



Türkiye’de Espor Konulu Lisansüstü Tezlerin İçerik Analizi (2008-2024)

Content Analysis of Graduate Theses on Esports in Turkey (2008-2024)

Kaan KARAKUŞ¹

¹Ordu Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Ordu
· kaankarakus@odu.edu.tr · ORCID > 0000-0002-1568-7816

Makale Bilgisi/Article Information

Makale Türü/Article Types: Araştırma Makalesi/Research Article

Geliş Tarihi/Received: 25 Şubat/February 2025

Kabul Tarihi/Accepted: 28 Aralık/December 2025

Yıl/Year: 2025 | **Cilt – Volume:** 16 | **Sayı – Issue:** 3 | **Sayfa/Pages:** 419-438

Atıf/Cite as: Karakuş, K. "Türkiye’de Espor Konulu Lisansüstü Tezlerin İçerik Analizi (2008-2024)"
Ondokuz Mayıs Üniversitesi Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi, 16(3), Aralık 2025: 419-438.

Etik Kurul Beyanı/Ethics Committee Approval: "Bu çalışma, herkese açık çevrim içi içeriklerin analizine dayandığı ve betimleyici bir içerik analizi yöntemi kullanıldığı için etik onay gerektirmemektedir."

TÜRKİYE'DE ESPOR KONULU LİSANSÜSTÜ TEZLERİN İÇERİK ANALİZİ (2008-2024)

ÖZ

Bu çalışma, Türkiye’de 2008-2024 yılları arasında yayımlanan espor konulu lisansüstü tezleri içerik analizi yöntemiyle inceleyerek; alanın bibliyometrik özelliklerini belirlemeyi ve metodolojik eğilimlerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırma kapsamında Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi (YÖKTEZ) veri tabanında taranan 135 lisansüstü tez örnekleme dahil edilmiştir. Çalışmada betimsel istatistiklerin yanı sıra; enstitü, yöntem, dönem ve danışman ünvanı gibi değişkenler arasındaki ilişkileri irdeleyen çapraz analizler kullanılmıştır. Bulgular, yapılan çalışmaların Türkiye Esport Federasyonu’nun kurulduğu 2018 yılına kadar düşük düzeyde olduğunu; ancak özellikle Covid-19 pandemisi sonrasında (2022-2024) önemli ölçüde arttığını göstermektedir. Metodolojik analizler, Spor ve Sağlık Bilimleri enstitülerinde nicel yöntemlerin (%77 üzeri) baskın olduğunu; buna karşın Sosyal Bilimler alanında nitel desenlerin (%55,6) daha yüksek oranda tercih edildiğini ortaya koymaktadır. Tematik olarak literatürün, “performans” (motivasyon) ve “sağlık” (bağımlılık) ekseninde kümелendiği; coğrafi olarak ise endüstrinin ve idari yapıların merkezi olan İstanbul ve Ankara’da yoğunlaştığı tespit edilmiştir. Ayrıca tezlerin %75,5’inin kıdemli öğretim üyeleri (Prof. Dr. ve Doç. Dr.) danışmanlığında yürütülmesi, esporun akademik camiada kabul gördüğünü göstermektedir. Sonuç olarak, Türkiye’deki espor literatürünün niceliksel açıdan ve kurumsal gelişim bağlamında önemli bir büyüme kaydettiği; ancak alanın daha bütüncül anlaşılabilmesi için disiplinlerarası ve metodolojik çeşitliliğin artırılması gerektiği belirlenmiştir. Gelecekteki çalışmalarda, esporun çok katmanlı yapısını kavrayabilmek adına; farklı disiplinlerin entegre edildiği ve nitel/karma yöntemlerin daha etkin kullanıldığı bütüncül araştırma tasarımlarına öncelik verilmesi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Esport, İçerik Analizi, Lisansüstü Tez.



CONTENT ANALYSIS OF GRADUATE THESES ON ESPORTS IN TÜRKİYE (2008-2024)

ABSTRACT

This study aims to determine the bibliometric profile and reveal the methodological trends of the field by examining graduate theses on esports published in Türkiye between 2008 and 2024 using the content analysis method. Within the

scope of the research, 135 graduate theses scanned in the Council of Higher Education National Thesis Center (YÖKTEZ) database were included in the sample. In addition to descriptive statistics, cross-tabulations examining the relationships between variables such as institute, method, period, and advisor title were used in the study. The findings indicate that the studies were at a low level until 2018, when the Turkish Esports Federation was established; however, they increased significantly, especially after the Covid-19 pandemic (2022-2024). Methodological analyses reveal that quantitative methods (over 77%) are dominant in Sports and Health Sciences institutes, whereas qualitative designs (55.6%) are preferred at a higher rate in the field of Social Sciences. Thematically, it was determined that the literature is clustered around the axes of “performance” (motivation) and “health” (addiction); geographically, it is concentrated in Istanbul and Ankara, which are the centers of the industry and administrative structures. Furthermore, the fact that 75.5% of the theses were conducted under the supervision of senior faculty members (Prof. Dr. and Assoc. Prof. Dr.) indicates that esports has gained acceptance in the academic community. In conclusion, it has been determined that esports literature in Türkiye has recorded significant growth quantitatively and in the context of institutional development; however, interdisciplinary and methodological diversity needs to be increased for a more holistic understanding of the field. In future studies, it is recommended to prioritize holistic research designs where different disciplines are integrated and qualitative/mixed methods are used more effectively in order to comprehend the multi-layered structure of esports.

Keywords: Esports, Content Analysis, Graduate Theses.



GİRİŞ

Hızla gelişen ve değişen teknoloji, eğitim ve sağlık gibi birçok temel alanı değişime zorlamıştır. Öyle ki, içinde bulunduğumuz 21. yüzyıl, bilgi ve teknoloji çağı olarak anılmaktadır (Bates, 2018). Gün geçtikçe etkisini artıran dijitalleşme ve yenilikler, spor endüstrisinde de kendini göstermiştir. Literatürde ‘espor’ olarak adlandırılan elektronik spor, bu dönüşümün en somut örneklerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Alanyazında birçok farklı tanımı bulunan esporu, “rekabetçi oyunların, çeşitli oyun ekipmanları kullanılarak çevrim içi veya çevrim dışı şekilde oynandığı bir spor dalıdır” şeklinde tanımlamak mümkündür (Wagner, 2006; Hamari ve Sjöblom, 2017). Bu tanımda belirtilen çeşitli oyun ekipmanları ise bilgisayar, telefon ve oyun konsollarını kapsamaktadır. Esporun temelleri 1950’li yılların başlarında atılmış olsa da yetersiz alt yapı ve farkındalığın zayıf olması nedeni ile gelişim gösterememiştir (Deen ve ark., 2006). 2000’li yıllarında başlarında meydana gelen teknolojik gelişmeler ve hızla yaygınlaşan bilişim teknolojileri, esporun hızla büyümesine zemin hazırlamıştır (Scholz, 2019). Başlangıçta internet kafeler

ve oyun salonları aracılığıyla oynanan oyunlar, ilerleyen yıllarda kişisel bilgisayarların ve oyun konsollarının yaygınlaşmasıyla daha ulaşılabilir hale gelmiştir. Daha sonra, oyun sektörünün gelişmesi ve oyunların mobil cihazlara entegre edilmesiyle esporun popülerliği hızla artmıştır (Johnson ve Woodcock, 2021).

Esporum spor alanında resmiyet kazanması, 2008 yılında Güney Kore'nin Seul kentinde kurulan Uluslararası Espor Federasyonu ile gerçekleşmiştir. Türkiye'de ise 2018 yılında kurulan Türkiye Espor Federasyonu, espor etkinliklerini organize etmektedir (TESFED, 2025).

Espor; oyuncular, kulüpler, seyirciler, sanal oyunlar, oyun üreticileri, kurumlar, yayıncılar ve sponsorlar gibi geniş bir ekosistemi kapsamaktadır (Kanellopoulos ve Giossos, 2024). Popülerliği ve farkındalığı her geçen gün artan, geniş bir ekosisteme sahip olan espor; eğitim, sağlık ve spor gibi farklı disiplinlerde akademik çalışmaların yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır (Abanazir, 2019). Türkiye'deki üniversitelerde espor temalı derslerin açılması, öğrenci kulüplerinin kurulması ve espor konulu lisansüstü tez çalışmalarının artması, espor ekosistemine akademik düzeyde de ilgi duyulduğunu düşündürmektedir. Yapılan çalışmaların araştırma konuları, örneklem grupları ve araştırma yöntemleri gibi özelliklerinin belirlenmesinin, hem literatürdeki mevcut durumu ortaya koyabileceği hem de gelecekteki çalışmalara yön gösterebileceği söylenebilir. Hızla büyüyen bir disiplinin gelişim seyrini anlamak, o alandaki bilgi birikimini sistematik olarak haritalandırmaktan geçmektedir. Zupic ve Čater (2015), bibliyometrik ve içerik analizi çalışmalarının, bir bilim dalındaki 'entelektüel yapıyı' ortaya çıkarmak, araştırma boşluklarını tespit etmek ve gelecekteki eğilimleri öngörmek için kritik bir öneme sahip olduğunu vurgulamaktadır. Espor gibi henüz kuramsal sınırları tam olarak çizilmemiş ve multidisipliner nitelik taşıyan alanlarda (Funk ve ark., 2018), geçmiş çalışmaların metodolojik ve tematik dökümünü yapmak, alanın 'bilimsel olgunluk düzeyini' test etmek açısından önemli bir adımdır.

Bu anlamda çalışmanın amacını Türkiye'de 2008-2024 yılları arasında espor branşı ile ilgili hazırlanmış olan lisansüstü tezlerin kategorik değişkenlere göre incelenmesi oluşturmaktadır. Küresel literatür incelendiğinde, espor araştırmalarının gelişimini izleyen kapsamlı tarama çalışmalarının son yıllarda arttığı görülmektedir. Örneğin Reitman ve ark. (2020), espor üzerine yapılan 150 makaleyi inceledikleri çalışmalarında, alanın 'İşletme' ve 'Medya Çalışmaları' ekseninde kümелendiğini tespit etmiştir. Benzer şekilde Chiu ve ark. (2021), bibliyometrik analizlerinde espor araştırmalarının 2019 sonrasında ivme kazandığını ve özellikle Amerika ve Avrupa merkezli bir büyüme sergilediğini raporlamıştır. Ancak, espor ekosisteminin yerel dinamikleri (federasyon yapısı, eğitim politikaları, kültürel bakış açısı), küresel trendlerden farklılaşabilmektedir. Bu nedenle, Türkiye gibi espor potansiyeli yüksek ve gelişmekte olan ülkelerdeki akademik çalışmaların küresel literatürden hangi noktalarda ayrıştığının tespit edilmesi özgün bir ihtiyaç olarak

görülmektedir. Literatür incelendiğinde bu çalışmaya benzerlik gösteren farklı çalışmalar olduğu belirlenmiştir. Akay ve Ayhan (2021) yapmış olduğu çalışmada Türkiye’de espor üzerine yapılan akademik çalışmaları içerik analizi yöntemi ile incelemiştir. Döşyılmaz ve ark. (2023) ise Türkiye’de e-spor alanında yayımlanmış lisansüstü tezleri farklı kategorik değişkenlere göre incelemiştir. Literatürde belirtilen her iki çalışma da araştırma konusu açısından bu çalışma ile benzerlik göstermektedir. Literatürde yer alan Akay ve Ayhan (2021) ile Döşyılmaz ve ark. (2023) çalışmaları, alanın gelişimini belirli bir döneme kadar ve temel değişkenlerle betimlemiştir. Mevcut çalışma ise araştırma evrenini 2024 yılına kadar genişleterek en güncel verileri sunması, daha kapsayıcı bir anahtar kelime stratejisi izlemesi ve özellikle değişkenler arası ilişkileri irdeleyen çapraz analizler içermesi bakımından söz konusu çalışmalardan ayrılmaktadır. Bu yönüyle araştırmanın, sadece mevcut durumu betimlemenin ötesine geçerek metodolojik ve tematik eğilimler arasındaki ilişkişelliği ortaya koyan özgün bir niteliğe sahip olduğu değerlendirilmektedir.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu araştırma, Türkiye’de espor alanında üretilen lisansüstü tezlerin bibliyometrik özelliklerini ve tematik dağılımlarını belirlemeyi amaçlayan betimsel bir içerik analizi çalışmasıdır. İçerik analizi, belirli bir metin yığınınındaki kavramları ve ilişkileri anlamlandırmak amacıyla verilerin sistematik olarak kodlanması ve kategorize edilmesi sürecidir (Krippendorff, 2004). Çalışmada, verilerin tarafsız ve sistematik bir şekilde incelenmesi amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Doküman incelemesi, araştırma amacına uygun kaynakları belirleme, detaylandırma, not alma ve analiz etme işlemlerini kapsamaktadır (Karasar, 2005). Özellikle içerik analizi çalışmalarında sıklıkla kullanılan bir araştırma sentezi olarak bilinmektedir (Suri ve Clarke, 2009).

Araştırma Grubu

Araştırma evreni, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi veri tabanında 1 Ocak 2008 ile 31 Aralık 2024 tarihleri arasında izinli olarak yayımlanan ve tez başlığında “espor”, “e-spor” veya “elektronik spor” kelimelerinden en az birini içeren yüksek lisans ve doktora tezlerinden oluşmaktadır. Veri toplama sürecinde, literatürdeki terminolojik farklılıklardan kaynaklanabilecek veri kaybını önlemek ve kapsayıcılığı sağlamak amacıyla çoklu anahtar kelime stratejisi izlenmiştir. Türkiye’de kavramın yazımında henüz bir standartlaşma olmadığı için; Türk Dil Kurumu’nun (TDK) benimsediği “e-spor”, sektörün ve federasyonun kullandığı “espor” ve kavramın tam karşılığı olan “elektronik spor” ifadelerinin tümü tarama setine dahil edilmiştir. Bunun neticesinde 22 doktora tezi ve 119 yüksek lisans tezine ula-

şılmıştır. Yapılan değerlendirmeler sonucunda 6 adet lisansüstü tezin (2 adet doktora, 4 adet yüksek lisans tezi) çalışma içeriğine uygun olmadığı belirlenmiştir ve örneklem grubundan çıkarılmıştır. Bunun neticesinde çalışma, 20 doktora tezi ve 115 yüksek lisans tezi olmak üzere toplamda 135 lisansüstü tezden oluşmaktadır.

Verilerin Toplanması

Araştırmada veri toplama aracı olarak doküman inceleme tekniği kullanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek (2021)'e göre nitel araştırmalarda doküman incelemesi tek başına bir veri toplama aracı olarak kullanılabilir. Doküman incelemesi sonucunda elde edilen veriler araştırmacı tarafından sistematik bir şekilde gruplandırılmış ve Microsoft Office 365 Excel programı aracılığıyla kaydedilmiştir. Bu gruplar; yayım yılı, çalışma başlığında espor kelimesinin kullanım şekli, araştırma yöntemi ve örneklem grubu, anahtar kelime yoğunluğu, enstitü, anabilim dalı, yayım dili, coğrafi bölge, şehir, üniversite ve danışman ünvanı şeklinde belirlenmiştir.

Verilerin Analizi

Verilerin analizinde, nitel çalışmalarda sıklıkla kullanılan içerik analizi tekniğinden yararlanılmıştır. Bu yöntemin temelinde, yazılı ve sözlü ifadelerin kategorilere ayrılması ve bu ifadelerin hangi sıklıkta kullanıldığının incelenmesi yer almaktadır (Simon ve Burstein, 1985). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi veri tabanında yapılan tarama sonucunda, belirlenen kriterlere uygun olarak elde edilen lisansüstü tezler titizlikle incelenmiştir. Elde edilen tezler; “yıl, enstitü, anabilim dalı, yöntem ve örneklem, anahtar kelimeler ve danışman ünvanı” gibi kategorik değişkenler açısından incelenmiştir. Kodlama sürecinde araştırmacı güvenilirliğini sağlamak amacıyla, veriler iki farklı araştırmacı tarafından bağımsız olarak kodlanmış ve karşılaştırılmıştır. İki araştırmacının kodlamaları arasındaki tutarlılık, Miles ve Huberman (1994) tarafından önerilen [Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı) x 100] formülü ile hesaplanmıştır. Yapılan hesaplama sonucunda kodlayıcılar arası uyum katsayısı %91,85 olarak bulunmuştur. Bu oran, veri analizinin güvenilir kabul edilmesi için yeterli düzeydedir (Miles ve Huberman, 1994). Görüş ayrılığı yaşanan sınırlı sayıdaki tez (n=11) ise araştırmacılar tarafından tekrar incelenerek uzlaşa sağlanmıştır. İnceleme sonucunda, araştırma konusuna uygun olan tezler, kategorik değişkenler üzerinden betimleyici istatistikler (frekans ve yüzdelere) kullanılarak tablolar halinde sunulmuştur. Ayrıca çalışmanın analitik derinliğini artırmak ve değişkenler arasındaki ilişkiselliği ortaya koymak amacıyla, tekil frekans analizlerinin ötesine geçilerek çapraz tablo analizleri uygulanmıştır. Bu kapsamda; ‘Enstitü Türü ile Yöntem Tercihleri’, ‘Tarihsel Dönemler ile Yöntem Eğilimleri’ ve ‘Danışman Ünvanı ile Yöntem İlişkisi’ olmak üzere üç temel boyutta karşılaştırmalı analizler gerçekleştirilmiş ve elde edilen bulgular sistematik şekilde yorumlanmıştır. İstatistiksel analizler SPSS V.26.0 (Armonk, NY) programı ile gerçekleştirilmiştir.

Araştırmmanın Etik Yönü

Bu araştırma, insan veya hayvan denekler üzerinde herhangi bir deneysel uygulama içermemektedir. Çalışmanın veri seti, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi (YÖKTEZ) veri tabanında «açık erişim» statüsünde yayımlanan ve kamunun kullanımına sunulmuş olan lisansüstü tezlerden oluşmaktadır. Veri kaynağının halka açık olması ve çalışmanın betimsel niteliği nedeniyle Etik Kurul Onayı gerektirmemektedir.

BULGULAR

Tablo 1. Lisansüstü tezlerin yıllara göre dağılımı

Yıl	n	%
2008	1	0,7
2016	1	0,7
2018	6	4,4
2019	16	11,9
2020	11	8,1
2021	12	8,9
2022	29	21,5
2023	29	21,5
2024	30	22,2
Toplam	135	100

Tablo 1. incelendiğinde, akademik çalışmaların TESFED'in kurulduğu 2018 yılına kadar sınırlı kaldığı, ancak bu tarihten sonra ivme kazandığı görülmektedir. Özellikle 2022-2024 döneminde tez sayılarında görülen artış (toplamın %65,2'si), pandeminin dijitalleşmeye olan etkisinin akademiye bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Tablo 2. Lisansüstü tezlerin espor kelimesi kullanım şekline göre dağılımı

Kullanım Şekli	n	%
E-spor	78	57,8
Espor	28	20,7
Elektronik spor	21	15,6
Esports*	4	3,0
E-sports*	4	3,0
Toplam	135	100,0

*Yabancı dilde yayımlanmış tezlerde kullanılan kelimeyi ifade etmektedir.

Tablo 2. incelendiğinde bulgular, literatürde henüz terminolojik birliğin sağlanmadığını göstermektedir. ‘E-spor’ kullanımının yaygınlığı (%57,8) Türkçedeki dilbilgisi kurallarıyla (örn: e-devlet) açıklanırken; ‘espor’ kullanımı TESFED ve küresel literatürle (esports) uyumlanma çabasına işaret etmektedir. Mevcut çeşitlilik, alanın dilbilgisi kuralları ile küresel isimlendirme standartları arasında bir geçiş süreci yaşadığını ortaya koymaktadır.

Tablo 3. Lisansüstü tezlerin araştırma yöntemlerine göre dağılımı ve örneklem grubu ortalaması

Yöntem	n	%	Örneklem Grubu Ortalaması
Nicel	87	64,4	350,43
Nitel*	38	28,1	13,96
Karma	10	7,4	331,25
Toplam	135	100	

*Nitel araştırma yöntemi ile gerçekleştirilen çalışmalarda toplam dokuz adet literatür taraması/doküman incelemesi tekniği kullanılmış olup, bu çalışmalar örneklem grubu ortalamasına dahil edilmemiştir.

Tablo 3’te araştırmalarda nicel yöntemlerin (%64,4) baskınlığı, esporun anket ve ölçekler yoluyla ölçülebilir değişkenler (tutum, performans vb.) ile incelendiğini göstermektedir. Buna karşın nitel (%28,1) ve karma (%7,4) yöntemlerin azlığı, literatürde metodolojik bir homojenliğe işaret etmektedir. Nicel çalışmalardaki yüksek örneklem ortalamaları (n=350,43), araştırmacıların evreni temsil etme ve genellenebilirliğe ulaşmanın bir sonucu olarak yorumlanabilir.

Tablo 4. Lisansüstü tezlerde kullanılan anahtar kelime yoğunluğu*

Anahtar Kelime	n
E-spor	65
Espor	37
Elektronik spor	26
Dijital oyun/lar	25
Spor	13
Motivasyon	12
League of Legends	8
Oyun bağımlılığı	8
Bağımlılık	7
Futbol	3

*Bu tabloda, araştırma kapsamında üç veya daha fazla kullanılan anahtar kelimeler yer almaktadır.

Tablo 4’teki anahtar kelime dağılımı incelendiğinde (esport ve türevleri dışlandığında), araştırmaların iki temel eğilim üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. ‘Motivasyon’ ve ‘Spor’ kavramlarının sık kullanımı, esportun katılım ve güdülenme süreçlerinin incelendiğini; buna karşılık ‘Bağımlılık’ ve türevlerinin (oyun bağımlılığı vb.) yaygınlığı ise konunun aynı zamanda bir sağlık riski kapsamında ele alındığını göstermektedir. Buna ek olarak oyun isimleri arasında League of Legends’in öne çıkması, literatürün ağırlıklı olarak popüler MOBA oyunları ve mevcut turnuva ekosistemi üzerinden şekillendiğine işaret etmektedir.

Tablo 5. Lisansüstü tezlerin bağlı oldukları enstitülere göre dağılımı*

Enstitü**	n	%
Sosyal Bilimler Enstitüsü	45	33,3
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü	44	32,6
Sağlık Bilimleri Enstitüsü	36	26,7
Kış Sporları ve Spor Bilimleri Enstitüsü	4	3,0
Eğitim Bilimleri Enstitüsü	3	2,2
Fen Bilimleri Enstitüsü	3	2,2
Toplam	135	100,0

*Bu tabloda, araştırma kapsamında adı üç veya daha fazla geçen enstitüler yer almaktadır.

** İsim benzerliği bulunan enstitüler, bütünlük sağlamak amacıyla tek kategoride birleştirilmiştir.

Tablo 5’e göre tezlerin ağırlıklı olarak Sosyal Bilimler (n=45) ve Lisansüstü Eğitim (n=44) enstitülerinde toplandığı görülmektedir. Lisansüstü Eğitim Enstitüsü’ndeki bu yüksek frekans, son yıllarda üniversitelerin farklı enstitüleri tek çatı altında birleştirme politikasının bir sonucudur. Sağlık Bilimleri Enstitüsü (n=36) verileri de dikkate alındığında, esportun yönetsel, sosyal ve medikal boyutlarıyla geniş bir yelpazede ele alındığı anlaşılmaktadır. Buna karşın, dijital bir alan olmasına rağmen Fen Bilimleri Enstitüsü çıktılarının (n=3) sınırlı kalması, literatürde teknolojik ve mühendislik tabanlı çalışmalar açısından belirgin bir boşluk olduğunu ortaya koymaktadır.

Tablo 6. Lisansüstü tezlerin bağlı oldukları anabilim dallarına göre dağılımı*

Anabilim Dalı**	n	%
Beden Eğitimi ve Spor	35	25,9
Spor Yöneticiliği	23	17,0
Antrenörlük Eğitimi	8	5,9
İşletme	8	5,9
Rekreasyon	6	4,4
Halkla İlişkiler	5	3,7
Gazetecilik	5	3,7
Turizm İşletmeciliği	4	3,0
Fizyoterapi ve Rehabilitasyon	4	3,0
İletişim	4	3,0
Pazarlama	4	3,0
Sosyoloji	3	2,2
Radyo Televizyon ve Sinema	2	1,5
Diğer Anabilim Dalları	24	17,8
Toplam	135	100

*Bu tabloda, araştırma kapsamında adı iki veya daha fazla geçen anabilim dalları yer almaktadır. Adı ikiden az geçen anabilim dalları diğer anabilim dalları kategorisinde verilmiştir.

** İsim benzerliği bulunan anabilim dalları, bütünlük sağlamak amacıyla tek kategoride birleştirilmiştir.

Tablo 6 verileri incelendiğinde, tezlerin Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı'nda (n=35) yoğunlaşması; esporun akademide öncelikle bir 'fiziksel aktivite ve eğitim' aracı olarak konumlandırıldığını kanıtlamaktadır. Spor Yöneticiliği ve İşletme alanındaki çalışmaların varlığı endüstriyel farkındalığın başladığını gösterse de espor ekosisteminde önemli bir yeri olan Pazarlama (n=4), İletişim (n=4) ve Radyo Televizyon ve Sinema (n=2) gibi alanların geri planda kalması, literatürde disiplinlerarası bir asimetriye işaret etmektedir.

Tablo 7. Lisansüstü tezlerin yayın diline göre dağılımı

Dil	n	%
Türkçe	125	92,6
İngilizce	10	7,4
Toplam	135	100,0

Tablo 7'de lisansüstü tezlerin yayın diline göre frekans dağılımı verilmiştir. Tabloya göre, tezlerin büyük çoğunluğu Türkçe (n=125) dil olarak yazılmıştır. İngilizce olarak yazılan tez sayısı ise n=10 olarak tespit edilmiştir.

Tablo 8. Lisansüstü tezlerin coğrafi bölgelere göre dağılımı

Coğrafi Bölge	n	%
Marmara	52	38,5
İç Anadolu	38	28,1
Ege	13	9,6
Doğu Anadolu	11	8,1
Karadeniz	10	7,4
Akdeniz	9	6,7
Güneydoğu Anadolu	2	1,5
Toplam	135	100,0

Tablo 8. incelendiğinde tezlerin en fazla Marmara (n=52) ve İç Anadolu (n=38) bölgelerinde yapıldığı belirlenmiştir. Toplam tez çalışmasının yaklaşık %66,7'sinin sadece bu iki bölgede gerçekleşmesi, akademik ilginin sektörel ve idari merkezlerle (İstanbul ve Ankara) paralel ilerlediğini kanıtlamaktadır. Buna karşın Güneydoğu Anadolu (n=2), Akdeniz (n=9) ve Karadeniz (n=10) gibi bölgelerdeki görece düşük tez sayıları; teknolojik bir kısıtlılıktan ziyade, bu bölgelerdeki üniversitelerin akademik önceliklerinin farklılaşması ve esport ekosisteminin (turnuva, kulüp, federasyon) büyük ölçüde İstanbul-Ankara ekseninde merkezileşmesiyle açıklanabilir.

Tablo 9. Lisansüstü tezlerin şehirlere göre dağılımı*

Şehir	n	%
İstanbul	42	31,1
Ankara	21	15,6
Eskişehir	8	5,9
İzmir	7	5,2
Erzurum	5	3,7
Samsun	4	3,0
Konya	4	3,0
Antalya	4	3,0
Çanakkale	3	2,2
Bolu	3	2,2
Bursa	2	1,5
Malatya	2	1,5
Kütahya	2	1,5
Balıkesir	2	1,5
Gaziantep	2	1,5
Aydın	2	1,5
Isparta	2	1,5
Diğer şehirler	20	14,8
Toplam	135	100,0

*Bu tabloda, araştırma kapsamında adı iki veya daha fazla geçen şehirler yer almaktadır. Adı ikiden az geçen şehirler diğer şehirler kategorisinde verilmiştir.

Tablo 9'da akademik çalışmaların en fazla İstanbul (n=42) ve Ankara (n=21) il-lerinde yapıldığı görülmektedir (%46,7). Bu metropol merkezli yoğunlaşma, araştırmacıların profesyonel kulüplere, federasyona ve veri kaynaklarına erişim kolaylığıyla ilişkili olabilir. Diğer bölgelerdeki sınırlı üretim ise, fiziksel ve teknolojik altyapıdaki bölgesel farklılıkların akademiye yansımaları olarak değerlendirilebilir.

Tablo 10. Lisansüstü tezlerin üniversitelere göre dağılımı*

Üniversite	n	%
Marmara Üniversitesi	8	5,9
Bahçeşehir Üniversitesi	7	5,2
Gazi Üniversitesi	7	5,2
Anadolu Üniversitesi	5	3,7
Atatürk Üniversitesi	5	3,7
İstanbul Üniversitesi	4	3,0
İstanbul Bilgi Üniversitesi	4	3,0
İstanbul Gelişim Üniversitesi	4	3,0
Ondokuz Mayıs Üniversitesi	4	3,0
Selçuk Üniversitesi	4	3,0
Ankara Hacı Bayram Üniversitesi	4	3,0
Akdeniz Üniversitesi	3	2,2
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi	3	2,2
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi	3	2,2
Eskişehir Teknik Üniversitesi	3	2,2
Hacettepe Üniversitesi	3	2,2
İstanbul Gedik Üniversitesi	3	2,2
Aydın Adnan Menderes Üniversitesi	2	1,5
Ankara Üniversitesi	2	1,5
Bursa Uludağ Üniversitesi	2	1,5
Dokuz Eylül Üniversitesi	2	1,5
Ege Üniversitesi	2	1,5
Gaziantep Üniversitesi	2	1,5
İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa	2	1,5
İnönü Üniversitesi	2	1,5
Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi	2	1,5
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi	2	1,5
Yeditepe Üniversitesi	2	1,5
Balıkesir Üniversitesi	2	1,5
Üsküdar Üniversitesi	2	1,5
Başkent Üniversitesi	2	1,5
Diğer Üniversiteler	33	24,4
Toplam	135	100

*Bu tabloda, araştırma kapsamında adı iki veya daha fazla geçen üniversiteler yer almaktadır. Adı ikiden az geçen üniversiteler diğer üniversiteler kategorisinde verilmiştir.

Tablo 10. incelendiğinde, akademik üretimde Marmara Üniversitesi (n=8) ve Gazi Üniversitesi (n=7) gibi köklü devlet üniversitelerinin öne çıktığı görülmektedir; bu durum, ilgili kurumların lisansüstü öğrenci kapasitesi ve spor bilimleri alanındaki yerleşik akademik altyapısıyla açıklanabilir. Tez sayısının 1-2 ile sınırlı kaldığı üniversite sayısının fazlalığı ise, espora yönelik akademik ilginin ülke geneline yayıldığını, ancak henüz belirli merkezler dışında kurumsallaşmış bir araştırma odağına dönüşmediğini göstermektedir.

Tablo 11. Lisansüstü tez danışmanlarının ünvanlarına göre dağılımı

Danışman Ünvanı	n	%
Doçent Doktor (Doç. Dr.)	57	42,2
Profesör Doktor (Prof. Dr.)	45	33,3
Doktor Öğretim Üyesi (Dr. Öğr. Üyesi)*	33	24,4
Toplam	135	100,0

*Yardımcı Doçent Doktor (Yrd. Doç.) ünvanına sahip danışmanlar, Dr. Öğr. Üyesi kategorisine dahil edilmiştir.

Tablo 11. incelendiğinde, lisansüstü tezlerin %75,5'inin Doçent ve Profesör ünvanına sahip öğretim üyeleri tarafından yönetildiği görülmektedir. Akademik hiyerarşinin üst basamaklarında yer alan bu ünvan grubunun tez danışmanlığındaki ağırlığı, esporun akademik camiada kabul gören ve ciddiyetle ele alınan bir çalışma alanı olduğunu ortaya koymaktadır.

Tablo 12. Enstitü türlerine göre araştırma yöntemlerinin dağılımı

Enstitü Türü	Nicel Yöntem (n)	Nicel Oranı (%)	Nitel Yöntem (n)	Nitel Oranı (%)	Karma Yöntem (n)	Karma Oranı (%)	Toplam (n)
Sosyal Bilimler	17	%37,8	25	%55,6	3	%6,7	45
Lisansüstü Eğitim	34	%81,0	6	%14,3	2	%4,8	42
Sağlık Bilimleri	28	%77,8	5	%13,9	3	%8,3	36
Spor Bilimleri	4	%100,0	0	%0,0	0	%0,0	4
Diğer Enstitüler*	4	%50,0	2	%25,0	2	%25,0	8
Toplam	87	%64,4	38	%28,1	10	%7,4	135

*Diğer Enstitüler: Eğitim Bilimleri (3), Fen Bilimleri (3) ve kategorize edilemeyen diğerleri (2) bu gruptadır.

Tablo 12'ye göre metodolojik tercihler, enstitü kültürüne göre ayrılmaktadır. Sağlık ve Lisansüstü Eğitim enstitülerinde nicel yöntemler (%77,8) belirgin bir ağırlık oluşturduğu; Sosyal Bilimler alanında ise nitel yöntemlerin (%55,6) daha baskın olduğu görülmüştür. Bu durum, farklı disiplinlerin esporu ele alış biçimlerindeki paradigmatik farkı ortaya koymaktadır.

Tablo 13. Dönemlere göre yöntem tercihlerinin değişimi

Dönemler	Nicel Yöntem (%)	Nitel Yöntem (%)	Karma Yöntem (%)
Hazırlık Dönemi (2008-2018)	%50,0	%50,0	%0,0
Kurumsallaşma Dönemi (2019-2021)	%59,0	%35,9	%5,1
Yaygınlaşma Dönemi (2022-2024)	%68,2	%22,7	%9,1

Tablo 13. incelendiğinde, alanın ilk yıllarında (2008-2018) yöntem dağılımının dengeli bir seyir izlediği, ancak son dönemde (2022-2024) nicel çalışmaların oranının %68,2’ye yükseldiği görülmektedir. Nicel araştırmalardaki bu belirgin artış, alanın genişlemesiyle birlikte araştırmacıların daha geniş örneklem gruplarına ulaşma ve elde edilen sonuçları evrene genelleme yönündeki eğilimleriyle ilişkilendirilebilir.

Tablo 14. Danışman ünvanlarına göre yönetilen tezlerin yöntem dağılımı

Danışman Ünvanı	Nicel Yöntem (%)	Nitel Yöntem (%)	Karma Yöntem (%)
Prof. Dr.	%73,3	%20,0	%6,7
Doç. Dr.	%61,4	%29,8	%8,8
Dr. Öğr. Üyesi	%57,6	%36,4	%6,1

Akademik ünvan ile yöntem tercihleri arasındaki ilişki incelendiğinde (Tablo 14), nicel yöntemlerin en yoğun olarak Profesör Doktor ünvanlı danışmanlar tarafından (%73,3) tercih edildiği görülmektedir. Nitel araştırma yöntemlerinin ise, diğer ünvan gruplarına kıyasla en yüksek oranda (%36,4) Doktor Öğretim Üyesi ünvanlı akademisyenlerin yönetimindeki tezlerde kullanıldığı tespit edilmiştir.

TARTIŞMA

Bu çalışmada, Türkiye’de esport branşı ile ilgili 2008-2024 yılları arasında yayımlanmış lisansüstü tezler çeşitli değişkenler açısından incelenmiş ve elde edilen bulgular tablolar halinde verilmiştir. Yıllara göre Türkiye’de esport alanındaki lisansüstü araştırmaların gelişimi incelendiğinde, akademik ilginin özellikle 2018 yılından sonra ivme kazandığı ve 2024 yılına kadar artarak devam ettiği görülmektedir. Elde edilen bulgular, Türkiye’deki akademik çalışmaların üç farklı dönemde ele alınabileceğini işaret etmektedir: Başlangıç ve Durgunluk Dönemi (2008-2017), Kurumsallaşma ve Yükseliş Dönemi (2018-2021) ve Yaygınlaşma Dönemi (2022-2024). 2018 yılında kurulan Türkiye Espor Federasyonu (TESFED)’nin bu farkındalığın artmasında önemli rol oynadığı düşünülmektedir. İlgili federasyonun

faaliyete geçirilmesiyle beraber profesyonel turnuvaların artması, ulusal ve uluslararası organizasyonların düzenlenmesi, oyuncu ve seyirci popülasyonun büyümesini sağlamıştır. Bu durumun esporun akademik alanda daha fazla incelenmesine katkı sağladığı söylenebilir. Buna ek olarak 2019 yılında başlayan Covid-19 pandemisi nedeni ile birçok spor organizasyonu ertelenmiş veya iptal edilmiştir. Buna karşın, fiziksel mekâna bağımlı olmayan espor organizasyonları çevrimiçi platformlar üzerinden devam edebilmiş, hatta izleyici ve oyuncu sayılarında önemli artışlar yaşanmıştır. Bu yükseliş espor farkındalığını artırmış ve akademik çalışmalara da yansımıştır. Reitman ve ark. (2020) yapmış olduğu çalışmada espor ile ilgili yapılan çalışmalarda özellikle 2019 yılından sonra önemli bir artış olduğunu tespit etmiştir. Chiu ve ark. (2021) da yapmış oldukları çalışmada espor ile ilgili yapılan çalışmaların özellikle 2019 yılından sonra artış gösterdiğini belirtmiştir. Bir diğer çalışmada ise espor ile ilgili yapılan çalışmaların 2019-2023 yılları arasında hızla arttığı belirlenmiştir (Al Ardha ve ark., 2024). Literatürdeki çalışmalar, bu çalışmanın bulgularını destekler niteliktedir.

Araştırma bulguları, terminolojik birliğin henüz tam olarak sağlanmadığını, ancak “e-spor” ve “espor” kavramlarının baskın olduğunu göstermektedir. Yazında “e-spor” kullanımının yaygınlığı, Türkçedeki “e-devlet, e-posta” gibi dijitalleşme kavramlarının dilbilgisel yerleşimiyle paralellik göstermektedir. Diğer yandan, 2018 sonrası çalışmalarda “espor” kullanımının artış eğiliminde olması, Türkiye Espor Federasyonu’nun (TESFED) kurumsal kimliğinde “tire” işaretini kaldırarak küresel literatürdeki “esports” (Wagner, 2006; Hamari ve Sjöblom, 2017) kullanımına yaklaşmasıyla ilişkilendirilebilir. Bu durum, akademik yazının zamanla sektörel ve küresel jargonla uyumlanma sürecinde olduğunu, ancak dil kuralları ile sektörel tercihler arasında bir geçiş süreci yaşandığını ortaya koymaktadır.

Metodolojik tercihler incelendiğinde, nicel araştırma desenlerinin nitel ve karma yöntemlere kıyasla literatürü domine ettiği görülmektedir. Bu eğilim, Türkiye’deki espor araştırmalarının büyük ölçüde Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalları (Tablo 6) bünyesinde yürütülmesiyle yakından ilişkilidir. Geleneksel spor bilimleri paradigmasının, performansı ve psiko-sosyal değişkenleri ölçülebilir verilerle (reaksiyon süresi, motivasyon ölçekleri vb.) analiz etme geleneği, espor çalışmalarında da pozitivist bir yaklaşımın benimsenmesine yol açmıştır. Literatürde Akay ve Ayhan (2021) ile Döşyılmaz ve ark. (2023) tarafından da raporlanan bu “nicel yığılma”, alanın genellenebilir veriler üretmesi açısından değerli olsa da esporun “dijital bir alt kültür” olarak derinlemesine anlaşılmasını sınırlamaktadır. Özellikle oyuncu deneyimlerini, toplumsal cinsiyet rollerini ve hukuki sorunları irdeleyen nitel çalışmaların görece azlığı (%28,1), literatürdeki önemli bir metodolojik boşluğa işaret etmektedir. Lopez-Cabarcos ve ark. (2024) yapmış olduğu çalışmada espor alanında en fazla atıf alan çalışmaların nitel araştırma yöntemlerinden sistematik literatür taraması modeli ile yapıldığını belirtmektedir. Jordan-Vallver-

dú ve ark. (2024) yapmış olduđu çalışma da bu bulguları desteklemektedir. Literatürdeki çalışmaların sonuçları ile bu çalışma sonuçları örtüşmemektedir. Aradaki farklılığın, Türkiye’deki espor alanının henüz kurumsallaşma sürecinde olması ve araştırma geleneklerinin büyük ölçüde spor bilimleri disiplininin ölçme-değerlendirme odaklı yapısından etkilenmesiyle ilişkili olduđu söylenebilir.

Çalışmalarda kullanılan anahtar kelime setleri incelendiğinde, alanın sınırlarını belirleyen «espor» ve türevleri (e-spor, elektronik spor) dışarıda tutulduğunda, araştırmaların tematik odağının «performans» ve «patoloji» ikilemi arasında şekillendiği görülmektedir. Analizde «motivasyon» ve «bağımlılık» kavramlarının (Tablo 4) öne çıkması, araştırmacıların esporu iki temel perspektiften ele aldığını göstermektedir: (1) Geleneksel sporculara benzer şekilde performans artışı ve güdülenme süreçlerini inceleyen pozitif yaklaşım (motivasyon) ve (2) Dijital oyun oynama alışkanlığını bir halk sağlığı sorunu veya risk faktörü olarak gören negatif/medikal yaklaşım (bağımlılık, oyun bağımlılığı). Bu durum, Türkiye’deki lisansüstü tezlerin esporu henüz bir “kültürel endüstri” veya “yeni medya olgusu” olarak incelemekten ziyade, bireysel ve davranışsal etkileri üzerinden analiz etme eğiliminde olduğunu kanıtlamaktadır. Bu bulgu, araştırmacının örneklem grubunun büyük çoğunluğunun spor bilimleri ve sağlık bilimleri enstitülerinde yoğunlaşmasıyla da tutarlı bir görünüm sergilemektedir. Yapılan bir çalışmada pazarlama, sponsorluk ve oyun anahtar kelimelerinin espor çalışmalarında en sık kullanılan kelimeler olduđu belirtilmiştir (Lopez-Cabarcos ve ark., 2024). Bányai ve ark. (2018) da yapmış olduđu çalışmada espor alanında yapılan çalışmalarda kullanılan anahtar kelimelerin motivasyon, video oyun ve bağımlılık olduğunu belirtmiştir. Literatürdeki çalışmalar bu yönüyle, uluslararası alanda esporun çok disiplinli bir araştırma nesnesi olarak ele alınmasına karşın, Türkiye’de kavramsal çeşitliliğin daha dar bir çerçevede şekillendiğini göstermektedir. Özellikle pazarlama, kültürel üretim, medya ekosistemi, dijital ekonomi ve sponsorluk ilişkileri gibi esporun endüstriyel ve toplumsal boyutlarını görünür kılan anahtar kavramların uluslararası araştırmalarda daha belirgin biçimde yer aldığı; buna karşılık Türkiye’deki tezlerde bireysel davranış, performans göstergeleri ve potansiyel risk faktörleri etrafında yoğunlaşan bir tematik daralmanın söz konusu olduđu anlaşılmaktadır.

Araştırma kapsamındaki tezlerin konu odakları ve üretildikleri anabilim dalları birlikte değerlendirildiğinde, Türkiye’deki espor literatürünün “Spor Bilimleri” şemsiyesi altında kümelendiği görülmektedir. Anahtar kelime analizinde “motivasyon” ve “bağımlılık” kavramlarının öne çıkması (Tablo 4), araştırmacıların esporu henüz bir “endüstri” veya “yeni medya” olgusundan ziyade, bir “performans” ve “halk sağlığı” çerçevesinde değerlendirdiğini göstermektedir. Bu bulgu, tezlerin büyük çoğunluğunun Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dallarında üretilmiş olmasıyla (Tablo 6) tutarlı bir görünüm sergilemektedir. Ancak esporun küresel ölçekte milyar dolarlık bir endüstriye dönüşmesi ve karmaşık

hukuki süreçleri barındırması (Abanazir, 2019; Johnson ve Woodcock, 2021) göz önüne alındığında; Hukuk, İşletme ve İletişim gibi alanlardaki çalışmaların (sırasıyla %5,9 ve %3,0 gibi düşük oranlarda) sınırlı kalması, literatürde önemli bir asimetriye işaret etmektedir. Dolayısıyla Türkiye’de esporun “multidisipliner” bir potansiyele sahip olmasına rağmen, akademik pratikte henüz disiplinler arası bir çeşitliliğe tam anlamıyla ulaşamadığı söylenebilir. Guorui (2012), Çin’de yapılan espor ile ilgili çalışmaların büyük çoğunluğunun spor alanında yapıldığını belirtmektedir. Lopez-Cabarcos ve ark. (2024) yapmış olduğu çalışmada espor ile ilgili yapılmış olan çalışmaların bilgisayar bilimleri ve sosyal bilimleri alanlarında daha yaygın olduğunu tespit etmiştir. Flegr ve Schmidt (2022) ise espor literatürünün genellikle spor alanında yaygın olduğunu ve ekonomi, hukuk gibi alanlarda yapılmış çalışmaların sınırlı olduğunu belirtmiştir. Hem literatürdeki çalışmalar hem de bu çalışma bulguları, esporun henüz tam anlamı ile multidisipliner bir alan olmadığını ancak gün geçtikçe farklı alanlarda yapılan çalışmaların arttığı söylenebilir.

Çalışmanın coğrafi dağılım bulguları, lisansüstü tezlerin tesadüfi bir dağılım göstermediğini; aksine Türkiye’deki espor ekosisteminin endüstriyel ve idari merkezleriyle güçlü bir paralellik sergilediğini ortaya koymaktadır. Tezlerin büyük çoğunluğunun (%66,6) Marmara ve İç Anadolu bölgelerinde, özellikle İstanbul ve Ankara ekseninde yoğunlaşması (Tablo 8 ve 9), “akademik kümelenme” teorisini desteklemektedir. İstanbul, Türkiye’deki büyük oyun şirketlerinin, profesyonel espor kulüplerinin ve turnuva merkezlerinin üssü konumundayken; Ankara, Türkiye Espor Federasyonu (TESFED) gibi düzenleyici kurumların merkezi olmasıyla araştırmacılar için bir çekim alanı oluşturmaktadır. Marmara, Bahçeşehir ve Gazi Üniversitelerinin (Tablo 10) bu alandaki öncülüğü, söz konusu kurumların yalnızca akademik ilgiyle değil, aynı zamanda bulundukları şehirlerin sunduğu “veri erişim kolaylığı” ve “sektörel iş birlikleri” avantajlarıyla da açıklanabilir. Diğer bölgelerdeki sınırlı üretim ise, esporun henüz fiziksel ve teknolojik altyapının güçlü olduğu metropollerde gelişen “merkeziyetçi” yapısını yansıtmaktadır. Chiu ve ark. (2021) yapmış olduğu çalışmada espor ile ilgili yapılan çalışmaların en fazla Amerika ve İngiltere’de olduğunu belirtmiştir. Al Ardha ve ark. (2024) ile Reitman ve ark. (2018) yapmış olduğu çalışma da bu bulguları destekler niteliktedir.

Akademik danışmanlık profili incelendiğinde, tezlerin %75,5 gibi yüksek bir oranının (Tablo 11) Doçent ve Profesör ünvanlı kıdemli öğretim üyeleri tarafından yönetildiği görülmektedir. Esporun görece yeni bir alan olmasına rağmen, akademik hiyerarşinin üst basamaklarındaki araştırmacılar tarafından sahiplenilmesi, alanın bilimsel meşruiyetini kazandığını ve ‘popüler bir uğraş’ olmanın ötesinde ciddi bir araştırma disiplini olarak kabul gördüğünü kanıtlamaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Türkiye’de espor olgusunu ele alan lisansüstü tezlerin bibliyometrik özelliklerini ve gelişim seyrini inceleyen bu çalışma, alanın akademik geçmişinin 2008 yılına kadar uzandığını, ancak asıl ivmesini son yıllarda kazandığını ortaya koymaktadır. Elde edilen veriler ışığında, Türkiye’deki espor araştırmalarının gelişim süreci; erken dönemdeki bireysel ve seyrek çalışmalardan, özellikle 2018 yılı ve sonrasında daha sistematik ve kurumsal bir araştırma alanına doğru evrilen bir yapı sergilemektedir. Bu dönüşümde, Türkiye Espor Federasyonu’nun (TESFED) kuruluşuyla başlayan kurumsallaşma sürecinin ve dijitalleşmenin getirdiği toplumsal farkındalığın, akademik ilgiyi tetikleyen temel faktörler olduğu düşünülmektedir.

Araştırmanın tematik ve metodolojik bulguları bütüncül olarak değerlendirildiğinde, mevcut literatürün ağırlıklı olarak Spor Bilimleri disiplini ekseninde şekillendiği görülmektedir. Tezlerde nicel araştırma yöntemlerinin baskınlığı ve içerik analizinde “motivasyon” ile “bağımlılık” kavramlarının öne çıkması; esporun akademi tarafından henüz kültürel veya endüstriyel bir fenomenden ziyade, ölçülebilir bir “performans alanı” veya “sağlık konusu” olarak algılandığını hissettirmektedir. Bu eğilim, esporun sportif yönünün güçlü bir şekilde irdelendiğini göstermekle birlikte; konunun hukuki, ekonomik ve yönetsel boyutlarının görece geri planda kaldığına ve literatürde tematik bir yoğunlaşma (kümelenme) yaşandığına işaret etmektedir.

Çalışmanın coğrafi ve kurumsal dağılımına ilişkin sonuçlar, akademik üretimin tesadüfi bir yayılım izlemediğini; aksine metropol merkezli bir yoğunlaşma eğilimi gösterdiğini ortaya koymaktadır. Tezlerin ağırlıklı olarak İstanbul ve Ankara’daki üniversitelerde üretilmiş olması, akademik ilginin sektörel dinamikler ve idari merkezlerle etkileşim halinde geliştiği şeklinde yorumlanabilir. Bu durum, büyük şehirlerin sunduğu veri erişim kolaylığı, gelişmiş altyapı ve sektörel iş birliği fırsatlarının, akademik üretimi teşvik eden belirleyici değişkenler olduğunu düşündürmektedir.

Ayrıca, incelenen tezlerin büyük çoğunluğunun akademik hiyerarşideki kıdemli öğretim üyeleri (Doçent ve Profesör) danışmanlığında yürütülmesi, esporun akademik camiada kabul gören bir çalışma alanı haline geldiğinin önemli bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Buna karşın, çalışmaların çok büyük bir oranının Türkçe dilinde kaleme alınmış olması, ulusal literatürün zenginleşmesi adına olumlu bir tablo çizse de Türkiye menşeli bilimsel çıktıların uluslararası akademik ağlara entegrasyonu ve küresel görünürlüğü noktasında geliştirilmeye açık bir alan olduğunu göstermektedir.

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen çapraz analizler, tezlerdeki yöntem tercihlerinin rastlantısal olmadığını; aksine disiplinler kültür, tarihsel süreç ve akademik ünvan gibi değişkenlere göre şekillendiğini ortaya koymaktadır.

İlk olarak, enstitü türü ile yöntem tercihi arasındaki ilişki incelendiğinde, disiplinler arası belirgin bir yaklaşım farkı göze çarpmaktadır. Spor Bilimleri ve Sağlık Bilimleri enstitülerinde nicel yöntemlerin yoğunlaşması, bu disiplinlerin ölçülebilir performans verilerine ve fizyolojik parametrelere odaklanan araştırma geleneğiyle uyumludur. Buna karşın, Sosyal Bilimler enstitülerinde nitel yöntemlerin daha yüksek oranda tercih edilmesi; esporun yalnızca sportif bir çıktı olarak değil, kültürel ve toplumsal boyutlarıyla da irdelendiğini göstermektedir. Bu durum, her disiplinin kendi araştırma alışkanlıklarını espor alanına yansıttığını kanıtlamaktadır.

İkinci olarak, yöntem tercihlerinin zaman içindeki değişimi, alanın ‘keşif’ evresinden ‘genelleme’ evresine geçtiğini düşündürmektedir. 2008–2018 dönemindeki dengeli yöntem dağılımı, araştırmacıların yeni bir olguyu tanımlama çabasıyla ilişkilendirilebilirken; 2022–2024 döneminde nicel çalışmaların belirgin artışı, genişleyen literatürde daha kapsayıcı ve genellenebilir sonuçlar üretme ihtiyacının bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Son olarak, tez danışmanlarının akademik ünvanları bağlamında gözlenen farklılaşma dikkat çekicidir. Profesör ve Doçent ünvanlı öğretim üyelerinin yönetimindeki tezlerde nicel yöntemlerin baskınlığı, yerleşik araştırma modellerinin devamlılığına işaret etmektedir. Buna karşılık, Doktor Öğretim Üyesi grubunda nitel araştırmaların görece daha fazla tercih edilmesi, yeni dönem akademik çalışmalarda metodolojik çeşitliliğe ve yorumlayıcı yaklaşımlara daha fazla alan açıldığı şeklinde yorumlanabilir. Bu eğilim, Türkiye’deki espor araştırmalarının gelecekte daha çoğulcu bir metodolojik yapıya evrilebileceğinin sinyallerini vermektedir. Buna göre;

- Akademik çalışmaların; esporcu deneyimlerini, kültür dinamiklerini ve toplumsal cinsiyet gibi sosyolojik olguları derinlemesine incelemeye olanak tanıyan nitel ve karma yöntemli araştırmalara daha fazla ağırlık verilmesi önerilmektedir.
- Esporun, hukuk (oyuncu hakları, sözleşmeler), işletme (markalaşma, espor ekonomisi) ve iletişim (dijital yayıncılık, yeni medya) gibi farklı disiplinlerle ilişkilendirilerek çeşitlendirilmesinin, esporun gelişimi için önemli bir faktör olabileceği öngörülmektedir.
- Akademik çalışmaların belirli merkezlerde yoğunlaşmasının önüne geçebilmek için farklı bölgelerdeki üniversitelerin, espor sektörü paydaşları ve federasyon ile iş birlikleri geliştirerek, yerel düzeyde veri çeşitliliğini artırmasının faydalı olabileceği düşünülmektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

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

KAYNAKLAR

- Abanazir, C. (2019). Institutionalization in e-sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 117-131. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>
- Akay, B., & Ayhan, B. (2021). Türkiye’de e-spor üzerine yapılan akademik çalışmaların içerik analizi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 656-671.
- Al-Ardha, M. A., Nurhasan, N., Ridwan, M., Wijaya, A., Rohman, M. F., Putra, N. S. R. P., ... et al. (2024). The development of esports research and technology in the last 3 decades. *TEM Journal*, 13(2), 1537-1547. <https://doi.org/10.18421/TEM132-67>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351-365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Bates, A. W. T. (2018). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. Tony Bates Associates Ltd.
- Chiu, W., Fan, T. C. M., Nam, S.-B., & Sun, P.-H. (2021). Knowledge mapping and sustainable development of esports research: A bibliometric and visualized analysis. *Sustainability*, 13(18), 10354. <https://doi.org/10.3390/su131810354>
- Deen, G., Hammer, M., Bethencourt, J., Eiron, I., Thomas, J., & Kaufman, J. H. (2006). Running Quake II on a grid. *IBM Systems Journal*, 45(1), 21-44. <https://doi.org/10.1147/sj.451.0021>
- Döşyalı, E., Öztürk, O., Atılğan, D., & Kara, H. (2023). Türkiye’de e-spor alanında yayımlanmış lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(2), 564-580. <https://doi.org/10.38021/asbid.1242357>
- Flegr, S., & Schmidt, S. L. (2022). Strategic management in eSports – a systematic review of the literature. *Sport Management Review*, 25(4), 631-655. <https://doi.org/10.1080/14413523.2021.1974222>
- Funk, D. C., Pizzo, A., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- Guorui, Z. (2012). Bibliometric analysis on e-sports in China. D. Zeng (Ed.), *Advances in computer science and engineering* içinde (113-118). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-27948-5_16
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2021). Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports. *Media, Culture & Society*, 43(8), 1449-1465. <https://doi.org/10.1177/01634437211011555>
- Jordan-Vallverdú, V., Plaza-Navas, M.-A., Raya, J. M., & Torres-Pruñonosa, J. (2024). The intellectual structure of esports research. *Entertainment Computing*, 49, 100628. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100628>
- Kanellopoulos, A., & Giossos, Y. (2024). The esports ecosystem. *European Journal of Social Sciences Studies*, 9(6), 127-144. <https://doi.org/10.46827/ejss.v9i6.1699>
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar ilkeler teknikler*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Krippendorff, K. (2004). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Sage Publications.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A systematic review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>
- Scholz, M. T. (2019). *eSports is business: Management in the world of competitive gaming*. Palgrave Pivot.
- Simon, J., & Burstein, P. (1985). *Basic research methods in social sciences*. Random Press.
- Suri, H., & Clarke, D. (2009). Advancements in research synthesis methods: From a methodologically inclusive perspective. *Review of Educational Research*, 79(1), 395-430. <https://doi.org/10.3102/0034654308326>
- Türkiye Esport Federasyonu (TESFED). (2025, Ocak 13). *Hakkımızda*. <https://tesfed.org.tr/hakkimizda>
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of esports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Games Development*, 437-442.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Zupic, I., & Čater, T. (2015). Bibliometric methods in management and organization. *Organizational Research Methods*, 18(3), 429-472. <https://doi.org/10.1177/1094428114562629>