



E-Spor Kavramına Yönelik Araştırmaların Bibliyometrik Analizi

Bibliometric Analysis of Researches for E-Sport

Güven Necati Büyükbaykal ^a, Burak İli ^b

^a Prof. Dr. İstanbul Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.

guvenb@istanbul.edu.tr

ORCID: 0000-0002-1494-2176

^b Öğr. Gör, Iğdır Üniversitesi, Iğdır, Türkiye

burak.ili@igdir.edu.tr

ORCID: 0000-0003-2816-101X

MAKALE BİLGİSİ

Makale Geçmişi:

Başvuru tarihi: 12.09.2020

Düzeltilme tarihi: 30.11.2020

Kabul tarihi: 02.12.2020

Anahtar Kelimeler:

E-Spor,

Bibliyometrik Analiz,

VOSviewer,

Scopus

ÖZ

Bu çalışmada, uluslararası veri tabanı olan “Scopus”ta yayınlanan, son yıllarda eğlence ve spor iş birliğinden ortaya çıkan e-Spor kavramıyla ilgili literatürde yer alan çalışmaların belirli parametreler kapsamında “incelenmesi ve bibliyometrik analize tabi tutulması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda 17 Mayıs 2020 tarihinde “e-sport” OR “e-Sports” OR “electronic sport” şeklinde “başlık” sekmesinden üç farklı anahtar kelime seçilerek araştırma gerçekleştirilmiş ve arama sonuçlarında 83 akademik yayına erişilmiştir. Bibliyometrik analizi gerçekleştirmek ve verileri görselleştirmek amacıyla “VOSviewer” yazılımından yararlanılmıştır. E-Spor kavramına özgü yapılmış araştırmalar; yazarlar, yayın yılları, ülkeler, diller, anahtar kelimeler, atıflar ve kaynaklar çerçevesinde incelenmiştir. Araştırmada “e-Spor” konulu çalışmalarda öne çıkan dokümanların, yazarların, kaynakların ve ülkelerin bir atıf analiz tekniği olan “Co-authorship, Co-occurrence ve Citation” teknikleri yardımıyla ortaya konması amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda, e-Spor kavramına yönelik araştırmaların 2016 yılından itibaren artış gösterdiği, en çok yayın yapan ülkelerin; Çin, İtalya ve Amerika Birleşik Devletleri olduğu, yapılan çalışmalarda en fazla İngilizce ve İtalyanca dillerinin kullanıldığı tespit edilmiştir. Çalışma sonucunda elde edilen verilerin, e-Spor kavramına yönelik araştırmaların mevcut durumunun belirlenmesini sağlayarak gelecekte yapılacak çalışma alanları için öneriler sunarak bir kılavuz niteliğinde olması hedeflenmiştir.

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 12.09.2020

Received in revised form: 30.11.2020

Accepted: 02.12.2020

Keywords:

E-Sports,

Bibliometric Analysis,

VOSviewer,

Scopus

ABSTRACT

The aim of this study is to evaluate the studies related to the concept of e-sports, which have emerged from the entertainment and sports cooperation in recent years, published in the international database “Scopus” within the framework of certain parameters and to be subject to bibliometric analysis. Accordingly, on May 17, 2020, three different keywords were selected from the “title” tab in the form of “e-sport” or “e-Sports” or “electronic sport” and 83 academic publications were accessed in the search results. “VOSviewer” software was used to perform bibliometric analysis and visualize the data. Researches specific to the concept of E-Sports has been examined within the scope of publication years, authors, sources, countries, languages, citations and keywords. The aim of the study was to reveal the documents that stand out in the “e-sports” studies by means of “Co-authorship, Co-occurrence and Citation” techniques, which is a citation analysis technique of authors, sources and countries. As a result of the research, the concept of e-sports research has increased since 2016, the most widely published countries are China, Italy and the United States and also English and Italian languages were found to be the most used in the studies. The data obtained from the study is intended to be a guide for determining the current status of research on the concept of e-sports by providing recommendations for future study areas.

Atıf Bilgisi / Reference Information

Büyükbaykal, G. N., İli, B. (2020). E-Spor Kavramına Yönelik Araştırmaların Bibliyometrik Analizi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 6 (2), Kış, s. 572-583.

* DOI: 10.46442/intjcss.794050

** Sorumlu yazar: Güven Necati Büyükbaykal, guvenb@istanbul.edu.tr

1. Giriş

Dijital çağda yaşanan gelişmeler sonucunda, geleneksel spor kavramı da bu süreçten etkilenmiş ve son yıllarda sıklıkla karşılaşılan e-Spor (elektronik spor) kavramı hayatımıza girmiştir. Günümüzde ulusal ve uluslararası düzeyde e-Spor karşılaşmaları yapılmakta, her geçen gün yeni takımlar, yeni oyuncular, sponsorlar, organizatörler ve seyirciler de bu alana dâhil olmaktadır. Halen bir spor dalı olup olmadığı konusunda çeşitli tartışmaların devam ettiği e-Spor, bu tartışmalar bir kenara her geçen yıl katlanarak yatırım ve ilginin artması ve ekonomik hacminin büyümesi nedeniyle başlı başına bir endüstri haline gelmiştir.

E-Spor endüstrisinin bir parçası olarak hayranların da çeşitli sosyal medya platformları (Twitch, Twitter vb.) aracılığıyla oyuncularla etkileşime geçebilmesi, sektörün büyümesini sağlayan gerçek ve duygusal nedenler arasında yer almaktadır. Bu durum günümüzde sponsorların ve yatırımcıların dikkatini çekmekte olup, e-Spor aracılığıyla geleneksel pazarlama faaliyetleriyle erişilmesi zor olan 18-25 yaş aralığındaki hedef kitleye ulaşmak ve pazar payını artırmak için önemli bir fırsat olarak görülmektedir (Demir ve Sertbaş 2020: 82).

Tüm spor dallarında olduğu gibi e-Spor da rekabete dayalı olarak, belirli kurallar çerçevesinde şekillenmiş, dijital, eğlence ve sporun bir araya gelerek oluşturduğu bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Spor kavramı oldukça köklü bir geçmişe sahip olan bir bilim dalı olmasına rağmen e-Spor kavramı, özellikle son yıllarda araştırmaların ve farklı bakış açılarının ele alındığı bir alan olarak dikkat çekmektedir. Bu alanda yapılan bilimsel araştırmalara olan ilgide gün geçtikçe artmaktadır. Dolayısıyla e-Spor kavramıyla ilgilenen araştırmacıların ve bu alanda yapılan çalışmaların artış göstermesi, e-Spor kavramına ilişkin kaynak ve verilerin incelenmesini ve özetlenmesini gerektirmektedir. Bu sebeple bu araştırmada, e-Spor kavramının Scopus veri tabanı kapsamında, alanyazının nicel olarak ortaya çıkarılması ve eğilimlerin hangi yönde olduğunun tespit edilmesi amacıyla bibliyometrik analiz yönteminden yararlanılmıştır. Kullanılan bu yöntem sayesinde, e-Spor alanında yapılan araştırmaların bibliyometrik özelliklerinin belirlenerek mevcut çalışmaların ortaya konulması ve gelecekte yapılacak araştırmalar için yol gösterici olması amaçlanmıştır.

2. Kavramsal Çerçeve

Dijitalleşme süreciyle birlikte son yıllarda popülerite kazanan e-Spor kavramı, yeni medyanın en önemli özelliklerinden olan etkileşimin de sağladığı katkıyla, eğlence ve spor iş birliğinin bir ürünü olarak endüstri haline gelmiştir. 2000’li yılların başlarından itibaren düzenlenen çevrimiçi ödüllü turnuvalar, gittikçe profesyonel takım ve liglerin ortaya çıkmasına neden olmuş, bu da elektronik sporlar olarak adlandırılan e-spor faaliyetlerinin her geçen gün ivme kazanmasına neden olmuştur. Halen yazımında bile farklılar bulunan ve ortak bir noktada buluşulamayan (e-spor, e-sport, espor, e-Spor, e-Sports vb.) bu kavramla ilgili de farklı görüşlerde tanımlamalar görülmektedir. Genellikle kişisel bilgisayarlar dâhilinde oyunların yüksek performanslı olarak çalışmasını sağlayan donanım üreten şirketlerin, ürünlerinin tanıtım ve pazarlanması amacıyla profesyonel oyuncularla sponsorluk kapsamında iş birliğine gitmeleri ve yapılan organizasyonların maliyetlerini karşılamaları sayesinde, video oyunlarının mücadeleye dayalı olarak bir ödül veya unvan amacıyla oynanması, e-Spor kavramının popülerleşmesinde önemli bir unsur olmuştur. Literatürde e-Spor kavramı; elektronik spor, video oyun, siber oyun, sanal oyun, konsol ya da bilgisayar oyunu, çevrimiçi oyun gibi farklı isimlerle de nitelendirilmektedir.

Wagner, E-Spor kavramını; bilgi ve iletişim teknolojileri sayesinde insanların fiziksel ve zihinsel becerilerini ilerlettiği bir spor etkinliği olarak tanımlamıştır (Wagner, 2006: 441). Bir başka tanım da ise; video oyunlarının, kurallara bağlı olarak rekabetçi bir ortamda profesyonel şekilde oynanması olarak tanımlanmaktadır (Rosell, 2017: 475). Organize bir biçimde, bilgisayar, mobil telefonlar gibi çeşitli elektronik cihazlardan, karşılıklı rekabete dayalı, çeşitli profesyonel kurum ya da oluşumlar tarafından düzenlenen bir etkinlik veya turnuvada, farklı oyuncu veya takımların belirli bir hedef doğrultusunda karşılaşmaları da e-Spor olarak tanımlanmaktadır (Newzoo, 2018: 2). Elektronik spor, sanal spor, siber



spor, rekabete dayalı video oyunu oynama gibi anlamların hepsi e-Spor kavramıyla eşanlamlı kullanılmaktadır. Sanal atletler veya siber atletler olarak ifade edilen kavramlarla da e-Sporcular ifade edilmektedir. (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018: 534). (Hamari ve Sjöblom, 2017: 211) ise e-Sporu, sporun temel yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı bir spor ve son yıllarda hızla büyüyen yeni medya araçlarından biri olarak tanımlamaktadır. 1980'li yılların başında video oyunlarının ana odak noktası insan-makine rekabetine dayanmaktaydı. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki yeni gelişmeler sonucunda günümüzde e-Spor; bilgisayar ve konsol oyunlarının kullanıldığı atletik rekabet olarak tanımlanmaktadır (Thorhauer, vd. 2018: 106). Bu tanımlar çerçevesinde e-Spor kavramının; karşılıklı rekabete dayanan, bireysel veya takım halinde çeşitli elektronik cihazlar aracılığıyla oynanan, sponsorların, organizatörlerin ve izleyicilerin de dahil olduğu, eğlence ve sporun iş birliğinden ortaya çıkan bir spor dalı olduğu söylenebilir.

Dünya çapında milyar dolarlarla ifade edilebilecek bir endüstri haline gelen e-Spor, oyuncuların, seyircilerin, federasyonların ve sponsorların bir araya gelerek her geçen gün popüleritesini artırmaktadır (Jonasson, 2016: 211). Halen spor olup olmadığı tartışılan e-Spor kavramını geleneksel spor kavramından ayıran en önemli unsurlar, elektronik bir cihaz aracılığıyla, çevrimiçi veya çevrimdışı ortamlarda oynanmasıdır. Tıpkı geleneksel spor gibi, tüm dünyanın takip ettiği, profesyonel oyuncuların bireysel ya da takım olarak yarıştığı, kendine has yıldızları olan e-Spor, 2000'li yıllardan itibaren gittikçe büyüyen, kurumsallaşan ve ekonomik hacmi artan bir sektör haline gelmiştir. 2017 yılında yayımlanan rapora göre dijital oyun sektörünün 2016 yılında 101 milyar dolarlık bir hacme ulaştığı ve 2020 yılında sektörün 128,5 milyar dolara ulaşması öngörülmektedir. Yine bu rapor doğrultusunda, mobil oyun sektörünün 46 milyar dolar hasılat elde etmesiyle birlikte Hollywood film sektörünü geçtiği ortaya konulmuştur. Yine bu rapor incelendiğinde, e-Spor faaliyetlerinin 2017 yılında 696 milyon dolar işlem hacmine eriştiği ve 2020 yılında 1 milyar 488 milyon dolara ulaşacağı ön görülmektedir.

MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası), FPS (Birinci Şahıs Nişancı), RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu), BATTLE ROYALE (Hayatta Kalma), SPOR (Geleneksel Spor Dallarının Sanal Ortama Uyarlanmış Hali), MMORPG (Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) ve FIGHTER (Dövüş) şeklinde branşlara ayrılarak Türkiye'de 24 Nisan 2018 tarihinde Türkiye E-Spor Federasyonu resmi olarak kurulmuştur (TESFED, 2018). Gençlik ve Spor Bakanlığı – Spor Genel Müdürlüğü tarafından e-Sporcu lisans verilmekte olup, oynadığı oyunlarla geçimini sağlayan sporcular, profesyonel oyuncu olarak adlandırılmaktadır.

Geleneksel sporlardan farklı olarak e-Spor, tamamen dijital alanda faaliyet göstermektedir. E-Spor kategorisine giren oyunların ve geleneksel spor branşlarının mücadele ve rekabet açısından benzer turnuvalara, liglere ve organizasyonlara sahip oldukları ve her ikisinde de kazanmak için taktik, strateji ve zekânın oldukça önemli olduğu görülmektedir (Kocadağ, 2017: 51). E-Spor karşılaşmaları, analizleri ya da yorumları canlı yayında ya da daha sonra izlemek üzere sosyal medyanın yanı sıra geleneksel televizyon kanallarında da kendine sıkça yer bulmaya başlamıştır. İnternet kafeler yerini e-Spor kafelere bırakırken yeni e-Spor kulüpleri kurulmaya devam etmekte, geleneksel spor kulüpleri de kendi bünyelerinde e-Spor branşlarına yer vererek çağımıza ayak uydurmaya çalışmaktadır. Bunun yanı sıra e-Sporcular, geleneksel sporcular gibi başka takımlara transfer olabilmekte ve yine kendileri için bonservis bedelleri ödenmektedir.

Ulusal ya da uluslararası e-Spor turnuvaları, çoğu zaman birkaç gün sürecek şekilde düzenlenmektedir. Takımlar, turnuvaların gerçekleştiği yerlere, oynanan branşa göre değişim göstermekte ve en az 7 oyuncu (5 as 2 yedek), teknik direktör, diğer personel vb. birlikte katılım sağlamaktadır. Genelde turnuvalara katılan ortalama 16 takım olduğu göz önünde bulundurulduğunda bu takımlar, organizasyonun gerçekleştiği destinasyon için fazla sayıda turizme katkı sağlamaktadır. Turnuva esnasında e-Spor taraftarları da oyuncu veya takımlarını desteklemek amacıyla, turnuvanın düzenleneceği yerlere seyahat etmektedirler. Dolayısıyla e-Spor faaliyetlerinin, turizm gibi farklı sektörlerle de iş birliği halinde olduğu görülmektedir (Aktuna ve Ünlüönen, 2017: 6).

3. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma ile 2006-2020 yılları arasında uluslararası bir veri tabanı olan Scopus'ta yayınlanan e-Spor kavramına ilişkin dokümanların (makale, bildiri, kitap vb.) belirli kriterler çerçevesinde incelenmesi ve bibliyometrik analize tabi tutulması amaçlanmıştır. Kavram olarak bibliyometri, Alan Pritchard tarafından 1969 yılında ortaya konmuştur (Lawani, 1981: 294). Bibliyometri kavramının, yazılı iletişim süreçlerini nicelleştirmeyi amaçlayan ve bilgi bilimi alanında hızla kabul gören tüm çalışmalarda kullanılması ön görülmüştür.

E-Spor kavramıyla ilgili yapılan bilimsel çalışmaların ortaya çıkarılması amacıyla 20 Mayıs 2020 tarihinde Scopus veri tabanından yararlanılmıştır. Scopus veri tabanı, 2004 yılında Elsevier Yayınevi aracılığıyla araştırmacılara sunulmuş olup, en geniş öz ve atıf veri tabanlarından biri durumundadır. Sosyal bilimler, fen bilimleri, teknoloji, tıp gibi farklı disiplinleri bünyesinde bulunduran Scopus, hakemli dergi sayısı açısından en kapsamlı veri tabanı olma durumundadır (Taşkın, vd. 2011: 9).

Yapılan analiz sonucunda 83 akademik çalışmaya ulaşılmış olup bu çalışmalar bibliyometrik analize tabi tutulmuştur. Araştırma kapsamında e-Spor kavramı çerçevesinde yapılmış çalışmalar; yayın yılları, yayın türleri, ülkeler, yayın dilleri, kaynaklar ve atıflar çerçevesinde incelenmiş olup elde edilen veriler tablolaştırılarak sunulmuştur. Ayrıca, e-Spor kavramına yönelik yapılan araştırmalar kapsamında çalışma yapan ülkeler, sıkça kullanılan anahtar kelimeler, atıflar, terimler ve yazarlar bibliyometrik analiz sonucunda ortaya konulmuştur.

Çalışma kapsamında bibliyometrik analizlere ulaşmak ve sonuçların görselleştirilmesi amacıyla, ücretsiz hizmet sunan ve herkesin kullanımına açık olan "VOSviewer" yazılımı kullanılmıştır. VOSviewer, bibliyometrik ağları oluşturmak ve görselleştirmek için kullanılan bir yazılımdır (Van Eck-Waltman, 2017: 1054).

Bu çalışma doğrultusunda literatürde en çok kullanılan 'e-sport', 'esports' ve 'electronic sports' kelimeleri, yalnızca çalışma başlıklarını kapsayacak şekilde filtrelenerek VOSviewer'da taranmıştır. Çalışmada, e-Spor temalı yayınlarda ön plana çıkan ülkelerin, anahtar kelimelerin, yazarların, atıfların ve terimlerin bir atıf analizi tekniği olan "Co-authorship, Co-occurrence ve Citation" teknikleri sayesinde ortaya konulması amaçlanmıştır. Böylelikle e-Spor kavramına ilişkin yazılan çalışma türleri, yazarlar ve çalışmaların yapıldığı ülkeler ortaya çıkartılmaya çalışılmıştır.

4. Araştırmanın Bulguları

E-Spor kavramına yönelik çalışmaların bibliyometrik analizlerine erişmek ve elde edilen verilerin görselleştirilmesi amacıyla VOSviewer bilimsel haritalama yazılımının 1.6.15 sürümü kullanılmıştır. Kümeleme çözümü sunan ve bu kümeler arasındaki ilişkileri ortaya koyan yazılım sayesinde, e-Spor hakkında Scopus veri tabanında yayınlanmış makaleler içerisindeki terimler, atıflar, yayın dilleri, yayın yapan ülkeler gibi bilgiler görsel ve tablo olarak sunulmuştur.

Tablo 1. E-Spor Kavramına Yönelik Yapılmış Araştırmaların Yıllara Göre Dağılımı

Yıllar	Yayın Sayıları	Yıllar	Yayın Sayıları	Yıllar	Yayın Sayıları
2006	1	2011	2	2016	9
2007	2	2012	7	2017	7
2008	1	2013	9	2018	12
2009	1	2014	2	2019	17
2010	2	2015	5	2020	6

Kaynak: Scopus veri tabanından yararlanılarak araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur.

Araştırmanın amacı doğrultusunda Scopus veri tabanından yararlanılarak e-Spor kavramına ilişkin verilere ulaşılmıştır. Bu kapsamda 2006-2020 yılları arasında e-Spor çalışmalarına yönelik 83 araştırmanın yapıldığı bulgulanmıştır. Tablo 1’de son on beş yıla ilişkin yayın sayıları verilmiştir. Konuya ilişkin en fazla araştırmanın 2019 yılında (17 yayın) yapıldığı görülmektedir. Tablo 1’deki bilgiler doğrultusunda son beş yıl içerisinde konuya ilişkin yapılan araştırmaların, geçmiş yıllara kıyasla daha fazla olduğu görülmektedir.

Tablo 2. E-Spor Çalışmalarına Yönelik Yapılmış Araştırmaların Yayın Türüne Göre Dağılımı

Yayın Türleri	Yayın Sayıları
Makale	38
Bildiri	34
Kitap Bölümü	4

Kaynak: Scopus veri tabanından yararlanılarak araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur.

E-spor kavramına yönelik yapılmış araştırmalar incelendiğinde, yayınların ağırlıklı olarak makale, bildiri ve kitap türünde yapıldığı Tablo 2’de görünmektedir. Konu ile ilgili olarak en fazla makalenin (38 yayın) yazıldığı, bildiri (34 yayın) ve kitap bölümü (4 yayın) sayılarının dışında kalan çalışmaların da editöre not ve derleme olarak yazıldığı görülmektedir.

Tablo 2.E-Spor Kavramına Yönelik Yapılmış Araştırmaların Ülkelere Göre Dağılımı

Ülkeler	Yayın Sayıları	Ülkeler	Yayın Sayıları	Ülkeler	Yayın Sayıları	Ülkeler	Yayın Sayıları	Ülkeler	Yayın Sayıları
Çin	3	Fransa	5	İrlanda	2	Polonya	1	Avusturya	1
Amerika Birleşik Devletleri	3	Rusya	3	Hindistan	2	İtalya	1	Y. Zelanda	1
Güney Kore	9	Finlandiya	3	Japonya	2	Endonezya	1	Kanada	1
Almanya	8	İspanya	3	İsveç	2	Slovakya	1	Macaristan	1
Avustralya	6	İngiltere	3	Tayvan	2	Norveç	1	Çek Cumhuriyeti	1

Kaynak: Scopus veri tabanından yararlanılarak araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur.

Tablo 3 incelendiğinde e-Spora yönelik yapılmış araştırmaların ülkelere göre dağılımı görünmektedir. Kavrama ilişkin toplam 25 ülkede araştırma yapılmıştır. Bu konuya yönelik en fazla araştırma yapan ülkelerin, dijital ve oyun sektöründe üstünlüğü bulunan Çin (13 yayın), Amerika Birleşik Devletleri (13 yayın), Güney Kore (9 yayın) ve Almanya (8 yayın) olduğu görülmektedir.



Tablo 3. E-Spor Kavramına Yönelik Yapılmış Araştırmaların Dillere Göre Dağılımı

Yayın Dili	Yayın Sayıları
İngilizce	74
Almanca	3
Macarca	3
Fransızca	1
İspanyolca	1
Lehçe	1

Kaynak: Scopus veri tabanından yararlanılarak araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur.

Uluslararası bir veri tabanı olan VOSviewer'dan elde edilen veriler doğrultusunda, e-Spor alanındaki çalışmaların hangi dillerde yayımlandığı Tablo 4'te görünmektedir. Tabloya göre e-Spor çalışmalarına yönelik yapılmış 83 araştırmanın 74'ü İngilizce, 3'ü Almanca, 3'ü Macarca, 1'i Fransızca, 1'i İspanyolca ve 1'i ise Lehçe olarak yayımlanmıştır.

Tablo 4. E-Spor Kavramına Yönelik Araştırma Yapan Ülkelerin Toplam Atıf Sayıları

Ülke	Yayın Sayıları	Atıf Sayıları
Çin	13	22
Amerika Birleşik Devletleri	13	67
Güney Kore	9	4
Almanya	8	30
Avustralya	6	66
Fransa	5	3
Finlandiya	3	15
Rusya	3	0
İspanya	3	9
İngiltere	3	14
Japonya	2	1
İsveç	2	74
Tayvan	2	0
Hindistan	2	3
İrlanda	2	2
Avusturya	1	0
Kanada	1	4
Çek Cumhuriyeti	1	8
Macaristan	1	1
Yeni Zelanda	1	49
Norveç	1	0
Polonya	1	3
İtalya	1	2
Slovakya	1	29
Endonezya	1	0

Kaynak: Scopus veri tabanından yararlanılarak araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur.

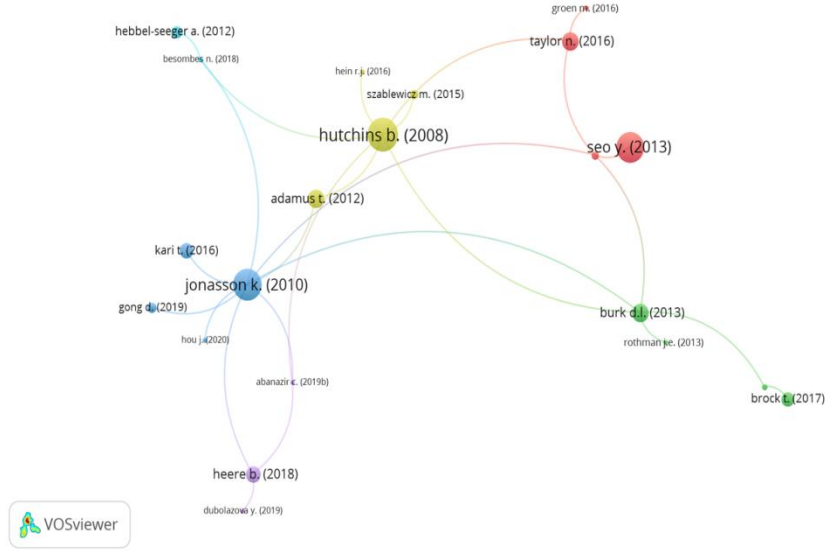
E-Spor kavramına yönelik yapılmış araştırmalar içerisinde en fazla atıf alan ülkeler İsveç (74), Amerika Birleşik Devletleri (67), Avustralya (66) ve Yeni Zelanda (49) olurken, Rusya, Avusturya, Endonezya, Norveç ve Tayvan henüz atıf almamıştır. Yine veriler incelendiğinde yayın sayılarının fazla olmasının atıf sayılarının fazla olmasıyla bir ilişkisi olmadığı görülmektedir. 13 yayını bulunan Çin'in toplam aldığı atıf sayısı 22 iken, yalnızca 1 yayını olan Yeni Zelanda'nın 49 atıf aldığı görülmektedir.

Tablo 5. E-Spor Kavramına Yönelik Yapılan Araştırmalarda Kullanılan Anahtar Kelime Analizi

Anahtar Kelime	Tekrar Sayıları
Addiction	2
China	3
Competitive Gaming	2
Computer Games	3
Counter-Strike	2
Dota 2	3
E-Sport	10
E-Sports	29
Esport	2
Esports	36
League of Legends	2
Online Games	2
Sport	2
Sports	3
Starcraft 2	2
Video Games	3
Videogames	2
Virtual Reality	2

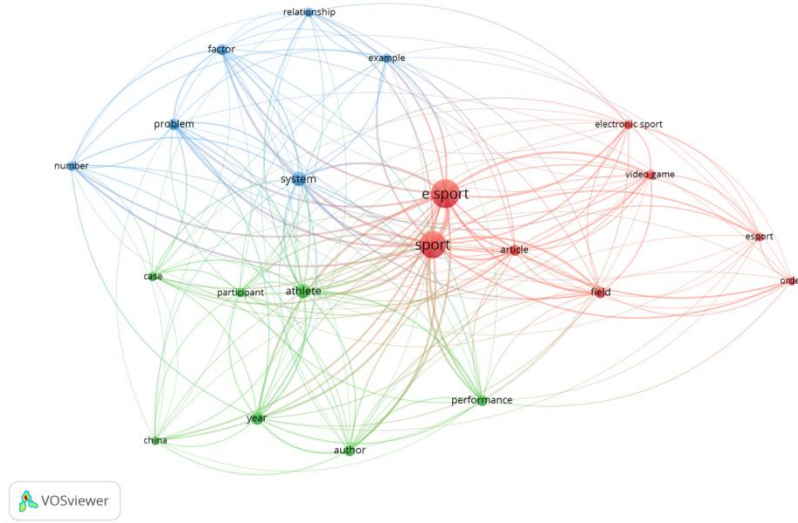
Kaynak: Scopus veri tabanından yararlanılarak araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur.

VOSviewer yazılımı kullanılarak e-Spor alanında Scopus'ta yayınlanan 83 yayın incelenerek terim analizi yapılmış, minimum anahtar kelime tekrarı 2 olarak kabul edilmiş ve bu sayede 18 anahtar kelimenin filtre eşliğini karşıladığı görülmüştür. Analiz sonuçları incelendiğinde, yazılışlarında ortak bir noktada buluşulamayan E-Sport, E-Sports, Esport ve Esports kelimelerinin toplamda 77 kez tekrar edilerek en çok kullanılan anahtar kelimeler arasında olduğu görülmektedir. Bunların dışında video oyunları, bilgisayar oyunları, rekabetçi oyunlar, sanal gerçeklik gibi kavramların yanı sıra Counter-Strike, Dota 2, League of Legends ve Starcraft 2 gibi oyunların da anahtar kelime olarak ön plana çıkmaktadır (Tablo 6).



Şekil 3. E-Spor Kavramına Yönelik Yapılan Araştırmalarda En Fazla Atıf Alan Yazarlar

Yapılan analiz sonucunda, e-Spor kavramıyla ilgili yapılan yayınlar içerisinde Brett Hutchins, Kalle Jonasson ve Yuri Seo adlı yazarların diğer yazarlara oranla daha fazla atıf aldığı görülmektedir.



Şekil 4. E-Spor Kavramına Yönelik Yapılan Araştırmaların Terim Analiz Sonuçları

Şekil 4'te yer alan ağ haritası incelendiğinde, e-Spor kavramıyla alakalı en fazla spor teriminin kullanıldığı, bunun ardından sistem, atlet (oyuncu), performans ve video oyunları gibi terimlerin, yapılan çalışmalarda sıkça tekrar edildiği görülmektedir.

Tablo 7. E-Spor Kavramına Yönelik Yapılan Araştırmaların Terim Analiz Sonuçları

Terim	Tekrar Sayıları
Athlete	29
E-Sport	115
Electronic Sport	13
Esport	10
Participant	12
Performance	19
Sport	103
System	30
Video Game	14

Kaynak: Scopus veri tabanından yararlanılarak araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur.

Terim analizi yapılırken minimum tekrar edilen terim sayısı 10 olarak kabul edilmiştir. Toplamda 35 terim içerisinde 21'i bu eşiği karşılamış olmasına rağmen e-Spor ile alakalı 9 terim değerlendirmeye tabi tutulmuştur. Yazımda değişiklik görülen e-Spor, spor ve elektronik spor ortak terimleri dışında atlet (sporcu), katılımcı, sistem, video oyunu ve performans gibi terimlerin de diğer terimlere göre sıklıkla kullanıldığı sonucuna varılmıştır (Tablo 7).

5. Sonuç ve Değerlendirme

Özellikle video oyunları ve internet altyapılarının gelişmesine bağlı olarak son yıllarda sıklıkla karşımıza çıkan e-Spor, araştırmacılar için de üzerinde yeni çalışılmaya başlanan bir kavram olarak görülmektedir. Halen bir spor dalı olup olmadığı tartışılan, buna rağmen milli takımlar, kulüp takımları, federasyonlar, turnuvalar oluşturulmakta ve her geçen gün e-Spora olan ilgi artmaktadır. E-Spor faaliyetleri için özel bilgisayarların tasarlandığı, reklam ve sponsorluk çalışmalarının yapıldığı bu popüler kavram, yeni ve güçlü bir sektör oluşturmaktadır. Çevrim içi oyunlar üzerine kurulmuş yeni bir spor dalı olan e-Spor, bireysel ya da takım halinde rekabete dayalı olarak oynanması, kazanan için bir ödül veya unvan kazanılması, bir stratejiye dayanması ve süreye karşı oynanması gibi sebeplerle herhangi bir spor dalına oldukça benzemektedir. E-Spor'un bir spor dalı olup olmadığı konusunda zıt yaklaşımlar olsa da e-Spor ile alakalı her geçen yıl işlem hacminin, oyuncu, seyirci ve kulüp sayısının, sponsorluk ve reklam gelirlerinin, düzenlenen turnuva sayısının ve konuyla ilgili yapılan akademik çalışmaların arttığı görülmektedir.

Çalışma kapsamında yapılan analizler sonucunda e-Spor alanındaki akademik çalışmaların son yıllarda gittikçe arttığı görülmektedir. Özellikle Çin, Amerika Birleşik Devletleri, Güney Kore ve Almanya gibi ülkelerde yapılan çalışmaların diğer ülkelere göre fazla olduğu, İsveç'in en fazla atıf alan ülke olduğu gözükmektedir. Bu çalışmayla, E-Spor alanının bir endüstri olarak görülmesinin nedenlerini, alanyazında yapılan çalışmaların bibliyometrik olarak analizi ve bu yeni alana gerekli önemin verilmesi için öncülük olması niteliğinde hazırlanmıştır. Bu sebeple akademik olarak yeni çalışmaların yapıldığı bu alana akademisyen ve araştırmacıların katılımlarını arttırmak son derece önemlidir. E-Spor ile ilgili fiziksel aktiviteler, video oyunları ile ilişkileri, bir spor dalı olup olmadığıyla ilgili akademik çalışmaların yapıldığı görülmekte olup gelecekte araştırmacılar tarafından e-Spor ve yeni medya arasındaki ilişki, sosyal medya ve e-Spor arasındaki iş birliği, e-Spor'un başlı başına bir endüstri haline gelmesinin nedenleri ve sonuçları gibi konularda çalışmaların yapılmasının, e-Spor literatürüne katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Aktuna, H C, Ünlüöner, K. (2017). Yeni bir turizm çeşidi olarak elektronik spor turizmi. Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi(2), 1-15.
- Demir, A, Sertbaş, K. (2020). E-Spor: spor endüstrisinde yeni bir ekonomi. Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi, 2(3), 73-88.
- Hamari, J, ve Sjöblom, M(2017). What is eSports and why do people watch it? Internet Research, 27(2), 211-232.
- Jonasson, K(2016). Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. Sport, Ethics and Philosophy, 10(1), 28-41.
- Kocadağ, M (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi, 1(2), 49-63.
- Lawani, SM (1981). Bibliometrics: its theoretical foundations, methods and applications. Libri, 31(1), 294-315.
- Newzoo (2018). Newzoo's Global Esports Market Report. 22 Mayıs 2020 tarihinde https://newzoo.com/wp-content/uploads/2017/06/Flagship_reports_Esports_factsheet.pdf adresinden alındı
- Rosell, ML(2017). eSport gaming: the rise of a new sports practice. Sport, Ethics and Philosophy, 11(4), 464-476.
- Taşkın Zve diğ., (2011). Scopus dergi seçim kriterleri üzerine bir değerlendirme. Türk Kütüphaneciliği, 25(2), 238-260.
- TESFED. (2018). 18 Mayıs 2020 tarihinde Türkiye E-Spor Federasyonu: <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/hakkimizda.aspx> adresinden alındı
- Thorhauer, Y, Jakob, A, ve Ratz, M (2018). E-Sport–Skizze eines neuen Forschungsfeldes. In Compliance im Sport, Springer Gabler, Wiesbaden. 105-126.
- Van Eck, N, Waltman, L(2017). Citation-based clustering of publications using CitNetExplorer and VOSviewer. Scientometrics, 111(2), 1053-1070.
- Wagner, MW(2006). On the Scientific Relevance of eSports. In International conference on internet computing. International conference on internet computing (s. 437-442). Nevada: CSREA Press .
- Yükçü, S, Kaplanoğlu, E (2018). UİK e-Spor endüstrisi. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi, 533-550.