



## E-sporun Türkiye'deki Yeri ve Geleceği

Ali Rıza Atıcı<sup>1</sup>, Selman Orhan<sup>2</sup>, Leman Elmas<sup>3</sup>, Mustafa Kayıhan Erbaş<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Aksaray Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Aksaray/Türkiye

<https://orcid.org/0000-0001-9983-4213>

<sup>2</sup>Aksaray Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Aksaray/Türkiye

<https://orcid.org/0000-0002-1225-5161>

<sup>3</sup>Aksaray Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Aksaray/Türkiye

<https://orcid.org/0000-0001-5866-0624>

<sup>4</sup>Aksaray Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Aksaray/Türkiye

<https://orcid.org/0000-0003-0515-9099>

DERLEME

### Özet

Elektronik sporlar takımlar halinde ya da birey olarak, farklı içerik dallarında, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformları olarak belirtilmiştir. E-spor kavramının temelini oluşturan rekabetçi oyunculuk, neredeyse video oyunlarının çıkışından bu yana var olan bir durumdur. Bu çalışma alanda yapılan e-spor çalışmaları literatür taraması yapılarak derlenmesi ve değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu çalışma; e-sporun dünyadaki yeri, önemi ve geleceği hakkındaki gelişmeleri araştırmak amacıyla, dokümantasyon yöntem kullanılarak incelenmiştir. E-sporun olumlu ve olumsuz birçok yönü bulunmaktadır. Olumsuz yönlerini ele aldığımızda, fiziksel aktivite eksikliği başı çekmektedir. Bundan dolayı Dünya Sağlık Örgütü 2019 yılında aldığı kararla video oyun bağımlılığını insan sağlığını bozduğuna karar vermiştir. Olumlu yönlerini ele alacak olursak, sürekli gelişen global Dünyada e-spor ekonomisi ve ekonomik getirisi çok yüksektir. Öyle ki e-spor ekonomisi milyar dolarlara yaklaşmıştır. Sonuç olarak e-spor; günümüzde birçok ülkede kabul gören ve desteklenen bir spor dalı olarak değer bulmaktadır. Bu değer ülkemizde de hızla gelişmektedir. Dünya çapında halen e-sporun spor olup olmadığı tartışmaları devam ederken e-spor kendi ekosistemini çoktan tamamlamıştır. Teknolojinin gelişmesiyle internet ve video oyunları hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Bununla birlikte Türkiye'de milyonlarca kişinin çevrimiçi ve çevrimdışı platformlarda ve spor salonlarında e-sporun içerisinde bulunmuşlardır.

**Anahtar kelimeler:** E-spor, Dijital Oyunlar, Sağlık

## The Place and Future of E-sports in Turkey

### Abstract

Electronic sports are defined as virtual competition platforms where skills such as reflexes, hand-eye coordination, quick decision-making, team and resource management come to the fore in different content branches, in teams or as individuals. Competitive acting, which forms the basis of the concept of e-sports, has existed almost since the advent of video games. This study aims to compile and evaluate the e-sports studies conducted in the field by reviewing the literature. This study was analyzed by using documentation method in order to investigate the developments about the place, importance and future of e-sports in the world. There are many positive and negative aspects of e-sports. When we consider the negative aspects, lack of physical activity

---

takes the lead. Therefore, the World Health Organization decided in 2019 that video game addiction impairs human health. If we consider the positive aspects, the e-sports economy and economic return is very high in the ever-developing global world. So much so that the e-sports economy has approached billion dollars. As a result, e-sports is valued as an accepted and supported sport branch in many countries today. This value is also developing rapidly in our country. While there are still debates around the world about whether e-sports is a sport or not, e-sports has already completed its own ecosystem. With the development of technology, the internet and video games have become an indispensable part of our lives. However, millions of people in Turkey have been involved in e-sports in online and offline platforms and gyms.

**Keywords:** E-sports, Digital Games, Health

---

## Giriş

Elektronik sporlar takımlar halinde ya da birey olarak, farklı içerik dallarında, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformları olarak belirtilmiştir. Video oyunlarının karşılıklı olarak rekabete dayalı bir biçimde oynanması ilk olarak 1970’li yıllarda ortaya çıkmış olsa da asıl olarak popülerleşmeye başlaması 2000’li yılların başına denk gelmektedir. Özellikle kişisel bilgisayarlar üzerinde oyunların daha performanslı olarak çalışmasını sağlayan donanım üreticisi firmaların ürünlerini pazarlamak amacıyla oyuncularla sponsorluk anlaşmaları yapmaları ve organizasyon maliyetlerini üstlenmeleriyle birlikte, video oyunlarının rekabete dayalı olarak bir ödül ve unvan amacıyla oynanmasını bir konsept olarak ortaya çıkarmıştır (ÇHGM, 2017). Bilgisayar oyunlarının tarihsel gelişimi incelendiğinde ilk bilgisayar oyunlarının 1958’ de New York, Brookheaven Ulusal Laboratuarında, fizikçi Willy Higinbotham tarafından ilk karşılıklı etkileşimli dijital oyun geliştirmesi ile başladığı görülmektedir. Bir tür masa tenisi olan oyun osiloskopta (elektriksel ölçü ve gözlem aracı) izlenebiliyordu. Bunun devamında, oyun içerisine, oyuncunun dışında isterse izleyebileceği ama istemezse geçip gidileceği öğeler yerleştirerek oyunların üç boyutlu olması sağlanmıştır (Uysal, 2005). Ulusal ve uluslararası düzeyde resmi ve özel pek çok elektronik spor etkinliği düzenlenmekte hatta yurt dışında bu turnuvalardan milyon dolar kazanan profesyonel oyuncular da bulunmaktadır. Bu dijital sporun gelişimi 2000’li yılların başları itibariyle ödüllü turnuvaların ivme kazanmasıyla başlamıştır. Günümüzde yeni jenerasyon artan bir şekilde “geleneksel” sporlardan uzaklaşıp, kimi zaman çok daha rekabetçi, kimi zaman çok daha heyecanlı olabilen oyunların profesyonel dünyasına adım atıyor. Ödül havuzu 20 milyon dolara kadar yükselebilen, Dünya Şampiyonası ismiyle düzenlenen büyük turnuvalarda anlık seyirci sayısı yüz milyonlara yaklaşırken, hem küresel, hem dijital, hem de dinamik ve genç bir kitle e-spor ile yatıp kalkıyor (5 Mid, 2017). E-sporu, elektronik ortamda oynanmayan modern spor tanımının özellikleriyle karşılaştıracak olursak, gönüllü ve içgüdüsel motivasyona dayalı bir oyunu içermektedir. E-spor’da koyulan kuralları yönetmek zor olsa da belirli bir süre, kişi sayısı gibi kuralları vardır ve sonucunda bir kazanan taraf bir kaybeden tarafın olduğu karşılaşmalar/müsabakalar vardır. Karşılaşmalar strateji, taktik, takım motivasyonu gibi beceri isteyen yönler içermektedir. E-sporcu tartışmalı olsa da fiziksel yetenek bağlamında klavye ve mouse kullanarak dakikada 400 hareket yapabilmektedir. Dünya e-spor Oyunları, Dünya Siber Oyunları gibi organizasyonlar ve Uluslararası e-spor Federasyonu gibi yöneten organları bulunmaktadır (Jenny, Manning, Keiper, ve Olich, 2017; Schaeperkoetter ve ark., 2017; Yükçü

ve Kaplanoğlu, 2018). Dünyada elektronik sporların bir spor dalı olmadığını savunan görüşler bulunmaktadır. Bu düşüncenin ana nedeni elektronik sporcularının herhangi bir fiziksel aktivite ile rekabet etmedikleri görüşüdür. Bir koltukta oturarak spor yapılamayacağını, sporun içinde bir fiziksel aktivite olması gerektiği düşüncesi yaygındır ancak elektronik sporlarda bir fiziksel aktivite söz konusudur. Sporcuların performans sergiledikleri oyunlarda başarılı olabilmeleri için reflekslerini, beyin fonksiyonlarını ve el-göz koordinasyonlarını iyi bir şekilde kullanmaları gerekmektedir (Witkowski, 2012).

### **E-spor' un Tarihi ve Etki Alanı**

İlk oyunlar hem grafik hem de hareket eksenini olarak iki boyutluydu. 1962 yılında MIT'de Steve Russell'in geliştirdiği ve ilk video oyunlarından birisi olarak kabul edilen Spacewar bu tarzda bir oyundur. Sabit, değişmeyen bir ekranda iki oyuncu kendi uzay gemilerini kontrol ederek birbirlerini vurmaya ve ortadaki gezegene değmemeye çalışırlar. Sonrasında gelen Atari'nin 1972 yılında piyasaya sürdüğü Pong gibi oyunlar için de aynı şey geçerlidir. Sabit bir perspektif veya kamera açısı benimsenir, oyuncu basit geometrik şekilleri kontrol ederek değişmeyen, tek ekranlık iki boyutlu bir mekân içinde hareket eder (Kara, 2018).

E-spor kavramının temelini oluşturan rekabetçi oyunculuk, neredeyse video oyunların çıkışından bu yana var olan bir durumdur. İlk video oyun turnuvası 1980 yılında Atari tarafından düzenlenen Space Invaders Turnuvası olarak kabul edilir. Bu turnuvaya ABD'den 10 bin civarında kişi katılmıştır. Bu turnuvanın ardından Nintendo, Atari, Blockbuster gibi video oyun sektörünün öncüleri e-spor'un da temellerini atmışlardır. 90'lı yıllar bilgisayar oyunlarının yükselişi, internet ağının gelişimi ile birlikte gerçek e-spor mücadeleleri de yapılmaya başlanmıştır. 1997 yılında, 2.000 katılımcı ile düzenlenen "Quake" turnuvası ilk gerçek e-spor etkinliği olarak kabul edilmektedir. 90'ların sonunda StarCraft: BroodWar ile strateji oyunları e-spor'a giriş yapmıştır. Milenyal kuşak, dijital yerli, sosyal medya, yayın platformları gibi hızına hala yetişmekte zorlandığımız teknolojik gelişmeler e-spor'da da etkisini göstermiştir. E-spor bugün 380 milyon izleyicisi ve milyonlarca dolarlık geliri ile kendi ekosistemini oluşturmuştur (Gsb, 2018).

Geçtiğimiz 5 yıl içerisinde hızla gelişen, önce kendine bir pazar oluşturan, daha sonra endüstrileşen ve artık bir ekosistem haline gelen; video oyunlarının finansal ve kültürel anlamda en önemli dalı haline gelen e-spor sektörü, artık 1 milyar dolarlık bir endüstri gücüne sahip. Öncelikle bu endüstrinin %85'ini erkekler oluşturuyor. Yaş aralığı ise 18-34 arasına sabitlenmiş durumda. Bunlarla bağlantılı olarak dünya genelinde anlık olarak en çok izlenen

turnuvalardan biri şüphesiz 114 milyon ile SuperBowl. NBA finalleri ise 19 milyon izleniyor. League of Legends. LoL'ün Dünya Şampiyonası'nı 36 milyon oyuncu takip etti. Dolayısıyla NBA'yi geride bırakan bir dijital gerçekliktir. Bu örneklerle beraber, e-spor endüstrisinin fanlarını ülkelere göre ayıracak olursak; 40 milyon ile Çin bunların başında geliyor. Şüphesiz nüfus çoğunluğunun da etkisi vardır mutlaka. Çin'i ise 14 milyon ile Kuzey Amerika ve Avrupa takip ediyor. Azımsanmayacak bir diğer kitle ise 2 milyon oyuncu kitlesi ile Kore (Dijitalsporlar, 2019).

### **E-spor' un Dünyadaki ve Türkiye'deki Yeri**

Günümüzde Dünya kupası, Avrupa kupası, Uluslararası Lig, e-spor Amatör ligi, e-spor Profesyonel ligi gibi ulusal ve uluslararası düzeyde resmi ve özel pek çok e-spor turnuvası düzenlenmektedir (Argan ve ark, 2006). Profesyonel e-spor turnuvalarına yarışmacı olarak katılan sporcular, e-sporu profesyonel olarak yapan ve kendi ülkelerinde yapılan turnuvalar sonucunda başarılı olan takım veya bireysel olarak yarışmacı olma hakkını kazananlardır. Newzoo'nun 2017 yılındaki raporuna göre dijital oyun sektörü 2016 yılında 101,1 milyar dolara ulaşmıştır. Aynı raporda 2020 yılında bu rakamın 128,5 milyar dolara ulaşması beklenmektedir ve mobil oyun sektörünün 46,1 milyar dolar hasılat ile Hollywood film sektörünü geride bıraktığı belirtilmiştir (Aktuna ve Ünlüönen, 2017).

Günümüzde Paris Saint Germain, Manchester City, Schalke 04 gibi önemli takımların e-spor alanına girerek önemli yatırımlar yapmaktadır. Gençler, çocuklar bir sporla veya bir kulüple e-spor vasıtasıyla tanışmaktalar. Taraftarlık olgusunun oluşmaya başladığı dönem belki de ilk kez e-spor ile oluyor, kulüplerin de bu anlamda e-spora yatırım yaptığını görüyoruz. Diğer yandan üniversite öğrencilerinin bazılarının mevcut eğitim sisteminden kariyer sahibi olma konusunda ümitsizlikleri ve üniversiteden mezun olduktan sonra gelecek kaygısı onları eğitim sisteminden uzaklaştırmaktadır. Bazı öğrenciler gelecekte profesyonel oyuncu olmayı veya oyunlarını yayımlayarak geçimlerini kazanmayı düşünmektedirler (Kocadağ, 2017).

Türkiye'de ilk e-spor takımı, 2003 yılında kurulmuş olan Dark Passage takımıdır. e-sporlara artan taleple birlikte, 2015 yılında Beşiktaş e-spor Kulübü, 2016 yılında 1907 Fenerbahçe e-spor ve Galatasaray e-sports katımları kurularak, League of Legends oyunu için e-spor takımlarına resmi destek vermeye başlamışlardır. Bunların dışında ülkemizde 2005 yılında kurulmuş Team Turquality ve 2008 yılında kurulmuş HWA Gaming takımları da vardır. Bahçeşehir Üniversitesi'nin League of Legends takımı olan BAU SuperMassive de, başarılı takımlar arasındadır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017).

Teknolojiyle beraber interaktif oyunların hızla gelişmesi, e-sporun kurumsallaşmasının önünü açmıştır. Dünyada ilk olarak 2008 yılında merkezi Güney Kore' nin Busan şehrinde bulunan Uluslararası e-spor Federasyonu (IESF) kurulmuştur. Bu gelişmelere takiben ülkemizde ilk olarak 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TUDOF) kurulmuştur. Ancak 2013 yılında çeşitli sebeplerden dolayı as başkanlık seviyesine indirilerek kapatılmıştır. Bundan sonra e-spor adı altında 24.04.2018 tarihli ve 277144 sayılı Bakanlık oluru ile Türkiye E-spor Federasyonu (TESFED) kurulmuştur.

Türkiye e-spor federasyonu Ekim 2018' de Uluslararası e-spor Federasyonuna üyelik başvurusunda bulunmuş ve yeni kurulan Avrupa e-spor Federasyonuna da kurucu üye olma sıfatıyla çalışmalarına devam etmektedir.

### **E-spor ve Sağlık**

Sporun sağlık üzerindeki olumlu yönleri yadsınamaz bir gerçekliktir. Literatürde düzenli yapılan fiziksel aktiviteler beden ve ruh sağlığına çok yararlı olduğuna dair birçok çalışma vardır. Durum böyle iken e-sporun spor olup olmadığı şu günlerde tartışma konusu iken bilim insanları ikiye bölünmüş durumdadır.

Dijital oyunlar ve e-sporlarda genel olarak yaşam sonucunda bireylere sağlıklı yaşam biçimi davranışları kazandırılması zorlaşmakta, beden ve ruh sağlığı problemleri, zamanın boşa harcanması, sosyal ortamlardan uzaklaşma, bağımlılık ve obezite gibi riskler ortaya çıkmakta veya artmaktadır. Şiddet içeren oyunları oynayan bireyler incelendiğinde, saldırgan tutum ve davranışlar sergiledikleri gözlenmiştir. Din, dil, ırk, cinsiyet gibi toplumsal değer yargıların dijital oyunlar kullanarak yeniden inşasına çalışılması, örneğin, erkeklerin olduğundan daha kaslı ve düzgün vücut yapılarında güçlü gösterilmesi, kadınların daha zayıf ve güçsüz cinsel obje olarak gösterilmeleri, din ile ilgili değer yargılarına ve inanç öğelerine saldırarak hiçe sayılması, islamofobinin yayılmaya çalışılması, bilinçaltı mesajlar verilmesi olumsuz etkiler olarak görülmektedir. Yoğun oyun oynayanlarda dikkat eksikliği, yasal olmayan ilaç ve uyuşturucu tüketimi, alkol ve sigara tüketimi, propagandalar ya da küfürlü konuşmaların olduğu gözlenmektedir (BTK 2017; Murathan ve Murathan 2018).

Video oyunları kişilere psikolojik ve fiziksel olarak da zarar verebilmektedir. Uzun süre bilgisayar ekranına bakmak gözlerde rahatsızlıklara ve radyasyona maruz kalmaya sebep olmaktadır. Uzun süre oyun başında sürekli oturmak bel ve omurgada ciddi iskelet sistemi sorunlarına da neden olmaktadır. Uzmanlar genel olarak 15-20 dakikada bir ekrandan uzaklaşılmasını tavsiye etmektedir. Fakat çevrimiçi oyunların çoğu uzun süre bilgisayar

başında olmayı gerektirmektedir. E-spor kariyeri için tercih edilen oyunların çoğunluğu (Dota 2, Counter Strike:GO, League of Legends, vb.) aynı zamanda uzun süre ve yoğun bir biçimde fare kullanımını da gerektirdiği için erken yaşlarda karpal tünel sendromuna neden olabilmektedir. Karpal tünel sendromunu kısaca el ve bilek kaslarının yoğun kullanımından dolayı fazla gelişerek sinirlere baskı uygulaması ve bunun sonucunda ağrı ve uyuşma hissi ile karakterize zaman zaman el ve bilek kasların işlevsizleşmesi olarak tanımlanabilir. Psikolojik olarak ise oyuna yoğunlaşan kişi bağımlı hale gelebilmekte, çevresinden soyutlanmakta, sosyal ilişkilerinde sorunlar yaşayabilmektedir. Kişiler sanal ortamda gereğinden fazla vakit geçirerek gerçeklik algısını kaybedebilmektedir. Ayrıca 30'luyaşlara kadar tepki hızının düşmesiyle beraber çoğu e-spor oyuncusunun kariyeri de bitmektedir. Çünkü çevrimiçi oyun turnuvalarında takım mücadelelerinde yapılan hamleler genellikle saniyelik zaman dilimlerinde gerçekleşmektedir (Kocadağ, 2017).

Video oyunlarının sağlık konusunda olumlu ve olumsuz yöndeki tartışmaları sürerken, Dünya Sağlık Örgütü (WHO) oyun bağımlılığını 21.yy. hastalığı olarak kabul etmiştir. 72. Dünya Sağlık Meclisinde oy birliğiyle "Ruhsal Sağlık Problemi" kategorisine alınmıştır. Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması (ICD) tanı kılavuzunun 11' inci versiyonun listesine eklenmiştir.

WHO aldığı kararla oyun bozukluğunu; çevrim içi veya çevrim dışı olarak kalıcı veya tekrarlayan bir oyun davranış (dijital oyun veya video oyunu) modelini ortaya koymuştur. Hastalığın; oyun oynamaya verilen önceliğin, diğer yaşam alanlarına ve günlük aktivitelere göre öncelik kazanması, olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına rağmen oyunun devam ettirilmesi hatta artırılması gibi nedenler hastalığın belirtileridir. WHO' a göre oyun davranış modeli sürekli epizodik veya tekrarlayıcı olabilir. Hastalığın tanısını koymak için 12 aylık bir süre gerekmektedir.

## **Sonuç**

Sonuç olarak e-spor; günümüzde birçok ülkede kabul gören ve desteklenen bir spor dalı olarak değer bulmaktadır. Bu değer ülkemizde de hızla gelişmektedir. Dünya çapında halen e-sporun spor olup olmadığı tartışmaları devam ederken e-spor kendi ekosistemini çoktan tamamlamıştır. Teknolojinin gelişmesiyle internet ve video oyunları hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Bununla birlikte Türkiye'de milyonlarca kişinin çevrim içi ve çevrim dışı platformlarda ve spor salonlarında e-sporun içerisinde bulunmuşlardır.

E-sporun olumlu ve olumsuz birçok yönü bulunmaktadır. Olumsuz yönlerini ele aldığımızda, fiziksel aktivite eksikliği başı çekmektedir. Bundan dolayı Dünya Sağlık Örgütü 2019 yılında aldığı kararla video oyun bağımlılığını insan sağlığını bozduğuna karar vermiştir.

E-spor bu kararın neresinde veya ne gibi önlemler alınmalıdır bunun tartışılması gerekmektedir. Olumlu yönlerini ele alacak olursak, sürekli gelişen küresel Dünyada e-spor ekonomisi ve ekonomik getirisi çok yüksektir. Öyle ki e-spor ekonomisi milyar dolarlara yaklaşmıştır.

Spor alanında son zamanların yükselen değeri olarak tanımlanan e-spor ilerleyen zamanlarda olimpiyat oyunlarında yer bulması beklenmektedir. Bu bağlamda Türkiye’de e-spora yapılan yatırım azda olsa gözle görülür seviyededir fakat yetersizdir. Bunun için var olan federasyon desteklenmeli ve farklı ülke federasyonları ile ortak çalışmaların yürütülmesi gerekmektedir. Spor Bilimleri Fakültelerinde ve Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokullarında (BESYO) akademik birimler oluşturulmalı ve ders olarak okutulmalı, üniversitelere girişlerde kolaylık sağlanmalı ve burs olanaklarıyla teşvik edilerek yeni istihdam yolları açılmalıdır. Türkiye e-spor endüstrisinin sağlıklı büyümesi ve küresel ölçekte katılımcı olması için çalışmalar yapılması gerektiği düşünülmektedir. Devlet destekli yurt içinde uluslararası organizasyonlara ev sahipliği yapılmalıdır. Engelli bireyleri de bu spora özendirilmeli ve teşvik edilmelidir. Alana yönelik bilimsel verilerin eksik olması sebebiyle akademik ve bilimsel çalışmalara destekler verilmelidir.

Türkiye teknolojik gelişmelerin gerisinde kalmama adına ve bu yöndeki üst düzey ekonomik bir platformun her zaman içinde olması gerekmektedir. E-spor oyunlarının yazılımında söz sahibi olması gerektiği düşünülmüştür. Bunun için yerli ve milli yazılım yapılması ve bu oyunların için uluslararası müsabakalar düzenleyerek oyunun tanıtımının dünyaya duyurulması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.



## Kaynakça

- 5 Mid, 2023, Erişim Tarihi: 14.06.2023, <https://5mid.com/?s=e-spor>
- Aktuna, H. C, ve Ünlüönen, K. (2017). Yeni bir turizm çeşidi olarak elektronik spor turizmi. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, 2(2017), 1-15.
- Argan, M, Özer, A. Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.
- BTK. (2017). Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu, <http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com/> 10 Ekim 2017.
- ÇHGM (2017a). Dijital Dünyada Rekabet, e-spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu, Erişim: 2 Nisan 2018, <http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com/bilimsel-program/calistaylar/>
- Dijitalsporlar, 2019, Erişim Tarihi: 06.08.2019, <https://dijitalsporlar.com/makaleler/esporendustrisi-1-milyar-dolara-ulasti>
- Gsb. (2018). E-spor Raporu Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni, Sayı: 5, Eğitim Kültür ve Araştırmaları Genel Müdürlüğü.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athlete: WhereeSports fit withinthedefinition of “sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.
- Kara, Y, U, (2018). Video Oyunlarında Zaman ve Mekân: Bir Taslak. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi, Ankara.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Murathan, T, Murathan, F. (2018). Espor (e-spor) Uygulamalarının Değerlendirilmesi. III. Uluslar arası Mesleki ve Teknik Bilimler Kongresi. Gaziantep.
- Newzoo (2017). 2017 Global Esports Market Report.
- Schaepkoetter, C. C., Mays, J., Hyland, S. T., Wilkerson, Z., Oja, B. et al. (2017). The “new” student-athlete: An exploratoryexamination of scholarshipsportsplayers. *Journal of IntercollegiateSport*, 10(1), 1-21.
- Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayı 10.Ekim.2017, Ankara
- Uysal A. (2005). Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Tasarımı, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü; Eskişehir.
- Üçüncüoğlu, M., & ÇAKIR, V. O. (2017). Modern Spor Kulüpleri'nin E-spor Faaliyetlerine İlgili Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 4(2), 34-47.
- Witkowski, E. (2012). On theDigitalplayingField: How we “Do Sport” WithNetworkedComputer Games, *Games andCulture*, 7(5), 349-374.
- Yavru, K., Elektronik sporlar, [www.clanexs.com/index.php](http://www.clanexs.com/index.php).2006 (Erişim Tarihi: 04.05.2006.
- Yükçü, S., ve Kaplanoğlu, E. (2018).UİK e-spor Endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, (17. UİK Özel Sayısı): 533-550. DOI: 10.18092/ulikidince.435207.