

**Görüş Yazısı / Opinion Letter**

**DİJİTAL OYUN VE YAŞAM TARZI SPORLARININ YENİ VE ÖZGÜN BİR SÜRÜMÜ: ESPOR VE SPOR METAEVRENLERİ**

**Serpil BAŞER<sup>1</sup>, Tuna USLU<sup>2</sup>**

**ÖZET**

Dijital dönüşüm paradigması, yirminci yüzyılın sonunda hayatın her alanına etki etmiştir. İnsan ihtiyaçlarından doğan ve bu ihtiyaçları en uygun şekilde karşılamayı amaçlayan bu dönüşüm şüphesiz ki spor alanının gelişimine de yansımaktadır. Bu sürecin son yirmi yılda geldiği nokta ise, spor kavramına espor adında yeni bir alan kazandırmasıdır. Rekabetçi video oyunlarının gerek çevrimiçi oynanması gerekse izlenmesi espor kavramının doğmasına öncülük etmiştir. Espor, turnuva sayıları, izlenme oranları, oyuncu sayıları ve yarattığı gelir hacmi ile aynı zamanda önemli bir endüstri haline gelmiştir. Örneğin; Türkiye’de farklı platformlar üzerinden oyun oynayan nüfusun yarısına yakını espor ekosistemi içerisinde yer almaktadır. Oyun endüstrisinin 2022 yılında dünya genelinde elde ettiği gelir 196,9 milyar dolardır. Espor, hacim olarak katlanarak büyümesine ve espor endüstrisinin paydaşları tarafından spor olarak kabul edilmesine rağmen, hareket ve antrenman bilimleri açısından spor branşı olarak tartışmalı bir konuma sahiptir. Hem akademik hem de spor çevrelerince devam eden tartışma büyük ölçüde; esporun bir spor olarak sınıflandırılıp sınıflandırılmayacağı noktasındadır. Ancak diğer yandan kültürel ve sosyal sermaye birikiminin bir aracı olan espor, günümüzde giderek kendine has özelliklere sahip spor metaevrenleri (metaverse) şeklinde yaşam alanları oluşturmaktadır. Bu açıdan spora yönelim, güncel literatürde alternatif sporlar, spor sonrası ya da yaşam tarzı sporları ile örtüşmektedir. Yaşam tarzı sporlarına katılım, belirli bir spor alt kültürünün üyesi olarak tanımlanma, bu spor alanına yüksek katılım düzeyine sahip olma ve ilgili sporu kişinin hayatının merkezi olarak ilişkilendirmesi özellikleri ile ilişkilendirilir. Yaşam tarzı sporları aynı zamanda toplumun kurallarına karşı ideolojik bir duruşun bedensel temsili anlamına da gelmektedir. Gelecekte bu temsilin daha özgün ve saf hali, kendine metaevren ortamında karşılık bulacaktır. Bu anlamda espor, kişinin hayatında anlamlı sosyal deneyimler ve karşılaşmalar yaşayabileceği idealize edilmiş bir alan yaratarak, geleneksel sporun ve normatif toplumun kısıtlamalarından ayrılabilen daha geniş bir varoluş biçiminin merkezi bir unsurudur. Bu bağlamda çalışmanın amacı; esporu genel olarak sporun tanımlayıcı özelliklerini karşılaması yönü ile ele alarak, sporun özgün bir versiyonu ve bir yaşam tarzı sporu olarak kabul edip, spor yönetimi ve rekreasyon alanına dahil olduğunun kanıtlarını ortaya koymak ve bu alanda yapılacak olan çalışmalar için öneriler getirmektir.

**Anahtar Kelimeler:** yaşam tarzı sporları, dijital oyun, espor, spor endüstrisi, spor metaevrenleri

**A NEW AND UNIQUE VERSION OF DIGITAL GAMING AND LIFESTYLE SPORTS: ESPORTS AND SPORTS METAVERSES<sup>3</sup>**

**ABSTRACT**

The digital transformation paradigm had an impact on every aspect of life at the end of the twentieth century. This transformation, which arises from human needs and aims to meet these needs in the most appropriate way, is undoubtedly reflected in the development of the field of sports. The point that this

<sup>1</sup> İstanbul Gedik Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul/TÜRKİYE.  
serpill\_karatepe@hotmail.com, ORCID iD: 0000-0003-3815-0453

<sup>2</sup> Fenerbahçe Üniversitesi Spor Araştırmaları Uygulama ve Araştırma Merkezi, İstanbul/TÜRKİYE.  
tunauslu@gmail.com, tuna.uslu@fbu.edu.tr, ORCID iD: 0000-0001-5616-2987

\* Bu görüş, İstanbul Gedik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Doktora Programında Prof. Dr. Tuna Uslu’nun danışmanlığında Serpil Başer tarafından çalışılan doktora tezinden üretilmiştir.

process has reached in the last twenty years is that it brings a new field to the concept of sports called esports. Both playing and watching competitive video games online led to the emergence of the concept of esports. Esports has also become an important industry with the number of tournaments organized, viewership rates, player numbers and the volume of revenue it creates. For example; In Turkey, 42 million people playing games on different platforms are in the esports ecosystem. The worldwide revenue of the gaming industry in 2022 is 196.9 billion dollars. Although esports grows exponentially in volume and is accepted as a sport by the stakeholders of the esports industry, it has a controversial position as a sport branch in terms of movement and training sciences. The ongoing debate in both academic and sports circles is largely; It is at the point of whether esports can be classified as a sport or not. However, on the other hand, esports is a means of cultural and social capital accumulation, and today it is gradually creating living spaces in the form of sports metaverses with unique characteristics. In this respect, orientation to sports overlaps with alternative sports, post-sport or lifestyle sports in the current literature. Participation in lifestyle sports is associated with the characteristics of being defined as a member of a certain sports subculture, having a high level of participation in this sports field, and associating the relevant sports as the center of one's life. Lifestyle sports also mean the bodily representation of an ideological stance against the rules of society. In the future, a more original and purer version of this representation will find its response in the metaverse. In this sense, esports is a central element of a broader form of existence that can be separated from the constraints of traditional sport and normative society by creating an idealized space where one can have meaningful social experiences and encounters in one's life. In this context, the aim of this study is to consider esports in terms of meeting the defining features of sports in general, to accept it as a unique version of sports and a lifestyle sport, to present the evidence that it is included in the field of sports management and recreation, and to make suggestions for studies to be done in this field.

**Keywords:** lifestyle sports, digital gaming, esports, sports industry, sports metaverses

## 1. GİRİŞ

İnsanların yaşamsal faaliyetlerini sürdürebilmeleri için gerekli olan ihtiyaçlarını giderme güdüsü, değişme ihtiyacı gibi olgular onları farklı çaba ve faaliyetlere yönlendirmektedir. Bu arayış, özellikle yaşam biçimlerinde ve teknolojiye ki önemli gelişmelerin çıkış noktası olmuştur (Ayhan, 2000). Makro güç dengelerinin belirlenmesinde oyun kuramı ve rasyonel seçim teorileri gibi hesaplama alanlarının siyasete ve yönetime uyarlanması sonucunda, yirminci yüzyılın ikinci yarısında modern paradigmanın kamu ve sosyal hayatın işleyişi üzerindeki etkisi artmıştır. Toplumsal ilerleme, özellikle batılı yaklaşımda endüstriyel göstergeler üzerinden formüle edilebilen teknik bir süreç olarak değerlendirilmeye başlanmıştır (Uslu, 2022). Geçtiğimiz yüzyılda teknolojiye sürekli olarak yaşanan değişim ve gelişimler yaşamın her alanına yansımış, tüm süreçlere ve işleyiş yapılarına etki etmiştir. Spor alanı da teknolojik dönüşümlerden etkilenen alanlar arasındadır. Teknolojik gelişmelerin spor alanına ilk yansımaları; bilişim teknolojilerinin kullanılarak spor sahalarının ölçülmesi, böylelikle sahaların branşa yönelik yapılması, sporun niteliği ve kalitesi ile sporcuların yaygın tanıtımı, bu yolla sporun toplum nezdinde benimsenmesi ve gelişiminin sağlanması olmuştur (Gür, 2000). Bunu takip eden süreçte, sporda dijitalleşme eğilimine girmiştir. Bilişim teknolojisindeki son gelişmeler, dijital oyun ile fiziksel spor aktivitelerini bir araya getiren ve her ikisinin avantajlarını birleştiren yeni bir trendin ortaya çıkmasına; sağlık yararına katkıda bulunmak ve farklı mekanlardaki (dağıtık) sporcuların bütünleşik spor faaliyetlerini desteklemek gibi katkılarda bulunmuştur (Mueller, 2009). Aynı zamanda efor gerektiren dijital oyunların, modern dünyanın hareketsiz yaşam tarzını kolaylaştıran bilgisayar oyunları bağlamına karşı çalışabileceğine yönelik ciddi bir görüş de

vardır. Bu dijital oyunlar, geleneksel "genç ve erkek" oyuncu demografisinin dışındaki yeni kitleleri, grupları ve aileleri de kendine çekmektedir (Snider, 2008).

Bireysel yaratıcılık, endüstriyelleşme paradigması sonucunda yerini standartlaşmaya ve kitlesel adaptasyona bırakmış, geçtiğimiz yüzyılda ürün ve hizmetlerin markaları ve ambalajları değişse de ürünlerin içerikleri ve hedefledikleri tüketiciler benzeştirilmeye çalışılır hale gelmiştir. Kişisel farklılıkların ve sezgilerin yerini otomatik süreçler ve sınıflandırmalar almıştır. Bu yönelim, geçtiğimiz yüzyıllarda sanayileşen her sektörü etkilemiştir (Esen ve ark., 2019). Bu dönüşümün sonucunda yaşam tarzının değişmesi ve teknolojinin sağladığı kolaylıklar nedeniyle insan topluluğu, hareketsiz ve monoton bir yaşam sürmeye başlamıştır. Bu durum bireyde fiziksel ve mental hareketsizlik, halsizlik, yorgunluk, obezite ve kronik rahatsızlıklara, aynı zamanda yalnızlaşma, öğrenilmiş çaresizlik, zihinsel tereddüt, kuruntu ve kronik depresyon gibi psikolojik sorunlara yol açmıştır. Bu ruh hali ve sorunlar, bireyleri hayattan doyum alamayan, hatta bıkkın ve tükenmiş, kalabalıklar içinde yalnız ve çaresiz bedenlere dönüşmüştür. Artan fırsatlara ve alternatiflere rağmen, yaşam kalitesi düşmüştür (Korkmaz ve Uslu, 2020). Yirminci yüzyılın ikinci yarısında teknoloji daha geniş çaplı olarak kültürel unsurları ve yaşam tarzlarını etkilemiş, evrensel ve yerel postmodern bir şekilde bir arada yaşamaya başlamıştır. Otantik ve özerk bir yaşam biçimi isteyen postmodern tüketiciler, diğer bireylerden farklı ve kendine has özellikleri olan kişiselleştirilmiş tüketim motiflerine yönelmekte, tüketim kalıplarının ve tercihlerinin kendi kişiliklerinin farklı özelliklerini yansıtmalarını istemektedir. Video oyunları da bu postmodern yaklaşımdan nasibini almıştır. Dijital oyunların, kablosuz ağların, alternatiflere kolay erişim sağlayan medya araçlarının ve artan hareketliliğin bir sonucu olarak yeniden üretilen bireysel özgürlük duygusu, yaşam tarzı ve kişisel farkındalıkla da ilişkilendirilmektedir (Eroğlu ve Uslu, 2019: 43-45). Günümüz toplumunda insanların elektronik ağlardaki ve internetteki varlığı, onların ilişkilerini ve sosyal kimliklerini şekillendirmektedir (Sarı ve Uslu, 2012). Özellikle metaevren, çok daha geniş, katmanlı ve kişiselleştirilmiş bir içerik talep eden bu yeni tüketici profiline entegre hizmetler sunmak isteyen örgütler için de eğitim, eğlence, kültürel ve sosyal boyutları bir arada sunabilecekleri yenilikçi bir ortam sunmaktadır (Uslu, 2022). Sosyal medya platformlarının ortaya çıkıp, insanların iletişim ve ilişki kurma şeklini yeniden şekillendirmesinden bu yana yaklaşık 20 yıl geçmiştir. Eğlence endüstrisinde bundan sonraki basamağın, düz ekranların yerini sanal bırakacağı yönünde desteklenen bir fikir vardır. Sanal gerçeklik ve blockchain teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla daha bağlantılı ve sürükleyici ekosistemler yaratılmaya çalışılmaktadır. Günümüzde bazıları oyun, bazıları eğlence odaklı, diğerleri ise sağlık, eğitim veya perakende gibi belirli sektörler için yapılandırılmış birçok farklı meta alan vardır (Sevat, 2022).

Spor endüstrisi de 20. yüzyılın ortalarından sonra endüstrileşmiş, ancak 21. yüzyılın başındaki yenilikçilik yaklaşımı ve Covid-19 pandemi süreci ile birlikte sporda bireysel yaratıcılığın önemi yeniden önem kazanmıştır (Uslu, 2022). Günümüz dünyasında salgın gibi her yıkıcı sürecin ve krizin, geleceğe doğru ilerleme devam ettiği takdirde Schumpeterci anlamda hayatta kalabilmek için yenilikçi çabaları ve çevik

yaklaşımları beraberinde getirdiğine inanılmaktadır (Uslu, 2017). Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler, büyük verinin depolanması ve tüketici taleplerinin zamanında hesaplanması, çevik tekniklere duyulan ihtiyaç, bireysel ihtiyaçların aracısız belirlenmesi dijital dönüşümün araçları olarak sürekli inovasyonun yerleşikleşmesinde rol oynamaktadır. Ayrıca dijitalleşmeyle birlikte boş zaman kavramı, bireysel yaşamla koordineli, yeni sosyal etkileşim biçimleri ve birbirine bağlı yaşamları takip eden süreçlere dönüşmüştür. Son birkaç yılda dijitalleşme, elektronik iletişim araçları ve yeni medya sayesinde, boş zaman ve çalışma saatlerinin iç içe geçmesini sağlamış, pandemi döneminde uzaktan çalışma uygulamaları bu süreci pekiştirmiş, esporun hacmi, tüketici kitlesi ve alanı genişlemiştir (Uslu, 2022). Metaspor ismiyle fiziksel ve dijital olarak inşa edilen yeni spor arenaları, sanal gerçeklik (VR, virtual reality) ve artırılmış gerçeklik (AR, augmented reality) uygulamaları ile, izleyicileri dijital bir dünyanın içine çekerek veya onların fiziksel çevrelerine ilişkin algılarına dijital nesnelerin görüntülerini ekleyerek eğlence, oyun, öğrenme ve diğer deneyimleri geliştirme olanağı sunmaktadır. Bu arenadaki oyunlar geliştirilmeye devam ettikçe, bu meta alanın vatandaşlarının başta tenis, futbol ve diğer sporlar dahil olmak üzere çeşitli oyunlara ve ilgili e-ticaret faaliyetlerine erişebilecekleri söylenmektedir. Arenada farklı oyun kullanıcılarının farklı etkileşim seviyeleri olsa da, sahip oldukları blockchain varlıkları (tokens, NFT) aralarında değiştirebilecekleri farklı seviyeler yaratılmaktadır. NFT'ler, piyasa değeri arz ve talebe göre belirlenen birinci sınıf bir spor stadyumunda benzersiz varlıklar veya oturma alanlarıdır. Stadyum veya arena sahibi yararlanıcılarla yapılan anlaşmalar sonrasında NFT'ye farklı teşvikler ve varlıklar eklenebilmektedir (Sevat, 2022). Metaevren hakkında fikri olan tüketicilerin %90'ının eğlence sektörünü, %82'sinin ise spor sektörünü bu dijital pakedin değiştireceğini düşündüğü görülmektedir, pek çok büyük firma ve spor kulübü de bu değişime dijital dönüşüm projeleri ile hazırlık yapmaktadır (Calandra, 2022).

Bu gelişmeler sporun teknolojik gelişimini desteklemiş ve spor sahasına elektronik spor ile yeni bir kapının aralanması şeklinde de endüstriye yansımıştır (Jenny, 2017). Günümüz koşullarında spor ortamında kendine yer bulan bu yeni alan ise elektronik spor kavramıdır. Literatürde rekabetçi video oyunu, siber oyun, oyun sporları, çevrimiçi oyun, bilgisayar oyunu şeklinde farklı isimlerle tanımlanmış olmalarına rağmen kastedilen asıl kavram elektronik spor kavramıdır ve günümüzde tüm bu farklı tanımlamalar elektronik spor adı altında tek bir tanımlamada birleştirilmiştir (Argan ve ark., 2006). Bu şemsiye altında, bilgisayar karşısında yapılan etkinlikler "çevrimiçi sporlar" veya "esporlar" olarak kavramsallaştırılmaktadır. Bu serbest zaman faaliyetinin hem spor hem de bilgisayar oyunları ile ilişkilendirilen gönüllü katılıma dayanan bir karakteristiği olduğu gibi, her ikisinin de keyif alma motivasyonunu aynı faaliyet içermektedir (Wulf ve ark., 2004). Spor faaliyetleri özellikle de takım sporları, insanlar arasındaki bağları kolaylaştırmakta, bireyler arasındaki sadakati ve takım ruhunu artırarak karakter gelişimini sağlamaktadır. Benzer şekilde spor kulüpleri de sadece spor yapılan bir yer değil aynı zamanda sosyal bir mekân olarak işlev görmektedir (Putnam, 2000). Takım sporları ve spor kulüpleri sosyal sermayenin büyümesine katkı sağlayan araçlardır (Putnam, 2000; Huysman ve Wulf, 2004). Bu

bağlamda günümüzde spor metaevrenleri (çok oyunculu elektronik spor alanları) de aynı işlevi görmektedir (Uslu, 2022).

Spor, özünde bireysel ve toplumsal değerleri ile toplumların aynasıdır. Bireysel olarak kurallara uymayı, yardımlaşmayı ve paylaşmayı, eşitlikçi ve adil olmayı, kazananı kutlamayı, tutkulu bir çalışma disiplini ve özgüven kazanmayı öğreten çok önemli bir olgudur. Spor, modern toplumlarda yaşam tarzlarıyla yakından bağlantılıdır. Spor aynı zamanda toplumun yaşam tarzıyla da yakından ilgilidir ve farklı büyüklükteki sosyal birimlerde sosyal ve kültürel değişimlerin algılayıcısı olarak hareket eder (Uslu ve ark., 2021). Bu bağlamda yaşam tarzı sporları da geleneksel sportlardaki hakimiyet ve hegemonya kurma motivasyonunun aksine, bireylerin rollerini, kazanma güdülerini, başarı hakkındaki fikirlerini ve değerlerini kendilerine göre tanımladıkları alternatif spor alt kültürleri olarak tanımlanmaktadır. Yaşam tarzı sporlarına katılım, belirli bir spor alt kültürünün üyesi olarak tanımlanma, bu spor alanına yüksek katılım düzeyine sahip olma ve ilgili sporu kişinin hayatının merkezi olarak ilişkilendirmesi özellikleri ile ilişkilendirilir (Dinardi, 2021).

Geleneksel sporlar, bireylerin uyması gereken önceden tanımlanmış rollere sahip, yönlendirilmiş, kesin olarak sınırlandırılmış alanlarda bir kurallar ve düzen alanı üzerine inşa edilmiştir. Ancak bazı sporcular bu özelliklerle birlikte ortaya çıkan tahakküm, rekabet ve zafer gibi hegemonik eril idealleri kendi değerleriyle bağdaştıramazlar. Bu sporcuların içsel motivasyonlarının rehberliğinde sporla ilgili kendi idealleri vardır ve dış kısıtlamaların daha az olduğu alanlarda spor yapma eğilimindedirler (Atkinson, 2010; Cherrington ve ark., 2018). Benzer düşünen insanlarla bağlantı kuran bu bireyler geleneksel sportlardan ayrışarak, kendilerine benzersiz var olma biçimleri yaratan topluluklar oluştururlar. Sporun bu nitelikleri, güncel literatürde alternatif sporlar, spor sonrası veya yaşam tarzı sporlarına atfedilmektedir. Yaşam tarzı sporları, bireylere, içinde yaşadıkları daha geniş toplum tarafından dayatılan değerleri ve kuralları yansıtmayan ve hatta toplumsal normlara karşı isyan eylemleri olarak görülebilecek sportlara katılma yolları sunmaktadır (Wheaton, 2004).

Espor, kısmen bir spor alanı olarak kabul edilmekle birlikte, çok hızlı büyüyen ve gelişen bir endüstri konumunda olmasının ötesinde aynı zamanda sporu alternatif olarak yaşama tarzıdır. Diğer taraftan, her geçen yıl daha fazla ilgi gören espor alanında yapılan bilimsel çalışmaların ülkemizde ise oldukça az ve yetersiz olduğu görülmektedir. Bu çalışmanın amacı; esporu sporun tanımlayıcı özelliklerini karşılaması açısından ele alarak yeni bir spor alanı inşa ettiğini ortaya koymaktır. Bu kapsamda çalışma, espor alanında yapılacak çalışmalara temel bir katkı oluşturabilir, konu ile ilgilenen araştırmacılar için yol gösterici olabilir.

## 2. SPOR VE ESPOR KAVRAMLARI

Sporun dünyayı değiştirme gücü vardır, bu gücü ise ilham vererek gerçekleştirir. Dünya üzerinde İnsanları birleştirme gücüne bu denli sahip olan çok az şey vardır. Spor, gençlerin dilinden anlayıp onlara hitap

eder, umutsuzluğun olduğu yerde umut yaratır. Spor kavramı ile ilgili literatürde çok fazla tanımlama olsa da söz konusu spor olunca akla ilk gelen şey çeşitliliğidir. Spor kavramı pek çok çeşitliliği, çok yönlülüğü içermektedir. Spor olarak kabul edilebilecek çok fazla aktivite vardır.

Spor kavramı farklı bilim insanları tarafından pek çok kez tanımlanmış, kavramla ilgili olarak literatürde çok fazla tanımlama mevcuttur. Perks'e (1999) göre spor; fiziksel çaba gerektiren bir oyun, yarışma veya aktivite olarak kabul edilir. Spor, kişinin doğayla savaşması sonucunda edindiği temel becerileri ve geliştirdiği araçlı araçsız savaşım metotlarını, boş zamanlarında ki artış sonucunda tek ya da topluluk halinde barışçıl şekilde ve benzetme yoluyla, oyun, vakit geçirme ve işten uzaklaşabilmek için kullanılmasına dayalı olarak, estetik, teknik, fiziki, yarışmacı ve toplumsal bir süreçtir (Fişek, 1998). Spor, kişinin beden ve ruh sağlığının geliştirilebilmesi, belli kurallara göre rekabet kriterleri dahilinde mücadele edebilmesi, heyecan duyabilmesi, yarışma, üstün gelebilme ve gerçek anlamda başarı gücünün arttırılabilmesi için kişisel açıdan zirve noktasına çıkarılması yolunda gösterilen yoğun çabalar (Aracı, 1999). Cambridge sözlüğü; eğlence için oynanan ya da bir iş olarak kurallara göre gerçekleştirilen yetenektir. Oxford sözlüğü; fiziksel çabanın yer aldığı bir aktivite, bireysel veya takım olarak bir başka kişi ya da takıma karşı rekabeti içeren beceri ve eğlencedir. TDK'ya göre spor; bedeni veya zihni geliştirmek amacıyla kişisel veya toplu olarak gerçekleştirilen, bazı kurallara göre uygulanan hareketlerin tümüdür.

Spor, yeteneklerin sergilendiği, günlük hayatımızı düzenleyen ya da profesyonel iş olarak icra edilen bir kavram olmanın ötesinde anlamlar taşımaktadır. Özellikle ülkeler arasında dostluk ilişkilerini kurmak, barışçıl bir güven ortamı temin etmek sporun hayatımıza önemli katkısıdır. Örneğin; 1970'li yıllarda Amerika Birleşik Devletleri ve Çin arasında ki masa tenisi oyuncularının değişimin gerçekleştiği PinPon diplomasisi, Fransa'da 1998 FIFA Dünya Kupası karşılaşmasında ABD ve İran takımlarını içeren ünlü grup fotoğrafı (Lincoln, 2014). Buradan hareketle; sporun sağladığı faydaların ırk, cinsiyet, din ve ideolojiyi aşacak kadar muazzam olduğu görülmektedir (Anyang Kaakyire, 2018). Spor kavramı her ne kadar farklı tanımlamalar içerse de sporu oluşturan bileşenler yani sporu tanımlayıcı özellikler ortak kabul görmektedir. Spor kavramının söz konusu bu bileşenleri ise; insan, oyun, ortak değerler ve taahhüt, rekabet, geniş takip, kurallar, kurumsallaşma, yetenek, fizikselliğidir.

Esporun tanımlanması geleneksel sporların aksine teknoloji, spor, medya, kültür gibi çok değişkenli bir platformu içermesi sebebiyle zaman zaman zor olmaktadır. Bu nedenle literatürde espor kavramı siber sporlar, rekabetçi oyun, video oyunları kavramları ile de nitelendirilmektedir. Espor terimi ilk olarak 1999 yılında Londra'da ki Sports Academy Online Gamers Association (OGA) tarafından ileri sürülmüştür (Hutchins, 2008). O dönem OGA'nın kurucusu Mat Bettison; esporunda tıpkı geleneksel sporlar gibi televizyon ekranında kendisine yer bulmasının çok uzun sürmeyeceğini ifade etmiştir (Gestalt, 1999). Bu alandaki oyuncular, profesyonel sporlarda olduğu gibi uluslararası düzeyde organize olmuş kulüplere üye olabilmekte ve profesyonel atletler gibi prestijli müsabakalara ve oyun turnuvalarına katılabilmektedir (Pedersen, 2002).

Esporun temelini çevrimiçi rekabetçi video oyunları oluşturmaktadır. Espor kavramına yönelik literatürde pek çok tanımlama mevcuttur. Aşağıda alan yazında yer alan espor tanımlarına yer verilmiştir.

Espor, sporun öncü yönlerinin elektronik sistemler aracılığıyla kolaylaştığı gerek oyuncuların ve takımların girdilerine gerekse espor sistemi çıktılarında insan-bilgisayar ara yüzleri ile etki eden bir spor alanıdır (Hamari ve Sjöblom, 2017:201).

Espor, elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiviteyi kapsar (TESFED, 2022).

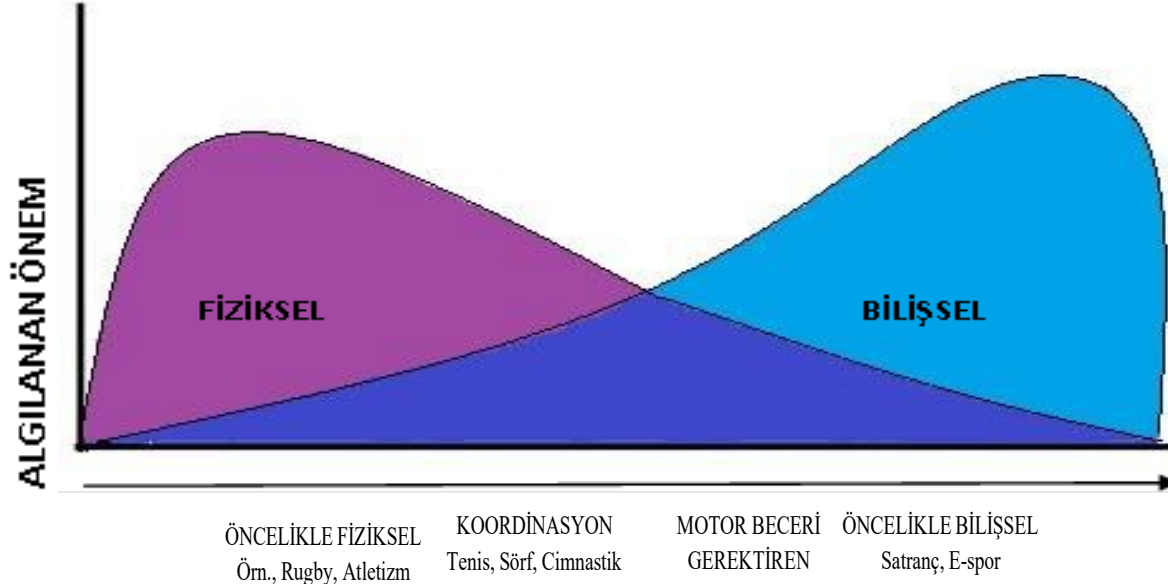
E-spor, spor kurallarının uygulandığı ve sporcuların fiziksel ve zihinsel niteliklerini yükseltmeyi amaçlayan kişilerarası bir yarışmadır (LuBei, 2003).

Wagner'e göre espor; bilgisayar oyunlarını profesyonel bir ortamda rekabetçi bir şekilde oynamaktır. Wagner sonradan bu tanımını genişleterek esporu; bilgi iletişim teknolojileri aracılığıyla, insanların fiziksel veya zihinsel becerilerini eğittikleri ve geliştirdikleri bir spor faaliyeti alanı olarak geliştirmiştir (Wagner, 2006). Wagner esporu bir alan olarak tanımlamaktadır. Ancak Wagner'in bu tanımlamaları esporu tam olarak tanımlayamadığı yönünde eleştirilmiştir. Bu eleştiriler; spor faaliyetinin zihinsel ya da fiziksel olarak seçeneleştirilmesi, esporun nasıl oynandığı/oynanacağı hakkında belirsizlik içermesi ve rekabet unsurunu kapsamaması sebebiyledir. Bununla birlikte esporun erişilebilirlik alanı olan çevrimiçi platformlarda tanıma dahil edilmediği için Wagner'in tanımlaması eleştirilere maruz kalmıştır.

Esporda bilişsel aktivitenin fazlaca yoğun olduğu söylenebilir. Bu nedenle sıradan video oyunları oynayan oyuncuların aksine, profesyonel espor oyuncuları temel olarak bir oyuna odaklanır, bu oyunun özellikleri üzerinde uzmanlaşır, düzenli olarak antrenman yapar ve müsabakalara katılırlar. Birçok espor oyuncusu oyun klanlarının üyesidir. Bu klanlar ise düzenli olarak birlikte antrenman yapan, liglere ve turnuvalara katılan oyuncu takımlarıdır (Griffiths, 2003).

Espor kavramı hakkında fazlaca tanımlama olsa da hem fikir olunan bir nokta vardır ki; esporun farklı oyunlardan oluştuğu ve farklı türden kişilere hitap ettiği. Profesyonel espor oyuncularının profili incelendiğinde ise yaş aralığının 13-25 yaş olduğu ve günde 12 ile 16 saatten oluşmak üzere haftada üç ya da dört kez antrenman yaptıkları tespit edilmiştir (Martoncik, 2015; Driskell, 2017). Son dönemlerde özellikle profesyonel espor kulüplerinin takım oyuncularının aynı ortamı paylaşarak birlikte düzenli ve programlı antrenman yapabilmeleri, düzenli uyku takvimi oluşturabilmeleri, dengeli ve düzenli beslenebilmeleri adına Oyun Evleri (Gaming House) adıyla sosyal tesisler kurarak takım performansını bu yolla arttırarak espor organizasyonlarında başarı elde etmeye çalıştıkları söylenebilir (Kartal, 2020). Fiziksel ve bilişsel özelliklerin farklı spor dallarına olan göreceli katkısının kavramsal temsili ise şekilde ki gibidir (Campbell, 2018);

**Tablo 1.** Fiziksel ve Bilişsel Özelliklerin Spor Dalları Üzerindeki Göreceli Etkisi (Campbell, 2018)



Ülkemizde, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK), Milli Eğitim Bakanlığı, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı ve Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın katkıları ve desteği ile düzenlenen Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Haftası Etkinlikleri kapsamında Dijital Oyunlar ve E-Spor Çalıştayında; öncelikli hedeflerden ilkinin espor kavramının tanımını belirlemek olduğu, bu kapsamda yapılan çalışmalar neticesinde e-Spor üzerine ortak bir tanımlamanın bulunmadığı, kamuoyu nezdinde benimsenecek ortak bir tanımlamaya ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir. Yapılan tanımlamaların belirsiz olduğu ve örnekler kapsamında değerlendirme yapıldığında, dijital bir oyunun espor olup olmadığı noktasında net ayrımların çizilebilmesi için gerekli çalışmaların yapılması önerilmiştir (Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017). Espor kavramında dikkate alınması gereken önemli husus ise; esasen esporun sedanter video oyunlarından farklı olduğudur.

### 3. ESPORUN DÜNÜ BUGÜNÜ

Teknolojik ilerlemeler ile birlikte rekabetçi video oyunlarında yaşanan evrim esporun küresel ölçekte doğuşuna ve popülaritesine imkân sağlamıştır. 2014 yılı ele alındığında Espor küresel ölçekte internet veya televizyonda 70 milyondan fazla insan tarafından izlenmiştir (Wingfield, 2014). Bir stratejik savaş oyunu olan ve espor oyunları arasında en popüler oyunlardan biri olan League of Legends 2013 yılında 70 milyondan fazla kayıtlı ve 32 milyon aktif oyunculu bir oyun olarak popülarite kazanmıştır (Snider, 2013). League of Legends'in 2009 yılındaki ilk çıkışından itibaren göstermiş olduğu bu popülarite onu rekabetçi bir video oyunu olmaktan öteye adeta bir fenomene dönüştürmüştür (Segal, 2014).



Esporun bu denli hızlı yükselişi ve büyümesinin ardında; teknolojik erişilebilirliğin iyileştirilmesi, artması ve seçkin rekabete erişimin sağlanabilmesi yer almaktadır. Heaven (2014) esporun popülaritesine büyük ölçüde katkı sağlayan etkenler olarak; çok daha iyi video akış teknolojisi ile takipçilerin turnuvalar ve hayranı oldukları oyuncuları çevrimiçi takip edebilmelerine imkan sağlayan çok daha hızlı internet bağlantısı erişim imkanı şeklinde ifade etmektedir. Amatörlerinde sadece izleyici olmaktan çıkıp espora katılması, ödül havuzunda ki miktarların artması da kuşkusuz ki esporun yükselişine önemli katkı sağlamıştır. 2014 yılında League of Legends'ın küresel çapta aylık 67 milyon aktif oyuncusu olduğu ve bu oyunculara oyunun yayıncısı olan Riot Games tarafından ödenen tutarın 122 milyon dolar olduğu belirtilmiştir (Segal, 2014).

Esporun popülarlığı Asya'dan doğmuştur. Özellikle Güney Kore esporun merkez üssü olarak kabul edilmekte, espora büyük ölçüde ilgi göstermektedir, yalnızca esporun yer aldığı bir televizyon kanalı da hayata geçirilmiştir (Wingfield, 2014). 2002 Dünya Kupası yarı finalleri için kullanılan Seul'deki açık hava futbol stadyumunu, 40 binden fazla taraftar 2014 Ekim ayında League of Legends şampiyonasını izlemek için doldurmuştur (Mozur, 2014). Avrupa'da esporun yükselişine kayıtsız kalamamıştır. İngiltere, Birleşik Krallık'ta gerçekleştirilen en büyük espor etkinliği olan G3'e Ağustos 2014'te ev sahipliği yapmıştır. Etkinlikte oynanan oyunlar olan; FIFA 14, Star Craft 2, Call of Duty ve Counter-Strike'in kazanan oyuncularına 140 milyon dolar tutarında bir ödül dağıtılmıştır (Heaven, 2014). League of Legends 2013 yılı şampiyonası Amerika Birleşik Devletleri'nde, Los Angeles'da ki Staples Center'da yapılmıştır. Bir önceki yılın NBA ve NHL finallerine ev sahipliği yapmış olan bu mekân League of Legends şampiyonasında 10 bin üzerinde espor taraftarını ağırlamıştır (Snider, 2013).

Rekabetçi video oyunlarından espora evrilen süreçte, esporun popülarlığı ve küresel ölçekte artışında özellikle 2014-2019 yılları önemlilik teşkil etmektedir. Esporu kavramını bilen kişi sayısı 2019 yılında 1milyon 763bin artış göstermiştir. İzleyici sayısı ise 2019 yılında 454 milyon artış göstermiş, bu artışın 2023 yılında ise 646 milyon izleyiciye yükseleceği beklenmektedir (Newzoo, 2019). Esporun popülaritesi ve küresel ölçekte yarattığı potansiyeli 2014 yılında espor ve esporcular için önemli kazanımlar elde etmelerini sağlamıştır.

2014 yılında ABD'de esporu resmi üniversite atletizm programının bir parçası olarak tanıyan ilk üniversite Kaliforniya'da bulunan Robert Morris Üniversitesi olmuştur. Robert Morris Üniversitesi esporu resmi bir üniversite sporu olarak kabul etmiştir. Üniversite 35 öğrenciye %50 oranında spor bursu imkânı sağlamıştır. Öğrenci başına yaklaşık 19 bin dolar tutarında oda, pansiyon ve öğrenim bursu imkânı sağlamıştır (Bradley, 2014). Robert Morris Üniversitesi espor için sunmuş olduğu bu bursları, geleneksel olmayan sporlar ile ilgilenen ve yeterli hizmeti alamayan oyun popülasyonuna ulaşmanın bir yolu olarak görmektedir (Jenny ve ark., 2017). Üniversitenin espor programı profesyonel bir kadroya sahiptir; antrenörler, video oyun odası, kurum içi antrenman yapabilmek için gerekli olan takımlar ve yeni başlayan oyuncular için performans eğitim programları gibi imkanlar sunmaktadır (Keiper, 2017).

Robert Morris Üniversitesi'nin ardından Kentucky'deki Pikeville Üniversitesi'nde esporu atletik üniversite sporu olarak kabul etmiştir. Pikeville Üniversitesi, espor oyuncularını sporcu olarak nitelendirmiş ve yıllık 23 bin doları eğitim, 14 bin doları ise oda ve pansiyon tutarı olmak üzere sporculara tam bursluluk imkânı sağlamıştır (Tassi, 2015). Her ne kadar Robert Morris ve Pikeville Üniversiteleri esporu resmi olarak atletik programlarına dahil eden iki üniversite olsalar da espor üniversite kampüslerinde yeni bilenen bir kavram değil aksine popülaritesi yüksek bir fenomendir. Espor, üniversite kulüplerinin yarıştığı üniversitelerarası oyun ligi olan Collegiate Star League'de 511 takımın aktif olarak yarıştığı bilinmektedir. Robert Morris ve Pikeville Üniversitesi de Collegiate Star League'de yarışacaktır ancak bu iki kurumu yarışan diğer takımlardan ayırt eden fark: oyunculara burs vermeleri, onları sporcu olarak nitelendirmeleri ve esporu bir spor departmanı olarak tanımış olmalarıdır. Esporu spor programı olarak üniversiteye dahil etmek özellikle Asya kökenli öğrenci/sporcuların öğrenci popülasyonu içerisinde sayısının artmasına imkân sağlayarak, atletizm bölümlerindeki öğrenci çeşitliliğini geliştirme konusunda yarar sağlayacaktır. Asya kökenli Amerikalı oyuncular esporda sporcu demografisinin büyük bir bölümünü oluşturmaktadır (Keiper, 2017). Bu demografik çeşitlilik, üniversite de birçok atletik bölümde oldukça sınırlıdır. Demografik çeşitlilik öğrenciler açısından kültürel çeşitlilik sağlayarak öğrencilerin sosyal gelişimine katkı sunacaktır (Gurin ve ark., 2002). Esporun üniversite atletizm programına dahil edilmesi onun görünür olmasına katkı sağlamıştır. Hem toplumsal açıdan görünür kılmakta hem de finansal anlamda gelir yaratmasına katkı sağlanmış olmaktadır. Ülkelerin büyük bir kısmı espor oyuncularını artık profesyonel sporcu olarak görmeye başlamıştır. Örneğin; profesyonel oyuncular ABD'den P-1 vizesi alabilmektedirler. P-1 vizesi; ABD'de ki atletik müsabakalara katılan ve uluslararası alanda tanınan sporcular için sağlanan bir vize türüdür. Danny "Shiphtur" Le, 2013 yılında profesyonel espor oyuncusu olarak P-1 vizesi alan ilk oyuncu olmuştur (Dave, 2013).

Espor, katılım ve izleyici açısından her geçen zaman büyük bir artış göstermektedir. 2022 yılında toplam 196,8 milyar dolarlık oyun gelirinin segment başına dağılımı ise şu şekildedir;

**Tablo 2.** Oyun Gelirlerinin Oyun Segmenti Başına Dağılımı (Newzoo, 2022)

SEGMENT	GELİRLER (Milyar Dolar)
Akıllı Telefon Oyunları	103,5
Konsol Oyunları	52,9
İndirilen Bilgisayar Oyunları	38,1
Tarayıcı Bilgisayar Oyunları	2,3

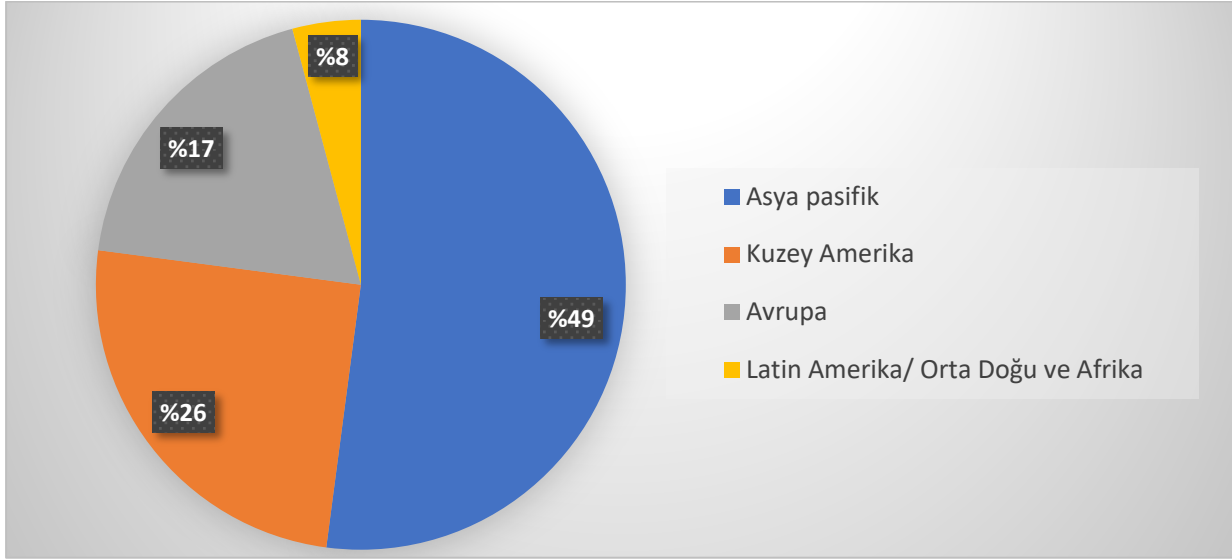
Küresel ölçekte oyuncu sayısı 2020 yılında 2,9 milyarken, bu sayı 2022 yılında 3,2 milyara yükselmiştir. Oyuncu sayısının 2025 yılında dünya genelinde %4,2'lik bir artışla 3,5 milyara ulaşacağı tahmin edilmektedir. Oyuncu sayısının artış nedenleri ise her yıl olduğu gibi; çevrimiçi nüfustaki artış, daha iyi internet altyapısı ve uygun fiyatlı akıllı telefon ve mobil internet veri planı uygulamalarıdır. Bu nedenler itici faktör konumundadır ve özellikle oyuncu sayısına göre en hızlı büyüyen bölgeler olarak dikkat çeken Orta Doğu, Afrika ve Latin Amerika gibi büyüme bölgelerinde önemli derecede etkilidir. Orta ve Güney Asya ile Güneydoğu Asya gibi büyüme bölgelerini de içeren Asya-Pasifik bölgesi, açık ara en fazla oyuncuya ev sahipliği yapmaktadır. Bölge dünyadaki toplam oyuncuların %55'ine ev sahipliği yapmaktadır (Newzoo, 2022).

**Tablo 3.** Küresel Oyuncuların Bölgeler Başına Dağılımı (Newzoo, 2022)

BÖLGELER	OYUNCU SAYISI
Asya Pasifik	1,746 milyar
Orta Doğu ve Afrika	488 milyon
Avrupa	430 milyon
Latin Amerika	313 milyon
Kuzey Amerika	219 milyon
TOPLAM OYUNCU SAYISI: 3,2 Milyar	

Katılımdaki artış espor gelirlerinde de önemli artışlar meydana getirmiştir. Espor küresel anlamda benimsenmiştir ve önemli pazar payına da sahip konumdadır. Küresel oyun pazarının 2022 yılında toplam geliri 196,8 milyar dolardır, 2025 yılında küresel oyun gelirinin büyüerek 225,7 milyar dolara ulaşması beklenmektedir. 2022 yılı oyun gelirlerinin bölge bazında dağılımı ise şu şekilde gerçekleşmiştir;

**Şekil 1.** Oyun Gelirlerinin Bölge Bazında Dağılımı (Newzoo, 2022)



2022 yılı için Asya-Pasifik bölgesi oyun gelirleri açısından 95,6 milyar dolar ile dünyanın en büyük bölgesi olurken, tüm oyun gelirlerinin ise %49'unu oluşturmaktadır. Kuzey Amerika 51,3 milyar dolar geliri ile ikinci en büyük bölgedir burada ise bölgeye esas katkıyı sağlayan ABD'dir (Newzoo, 2022).

#### 4. SPORUN KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLERİ VE ESPOR

Esporun bütün olumlu gelişmelere rağmen spor olup olmadığı yönünde tartışmalar halen devam etmektedir. Esporu spor olarak kabul eden çevreler, onu sporun tanımlayıcı özelliklerine uyan noktaları üzerinden spor olarak değerlendirmektedir. Sporun tanımlayıcı özelliklerini karşılaması yönünden esporun spor olarak değerlendirilmesine imkân sağlayan kıstaslar aşağıdaki şekilde açıklanacaktır.

- 1) **İnsan:** Espor organizasyonları insanlar tarafından koordine edilir ve spor oyuncularını da birer insandır. Yani müsabakalara katılanlar önceden programlanmış robotlar değil, müsabaka sırasında karar davranışı sergileyen bunun neticesinde ise bazen istenen bazen de istenmeyen oyun sonuçlarına ulaşan insanlardır.
- 2) **Oyun:** Oyunun bütün sporların temeli olduğunu ilk olarak 1978 yılında Guttmann ifade etmiştir. Bu özellik gönüllüğü, eğlenceyi ve içsel olarak motive edilmiş faaliyetleri içerir. Burada oyun kavramını ile bahsedilen yapılandırılmış oyundur. Oyunlar; çocukların oyunbaz özgürlüğünün kısıtlandığı, yapılandırıldığı, belirli kodlamalarla tamamen kurumsallaştırılıp spor haline dönüştürülmeyi ifade eder (Hemphill,2005). Esporun temeli oluşturan rekabetçi video oyunları, çocuk oyunlarının ötesindedir.
- 3) **Ortak Değerler ve Taahhüt:** Profesyonel espor oyuncularının büyük bir çoğunluğu oldukça genç yaşta. Espor kariyeri kısa ömürlü olduğu için özellikle eğitim anlamında taahhütte bulunma, başarılı olabilmek ve bunu istikrarlı bir şekilde sürdürebilmek için ilk gençlik yıllarını bu uğurda feda etmeye istekli ve yeteneklidirler. Espor oyuncularını da diğer spor dalları ile benzer değerleri

paylaşırlar. Örneğin; eğitimlerde sadece oyunun nasıl oynanacağını öğrenmekle kalmazlar, rakiplerine/ortak değerlere saygı duymayı, sadece takım arkadaşlarına karşı değil aynı zaman da rakip takıma karşıda saygı duymayı ve sabrı öğrenirler. Takım çalışmasını, esnekliği öğrenirler.

- 4) **Rekabet:** Spor, kazanan ve kaybedenin olduğu bir rekabet içermelidir. Tüm sporlar rekabet içerir (Guttman, 1978). Bir espor müsabakasında galibiyetin tek şartı, rakip takımın izlediği stratejilerden daha üstün bir performans gösteren strateji izlemek ve bunu uygulamaya koymaktan geçer (Wagner, 2006). Espor, müsabaka sonucunda kaybeden ve kazanan tarafları içeren rekabetçi bir video oyunudur. Rekabet kavramı doğası gereği taraflardan birinin kazanıp diğerinin kaybettiği ya da her iki tarafın berabere kaldığı bir rakibin varlığını içerir (Drewe, 2003). Dolayısıyla, rakip olmadan rekabet kavramından söz edilemez. Esporlar ise genellikle çok yoğun rekabeti içermektedir. Dünyanın her yerinden insanlarla rekabet etmek esporun doğasında vardır. Sporun bu tanımlayıcı özelliği esporunda gerçek bir spor olduğunu ve katılımcıların yalnızca oyunda yer alan oyuncular değil gerçek birer sporcu olduklarını gerekçelendirir (Jenny ve ark., 2016). Electric Sports World Cup (ESWC), resmi internet sayfasında espor ve oyuncularının sporcu olarak kabulüne yönelik şu ifadeler yer vermiştir; 'ESWC nedir? 21. Yüzyılın yeni sporudur. Ulusal elemelerle yerel düzeyde başlayan Elektronik Sporlar Dünya Kupası, canlı bir karşılaşma olarak tüm siber sporcuları bir araya getirerek tasarlanan bir dünya finali ile sona eren küresel düzeyde bir video oyunları yarışmasıdır. Elektronik Sporlar Dünya Kupası, çevrimiçi toplulukları ve oyuncuları temsil eden yenilikçi ve bağımsız bir proje olarak geliştirilmiş ve büyümüştür. ESWC'yi oluşturan dünya çapındaki şirketler kâr amacı gütmemekte, tümü video oyunu şampiyonlarını gerçek sporcu ve kendi jenerasyonunun öncüsü olarak kabul etmektedir (Jenny ve ark., 2016).
- 5) **Geniş Takip:** Bir oyunun spor olarak kabul edilebilmesi için yerel bir cazibe veya hevesin ötesine geçmesi ve geniş bir takipçi kitlesine sahip olması gerekir (Suits, 2007). Konu ile ilgili olarak ABD'de yapılan çalışmada: yaş aralığı 8-18 arasında dağılan gençlerin %88'inin video oyunlarını haftada üç ya da dört kez oynadıklarını ve ortalama oynama sürelerinin ise haftalık olarak erkeklerde 16 saat kızlarda ise 9 saatin üzerinde olduğu tespit edilmiştir (Gentile, 2009). Bu çalışma ile benzer sonuçlara ulaşan bir diğer çalışmanın sonuçları ise; yaşları 2 ile 17 arasında değişen çocukların günlük 6 ile 16 saat ya da daha fazla sürelerde video oyunu oynadıklarını belirtmiştir (Riley, 2007). Rekabetçi video oyunlarının kullanımı yaygındır. Küresel ölçekte oyuncu sayısı 2020 yılında 2,9 milyarken, bu sayı 2022 yılında 3,2 milyara yükselmiştir. Oyuncu sayısının 2025 yılında dünya genelinde %4,2'lik bir artışla 3,5 milyara ulaşacağı tahmin edilmektedir (Newzoo,2022). Esporda takımlar, ligler, turnuvalar, ödüller, yönetim ve sponsorluk anlaşmaları her geçen gün artmış böylelikle geniş bir takipçi kitlesine sahip rekabetçi bir oyun kültürü gelişmiştir (Crawford ve Gosling, 2009).

- 6) **Kurallar:** Kuşkusuz ki tüm sporlar kurallara tabidir. Bu durum spor kavramının normatif statüsü için önemli bir faktördür. Kurallar, aktivitelerin sonucunu belirlemek için gerekli olan spesifikasyonları içerir. Esporda geleneksel sporlarda olduğu gibi kurallar bütünü vardır. Tüm yarışmacıların uyması gereken ve Uluslararası Espor Federasyonu (leSF) tarafından belirlenmiş rekabet kuralları mevcuttur. Bu kurallar adil oyun, eşitlik, adalettir. Kurallar yalnızca aynı takım oyuncularını kapsamaz rakip takımlar arasında da geçerlidir (Anyang-Kaakyire, 2018).
- 7) **Kurumsallaşma:** Spor; bireylerin fiziksel ve zihinsel yeteneklerinin kurallara tabi olarak, kurumsallaşmış bir statüye ulaştığı yarışmalardır (Parry, 2018). Kurumsallaşma istikrar göstermeyi kapsar. İstikrar göstermek ise zaman gerektirir. Kurumsallaşmanın sağlanabilmesi için uzun bir geçmişin olması, kuralların geliştirilip standartlaştırılabilmesi oyun öğreniminin resmîleştirilmesi, uzmanlık gelişimi ile antrenörleri, eğitmenleri ve yönetim organlarını meydana getirir (Drewe, 2003; Suits, 2007; Tamburrini, 2000). Espor kurumsallaşma anlamında geleneksel sporlara nazaran henüz tam anlamıyla istikrar kazanamamıştır. Fakat şimdilik, ulusal ve uluslararası düzeyde federasyonun varlığı ve yine ulusal ve uluslararası müsabakalarda istikrarlı bir temsil sağlayabilmesi esporun kurumsallaşma açısından başarılı olduğunu söyleyebilmek için yeterlidir. Kuralların geliştirilmesi ve standardizasyonu konusunda geleneksel sporlarda olduğu gibi rekabet koşullarını küresel ölçekte gerçekleştirebilmektedir (Drewe, 2003). Esporun internet tabanlı olması, esporun kurallarının ve standartlarının küresel ölçekte uygulanabilir olmasına imkân sağlamakta, küresel olarak gelişimine hız kazandırmaktadır.
- 8) **Yetenek:** Espor, video oyunlarının ötesindedir. Video oyunları gerçek anlamda bir yetenek gerektirmez, eğlence amaçlıdır. Bir oyunun spor olarak nitelendirilebilmesi için kazanmanın tek yolunun şansa bağlı olmadığı, yeteneğin gerekli olduğudur (Suits, 2007). Bir oyunu boş zaman etkinliğinden farklılaştırıp onu profesyonel bir oyuna/spora dönüştürebilmenin temel koşulu; oyunun hızlı refleks, ustalık gerektiren el becerisi, mükemmel düzeyde el-göz koordinasyonu gerektirecek şekilde rekabetçi bir oyun şeklinde tasarlanmasıdır (Rambusch ve ark., 2007). Esporda oyuncuların, oyunda yer alan avatarları etkili bir şekilde yönetebilmesi için ustalık gerektiren bir koordinasyon yeteneğine sahip olmaları gerektiği iddia edilir. Esporda profesyonelce oynamanın yalnızca ustalık gerektiren teknik el becerileri ile sınırlı olmadığı, başarılı olabilmenin aynı zamanda önemli ölçüde spor zekası gerektirdiği belirtilmektedir (Hemphill, 2005). Esporun temelinde spor kavramın temel bileşenlerinden olan rekabet bulunmaktadır (Kates, 2015). Espor oyuncusunun/sporcusunun başarılı olabilmesi rekabet koşullarında rakibini alt etmesine dayanır. Bunun için oyuncunun eldeki sorunları çözebilecek bir oyun anlayışına, taktik ve teknik muhakeme yeteneğine, çok yönlü bilgi ve becerilere sahip olması, bu sayede oyun problemini çözmesine yardımcı olacaktır (Hemphill, 2005). Esporun gelişimini sağlayan rekabetçi oyunların özelliği incelendiğinde bu oyunların; birinci şahıs nişancı

oyunları örneğin, Counter-Strike gibi ve stratejik savaş oyunları örneğin; StarCraft gibi oyunları içerdiği görülmektedir (Crawford ve Gosling, 2009). Bu oyunlar, oyuncuların problemleri çözebildiği, yaratıcı bir sportif performans sergileyebildiği spor zekâsı kullanımını içermektedir (Kretchmar, 2005). Espor oyuncuları için spor zekâsı; oyuncuların oyunun ortaya çıkardığı zorluklarda avatar hareketlerini ustalıklı ilişkilendirerek oyun duygusu/davranışı gösterdikleri siber akıllı eylem olarak tanımlanır (Hemphill, 2005). Espor eğitimi ve antrenmanlarının oyuncuların yüksek hızda karmaşık stratejik kararlar alabilme yeteneklerini geliştireceği belirtilmektedir (Wagner, 2006). Esporcular açısından video oyunu oynama miktarının beceri kazanımı ve performansın zihinsel boyutlarında etkili olduğu vurgulanmıştır. Konu ile ilgili çevrimiçi bilgisayar oyunu oyuncularının hızlı algılama, karar verme ve motor tepkisini araştıran bir çalışmada video oyunu oynama miktarı ve sonraki performans ile video oyunu oynama aralığı ve sonraki performans arasında anlamlı bir ilişki bulunmuş ve video oyunlarının doğasında beceri kazanımın yer aldığı belirtilmiştir (Stafford ve Dewar, 2014). Oynanan video oyunu türüne bağlı olarak, gençlerde gelişmiş yaratıcılık ve problem çözme becerilerini inceleyen bir diğer çalışma ise belirli türdeki video oyunlarının bir takım bilişsel işlevi geliştirdiği sonucuna ulaşmıştır (Granic ve ark., 2014). Toril ve arkadaşları tarafından yürütülen bir diğer çalışmada ise, video oyunları ile eğitimin yaşlı yetişkinlerde bilişsel düzeyi geliştirdiğini, video oyunu eğitimi ile yaşlı yetişkinlerde dikkat, tepki süresi, hafıza ve bilişsel gelişimin iyileştirildiği tespit edilmiştir (Toril ve ark., 2014). Spor içeren video oyunlarının, sporcular açısından bilişsel yetenek eğitimi ve kazandırılması, sportif karar eğitimi (oyuncu pozisyonları, taktik ve stratejiler, saha tasarımı gibi) konularında sağladığı olumlu katkılar ile özellikle takım çalışmasını geliştirmeye sunduğu katkı sebebiyle çok oyunculu oyunlarda oyuncuların gelişimi için spor eğitiminde yer verilmesi önerilmiştir (Hayes ve Silberman, 2007; Jenny ve Schary, 2014). Espor, takım oyunlarında oyuncunun başarılı bir şekilde oynayabilmesi için gerekli olan bilişsel becerilerini geliştirir. Bu beceri; oyuncunun takım arkadaşları ile iyi iletişim kurması ve rakibin strateji ve hamlelerine karşı koyabilmek için bireysel oyun tarzını bir kenara bırakarak takımın stratejilerine uyum sağlamasıdır. Oyuncu takımının üzerinde anlaşmaya vardığı strateji ve taktiklere göre oyun içerisinde rolünü üstlenir (Rambusch ve ark., 2007). Tüm bu sonuçlar göstermektedir ki espor da başarılı olabilmek temel sportif beceriler gerektirirken aynı zaman da esporun temelini oluşturan rekabetçi video oyunları da beceri kazanımı konusunda oyunculara/sporculara katkı sunabilmektedir.

- 9) **Fiziksellik:** Espor, sporun tanımlayıcı diğer tüm faktörlerini kapsamına karşın halen bazı akademik ve spor çevrelerince fiziksellik açısından yetersiz görülerek spor olarak kabul edilebilirlik noktasında eleştirilmektedir. Elbette sporun özünde fiziksellik vardır. Ancak bu fizikselliğin doğası nedir, rekabetçi bir video oyununu spor konumuna getiren fiziksellik ölçütü nedir, ne olmalıdır? Bu soruların tam anlamıyla cevaplanamaması sporun temel bileşeni olarak kabul edilen fizikselliğin günümüz koşullarında yeni bir tanımlaya gidilmesi ihtiyacını

doğurmaktadır. Hemphill, sporu bir oyundan ayıran temel özelliğin fiziksel yetenek olduğunu belirtmiştir. Bir oyunun spor konumuna gelebilmesi için katılımcının fiziksel hareketinin görevini başarıyla tamamlaması için ayrılmaz bir parça olmalıdır şeklinde tanımlamıştır (Hemphill, 2005). Bu tanımlamaya göre futbolda oynarken bir sporcunun şut atma şekli, atışın başarılı olup olmadığını nasıl ki doğrudan etkiliyorsa, bu durum santraç için ele alındığı vakit santraç taşlarını tahta üzerinde hareket ettirmenin fiziksel uygulama şekli de hamlenin başarısını etkileyecektir. Buradan hareketle, rekabetçi bir video oyunun spor konumuna gelebilmesi için gerekli olan fiziksel becerilerin başarılı bir şekilde uygulanması ve bu uygulamanın sportif görevini başarıyla tamamlanması üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olması gerekir (Jenny ve ark., 2016). Esporda sporcuların tüm hamleleri yalnızca fare ile manipüle etmesi, fiziksellik koşulu yönünden eleştirilmesine sebep olmaktadır. Fakat esporda başarılı hamleler yapabilmek kontrol mekanizması aracılığıyla gerçekleştirilir ve bu mekanizmayı geliştirebilmek için aylarca hatta yıllarca yoğun fiziksel çalışma gerekir. Esporlar rekabetçi video oyunları temelinde gelişmiştir. Bu oyunlar yüksek koordinasyon ve çeviklik seviyeleri gerektirir. Esporcunun oyun içerisinde avatari yönlendirebilmesi çok sık tekrarlanan ince motor yetenekleri gerektirmektedir (Crawford ve Gosling, 2009; Wagner, 2006). Fiziksel açıdan espora yönelik en büyük eleştirilerden biri ise herhangi bir doğrudan efor olmaması yönünde olmuştur. Bu yönü ile esporun da strateji, taktik, takım motivasyonu unsurları gibi profesyonellik gerektiren yanının olması, bir esporcunun her ne kadar tartışmalı olsa da fiziksellik açısından klavye ve fare kullanarak dakikada 400 hareket yapabilmesi, bir karşılaşmada neredeyse araba yarışçısı düzeyinde kortizol hormonu üretmesi ve kalp atışlarının maraton yarışçısıyla benzerlik göstermesi esporda da fiziksel performansın varlığının bir göstergesi olarak ileri sürülmektedir (Yükçü ve Kaptanoğlu, 2018; Banyai, ve ark., 2018). Benzer şekilde Witkowski de sporcuların performans gösterdikleri oyunlarda başarı kazanabilmeleri için reflekslerini, beyin fonksiyonlarını ve el-göz koordinasyonlarını iyi bir şekilde kullanmaları gerekliliğini vurgulamıştır (Witkowski, 2012). Modesti tarafından yürütülen bir çalışmada; video oyunu oynayan bir oyuncunun oyun oynama sırasında bazal kan basıncının yükseldiği tespit edilmiştir (Modesti ve ark., 1994). Yine benzer şekilde eğer herhangi bir efor söz konusu değilse fiziksel yaralanma da olmamalıdır. Ancak esporcuların sürekli ve seri şekilde tekrarlayan fare hareketleri sebebiyle, el ve kol sinirlerini etkileyen, bu sinirlere baskı yaparak ağrı ve uyuşma şeklinde karakterize olan karpal tünel sendromuna oldukça fazla eğilimli oldukları tespit edilmiştir (Anyang-Kaakyire, 2016). Esporun sporun fiziksellik bileşenini tam olarak yansıtmadığına yönelik eleştiriler oyuncuların oyun esnasında kaba motor becerilerinden yararlanmaması ve oyuncuların fiziksel tehlike ile karşı karşıya kalmamasına yöneliktir. Bu bakış açısıyla yaklaşan çevrelere göre durum şu şekildedir: Geleneksel sporda sporcular, başarılı performans göstermek için becerilerini geliştirirken her an fiziksel anlamda gerçekten yaralanma tehlikesi ile iç içedirler. Sporcu yeteneğinde yetkinlik kazanabilmek için yürüttüğü antrenman



çalışmaları ya da katıldığı müsabakalarda fiziksel anlamda yaralanma tehlikesine her zaman sahiptir ve yaralanabilir de. Bu durumu espor açısından sanal ortamda bir avatarın, kumanda edilmesi şeklinde düşünüldüğünde; esporda yaralanma tehlikesi olan ya da yaralanan esporcu değil avatardır. Oyuncu bundan fiziksel olarak etkilenmez denir. Ancak temelinde rekabetçi video oyunları olan espor fiziksellik açısından bugün spor olarak kabul edilen satrançtan eksik bir düzey içermemektedir. Buradan hareketle spor kavramında fiziksellliği sadece kaba motor becerisi olarak ele almak oldukça eksik bir değerlendirme olacaktır. Nitekim ince motor yeteneğine dayalı olarak yerine getirilen pek çok spor dalının öncelikli olarak kaba motor hareketlerini (koşma, atlama vb.) içeren sporlar da vardır, örneğin; binicilik. Binicilik, öncelikli olarak ince motor yeteneği gerektiren, binicinin at üzerinde kaba motor yeteneği açısından pasif olduğu bir alandır. Ancak atın idaresi binincinin ince motor yeteneğini gerektirir. Fiziksellik açısından kaslar güçlendirilir oysa sporcular için gerekli olan eğitim bilişseldir. Esporcular da tıpkı geleneksel sporcular gibi bedenleri güçlendirmek için uzun mesafe koşmak, ağırlık kaldırmak gibi direnç artırıcı antrenmanlar da yapmaktadır. Antrenmanlar kasları güçlendirmenin yanında asıl olarak beyne karşılaşma esnasında hareketleri en verimli şekilde nasıl yapacağı konusunda eğitim sunmaktır. Fiziksellik; hareketleri doğru şekilde yapmak, gerektiğinde bunu yineleyebilmek bedensel ve bilişsel performansı arttırmaya katkı sunabilmek olmalıdır. Esporun kaba motor becerilerini içermemesi sebebiyle sporun fiziksellik bileşenini tam olarak karşılamadığı yönündeki eleştiriler ve bu yönüyle gerçek bir spor olarak kabul görmeyen çevrelere hareket tabanlı video oyunları (MBVG, motion-based video games) sunularak bu koşulun sağlanabilmesi mümkün olabilir. MBVG, ekrandaki avatarın fiziksel hareketlerinin kullanıcı tarafından bir kumanda kullanılmadan, algılama sensörleri ve yazılımlar kullanılarak simüle edildiği teknolojidir (Jenny ve ark., 2013). MBVG; esneklik, kuvvet egzersizi, denge, kardiyovasküler egzersiz de dahil olmak üzere fiziksel aktiviteyi uyarma gücü bulunan video oyunları olarak adlandırılmaktadır (Oh ve Yang, 2010). MBVG'ler aynı zamanda Exergames olarak da adlandırılmaktadır ve bunun için hareket sensörleri, kızıl ötesi sensörler veya kameralar kullanılabilir (Hemphill, 2005). MBVG çalışmalarının çoğunluğu oyun oynama sırasında yakılan kaloriyi tespit etmeye yöneliktir. Bu kapsamda yapılan çalışmalardan; MBVG'nin kalp atış hızı, yakılan kalori miktarı, fiziksel aktivite ve metabolik değerleri arttırdığı yönünde sonuçlara ulaşılmıştır (Gao ve ark., 2015). Bir başka çalışma ise MBVG ile yakılan kalori arasında güçlü bir ilişki olduğunu ve yakılan kalenin orta yoğunlukta bir spor aktivitesi sonucunda ulaşılacak kadar olduğunu tespit etmiştir (Sween ve ark., 2014). Bununla birlikte MBVG'nin yakılan kaloriyi önemli ölçüde etkilemediğine yönelik sonuca ulaşan çalışmada mevcuttur. Söz konusu çalışma sonucunda MBVG'nin çocuklarda önemli ölçüde kilo kaybı oluşturmaması bu teknolojinin her zaman yakılan kaloriye etkili olamayabileceğine dikkat çekmektedir (Bochner ve ark., 2015). Görülmektedir ki MBVG'ler rekabetçi video oyunlarına nazaran daha fazla fiziksellik içeriyor. Ancak şu anda MBVG'leri içeren bir espor oyunu

bulunmamaktadır. Espor oyunlarının MBVG tarzında tasarlanıp uygulamaya konması spor çevrelerce fiziksellik açısından eleştirilmesini daha aza indirgeyebilecektir.

## 5. TARTIŞMA, GÖRÜŞ VE ÖNERİLER

Fiziksel, mental ve sosyal olarak dengeli ve aktif bir yaşam tarzı, zihinsel, psikolojik ve fiziksel hastalıklara karşı dayanıklılığı artırmaktadır. Dikkat gerektiren uyarıcılar, macera temelli karşılaşmalar, sürükleyici ortamlar, hareket algılayıcılar ve farklı sensör teknolojileri aracılığıyla zenginleştirilmiş espor etkinliklerinin, çocuk ve ergenlerin temel hareket becerilerini geliştirmelerine yardımcı olması mümkündür (Bisi ve ark., 2017). Ancak örneklerde de görüldüğü gibi günümüzde espor etkinliklerine ve spor metaevrenlerine büyük kitlelere hitap edecek endüstriyel ürün ve hizmet satış faaliyetleri olarak bakılmakta, oyuncuların ve oyun topluluklarının özgün katkıları gözden kaçmaktadır.

Ayrıca espor etkinliklerindeki rekabet ortamı, çok oyunculu sanal dünyalardaki hareketlilik ve e-oyuncular tarafından güncellenen ve modlanan oyunlardaki sosyal yaratıcılık, çevrimiçi boyutta özgün ikinci bir katman daha yaratmaktadır. Tüketici açısından esporun zengin ve tatmin edici yapısı, bireylerin kimlik arayışları ve temsillerine yönelik de önemli bir motivasyon oluşturmaktadır. Bu tabiat, dinamik bir toplumsal yapı, özellikler ve davranışların bileşkesidir. Bu yapı, heterotopik bir mekânda bireylerin çevrimiçi ve yüz yüze ilişkilerini sürdürdükleri, yaşamlarını etkileyen sosyal grupları, örgütsel davranışları, habitusları, alışkanlıkları ve yeni sosyal kimliklerini oluşturmaktadır (Uslu, 2022). Bu anlamıyla espor ve spor metaevrenleri artık günümüzde yadsınamaz yaşam alanlarıdır. Önümüzdeki yıllarda açık dünya oyunları, sosyal ağlar ve çok kullanıcıli sanal dünya entegrasyonları, mega organizasyonlarda ve sezonluk liglerde spor endüstrisindeki spor insanları ve taraftarlar için önemli bir arayüz haline gelecek ve kendi alanlarında özgün taraftar toplulukları, benzersiz dünyalar ve yerel topluluklar yaratacaktır. Bunun sonucu olarak çok oyunculu çevrimiçi dünyalar, tüketicilerin uzun vadeli ve sürekli bağlantılarıyla kendiliğinden metaevrenlere dönüşmektedir (Uslu, 2022). Espor etkinlikleri pasif seyirci veya taraftar konumundaki tüketicilere dahi, katılımcı olarak etkin ve hatta proaktif olma imkânı sunmaktadır. Bu bağlamda karakteristik olarak geleneksel sporlara göre espor, farklı yönleriyle yaşam tarzı sporları ile daha fazla benzerlik taşımaktadır.

Diğer taraftan, esporun spor olarak kabul edilip edilmeyeceğine yönelik tartışmaların merkezinde, özellikle geleneksel spor kavramını oluşturan temel bileşenleri karşılayıp karşılamaması yönü dikkate alınmaktadır. Bu noktada espor fiziksellik ve kısmen mülkiyet dışında sporun tüm özelliklerini taşımasına rağmen, sıklıkla spor olup olmadığı yönünde tartışmalara konu olmaktadır. Çoğu zaman fiziksellik kavramı motor becerilerin de dışına çıkarak, rekabet kavramını da kapsar şekilde değerlendirilmiştir. Yeterli düzeyde fiziksellik içermediği için rekabet koşullarını da yetersiz gören değerlendirmeciler mevcuttur. Bunun nedeni olarak ise; esporda rekabet koşullarında başarılı bir performans elde edebilmek için fiziksel bir zorluğun üstesinden gelebilmenin gerekmediği söylemini ileri sürmektedirler. Günümüzde espor oyunları yüksek miktarda fiziksellik içermemektedir, eleştirel yaklaşan çevrelerin fizikselliği önemli bir

bileşen olarak görmesi de yetersiz fiziksellik kavramını sık sık gündeme getirmektedir. Espor aktivitelerinin yeterli fiziksellik içermemesinden dolayı, fit bir yaşam ve fiziksel sağlık için yeterli desteği de içermemektedir. Ancak bunun nedenlerini sadece espor ve elektronik eğlencenin özelliklerinde aramak doğru olmayacaktır. Bu olgu aynı zamanda boş zaman kavramının, egzersiz ve spor aktivitelerinin sanayileşmesi ve modernleşmesinin bir sonucudur (Uslu, 2022). Bu nedenle sporun günümüzdeki tanımlarının, aynı zamanda endüstri toplumunun ürünleri olduğu da göz ardı edilmemelidir. Bu gözlükler ile bakıldığında, çok oyunculu oyun etkinliklerinin ve spor meta alanlarının potansiyeli yeterince anlaşılmamaktadır.

Buradan hareketle MBVG teknolojilerinin esporda yaygın kullanımı ile fiziksellik yönünde yaşanan eleştirilerin bir kısmı bertaraf edilebilir. Bu yaklaşımla espor gerek akademi ve spor çevrelerince gerekse toplum tarafından bir spor olarak çok daha kolay bir şekilde benimsenebilir ve potansiyelini gerçekleştirme olanağı bulabilir. Daha da ötesinde, kendini gerçekleştiren bu potansiyel sporun işlevi ile ilgili tartışmalara yeni bir pencere açabilir. Burada sorulacak olan sorular; Bir aktivitenin spor faaliyeti sayılabilmesi için sporun tüm bileşenlerini eksiksiz içermesi gerekmekte midir? Fizikselliğin yetersiz olması esporu daha mı az spor yapar? Seçilmiş bu bileşenlerin büyük çoğunluğunu sağlaması bir aktiviteye spor statüsü kazandırması için yeterli değil midir? Günümüz koşullarında spor kavramının tanımını tüm yönleriyle yeniden değerlendirmek gerekmemekte midir? Spor, sosyal yaşamı kısıtlar mı, yoksa insanı özgünleştirir mi? Dijital ortamda bireysel özgürlüğün tanımı nedir? Spor için hür irade ne anlama gelmektedir, robotlar spor yapar mı? Geçtiğimiz yüzyılda endüstriyelleşen spora, önümüzdeki yüz yılda nasıl bir anlam yüklenecektir? Tüm bu sorulara cevap arayışı, esporun sporun özgün bir versiyonu olduğunun kabul görmesi ve sporun bir sonraki anlam arayışında önemli bir alan olacağına kabulü ile daha mümkün olabilir.

## KAYNAKÇA

- Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı (2017). Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu. Ankara.
- Anyang Kaakyire, S. (2018). The Socio-Economic Impact of Mega Sports Tournaments on Host Cities-The Case Study of the African Cup of Nations, Ghana.
- Aracı, H. (1999). Okullarda Beden Eğitimi, Bağırğan Yayın Evi, Ankara.
- Argan, M., Ozer, A. ve Akin, A. (2006). Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları, Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi, 1 (2), ss. 1-11.
- Atkinson, M. (2008). Triathlon, suffering and exciting significance. Leisure Studies, 27(2), ss. 165-180.
- Ayhan, A. (2000). Dünden bugüne Türkiye'de Bilim-Teknoloji ve Geleceğin Teknolojileri, Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş., İstanbul, ss. 395-406.
- Banyai, F., Griffiths, M. D., Kiraly, O. ve Demetrovics, Z. (2018). The psychology of esports: a systematic literature review. J Gambling Behav. 35(4), ss. 1-15.

- Bisi, M. C., Panebionco, P., Polman, R. ve Stagni, R. (2017). Objective assessment of movement competence in children using wearable sensors: An instrumented version of the TGMD-2 locomotor subset. *Gait&Posture*, 56, ss. 42-48.
- Bochner, R. E., Sorensen, K. M. ve Belamarich, P. F. (2015). The impact of active video gaming on weight in youth: A meta-analysis. *Clinical Pediatrics*, 54, ss. 620-628. Doi: 10.1177/0009922814545165
- Bradley, B. (2014). Robert Morris University to offer computer gaming scholarships. Robert Morris University to offer computer gaming scholarships - ABC7 Chicago.
- Calandra, C. (2022). New realities Into the Metaverse and beyond. Wunderman Thompson Intelligence Raporu.
- Campbell, M., Toth, A., Moran, A., Kowal, M. ve Exton, C. (2018). Esports: a new window on neurocognitive expertise? *Prog Brain Res.*, 240, ss. 161-74.
- Cherrington, J., Black, J. ve Tiller, N. (2018). Running away from the taskscape: Ultramarathon as dark ecology. *Annals of Leisure Research*, 23(2), ss. 1-21.
- Crawford, G. ve Gosling, V. K. (2009). More than a game: Sports-themed video games and player narratives. *Sociology of Sport Journal*, 26, ss. 50-66.
- Dave, P. (2013). Online game League of Legends star gets U.S. visa as pro athlete. *Los Angeles Times*.
- Drewe, S. (2003). *Why sport?* Toronto, Canada: Thompson.
- Eroğlu, Y. ve Uslu, T. (2019). *Espor Endüstrisinde Tüketici, Marka ve Kimlik Etkileşimi, Sporda Dijital Devrim* Espor, Güler, C. ve Çakar, D.B. (editörler), Gazi Kitabevi, ISBN: 9786057805911
- Esen, S., Or, M. E. ve Uslu, T. (2019). Destruction or Creative Destruction? Investigation of The Relationship Between Coach Change and Team Performance in Football, *Journal of Health and Sport Sciences*, 2(1), ISSN: 2651-5202, ss. 7-14.
- Fişek, K. (1998). *Türkiye'de ve Dünya'da Spor Yönetimi*, Bağırçan Yayınevi, Ankara.
- Gao, Z., Chen, S., Pasco, D. ve Pope, Z. (2015). A meta-analysis of active video games on health outcomes among children and adolescents. *Obesity Reviews*. Advanced online publication. Doi: 10.1111/obr.12287
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science*, 20, ss. 594-602. Doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x
- Gestalt (1999). *The Online Gamers Association: What the hell is it?*, Eurogamer, Gamer Network Limited, <http://www.eurogamer.net/articles/oga>
- Granic, I., Lobel, A. ve Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), ss. 66-78. Doi:10.1037/a0034857
- Griffiths M. D., Davies M. N. O. ve Chappel, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology Behav.* 6(1), ss. 81-91.
- Gurin, P., Dey, E. L., Hurtado, S. ve Gurin, G. (2002). Diversity and higher education: Theory and impact on educational outcomes. *Harvard Educational Review*, 72(3), ss. 330-367.
- Guttman A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sports*. New York, NY: Columbia University Press.
- Gür, Ö. (2000). *İnternette Reklamcılık*. Anadolu üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, ss. 6-14.
- Hamari, J. ve Sjöblom, M. (2017). What Is eSports and Why Do People Watch It? *Internet Research*, 27(2), ss. 211-232.
- Hayes, E. ve Silberman, L. (2007). Incorporating video games into physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 78(3), ss. 18-24. doi:10.1080/07303084.2007.10597984

- Heaven, D. (2014). Esport by numbers. *New Scientist*. <http://www.newscientist.com/article/mg22329824.300-esports-by-numbers.html#.VT6QQiFVhBc>
- Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport* 32(2), ss. 195–207. Doi:10.1080/0094870 5.2005.9714682
- Huysman, M. ve Wulf, V. (2004). *Social capital and information technology*. London: MIT Press.
- Jenny, S., Hushman, G. ve Hushman, C. (2013). Pre-service teachers' perceptions of motion-based video gaming in physical education. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 9(1), ss. 96-111.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C. ve Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of "sport". *Quest*, 69(1), ss. 1-18.
- Jenny, S. ve Schary, D. (2014). Exploring the effectiveness of learning American football through playing the video game "Madden NFL". *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 10(1), ss. 72-87.
- Kartal, M. (2020). *Küreselleşme Bağlamında Türkiye'de Espor, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü*
- Kates, A. (2015). The debate: For & against e-sports. *Engineering & Technology*, 10(1), s. 28. Doi:10.1049/et.2015.0129
- Keiper, M. C., Manning, R. D., Jenny, S. E., Olrich, T. W. ve Croft, C. (2017). No reason to LoL at LoL: the addition of esports to intercollegiate athletic departments, *Journal for the Study of Sports and Athletics in Education*, doi: 10.1080/19357397.2017.1316001
- Korkmaz, M. ve Uslu, T. (2020). Fitness Yapan Bireylerin Benlik Saygısı, Sosyal Görünüş Kaygısı ve Sosyalleşme Düzeyleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi, *Spor Eğitim Dergisi*, e-ISSN 2602-4756, 4(3), ss. 1-18.
- Kretchmar, R. S. (2005). *Practical philosophy of sport and physical activity (2nd ed.)*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- LuBei, H. (2003). Opportunities and challenges of China digital sports industry. *Journal Pers Comput.*, 6, ss. 21-22.
- Martončík, M. (2015). E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, ss. 208-211.
- Mozur, P. (2014). For South Korea, E-Sports is national pastime. *New York Times*. For South Korea, E-Sports Is National Pastime - The New York Times ([nytimes.com](http://nytimes.com))
- Newzoo (2019). *Global Esports Market Report*, Newzoo International. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version>
- Newzoo (2022). *Newzoo Global Games Market Report 2022*, Newzoo International. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>
- Mueller, F. F. (2009). Digital sport: merging gaming with sports to enhance physical activities such as jogging. In *Digital Sport for Performance Enhancement and Competitive Evolution: Intelligent Gaming Technologies*, ss. 150-166. IGI Global. Doi: 10.4018/978-1-60566-406-4.ch009
- Oh, Y. ve Yang, S. (2010). Defining exergames and exergaming. Paper presented at the Meaningful Play 2010 Conference, Michigan State University, East Lansing, MI.
- Parry, J. (2018). E-sports are not sports. *Sports, Ethics and Philosophy*.
- Pedersen, J. B. (2002). Are professional gamers different? - Survey on online gaming. *Game Research*, from [www.gameresearch.com/art\\_pro\\_gamers.asp](http://www.gameresearch.com/art_pro_gamers.asp)

- Perks, T. A. (1999). Coming to terms with 'sport': An analysis of the conceptual uncertainty surrounding the term 'sport' within the field of sport sociology, Yüksek Lisans Tezi
- Putnam, R. (2000). Bowling alone. New York, USA: Touchstone, Simon & Schuster.
- Rambusch J., Jakobsson, P. ve Pargman, D. (2007). Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-Strike. In Proceedings of DiGRA 24(28), ss. 157-164.
- Riley, D. (2007). Amount of time kids spend playing video games is on the rise. The NPD Group.
- Sarı, A. Ş. ve Uslu, T. (2012) Yeni Medya ile Geleneksel Pazarlama Yöntemlerinin Tüketici Tutumları Üzerindeki Etkisinin Nicel ve Nitel Olarak İncelenmesi, Proceedings Book of International Symposium on Language and Communication: Research Trends and Challenges (ISLC), Mega Press, Erzurum, ISSN: 978-605-86867-0-0, ss. 2671-2686.
- Segal, D. (2014). Behind League of Legends, E-Sports's main attraction. New York Times. <http://www.nytimes.com/2014/10/12/technology/riot-games-league-of-legends-main-attraction-esports.html>
- Sevat, J. (2022). SAM Metasport Arena. Metasport Arena SL. Barcelona, Spain. <https://metasportarena.com/wp-content/uploads/2022/06/WHITEPAPER-Metasport-Arena.pdf>
- Snider, M. (2008). Designer Miyamoto makes video games pulse with life. USA Today. [http://news.yahoo.com/s/usatoday/20080515/tc\\_usatoday/designermiyamotomakesvideogamespulsewithlife](http://news.yahoo.com/s/usatoday/20080515/tc_usatoday/designermiyamotomakesvideogamespulsewithlife)
- Snider, M. (2013). 'League of Legends' makes big league moves. USA Today, 'League of Legends' makes big league moves (usatoday.com)
- Stafford, T. ve Dewar, M. (2014). Tracing the trajectory of skill learning with a very large sample of online game players. Psychological Science, 25(2), ss. 511-518. Doi:10.1177/0956797613511466
- Suits, B. (2007). The elements of sport. In W. J. Morgan (Ed.), Ethics in sport, ss. 9-19. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Sween, J., Wallington, S., Sheppard, V., Taylor, T., Llanos, A. ve Adams-Campbell, L. (2014). The role of exergaming in improving physical activity: A review. Journal of Physical Activity and Health, 11, ss. 864-870. doi:10.1123/jpah.2011-0425
- Tamburrini, C. (2000). Essays in the philosophies of sports. Goteborg, Sweden: Acta Universitatis Gothoburgensis
- Tassi, P. (2015). Second US college now offering 'league of legends' scholarship.
- TESFED (2022). Türkiye Espor Federasyonu, <http://tesfed.gov.tr/>
- Toril, P., Reales, J. M., & Ballesteros, S. (2014). Video game training enhances cognition of older adults: A meta-analytic study. Psychology and Aging, 29, ss. 706-716. Doi:10.1037/a0037507
- Uslu, T. (2017). Agile Intrapreneurship in Volatile Business Environment: Changing Roles of Financial Managers and Risk Takers According to Schumpeterian Approach, Risk Management, Strategic Thinking and Leadership in the Financial Services Industry: A Proactive Approach to Strategic Thinking, Part V, Springer Contributions to Management Science Series, Springer International Publishing AG, Switzerland, ISBN: 978-3-319-47171-6, ss. 323-343.
- Uslu, T. (2022). Digitalization of Recreation and Sports in the COVID-19 Pandemic Period and the Social Identity of ePlayers: Esports as Autochthonous Worlds in the Metaverse, Sport Management, Innovation and the COVID-19 Crisis, 1st Edition, Routledge, ISBN 9781032182926
- Uslu, T., Esen, S., Hacisoftaoğlu, İ., Ünlü, H., Kaygusuz, Ş. ve Utku T. (2021) Spor Yoluyla Gelişim Perspektifinden Kapsayıcı Grassroots Spor Etkinlikleri: Bir Çocuk Futbolu Araştırması, Fenerbahçe University Journal of Sport Science (FBU-JSS), 1(3), ss. 31-60.

Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. In Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. Erişim Adresi [https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports)

Wheaton, B. (2004). Understanding lifestyle sport. Routledge.

Wingfield, N. (2014). In eSports, video gamers draw real crowds and big money. New York Times. <http://www.nytimes.com/2014/08/31/technology/esports-explosionbrings-opportunity-riches-for-video-gamers.htm>

Witkowski E. (2012). On the digital playing field: how we 'do sport' with networked computer games. Games Cult 7, ss. 349-374.

Wulf, V., Moritz, E.F., Henneke, C., Al-Zubaidi, K. ve Stevens, G. (2004). Computer supported collaborative sports: Creating social spaces filled with sports activities. In Proceedings of the Third International Conference on Entertainment Computing ICEC 2004, ss. 80-89. Heidelberg: Springer LNCS.

Yükçü, S. ve Kaplanoğlu, E. (2018). E-spor endüstrisi. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi (UlİİD-IJEAS), 17. Ulk Özel Sayısı, ss. 533-550.