir.



Şekil 7. Sosyo-Kültürel Etki Temasına Ait Kod-Alt Kod Bölümler Modeli

Şekil 7’de “Sosyo-Kültürel Etki” temasında yer alan kod alt-kod modellemesi yer almaktadır. Şekilde yer alan modelde kodların hangi katılımcının cevaplarına ait olduğu gösterilmiştir. Yoğunluğa sahip kodlamalar kalın çizgiler ve büyük semboller ile vurgulanmıştır. “Sosyo-Kültürel Etki” temasında yer alan kodlamalardaki katılımcı görüşlerinden bazılarını aşağıda yer verilmiştir:

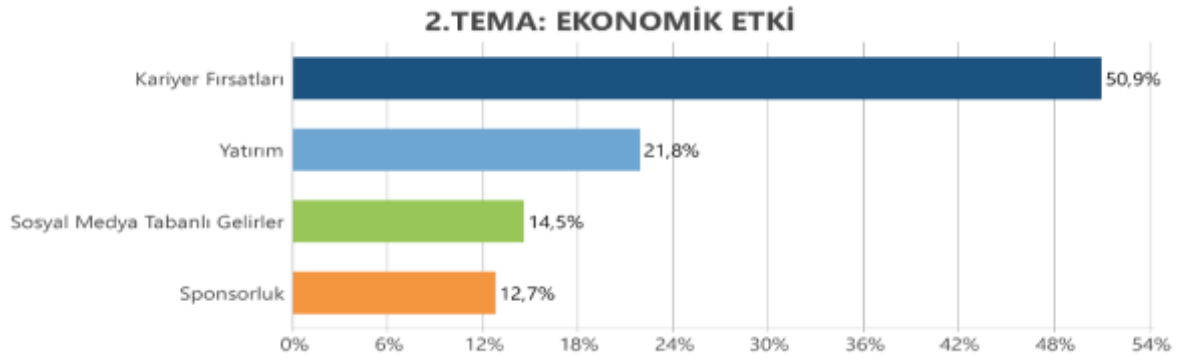
- Her çocuğun evinde bilgisayar veya elinin altında tablet olmasından kaynaklı bunları takip ediyor ve bu da e-Sporun yaygınlaşmasında etkili oluyor. [1 Nolu Katılımcı]
- Bence e-spor şu anlık belirli bir kitleye hitap ediyor ancak gelecek süreçte daha da yayılacağını düşünüyorum. [1 Nolu Katılımcı]
- Benim için e-spor rekabetin ve mücadelenin kolaylıkla ulaşılabildiği, bu duyguların en kısa sürede yaşanabildiği bir alandır. [7 Nolu Katılımcı]
- E-Spora olan ilgi, artan ivmesiyle günümüzde ciddi bir yer teşkil etmektedir. Bu artan ivmenin temel sebeplerinden biri korona döneminde insanların eve arke vakit geçirmesi sonucunda teknolojiye ilgisinin merakının artması ve her yaşta insanın aktif olarak yapılmasına borçlu olduğunu düşünüyorum. [7 Nolu Katılımcı]
- Bence e-spor günümüzde oldukça fazla takipçisi olan ve özellikle gençlerin hayatında önemli bir yer edinmiş bir alan. [8 Nolu Katılımcı]
- Bundan önceki nesil basketbol ve futbolu sokakta oynayarak büyürken şu anki nesil daha çok bilgisayardaki futbol ve basketbol oyunlarını oynayarak vakit geçiriyor. [8 Nolu Katılımcı]
- Özellikle yaşın ilerlemesiyle birlikte yapılan çalışmalarda da bunları gördüm. Yaşın ilerlemesiyle birlikte bu oyunlara yönelik olarak tutumun azaldığı, daha genç jenerasyonun bu oyunlara daha fazla bir bağlılık düzeyinin olduğunu okumuştum, görmüştüm. [5 Nolu Katılımcı]
- E-sporun içindeki rekabet ve izleyici kitlesinin yorumları bazen oldukça acımasız olabiliyor. E-sporla ilgilenen kitlenin genellikle genç olduğunu düşünürsek bu durumu kaldırması hiç de kolay olmayabilir. [4 Nolu Katılımcı]



Araştırma grubundan elde edilen verilerin analizi, e-Spora ilişkin sosyo-kültürel etkilerin geniş bir yelpazede değerlendirildiğini ortaya koymuştur. En yoğun vurgunun "e-Spor ve Geleneksel Spor Branşları", "Popülerlik" ve "Teknolojik Gelişmeler" gibi konulara yapılması, e-Sporun hızla büyüyen bir alan olarak hem geleneksel sporlarla karşılaştırıldığını hem de toplumsal popülerliği ve teknolojik yeniliklerle olan ilişkisini öne çıkardığını göstermektedir. Bunun yanı sıra, e-Sporun yönetimi, rekabet doğası, kuşaklararası farklar, spor bilimlerine olası katkıları, sosyalleşme, dijital bağımlılık ve yapay zeka gibi birçok sosyo-kültürel boyutun ele alınması, e-Sporun sadece bir spor alanı değil, aynı zamanda toplumsal yaşam ve kültür üzerinde de derin etkiler yaratabileceğini işaret etmektedir.

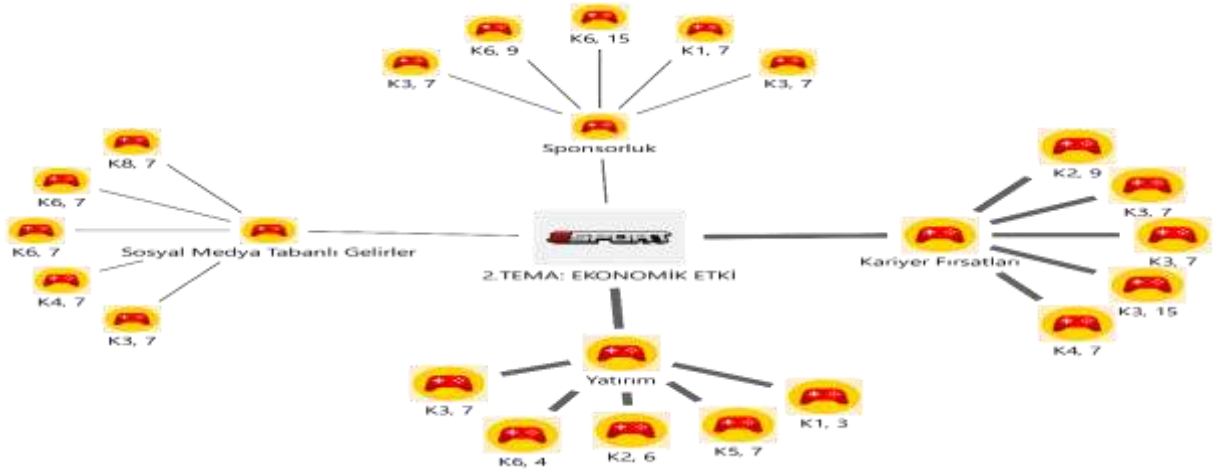
Ekonomik Etki Temasına Ait Bulgular

Araştırmada yer alan katılımcılardan elde edilen cevaplar üzerine “Ekonomik Etki” teması oluşturulmuştur. “Ekonomik Etki” temasına dair kodlamalar ve yüzdesel değerler Şekil 8’de yer alan grafikte gösterilmiştir.



Şekil 8. Ekonomik Etki Temasına Ait Kodlamaların Grafikselleştirilmesi

Araştırma grubundan elde edilen verilerin analizli sonucunda; “Ekonomik Etki” temasına ait, “Kariyer Fırsatları” (%50,9) ve “Yatırım” (%21,8) kodlarında yoğunluk tespit edilmiştir. Ekonomik Etki temasında yer alan diğer kodlar, “Sosyal Medya Tabanlı Gelirler” (%14,5) ve “Sponsorluk” (%12,7) değerlerine sahip kodlamalardır.



Şekil 9. Ekonomik Etki Temasına Ait Kod Alt-Kod Bölümler Modeli

Şekil 9'da "Ekonomik Etki" temasında yer alan kod alt-kod modellemesi yer almaktadır. Şekilde yer alan modelde kodların hangi katılımcının cevaplarına ait olduğu gösterilmiştir. Yoğunluğa sahip kodlamalar kalın çizgiler ve büyük semboller ile vurgulanmıştır. "Ekonomik Etki" temasında yer alan kodlamalardaki katılımcı görüşlerinden bazılarını aşağıda yer verilmiştir:

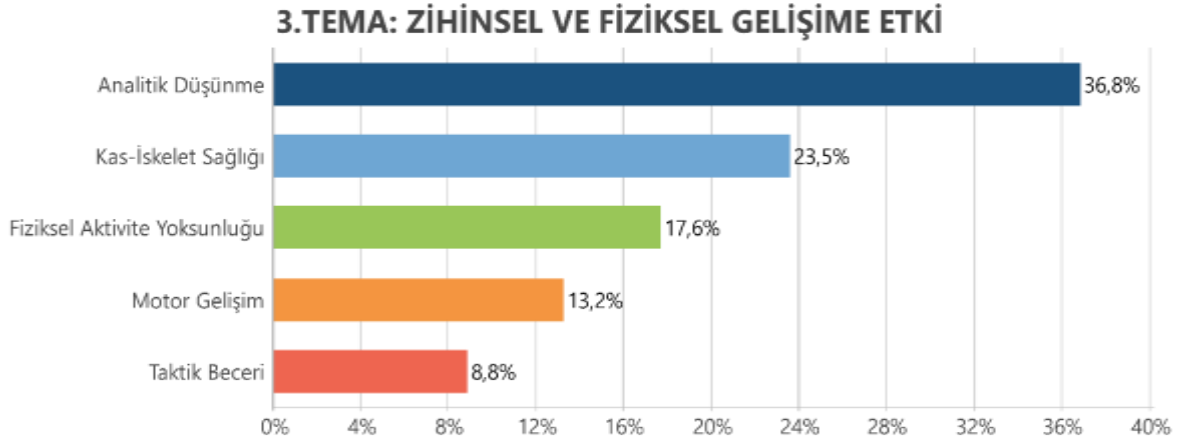
- *E-Spor'un geleneksel sporlardan farklı ama aynı derecede değerli bir kariyer yolu sunduğunu ve bu alanda yetenekli bireylerin büyük başarılar imza atabileceklerini düşünüyorum. Bunun tabii ki de sosyal medya tarafı var. Oyuncular twitch, youtube gibi yayın kanallarından da gelir elde edebiliyor. Bu yüzden e-Sporun sağladığı birçok ekonomik fayda var diyebilirim. [3 Nolu Katılımcı]*
- *E-Spor, geleneksel sporlardan farklı bir rekabet ortamı sunmaktadır. Bu dal, yalnızca gençler arasında popüler olmakla kalmayıp aynı zamanda büyük organizasyonlar ve sponsorluklar sayesinde küresel bir fenomen haline gelmiştir [6 Nolu Katılımcı]*
- *E-Spor, geleneksel sporlardan farklı bir rekabet ortamı sunmaktadır. Bu dal, yalnızca gençler arasında popüler olmakla kalmayıp aynı zamanda büyük organizasyonlar ve sponsorluklar sayesinde küresel bir fenomen haline gelmiştir. [2 Nolu Katılımcı]*
- *Örneğin bir oyuncu aktif sporculuğu bıraktıktan sonra herhangi bir takım veya marka için içerik üreticisi olarak meslek hayatına devam edebiliyor. Bu ve bunun gibi olanaklar sayesinde oyuncular farklı platformlardan gelir sağlayabiliyor [1 Nolu Katılımcı]*
- *Ülkemizde ve dünyada, e-spor organizasyonları ve takımları dijital pazarlama ve veri analitiği yeteneklerine daha da çok değer verecekler. [8 Nolu Katılımcı]*
- *Herhangi bir takım yüksek takipçili biri ile anlaşma imzalayıp takımının reklamını yapabiliyor. Bu da bireylere farklı bir gelir kaynağı elde etmesini sağlıyor. [5 Nolu Katılımcı]*
- *Sosyal medyayı kullanma gücü de bu kariyer potansiyelini arttıran ve şekillendiren önemli unsurlar gibi geliyor. [4 Nolu Katılımcı]*

Araştırma grubundan elde edilen verilerin analizinde, e-Spora yönelik ekonomik etkilerin ağırlıklı olarak "Kariyer Fırsatları" ve "Yatırım" kodları etrafında yoğunlaştığını göstermiştir. Özellikle, kariyer fırsatlarının yüksek bir oranda vurgulanması (%50,9), e-Sporun profesyonel alanda önemli bir istihdam ve kariyer yolu sunduğunu, yatırım fırsatlarının da (%21,8) bu büyüyen sektörün finansal potansiyelini ortaya koyduğunu işaret etmektedir. Ayrıca, "Sosyal Medya Tabanlı Gelirler" (%14,5) ve "Sponsorluk" (%12,7) gibi diğer kodlar, e-Spor'da dijital

platformların ve sponsorluğun ekonomik getiriler üzerindeki önemini vurgulamakta, bu alanda çeşitli gelir modellerinin oluştuğunu göstermektedir.

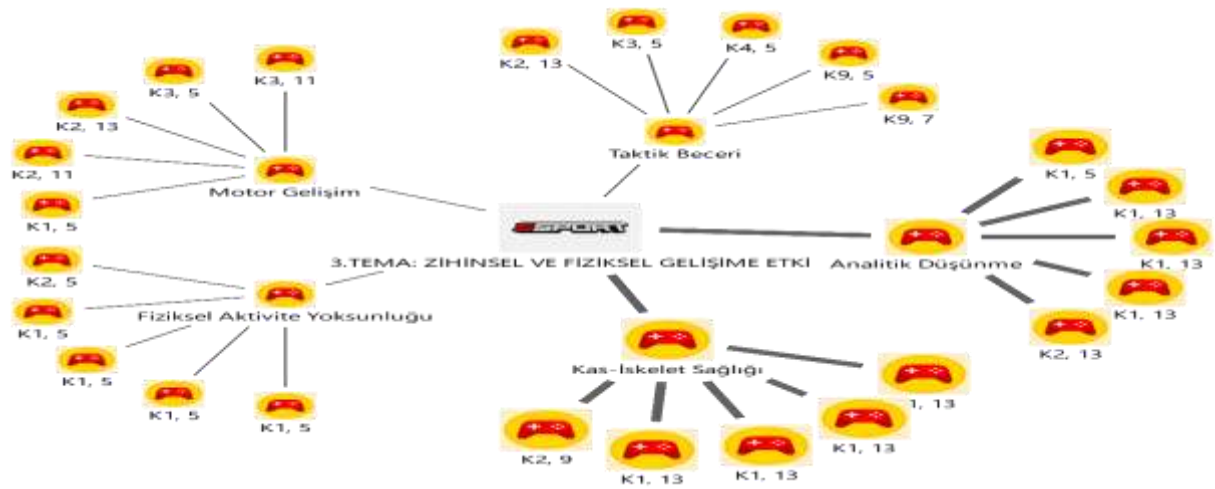
Zihinsel ve Fiziksel Gelişime Etki Temasına Ait Bulgular

Araştırmada yer alan katılımcılardan elde edilen cevaplar üzerine “Zihinsel ve Fiziksel Gelişime Etki” teması oluşturulmuştur. “Zihinsel ve Fiziksel Gelişime Etki” temasına dair kodlamalar ve yüzdesel değerler Şekil 10’da yer alan grafikte gösterilmiştir.



Şekil 10. Zihinsel ve Fiziksel Gelişime Etki Temasına Ait Kodlamaların Grafiksiz Dağılımı

Araştırma grubundan elde edilen verilerin analizli sonucunda; “Zihinsel ve Fiziksel Gelişime Etki” temasına ait, “Analitik Düşünme” (%36,8) ve “Kas-İskelet Sağlığı” (%23,5) kodlarında yoğunluk tespit edilmiştir. “Zihinsel ve Fiziksel Gelişime Etki” temasında yer alan diğer kodlar, “Fiziksel Aktivite Yoksunluğu” (%17,6), “Motor Gelişim” (%13,2) ve “Taktik Beceri” (%8,8) değerlerine sahip kodlamalardır.



Şekil 11. Zihinsel ve Fiziksel Gelişime Etki Temasına Ait Kod Alt-Kod Bölümler Modeli

Şekil 11’de “Zihinsel ve Fiziksel Gelişime Etki” temasında yer alan kod alt-kod modellemesi yer almaktadır. Şekilde yer alan modelde kodların hangi katılımcının cevaplarına ait olduğu gösterilmiştir. Yoğunluğa sahip kodlamalar kalın çizgiler ve büyük semboller ile



vurgulanmıştır. “Zihinsel ve Fiziksel Gelişime Etki” temasında yer alan kodlamalardaki katılımcı görüşlerinden bazılarını aşağıda yer verilmiştir:

- *Zihinsel olarak çabuk karar verebilme, strateji üretebilme. Bunlar da e-spor konusunda bence katkı sağlayan özellikler. [2 Nolu Katılımcı]*
- *Bence e-spor, strateji, refleks ve takım çalışmasını içeren rekabetçi doğasıyla spor olarak kabul edilmeli. [3 Nolu Katılımcı]*
- *E-sporlar, geleneksel sporlara göre daha az fiziksel aktivite gerektirdiği için uzun vadede bazı fiziksel sorunlara (kas-iskelet sistemi, obezite vb.) yol açabilir [6 Nolu Katılımcı]*
- *Genellikle spor deyince akla daha çok fiziksel aktiviteler geliyor. Bu bakımdan spor branşı olarak değerlendirmek pek doğru hissettirmiyor. [9 Nolu Katılımcı]*
- *Sonuç olarak, e-spor ve benzeri sanal aktivitelerde denge ve sınır belirlemenin önemli olduğu görülüyor. Mental gelişimin desteklenmesi yanında, fiziksel aktivitelerin de ihmal edilmemesi gerekiyor. [1 Nolu Katılımcı]*
- *E-spor, kişilere eğlenceli ve heyecan verici bir deneyim sunmanın yanı sıra, takım çalışması, strateji geliştirme ve hızlı karar verme gibi değerli becerilerin kazanılmasını sağlıyor. [9 Nolu Katılımcı]*
- *Uzun süreli oyun süreçlerinin fiziksel sağlık üzerinde olumsuz etkileri olabileceği gibi, aynı zamanda zihinsel aktiviteyi teşvik etme ve becerileri geliştirme açısından da olumlu katkılar sağlayabilir. [10 Nolu Katılımcı]*
- *Sonuç olarak, e-spor ve benzeri sanal aktivitelerde denge ve sınır belirlemenin önemli olduğu görülüyor. Mental gelişimin desteklenmesi yanında, fiziksel aktivitelerin de ihmal edilmemesi gerekiyor [1 Nolu Katılımcı]*

Araştırma grubundan elde edilen verilerin analizi, e-Spora yönelik "Zihinsel ve Fiziksel Gelişime Etki" temasının özellikle "Analitik Düşünme" (%36,8) ve "Kas-İskelet Sağlığı" (%23,5) kodları etrafında yoğunlaştığını göstermektedir. Analitik düşünme becerilerinin ön plana çıkması, e-Sporun zihinsel gelişime katkıda bulunduğunu, kas-iskelet sağlığı konusundaki vurgular ise uzun süreli oturma ve hareket kısıtlılığının fiziksel etkilerine dikkat çekmektedir. Ayrıca, "Fiziksel Aktivite Yoksunluğu" (%17,6), "Motor Gelişim" (%13,2) ve "Taktik Beceri" (%8,8) gibi diğer kodlar, e-Spora katılımın fiziksel aktivite eksikliği yaratabileceğini, ancak aynı zamanda motor becerilerin gelişimine ve taktiksel düşünme yetisinin artmasına da katkı sağlayabileceğini ortaya koymaktadır.



Kod Sistemini	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	TOP...
3. TEMA: ZİHİNSEL VE FİZİKSEL GELİŞİ											0
Taktik Beceri											4
Fiziksel Aktivite Yoksunluğu											12
Motor Gelişim											9
Kas-İskelet Sağlığı											16
Anahtık Düşünme											25
1. TEMA: SOSYO-KÜLTÜREL ETKİ											0
Eğlence											6
Rekabet											16
Yapay Zeka											3
Dijital Bağımlılık											4
Sanal Gerçeklik(Dijital Ortam)											5
Spor Bänlerine Katkısı											8
Espor Yönetimi											17
Espor ve Geleneksel Spor Branşları											27
Medya											4
Popülerlik											26
Asosyalleşme											5
Sosyalleşme											8
Teknolojik Gelişmeler											23
Kuşaklararası Fark											12
Gündelik Alışkanlıklar											8
2. TEMA: EKONOMİK ETKİ											0
Sponsorluk											8
Yatırım											12
Sosyal Medya Tabanlı Geleler											6
Kariyer Fırsatları											25
TOPLAM	55	25	41	27	24	24	14	44	24	18	286

Şekil 12. Araştırma Verilerinden Elde Edilen Tema ve Kodlamalara Ait Kod Matris Tablosu



Şekil 13. Katılımcı Verileri Üzerinden Oluşturan Kodlamalara Ait Kod Bulutu

Tartışma

Bu çalışmanın amacı, Spor Bilimleri Fakültesi'nde görev yapan akademisyenlerin e-Spora yönelik yaklaşımlarını inceleyerek, e-Spora dair algılarını, bu alandaki bilgi düzeylerini ve e-Sporun spor bilimleri eğitimi içindeki potansiyel rolüne ilişkin görüşlerini ortaya koymaktır. Çalışma, e-Spora yönelik olumlu veya olumsuz yaklaşımların akademik bağlamda nasıl şekillendiğini analiz ederek, e-Sporun eğitim ve spor yönetimi açısından nasıl değerlendirilmesi gerektiğine dair öneriler sunmayı hedeflemektedir. Araştırma sonucunda, spor bilimleri fakültelerinde görev yapan öğretim elamanlarının e-Spora yönelik farklı bakış açılarına sahip oldukları görülmüştür. e-Spor hakkında günümüz kamuoyunda sıkça gündeme gelen "Gerçek Bir Spor Branşı" temelli tartışmaların, araştırmada yer alan katılımcıların vermiş oldukları cevaplar üzerinde de etkili olduğu tespit edilmiştir. Dijitalleşmenin günden



güne arttığı ve teknolojik unsurların hayatımızın birçok alanında hayati bir yer edinmesi, spor gibi sosyal hayatın vazgeçilmez unsurlarından birinde de etkisini göstermektedir. Teknolojinin bu denli hızlı ilerleyişinin spor dünyasının alışlagelmiş dinamikleri üzerinde yarattığı değişiklikler, araştırmada yer alan spor bilimcileri tarafından farklı konularda dile getirilmiştir. e-Sporun sahip olduğu pazar hacmindeki artış, bireylere farklı kariyer ve ekonomik gelir olanakları sunmasıyla, özellikle gençler arasında popüler bir hale gelmesi katılımcıların neredeyse tamamı tarafından dile getirilmiştir. e-Sporunda fiziksel aktifliğin, geleneksel spor branşlarına kıyasla geri planda olması ve var olan e-Spor tartışmalarının bu noktadan evrildiğini savunan katılımcılar, uzun süreli gerçekleştirilen “dijital oyun” süreçlerinin bireyler üzerinde fiziksel olarak bırakacağı olumsuz etkilerden sıklıkla söz etmişlerdir. Bununla birlikte oyun ekipmanlarının kullanımı esnasında uygulanan hareketlerin ve antrenman veya müsabakalarda gerçekleşen bilişsel aktivitelerin bireylerin fiziksel ve zihinsel gelişimlerine bulunduğu katkının da göz ardı edilmemesi gerektiği, yalnızca sürecin doğru bir şekilde planlanması ve aşırıktan kaçınılması katılımcılar tarafından vurgulanmaktadır.

Teknolojik gelişmelerle birlikte değişime uğrayan spor, spor bilimleri araştırmacıları için de yeni bir araştırma alanı olarak değerlendirilmektedir. Konuyla ilgili literatür taramasında, benzer özelliklere sahip birçok araştırmaya ulaşılmıştır. Örneğin; Karaç Öcal ve Araç Ilgar (2022)’nin spor eğitimi alan öğrenciler üzerinde gerçekleştirdikleri araştırmada, öğrencilerin boş zamanlarında eğlenme amaçlı dijital oyun oynadıkları, dijital oyunlar esnasında diğer oyuncular ile sosyalleşebildikleri, zihinsel gelişimleri açısından problem çözme, strateji geliştirme ve iletişim becerilerine üzerinde olumlu etkileri olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ulaşılan bu sonuç, mevcut araştırmadaki katılımcıların e-Sporun bireyler üzerinde zihinsel gelişime katkıda bulunduğu hakkındaki görüşleri ile benzerlik göstermektedir. Mevcut araştırma ile benzer özelliklere sahip Arslan ve Bulut (2021)’nin araştırması incelendiğinde, spor bilimlerinde görevli akademisyenlerin e-Sporu geleneksel sporların temel özelliklerine aykırı, bireylerin asosyalleşmesine neden olan ve fiziksel sağlık açısından olumsuz etkilere sahip bir unsur olarak değerlendirdikleri görülmüştür. Araştırmamızda yer alan katılımcıların e-Sporun beraberinde getirdiği ve spor dünyasında tartışmalara neden olmasının başlıca sebebi olarak değerlendirdikleri bu etkiler bahsi geçen araştırmada belirtilen görüşler ile neredeyse aynı özelliklere sahiptir.

e-Spor ve dijital oyun ile ilgili literatürde yer alan araştırmalar incelendiğinde, e-Sporun özellikle genç nesil içerisinde yaygın olmasının etkisiyle mevcut araştırmacıların da çalışmalarını genç bireyler üzerine yoğunlaştırdığı göze çarpmaktadır. Yıldırım ve Şimşek (2022) Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri üzerinde yaptıkları çalışmada, erkek öğrencilerin kadın öğrencilere nazaran dijital oyun oynamaya daha istekli oldukları, oyun oynamadıkları zamanlarda bile zihinlerinde taktikler geliştirerek kendilerini bu konuda motive ettiklerini tespit etmişlerdir. Yıldırım ve Şimşek (2022)’nin ulaştıkları bu sonuç, mevcut araştırmada spor bilimleri akademisyenlerince iletilen cevaplar ile oluşturulan motivasyon ve taktik beceri kodlarının, e-Spor ve dijital oyun konusunda etkili bir unsur olduğunu destekler niteliktedir.

Araştırmada yer alan öğretim üyelerinin e-Spor müsabakalarında fiziksel aktivite eksikliklerini sıkça dile getirdikleri görülmüştür. e-Sporu daha çok rekreatif bir etkinlik olarak değerlendiren katılımcılar, e-Sporun mevcut spor branşları arasında yer alabilmesi için fiziksel aktivite yoğunluğunun artmasını bunun ise ileri teknoloji ürünler ile desteklenerek



gerçekleşebileceğini vurgulamışlardır. Bununla birlikte Thiel ve John (2018), e-Sporun bir spor türü olarak nitelendirilebileceğini çünkü e-Spor müsabakalarının belirli bir puanlama, kurallar ve rekabet içerisinde gerçekleştiğini, bir e-Spor müsabakası esnasında oyuncuların kazanma isteği ve rekabetin getirdiği stres altında kalp ritimlerinin artması, belirli bir plan ve strateji ile mücadele etmeleri ve kazanan takımın veya oyuncunun unvan, madalya ve kupa gibi ödüllere sahip olduklarını belirtmişlerdir. Bahsi geçen bu değerlendirme araştırmada yer alan katılımcıların görüşlerini destekler niteliktedir.

e-Spor ile ilgili gerçekleştirilen literatür çalışmalarında, e-sporun fiziksel aktivite ve yoğun bedensel hareketler içermemesi nedeniyle spor olarak kabul edilmediği savunulmaktadır. Bununla birlikte, e-Spor sporcuları üzerindeki fiziksel aktivitenin etkilerine dikkat çeken araştırmalar da mevcuttur. Lutfiwati (2018), çevrimiçi oyun bağımlılığının, fiziksel hareket gibi diğer aktivitelerle dengelenmemesi durumunda bilişsel yetenekleri olumsuz etkileyebileceğini ifade etmektedir. Aşırı çevrimiçi oyun oynamanın bilişsel zayıflamaya ve günlük yaşamda yavaş reflekslere yol açabileceği bu durumun e-sporun orta veya yüksek yoğunlukta fiziksel aktivitelerle desteklenmemesinden kaynaklandığını tespit etmiştir.

Milli atletlerin e-Spora yönelik yaklaşımlarının incelendiği bir diğer çalışmada, sporcular e-Sporun herhangi yoğun bir fiziksel aktivite gerektirmemesine rağmen rekabet, antrenman, taktik, kazanma-kaybetme, ödül gibi unsurları içerisinde barındırması sebebiyle bir spor dalı olarak değerlendirilebileceğini belirtmişlerdir (Fizi ve ark., 2021). Ulaşılan bu sonuç araştırmamızda belirtilen, e-Sporun bir rekabet alanı oluşturduğuna dair belirtilen görüşler ile benzerlik göstermektedir. Uzun süreli gerçekleştirilen e-Spor aktivitelerinin bireyler üzerinde kas ve iskelet sağlığı üzerinde olumsuz etkiler bırakabileceği ancak küçük motor becerilerin gelişiminde de etkili olduğu burada asıl odaklanılması gereken noktanın doğru bir planlama içerisinde gerçekleşmesi gerektiği araştırmamızda yer alan birçok katılımcı tarafından dile getirilmiş bir konudur. Bu görüşler ile benzer sonuçlara ulaşılan; Sintara (2023) e-Sporcuların günlük ve haftalık e-Spor aktivitelerinin fiziksel sağlığa etkisi üzerine gerçekleştirdiği araştırmasında, fizyoterapist ve antrenör planlaması dahilinde gerçekleşen aktivitelerin sporcuların refleks ve el-göz koordinasyonlarının gelişimine katkıda bulunduğunu tespit etmiştir.

Sonuç

Araştırma sonuçlarına göre, katılımcıların tamamının e-Spor hakkında gerçekleşen gelişmeleri takip ettiği ve bilimsel araştırmalarında da ele aldıkları görülmüştür. Popülerliğinin günden güne artması ve birçok farklı platformlarda dile getirilmesi, düzenlenen turnuva ve liglerin kapasitelerinin artması, yönetiminin daha profesyonel bir şekilde gerçekleştirilebilmesi için bir federasyon kurulması gibi gelişmeler, spor bilimleri camiasının da ilgisini bu alana çektiği görülmektedir.

e-Sporun geleneksel spor branşları arasında yer alması, e-Sporun bir spor dalı olarak değerlendirilmesi konusunda birçok katılımcı e-Sporun sahip olduğu özellikler ve sunmuş olduğu olanaklar nedeniyle olumlu bir yaklaşım içerisinde olsa da sporun temel yapı taşı olan fiziksel aktivitenin yoksunluğu katılımcılar arasında fikir ayrılığına yol açtığı görülmüştür. Teknolojik gelişmelerin insan hayatına olan etkisinin bir yansıması olarak değerlendirilen e-Sporun sahip olduğu sosyo-kültürel ve ekonomik potansiyel araştırmada yer alan spor bilimciler tarafından sıkça dile getirilen unsurlardır.

e-Sporun, spor dünyasında bu denli yükselişini, sahip olduğu ekonomik gelişmelere bağlayan katılımcılar, e-Sporun başlı başına bir sektör olarak değerlendirilmesi gerektiğini, sağladığı



kariyer olanakları ile giderek yaygınlaşmasının arasında güçlü bir ilişki olduğunu belirtmişlerdir. Sosyal medyanın da etkisiyle geniş kitlelere ulaşan e-Spor, özellikle gençlerin ilgisini çekmekte, fakat bu durumun ilerleyen yıllarda etkisini kaybedeceği katılımcıların üzerinde durduğu bir diğer konudur.

Öneriler

Araştırma Sonuçlarına Dair Öneriler:

Araştırma sonuçları göz önünde bulundurulduğunda, e-Spor; Teknolojik gelişmelerin spor dünyasında gerçekleştirdiği yenilikler olarak değerlendirilmektedir. Araştırmada yer alan katılımcılar dahil kamuoyunda yer alan e-Spor tartışmaları, konuyla ilgili herhangi bir fikir birliği ile sonuçlanamazken, gerçekleştirilen araştırmalar üzerinde etkili olmaktadır. Bu neden ötürü, e-Sporun hangi kavramlar veya tanımlamalar ile nitelendirilmesi gerektiği konusunda ziyade, spora ve spor bilimlerine sunabileceği katkılar, dijitalleşen dünyaya adaptasyonunda Türk sporunu ve Türk spor bilimlerini uluslararası arenalarda çağdaş ülkeler arasında mücadele edebilecek bir seviyeye getirmeye odaklanmanın gelişimimiz açısından daha önemli olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda spor yönetiminin en yetkili mercii Spor Bakanlığı'na konu ile ilgili büyük sorumluluklar düştüğüne inanılmaktadır. e-Spor Federasyonun faaliyetleri geliştirilerek, alanda uzman bireyler ile yeni ve kapsamlı organizasyonlar düzenlenebilir, lisanslı sporcu sayısı artırılabilir ve e-Sporun sağladığı ekonomik olanaklardan katkı alınabilir.

Gelecek Araştırmalara Yönelik Öneriler:

Araştırma, Ankara Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi ve Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi'nde görevli öğretim elemanları ile gerçekleştirilmiştir. Gelecek araştırmalarda farklı üniversitelerden ve farklı fakültelerden akademisyenler tercih edilebilir veya araştırmaya öğrenciler dahil edilerek sınırlılıklar genişletilebilir. Araştırmaya federasyon yöneticileri dahil edilerek, sporun en yüksek mercilerinde görevli yöneticilerin tutumları incelenebilir.



KAYNAKLAR

- Akgöl, Y. (2019). Türkiye'de e-spor alanında yapılan akademik çalışmalar üzerine bir değerlendirme. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 145-158.
- Aksoy, T. (2014). The rise of e-Sports in Turkey: A qualitative study. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 6(3), 24-38.
- Arastaman, G., Fidan, İ. Ö., Fidan, T. (2018). Nitel araştırmada geçerlik ve güvenilirlik: Kuramsal bir inceleme. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 37-75.
- Argan, M., Argan, M. T., Köse, H., Gökalp, B. (2013). Using Facebook as a sport marketing tool: A content analysis on Turkish soccer clubs. *İnternet Uygulamaları ve Yönetimi Dergisi*, 4(1), 25–35.
- Arslan, E. (2022). Nitel Araştırmalarda Geçerlilik ve Güvenilirlik. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (51), 395-407.
- Arslan, S., Bulut, M. (2021). Spor Bilimleri Alanı Akademisyenlerinin E-Spora Bakış Açılarının İncelenmesi. *OPUS International Journal of Society Researches*, 18(41), 3448-3470
- Baker, T. (2016). The growth of e-Sports and its impact on the video game industry. *Business Horizons*, 59(6), 711-718
- Bhattacharya, K. (2017). *Fundamentals of qualitative research: A practical guide*. Taylor , Francis.
- Binark, M. (2007). Dijital oyun kültürü ve dijital oyun oynayan gençlerin sosyo-kültürel profilleri. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Bonemark, C. (2013). The rise of e-Sports: Competitive video gaming and its evolution. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 5(2), 1-16.
- Brown, K. A., Billings, A. C., Murphy, B., Puesan, L. (2018). Intersections of fandom in the age of interactive media: *e-Sports, gaming, and traditional sport*. *Communication , Sport*, 6(4), 538-558.
- Burns, E. (2014). The rise of competitive gaming: An analysis of the emerging e-Sports industry. *International Journal of Sport Management and Marketing*, (15), 299-317.
- Chmiliar, L. (2010). *Qualitative research methods*. Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry , research design: Choosing among five approaches* (2nd ed.). Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design; Choosing among five approaches* (3rd ed.). Sage Publications.



- Fizi, R. M., Suherman, W. S., Nanda, F. A. (2021). Is e-sport a part of sports?. *Jurnal Sportif : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(2), 147-158. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i2.15716
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., Baker, B. J. (2018). e-Sport management: Embracing e-Sport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.
- Gerring, J. (2007). *Case Study Research: Principles and Practices*. Cambridge University Press.
- Hamari, J., Sjöblom, M. (2017). What is e-Sports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., Olrich, T. W. (2017) Virtual(ly) Athletes: “Where E-Ports Fit within the Definition of ‘Sport’”. *Quest* 69(1), 1-18. DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517.
- Jonasson, K. (2016). Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 28-41.
- Karaç Öcal, Y., Araç Ilgar, E. (2022). An Overview of Digital Games from AthletesStudents Perspective, *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 7(19), 1747-1778.
- Ke, M. M., Wagner, M. (2020). Expanding sports fan communities through e-Sports. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 10(5), 595-615
- King, B., Borland, J. (2004). *Dungeons and dreamers: The rise of computer game culture from geek to chic*. McGraw-Hill/Osborne.
- Klenke, K. (2016). *Qualitative research in the study of leadership* (2nd ed.). Emerald Group Publishing.
- Klomtoosing, P., Sriphaew, K. (2021). Factors influencing e-Sports viewership and participation in Thailand. *ICIC Express Letters*, 15(5), 499-506.
- Korea E-Sports Association. (2011). *E-Sports industry trends and market analysis in Korea*. Seoul: Korea E-Sports Association.
- Lal, R. (2009). Emergence of e-Sports: Its history and trajectory. *Metamorphosis: A Journal of Management Research*, 8(1), 88-98.
- Libera, R. (2022). The impact of e-Sports on the video game industry. In *Proceedings of the 2022 International Conference on Computer Science and Software Engineering (CSSE)*, 1-6, IEEE.
- Liu, L., Hodgins, J. (2018). Real-time facial animation with dynamic cooperating subspaces. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 24(3), 1025-1034.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.



- Mahlangu, V. P., Mokoena, L. K., Rathaba, M. (2022). Exploring e-Sports growth and revenue potential in South Africa. *Journal of Economic and Financial Sciences*, 15(1), a688.
- Merriam, S. B. (2013). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (3rd ed.). Jossey-Bass.
- Newzoo. (2024). Global E-Sports , Live Streaming Market Report 2024. Newzoo.
- Pei, L. (2019). The development of e-Sports: A study on the impact of e-Sports on traditional sports. *Journal of Sports Economics*, 11(3), 176-190.
- Railsback, P. B., Caporusso, N. (2018). E-Sports as a catalyst in the evolution of the entertainment industry. In Proceedings of the 51st Hawaii International Conference on System Sciences, 686-695.
- Seo, Y. (2013). Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy. *Journal of Marketing Management* 29(13- 14), 1542-1560
- Seo, Y. (2015). Professionalized consumption and enhanced expressivity of e-Sports. *Journal of Business Research*, 69(1), 225-232.
- Shynkaruk, L. M., Bizovska, L., Leonov, S. V., Voronova, V. I. (2021). Psychological aspects of e-Sports: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(6), 3329.
- Sintara, K., Chatwirote, U., Jaengsawang, D., Klumkool, S., Maneepark, M., Nakhanakhup, C. (2023). Unraveling The Link Between Body Discomfort And Playing Time In E-Sports Players.
- Smith, J. D. (2019). Exploring the growth of the e-Sports industry. *Sport Management Review*, 22(4), 505-517.
- Snavely, N. (2014). The rise of e-Sports and its impact on the video game industry. *Entertainment and Sports Lawyer*, 32(1), 1-8.
- Statista. (2023). Global e-Sports market revenue from 2019 to 2024. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-e-Sports-market-revenue> / Erişim Tarihi: 01.04.2024
- Thiel, A., & John, J. M. (2018). Is e-Sport a 'real' sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311–315. <https://doi.org/10.1080/16138171.2018.1559019>
- Thorhauer, Y., Jakob, A., Ratz, M. (2018). E-Sport–Skizze eines neuen Forschungsfeldes. In *Compliance im Sport*, Springer Gabler, Wiesbaden. 105-126
- Wagner, M. W. (2006). On the Scientific Relevance of e-Sports. In International conference on internet computing. International conference on internet computing, 437-442. Nevada: CSREA Press.



Wang, J. J., Hulland, J. (2020). The impact of e-Sports spectating on game sales. *Journal of Interactive Marketing*, (52), 97-110.

Wolf, M. J. P. (2012). Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming. ABC-CLIO.

Yıldırım, M., Şimşek, B. (2022). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Düzeylerinin İncelenmesi. *International Social Sciences Studies Journal*, (96), 966-973.