



## E (Spor) mu? Eleştirel Bir Yaklaşım

### E (Sport)? A Critical Approach

**Ali TEKİN<sup>1</sup>, Gülcan TEKİN<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Spor Yöneticiliği Bölümü, Ağrı  
• [alitekin@agri.edu.tr](mailto:alitekin@agri.edu.tr) • ORCID > 0000-0003-4029-5424

<sup>2</sup>Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Antrenörlük Eğitimi Bölümü, Ağrı  
• [gtekin@agri.edu.tr](mailto:gtekin@agri.edu.tr) • ORCID > 0000-0003-1630-4562

#### Makale Bilgisi/Article Information

**Makale Türü/Article Types:** Araştırma Makalesi/Research Article

**Geliş Tarihi/Received:** 06 Mayıs/May 2025

**Kabul Tarihi/Accepted:** 28 Temmuz/July 2025

**Yıl/Year:** 2025 | **Cilt – Volume:** 16 | **Sayı – Issue:** 2 | **Sayfa/Pages:** 373-391

**Atıf/Cite as:** Tekin, A., Tekin, G. "E (Spor) mu? Eleştirel Bir Yaklaşım"  
Ondokuz Mayıs Üniversitesi Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi, 16(2), Ağustos 2025: 373-391.

**Sorumlu Yazar/Corresponding Author:** Ali TEKİN

**Etik Kurul Beyanı/Ethics Committee Approval:** Araştırma nitel yöntemle yapılmış olup döküman analizi, değerlendirme ve sentezden oluşan eleştirel bir süreç içerdiğinden etik kurul raporu gerektirmemektedir.

## E (SPOR) MU? ELEŞTİREL BİR YAKLAŞIM

### ÖZ

Espor, gittikçe popülerleşen ve hızla büyüyen bir endüstriyel sektöre adını vermiş olsa da adlandırma ve kavramsallaştırma açısından birçok tartışmanın odağında yer almaktadır. Esportun bir spor dalı olarak kabul edilmesinin tutarlı olup olmadığı detaylı şekilde açıklanmaya muhtaçtır. Bu çalışmada, spor ve esport kavramları literatürde kendilerine atfedilen tanımlara göre incelenip ortak ve ayrışan özellikleri açısından karşılaştırılmıştır. Nitel yöntemle yapılan bu çalışma; eleştirel düşünme, analiz ve senteze dayanır. Öncelikle esportun kavramsal olarak bir spor dalı değil oyun türü olduğu yargısına varılmıştır. İlâveten esportun fiziksel aktivite yoksunluğu, küresel merkezi bir yönetim yanında ulusal ve yerel teşkilatlanmasının olmaması, kurallarının oyun yayıncıları tarafından konulması, kısıtlı yaygınlığı, düşük bireysel ve toplumsal nüfuz etme potansiyeli göz önünde bulundurulduğunda, kendisini tarihsel olarak kanıtlamış ve köklü bir kültür oluşturmuş sporun bir dalı olarak kabulü şimdilik olası gözükmemektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Esport, Fiziksel Aktivite, Siber, Video.



## E (SPORT)? A CRITICAL APPROACH

### ABSTRACT

Although esport has given its name to an increasingly popular and rapidly growing industrial sector, it is at the center of many debates in terms of naming and conceptualization. Whether the acceptance of esport as a sport branch is consistent needs to be explained in detail. In this study, the concepts of sport and esport were examined according to the definitions attributed to them in literature and compared in terms of their common and differentiating features. This qualitative study was based on critical thinking, analysis, and synthesis. First, it was concluded that esport is conceptually a game type and not a sports branch. In addition, considering the lack of physical activity, the lack of national and local organizations, as well as a global central administration, the fact that the rules are set by game publishers, the fact that it appeals to a limited part of society due to its limited prevalence, and its low individual and social penetration potential, it seems unlikely for now to be accepted as a branch of sports that has historically proven and created a deep-rooted culture.

**Keywords:** Digital Games, Esport, Cyber, Physical Activity, Video.



## GİRİŞ

Video oyunları özellikle son 50 yıl içinde özellikle çocuklar ve ergenler arasında yaygınlaşarak en popüler serbest zaman aktivitelerinden biri olmuştur (Entertainment Software Association, 2017). *Space Marines* ve *Pong* gibi ilk çekici bağımsız oyunlar yerini çevrimiçi, çok oyunculu, işbirlikçi ve rekabetçi oyunlara bırakmıştır. Milyonlarca oyuncunun aynı anda rakip olabildiği bu oyunlar, oyunlarda zamanla profesyonelleşen küçük bir azınlık için kariyer seçeneği haline gelirken (Faust ve ark., 2013; Grifths, 2017) bu yeni profesyonel video oyun türü, espor (elektronik spor) olarak adlandırılmıştır. Espor, dijital eğlencenin en hızlı büyüyen alanı olmuş, çevrimiçi oyunlar yaygınlaşmış (Hamari ve Sjöblom, 2017), teknoloji ve elit rekabete erişimin kolaylaşması ile kısa bir sürede popülerleşmiştir (Jenny ve ark., 2016). Örneğin *FIFA 18* piyasaya sürüldükten sonraki ilk 11 ayda yaklaşık 24 milyon kez satılmış, yaklaşık 7 milyar müsabaka yapılmış ve 60 ülkeden 20 milyondan fazla insan bu müsabakalara katılmıştır. *Key Arena* ve *Madison Square Garden* gibi ünlü mekanlarda gerçekleştirilen turnuvalarda biletlerin tamamı satılmıştır (Rapaport, 2017). Çevrimiçi *League of Legends* finallerini aynı zamanda düzenlenen NBA (National Basketball Association) finallerine kıyasla fazladan 12 milyon seyirci takip etmiştir (Clavio, 2017). *Forbes*, *ESPN*, *Sports Illustrated* ve *The Guardian* gibi birçok popüler medya kuruluşu, espora geniş yer vermiştir. Espor endüstrisindeki büyüme, ağırlıklı olarak video oyunları endüstrisindeki büyümeden beslenmiş ve aralarındaki ilişki sembiyotikleşmiştir (Siwek, 2017). Espor ekonomisi de böylesine bir ilginin doğal sonucu olarak hızla büyümüş ve sürdürülebilirliğini korumuştur (Newzoo, 2020). Espor pazar büyüklüğünün 2034 yılında 41,39 milyar dolara ulaşacağı tahmin edilmiştir (Market Research Reports, 2025).

Bu veriler esporun ekonomik açıdan bir endüstri olduğunu tartışmaya kapatmıştır. 2018 yılında Güney Kore merkezli kurulan Uluslararası Espor Federasyonu (UEF) temel amaçlarının esporcuların, sporcularla aynı seviyede ve aynı destekle yarışabileceği bir dünya için çalışmak olduğunu, esporu 'gerçek' spor olarak tanıtmayı ve bunu sürdüren, yaygınlaştıran ve desteklemekle görevli küresel bir organ haline gelmeyi hedeflediklerini belirtmiştir. İlk espor dünya şampiyonaları 2023 ve 2024 yılında düzenlenmiş, Mart 2025 itibarıyla UEF'in üye ülke sayısı 151'e ulaşmıştır (International eSports Federation, 2017). Espor oluşturduğu imajla Güney Kore, Çin, Rusya ve Amerika Birleşik Devletleri tarafından gerçek bir spor olarak tanınmıştır (Ha, 2020). Espor 2018'de Uluslararası Olimpiyat Komitesi (UOK) tarafından tanınmış ve 2018 Asya Oyunları'nda gösteri sporu olarak yer almıştır (Graham, 2017). UOK 2017'de esporu bir spor aktivitesi olarak değerlendirdiklerini belirtmiş, spora benzeyen, 'fiziksel gereksinimi karşılamak' için sanal veya artırılmış gerçeklikten yararlanabilen espor türlerine (video oyunlarına) daha çok ilgi duyduklarını açıklamıştır (Webb, 2019). UOK esporu spor olarak tanırken muhtemelen esporun ekonomik ve ilgi çekici boyutuna karşı koyamamış ancak 'fi-

ziksel gereksinimi karşılamak' ifadesi ile esporun gerçekten bir spor olup olmadığı hususundaki çekincesini yansıtmıştır. Bu çekince esasen akademisyenler ve araştırmacıların da ilgilendiği bir konu haline gelmiş ve video oyunlarının spor olarak kabul edilip edilmemesiyle ilgili tartışmalar yoğunlaşmıştır.

İlk başlarda geçici bir heves olduğu ve bir kültürü oluşturamayacağı düşünülen (Ha, 2020) esporun konumu günümüzde düşük statüsü, düşük sosyal tanınırlığı ve rekabetçi bir meslekten ziyade bir 'hobi' olma iddiaları nedeniyle hala belirsizdir (Cunningham ve ark., 2018). Bazı araştırmacılar esporu terim olarak çelişkili olarak görüp 'elektronik spor' diye bir adlandırmanın olamayacağını öne sürerken (ör. Witkowski, 2012), esporun sporcuları dijital spor dünyasında elektronik olarak genişlettiğine ve dolayısıyla alternatif bir spor gerçekliği olduğuna inanan araştırmacılar da bulunmaktadır (ör. Hemphill, 2005). Bir diğer araştırmacı grubu ise (ör. Gisbert-Pérez ve ark., 2024) esporun bir kavram ve resmi olarak kabulünden önce bir spor aktivitesi olup olmadığının açıklığa kavuşturulması gerektiğini belirtmişlerdir. Bu araştırmacıların önerisinden hareketle bu çalışmada, literatürden ulaşılabilen kaynaklarda yer alan spor ve espor tanımları analiz edilmiş, her iki kavram temel özellikleri açısından karşılaştırılmış ve esporun bir spor dalı olarak kabul edilebilirliğine veya edilemezliğine eleştirel düşünme, analiz ve sentezden oluşan bir yöntem süreci ile yanıt aranmıştır. Çalışma boyunca espor ve esporcu kelimeleri, yazarın bu kavramları onayladığı veya onaylamadığı anlamına gelmeksizin anlatım bütünlüğünü sağlamak için kullanılmıştır.

## YÖNTEM

Nitel yöntemle yapılan bu çalışmada eleştirel düşünme yaklaşımı kullanılmıştır. Eleştirel düşünme, kendi düşüncemizi ve başkalarının fikirlerini daha iyi anlayabilmek ve düşünceleri açıklayabilme becerimizi geliştirmek için gerçekleştirilen etkin, örgütlü ve işlevsel bir bilişsel süreçtir (Chaffee, 1994). Eleştirel düşünme özellikle neyin kabul edileceği veya hangi eylemin yapılacağına karar verme aşamasında rasyonel, mantıklı ve tutarlı olmaya katkı sağlar (Çokluk-Bökeoğlu ve Yılmaz, 2005). Bilimin bütün bulguları, yorumları ve yasaları rasyonel, kanıtlara dayalı ve eleştiriye açık olduğundan analiz, değerlendirme ve sentezin etkin bir rol oynadığı eleştirel düşünme oldukça önemli bir yaklaşımdır (Dura, 2005). Bu yaklaşımın en önemli özelliği, sonunda bir yargıya ya da yoruma varılması gereken durumlarda ya da olgular arasındaki ilişkiler hakkında fikir yürütmek gerektiğinde 'neden' sorusunun sorulabilmesidir. Bu soru bize sadece yanıtını bulmamız için sorulan bir soru değildir; karşılaşılan yanıtlardaki nedensellik ilişkilerinin sorgulanmasını mümkün kılar (Kökdemir, 2004). Neden? sorusu, önermenin hem içinde barındırdıklarını hem de dışında kalan değişkenleri bulmamıza olanak sağlayabilir böylece önermenin doğrulanması ya da yanlışlanması mümkün olabilir. Bu çalışmada 'Espor bir spor dalıdır' önermesinden hareketle 'Espor bir spor dalı mıdır?' sorusuna yanıt aranmıştır.

## BULGULAR

### Spor

Uzmanlar ve bilimsel topluluklar, spor kavramının tek ve doğru bir tanımına ulaşmaya çalışsalar da birçok araştırmacı bunun mümkün olmadığı görüşündedir. Coackley ve Dunning (2000), herhangi bir kültürel ortamda geçerli olan doğru ve kapsamlı bir spor tanımı yapmanın karmaşık ve yanıltıcı olduğunu ifade etmiştir. Aynı görüşte olan McFee (2004) sporu tanımlamanın imkânsız olduğunu ve Dreher (2005), spor kavramının mevcut tanımlamalarının evrensel olarak kabul görmediğini belirtmiştir. Terret (2006), 1960-1970'lerin akademik söylemlerinden esinlenen sporun özünü belirleme sorununun hiçbir zaman tam olarak çözülemeyeceğini ileri sürmüştür. Bouchet ve Sobry'nin (2005) spor tanımının karmaşıklığına dikkat çekmesi ve hali hazırda 200'den fazla ansiklopedik tanım olduğunu belirtmesi tüm bu iddiaları desteklemiştir. Naria'ya göre (2008) spor kavramını tanımlama çalışmaları aktif biçimde sürmesine rağmen henüz bir fikir birliğine ulaşılamamıştır. Diğer taraftan zaman içinde çok popülerleşen, toplumsal bir kuruma evrilen; kültürün geliştirilmesinde, şekillendirilmesinde ve sürdürülmesinde oldukça etkili olan sporu hem resmi kurum ve kuruluşların hem de bireysel araştırmacıların tanımlama çabaları uzun yıllardan beri devam etmektedir. Tablo 1'de literatürde kurum ve kuruluşlarca, Tablo 2'de araştırmacılarca yapılan bazı örnek tanımlara yer verilmiştir. Çok sayıda spor tanımı olması nedeniyle aynı özelliklere vurgu yapan tanımlar tekrara girmemek için örnek tanımlar arasına alınmamıştır.

**Tablo 1.** Kurum ve kuruluşların spor tanımları (kronolojik).

| Kurum-Kuruluş/Yıl                                            | Tanım                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Council of Europe (1992).</b>                             | Fiziksel uygunluğu ve psikolojik sağlığı ifade etmeyi veya geliştirmeyi, sosyal ilişkiler kurmayı veya her düzeydeki rekabette sonuç elde etmeyi amaçlayan, rastgele veya organize katılım yoluyla yapılan her türlü fiziksel aktivitedir.                                                                                      |
| <b>National Collegiate Athletic Association (Max, 2018).</b> | Diğer takımlara veya bireylere karşı rekabet amacıyla fiziksel efor sarf edilen, düzenli olarak programlanmış takım ve/veya bireysel müsabakaları içeren, resmi organizasyonlar ve yönetim organları tarafından onaylanmış derecelendirme veya puanlama sistemleri ile standartlaştırılmış kurallara sahip olan aktivitelerdir. |
| <b>United Nations (2003).</b>                                | Council of Europe (1992) tarafından yapılan tanımla aynıdır.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| UNESCO (2015).                                               | Council of Europe (1992) tarafından yapılan tanımla aynıdır.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Office of Sport (2021).</b>                               | Bir takım veya birey tarafından, sosyal veya rekabetçi bir ortamda, sonuç elde etmek amacıyla gerçekleştirilen fiziksel aktivitedir.                                                                                                                                                                                            |

|                                                          |                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Australian Sports Commission (2025).</b>              | Etkinliğin temel odağının fiziksel efor ve beceri olduğu, rekabet veya sosyal katılım unsurları içeren, kuralların ve davranış kalıplarının örgütler aracılığıyla resmen var olduğu insan aktivitesidir. |
| <b>Cambridge University Press (2025)</b>                 | Kurallara göre, eğlence amaçlı ve/veya bir iş olarak yapılan, fiziksel çaba ve beceri gerektiren oyun, yarışma veya aktivitedir.                                                                         |
| <b>Encyclopaedia Britannica (Maguire ve ark., 2025).</b> | İnsanların fiziksel yeteneklerini, becerilerini ve fiziksel dayanıklılıklarını test eden, belirli kurallara sahip oyunlar veya aktivitelerdir.                                                           |
| <b>BM (2025).</b>                                        | Yaş, cinsiyet veya ırk gibi engelleri aşarak eşit fırsatlar ve kapsayıcı toplumlar oluşturan fiziksel aktivitelerdir.                                                                                    |

**Tablo. 2.** Araştırmacıların spor tanımları (kronolojik).

| <b>Yazar/Yıl</b>                        | <b>Tanım</b>                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Dewey (1934).</b>                    | Toplumsal birliği ve bireylerin kendilerini ifade etmelerini sağlayan fiziksel aktivitedir.                                                                                                                                                                                              |
| <b>Loy (1968).</b>                      | Çağdaş toplumun birçok düzeyine nüfuz eden ve statü, ırk ilişkileri, iş hayatı, otomotiv tasarımı, giyim tarzları, kahramanlık kavramı, dil ve etik değerler gibi farklı unsurları derinden etkileyen, iyisiyle kötüsüyle yaşamın birçok unsuruna biçim ve öz kazandıran aktivitelerdir. |
| <b>Guttmann (1978).</b>                 | Fiziksel ve zihinsel yetenekleri geliştirmeye dayalı, belirli kurallar çerçevesinde yapılan, organize rekabet sürecidir.                                                                                                                                                                 |
| <b>Lüschen (1980).</b>                  | Spor, beceri ve stratejiye dayalı rekabetin esas olduğu bir kurum veya toplumsal davranıştır.                                                                                                                                                                                            |
| <b>Dunning (1986).</b>                  | Fiziksel beceri gerektiren bir aktivite, bireylerin toplumsal rollerini ve değerlerini yansıtan kültürel ve sosyal bir olgudur.                                                                                                                                                          |
| <b>Hargreaves (1986).</b>               | Bedenin, tüm katılımların hem sembolünü hem de özünü oluşturduğu aktivitedir.                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Shilling (1991).</b>                 | Toplumda sosyal bir bağ kurma, bireylerin eğlence ihtiyaçlarını karşılama ve toplumsal normları pekiştirme işlevini yerine getiren kültürel bir ifade biçimidir.                                                                                                                         |
| <b>Vealey (1994).</b>                   | Bireylerin fiziksel yeteneklerini en üst düzeye çıkarmak amacıyla yapılan, genellikle rekabetçi, bazen eğlenceli, çoğu zaman kurallar tarafından şekillendirilen fiziksel aktivitedir.                                                                                                   |
| <b>Polley (1998).</b>                   | Toplumda bireyler arasında etkileşim ve iş birliğini teşvik eden, fiziksel becerilerin bir arada kullanıldığı, zaman zaman bireysel gelişimi de içeren kurallı aktivitedir.                                                                                                              |
| <b>Frenzel (2005)</b>                   | Adil kurallar ilkesine göre düzenlenen ve özel bir spor etiği içeren çeşitli fiziksel aktivitelerdir.                                                                                                                                                                                    |
| <b>Weiss ve Wiese-Bjornstal (2009).</b> | Bireylerin fiziksel, zihinsel ve sosyal becerilerini geliştirmeye yönelik, genellikle grup halinde yapılan aktivitedir.                                                                                                                                                                  |
| <b>Raedeke ve Smith (2001).</b>         | Psiko-sosyal ve fizyolojik bağlamda önemli bir rol oynayan, kuralları belirli ve rekabetçi unsurlar içeren fiziksel aktivitedir.                                                                                                                                                         |

|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Llorens (2017).</b>           | Kurumsallaşmış, kurallara bağlı ve insan fiziksel yeteneğine dayalı karşılaşmalardır.                                                                                                                                                                                          |
| <b>Weinberg ve Gould (2020).</b> | Organizasyonel yapılar ve kurallarla düzenlenen, fiziksel yeteneklerin ve becerilerin yarışmalarla test edildiği aktivitedir.                                                                                                                                                  |
| <b>Tiedemann (2021)</b>          | İnsanların kendi koydukları veya benimsedikleri kurallara göre ve sosyal olarak kabul edilmiş etik değerler temelinde, hareket sanatındaki yetenek ve becerilerini karşılaştırmak amacıyla diğer insanlarla gönüllü olarak ilişkiye girdikleri kültürel bir faaliyet alanıdır. |
| <b>Owen ve ark., (2022).</b>     | Fiziksel çaba, beceri ve/veya el-göz koordinasyonunun odakta olduğu, organizasyonlar aracılığıyla kuralları belirlenmiş ve bireysel ya da takım olarak katılım sağlanan aktivitedir.                                                                                           |
| <b>Parry (2022).</b>             | Kurallara dayalı, kurumsallaşmış fiziksel beceri yarışmalarıdır.                                                                                                                                                                                                               |

**Tablo 3.** Spor tanımlarından elde edilen temalar.

| <b>Temalar</b>                 | <b>Açıklamalar</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema 1. Fiziksellik</b>     | Spor, insan bedenini ilgilendiren bir aktivite olarak insana özel doğal hareketlerle bedenini fiziksel ve fizyolojik sınırlarını zorlamayı ve aşmayı, fiziksel kapasiteyi (dayanıklılık, güç, beceri vb.) sürekli olarak geliştirmeyi amaçlar. Sporun birincil teması olarak kabul edilmektedir.       |
| <b>Tema 2. Kurallar</b>        | Bir fiziksel aktivitenin spor olarak kabul edilebilmesi için kurallara göre yapılması gerekir. Kurallara dayanmayan fiziksellik ve rekabet spor olarak değerlendirilemez.                                                                                                                              |
| <b>Tema 3. Rekabet</b>         | Sporun temel özelliklerinden biri rekabettir. Rekabet yani fiziksel mücadele edilecek rakip veya rakipler yoksa spordan söz etmek doğru bir yaklaşım olmaz. Rekabet, fiziksel ve kurallı olmalıdır.                                                                                                    |
| <b>Tema 4. Kurumsallık</b>     | Sporun toplumsal ve işlevsel olabilmesi için ulusal ve uluslararası yerleşmiş bir kurumsal yapıya sahip olması gerekir. Kurumsal olmayan aktivite, fiziksel, kurallı ve rekabetçi olsa da spor olarak değerlendirilemez.                                                                               |
| <b>Tema 5. Organizasyon</b>    | Spor, organize edilmiş fiziksel aktivite türüdür. Sporun tanınması, yayılması ve etki kapsamı açısından önemli bir özelliktir.                                                                                                                                                                         |
| <b>Tema 6. Ahlaki Gelişim</b>  | Spor, yaşama hazırlık olarak ahlaki gelişimi de amaçlar. Kendine özgü etik çerçevede karakter, adalet ve fair-play duygularının gelişimini sağlar. Sporun ikincil ama önemli amaçlarından biridir. Psikoloji, sosyoloji vb. alanlar açısından birincil amaçtır.                                        |
| <b>Tema 7. Beceri Gelişimi</b> | Spor, katılım sağlayan bireylerin fiziksel, psikolojik, zihinsel ve sosyal becerilerinin gelişimine olanak sağlayan bir ortam yaratır. Sporun ikincil ama önemli amaçlarından biridir. Birçok disiplini için (psikoloji, sosyoloji, eğitim, spor bilimi) birincil amaçtır.                             |
| <b>Tema 8. Eğitim</b>          | Spor yoluyla bireyler genel anlamda bir eğitim sürecinden geçerler. Bu süreç hem bireysel hem de psikolojik ve toplumsal mahiyettedir. İkincil gibi gözükse de eğitim ile birçok disiplin için ana amacı oluşturur.                                                                                    |
| <b>Tema 9. Kültür</b>          | Spor toplumsal bağlamlar içinde gerçekleşirken toplumsal normlardan hem etkilendirir hem de onları pekiştirir, bireylerin toplumsal rollerini ve değerlerini yansıtır. Diğer taraftan spor kültürü denilen kendine özgü bir kültürü de yaratır ve yaşatır. Sporun nihai amaç ve hedeflerinden biridir. |
| <b>Tema 10. Oyun</b>           | Tüm sporlar oyun temellidir.                                                                                                                                                                                                                                                                           |

Bazı araştırmacılar tarafından sporun tek ve özgün bir tanımını yapmanın zorluğu belirtilmiş olsa da (Coackley ve Dunning, 2000; McFee, 2004; Dreher, 2005; Terret, 2006; Bouchet ve Sobry, 2005; Naria, 2008) çeşitli kültürlerden araştırmacıların spor tanımlarının analizi neticesinde biçimsel olarak farklı ama özsel-yapısal olarak benzer olduğu görülmüştür (Tablo 2). Yaklaşık olarak 100 yıl içinde kurum ve kuruluşlar ve farklı disiplinlere mensup araştırmacılar tarafından yapılan spor tanımlarının içerik analizine göre 10 tema belirlenmiştir. Bunlar, sporu tanımlama girişimlerinde kullanılması gereken anahtar kelimeler olarak da kabul edilebilir (Tablo 3). Mevcut tanımlarda sporun fizikselliği içeren mücadele ve rekabet temaları ‘olmazsa olmaz’ koşullar olarak öne sürülmüştür. Bunun yanında birçok tanımda sporun bireysel, zihinsel, psikolojik, sosyal ve kültürel gelişimle ilişkileri ve eğitici rolü de vurgulanmıştır. Sporun dar anlamda fiziksel, genel anlamda ise bireyi ve toplumu birçok yönden etkileyen bir fiziksel aktivite türü olduğu söylenebilir. Ulaşılan bu yargıyı Formun AltıMatveev (2005) yıllar önceki düşünceleriyle desteklemiştir. Matveev’e göre spor dar anlamda yalnızca gerçek fiziksel rekabeti adlandırmak için geçerlidir. Geniş anlamda ise hem gerçek fiziksel rekabeti hem de bu aktivitede başarılı olmak için gerekli hazırlık sürecini ve bu aktivite temelinde ortaya çıkan belirli ilişkileri ve davranış normlarını kapsar.

## Espor

Literatürde mevcut olup ulaşılabilen ve analize tabi tutulan espor tanımları Tablo. 4’te belirtilmiştir.

**Tablo. 4.** Espor tanımları (kronolojik)

| Yazar/Yıl                 | Tanım                                                                                                                                                 |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hemphill (2005).          | Elektronik sporculara dijital olarak temsil edilen spor dünyasında sunulan alternatif spor gerçeklikleridir.                                          |
| Wagner (2006).            | Bireylerin bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımıyla zihinsel veya fiziksel yeteneklerini geliştirdiği ve eğittiği spor alanıdır.               |
| Hamilton ve ark., (2012). | Dijital oyunların üst düzey oynanması ve izlenmesidir                                                                                                 |
| Adamus (2012).            | Alternatif spordur, video oyunlarını kullanmanın ve oyun oynamanın özel bir yoludur.                                                                  |
| Witkowski (2012).         | Bilgisayar oyunları oynamaya yönelik organize ve rekabetçi bir yaklaşımdır.                                                                           |
| van Ditmarsch (2013).     | Rekabetçi bilgisayar oyunlarıdır.                                                                                                                     |
| Whalen (2013).            | Çoğunlukla video oyunu turnuvaları bağlamında organize edilmiş, onaylanmış video oyunu yarışmalarını tanımlamak için kullanılan bir şemsiye terimdir. |
| Schubert (2016).          | Rekabetçi ortamda oynanan bilgisayar oyunlarıdır.                                                                                                     |

|                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hamari ve ark., (2017).</b>      | Oyuncuların genellikle çeşitli işletmeler tarafından sponsorluğu yapılan takımlara bağlı olduğu ve genellikle farklı ligler, sıralama sistemleri, turnuvalarla organize edilen rekabetçi (profesyonel ve amatör) video oyunlarıdır.                                                                |
| <b>Hamari ve Sjöblom (2017).</b>    | Sporun temel unsurlarının elektronik sistemler tarafından sağlandığı, oyuncuların ve takımların girdi ve çıktılarını insan-bilgisayar arayüzleriyle aracılık edilen bir spor biçimidir.                                                                                                            |
| <b>Kane ve Spradley (2017).</b>     | Hem spor hem de eğlence unsurlarını içeren hibrit bir aktivitedir.                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Jenny ve ark., (2017).</b>       | Genellikle siber spor, sanal spor ve rekabetçi oyun olarak da adlandırılan organize video oyunu yarışmalarıdır.                                                                                                                                                                                    |
| <b>Thiel ve John (2018).</b>        | Espor, müsabık takımların veya oyuncuların kazanmak ve başarmak için mücadele ettiği, tüm sporcular için geçerli olan bir puan sistemi ve kurallarla yapılandırılmış rekabetçi ortamlardır.                                                                                                        |
| <b>Pedraza-Ramirez (2020).</b>      | Belirli video oyunlarının, oyunculara profesyonel veya bireysel gelişim sağlayan bilgisayarlar, konsollar, tabletler veya mobil telefonlar gibi elektronik sistemler aracılığıyla çevrimiçi ve/veya yerel ağ turnuvalarında bireysel veya takım halinde gerçekleştirilen rekabetçi aktivitelerdir. |
| <b>de Zoeten ve Könecke (2024).</b> | Belirli kurallar çerçevesinde, eşit şartlar altında ve belirli bir zaman diliminde gerçekleştirilen, yalnızca insan oyuncular arasında yapılan, kazanma odaklı ve organize bir performans karşılaştırmasıdır.                                                                                      |

**Tablo. 5.** Espor tanımlarından elde edilen temalar

| Temalar                           | Açıklama                                                                          |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema 1. Teknolojik altyapı</b> | Elektronik sistemler aracılığıyla yapılır, esporun temel özelliklerinden biridir. |
| <b>Tema 2. Oyun</b>               | Bir oyun türü olması esporun temel özelliklerinden biridir.                       |
| <b>Tema 3. Dijitallik</b>         | Esporun temel özelliklerinden biridir.                                            |
| <b>Tema 4. Kurallar</b>           | Esporun temel özelliklerinden biridir.                                            |
| <b>Tema 5. Rekabet</b>            | Esporun temel özelliklerinden biridir.                                            |
| <b>Tema 6. Organizasyon</b>       | Esporun temel özelliklerinden biridir.                                            |

## TARTIŞMA

Çalışmanın bu bölümünde espor ve sporun benzeyen ve ayrışan yönleri açısından varılan yargılar literatüre bağlı olarak ve karşılaştırmalı olarak başlıklar altında tartışılmıştır. Tanımların analiziyle belirlenen ve esporun temel özellikleri olan teknolojik altyapı, oyun, dijitallik, kurallar, organizasyon ve rekabet (Tablo. 5), daha önceki bazı araştırmalarda da ifade edilmiştir (Banyai ve ark., 2019; Reitman ve ark., 2020). Kavramsal olarak ele alındığında ‘espor öznesini’ tamlayan ‘isim ve sıfat’ görevindeki kelimelerin oldukça çeşitli ve farklı olmasından, esporun oturmuş bir kavram olmadığı anlaşılmaktadır (Tablo. 4). Yine de sporu spor yapan bazı temel özelliklerin espor için de mevcut olması, esporun sporun bir dalı olduğu önermelerinde dayanak olarak kullanılmıştır.

## Oyun

Tanımlarda kullanılan '*espor-oyun oynamanın özel yoludur, espor-bilgisayar oyunudur, espor-video oyunudur*' gibi tamlamalar, tanımı yapanın espor kavramının spor olarak kabul edilebilirliğini ileri sürerken onun spor değil esasen oyun olduğunu kabul ettiğinin en aşikâr göstergesidir. Anlaşılan o ki esporu spor olarak kabul eden araştırmacılar esporu tanımlarken (Tablo. 4) esporun spor mu yoksa oyun mu olduğuna tam olarak karar verebilmiş değillerdir. Esporu bir spor türü kabul eden nadir tanımlarda kullanılan '*spor gerçekleridir, spor alamdır, spor biçimidir*' şeklindeki tamlamalar, spor kavramının temel özelliklerini yansıtmamaktadır. Bu tanımlar mevcut halleriyle esporu sporla ilişkilendirmeden yapılmış zorlama tanımlardır veya esporu bir şekilde ve mesnetsiz bir biçimde spor olarak kabul ettirmeye yönelik tanımlama girişimleridir. Espor tanımlarındaki ortak temalara göre espor sporla değil doğrudan dijital oyun kültürüyle ilişkilidir ve bu nedenle espor sporun değil 'oyun oynamanın' bir uzantısı olarak değerlendirilmesi gerektiği yargısı oluşmuştur.

Espor tanımlarında rekabetin ve mücadelenin fizikselliği Wagner (2006) istisnası dışında hiç vurgulanmamıştır. Hiçbir tanımda *fiziksel uygunluk, fiziksel beceri, fiziksel çaba, fiziksel mücadele vb.* bir ifade yer almamaktadır. Tanımlarda kullanılan '*rekabet, organizasyon ve kurallar*' gibi kelimeler ise spor türü olduğu iddia edilen herhangi bir kavramın spor olduğunu açıklamak için kendi başına yeterli değildir. Muhtemelen tanımı yapanlar dahi masa başında oturarak yapılan, hızlı parmak hareketleri haricinde fiziksel ve motor bağlamı olamayan ve aslen teknolojik olanakların kullanımıyla gerçekleştirilen bir oyun olan bu aktivitenin bir spor türü olmadığını farkındadır. Araştırma sonucunda varılan bu yargı, Karhulahti (2016) tarafından da açık biçimde destek görmüştür. Spor tanımının tarihsel olarak değiştiğini belirten Shilling (1991), özellikle takımlar veya bireyler arasında rekabetçi bir yarış haline gelen ve kamuoyunun en çok ilgisini çeken aktiviteleri ve oyunları spor türü olarak tanımlama ve kabul etme/ettirme girişimlerine dikkat çekmiştir.

## Yönetim, Organizasyon, Kurallar

Yönetim ve yönetim sporunda olduğu gibi espor içinde gereklidir. Esporun yönetimi, espor aktivitelerinin organize ve koordine edildiği tüm toplumsal süreçleri, uygulamaları ve kuralları içine almalıdır. Olgun bir yönetim biçimi geliştirmiş olan sporun aksine esporun yönetimi hem akademik araştırmalarda hem de endüstriyel uygulamalarda tartışmalı bir konu olmaya devam ederken esporun karşılaştığı en büyük zorluklardan biri olarak görülmektedir (Purewal ve Isabel, 2016).

Sporlar için başarılı olan yönetim modelleri, espor yönetimi için doğrudan uygulanabilir değildir. Örneğin "*genellikle tek bir işletmeyle sınırlı olan ve kaynakların, kontrolün, kârların ve zararların paylaşılmasını içeren iki veya daha fazla taraf*

*arasındaki bir iş birliği anlaşması veya ortaklığı”* olarak tanımlanan ortak girişim (Merriam-Webster, 2025) ile profesyonel spor ligleri ve kulüpler tarafından topluca kabul edilen kurallar tasarlanabilir ve uygulanabilir (Busch ve ark., 2015). Ancak oyun yayıncıları espor üzerindeki kontrolü ellerinde tutma konusunda oldukça muhafazakâr bir tutum içindedir. Oyun yayıncılarının oyun kurallarını kendi espor oyunlarına kodlaması, oyun stratejilerini ve taktiklerini yapılandırmak için güncellemeler ve yamalar kullanması bu eğilimin nedenlerinden bazılarıdır. Spor bölgesellikten bile yararlanırken esporun doğası gereği uluslararası olması bir diğer nedendir. Spor takımlarının televizyon yayıncılığından gelir elde ederken oyun yayıncılarının, sponsorluk ve yayın gelirlerinin çoğunu ellerinde tutmak istemesi de bir nedendir. Ayrıca oyun yayıncıları, espor katılımcılarıyla yapılan sözleşmelerin tam kontrolü gibi tekeli bir uygulama içindedirler (Busch ve ark., 2015). Bu durum esporun merkezi olmayan yapılarla yönetilmesine ve çoğunlukla oyun yayıncılarının (örneğin Riot Games, Valve) kontrolünde olmasına yol açmıştır. Dolayısıyla her oyunun, kendi turnuva sistemi ve organizasyon yapısıyla yönetildiği çok dağınık bir yönetim/sizlik yapısı ortaya çıkmıştır (Peng ve ark., 2020).

Yayıncı destekli modellerin dışında, uluslararası yönetim organları oluşturulmuş olsa da özellikle oyun yayıncıları gibi çeşitli paydaşlarla destek eksikliği ve çıkar çatışması nedeniyle büyük ölçüde başarısız olunmuştur. Esporun kurumsallaşmış ortak bir yönetimin olmaması ‘Intel’ gibi teknoloji şirketleriyle ortak bir zemin oluşturma girişimlerini, UOK ve Uluslararası Futbol Federasyonları Birliği (FIFA) gibi küresel spor kurumlarının espor rekabetini kendi organizasyonlarına (Johri, 2020) ve ana akım spor alt yapısına entegre etme isteklerini sekteye uğratmış (Martinelli, 2018), küresel anlamda bir gelişim sağlanamamıştır (Jin, 2010). Esporun tanıtımı ve yönetimi konusunda Güney Kore otorite olarak kabul edilirken Birleşik Krallık, Fransa, Almanya ve USA gibi diğer ülkelerin yasama organları, esporla ilgili düzenlemeleri henüz tamamlayamamıştır (Martinelli, 2018).

Kurumsal istikrar Guttmann’ın (2004) bir aktivitenin espor olarak kabul edilebilmesi için öne sürdüğü ölçütlerden biridir. Esporun bir spor olarak tanınması, sadece bir gençlik ve eğlence aktivitesi olarak görülmemesi ve istikrar için merkezi kurallara ihtiyaç vardır (Jenny ve ark., 2016). Her ne kadar Thiel ve John (2018) esporun geçerli olan bir puan sistemi ve kurallara bağlı olduğunu ileri sürse de belirli kurallara sahip farklı türdeki esporlar (ör. birinci şahıs nişancı oyunları ve çok oyunculu savaş arenası oyunları) kurumsal istikrara ulaşmayı daha da zorlaştırmaktadır (Scholz, 2019). Birinci şahıs nişancı oyunları şiddet içerikleri nedeniyle sakıncalı görülmekte, çok oyunculu savaş arenası oyunları ise strateji oyunu görünümü altında oyuncu kişiliği ile gerçek yaşam kişiliği arasında çatışma çıkarma ve zamanla oyuncu kişiliğinin baskın hale gelerek bireyin gerçek yaşam algılarını bozma riskini taşıdığı düşünülmektedir.

Spor ve esporun organizasyonel yapıları tarih, teknoloji ve seyirciyle kurulan ilişkiler açısından önemli farklılıklar gösterir. Spor, köklü kurumsal yapılara sahiptir. Uluslararası Olimpiyat Komitesi (UOK) gibi küresel kuruluşlar, sporun düzenleyici çerçevesini belirler. Bu çerçeve, ulusal federasyonlar ve kulüpler aracılığıyla uygulanır (Summerley, 2020). Bu yapı, uzun süredir var olan geleneklere, fiziksel performansa ve evrensel rekabet standartlarına dayanır. Dijital bir olgu olan esporun tarihi henüz çok yenidir ve sporun tarihi kökenlerinden beslenmemiştir. Spor, tarihsel olarak fiziksel performans ve yarışma ile ilişkilendirilen bir kavramdır ve espor, bu tanıma uymaz böylece onun bir spor dalı olarak kabul edilmesi daha da zorlaşmış olur (Scholz, 2019).

Örgütsel bir bakış açısıyla temel sorunlardan biri de esporda kullanılan oyunların ayarlarının oyunları üreten şirketler tarafından yapılmasıdır ki bu, ilgili spor federasyonlarının (örneğin FIFA oyunu için Uluslararası Futbol Federasyonları Birliği) oyunun kurallarını belirlerken hiçbir seçme ve müdahale yetkisine sahip olmadığı anlamına gelir (Thiel ve John, 2018). Esporun UOK gibi mevcut spor organizasyonlarına entegrasyonu ile ilgili olarak 'Counter-Strike' gibi birinci şahıs nişancı oyunlarındaki şiddet tasvirleri, olimpiyat hareketinin ve felsefesinin rehber ilkeleriyle uyumsuz olduğu için özellikle sorunludur. 2024 Olimpiyatları'nda potansiyel bir etkinlik olarak düşünülen esporun temsili, video oyunlarının şiddet içerikleri gerekçe gösterilerek reddedilmiştir (Moosa, 2017). Ayrıca espor yayıncılarının yarışmalardan para kazanması, UOK'nin kâr amacı gütmeyen yapısıyla ters düşer. Esasen olimpiyat sporlarından elde edilen tüm gelirlerin organizasyonun temel amacına yani esporun kendisine akması gerekir. Eksik organizasyonel yapılar, esporun UOK tarafından bir spor olarak kabul edilmesinin önündeki önemli bir diğer engel olarak belirtilmiştir. Espor alanındaki farklı hareketleri birleştirecek, esporu küresel olarak temsil edebilecek, resmi ve özerk yapıda, uluslararası etki ve bağlayıcı nitelikte bir kurum veya kuruluş halen oluşturulamamıştır. Bu dağınık ve başı sonu belli olmayan yönetim yapısı özellikle sporun ana yönetim organı UOK'nin esporu olimpiyatlara dahil etmemesi için çok önemli bir gerekçe oluşturmaktadır (Eberhardt, 2017).

Küresel bağlamda yönetsel ve kurumsal amaçlar ve işleyiş açısından var olan eksiklik ve farklılıklar daha dar bir kapsam (ör. kulüpler) için de söz konusudur. Spor kulüpleri, görev dağılımını ve sorumlulukları netleştiren başkan, teknik direktör, baş antrenör, yardımcı antrenör, sağlık ekibi ve menajer gibi rolleri içeren belirgin bir hiyerarşik yapıya sahiptir. Espor takımlarında ise bu yapı esnektir; daha çok oyun içi lider, analist ve içerik üreticileri gibi roller göze çarpar (Garcia-Naveira ve ark., 2024). Sporda, gelecek açısından altyapı sistemlerine çok önem verilir; antrenmanlar fiziksel kondisyon, teknik gelişim ve takım çalışması üzerine odaklanır. Espor eğitiminde ise veri analitiği, refleks süresi ve oyun içi stratejiler ön plandadır. Oyuncular çoğu zaman kendi kendine öğrenir ya da topluluk temelli sistemlerde (ranked oyunlar, scrim'ler) gelişirler. Performans, dijital araçlar

ve oyun istatistikleriyle ölçülür (Dixon, 2022). Spor; bilet satışları, yayın hakları, sponsorluklar ve ürün satışlarıyla gelir elde ederken espor dijital yayınlar, reklamlar, sponsorluklar ve platformlar üzerindeki içerik üretimi (ör. Twitch, YouTube) yoluyla gelir sağlar (Yuan, 2024). Espor; sürdürülebilir gelir dağılımı ve yayıncı bağımlılığı gibi konularda spor kadar gelişmemiştir ve henüz istenilen düzeyde değildir (Peng ve ark., 2020).

Spor, toplumsal kimliklerin bir parçası hâline gelmiştir. Spor, ulusal ve yerel olarak takımlar ve taraftarlar arasında güçlü bağlar oluştururken topluluk etkileşimleri yüz yüze gerçekleşir. Halbuki espor ise çevrim içi topluluklar üzerine kuruludur, daha çok genç nesiller arasında yaygındır ve dijital etkileşim, hızlı içerik paylaşımı gibi özelliklerle göze çarpar (Dixon, 2022).

Espor, profesyonel oyuncular, takımlar, organizatörler ve sponsorlarla büyük bir ekonomik sektör haline gelmesine ve Dota 2 gibi milyonlarca dolar ödüllü turnuvalarla bilinmesine rağmen (Hamari ve ark., 2017) örgütlenme, organizasyon ve kurumsallık açısından sporla karşılaştırılmasının güncel durumda doğru ve gerçekçi olmayacağı, bu araştırma sonucunda varılan yargılardan biridir.

### Fiziksellik, Fiziksel Rekabet

Yalnızca yapısal uyum değil aynı zamanda ‘sanal’ bir ortamda gerçekleşen aktivitelerin sporun ‘gerçek’ dünyasıyla ne ölçüde uyduğu sorusu da ciddi bir şekilde tartışılmaktadır (Thiel ve John, 2018). Sanal-gerçek bağlamında ele alınan en önemli iki husus, fiziksellik ve rekabetin fiziksel olmamasıdır. Fiziksel aktiviteye dayanmıyor olması ve rekabetin fiziksel olarak gerçekleşmemesi esporun bir spor olarak değerlendirilmemesinin başlıca nedenleridir.

Espor bir spordur iddiasında bulunanlar, bu iddialarını bazı gerekçelere dayandırmışlardır. Öncelikle belirtmek gerekir ki esporcular kendilerini oyuncu değil profesyonel esporcu olarak adlandırırlar (Thiel ve John, 2018). Bunlar sıradan oyunculardan farklıdır çünkü onlar rekabet için oynar ve oyun oynamayı bir meslek olarak tanımlarlar (Ma ve ark., 2013). Eğlence ve rahatlama güdülerıyla bu oyunları oynayanlar, amatör veya sıradan oyunculardır (Vorderer ve ark., 2003). Sporda olduğu gibi esporun da fizikselliği gerektirdiği ve fiziksel becerileri geliştirdiği bazı araştırmalarla desteklenmeye çalışılmıştır. Elit esporcuların yüksek düzeyde dikkati sürdürebilmeleri ve zaman baskısı altında önemli kararlar alabilmeleri gerektiği ve bu durumun espor ve spor arasındaki en önemli benzerlik olduğu belirtilmiştir (Himmelstein ve ark., 2017; Polman ve ark., 2018). Espor müsabakalarında sistem, oyun, değerlendirme ve yayıncılık kurallarının spora benzeyebileceği ve profesyonel esporcuların antrenman, fiziksel ve zihinsel gereksinimler açısından sporcularla karşılaştırılabileceği vurgulanmıştır (Taylor, 2012).

Esporda başarılı bir performans için öncelikle oyun bilgisi, hızlı ve stratejik karar alma, olumlu tutum, odaklanma, dikkat, takım arkadaşları arasında doğru iletişim ve güvenin (Banyai ve ark., 2019) yanında özellikle el ve parmakların ince motor becerileri, el-göz koordinasyonu, zorluklarla başa çıkma ve dayanıklılığın başarı için son derece önemli olduğu belirtilmiştir (Taylor, 2012). Ayrıca hareket gerçekleştirildiğinde fiziksel-koordinatif yeteneklerle yakından bağlantılı olan oyuna özel algı ve tepki (reaksiyon) becerileri de gereklidir. Espor oyuncuları, profesyonel bir spor dalında olduğu gibi yıllarca süren eğitim ve antrenmanlarla bu becerileri geliştirmeye çalışırlar. Bu açıdan espor, spor gibi ciddi bir hazırlık süreci gerektirir (Hefner ve ark., 2016). Espor daha çok zihinsel strateji ve hızlı reflekslerle odaklanır (Seo, 2013), bu nedenle sporda olduğu gibi sistematik antrenmanlar, oyunun özelliği olan motor ve bilişsel yeteneklerin ve becerilerin geliştirilmesini sağlar. Espor müsabakalarında başarı açısından oyuna özel taktik bilgi, tıpkı spordaki gibi belirleyici bir unsurdur (Kane ve Spradley, 2017). Bu araştırmalara karşın esporda yeterli fiziksel aktivite düzeyinin ve fiziksel rekabetin olmadığı bu nedenle spor olarak kabul edilemeyeceği görüşüne sahip olanlar ezici bir çoğunluğu oluşturmuştur. Caspersen ve ark. (1985) tarafından yapılan, bilim camiasında yaygın olarak kullanılan ve bu çalışmanın yazıldığı tarih itibarıyla Google Akademik'te 18.472 kez alıntılanan makalede fiziksel aktivite *“iskelet kasları tarafından üretilen ve enerji harcamasıyla sonuçlanan herhangi bir bedensel hareket”* olarak tanımlanmıştır. Yani fiziksel aktivite, ‘iskelet kasları’ ve ‘enerji harcaması’ üzerine odaklanan mekanik bir eylemdir. U.S. Department of Health Human Services (1996) fiziksel aktiviteyi, *“iskelet kasının kasılmasıyla oluşan ve enerji harcamasını bazal seviyenin üzerine çıkararak önemli ölçüde artıran bedensel hareket”* olarak açıklayıp enerji harcamasının belli düzeye ulaşmasının gerekli olduğunu vurgulamıştır. U.S. National Institutes of Health (1995) ise *“iskelet kasları tarafından üretilen, enerji harcaması gerektiren ve sağlıkla ilgili faydalar sağlayan bedensel hareket”* tanımıyla fiziksel aktivitenin sağlıkla ilgili fayda sağlaması gerektiğini de ilave etmiştir.

Tanımlara göre temeli fiziksel aktivite olan spor esasen oyuncuların fiziksel performanslarını sergiledikleri aktiviteler olmasına ve fiziksel katılım ve güç gerektirmesine (Seo, 2013) rağmen espor müsabakalarında bunlara ihtiyaç duyulmaz ve espor müsabakalarında bedenın böyle bir fiziksel katılımı söz konusu değildir (Jenny ve ark., 2016). UOK Başkanı Thomas Bach, fiziksel aktivite unsurlarından yoksun olması nedeniyle UOK'nin esporun gerçekten bir spor olup olmadığından emin olmadığını beyan etmiştir (Eberhardt, 2017). Esporun profesyonel bir spor olarak sınıflandırılması için Guttmann'ın (2004) öne sürdüğü ilk ölçüt fiziksel performans ve oyuncunun vücudunun bir bütün olarak ne ölçüde becerikli ve stratejik bir şekilde kullanıldığıyla ilgilidir. Espor, bilgisayar veya konsol başında yapılan bir aktivite olarak tanımlanan ve arzu edilen fizikselliğe ulaşamaz. Ayrıca, spor, fiziksel yorgunluğu da içeren bir stresi içerirken espor zihinsel odaklanma ve strateji gerektiren bir stres türünü barındırır (Hamari ve ark., 2017).

Esporda oyun süresi boyunca önde olan sporcu veya takım birkaç kez değişebildiğinden sonucu tahmin etmenin daha zor olduğu, spor müsabakasında bir takım toplam sürenin üçte ikisinde öndeyken esporda bu oranın üçte bir olduğu ve bu nedenle rekabetin zaman zaman spordan fazla olduğu ileri sürülmüştür (Campbell et al. 2021). Ancak üzerinde mutabık olunamayan husus esporda rekabetin olup olmadığı veya düzeyi değildir. Zaten müsabaka şeklinde oynanan tüm oyunlarda rekabetin kendiliğinden gerçekleşmesi doğaldır. Asıl sorun, rekabetin gerçekleştiği ortam ve biçimidir. Tanımı gereği espor müsabakaları sanal alanlarda gerçekleşir; rekabetçi eylemler oyuncular tarafından kontrol edilen avatarlar tarafından temsil edilir. Oyun konsolunun çalışması sırasında hareketin gerçekleştirilmesi ile sanal olarak aracılık edilen hareketler ayrılmaz bir şekilde birbirine bağlıdır (Borggreffe, 2018). Dolayısıyla oyuncunun fiziksel hareketi (Mouse veya klavye kullanma) ve gerçek rekabetçi eylem farklı dünyalarda; analog ve sanal dünyada gerçekleşir. Bu durum sporun gerçek yüz yüze iletişim ve fiziksel etkileşim yaratma gücünü ortadan kaldırır (Seo, 2013). Bu nedenle bilgisayar oyunları bağlamında, ‘rekabet (müsabaka)’, sporun gerçek fiziksel rekabetiyle eş değer olamaz. Llorens (2017), bilgisayar oyunlarındaki rekabet hakkında önemli bir noktaya değinmiştir: “... tüm video oyunları espor uygulaması içinde yer almaz. Örneğin World of Warcraft ya da Diablo, son derece popüler, rekabetçi ve çevrimiçi video oyunlarıdır. Ancak bu oyunlar temelde bireysel etkileşim yoluyla gerçekleşen rekabet üzerine kurulmamıştır; daha çok bir ‘profil geliştirme’ egzersizi niteliğindedir. ... Bu nedenle, bir spor dalı için gerekli olan sonuca odaklı rekabet unsurunun karşılanmadığı ileri sürülebilir.”

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma kapsamında yapılan kavramsal analiz sonuçlarının, literatürde yer alan kaynaklarla birlikte tartışılıp değerlendirilmesi neticesinde spor ve espor arasındaki benzer ve ayrışan yönler Tablo 6’da özetlenmiştir.

**Tablo 6.** Literatüre göre spor ve esporun farklı ve ortak özellikleri

|                    | SPOR                                 | ESPOR                                |
|--------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Fiziksel Uygunluk  | ✓                                    | ✓                                    |
| Rekabet            | ✓                                    | ✓                                    |
| Fiziksel rekabet   | ✓                                    | ✓                                    |
| Antrenman/Hazırlık | Temel ve spora özel antrenman        | Oyun oynama                          |
| Ekipman            | Spora dalına özel kıyafet ve malzeme | Bilgisayar, konsol, klavye vb.       |
| Teknik Beceri      | Çok önemli, spora özel beceri        | Çok önemli ekipman kullanım becerisi |
| Taktik             | Spora dalına özel                    | Oyuna özel                           |
| Zihinsel Beceri    | ✓                                    | ✓                                    |

|                   |                          |                                 |
|-------------------|--------------------------|---------------------------------|
| Psikolojik Beceri | ✓                        | ✓                               |
| Oyun Ortamı       | Saha, salon, pist vb.    | Dijital                         |
| Turnuvalar        | ✓                        | ✓                               |
| Takım Oyunu       | ✓                        | ✓                               |
| Bireysel Oyun     | Çok yaygın               | Yaygın değil                    |
| İzleyici kitlesi  | Yaygın, tüm yaş grupları | Sınırlı, belirli yaş grupları   |
| Tarih             | Antik Dönem'e dayanır    | 2000'li yılların başına dayanır |

Bu araştırmanın en somut sonucu ve yargısı, esporun bir spor dalı olmadığı ama her açıdan bir oyun türü olduğudur. Ortaya çıkışından itibaren dijital oyun, bilgisayar oyunu, video oyunu vb. olarak adlandırılan aktivitelerin yakın zamanlarda espor olarak anılmaya başlanması, yeni bir spor türü olarak lanse edilmeye çalışılması, dijital ortamda oynanan bir oyun türüne spor kimliği kazandırma arayışından kaynaklanmış gibi gözükmemektedir. Mevcut literatüre göre bunun en bariz ve temel nedenleri, bu tür oyunların çoğu amatör ve azınlığı profesyonel çok sayıda oyuncusunun olması, dijital oyun organizasyonlarının (turnuva) çok sayıda insan tarafından seyirci olarak takip edilmesi ve çalışma boyunca izah edilen kavramsal ve yönetsel eksikliklerine rağmen spor olarak adlandırılan dijital oyun sektörünün, ticari anlamda büyük bir endüstri haline gelmiş olmasıdır. Ancak sporun tarihi, kavramsal içeriği, küresel yönetim yapısı, yaygınlığı, bireysel ve toplumsal nüfuz etme potansiyeli vb. göz önünde bulundurularak samimi ve gerçekçi bir karşılaştırma yapıldığında, dijital oyunların mantık ve duygu çerçevesinde spor türü olarak kabulü, bir ütopyanın önüne geçemeyecek gibi gözükmemektedir.

#### Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre öneriler şu şekildedir:

- Esporun bir spor dalı, esporcunun da bir sporcu olmadığına dair getirilen en önemli gerekçe fiziksellik olduğuna göre, esporla profesyonel düzeyde ilgilenenlerin sporda olduğu gibi spor antrenmanı ilkelerine uygun olarak düzenli antrenmana katılımları, bu eleştirilerin yoğunluğunu azaltabilir.
- Esporun spor olarak görülmemesi gerektiğine dair görüşün dayandığı önemli hususlardan biri kurumsal yapı ve organizasyon kapsamındaki yetersizliktir. Espora ait uluslararası ve ulusal espor kurumlarının ciddi ve yaygın biçimde yapılandırılması, en azından kavrama ilişkin olmayan eleştirilerin ortadan kalmasını sağlayabilir.
- Yapılacak çalışmalarda sanal oyun dünyasındaki rekabetin oyunculara da 'gerçek' görünüp görünmediği veya sanal rekabetin gerçek yaşama ne kadar aktarabildiği ve gerçek yaşam becerilerine etkileri araştırılabilir. Örneğin sanal futbol veya basketbol oynayanlar, gerçek yaşamda bu spora yönelirler mi? Sanal oyunda serbest atış çalışmaları basketbolda serbest atış tekniğini

geliştirmeye ve isabet yüzdesini artırmaya fayda sağlar mı? Sanal ve gerçek arasında kurulabilecek somut ilişkiler, esporun bir spor dalı olarak kabulüne gerekçe oluşturabilir mi?

- Bu çalışmada esporun bir spor dalı olarak kabul edilebilirliği ele alınmış ve olumsuz bir yargıya varılmıştır. Halen bir spor dalı olduğu tartışmalı olmasına rağmen kabul görmüş spor dalları da (satranç, bowling, dart, bocce, avcılık, araba, motosiklet ve at yarışları vb.) benzer biçimde ele alınabilir.
- Bu çalışmada değinilmemiş olmasına rağmen spor ve espor, olumlu ve olumsuz fizyolojik, zihinsel, sosyal, psikolojik çıktıları açısından da karşılaştırılabilir.

### Çıkar Çatışması Beyanı

Makalenin yazarları arasında, çalışma kapsamında herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışmanın Tasarlanması (Design of Study): GT (%50), AT (%50)

Veri Toplanması (Data Acquisition): GT (%50), AT (%50)

Veri Analizi (Data Analysis): GT (%50), AT (%50)

Makalenin Yazımı (Writing Up): GT (%50), AT (%50)

Makale Gönderimi ve Revizyonu (Submission and Revision): GT (%50), AT (%50)

### KAYNAKLAR

- Adamus, T. (2012). Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framework for a new research field. In J. Fromme & A. Unger (Eds.), *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies* (pp. 477-490). Dordrecht: Springer Netherlands.
- Australian Sports Commission. (2025, April 30). *What is sport?* Clearinghouse for Sport. <https://www.clearinghouseforsport.gov.au/kb/what-is-sport>
- Banyai, F., Griffiths, M. D., Kiraly, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351-365. doi: 10.1007/s10899-018-9763-1
- Borggreve, C. (2018). Esport gehort nicht unter das dach des organisierten sports [eSport does not belong under the umbrella of organised sport]. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 48(3), 447-450. doi: 10.1007/s12662-018-0532-1
- Bouchet P., & Sobry, C. (2005) *Management et marketing du sport: du local au global. Sport et sciences sociales. [Sports Management and Marketing: From Local to Global. Sport and Social Sciences]*. Paris: Presses Universitaires Septentrion DOI : 10.4000/books.septentrion.117573
- Busch, T., Boudreau, K., & Consalvo, M. (2015). Toxic gamer culture, corporate regulation, and standards of behavior among players of online games. In S. Conway & J. DeWinter (Eds.), *Video Game Policy* (pp. 176-190). DOI:10.4324/9781315748825-13
- Cambridge University Press. (2025, March 11). *Sport*. In Cambridge English Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sport>

- Campbell, W., Goss, A., Trottier, K., & Claypool, M. (2021). Sports versus esports-a comparison of industry size, viewer friendliness, and game competitiveness. In D. Y. Jin (Ed.), *Global esports: Transformation of cultural perceptions of competitive gaming* (pp. 1-12). London: Bloomsbury Academic.
- Caspersen, C. J., Powell, K. E., & Christenson, G. M. (1985). Physical activity, exercise, and physical fitness: definitions and distinctions for health-related research. *Public Health Report*, 100(2), 126-131. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC1424733/>
- Chaffee, J. (1994). *Thinking critically*. Boston: Houghton Mifflin.
- Clavio, G. (2017, May 31). *Are esports the next major league sport?* The conversation. <https://theconversation.com/are-esports-the-next-major-league-sport-74008>.
- Coakley, J., & Dunning, E. (2000). *The handbook of sports studies*. London: SAGE Publications.
- Çokluk-Bökeoğlu, Ö., & Yılmaz, K. (2005). The relationship between attitudes of university students towards critical thinking and research anxieties. *Educational Administration: Theory and Practice*, 11(4), 47-67.
- Council of Europe (1992). *European sports charter. An innovative reference text for the development of sports policy in Europe*. <https://www.coe.int/en/web/sport/the-european-sports-charter>
- Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., ... et al (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21(1), 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002>
- de Zoeten, M., & Könecke, T. (2024). Esports, video gaming and their fuzziness: a conceptualization and categorization. *Sport, Business and Management*, 14(1), 99-116. <https://doi.org/10.1108/SBM-10-2022-0097>
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: Minton, Balch & Company.
- Dixon, P. (2022). *Esports as entertainment: A comparison to traditional sports*. [Senior Theses, Princeton University].
- Dreher, C. (2005). *Staatsziele im bundesstaat am beispiel des sports [State goals in the federal state using the example of sports]*. Göttingen: Cuvillier Verlag.
- Dunning, E. (1986). Sport as a social phenomenon. In J. Coakley & E. Dunning (Eds.), *Sport in society: Issues and controversies* (pp. 45-66). McGraw-Hill.
- Dura, C. (2005). *Düşünme, araştırma ve yazma yöntemleri: ekonomiden ve diğer bilimlerden örneklerle*. Bursa: Ekin Kitapevi.
- Eberhardt, H. (2017). IOC-Chef Bach: eSport=Sport? 21. <https://www.sponsors.de/ioc-chef-bach-esport-sport>
- Entertainment Software Association. (2017). *Essential facts about the computer and video game industry*. 07.02.2025. [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017\\_Final\\_Digital.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_Final_Digital.pdf).
- Faust, K., Meyer, J., & Griffiths, M. D. (2013). Competitive and professional gaming: Discussing potential benefits of scientific study. *International Journal of Cyber Behavior Psychology and Learning*, 3(1), 67-77. DOI: 10.4018/ijcbpl.2013010106
- Frenzel, M. (2005). *Politik für Darmstadt, Peter Benz and seine Zeit* 86. Justus-von-Liebig-Verlag
- Gisbert-Pérez, J., García-Naveira, A., Martí-Vilar, M., & Acebes-Sánchez, J. (2024). Key structure and processes in esports teams: a systematic review. *Current Psychology*, 43(23), 20355-20374. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-05858-0>
- Graham, B. A. (2017, April 18). Esports to be a medal event at 2022 Asian Games. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>.
- Griffiths, M. (2017). The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming and eSports. *Casino & Gaming International*, 28, 59-63. <https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/30079>
- Guttman, A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sports*. Columbia University Press. <https://www.jstor.org/stable/10.7312/gutt13340>
- Ha, N. (2020). *Electronic sports and traditional sports: a comparative analysis*. [Master's thesis, Oulu University]. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:oulu-202006182523>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2017, 6-9 January). *Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification* [Conference presentation]. HICSS 2014, Waikoloa, HI, United States. DOI: <https://www.computer.org/csdl/proceedings/hicss/2014/12OmNyYm2wy>
- Hamilton, W., Kerne, A., & Robbins, T. (2012, 7-10 October). *High-performance pen+touch modality interactions: a real-time strategy game eSports context* [Conference presentation]. ACM 2012, Cambridge, Massachusetts, United States. <https://doi.org/10.1145/2380116.238015>
- Hargreaves, J. (1986) *Sport, power, and culture: A social and historical analysis of popular sports in Britain*. Cambridge: Polity Press.
- Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32(2), 195-207. <https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>

- International e-Sports Federation. (2017). *Member nations*. 26.02.2025. <http://www.ie-sf.org/about/#member-nations>.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of "sport." *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Jin, D. Y. (2010). *Korea's online gaming empire*. Cambridge: MIT Press.
- Johri, A. (2020). Cashing in on the esports phenomenon: Increasing awareness on ethical issues and governance challenges. *Journal of Sport, Law, Policy Governance*, 2(1), 41-60.
- Kane, D., & Spradley, B. D. (2017). Recognizing ESports as a Sport. *The Sport Journal*, 19(5), 1-9. <https://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>
- Karhulahti, V. M. (2016, August 1-6). *Prank, troll, gross and gore: Performance issues in esport live-streaming* [Conference presentation]. DIGRA/FDG 2016, <http://www.digra-old-site.local/digital-library/forums/13-digra-fdg2106/>
- Kökdemir, D. (2004). Eleştirel düşünme: Kapsamı ve eğitimi. *Popüler Bilim*, 12(130), 42-45.
- Llorens, M. R (2017). eSport gaming: The rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464-476. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
- Lüschen, G. (1980). Sociology of Sport: Development, Present State, and Prospects. *Annual Review of Sociology*, 6, 315-347. <http://www.jstor.org/stable/2946011>
- Ma, H., Wu, Y., & Wu, X. (2013). Research on essential difference of e-sport and online game. In W. Du (Ed.), *Informatics and management science V. lecture notes in electrical engineering* (pp. 615-621). London: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-1-4471-4796-1\\_79](https://doi.org/10.1007/978-1-4471-4796-1_79)
- Maguire, J. A., Guttman, A., Rowe, D. C., & Luebering, J. (2025, April 1). *Sports*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/sports/sports>
- Market Research Reports. (2025, January 30). *Esports market size, share, and trends 2025 to 2034*. <https://www.precedenceresearch.com/esports-market>
- Martinelli, J. (2018). The Challenges of implementing a governing body for regulating esports. *The University of Miami International and Comparative Law Review*, 26, 499-524. <https://repository.law.miami.edu/umiclr/vol26/iss2/8>
- Matveev, L. P. (2005). *The general theory of sport and its applied aspects. 4th Correction and add*. Lan: SPb Publishing House.
- Max, B. (2018, September 24). *What is a sport?* <https://globalsportmatters.com/business/2018/09/24/what-is-a-sport/>
- McFee, G. (2004). *Sport, rules and values: Philosophical investigations into the nature of sport (1st ed.)*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203299876>
- Merriam-Webster. (2025, May 1). *Joint venture*. <https://www.merriam-webster.com/legal/joint%20venture>
- Moosa, T. (2017, August 11). *ESports are real Sports. It's Time for the Olympic Video Games*. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2017/aug/11/esportsolympicvideogamesiocgaming>.
- Naria, O. (2008). *Géographie desporála Reunion. Cultures sporditions and theoristoires. [Geography of Sport in Reunion. Sports Cultures and Theories]*. Paris: L'Harmattan. <http://digital.casalini.it/9782296192775>
- National Institutes of Health (1995). Physical activity and cardiovascular health. NIH Consensus Development Panel on Physical Activity and Cardiovascular Health. *JAMA*, 1996, 276(3), 241-246. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/8667571/>
- NewZoo. (2020). *Global esports market report 2020*. 01.01.2025. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-lightversion/>
- Office of Sport. (2021). *Definition of key terms*. 13.03.2025. <https://www.sport.nsw.gov.au/sites/default/files/2021-04/office-of-sport-definition-of-key-terms.pdf>
- Owen, K. B., Foley, B. C., Wilhite, K., Booker, B., Lonsdale, C., & Reece, L. J. (2022). Sport participation and academic performance in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 54(2), 299-306. <https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000002786>
- Parry, J. (2019). E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Parry, J. (2022). On the definition of sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 17(2), 1-9. <https://doi.org/10.1080/17511321.2022.2077814>
- Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology* 13(1), 319-52. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2020.1723122>
- Peng, Q., Dickson, G., Scelles, N., & Grix, J. (2020). Esports governance: Exploring stakeholder dynamics. *Sustainability*, 12(19), 8270. <https://doi.org/10.3390/su12198270>
- Polley, M. S. (1998). *Moving the Goalposts: A History of Sport in Society since 1945*. Londra: Routledge.
- Purewal, J., & Davies, I. (2016). The esports explosion: Legal challenges and opportunities. *Landslide*, 9, 24.

- Raedeke, T. D., & Smith, A. L. (2001). Development and preliminary validation of an athlete burnout measure. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 23(4), 281-306. <https://doi.org/10.1123/jsep.23.4.281>
- Rapaport, D. (2017). *What to expect from the booming eSports industry in 2017*. <https://www.si.com/tech-media/2017/02/09/esports-industry-expectations-billion-dollar/open> in a new window
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: a literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50. doi: 10.1177/1555412019840892.
- Scholz, T. M. (2019). *Esports is business: Management in the world of competitive gaming*. Palgrave Pivot Cham. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1>
- Schubert, M., Drachen, A., & Mahlmann, T. (2016, March 11-12). *Esports analytics through encounter detection*. [Conference presentation]. MIT 2016 Sloan Sports Analytics Conference, Boston, Massachusetts, USA. <http://www.sloansportsconference.com/?p=17536>
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13-14), 1542-1560. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>
- Shilling, C. (1991). Educating the body: Physical capital and the production of social inequalities. *Sociology*, 25(4), 653-672. <https://doi.org/10.1177/0038038591025004006>
- Siwek, E. S. (2017). *Video games in the 21st century*. <https://www.theesa.com/wpcontent/uploads/2019/03/2017-EIR-National-Report.pdf>
- Summerley, R. (2020). The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and e-sports. *SAGE Open*, 10(1), 215824402090272. <https://doi.org/10.1177/215824402090272>
- Terret, T. L. (2006). Le genre dans l'histoire du sport. [Gender in the history of sport]. *Clio*, 23, 209-238. <https://doi.org/10.4000/clio.1906>
- Thiel, A., & John, J. M. (2018). Is eSport 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>
- Tiedemann, C. (2021, May 20). "Sport"-a suggested definition. <https://sport-geschichte.de/tiedemann/documents/sportdefinitionEnglish.html>
- U. S. Department of Health and Human Services (1996). *Physical activity and health: A report of the Surgeon General*. <https://stacks.cdc.gov/view/cdc/11223>
- UNESCO. (2015). *International charter of physical education, physical activity and sport*. <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/international-charter-physical-education-physical-activity-and-sport>
- United Nations. (2003). *Sport for development and peace*. <https://archives.un.org/fr/content/sport-development-and-peace>
- United Nations. (2025). *International Day of Sport for development and peace 2025-IDSDP*. 09.03.2025. <https://social.desa.un.org/issues/sport-for-development-and-peace/events/2025>
- van Ditmarsch, J. (2013). *Video games as a spectator sport: How electronic sports transforms spectatorship*. [Master's thesis, Utrecht University].
- Vealey, R. S. (1994). Knowledge development and implementation in sport psychology: a review of the sport psychologist, 1987-1992. *The Sport Psychologist*, 8(4), 331-348. <https://doi.org/10.1123/tsp.8.4.331>
- Vorderer, P., Hartmann, T., & Klimmt, C. (2003, September 30-October 3). *Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition*. [Conference presentation]. ICEC 2003 Pittsburgh, Pennsylvania, United States. <https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.5555/958720>
- Wagner, M. G. (2006, June 26-29). *On the Scientific Relevance of eSports*. In *International conference on internet computing* [Conference presentation]. ICOMP 2006 Las Vegas, Nevada, United States, <https://researchr.org/publication/ic%3A2006>
- Webb, K. (2019). *Professional gamers like ninja use this music game to practice their aim and improve their mouse skills-here's how you can play for free*. 18.03.2025. <https://www.businessinsider.com/osu-game-pro-gamers-practice-aim-improve-mouse-skills-esports-2019-8>
- Weinberg, R., & Gould, D. (2023). *Foundations of sport and exercise psychology* (8th ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Weiss, M. R., & Wiese-Bjornstal, D. M. (2009). Promoting positive youth development through physical activity. *President's Council on Physical Fitness and Sports Research Digest Series*, 10(3), 1-8.
- Whalen, S. J. (2013). *Cyberathletes' lived experience of video game tournaments*. [Doctoral thesis, University of Tennessee].
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we "do sport" with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374. <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>
- Yuan, S. (2024). The ecosystem of eSports and traditional sports: A comparative analysis. *Asian Journal of Sport History & Culture*, 3(3), 266-288. <https://doi.org/10.1080/27690148.2024.2380307>