



Türkiye’de E-Spor Üzerine Yapılan Akademik Çalışmaların İçerik Analizi

Buğra AKAY¹, Betül AYHAN²

Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale, TÜRKİYE

<https://orcid.org/0000-0003-2567-6544>

Hitit Üniversitesi, Çorum, TÜRKİYE

<https://orcid.org/0000-0003-0713-4848>

E-mail: bugraakay@hotmail.com, betulayhan@hitit.edu.tr

Türü: Araştırma Makalesi (Alındı: 14.12.2021 - Kabul: 23.12.2021)

Özet

Tüm dünyada hızlı gelişme gösteren, ciddi gelirlere ve izleyici sayısına ulaşan e-spor; ülkemizde de serbest zaman etkinliği, amatör ve profesyonel bir şekilde yapılmaktadır. Bu alan ile ilgili bilimsel araştırmalar son yıllarda artış gösterse de yeterli seviyede olmadığı görülmektedir. Çalışmamızın amacı, Türkiye’de e-spor alanında 2021 yılına kadar yapılmış olan tez ve makaleleri incelemektir. Araştırmanın e-spor alanında çalışma yapacak araştırmacıların çalışma konusu ve yöntem belirlemede önem arz edeceği düşünülmektedir. Araştırma Modeli; Nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Veri Toplama araçları; Yöktez, Ulakbim, Google akademik arama motoru ve çeşitli dergilerde yayınlanan Türkçe makale ve tezlerde, “e-spor”, “elektronik spor” “e-sporcular” ve “spor” anahtar kelimeleri ile tarama yapılmıştır. Verilerin analizinde, nitel veri analizi tekniklerinden biri olan içerik analizi kullanılmıştır. Taramada belirlenen 1 Doktora Tezi, 24 Yüksek Lisans Tezi ve 37 makale belirli ölçütler dikkate alınarak detaylı biçimde incelenmiştir. Belirlenen makalelerin detaylı okumaları yapılarak, ayrıntılı olarak oluşan kategorilere göre not alınmıştır. Çalışmaların yıllara göre dağılımı incelendiğinde; en çok çalışmanın 2020 yılında yapıldığı görülmektedir. Tez çalışmalarında en çok nicel, makaleler de ise en çok nitel yöntem kullanılmıştır. Örneklem türüne göre “salt e- sporcular üzerine” yapılan çalışmaların ağırlıklı olduğu; çalışmaların en çok “101-499” örneklem aralığında yapıldığı ve veri toplama araçlarından en fazla tezlerde “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği” (Kaya, 2013) ve makalelerde “E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği (EKMÖ)” (Öz ve Üstün, 2019). kullanıldığı tespit edilmiştir. Ayrıca çalışmalarda anahtar kelime olarak en fazla “e-spor” anahtar kelimesi kullanılırken en az “obezite” anahtar kelimesi tercih edilmiştir. Araştırma sonuçları doğrultusunda Türkiye’de e-spor üzerine yapılan akademik çalışmaların hedef grubuna yönelik araştırmalarda nicel araştırma modellerine ek olarak nitel, karma ve durum araştırma modellerinin derinlemesine bulgular ortaya koyabilmeleri ve zengin içerikler sunabilme potansiyelleri bakımından tercih edilebileceği, e-sporcuların geniş alanlarda araştırma yapılabileceği önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: E-spor, tez, makale, içerik analizi



Content Analysis of Academic Studies on E-Sports in Turkey

Abstract

E-sports, which is developing rapidly all over the world, reaching serious revenues and number of viewers; Leisure time activities in our country are carried out in an amateur and professional way. Although scientific researches in this field have increased in recent years, it is seen that they are not at a sufficient level. The aim of our study is to examine the theses and articles that were made in the field of e-sports in Turkey until 2021. It is thought that the research will be important in determining the study subject and method of researchers who will work in the field of e-sports. Research Model; It was carried out using document analysis, one of the qualitative research methods. Data Collection tools; Yöktez, Ulakbim, Turkish articles and theses published in Google academic search engine and various journals were searched with the keywords "e-sports", "electronic sports", "e-sports" and "sports". Content analysis, one of the qualitative data analysis techniques, was used in the analysis of the data. 1 Doctoral Thesis, 24 Master's Theses and 37 articles determined in the screening were examined in detail, taking into account certain criteria. Detailed readings of the determined articles were made and notes were taken according to the categories formed in detail. When the distribution of studies by years is examined; It is seen that the most studies were carried out in 2020. The most quantitative method was used in thesis studies, and the most qualitative method was used in the articles. According to the sample type, studies on "only e-athletes" are dominant; It was determined that most of the studies were done in the sample range of "101-499" and among the data collection tools, the "Online Game Addiction Scale" (Kaya, 2013) in the theses and the "E-Sports Participation Motivation Scale" (Öz & Üstün, 2019) in the articles were used the most. In addition, while the keywords "e-sports" were used the most in the studies, the keyword "obesity" was preferred the least. In line with the results of the research, it is suggested that in addition to the quantitative research models, qualitative, mixed and case research models can be preferred in terms of their potential to present in-depth findings and offer rich content in researches aimed at the target group of academic studies on e-sports in Turkey.



Keywords: E-sports, thesis, article, content analysis

Giriş

İnsan ihtiyaçlarına göre şekillenen teknolojiye son zamanlarda yaşanan inanılmaz değişim ve gelişmeler hayatımızın her alanında bizi etkisi altına almıştır. Bu değişim ve gelişmeler iletişim, eğitim, ticaret gibi alanları etkilediği gibi geleneksel sporunda kapsamını etkileyerek e-Spor (elektronik spor) kavramının hayatımıza girmesine sebep olmuştur. Argan vd. (2006) e-sporu; dünyanın çeşitli yerlerindeki insanların internet vasıtasıyla bir araya gelip oyun oynayabileceği veya büyük elektronik spor turnuvaları vasıtasıyla dünyanın farklı yerlerinde yaşayan insanların toplu bir şekilde oynayabileceği zihinsel ve fiziksel çapa isteyen spor branşı şeklinde ifade etmiştir. E-spor insanların bilgi ve teknolojileri kullanımı esnasında zihinsel ve fiziksel becerilerini eğittiği ve geliştirdiği spor faaliyet alanıdır (Wagner, 2006). Bunun dışında Argan vd., (2006) okçuluk sporunun gerektirdiği reaksiyon zamanını, beyzboldaki gibi refleks hareketleri veya satranç sporunda olduğu gibi düşünsel öğeler içermesinden dolayı e-sporu zihinsel ve fiziksel çabaları kapsayan bir spor branşı olarak açıklamıştır. Bu tanımlardan yola çıkarak e-sporun fiziksel ve zihinsel unsurları içeren rekabetçi bir müsabaka olmasından dolayı spor kapsamına girmesine sebep olmuştur. Aynı zamanda oyunların teknik, taktik, koç (antrenör) unsurunu içermesi ve turnuvaya hazırlık için antrenman yapılması; hızlı karar verebilme ve koordinasyon becerisinin oyundaki başarıyı olumlu yönde etkilemesi spor ile ortak noktalarını oluşturmaktadır.

Mustafaoğlu (2018) yapılan araştırmalar sonucunda e-sporun; bireylerin zihinsel strateji geliştirme, ani karar verme, motor becerileri geliştirme, takım halinde işbirliğiyle çalışma, motivasyon sağlama yönünde olumlu etkileri olduğunu ifade etmiştir. Bireylerin dijital oyunda geçirdiği sürenin oyun oynanmayan durumlara göre fazla olması bu durumun bağımlılığa dönüşmesine dolayısıyla oyun oynanmayan durumlarda huzursuz ve mutsuz hissetmesine neden olabilmektedir. Ayrıca bireylerin aile ile ortak paylaşımlarının azalmasına, duruş bozukluklarına, uyku kalitesinin bozulmasına ve obeziteye sebep olabilmektedir. Bu olumsuz durumlardan dolayı aileler çocuklarının oyun oynamasına karşı iken çocukların oyun oynama isteğinin bir amaca dönüşmesi, dijital oyunların e-spor olarak kabul görmesi ve çocukların oyun oynarken gelir elde etmesi ailelerin oyunlara olan bakış açısının değişmesine neden olmuştur.



E-spor diğer sporlardan farklı olarak oyun türlerine göre farklı oyun branşlarına ayrılmıştır. MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası): Genellikle 5 kişilik 2 farklı takımın 3 farklı koridordan meydana gelen bir haritada üzerinde rakip takımın bölgesini yok etme amacına dayanan strateji oyunudur. FPS (Birinci Şahıs Nişancı): Oyuncunun kendi kamera bakışıyla oynandığı, diğer nişan türündeki oyunların hepsinde olduğu gibi "bir serüven, bir veya birden fazla uzun menzilli silah ve değişen sayılarda düşmanlar" anlatımı ile anılır. RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu): Oyuncuların rakibin hamlesini ve sırasını beklemeden sürekli bir şekilde karşılıklı oynadıkların bilgisayar oyunudur. BATTLE ROYALE: Bir bölgede belirli sayıdaki düşmanın arasında hayatta kalmaya çalışıldığı oyun tarzıdır. SPOR: Çeşitli spor dallarının (Futbol, Basketbol, Otomobil, Voleybol vb.), sanal ortama uyarlandığı oyun tarzıdır. MMORPG: Çeşitli sunuculara bağlanarak çok katılımcılı oynanan rol yapma oyunlarıdır. FIGHTER: Seçilen karakter ile rakip oyuncunun seçtiği sanal karaktere üstün gelmeyi amaçlayan oyun türüdür (TESFED, 2019). Bu farklı oyun türlerinde de en popülerleri arasında turnuvalar düzenlenmektedir.

Yapılan çalışmalara göre; 2017 yılında düzenli bir şekilde turnuvalara dahil olan ve seyirci olarak izleyen 191 milyon e-spor takipçisinin tespit edilmiştir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). Newzoo'nun 2021 yılındaki e-spor raporunda; 2021 yılında 2020 yılına göre %10 artış yaşanarak 728 milyon izleyiciye ulaşması beklendiği tespit edilmiştir (www.newzoo.com). Kısa sürede inanılmaz seyirci kitlesine ulaşan e-sporun profesyonel oyuncularını ciddi gelirler elde etmektedir. N0tail kullanıcı ismi ile Dota 2 oyuncusu Johan Sundstein bugüne kadar 6 milyon 874 bin 37 dolar gelir elde etmiştir (www.esportsearnings.com).

Güney Kore'de 11 Ağustos 2008 yılında kurulan Uluslararası E-Spor Federasyona (International e-Sports Federation) günümüzde 104 ülke üyedir (www.ie-sf.org). E-sporun Dünya'da spor olarak onaylanması için çalışmalar yapmaktadır. Türkiye'de ise bu görevi 2018 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kurulan Türkiye E-Spor Federasyonu üstlenmektedir. Ayrıca Alper Afşin Özdemir (Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanı) Milli Eğitim Bakanlığı ile gençleri doğru bir şekilde yönlendirme noktasında pilot okullarda müfredata girmesi için yakın zamanda çalışma yapılacağını dile getirmiştir (www.ekonomist.com.tr). Bunlara ek olarak Dünya'da ve Türkiye'de diğer spor branşlarındaki başarıları ile kendini ispatlamış önemli spor kulüpleri e spora ilgi göstermeye başladı. Dünya'da Ajax, FC Schalke, Manchester City, Paris Saint Germain gibi önde gelen



spor kulüpleri; ülkemizde ise Beşiktaş JK, Bursaspor, Fenerbahçe SK, Galatasaray SK, Karşıyaka SK kulüpleri başta olmak üzere e-spora yatırım yaparak çeşitli e-spor branşlarında takımlar kurmaktadır (www.5mid.com). Ayrıca e-sporun her geçen yıl oyuncu ve seyirci sayısını arttırması sponsor olmak için bazı marka ve firmaları harekete geçirmiştir. Bu seyirci kitlesine ulaşmak isteyen Logitech, Monster, Hp Omen, AMD, MSI, Ballistix gibi teknoloji markaları takımlara ve oyunculara sponsor olarak; oyuncu ve takımların başarılarını kendi markaları ile özdeşleştirmek istemektedir.

Tüm dünyada hızlı gelişme gösteren, ciddi gelirlere ve izleyici sayısına ulaşan e-spor; ülkemizde de serbest zaman etkinliği, amatör ve profesyonel bir şekilde yapılmaktadır. Bu alan ile ilgili bilimsel araştırmalar son yıllarda artış gösterse de yeterli seviyede olmadığı görülmektedir. Bizim yaptığımız çalışma e-spor alanında yapılmış olan çalışmaların sayısı ve yönü hakkında bilgi vermektedir. Çalışmamız ek olarak son yıllarda popülerliğini hızla artıran e-spor üzerine çalışma yapacak araştırmalara fikir vermesi, yapılan araştırmaları tek kaynaktan değerlendirme imkânı vermesi, çalışmaların hangi alanlarda yapıldığını inceleyerek ihtiyacın olduğu alanları tespit edip, bu yönde çalışma yapma olanağı sağlaması açısından önemlidir. Çalışmamızın amacı, Türkiye’ de e-spor alanında 2021 yılına kadar yapılmış olan tez ve makaleleri incelemektir. Araştırmamızın e-spor alanında çalışma yapacak araştırmacıların çalışma konusu ve yöntem belirlemede faydalı olacağı düşünülmektedir.

Yöntem

Araştırmanın Deseni

Bu araştırmada 2008-2020 yıllarını kapsayan lisansüstü tezler ve 2006-2021 yıllarını kapsayan makalelerin nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Dokümanlar nitel araştırmalarda önemli bir veri kaynağıdır. Araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar. Nitel araştırmalarda doküman incelenmesi tek başına bir veri toplama yöntemi olabileceği gibi diğer veri toplama yöntemleri ile de birlikte kullanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Araştırma Evreni



Yöktez, Ulakbim, Google Scholar Arama Motoru ve Üniversitelerin Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergileri ve çeşitli dergilerde yayınlanan Türkçe makaleler, “e-spor”, “elektronik spor” “e-sporcular” ve spor anahtar kelimeleri ile tarama yapılmıştır. Çalışmanın kapsamı 1 Doktora Tezi, 24 Yüksek Lisans Tezi ve 37 makale ile sınırlandırılmıştır.

Verilerin analizi

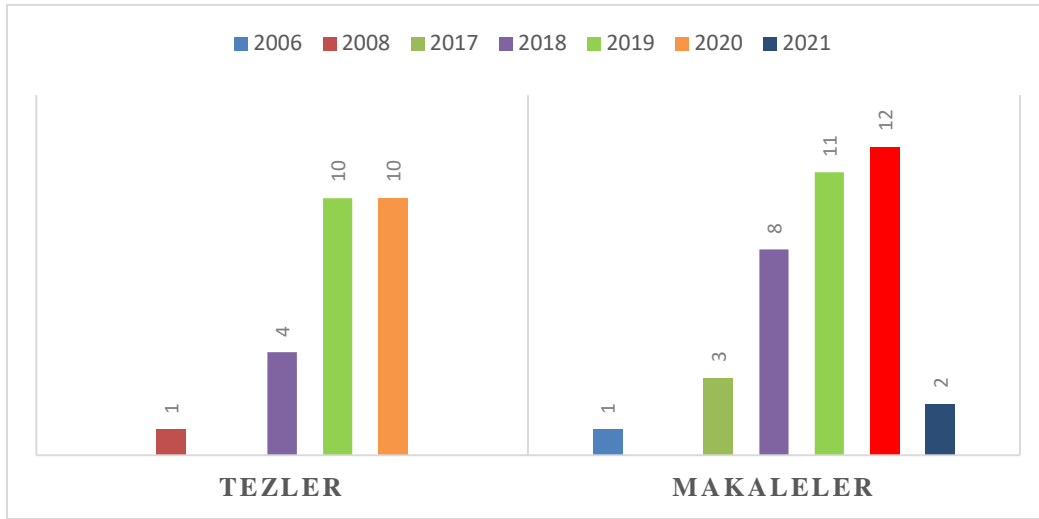
Verilerin analizinde, nitel veri analizi tekniklerinden biri olan içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizinde temelde yapılan işlem birbiri ile benzerlik gösteren verileri belirli kod ve oluşturulan temalar çevresinde bir araya getirerek, okuyucunun anlaya bileceği bir şekilde düzenleyip yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Taramada belirlenen 25 Tez ve 37 makale aşağıda belirtilen ölçütler dikkate alınarak detaylı biçimde incelenmiştir. Belirlenen makalelerin detaylı okumaları yapılarak, ayrıntılı olarak oluşan kategorilere göre not almıştır. Bu ölçütler; a) Spor bilimleri alanında olup olmadığı, b) e-spor ile ilgili olup olmadığı, c) Türkiye’de yapılmış olması şeklindedir. Bu araştırmaya dâhil edilen çalışmaları incelemek için içerik analizi tablosu hazırlanmıştır. Elde edilen bulgular, 2006-2021 yılları arasında yapılan tez ve makale çalışmaları karşılaştırılacağı için, içerik tablosunda kullanılan başlıklar; yıl, araştırma konusu, araştırmacı(lar), araştırma modeli, örneklem gurubu, veri toplama araçları, anahtar kelimeler ve sonuç olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın sınırlılıkları; 2006-2021 arasında yapılan makaleleri kapsamaktadır. Yöktez, Ulakbim ve Google Scholar veri tabanında taranan makaleleri kapsamaktadır. Araştırma “e-spor”, “elektronik spor” “e-sporcular” ve spor kelimelerinde taramayı kapsamaktadır. Araştırma yalnızca Türkçe olarak yazılan makaleleri kapsamaktadır.

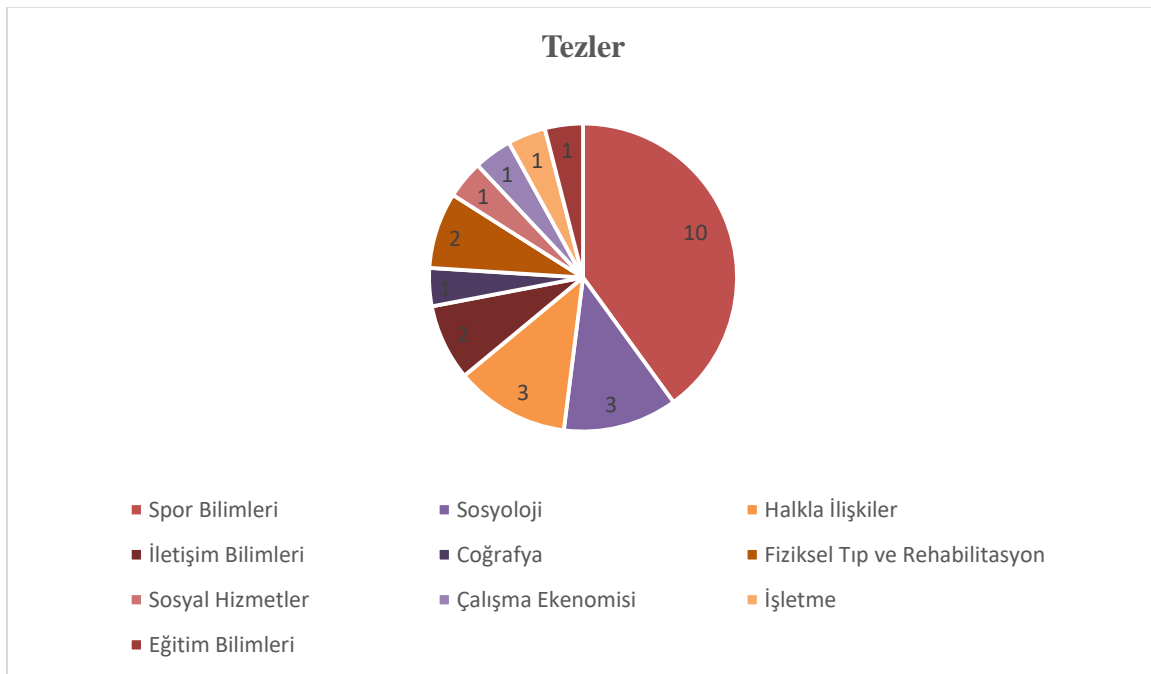
Bulgular

Grafik 1. Yapılan Akademik Çalışmaların Yıllara Göre Dağılımı



Grafik 1’de e-spor ile ilgili yapılan tez çalışmalarının yıllara göre dağılımı incelendiğinde; 2008 yılında 1, 2018 yılında 4, 2019 ve 2020 yıllarında ise 10 tez çalışması yapılmıştır. Grafik 1’e göre makale çalışmaları incelendiğinde; 2006 yılında 1, 2017 yılında 3, 2018 yılında 8, 2019 yılında 11, 2020 yılında 12 ve 2021 yılında ise 2 olduğu belirlenmiştir. Yapılan akademik çalışmaların 2006 yılından 2020 yılına kadar sabit bir şekilde arttığı görülmektedir.

Grafik 2. Yapılan Akademik Çalışmaların Alanlara Göre Dağılımı

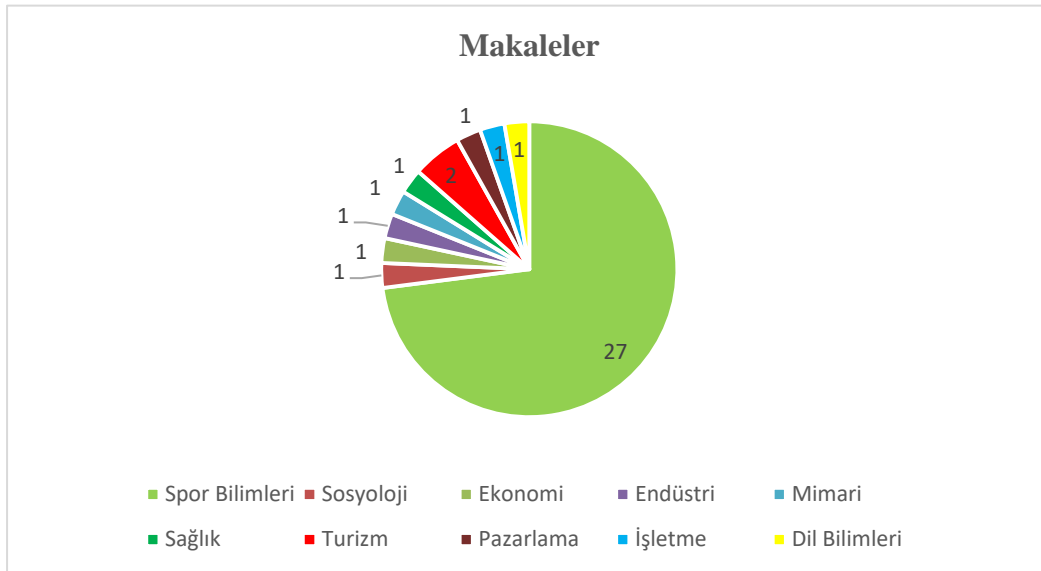


Grafik 2’de e-spor alanıyla ilgili yazılmış olan tezlerin alanlara göre dağılımını incelendiğinde; “Spor Bilimleri” alanıyla ilgili 10, “Sosyoloji” ve “Spor” alanlarıyla ilgili



3'er, "İletişim Bilimleri" ve "Fiziksel Tıp ve Rehabilitasyon" alanları ile ilgili 2'şer, "Eğitim Bilimleri", "İşletme", "Çalışma Ekonomisi" ve "Coğrafya" alanlarında 1'er çalışma yapıldığı görülmektedir. Tezlerde en çok çalışmanın "Spor Bilimleri" alanında yapıldığı; bu sırayı "Sosyoloji" ve "Halkla İlişkiler" alanının takip ettiği görülmektedir. E-spor alanıyla ilgili 10 farklı alanda çalışıldığı tespit edilmiştir.

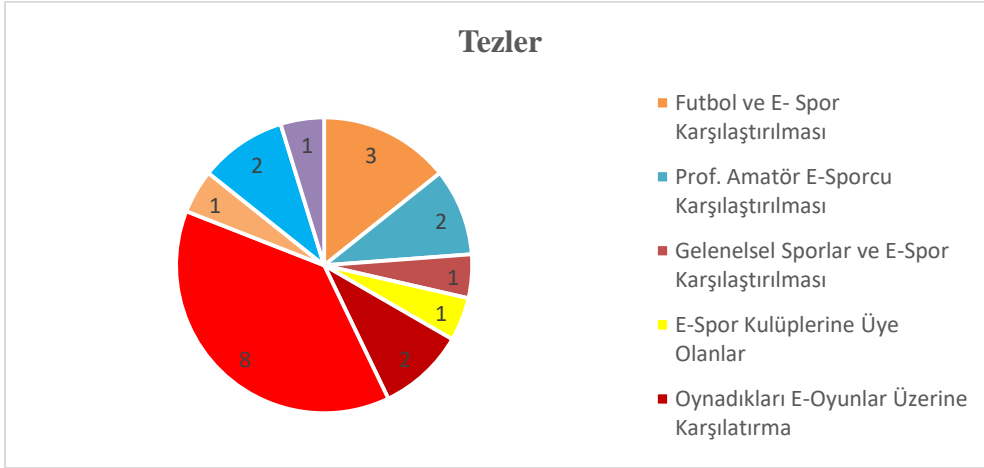
Grafik 2'ye göre e-spor alanındaki makalelerin 27'si "Spor Bilimleri", 2'si "Turizm" alanında yapılmıştır. "Dil Bilimleri", "İşletme", "Pazarlama", "Sağlık", "Mimari", "Endüstri", "Ekonomi" ve "Sosyoloji alanlarında ise 1'er çalışmanın yapıldığı görülmektedir. Makalelerde en çok "Spor Bilimleri" alanında çalışıldığı görülmektedir. E-spor alanıyla ilgili 10 farklı alanda makale çalışması yapıldığı tespit edilmiştir.



Grafik 3. Yapılan Akademik Çalışmaların Yöntemine Göre Dağılımı

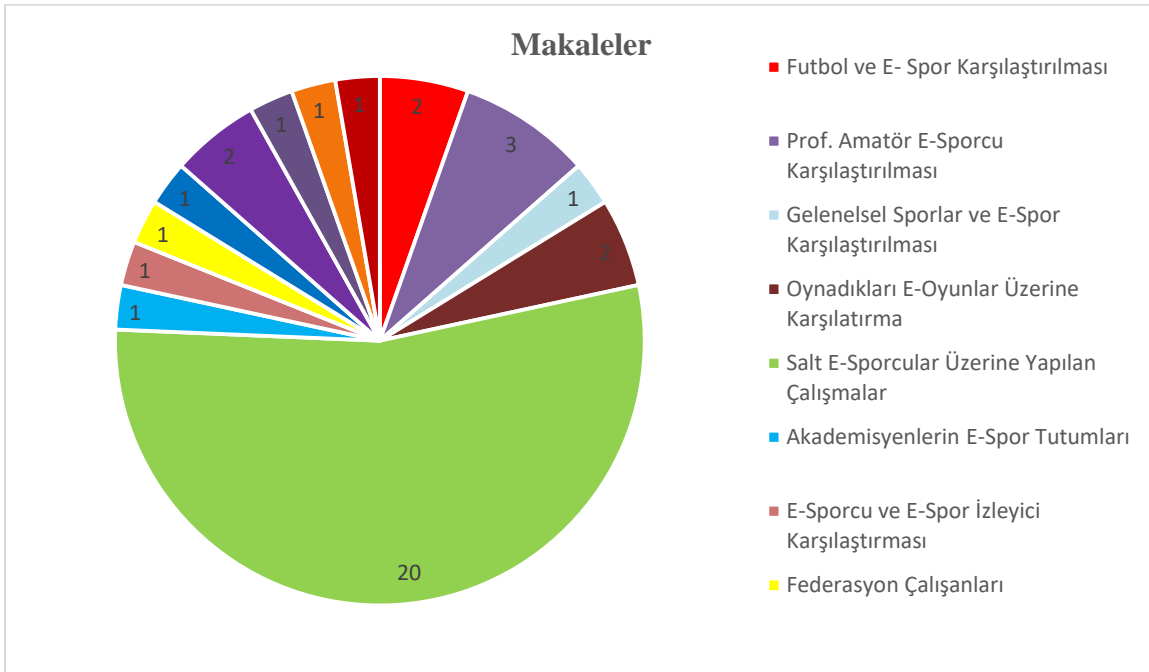
Grafik 3'ü incelediğimizde; 25 tez çalışmasının 17'sinde nicel, 6'sında nitel, 2'sinde karma yöntem kullanılmıştır. Yapılan 37 makale çalışmasının 24'ünde nitel, 12'sinde nicel, 1'inde ise karma yöntem kullanılmıştır. E-spor alanıyla ilgili yapılan çalışmaları yöntem açısından incelediğimizde; tez çalışmalarında nicel yöntem ağırlıklı olarak kullanılmışken makale çalışmalarında nitel yöntemin ağırlıklı olarak kullanıldığı görülmektedir.

Grafik 4. Yapılan Tezlerin Örneklem Türüne Göre Dağılımı



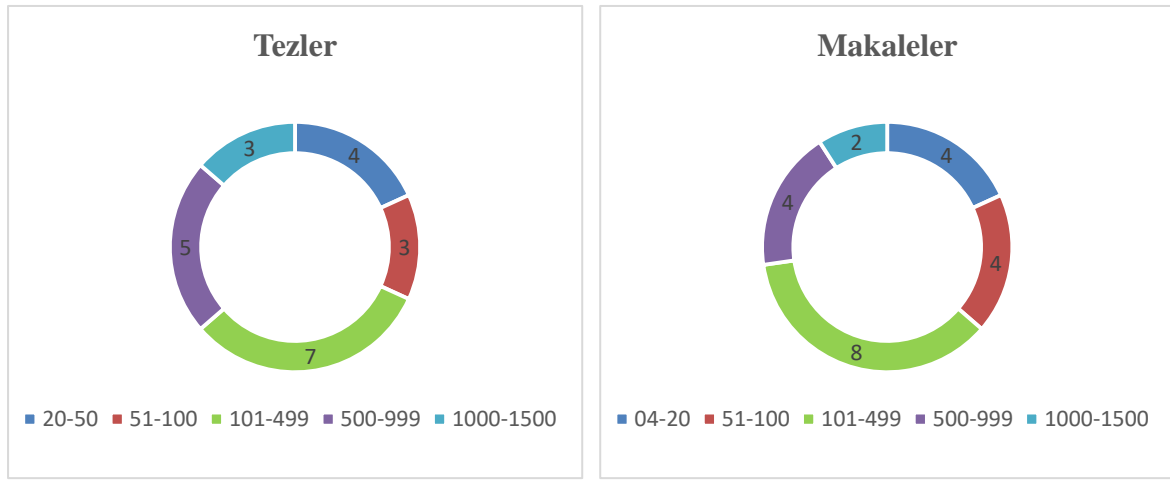
Grafik 4’de e-spor alanıyla ilgili yapılan çalışmaların örneklem türüne göre dağılımına yer verilmiştir. Yapılan analiz sonucunda; “E-Sporcular” üzerine 8, “Futbol ve E-Spor” karşılaştırması üzerine 3, “Profesyonel-Amatör E-Sporcu” ve “E-Sporcu ve E-Spor İzleyicisi” karşılaştırması üzerine 2’şer, “E-Spor Kulüplerinin Üye Olanlar”, “Geleneksel Spor ve E-Spor” karşılaştırması, “Sponsorluk” ve “Akademisyenler” üzerine 1’er çalışma yapıldığı görülmektedir.

Grafik 5. Yapılan Akademik Makalelerin Örneklem Türüne Göre Dağılımı





Grafik 5’de makale çalışmaların örneklem türüne göre dağılımlarını incelediğimizde; “E-Sporcular” üzerine 20, “Profesyonel-Amatör E-sporcu” karşılaştırılması üzerine 3, “Oynadıkları E-Oyun” karşılaştırması, “Futbol ve E-Spor” karşılaştırması ve “Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencileri” üzerine 2’şer, “Geleneksel Sporlar ve E-Spor” karşılaştırması, “E-Spor Filmleri”, “Kadın E-Sporcular”, “Dijital Oyun Oynayan ve Oynamayan Bireyler”, “Sporcu-E-Sporcu” karşılaştırması, “Federasyon Çalışanları”, “E-Sporcu ve E-Spor İzleyicisi” karşılaştırması, “Akademisyenler” üzerine 1’er çalışma yapılmıştır.

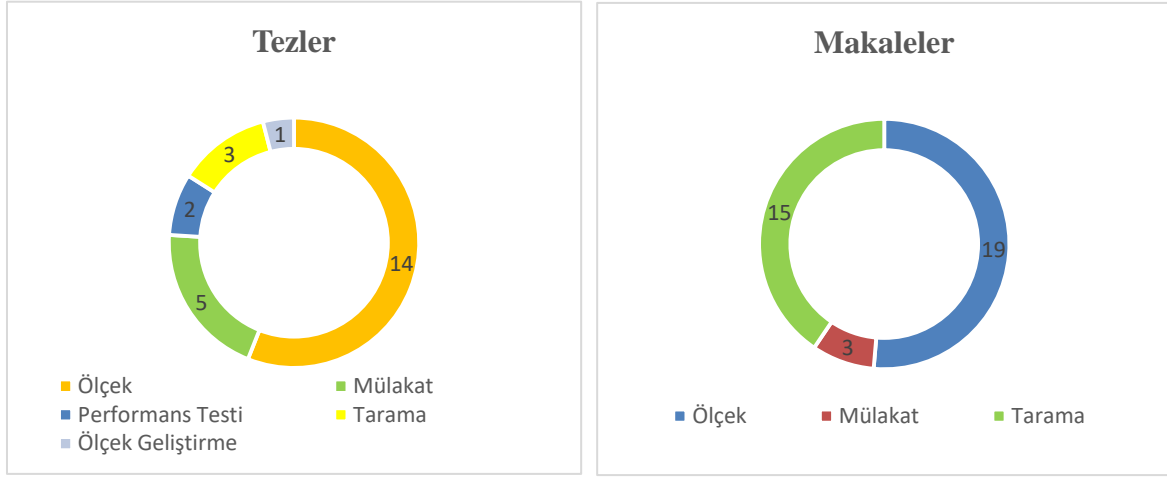


Grafik 6. Yapılan Akademik Çalışmaların Örneklem Büyüklüğüne Göre Dağılımı

**Makalelerin 7 tanesi Derleme makaledir ve bazı makalelerin örneklem grupları belirtilmemiştir.*

Grafik 6’da akademik çalışmaların örneklem büyüklüğüne göre dağılımı incelenmiştir. Analiz sonucunda makalelerin “101-499” örneklem aralığında 7, “500-999” aralığında 5, “20-50” aralığında 4, “51-100” ve “1000-1500” aralığında 3’er çalışma yapıldığı tespit edilmiştir. Tezlerin ise “101-499” örneklem aralığında 8, “4-20”, “51-100” ve “500-999” aralığında 4’er çalışma, “1000-1500” aralığında ise 2 çalışma yapıldığı belirlenmiştir. Yazılmış olan tez ve makalelerde ağırlıklı olarak “101-499” örneklem aralığında çalışma yapıldığı görülmektedir. En az ise “1000-1500” örneklem büyüklüğünde çalışma yapılmıştır.

Grafik 7. Yapılan Akademik Çalışmaların Veri Toplama Araçlarına Göre Dağılımı



Grafik 7’de e-sporla ilgili çalışmalarda kullanılan veri toplama araçlarının dağılımları incelendiğinde; 14 tez çalışmasında veri toplama aracı olarak “Ölçek”, 5 tez çalışmasında “Mülakat”, 3’ünde “Tarama”, 2’sinde “Performans Testi”, 1’inde “Ölçek Geliştirme” kullanılmıştır. Makalelerde ise 19 çalışmada “Ölçek”, 15 çalışmada “Tarama”, 3 çalışmada “Mülakat” veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Tez ve makalelerde veri toplama aracı olarak en çok “Ölçek” kullanıldığı görülmektedir. Bu sırayı tezlerde “Mülakat”, makalelerde ise “Tarama” izlemiştir.

Şekil 1. Yapılan Akademik Çalışmalarda Anahtar Kelimelerin Kullanım Sıklığına Göre Dağılımı





** Kelime Bulutu MAXQDO 2020 programında kelimeleri kullanım sıklığına göre analiz edilmiştir.*

Şekil 1’ de e-spor alanında günümüze kadar yapılan akademik çalışmalarda kullanılan anahtar kelimelerin kullanım sıklıkları verilmiştir. Yapılan incelemelere göre akademik çalışmalarda anahtar sözcük olarak en çok “e-spor” kelimesi kullanılmıştır. Bu sırayı “spor”, “elektronik” ve “oyun” sözcüklerinin takip ettiği tespit edilmiştir.

Tartışma ve Sonuç

Günümüze kadar e-spor alanıyla ilgili Türkiye’de yapılan çalışmalar yıllara göre incelendiğinde ilk tezin 2008 yılında yapıldığı; ilk makalenin ise 2006 yılında yazıldığı tespit edilmiştir. Çalışmaların günümüze doğru sabit bir şekilde arttığı görülmektedir. 2017 yılı ve öncesinde e-spor alanıyla ilgili toplam 5 çalışma yapılmışken 2018 yılında 12, 2019 yılında 21, 2020 yılında 22 çalışma yapıldığı tespit edilmiştir. Çalışmalardaki bu hızlı artışın sebebi; 2018 yılında Türkiye E-Spor Federasyonu’nun kurulmasıyla birlikte dijital oyunların e-spor olarak kabul görmesi ve e-sporun paydaşları olan oyuncu, seyirci, kulüp ve sponsorların karşılıklı olarak artması olabilir. Benzer şekilde Büyükbal ve İli (2020) e-spor alanı ile ilgili uluslararası yapılan çalışmaları yıllara göre incelediğinde; ilk çalışmanın 2006 yılında yapıldığını ve 2016 yılından sonra çalışmalarda artma olduğunu tespit etmiştir.

E-spor ile ilgili yapılan çalışmaları alanlara göre incelediğimizde; makale ve tezlerde en fazla çalışılan alan “Spor Bilimleri” alanı olduğu tespit edilmiştir. Tez çalışmalarında bu sırayı “Sosyoloji” ve “Halkla İlişkiler” alanları; makale çalışmalarında ise “Turizm” alanı izlemiştir. E-spor ile ilgili toplam 17 farklı alanda çalışma yapıldığı tespit edilmiştir. Buradan hareketle e-sporun farklı alanlarla ilişkili olduğu sonucuna varılabilir.

E-spor alanında yapılan çalışmaları yöntemine göre incelediğimizde tez çalışmalarında en çok nicel çalışma yapıldığı tespit edilmiştir. Makalelerde ise en çok nitel çalışmaların yapıldığı belirlenmiştir. Nitel çalışma yönteminin kullanıldığı makaleler; e- sporun yükselişini, amatör e-sporcuların e-spora yaklaşımları, e-sporun farkındalığını artırma, ülkemizdeki e-spor bilgi düzeyini ve kadın e-spor oyuncularının oyun oynama sürecindeki karşılaştığı zorlukları belirlemeye yönelik hazırlanan sorular ile derinlemesine bilgi almayı hedeflemiştir. Karma



yöntem hem tez çalışmalarında hem de makalelerde en az kullanılan yöntem olmuştur. Karma yöntemi uygulayan araştırmacıların nitel ve nicel araştırma yöntemlerini birlikte kullanabilmesi gerekmektedir. Bu durum karma yöntemin daha az kullanılmasının sebebi olabilir. Nitekim Baki ve Gökçek (2012) karma çalışmalarda her iki yöntemi birlikte kullanmanın zor olduğunu ve zaman aldığını ifade etmiştir.

Örneklem türüne göre e-spor alanında yapılan tez ve makaleleri incelediğimizde, tezlerde ve makalelerde en fazla “Sadece E-Sporcular” örnekleme üzerine çalışma yapıldığı tespit edilmiştir. Tezlerde bu sırayı “Futbol-E-Spor” karşılaştırılması izlemiştir. Makalelerde ise “Profesyonel-Amatör E-Sporcu” karşılaştırması takip etmiştir. Yapılan akademik çalışmaları örneklem türüne göre incelediğimizde “E-sporcular”, “Futbol-E-Spor, Profesyonel-Amatör E-Sporcu, Geleneksel Spor-E-Spor, E-Sporcu-E-Sporcu İzleyicileri, Oynadıkları E-Oyun” karşılaştırması ve “Akademisyenler” üzerine yapılan çalışmaların tez ve makalelerde ortak olarak örnekleme oluşturduğu tespit edilmiştir.

E-spor alanında yapılan akademik çalışmalar örneklem büyüklüğüne göre incelendiğinde tez ve makalelerde en çok “101-499” örneklem aralığında çalışmaya yapıldığı görülmektedir. Tezlerde en yüksek örneklem büyüklüğünün olduğu çalışma 1517 kişi ile gerçekleşmiştir. Bu çalışmada farklı zamanlarda e-spor fuarına katılan izleyici ve ziyaretçilere anket çalışması yapılmıştır. Makalelerde çalışmalarında en düşük örneklem 4, en yüksek örneklem ise 1686 kişiden oluşmaktadır. Örneklem grubu 1686 olan çalışmada “Google Form” aracılığıyla oluşturulan “E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği” kullanılmıştır. E-spor alanıyla ilgili yapılan çalışmalarda ölçeklerin internet ortamından ulaştırılması bilgisayar ve teknoloji bilgisi yüksek olan hedef kitleye ulaşmayı kolaylaştıracaktır.

Veri toplama araçlarına göre e-spor alanında yapılan çalışmaları incelediğimizde tezlerde ve makalelerde veri toplama aracı olarak en çok “Ölçek” kullanılmıştır. Tez çalışmalarında en çok Kaya'nın (2013) geliştirmiş olduğu “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği”; makalelerde ise en çok Öz ve Üstün (2019) tarafından geliştirilen “E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği” kullanılmıştır. Tezlerde ayrıca mülakat, tarama ve performans testleri de veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Makalelerde ölçeğin dışında mülakat ve tarama yöntemleriyle de veriler



toplanmıştır. Makale çalışmalarının hiçbirinde performans testleri ve ölçümler veri toplama aracı olarak kullanılmamıştır.

E-spor alanındaki günümüze kadar yapılan akademik çalışmalarda kullanılan anahtar kelimeleri sıklığına göre incelediğimizde en fazla “e-spor” kelimesi kullanılırken en az “obezite” kullanılmıştır. Çalışmalarda e-spor anahtar kelimesinde sonra en çok “spor”, “elektronik” ve “oyun” kelimelerine yer verilmiştir. Buradan hareketle e-sporun spor ve oyun ile bir ilişkisinin olduğu söylenebilir. Büyükbal ve İli (2020) ise e-spor alanıyla ilgili uluslararası yapılan çalışmaları anahtar kelime kullanım sıklığına göre incelediğinde en fazla “çevrim içi oyun”, “video oyunları” ve “rekabetçi oyunlar” kelimelerinin kullanıldığını tespit etmiştir.

**Bu Çalışma 11-13 Temmuz tarihinde Lviv- Ukrayna kentinde 5. Uluslararası Avrasya Spor, Eğitim ve Toplum Kongresinde Sözel Bildiri olarak sunulmuştur.*



KAYNAKÇA

Argan, M., Özer, A., Akın, A. (2006). Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.

Baki, A., Gökçek, T. (2012). Karma Yöntem Araştırmalarına Genel Bir Bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (42) , 1-21.

Büyükbal, G. N., İli, B. (2020). E-Spor Kavramına Yönelik Araştırmaların Bibliyometrik Analizi Bibliometric Analysis of Researches for E-Sport. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)* , 6 (2) , 572-583.

Dünyada e-spora giren spor kulüpleri, Erişim linki, [http://www.5mid.com/haber/dunyada-espora-giren-sp\).or-kulupleri](http://www.5mid.com/haber/dunyada-espora-giren-sp).or-kulupleri). Erişim tarihi, 09.05.2021.

E-Spor Fırsatları, Erişim linki, <https://www.ekonomist.com.tr/kapak-konusu/e-spor-firsatlari.html>. Erişim tarihi, 10.05.2021.

Esports Earnings, Erişim linki, <https://www.esportsearnings.com/players>. Erişim tarihi, 09.05.2021.

International e-Sports Federation, Erişim linki, <https://ie-sf.org/about/members>. Erişim tarihi, 09.05.2021.

Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması (Master's thesis, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Mustafaoğlu, R. (2018). E-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*,2 (2), 84-96.

Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2021, Erişim linki, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version>. Erişim tarihi, 09.05.2021.

Öz, N. D., Üstün, F. (2019). E-Spor Katılım Motivasyonu Ölçeği'nin (EKMÖ) Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 115-125.

Türkiye E-Spor Federasyonu, Erişim linki, <http://tesfed.gov.tr/#>. Erişim tarihi, 10.05.2021

Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International Conference on Internet Computing* (pp. 437-442).



Yükçü, S, Kaplanoğlu, E. (2018). UİK e-Spor Endüstrisi. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi, 17. UİK Özel Sayısı, 533-550. DOI: 10.18092/ulikidince.435207.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2013). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Seçkin Yayıncılık.