

**Yayın Geliş Tarihi:** 28.03.2019  
**Yayına Kabul Tarihi:** 26.08.2019  
**Online Yayın Tarihi:** 26.03.2020  
<http://dx.doi.org/10.16953/deusosbil.546080>

Dokuz Eylül Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi  
Cilt: 22, Sayı: 1, Yıl: 2020, Sayfa: 283-301  
ISSN: 1302-3284 E-ISSN: 1308-0911

*Derleme Makalesi*

## **ELEKTRONİK SPORLAR: REKREASYONEL ETKİNLİK PERSPEKTİFTEN DEĞERLENDİRİLMESİ**

Özgür YAYLA\*  
Yiğit GÜVEN\*\*

### **Öz**

21. yüzyılın gelişen teknolojileri ile birlikte insanların rekreasyon alışkanlıklarının da değişmeye başladığı görülmektedir. Elektronik spor kavramı, teknolojik gelişmelerin beraberinde insanların sıklıkla tercih ettiği bir aktivite alanı olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, araştırmanın amacı 2010'lu yıllarla beraber tercih edilen elektronik spor faaliyetlerinin bireyler üzerinde oluşturduğu faydaları göz önünde bulundurarak, bu faaliyetleri rekreasyon aktivitesi perspektifinde incelemektir. E-spor literatürde 2005'den bu yana oldukça fazla çalışılan konulardan biri haline gelmiş ve elektronik sporlara yönelik farklı bakış açıları geliştirilmiştir. Öyle ki; elektronik sporların faydalarını savunan birçok çalışma olduğu gibi, bu tür elektronik oyunları spor kapsamında değerlendirilmesinin yanlış olduğunu savunan çalışmalar da mevcuttur. Araştırmada ikincil veriler kullanılarak kapsamlı bir literatür taraması yapılmıştır. Literatürde elde edilen sonuçlar derinlemesine incelenmiş ve e-spor uygulamalarına yönelik farklı bakış açıları değerlendirilmiştir. Araştırma kapsamında, öncelikle e-spor kavramının ne olduğu ifade edilmiş, literatürde elektronik sporlarla ilişkilendirilmiş çalışmalar ortaya çıkartılmış, daha sonra e-spor kavramı rekreasyonel bir bakış açısıyla değerlendirilerek e-spor faaliyetlerinin rekreasyonun fayda teorisini desteklediği sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Rekreasyon, Etkinlik, Elektronik Spor, Elektronik Sporların Faydaları, Fayda Teorisi.

---

*Bu makale için önerilen kaynak gösterimi (APA 6. Sürüm):*

Yayla, Ö. & Güven, Y. (2020). Elektronik sporlar: Rekreasyonel etkinlik perspektiften değerlendirilmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22 (1), 283-301.

\* Dr. Öğr. Üyesi, Akdeniz Üniversitesi, Manavgat Turizm Fakültesi, Rekreasyon Yönetimi Bölümü, ORCID: 0000-0001-7124-9311, [ozguryayla@akdeniz.edu.tr](mailto:ozguryayla@akdeniz.edu.tr)

\*\*Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı, ORCID: 0000-0002-9559-7158 [ygtguven@gmail.com](mailto:ygtguven@gmail.com)

## ELECTRONIC SPORTS: AN EVALUATION FROM RECREATIONAL ACTIVITY PERSPECTIVE

### Abstract

*It is obviously seen that along with the developing technologies of the 21st century, people's recreation habits started to change. Electronic sports concept is considered as an activity area which people prefer frequently with technological developments. The aim of this study is to examine these activities in the recreation perspective by taking into consideration the effects of the recent electronic sports activities on the individuals. E-sports has become one of the issues has been working in literature in recent years and different aspects of electronic sports have been developed. Consequently, there are many studies advocating the benefits of electronic sports, on the other hand, there are also studies argue that it is wrong to evaluate such electronic games in the scope of sports. A comprehensive literature review was performed by using secondary data. The results obtained in the literature were examined in depth and different perspectives on e-sports applications were evaluated. Within the scope of the research, first of all, e-sports concept is stated and the studies related to electronic sports have been revealed in the literature, then, the concept of e-sport is evaluated from a recreational perspective and it has been concluded that e-sports activities support the utility theory of recreation.*

**Keywords:** Recreation, Activity, Electronic Sports, Benefits of Electronic Sports, Utility Theory.

### GİRİŞ

Rekreasyon, 21.yüzyıl dünyasında insanlar için bir ihtiyaç konumundadır (Kılbaş, 2010). İnsanlar yaşamlarında gergin ve stresli ortamlardan uzaklaşabilmek, rahatlayabilmek, sağlıklı kalabilmek ve dinlenebilmek için rekreasyon aktivitelerine ihtiyaç duymaktadırlar (Karaküçük, 2008). Özellikle kentlerde yaşayan ve günlük temposu kırsalda yaşayan insanlara göre daha tekdüze olan bireyler için rekreasyon kavramı olmazsa olmaz bir noktaya gelmiştir. Evden işe, işten eve geçen ve buna ek olarak geçim sıkıntısından dolayı ek iş yapmaya mecbur olan bireyler için boş zamanların verimli şekilde değerlendirilmesi oldukça önemlidir. Boş zamanların verimli şekilde değerlendirilmesi, bireylerin yaşamlarını olumlu yönde etkilemekte ve bireyin iş yaşamına da pozitif yönde katkı sağlamaktadır (Karaküçük, 2001).

Bireyler rekreasyonun faydalarından yararlanmak adına çeşitli aktivitelere katılmaktadırlar. Bu aktiviteler incelendiğinde; doğada gerçekleştirilen aktiviteler (doğada fotoğraf çekmek, bisiklete binmek, kamp yapmak, trekking, doğa aktiviteleri, dağ tırmanışı, kaya tırmanışı vb.), gönüllü yapılan aktiviteler (yaşlı ve bakıma muhtaç insanlara yardım, çevre temizliği, fidan dikmek, okul boyama vb.), yakın çevre ile yapılan aktiviteler (arkadaşlar ve aile ile birlikte zaman geçirmek, pikniğe gitmek, TV izlemek, gazete okumak, vb.), seyahat aktiviteleri (yürüyüş ve gezinmek, motorla gezinmek ve seyahat etmek, yurtiçi ve yurt dışı turistik geziler, tatiller, vb.), entelektüel aktiviteler (kitap okumak, müzik dinlemek, film izlemek,

dergi ve güncel haber okumak, vb.), sanatsal ve kültürel aktiviteler (sergi, müze vs. gezmek, sinemaya gitmek, konsere gitmek, tiyatroya gitmek, festivallere katılmak, diğer sanatsal etkinlikler, vb.), diğer bireysel yapılan aktiviteler (çeşitli etkinlikler planlamak, hayvanlarla ilgilenmek, alışveriş yapmak), hobi faaliyetleri (el işi, örgü, maket vb.), çeşitli spor aktiviteleri, vb.) gibi pek çok değişik aktivite türünü içermektedir (Güven, 2018; Kılbaş, 2010; Ardahan vd. 2017; Gül, 2014; Tekin, vd. 2017). Ancak 21. yüzyılda teknolojilerin gelişmesiyle birlikte bireyler için farklı aktivite çeşitleri ortaya çıkmaktadır. Elektronik spor kavramı (e-spor) da 21.yüzyıldaki gelişen teknolojilerle birlikte ortaya çıkan bir aktivite türü olarak değerlendirilmektedir (Hamari & Sjöblom, 2016).

E-spor kavramı gelişen teknolojilerle birlikte 2010'lu yıllarda insanların hayatında sıkça yer alan bir aktivite konumundadır (Hamari & Sjöblom, 2016). Bilgisayar tabanlı oyun sistemlerinin global şekilde rekabetçi bir arenada oynanabilmesi, e-spor'un popülerlik kazanmasında oldukça etkili bir faktör olmuştur. Bilgisayar tabanlı oyun sistemlerinin teknolojinin gelişmesiyle birlikte kişisel bilgisayarlarda ve akıllı telefonlarda rahatlıkla ulaşılabilir bir konuma gelmesi de, e-spor'un büyüyen bu popülerliğine önemli bir katkı sağlamıştır.

Bireyler arasında popüler bir aktivite olan e-spor, bilgisayar tabanlı oyun sistemlerinin daha gelişmesiyle bir sektör haline gelerek uluslararası alanda kendisine bir yer edinmiştir. Büyük turnuva organizasyonları, internet aracılığı ile yapılan yayınlar, üniversitelerin e-spor'u profesyonel olarak yapan bireylere sağladığı burs imkanları, oluşturulan e-spor federasyonları ve Asya olimpiyat oyunlarında yer alabilecek seviyeye gelmesinin ardından elektronik sporlar çağın popüler aktiviteleri arasında yer almaktadır. Bu konumuyla, bireyler artık e-spor olgusunu çalışma zamanlarının dışında bir rekreasyon faaliyeti olarak görebilmektedir. Kolay ulaşılabilirliği, etki alanı ve içerisinde yer alan bireye sağladığı faydalarıyla e-spor teknoloji çağının popüler rekreasyon aktivitesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu araştırmada e-spor aktivitesini rekreasyon bakışıyla değerlendirerek söz konusu aktivitenin bireye sağladığı faydalar üzerinden rekreasyon bakışıyla değerlendirilmeye çalışılmıştır. Buradan yola çıkarak öncelikle e-spor kavramı tanımlanmış, literatürde yapılan çalışmalar incelenmiş, daha sonra e-sporun rekreasyon bakışıyla bireye sağladığı faydalar tespit edilerek rekreasyonun fayda teorisi kapsamında e-sporların bir rekreasyon aktivitesi olup olmadığı değerlendirilmiştir.

## **ELEKTRONİK SPOR KAVRAMI VE YAPILAN ÇALIŞMALAR**

Teknolojik gelişmelerin insanlığın karşısına çıkarttığı e-spor kavramı, profesyonel sporcular, takımlar, uniformalar, antrenörler, yöneticiler, temsilciler, ligler, yarışmalar, etkinlikler, ciolar, oyuncu transfer ücretleri, yorumcular ve üniversite bursları gibi pek çok şeyi içeren kapsamlı ve çok disiplinli bir kavramdır

(Jenny, vd. 2017; Li, 2016; Segal, 2014). Buna bağlı olarak tanımlanması da bir o kadar zordur. Ancak literatürde yer alan tanımlamalara bakıldığında, Wagner (2006) e-spor'u "insanların bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımında zihinsel veya fiziksel yetenekler geliştirdikleri ve eğittikleri bir spor aktivite alanı" olarak tanımlamıştır. Sjöblom ve Hamari, (2017) ise e-spor'u "beceri ve profesyonelleşme açısından video oyununun en üst seviyesi" olarak tanımlanmaktadır.

Wagner (2006) tanımının içerisinde de yer aldığı gibi, e-spor için bilgi ve iletişim teknolojileri oldukça önemlidir. Fakat bunlar e-spor'un gelişimini tümüyle açıklayamamaktadır. Bunlara ek olarak e-spor'un mahiyetini açıklayan birçok özelliği bulunmaktadır (Jenney, vd. 2017):

1. Bir oyun olması: Oyun tüm e-sporlar için bir temel oluşturmaktadır. Elektronik sporlarda geleneksel sporlar gibi oyun içermektedir. Bir diğer ifadeyle, eğlenmek için yapılan gönüllü, içsel olarak motive edilmiş aktiviteyi içerir. Elektronik spor katılımcıları eğlenmek için video oyunlarını gönüllü şekilde tercih etmektedirler.

2. Organizasyon Olması: Sporlar belirli kurallara bağlı, hedefe yönelik tüm faaliyetler bütünüdür. Diğer tüm sporlar gibi e-sporlar da belirli kurallara ve hedeflere odaklanan aktivitelerdir. Elektronik sporlar kendi içerisinde kuralları, denetimleri ve düzenli organizasyonları içermektedir. Elektronik sporlar ayrıntılı kurallar, yönetmelikler, turnuva kuralları, elemeler, doping kontrolleri gibi belirlenen oyuna göre kapsamlı bir denetim gerektirmektedir. Organizasyon kuralları dışında yine her oyunun kendine özgü kuralları da bulunmaktadır. Her oyuncu ve takım bu kuralların dışına çıkmadan birbirleriyle rekabet etmektedir.

3. Rekabetçi olması: Tüm sporlar bir yarışma içerir. Kazananları ve kaybedenleri olan bir aktivitedir. Elektronik sporların da doğası ve çıkış noktası rekabeti içermesi ve bilgi ve iletişim sistemleriyle bunu global çapta gerçekleştirmeye imkan vermesiyle eşsiz bir özelliğe sahiptir. Wagner e-spor'un içerisinde kazanabilmenin tek yolunun rakip takımın stratejilerine karşı stratejiler oluşturmak ve bu stratejileri profesyonel şekilde uygulamak olduğunu ifade etmiştir.

4. Yetenek Gerektirmesi: Sporun temel özelliklerinden biri de her branşın kendine özgü yetenekleri içermesidir. Her branşın yetenek kapsamı farklıdır. Elektronik sporlar da kendine özgü bir yetenek kapsamı içermektedir. Hızlı refleksler, iyi el becerisi gibi el ve göz koordinasyonunun en üst seviyede olmasını içerir. Bunun yanında öngörülü şekilde, stratejik hamleleri en kısa sürede hesaplayarak uygulamayı gerektirir.

5. Fiziksel bir aktivite içermesi: Bir aktivitenin spor olarak kabul edilebilmesi için fiziksel aktivite içermesi gerekmektedir. Ancak elektronik spor için bu konu oldukça tartışılan bir konudur. Birçok araştırmacı elektronik sporlarında satranç gibi fiziksel aktivite içermediğini ve spor olarak

görülemeyeceğini söylese de bunun aksi gibi düşünen de pek çok araştırmacı bulunmaktadır. Fakat genel kanı elektronik sporların bir spor branşı olarak görüldüğü yönündedir (Crawford, 2005; Kim & Ross, 2006; Jonasson & Thiborg, 2010; Funk, vd. 2018; Hallman & Giel, 2018). Elektronik oyunlarda başarılı olmanın en temel koşullarından biri düzenli antrenman ve planlı çalışmadır. Sporcular bilgisayarların başında gün de 6 ila 7 saat yeteneklerini, taktiklerini geliştirecek antrenmanlar yapmaktadırlar. Bu durum belirli bir fiziksel, psikolojik dayanıklılığı da beraberinde getirmektedir.

6. Sanal olması: Elektronik sporların geleneksel sporlardan ayıran en temel özelliği sanal bir ortamda gerçekleşmesidir. Geleneksel sporlar için stadyumlar, arenalar, salonlar neyse elektronik sporlar için de sanal ortam, haritalar aynıdır.

Bu özellikler e-spor'un karakterinin anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Bunların yanı sıra e-spor kendi içerisinde branşlaşmıştır. Elektronik spor branşları oyun tarzları ile ilgilidir. Bu branşların dağılımı ve içerisinde yer alan oyunlar Tablo 1 de gösterilmiştir.

**Tablo 1:** Elektronik Spor Branşları

First Shooter (Birinci Şahıs Nişancı) (FPS)	Person (Çevrimiçi çok Oyunculu Savaş Arenası) (MOBA)	Multiplayer Online Battle Arena (Çevrimiçi çok Oyunculu Savaş Arenası) (MOBA)	Battle Royal (BR)	Spor Oyunları	Card Collection Games (CCG)	Real Time Strategy (RTS)
Counter-Strike: Global Offensive	League of Legend	PlayerUnknown's Battleground (PUBG)	FIFA 19	Hearthstone	Starcraft 2	
Rainbow6	Dota 2	Fortnite	PES 19			
Call of Duty Overwatch	Smite	Apex Legends	NBA2K 19			

**Kaynak:** Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Dünya'da ve Türkiye'de en popüler oyun tarzlarından oluşan e-spor branşları temel olarak 4 kategoriye ayrılmaktadır. Bunlar FPS (Birinci Şahıs Nişancı), MOBA (Çevrimiçi çok Oyunculu Savaş Arenası), BR (Büyük Çatışma) ve spor oyunlarıdır. Elektronik spor takımları bu branşlardan birinde veya birkaçında takımlar oluşturarak rekabetçi platformda yarışabilmektedirler. Bu branşlar içerisinde yer alan oyunlardan 2017 yılı itibarıyla Twitch sitesi üzerinden saat başına düşen izleyici sayısında en popüler olan üç oyun ise League of Legend (LoL), Counter-Strike Global Offensive (CS:GO) ve DOTA2 olarak belirlenmiştir (Newzoo, 2018).

**Tablo 2:** Newzoo 2018 İstatistik Verileri.

OYUN	Saat Başı İzlenme
League of Legends	274.7M
Counter-Strike Global Offansive	232.9M
Dota2	217.9M
Hearthstone	76.9M
Overwatch	25.2M
Starcraft 2	21.2M
Heroes of the Storm	19.6M

**Kaynak:** Newzoo (2018). *Global Game Market Report*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-mobile-market-report-2018-light-version/>, (Erişim tarihi: 07.02.2019).

Elektronik spor branşları, kavramın daha kolay anlaşılabilirliği açısından kolaylık sağlayacaktır. Ancak elektronik sporlar gün geçtikçe büyüyen ve insanların hayatlarındaki konumu gittikçe artan bir noktaya ilerlemektedir. Bunun üzerine özellikle alanda çalışan akademisyenler yeni ortaya çıkan bu kavramın içeriğini doldurmak ve şekillendirmek adına çeşitli çalışmalar gerçekleştirmişlerdir.

Yapılan kapsamlı literatür araştırmasıyla da spor, rekreasyon ve turizm literatüründe e-sporla ilgili konuların tartışıldığı çeşitli kavramsal çalışmaların olduğu tespit edilmiştir (Seo, 2013; Hillvoorde, 2016; Jenny vd. 2017; Seo vd. 2018; Aktuna ve Ünlüönen, 2017). İlgili çalışmalar e-sporun kavramsallaşması açısından fayda sağlamaktadır. E-spor ve video oyunları farklı yönleri ile değerlendirilmiş ve literatürde mental sağlık açısından faydalı olduğunu iddia eden çalışmalar olduğu gibi (Edwards, vd. 2017; Gao vd., 2013a, 2013b), sağlık açısından zararları olduğunu iddia eden çalışmalar da bulunmaktadır (Vandewater, vd. 2004; Epstein, vd. 1991). Bunun yanında e spor kavramı genel olarak spor yönetiminin bir konusu olarak görülmüş (Hallmann & Giel, 2018; Heere, 2018; Cunningham, vd. 2018) dijital video oyunlarının turizmin bir parçası olarak gören çalışmalar ise az sayıda olduğu tespit edilmiştir (Xu, vd. 2016; Aluri, 2017; Xu, vd. 2017).

E-sporların, profesyonel bir spor dalı mı, bir rekreasyon aktivitesi mi yoksa bir atipik boş zaman davranışı mı olduğu hala tartışma konusudur. Spor ve rekreasyon literatüründe e-sporlara ilişkin çalışmaların nispeten az olması sebebiyle, özellikle konu ile ilgili önceki kavramsal araştırmaların incelenmesi, literatürün ulaştığı somut bilgi birikiminin anlaşılması açısından son derece önem arz etmektedir. Bu sebepten dolayı, elektronik sporlar konusuna odaklanmış ampirik ve kuramsal çalışmaları tespit etmek ve incelemek amacıyla, kapsamlı ve sistematik bir literatür taraması yapılmıştır. Belirtilen alanlarda dünya genelinde yayımlanan tüm dergilerin taranması, zaman kısıtı, ulaşılabilirlik vb. sebeplerden dolayı mümkün olmayacağı için literatür taramak için kapsam olarak, ISI Web of Science indeksi ve söz konusu indeksin Ağırlama, Boş Zaman, Spor ve Turizm (Hospitality, Leisure, Sport and Tourism) kategorisinde taranan 52 adet dergi ile sınırlandırılmıştır.

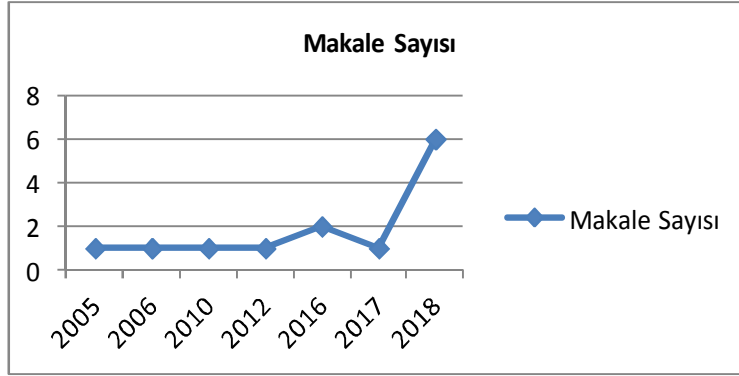
**Tablo 3:** E-Sporlarla İlgili Yapılan Akademik Çalışmalar

Yazar(lar) ve Yıl	Araştırmanın Amacı	Uygulama Yeri	Yöntem	Temel Sonuç(lar)
1 Crawford (2005)	Spor ve dijital oyunlar arasındaki ilişkiyi açıklamak.	İngiltere	Lisans öğrenimi gören 392 öğrenci üzerinde anket uygulaması ve görüşme tekniği.	Genel kanının aksine, dijital oyunları oynayan bireylerin aktif sporlara katılımlarını negatif yönde etkileyecek herhangi bir sonuca rastlanmamıştır. Ayrıca, dijital oyunların spora olan farkındalığın artırılması için bir araç olduğu savunulmaktadır.
2 Kim ve Ross (2006)	Sportif video oyunları oynamaya yönelik motivasyonel nedenleri açıklamak	Amerika	Lisans öğrenimi gören 214 öğrenci üzerinde anket uygulaması.	Dijital spor oyunlarının oynanmasına yönelik 7 boyuttan oluşan (bilgi uygulaması, spor ile özdeşleşme, fantezi, rekabet, eğlence, sosyal etkileşim, oyalanma) motivasyon ölçeği geliştirilmiştir.
3 Jonasson ve Thiborg (2010)	Spor tanımına bağlı olarak rekabetçi bilgisayar oyunlarının spor özelliklerini tartışmak	-	Literatür taraması.	Spor kavramının her zaman ilerleme içerisinde olacağı ve gelecek yıllarda teknolojinin gelişmesine bağlı olarak sporun sanallık içerebileceği iddia edilmiştir.
4 Hebbel-Seeger (2012)	Bilgisayar oyunları, sanal ortamlar ve artırılmış gerçeklik ile gerçek spor ve dijital uyum arasındaki ilişki somut örnekler kullanılarak analiz etmek.	-	Literatür taraması.	Teknolojinin gelişmesine bağlı olarak gelişen dijitalleşmenin yalnızca sporla olan iletişimi değiştirmekle kalmadığı, sporun kendi mahiyetinde de değişikliklere yol açtığı savunulmaktadır.
5 Xu, Tian, Buhalis, Weber ve Zhang (2016)	Oynanan oyunlara bağlı yer değiştirmelerin ve seyahatlerin turizmde bir pazarlama enstrümanı olarak kullanımını sağlamak	Çin	26 öğrenci ile görüşme tekniği	Turistlerin oyun oynama motivasyonlarının çok boyutlu olduğu tespit edilmiştir. Sosyalizasyon oyun oynamanın önemli bir boyutunu oluşturmaktadır.
6 Lu (2016)	Son 30 yılda Çin'de rekabetçi oyunların gelişimini incelemek.	Çin	Literatür taraması	Son 30 yılda Çin video oyunlarına yönelik yarışmaların düzenlenmesinde öncü rol oynamıştır. Yakın gelecekte e spor yarışmalarına katılımların ve bu tür etkinliklere ayrılan bütçenin daha da artacağı iddia edilmektedir.
7 Xu, Buhalis ve Weber (2017)	Dijital tabanlı oyunların turizmin bir pazarlama aracı olarak kullanılmasını sağlamak	-	Literatür taraması	Oyunlarda kullanılan destinasyonlara ait görsellerin kişilerin destinasyona yönelik ilgisini arttırabileceği ve destinasyonu daha önce ziyaret etmiş kişilerin tekrar ziyaretlerinde dijital oyunlardaki görsellerin önemli rol oynadıkları savunulmaktadır.

Yazar(lar) ve Yıl	Araştırmanın Amacı	Uygulama Yeri	Yöntem	Temel Sonuç(lar)
8 Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzernski ve Otten (2018)	Dijital oyunların cinsiyetler arasındaki deneyimsel farkı incelemek.	Amerika	İki aşamadan oluşan (İlk aşama 92 katılımcı, ikinci aşama 87 katılımcı) anket ve görüşme tekniği	Kadınların çevrimiçi rekabetçi oyunlarda karışık bir deneyim edindikleri tespit edilmiştir. Oyunlara yönelik eleştiriler bakımından cinsiyetlere göre farklılık bulunmamıştır
9 Parshakov ve Zavertiaeva (2018)	Elektronik sporlara yönelik ülkelerin yaklaşımlarını incelemek ve geleneksel sporlarla ilgili gelişimin sonuçları ile mukayese etmek.	-	Ülkelerin ekonomileri ile e spora olan ilgisi karşılaştırılmıştır.	Ülkenin elektronik sporlara yönelik olumlu bir etkisinin olduğu ve gelişmiş ekonomilere sahip ülkelerin e spora katılımlarının daha fazla olduğu tespit edilmiştir.
10 Funk, Pizzo ve Baker (2018)	Elektronik sporların geleneksel sporlarla bağlantısını incelemek ve spor için önemli bir büyüme fırsatını temsil eden esporun eğlence ürünü olma rolünü desteklemek için özelliklerini tanımlamak	-	Literatür taraması	Spor yöneticilerinin ve bu alanda çalışan akademisyenlerin elektronik sporlara daha fazla önem göstermeleri ve elektronik sporların ticari ve eğitimsel potansiyelini göz önünde bulundurulması gerektiği savunulmaktadır.
11 Hallmann ve Giel (2018)	Sporun beş temel özelliği kapsamında e sporu yorumlayarak, e sporun spor olup olamayacağını tartışmak	-	Literatür taraması	E spor spora yakın ancak eşdeğer olmadığı, dart veya satranç gibi sporlar ile kıyaslandığında ise spor olarak sayılabileceği iddia edilmektedir.
12 Heere (2018)	Elektronik sporu kavramsal olarak incelemek	-	Literatür taraması	E spor, sportifleşirmenin bir ürünü olarak spor yönetimi açısından incelenmesi gerektiği savunulmaktadır.
13 Cunningham, Fairley, Ferkins, Kerwin, Lock, Shaw ve Wicker (2018)	Elektronik sporu kavramsal olarak incelemek ve spor yönetimi içindeki rolünü belirlemek	-	Literatür taraması	E sporun spor olup olmadığına yönelik tartışmaların ve uyumsuzlukların spor ve bağlamın kavramsallaştırılmamasından kaynaklandığı iddia edilmektedir.

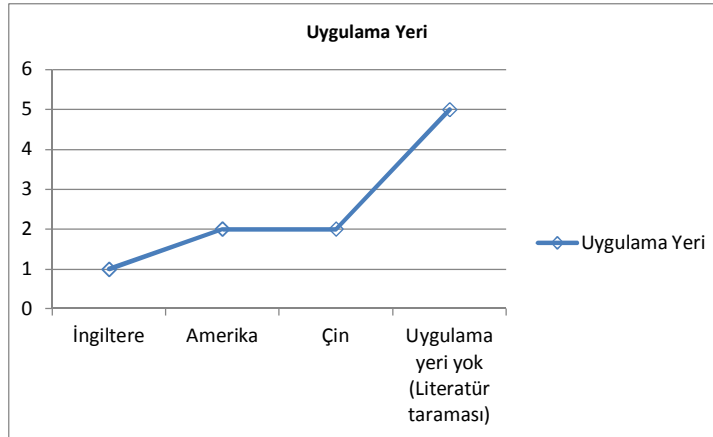


**Grafik 1:** İncelenen E-spora Yönelik Araştırmaların Yıllara Göre Dağılımı



Yapılan inceleme sonucunda e-spora ait akademik çalışmalarda 2005 yılından bu yana ciddi bir şekilde artış yaşandığı görülmektedir. Öyle ki, 2005 yılında SSCI kapsamındaki dergilerde yalnızca bir adet çalışma yapılmışken, 2018 yılında 6 adet e-spora yönelik çalışmanın yayımlandığı tespit edilmiştir.

**Grafik 2:** İncelenen E-spora Yönelik Araştırmaların Uygulama Yerlerine Göre Dağılımı



E-sporlara yönelik SSCI kapsamında taranan dergilerde tespit edilen 13 adet çalışma uygulama yerleri açısından mukayese edilmiş ve sonuçları Grafik 2’de gösterilmiştir. Grafik 2 incelendiğinde 5 adet çalışmanın uygulama alanına sahip olduğu ve bunların İngiltere (1 adet), Amerika (2 adet) ve Çin (2 adet)’de uygulandığı görülmektedir. Ayrıca 8 adet çalışmanın kavramsal çalışma olduğu tespit edilmiştir.

Elektronik sporlara yönelik yapılan çalışmalarda rekreasyon alanı ile çok fazla ilişki kurulmadığı tespit edilmiştir. Buradan hareketle elektronik sporların rekreasyonel açıdan nasıl değerlendirilebileceği açıklanmış ve rekreasyon faaliyeti olabilmesi için gerekli olan faydalara sahip olup olmadığı ifade edilmiştir.

## **ELEKTRONİK SPORLARIN REKREASYON AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ VE FAYDALARI**

Rekreasyon, ilk çağlardan 2010’lu yıllara insanlar için hep bir ihtiyaç konumunda olduğu bilinmektedir (Karaküçük, 2008). Modern çağda da insan, çalışmanın yanında sosyalleşme, dinlenme ve eğlenme ihtiyacı duymakta bunu gidermek için çeşitli aktivitelere katılmaktadır. Her çağ içinde insanların rekreasyon ihtiyacını giderme yöntemleri çağın getirdikleriyle farklılaşmakta ve değişmektedir.

2010’lu yıllarda elektronik spor kavramı insanların modern çağdaki boş zaman değerlendirme aktivitesi olarak ele alınması gereken oldukça önemli bir alan olarak görülmektedir. 2000’li yıllardan itibaren teknolojinin de hızla gelişmesiyle ve internetin gelmesiyle, bilgisayar tabanlı ve konsol tabanlı oyun sistemleri popülerliğini günden güne arttırmıştır (Lowood, 2010). 2017 verileri, dünya çapından 900 milyon insanın elektronik spor faaliyetleriyle doğrudan veya dolaylı şekilde ilgilendiği belirlenmiştir (Newzoo, 2017). Bu rakam 2018 yılında 1 milyar 200 milyon kişiye ulaşmış ve 2020 yılında ise 1.8 milyara çıkması beklenmektedir (Newzoo, 2018). Buna ek olarak elektronik spor sektörünün sektörel hacmi 2018 yılı verilerine göre 110 milyar doların üzerine çıkarak pek çok sektörü de geride bırakmıştır (Newzoo, 2018).

Bu denli büyük ve popüler olan elektronik spor faaliyetleri artık bireylerin hayatlarında ciddi bir boş zaman değerlendirme aracı olarak kullanılmakta olduğu ifade edilebilir. Bireyler telefonlarından, tabletlerinden ve kişisel bilgisayarlarından rahatlıkla bu aktiviteyi gerçekleştirebilmektedir. Bu ulaşım kolaylığı da aktivitenin popülerliğinin artmasında önemli ölçüde katkı sağlamaktadır.

Ancak bu alanın bir rekreasyon faaliyet alanı olarak sayılabilmesi için öncelikle bireye katkı sağlaması gerekmektedir. Rekreasyon fayda teorisine göre rekreasyon oyun mahiyetinde bir etkinlik içermek zorunda değildir ancak boş zamanın uygun ve tatmin edici bir kullanımıyla mutlaka bireye fayda sağlamak zorundadır (Tekin, vd. 2017). Çünkü bireyler kişisel fayda sağlamayacakları bir

aktiviteyi tercih etmek istemezler. Rekreatif bireylerin kendileri için fayda sağlayacağı aktiviteleri gönüllü şekilde boş zamanlarında yapmalarını ifade eden bir kavram olduğundan (Karaküçük, 2008) bir aktivitenin öncelikle rekreatif olarak nitelendirilebilmesi için bireye çeşitli faydalar sağlaması gerekmektedir. Buradan hareketle elektronik spor faaliyetlerinin öncelikle bireylere faydalarını ortaya koymak yararlı olacaktır.

Elektronik sporların bireylere sağladığı faydalara bakıldığında literatürde bu konuya ilişkin çok fazla çalışma olmadığı görülmektedir. Elektronik sporların etkileriyle alakalı yapılan çalışmaların büyük bir bölümü bu faaliyetlerin olumsuz etkilerini içermektedir (Ballard, vd. 2009; Anderson vd. 2010; Ferguson, 2013; Lemola vd. 2011). Özellikle bu çalışmalarda e-sporlarla ilgilenen bireylerde bağımlılık tehlikesine, şiddet ve saldırganlık eğilimine sebep olması ve depresyon gibi zararlı etkileri ortaya çıkarttığını söylemektedir. E-spor faaliyetlerinin saldırganlık ve davranışsal problemler oluşturabileceğine ilişkin çalışmalar göz önünde bulundurulması gereken çok önemli araştırmalardır, ancak; konuya tek taraflı bir bakış açısı sağladığı için kavramın yanlış değerlendirilmesine sebep olmaktadır.

Bununla birlikte, elektronik spor faaliyetlerine katılan bireylerin gelişimleri üzerindeki etkileri anlamak için sadece olası olumsuz etkileri değil, aynı zamanda bu oyunların faydalarını da göz önünde bulundurmanın daha dengeli bir perspektif sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu potansiyel faydaların göz önüne alınması önemlidir, çünkü bilgisayar tabanlı oyun sistemlerinin yapısı ve içeriği 2000'li yıllar içerisinde oldukça değişmesiyle popülerliği hızla artmıştır. Buna bağlı olarak özellikle çocuk ve ergen bireyler için oldukça önemli olan e-spor'un sadece zararlarına odaklanmak konuyu basitleştirecek ve öneminin kaybolmasına sebep olacaktır.

Elektronik spor faaliyetlerinin bireyler üzerindeki faydalarını araştıran literatürde az sayıda çalışma bulunmaktadır. Yapılan araştırmalarda, elektronik sporların sürükleyici, çekici, bireyleri hem bilişsel hem de duygusal deneyimler yaşamasına aracı olan bir oyun türü olduğu ve ruh sağlığının ve refahının gelişmesinde önemli katkılarının olduğu ifade edilmiştir. Pellis ve Pellis (2007) e-spor deneyimlerinin çocuklarda sosyal yeterliliği arttırdığını ifade etmiştir. Bu çalışmaya ek olarak 2013 yılında Uttal vd. (2013) yaptıkları araştırmada, nişancı oyunların mekânsal becerileri geliştirdiği, dikkat ve odaklanma becerisini arttırdığını savunmaktadır. Araştırmanın sonucunda ise lise ve üniversite düzeyinde bireylerin dikkat ve mekânsal becerilerini geliştirmek adına e-spor faaliyetlerinin planlı ve programlı şekilde bireylere ders yoluyla verilmesinin faydalı olacağını ifade etmişlerdir.

Mekansal becerilerin özellikle coğrafya, fen, teknoloji, mühendislik ve matematik alanlarında oldukça önemli olduğu bilinmektedir (Uğurlu & Aladağ, 2015). Wai vd. (2010), bu alanların dünyanın gelecek yüzyılları için çok önemli

alanlar olmasından kaynaklı mekânsal becerilerin gelişiminin oldukça önemli olduğunu iddia etmektedir.

Elektronik sporlarda nişancı oyunları oynayan bireylerin dikkat kaynaklarını daha etkin bir şekilde tahsis ettiklerini ve ilgisiz bilgileri daha etkin bir şekilde filtreledikleri görülmüştür (Bavelier, vd. 2012). Bireylerdeki bilişsel performansın gelişimi tüm e-spor faaliyetleri için geçerli olmamakla birlikte özellikle sorun çözme ve rol geliştirme oyunlarında etkisini göstermektedir (Green & Bavelier 2012).

Elektronik sporlarla uğraşan bireylerin problem çözme, sorunlarla başa çıkabilme ve soğukkanlı karar verebilme becerilerini geliştirdikleri literatürde yapılan bilimsel araştırmalarla desteklenmiştir. Prensky (2012) yaptığı araştırmada e-spor faaliyetlerinin problem çözme becerilerini önemli ölçüde geliştirdiğini tespit etmiştir. Bu becerinin daha çok hikaye içerikli oyunlarda görüldüğünü bunun sebebinin de oyun tasarımcılarının oyun içi problemlerin nasıl çözülebileceğine ilişkin bilgilerin çok az bir kısmını oyuncuyla paylaştıklarından dolayı bireylerin geçmiş deneyimlerine ve sezgilerine odaklanmaları sağlanmaktadır. Bu durumda bireylerin oyun içerisinde yer alan bulmacaları kendi deneyimlerine ve sezgilerine dayanarak çözmeye çalıştıkları bunun sonucunda hem zihinsel anlamda gelişim gösterdikleri hem de gerçek hayatta karşısına çıkabilecek problemleri daha pratik şekilde çözebileceğini ifade edilmiştir.

Bu becerilere ek olarak oyunların şiddet içersin içermesin, bireylerin yaratıcılık kapasitelerini arttırdığı Jackson vd. (2012)'nin yaptıkları araştırmada ortaya konulmuştur. Araştırma kapsamında oluşturulan anket 12 yaşında 500 kişiye uygulanmış ve e-spor faaliyetleri ile yaratıcılık becerisi arasında pozitif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

E-spor faaliyetlerinin faydaları gruplandırıldığında motive edici, duygusal ve sosyal faydalar olarak 3 gruba ayrılmak yararlı olacaktır. Bu açıdan bakıldığında (Granic, vd. 2014);

*Motive edici faydalar;* Bireylerin zeki ve yetenekli oluşları doğrudan başarıyla ilişkilidir. Bir kişinin güçlü bir zekaya veya bir yeteneğe sahip olduğunun düşünülmesinin altında yatan ana sebep o kişinin elde ettiği başarılarıdır (Dweck & Molden, 2005). Ancak başarısızlığın da yeteneksizlik veya düşük zekayla ilişkilendirilmesi doğru değildir. Çünkü zeka ve yetenek bireylerde doğuştan gelmenin yanında geliştirilebilen ve arttırılabilen becerilerdir. Bu becerilerin arttırılması başarıyı da beraberinde getirecek en önemli unsurlar arasında yer almaktadır.

Zekaya ilişkin temel kuramlarda, zekanın doğuştan gelen bir özellik olduğunu vurgulayan ve sabit, değiştirilemeyen bir beceri olduğunu ifade eden kuramların yanı sıra zekanın eğitimle geliştirilebileceğini ve sabit olmadığını ifade eden artan zeka kuramları da bulunmaktadır. Elektronik spor faaliyetleri artan zeka

kuramını destekleyen ve zekayı geliştirmeye yönelik bir çeşit eğitim programı olarak görülebilir. Oyunlarda artan zorluk seviyesi bireyi daha fazla mücadele etmeye zorlarken mevcut kapasitesinin de gelişmesine katkı sağlamaktadır. Artan seviyeyle birlikte daha akıllı çözümler, karmaşık sorunlarla başa çıkabilme ve soğukkanlı karar verme mekanizmaları gelişebilmektedir (Granic, vd. 2014).

Elektronik sporların başarıyı desteklemesinden öte başarısızlığın kabulünü ve hazmını öğretebilen bir yönü de bulunmaktadır. Bu durum bireyin motivasyon seviyesinin sürekli yüksek olmasını ve daima karşısına çıkabilecek zorlarla başa çıkması gerektiğini öğretebilmektedir. Elektronik sporların başarısızlıklar yaşandığında yarattığı etkiyi araştıran çalışmalar yok denecek kadar az olsa da Ventura, vd. (2013) elektronik sporlarda yaşanan başarısızlığın öfkeye, hüsrana veya üzüntüye yol açmadığını, aksine oyuncuların bu olumsuz durumdan daha motive bir şekilde ayrıldığını ve karşısına çıkabilecek diğer sorunlara karşı direnç geliştirebildiğini ifade etmiştir. Bu çalışmayı destekleyici şekilde McGonigal (2011)'de e-spor oyuncularının başarısızlıklarla karşı karşıya kaldıklarında, kazanma görevine geri dönebilme konusunda oldukça motive oldukları ve hedeflerine ulaşma konusunda sürekli iyimser olabildiklerini tespit etmiştir.

*Duygusal Faydalar;* Elektronik sporların duygusal faydalarına ilişkin literatürde çok fazla çalışma bulunmamaktadır. Ancak yapılan araştırmalarda (Russoniello, vd. 2009; Ryan, vd. 2006), e-spor faaliyetlerine katılmak ile ruh halinin pozitif yönlü bir ilişkisinin olduğu ortaya konulmuştur. Buna bağlı ara yüzleri basit ve sade olan oyunlarda bireylerin gevşedikleri, zihinlerini boşalttıkları ve sorunlardan uzaklaşarak duygusal anlamda rahatladıklarını ifade etmişlerdir. Öte yandan, oyunlar içerisinde elde edilen başarılarından duyulan gurur bireylerin günlük hayatlarına da yansiyabilmektedir. Bireyler oyunlardan elde ettikleri başarılar sayesinde günlük hayatta daha pozitif olma eğilimi içerisine girmektedirler. Bu durum elektronik sporların bireylerin duygusal anlamda fayda sağlayabileceği önemli aktivitelerden olarak görülebilmektedir.

*Sosyal Faydalar;* 90'lı yıllardan itibaren yapılan bilgisayar ve konsol tabanlı oyun sistemlerinin, 2010'lu yıllara gelindiğinde gelişme ve farklılaşma gösterdiği en büyük alan içerdiği sosyal ortamlar olarak görülmektedir. Bilinenlerin aksine, ortalama bir e-sporcu, sosyal olarak izole değil, bu durumun aksine oyun içerisinde çeşitli sanal ortamlarda kendine yer edinmiş ve bazı sosyal ilişkiler içerisinde bulunan kişilerdir (Granic, vd. 2014). Örneğin, World of Warcraft (büyük bir sanal dünyada geçen çok oyunculu bir fantastik oyun) 12 milyon düzenli oyuncuya ve Facebook'ta en popüler sosyal paylaşım oyunlarından biri olan Farmville'i 2012'de günlük 5 milyondan fazla kullanıcıya ev sahipliği yapmaktadır (Gill, 2012). Birey bu sanal sosyal topluluklarda, kime güvenileceği, kime reddedileceği ve bir gruba nasıl etkili bir şekilde öncülük edeceğine dair kararlar alınması konusunda sosyal becerilerinden faydalanmakta ve bu becerileri geliştirmek için uygun bir ortam oluşturmaktadır. Bu sürükleyici sosyal bağlamlar göz önüne alındığında, oyuncuların oyun ortamı dışındaki akran ve aile ilişkilerine

genelleştirebilecek sosyal becerileri ve sosyal davranışları hızla öğrenebildikleri görülmektedir (Gentile & Gentile, 2008; Gentile vd. 2009).

Özellikle büyük ölçekli karakter geliştirme oyunlarında (Guild Wars 2, World of Warcraft ) bir klanı yönetmek, bir topluluğa hakim olmak gibi sosyal becerilerin en üst seviyesinin görüldüğü özellikler bulunmaktadır. Bu tarz oyunları oynayan bireyler günlük yaşantılarındaki sosyal becerilerini geliştirebilmektedirler.

## **SONUÇ VE ÖNERİLER**

Elektronik spor, kavram olarak yeni oluşan ve içerisinde pek çok farklı disiplini barındırabilen multidisiplin bir olgu durumundadır. Teknoloji ve bilişim alanlarındaki gelişmelerin hızlanmasıyla birlikte de popülerliğini arttıran ve insanların günlük hayatlarında kolaylıkla ulaşabilecekleri bir konuma geldiği görülmektedir. Bununla birlikte akademik alanda yapılan çalışmalar ve sektörel anlamda oluşturduğu ekonomik boyutuyla elektronik spor kavramı gün geçtikçe büyümekte ve insanların hayatlarındaki yeri artmaktadır.

Bireylerin yoğun yaşam ve iş temposundan dolayı rekreasyon aktivitelerine ayırabilecekleri zamanların kısıtlı olması, elektronik sporların aktivite olarak tercih edilmesini kolaylaştırdığı görülmektedir. Bu bağlamda, bireyler elektronik oyunlara, telefon, tablet ve bilgisayarlarından kolaylık ulaşabilmekte ve kısıtlı olan boş zaman aralığını değerlendirmektedir. İnternetin de elektronik oyunlar üzerindeki etkisi düşünüldüğünde oldukça sosyal ve içerisinde rekabetin, stratejinin, takım çalışmasının ve örgütlenmenin olduğu çok farklı bir yapının oluştuğu görülmektedir. Bunlara ek olarak elektronik spor faaliyetlerinin katılımcılarına çeşitli faydalar sağladığı da yapılan literatür çalışmasıyla ifade edilmiş ve rekreasyon aktivitelerinin bir gerekliliği olarak değerlendirildiğinde, bireyleri motive edici, sosyal ve ruhsal faydalar sağladığı yapılan araştırmalarla belirlenmiştir.

Sonuç olarak elektronik spor faaliyetlerinin rekreasyon başlığı altında ele alınması literatürdeki boşluğu doldurmak anlamında da bir zorunluluk haline gelmiştir. Yapılan bu çalışmada özellikle elektronik spor faaliyetlerinin literatürdeki konumuna bakarak, rekreasyon faaliyeti olarak değerlendirilip, değerlendirilemeyeceği üzerinde durulmuş ve rekreasyon faaliyetlerinin faydalarına yoğunlaşarak, verimli bir rekreasyon aktivitesi olduğu ifade etmeye çalışılmıştır. Çalışmadaki incelenen ikincil verilerin neticesinde, rekreasyon teorileri içerisindeki rekreasyon fayda teorisini desteklediğinden ve bireyler üzerinde oluşturdukları faydalardan dolayı elektronik sporların bir rekreasyon aktivitesi olarak değerlendirilebileceği ifade edilebilir.

Elektronik spor aktiviteleri ileride yapılacak pek çok araştırmayla daha geniş kapsamda değerlendirilebilecektir. Bu araştırma ikincil veriler kullanılarak e-sporu kavramsal olarak ele almıştır. İleride yapılacak olan çalışmalarda e-

sporlara aktif olarak katılan kişilerin bilişsel ya da duyuşsal becerileri nicel yöntemlerle ölçülebilir. Benzer şekilde, elektronik spor turnuvalarına izleyici olarak katılan kişilerin e-sporlara katılımlarını güdüleyen etkilerin öncülleri ve sonuçları belirlenerek tartışılabilir.

Elektronik sporlar dünya genelinde azımsanamayacak bir izleyici kitlesine ve gelire ulaşmıştır. Bu noktada e spora yönelik yapılacak olan yeni akademik çalışmalar sektörün ihtiyacı olan bilgi birikiminin sağlanması açısından önem arz etmektedir.

### **KAYNAKÇA**

Aluri, A. (2017). Mobile augmented reality (MAR) game as a travel guide: insights from Pokémon GO. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 8 (1), 55-72.

Aktuna, H., & Ünlüöner, K. (2017). Yeni bir turizm çeşidi olarak elektronik spor turizmi. *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, 2, 1-15.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136, 151–173.

Ardahan, F. (2017). *Açık alan rekreasyonu*, (1.Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık.

Ballard, M., Gray, M., Reilly, J. & Noogle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors*, 10, 161-167.

Bavelier, D., & Davidson, R. J. (2013). Brain training: Games to do you good. *Nature*, 49 (4), 425–426.

Bavelier, D., Achtman, R. L., Mani, M., & Föcker, J. (2012). Neural bases of selective attention in action video game players. *Vision Research*, 61, 132–143.

Crawford (2005). Digital gaming, sport and gender. *Leisure Studies*, 24 (3), 259-270.

Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., & Wicker, P. (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21, 1-6.

Dweck, C. S., & Molden, D. C. (2005). Self-theories: Their impact on competence motivation and acquisition. A. J. Elliot & C. S. Dweck (Ed.), *Handbook of competence and motivation* içinde (ss. 122–140). New York, NY: Guilford Press.

Edwards, J., Jeffrey, S., May, T., Rinehart, N. J., & Barnett, M. L. (2017). Does playing a sports active video game improve object control skills of children with autism spectrum disorder?, *Journal of Sport and Health Science*, 6, 17-24.

Epstein, L. H., Smith, J. A., Vara, L. S., & Rodefer, J. S. (1991). Behavioral economic analysis of activity choices in obese children. *Health Psychology*, 10 (5), 311–316.

Ferguson, C. J. (2013). Violent video games and the Supreme Court. *American Psychologist*, 68, 57–74.

Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities, *Sport Management Review*, 21, 7-13.

Gao, Z., Podlog, L. & Huang, C. (2013a). Associations among children's situational motivation, physical activity participation, and enjoyment in an active dance video game. *Journal Sport Health Science*, 2, 122–128.

Gao, Z., Zhang, T. & Stodden, D. (2013b). Children's physical activity levels and psychological correlates in interactive dance versus aerobic dance. *Journal Sport Health Science*, 2, 146–151.

Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 9, 127–141.

Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K. & Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35, 752–763.

Gill, N. (2012). 10 most popular Facebook games in 2012.

Granic, I. Lobel, A. & Engel, R. C. E. M. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69 (1), 66-78.

Gül, T. (2014). *Rekreasyon Olgusuna Genel Yaklaşım*. A. Yaylı (Ed.). *Rekreasyona Giriş*. Ankara: Detay Yayıncılık, 2-62.

Güven, Y. (2018). *Çalışanların rekreasyonel etkinliklere katılım sıklıklarının mutluluk ve yaşam kalitesi üzerine olan etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports – Competitive sports or recreational activity?. *Sport Management Review*, 21, 14-20.

Hamari, J. & Sjöblom, M. (2016). What is eSports and why do people watch it? . *Internet Research*, 27 (2), 211-232.



Heere, B. (2018). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport Management Review*, 21, 21-24.

Hilvoorde, I. V. (2016). Sport and play in a digital world. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10 (1), 1-4.

Jackson, L. A., Witt, E. A., Games, A. I., Fitzgerald, H. E., von Eye, A., & Zhao, Y. (2012). Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behavior*, 28, 370–376.

Jenny, S. E., Douglas M. R., Margaret C. K. & Tracy W. O. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “Sport”, *Quest*, 69 (1), 1-18,

Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13 (2), 287-299.

Karaküçük, S. (2001). *Rekreasyon*. Ankara: Gazi Kitapevi.

Karaküçük, S. (2008). *Rekreasyon boş zaman değerlendirme*. (Altıncı Baskı). Ankara: Gazi Kitapevi.

Kılbaş, Ş. (2010). *Rekreasyon boş zaman değerlendirme*. (Dördüncü Baskı). Ankara: Gazi Kitapevi.

Kim, Y., & Ross, S. D.(2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 8 (1), 28-40.

Lemola, S., Brand, S., Vogler, N., Perkinson-Gloor, N., Allemand, M., & Grob, A. (2011). Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms. *Personality and Individual Differences*, 51, 117–122.

Li, R. (2016). *Good luck have fun: The rise of esports*. New York: Skyhorse Publishing.

Lowood, H. (2010). *Beyond the game: The Olympics ideal and competitive e-sports*. (Unpublished manuscript). *Presentation for PhD course, Acting together on technological playing fields: Computer games, e-sports, and team play*. IT University of Copenhagen, Denmark, 26–27.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: Penguin Press.

Newzoo (2017). *Global Game Market Report*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2017-light/> (Erişim tarihi: 02.02.2019).

Newzoo (2018). *Global Game Market Report*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-mobile-market-report-2018-light-version/> (Erişim tarihi: 07.02.2019).

Pellis, S. M., & Pellis, V. C. (2007). Rough-and-tumble play and the development of the social brain. *Current Directions in Psychological Science*, 16, 95–98.

Prensky, M. (2012). *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). EEG, HRV and psychological correlates while playing Bejeweled II: A randomized controlled study. B. K. Wiederhold & G. Riva (Ed.), *Annual review of cybertherapy and telemedicine 2009: Advance technologies in the behavioral, social and neurosciences* 7 içinde (ss. 189–192).

Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30, 347–363.

Segal, D. (2014). *Behind League of Legends, e-sports's main attraction*. New York Times.

Seo Y., Kim M., Lee, D., & Jung, Y. (2018). Attention to eSports advertisement: effects of ad animation and in-game Dynamics on viewers' visual attention, *Behaviour and Information Technology*, 37 (12), 1194-1202.

Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy, *Journal of Marketing Management*, 29 (13-14), 1542-1560,

Tekin, A., Tekin, G. & Çalışır, M. (2017). Rekreasyonel spor. Karaküçük, S. Kaya, S. ve Akgül, M. B. (Ed.), *Rekreasyon Bilimi 2* içinde (ss.3-37) Ankara: Gazi Kitabevi.

Uğurlu, B. N. ve Aladağ, E. (2015). Mekânsal düşünmenin Türkiye’de sosyal bilgiler eğitim programındaki yeri ve öğretmenlerin bu beceri hakkındaki görüşleri. *Marmara Coğrafya Dergisi*, 32, 22-42.

Uttal, D. H., Meadow, N. G., Tipton, E., Hand, L. L., Alden, A. R., Warren, C., & Newcombe, N. S. (2013). The malleability of spatial skills: A meta-analysis of training studies. *Psychological Bulletin*, 139, 352–402.

Vandewater, E. A., Shim, M., & Caplovitz, A. G. (2004). Linking obesity and activity level with children's television and video game use. *Journal of Adolescence*, 27, 71–85.

Ventura, M., Shute, V., & Zhao, W. (2013). The relationship between video game use and a performance-based measure of persistence. *Computers & Education*, 60, 52–58.

Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of eSport. *Proceedings of the 2006 international conference on internet computing and conference on computer game development* içinde (ss. 437–440).

Wai, J., Lubinski, D., Benbow, C. P., & Steiger, J. H. (2010). Accomplishment in science, technology, engineering, and mathematics (STEM) and its relation to STEM educational dose: A 25-year longitudinal study. *Journal of Educational Psychology*, 102, 860–871.

Xu, F., Buhalis, D., & Weber, J. (2017). Serious games and the gamification of tourism. *Tourism Management*, 60, 244-256.

Xu, F., Tian, F., Buhalis, D., Weber, J., & Zhang, H. (2016). Tourists as Mobile Gamers: Gamification for Tourism Marketing. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 33 (8), 1124-1142.