

## Türkiye’de E-Spor Alanında Yayımlanmış Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi

Enver DÖŞYILMAZ<sup>1</sup>, Onur ÖZTÜRK<sup>2</sup>, Davut ATILGAN<sup>1</sup>, Harun KARA<sup>3</sup>

DOI: <https://doi.org/10.38021asbid.1242357>

ORJİNAL ARAŞTIRMA

<sup>1</sup>Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi,  
Spor Bilimleri Fakültesi,  
Kahramanmaraş /Türkiye

<sup>2</sup>İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü,  
Malatya/Türkiye

<sup>3</sup>Kahramanmaraş İl Milli Eğitim Müdürlüğü Şehit Ökkeş Korkmaz İlkokulu,  
Kahramanmaraş /Türkiye

### Öz

Bu araştırmada, Türkiye’de e-spor alanında yayımlanmış olan lisansüstü tezlerin farklı değişkenler açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma kapsamında incelenen tezler Türkiye’de Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezinin (YÖKTEZ) veri tabanı üzerinde elektronik ortamda açık erişime sahip olan tezlerden oluşmaktadır. Bu kapsamda, farklı üniversiteler ve farklı anabilim dallarında yazılmış olan 60 yüksek lisans, 5 doktora tezi olmak üzere toplamda 65 lisansüstü tez araştırmanın amacına uygun olarak incelenmiştir. Araştırmada yöntem olarak nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Verilerin analizi SPSS22 istatistikî yazılım paket programıyla yapılmıştır. Araştırmada sonuç olarak 2019 yılından önce e-spor alanında yazılan tezlerin oldukça düşük sayıda olduğu fakat, 2019 yılından sonra tez sayısında bir artış olduğu belirlenmiştir. 2022 yılı son çeyreğinde e-spor alanında yazılan tezlerin hızlı bir şekilde yaygınlaşmasına rağmen akademik tez boyutunda sayının yeteri kadar olmadığı görülmüştür. E-spor, gelişmekte olan yeni bir alan olması nedeniyle bu alanda yapılacak olan çalışmaların spor ve bilime katkısının değerli olacağı düşünülmektedir.

**Anahtar kelimeler:** E-Spor, Araştırma Yöntemi, Ulusal Tez

## Examination of Postgraduate Thesis Published in the Field of E-Sports in Türkiye

**Sorumlu Yazar:** Davut ATILGAN  
davutatilgan@ksu.edu.tr

### Yayın Bilgisi

Gönderi Tarihi:  
27.01.2022

Kabul Tarihi:  
12.06.2023

Online Yayın Tarihi:  
28.06.2023

### Abstract

In this research, it is aimed to examine the postgraduate theses published in the field of e-sports in Türkiye in terms of different variables. The theses examined within the scope of the research consist of the theses that have open access in electronic environment on the database of the National Thesis Center of the Council of Higher Education in Türkiye (YÖKTEZ). In this context, a total of 65 graduate theses, including 60 master's theses and 5 doctoral theses, written in different universities and different departments, were examined in accordance with the purpose of the research. Document analysis technique, one of the qualitative research methods, was used as a method in the research. Data analysis was done with SPSS 22 statistical software package program. As a result of the research, it was determined that the number of theses written in the field of e-sports before 2019 was quite low, but there was an increase in the number of theses after 2019. Despite the rapid spread of theses written in the field of e-sports in the last quarter of 2022, it has been seen that the number of academic theses is not enough. Since e-sports is a new developing field, it is thought that the contribution of the studies to be made in this field to sports and science will be valuable.

**Keywords:** E-Sports, Research Method, National Thesis

## Giriş

Günümüzde teknolojik gelişmelerin ışığında, artık ‘oyun’ kavramının dijital ortamlara taşındığı görülmektedir. Gelişen video/bilgisayar oyunları aracılığı ile insanların gerçek hayatta yapabilecekleri ya da yapılması mümkün olmayan etkinlikler fantastik ve kişisel zevkler ışığında sunulmaktadır (Akgöl, 2019; Mustafaoglu, 2018). E-sporun tarihsel gelişiminin 1980’li yıllarda atarilerin piyasaya sürülmesi ile başladığı ve akabinde 1990’lı yıllarda atari salonlarının yaygın olarak her yerde görülmesinin dünyadaki “dijital oyun kültürü”nün temelini oluşturduğu bilinmektedir (Coşkun ve Öztürk, 2016). E-spor, günümüz spor branşlarında oluşu gibi köklü ve geçmişi çok uzun yıllara dayanan bir tarihten söz etmek mümkün değildir. Dünyada e-sporun popüler bir alan olarak kendine yer bulabilmesi teknolojinin gelişmesinin yanında, aynı zamanda yaygınlaşmasının da beklendiği bir süreç sonucunda gerçekleşmeye başlamıştır. ‘E-spor’ kelimesi anlam olarak elektronik ve spor kelimelerinin bir araya gelmesi ile oluşmuştur. Ancak günümüzde e-sporadaki gelişmelerin, hiçbir spor branşında olmadığından daha fazla bir biçimde gerçekleştiği görülmektedir (Hindin vd., 2020).

Bir yandan teknolojik gelişmeler, bir yandan da küreselleşmenin etkisi ile büyük teknoloji şirketlerinin yeni pazar arayışları spor kavramının anlamını farklı açılardan etkilemiştir (Jenny vd., 2017). Tıpkı satranç da olduğu gibi farklı spor branşları zaman içerisinde federasyonlaşarak resmi bir kurum çatısı altında toplanmaktadır. Bu durum ülkemizde e-spor içinde geçerlidir. 2018 yılında kurulmuş olan kısaltması ‘TESFED’ olan Türkiye E-Spor Federasyonu çeşitli alanlarda faaliyetlerini sürdürmektedir. E-spor federasyonunun temel amacı incelendiğinde, Türk e-sporunu ulusal ve uluslararası platformlarda temsil etmek ve yine Türk e-spor markasını geliştirmek olduğu görülmektedir (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2022).

E-spor kavramı üzerine farklı tanımlar literatürde kendine yer bulmuş olsa da genel olarak açıklamak gerekirse; insanlar ‘bilgi-iletişim’ çağında bilgi ve iletişim teknolojileri kullanarak zihinsel ve farklı yönlerden gelişimini sağlayan oyuncular yoluyla eğiten ve eğlendiren faaliyetler bütünü olarak değerlendirilmektedir (Argan vd., 2006). Yine e-spor “insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanırken zihinsel ya da fiziksel yeteneklerini geliştirdikleri ve eğittikleri bir spor etkinlik alanı” olarak tanımlanmaktadır (Wagner, 2006). Temel anlamda e-spor, geleneksel sporlardan farklı olarak, dijital yani elektronik ortamlarda gerçekleştirilen spor faaliyetleri olarak karşımıza çıkmaktadır.

E-spor kendi içinde birçok alan ile benzer şekilde farklı kavramları barındırmaktadır. Bunları oyun üreticileri, oyuncular, menajerler, organizatörler, seyirciler ve sponsorlar olarak adlandırmak mümkündür. Bu kavramlar temelinde bakıldığında, oyun üreticileri hariç diğer

kavramları, herhangi bir spor dalında da görebilmemiz mümkündür. Bu kavramların tamamı e-spor endüstrisinin bir parçasıdır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). E-spor ‘da diğer sporlardan farklı olarak müsabakalar oyunlar üzerinden gerçekleştiği için, teknolojiye de bağlı olarak sürekli bir değişim ve gelişim içerisindedir. E-spor’a nazaran diğer spor branşlarındaki gelişmelerin e-spor ile kıyaslanamayacak düzeyde yavaş olduğu düşünülmektedir.

E-sporunda oyuncular, geleneksel spor anlayışının dışında bir oyunu geliştirirken oyuncu izleyici ve üretici arasında bir bağ kurularak, herkesin talepleri değerlendirilerek oyun geliştirme süreci işlemektedir. E-spor oyunlarında dijital pazarlama ve medya boyutuna küresel bir eğlence şirketi oluşturma temelinde değerlendirilmektedir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). Bu boyutta geleneksel sporlardan farklı olarak üretilen oyunun oyuncu ve izleyiciler tarafında talep görebilmesi, oyun üreticisi olan şirketler açısından kârlı ve sürdürülebilirlik boyutu için gereklidir. Üretilen oyunlarının talep görmesi halinde şirketin reklam ve sponsorluk gelirlerinin artışına neden olacak ve böylelikle oyunun e-spor alanında bir marka haline gelmesi mümkün olabilecektir.

E-sporunda oyuncular dünyanın farklı yerlerinde internet yolu ile birbirlerine bağlanıp aynı platformlar üzerinde benzer oyunları oynayabilme imkanına sahip olurlar (Hamari ve Sjöblom, 2017). Bu durum dijitalleşmenin en büyük avantajlarından biridir. Bu sayede dünyanın her yerinden e-spor oyuncuları aynı fiziki ortamda bulunmadan e-spor organizasyonlarına katılabilmektedir.

Birçok e-spor organizasyonları amatör ve profesyonel olan sporcuların birbirleri arasındaki rekabetine sahne olmaktadır (Jenny vd., 2017). E-sporların dünyada büyük kitleler tarafından bilinir olması ve yaygınlaşması neticesinde ‘Amerika, İngiltere ve Kore’ gibi ülkelerde ilk ödüllü oyunların turnuvalarının başladığını görmekteyiz (Wagner, 2006). Günümüzde Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) tarafından tanınmakta olan Uluslararası E-Spor Federasyonu bütün e-spor müsabakalarının çatı kuruluşunu oluşturmaktadır (DiFrancisco-Donoghue ve Balentine, 2018). Spor çevreleri içerisinde etkisi ve artan popülaritesinden kaynaklı olarak e-spor ile ilgili akademik tartışmalar mevcut bir tema halini almıştır. Bu tartışmaların spor sosyolojisi ve spor felsefesi üzerinden ilerlediği de görülmektedir (Abanazir, 2019).

Modern spor oyunları ile benzer şekilde e-Spor alanında da her yılın başlarında takvim belirlenerek uluslararası ve ulusal düzeyde resmi ve özel birçok e-spor turnuva düzenlenmektedir. Son yıllarda yoğun olarak genç nüfusun e-spora büyük ilgi göstermesi ve hızlı bir şekilde geniş kitlelere ulaşması nedeniyle, yalnızca bilişim ve teknoloji alanlarında faaliyet gösteren markalar değil, aynı zamanda kendini sporun farklı alanlarında kanıtlamış ve pazar hacimleriyle büyük markaların birçoğu bu alanın gelişim potansiyelinin farkına varmaya başlamıştır. Bu türden farklı

markalar turnuva ve şampiyonalarda faaliyet gösteren takım ve bireysel sporculara sponsorluk teklifleri sunmaya ve e-sporu desteklemeye başlamıştır (Mustafaoğlu vd., 2018).

E-spor oyunlarına olan ilginin her geçen yıl katlanarak artmasından kaynaklı olarak önümüzdeki yıllarda e-spor oyunlarının daha fazla yaygınlaşacağı düşünülmektedir. Koç (2021), yaptığı çalışmada 2020 yılında e-spor çerçevesinde 1471 tane turnuva düzenlenerek “229.231.216,55\$” ödül dağıtıldığını belirtmiştir. Bütün bu dijitalleşme ve teknolojinin yaygınlaşması e-sporlara olan ilginin Türkiye’de arttığı varsayılarak ülkemizde e-spor alanında yapılmış olan bilimsel çalışmalara da değer kazandırmaktadır. Bu doğrultuda bu araştırmada amaç olarak, e-spor alanında yayımlanmış olan lisansüstü (yüksek lisans ve doktora) tezlerinin farklı değişkenler boyutunda incelenmesi değerli görülmüştür.

## **Gereç ve Yöntem**

Araştırma kapsamında tezler, “YÖKTEZ” web sitesinde yer alan arama bölümüne “e-Spor”, “eSpor” ve “espor” anahtar kelimesi yazılarak taranmış ve sistem üzerinden ilgili tezler ayrıştırılıp, analize yönelik olarak amacına uygun şekilde kategorize edilmiştir. Daha sonrasında elde edilen veriler toplanarak Microsoft Office Excel dosyasında tezlerin yayın yılı, yayın dili, üniversite, lisansüstü program türü, araştırma yöntemi, veri toplama yöntemi, anabilim dalı ve örneklem grubu şeklinde kategorize edilerek bütün halinde değişkenler açısından incelenmiştir.

## ***Araştırmanın Modeli***

Araştırmada model olarak, nitel araştırma yöntemi tercih edilmiş olup, Nitel desendeki araştırmalar keşfedici özelliğe sahip olmasından ötürü üzerinde sayıca az çalışılmış olan konuları aydınlatma noktasında başarılı oldukları varsayılmaktadır (Neuman, 2012). Nitel araştırmalarda olgu ve olaylar kendi bağlamında ele alınarak yorumlanmaktadır (Altunışık vd., 2010).

## ***Evren ve Örneklem / Çalışma Grubu***

Araştırma gurubu, üniversitelerde e-spor alanında yazılmış 2008 ile 2023 yılları arasında Türkiye Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi (YÖKTEZ) tez merkezinin veri tabanında yer alan e-spor üzerine yazılmış olan 65 adet tez araştırmaya dahil edilerek incelenmiştir.

## ***Veri Toplama Araçları***

Çalışmada veri toplama aracı olarak; doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Araştırma yöntemi olarak nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Nitel araştırma yöntemi temelinde gözlem, görüşme ve doküman incelemesinin kullanıldığı olayların doğal ortamında gerçekçi ve bütüncül olarak ele alındığı bir araştırma sürecidir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Tez veri tabanı sisteminde yer alan gelişmiş arama bölümünde “e-spor”, “eSpor” ve “espor” anahtar kelimeleri kullanılarak arama

yapılmış ve içerisinde farklı anabilim dallarında ve üniversitelerde e-spor alanında yazılmış olan tezlerin ‘yöntem’ veya ‘materyal ve metot’ içerisinde yer alan araştırma yöntemi, veri toplama aracı, üniversite, anabilim dalı, örneklem ve çalışma grubu gibi kısımları incelenerek veriler elde edilmiştir. Araştırma kapsamında verilerin son taraması işlemi “Nisan 2023” tarihinde gerçekleştirilmiştir.

### **Verilerin Analizi**

Araştırmada elde edilen verileri içerik analiz yapılmıştır. İçerik analizi, araştırmada toplanılan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşabilmek amacı ile yapılır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırmada ilk olarak içerik analizine başlamadan önce Excel dosyası içerisinde farklı kategoriler oluşturulmuştur (yayın yılı, yayın dili, üniversite, lisansüstü program türü, araştırma yöntemi, veri toplama yöntemi, anabilim dalı ve örneklem grubu) oluşturulan kategorilerde kodlamaya gidilmiş ve son olarak SPSS 22 istatistiki yazılım programı vasıtasıyla yüzde ve frekans analizleri yapılmıştır.

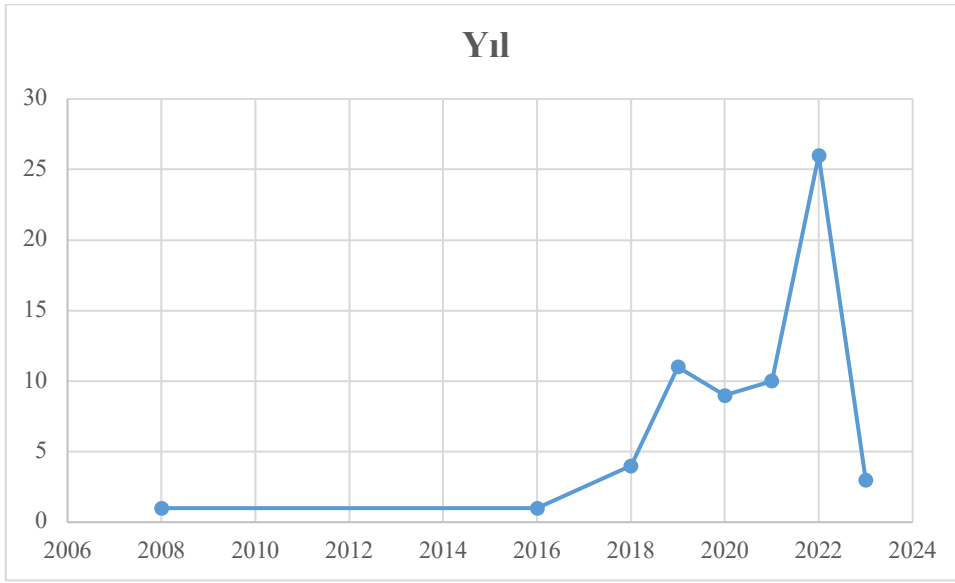
### **Bulgular**

Tablo 1

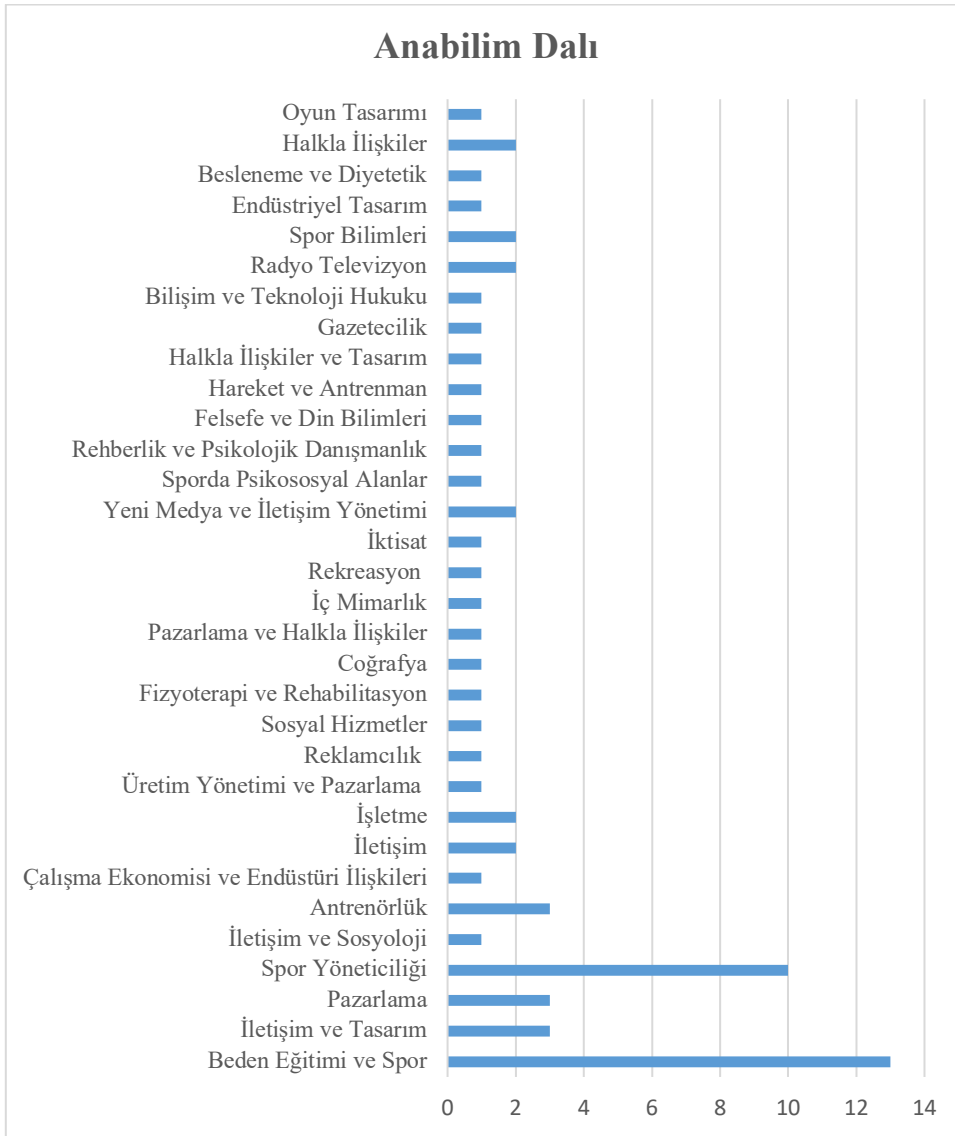
Yıllara Göre E-Spor Alanında Yazılmış Olan Tez Sayısı

Yıl	N	%
2008	1	1,54
2016	1	1,54
2018	4	6,15
2019	11	16,92
2020	9	13,85
2021	10	15,38
2022	26	40
2023	3	4,6

Tablo 1’e bakıldığında yıllara göre e-spor alanında yayımlanmış olan tezlerin toplam sayısı 65’tir. Bu alanda 2008 ve 2016 yılında 1’er adet tez yazıldığı, yine 2008 ile 2016 yılları arasında kalan dönemde hiç tez yazılmadığı görülmektedir. Yıllara göre yazılan tez sayısında artış olduğu görülmekte iken, en fazla tezin 2022 yılında yazıldığı anlaşılmaktadır. Aşağıda e-spor alanında yazılmış olan tez sayısı grafik halinde de gösterilmiştir.



**Grafik 1.** Yıllara göre e-spor alanında yazılmış olan tez sayısı



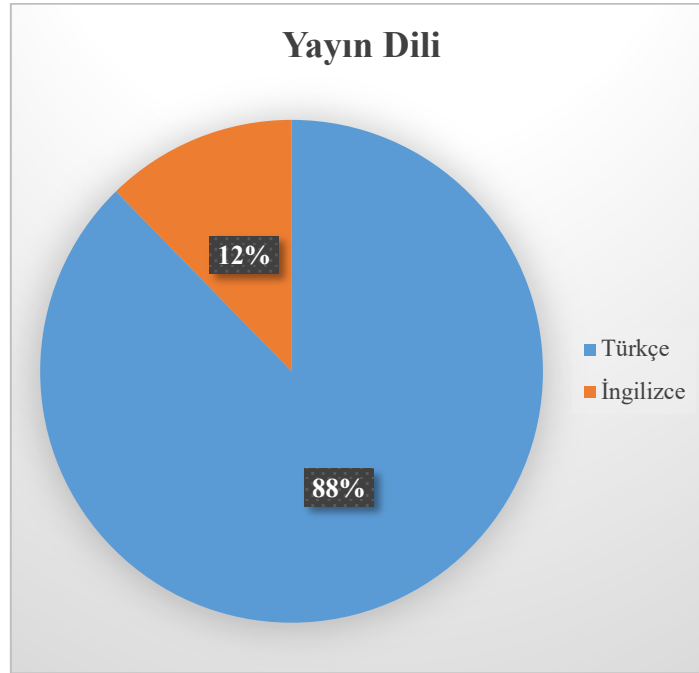
**Grafik 2.** E-spor alanında yazılmış olan tezlerin anabilim dallarına göre dağılımı

Grafik 2’ye bakıldığında e-spor alanında yazılmış olan tezlerin en fazla beden eğitimi ve spor ile spor yöneticiliği anabilim dallarında olduğu görülmektedir. Ayrıca spor bilimleri anabilim dallarının dışında da farklı anabilim dallarında yazılmış olan tezler olduğu görülmektedir.

Tablo 2  
Tezlerin Yayın Dili Değişkenine Göre Dağılımı

Yayın dili	N	%
Türkçe	57	87,69
İngilizce	8	12,31

Tablo 2’ye bakıldığında e-spor alanında yazılmış olan tezlerin yayın dili değişkeni açısından incelendiğinde Türkçe dilinde yazılmış tez sayısının İngilizce dilinde tez sayısından daha fazla olduğu görülmektedir. Aşağıda yayın dili değişkenine göre e-spor alanında yazılmış olan tez sayısı grafik halinde de gösterilmiştir.

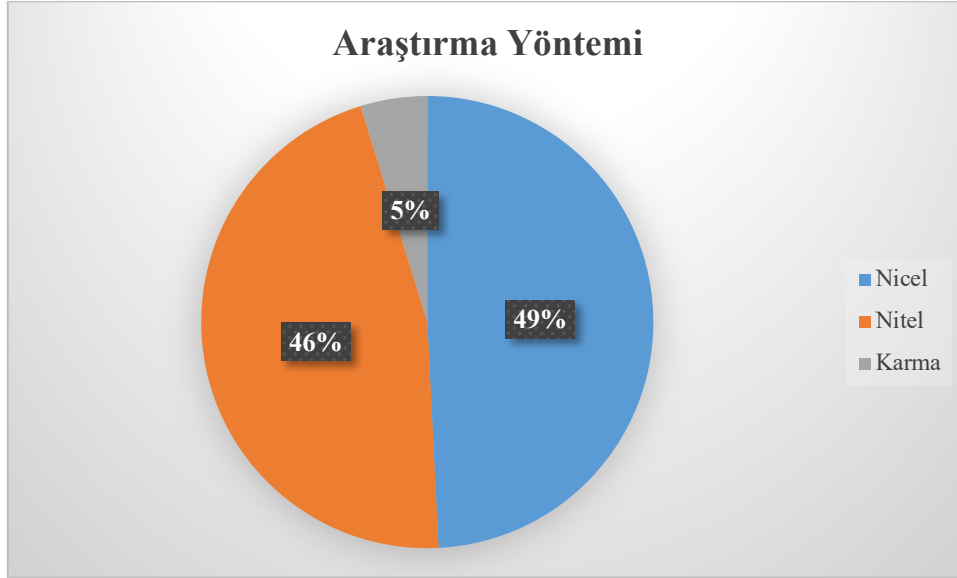


Grafik 3. E-spor alanında yazılmış olan tezlerin yayın dili değişkenine göre dağılımı

Tablo 3  
Araştırma Yöntemi Açısından Tezlerin Dağılımı

Araştırma Yöntemi	N	%
Nitel	31	49,21
Nitel	29	46,03
Karma	5	4,76

Tablo 3’e bakıldığında e-spor alanında yazılmış olan tezlerin araştırma yöntemi açısından incelendiğinde nicel araştırma yönteminin nitel araştırma yöntemine göre daha fazla tercih edildiği görülmektedir. En az tercih edilen yöntem ise karma desendir. Aşağıda araştırma yöntemi açısından tezlerin dağılımı değişkenine göre e-spor alanında yazılmış olan tez sayısı grafik halinde de gösterilmiştir.



**Grafik 4.** E-spor alanında yazılmış olan tezlerin araştırma yöntemine göre dağılımı

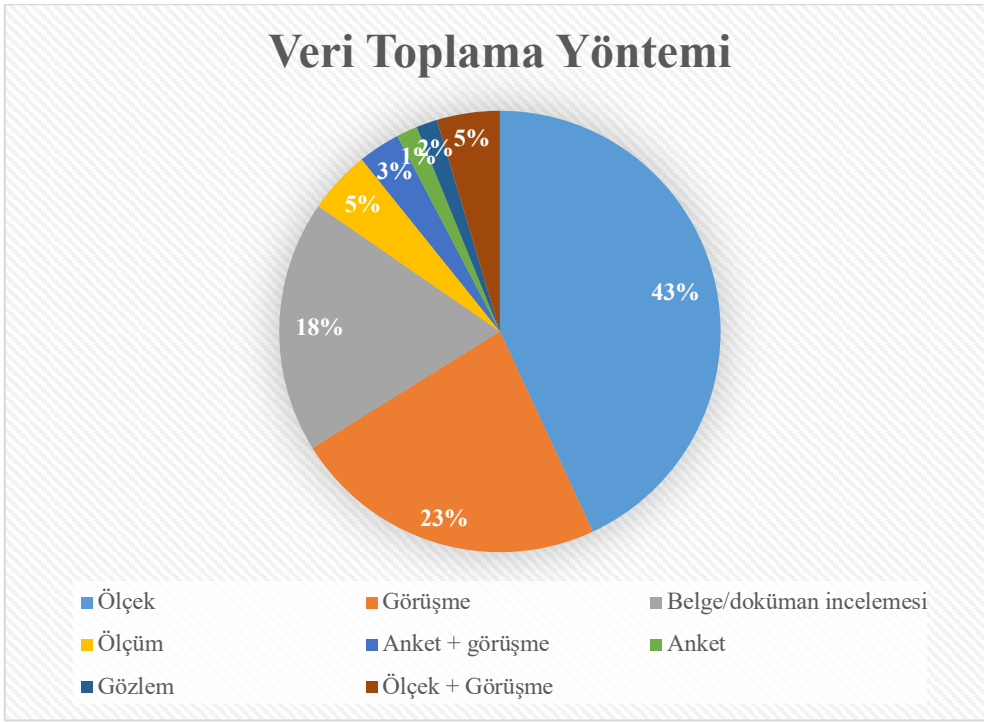
Tablo 4

Veri Toplama Yöntemi Olarak Tezlerin Dağılımı

Veri Toplama Yöntemi	N	%
Ölçek	28	43,08
Görüşme	15	23,08
Belge/doküman incelemesi	12	18,46
Ölçüm	3	4,62
Anket + görüşme	2	3,08
Anket	1	1,54
Gözlem	1	1,54
Ölçek + görüşme	3	4,62

Tablo 4’e bakıldığında e-spor alanında yazılmış olan tezlerin veri toplama yöntemi açısından incelendiğinde en fazla tercih edilen ölçek, görüşme ve Belge/doküman incelemesi teknikleri olduğu görülmektedir. Ayrıca en az tercih edilen veri toplama yöntemlerinin ise gözlem ve anket olduğu görülmektedir. Aşağıda veri toplama yöntemi açısından tezlerin dağılımı değişkenine göre e-spor alanında yazılmış olan tez sayısı grafik halinde de gösterilmiştir.





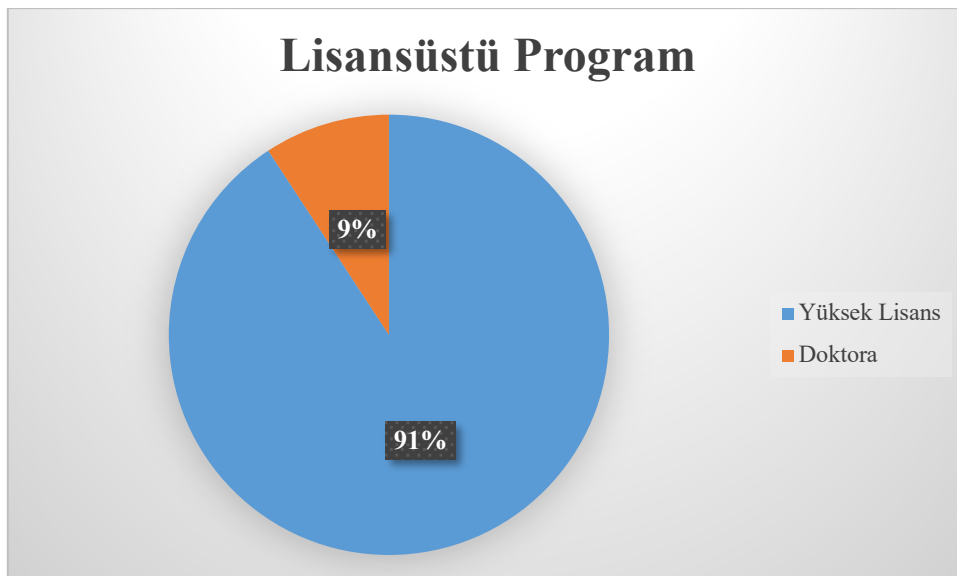
**Grafik 5.** E-spor alanında yazılmış olan tezlerin veri toplama yöntemine göre dağılımı

Tablo 5

Lisansüstü Programı Değişkenine Göre Tezlerin Dağılımı

Lisansüstü Program	N	%
Yüksek Lisans	60	90,77
Doktora	5	9,23

Tablo 5’e bakıldığında e-spor alanında yazılmış olan tezlerin lisansüstü program açısından incelendiğinde yüksek lisans programında yazılan tezlerin sayısının doktora programında yazılan tezlerden fazla olduğu görülmektedir. Aşağıda lisansüstü programı değişkenine göre tezlerin dağılımı değişkenine göre e-spor alanında yazılmış olan tez sayısı grafik halinde de gösterilmiştir.



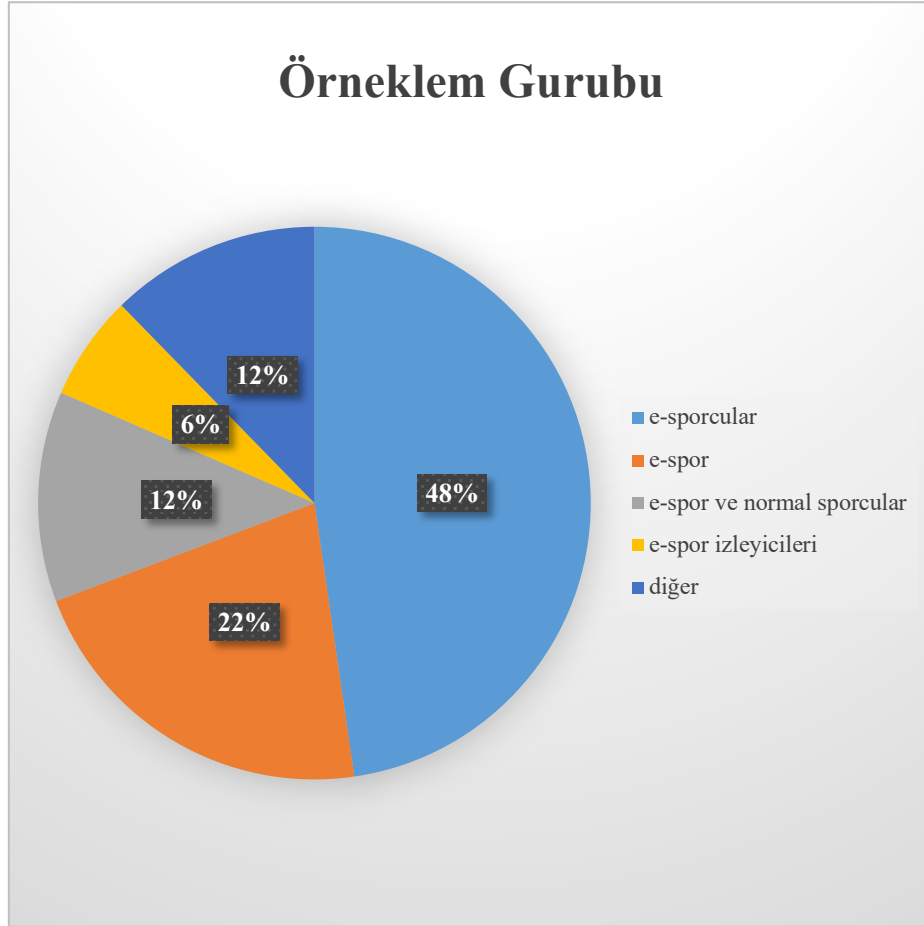
**Grafik 6.** E-spor alanında yazılmış olan tezlerin lisansüstü programına göre dağılımı

Tablo 6

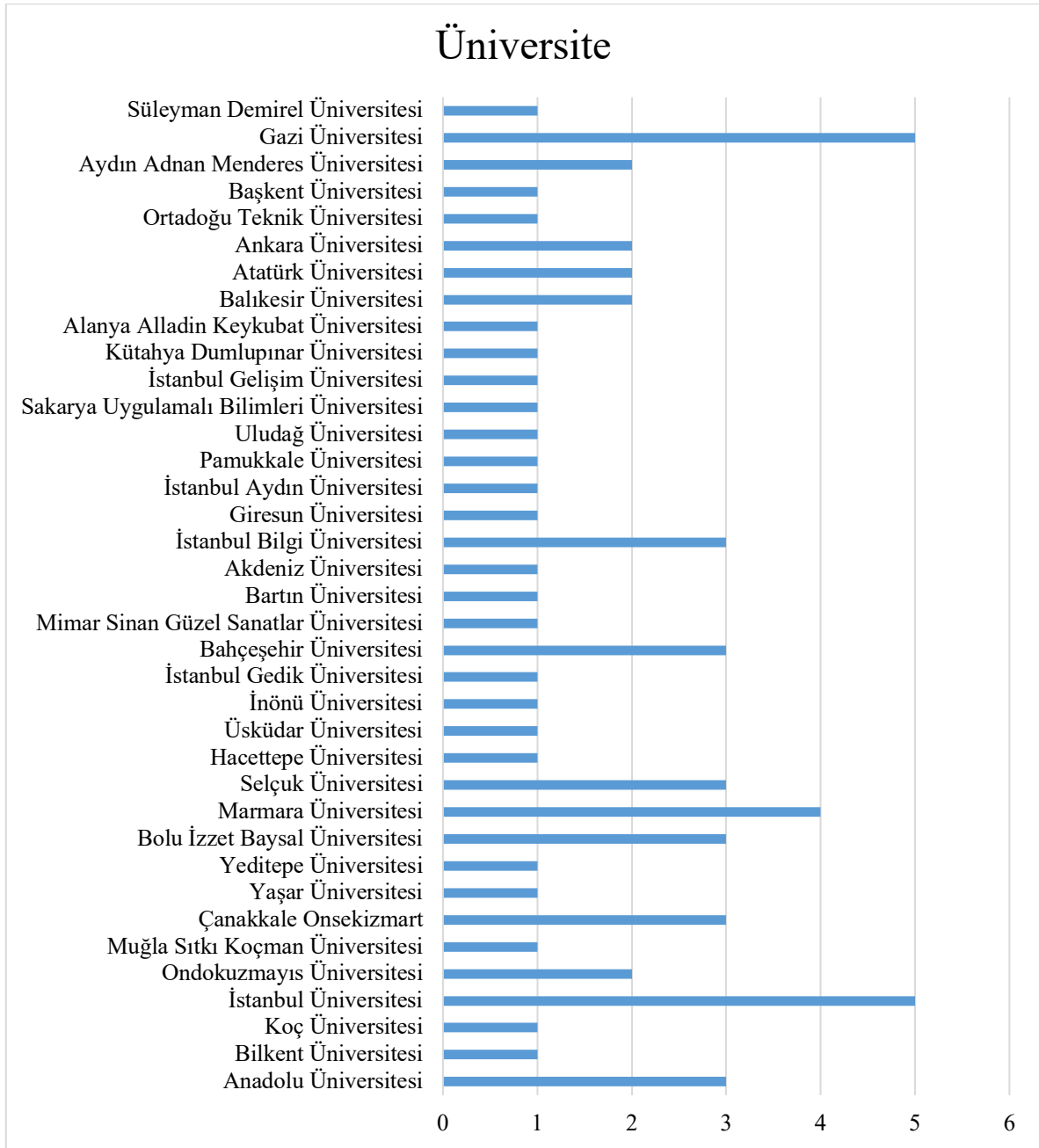
Tezlerin Örneklem Grubuna Göre Dağılımı

Örneklem Gurubu	N	%
e-sporcular	31	47,69
e-spor yöneticileri	14	21,54
e-spor ve geleneksel spor	8	12,31
e-spor	4	6,15
e-spor izleyicileri	8	12,31

Tablo 6’ya bakıldığında e-spor alanında yazılan tezlerin örneklem grubu açısından incelenmediğinde en fazla üzerinde çalışılan örneklem gurubunun e-sporcular olduğu görülmektedir. Ayrıca en az üzerinde çalışılması tercih edilen örneklem grubu ise e-sporcular ve geleneksel sporcuların bir arada olduğu çalışmalardır.



**Grafik 7.** E-spor alanında yazılmış olan tezlerin örneklem grubuna göre dağılımı



**Grafik 8.** Üniversitelere göre tezlerin dağılımı

Grafik 8’e bakıldığında e-spor alanında en fazla tezin yazıldığı üniversitenin Gazi Üniversitesi ve İstanbul Üniversitesi olduğu görülmektedir. Ayrıca genel olarak Türkiye’nin daha çok batı illerindeki üniversitelerde e-spor alanında tezlerin yürütüldüğü görülmektedir.

**Tablo 7**

**Tezlerin Araştırma Yönteminin Kullanılan Veri Toplama Tekniğine Göre Dağılımı**

Araştırma Yöntemi	Ölçek	Görüşme	Belge/doküman incelemesi	Ölçüm	Anket + görüşme	Anket	Gözlem	Ölçek + Görüşme
Nicel Yöntem	27	0	0	3	0	1	0	0
Nitel Yöntem	1	15	12	0	0	0	1	0
Karma Yöntem	0	0	0	0	2	0	0	3

Tablo 7’de Tezlerin araştırma yönteminin kullanılan veri toplama tekniğine göre dağılımı incelendiğinde nicel araştırma yönteminde en çok veri toplama aracı olarak ölçek kullanıldığı ve nitel araştırma yönteminde ise veri toplam aracı olarak görüşme tekniğinin kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 8  
Tezlerin Araştırma Yönteminin Lisansüstü Program Türüne Göre Dağılımı

Araştırma Yöntemi	Yüksek Lisans	Doktora
Nicel Yöntem	30	1
Nitel Yöntem	26	3
Karma Yöntem	4	1

Tablo 8’de tezlerin araştırma yönteminin lisansüstü program türüne göre dağılımı incelendiğinde nicel araştırma yöntemi ve nitel araştırma yönteminin birbirine yakın sayıda tercih edildiği görülmektedir. En az tercih edilen araştırma yöntemi ise karma yöntemdir.

Tablo 9  
Tezlerin Araştırma Yönteminin Örneklem Grubuna Göre Dağılımı

Araştırma Yöntemi	e-sporcular	e-spor	e-spor ve normal sporcular	e-spor izleyicileri	Diğer
Nicel Yöntem	18	1	6	3	3
Nitel Yöntem	8	13	2	1	5
Karma Yöntem	5	0	0	0	0

Tablo 9’da tezlerin araştırma yönteminin örneklem grubuna göre dağılımı incelendiğinde nicel araştırma yönteminde en fazla e-sporcuların örneklem grubu olarak tercih edilmekte olduğu; nitel araştırma yönteminde ise e-sporcular ve e-spor ’un kendisinin örneklem grubu olarak tercih edildiği görülmektedir.

## Tartışma ve Sonuç

Türkiye’de yaklaşık olarak 30 milyon kişi dijital platformlar üzerinden dijital oyunlar oynamaktadır. Yerel oyun endüstrinin yıllık büyüklüğü yaklaşık 700 milyon dolara ulaşmaktadır. Yine her yıl yaklaşık olarak %16 ile %18 arasında bir büyüme göstermektedir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018). Günümüzde e-sporun tam bir spor dalı olarak kabul edilme ve kabul edilmeme noktasında farklı tartışmaların olduğunu literatürde yer alan birçok çalışmadan görmekteyiz. Parry (2019), yaptığı çalışmasında olimpik bir sporun yalnızca insanın fiziksel becerilerinin yarışı olduğunu, şartların gerçekçi ve tartışması olması gerektiğini öne sürerek e-sporun bir spor dalı

olarak değerlendirilemeyeceği sonucuna varmıştır. Taylor (2012) ve Witkowski (2012), çalışmalarında e-sporu geleneksel sporlar ile kıyaslarken e-sporlarda tıpkı normal sporlarda olduğu gibi bir fiziksel kapasitenin olduğunu ancak bu alanda tam bir netlik olmamasından dolayı ‘gri alan’ olarak nitelendirmişlerdir. Parry (2019), ise çalışmasında e-sporun herhangi bir fiziksel aktiviteyi içermediğini, sporda tüm beden aktivitesi ve vücut kontrolü gerektirmediğinden sporun karakteristik özelliğinden yoksun olmasını gerekçelendirerek e-sporun temelinde bir spor dalı olarak kabul edilemeyeceğini öne sürmüştür. Diğer taraftan Wagner (2006), araştırması bize gösteriyor ki e-spor, normal spor branşlarında olduğu gibi belirli bir “fiziksel uygunluk” içerisinde barındırmaktadır. Bu kavram yoluyla fiziksel anlamdaki yeteneğe atıfta bulunmaktadır. Yetenek hareketi ve koordinasyonu içerisinde barındırmasından dolayı e-sporun kendisini genel anlamda spor içerisinde farklı bir noktaya yerleştirmiştir

Özellikle 15-25 yaş arasındaki bireylerin dünyadaki en popüler spor branşı olarak kabul edilen futboldan bile daha fazla ilgi göstermeye başladığı e-spor, günümüzde gençlerin teknoloji ile iç içe olmalarının bir sonucu olarak düşünülmektedir. Teknolojinin her geçen gün daha fazla yaygınlaşması gençleri sokakta oynanan oyunlardan dijital ortama taşımıştır (Kilci, 2019). Yine teknolojinin her alanda hızla gelişmesiyle birlikte, oyun ve spor kavramının da bu gelişmelerden farklı yönlerde etkilendiği görülmektedir. E-spor teknolojinin spor ve oyun sektörü üzerine yansımalarıdır. Bilgisayarlar ve taşınabilir cihazlar ile spor ortamı sanal olarak her yere ulaşılabilir hale getirilmektedir. Kişilerin karşılıklı veya grup olarak oyun oynayabilmesi için aynı fiziki ortamda bulunmaları gerektiği fikrini bu sayede değiştirmiştir (Laird John vd., 2000). E-spor geleneksel sporlardan farklı olarak izleyicilerin oyuncular ile anlık etkileşimlerine olanak tanımaktadır. Bu etkileşimler “sohbet odaları” vasıtasıyla gerçekleşmektedir. Aynı zamanda bu sohbet odalarının etkin bir biçimde kullanılması ile e-spor izleyici deneyimleri geliştirilmektedir. Bu sayede izleyicinin aktif bir şekilde sürece dahil olunması sağlanmaktadır. (Yalçın vd., 2022).

E-spor, içerisinde normal spor branşlarının da olduğu gibi birçok benzer olguya sahiptir. Özellikle karşılıklı rekabete dayalı olan e-spor oyunlarında ‘lig ve etkinlikler’ ister amatör olsun isterse profesyonel birçok oyuncuyu bir araya getirerek karşılıklı rekabet ortamı yaratmaktadır. Yine e-spor içerisinde, izleyiciler sponsorlar organizatörler çeşitli takımlar yer almaktadır (Mustafaoğlu vd., 2018). Diğer yandan e-sporun küresel bir rekabet ortamı yaratarak ticari ve ekonomik yönden büyük bir pazar halini aldığı da bilinen bir gerçektir (Hindin vd., 2020). Bu tarz gelişmeler e-spor alanında akademik araştırmalara da konu olmaktadır.

Türkiye’de 90’lı yıllarla birlikte internet kafelerin yaygınlaşması beraberinde oyun sektöründe değişim meydana getirerek, rekabet içeren e-spor oyunlarına yönelik yoğun bir ilgi artışı

göstermiştir. Bu nedenle e-spor ile ilgili oyuncu sayısının da arttığı söylenebilir (Kocadağ, 2017). Bingöl vd. (2021), Covid-19’un e-spor sektörü üzerindeki etkilerinin incelenmesi çalışmalarında, dünyada ve Türkiye’de büyük takipçi kitlesine sahip e-spor sektörünün, Covid-19 pandemisi kaynaklı olarak geleneksel sportif faaliyetlerinin ertelenmesi veya iptali ile birlikte özellikle ekonomik yönden bakıldığında olumlu bir ivmelenme kazandığı sonucuna varmışlardır. Bu sonuç değerlendirildiğinde e-sporların uzaktan, aynı fiziki ortamda bulunmadan faaliyet gösterilmesi avantajından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Çolak vd. (2018), spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeyleri üzerine yaptıkları araştırmada, araştırmaya katılan kişilerin spor bilimleri fakültesi öğrencisi ve aynı zamanda 18-33 yaş aralığına sahip olmalarına rağmen, sonuçlar e-sporun yeteri kadar bilinmediğini ve spor bilimleri öğrencileri arasında e-spor oyuncu sayısının ülkemiz genelinde e-sporun yoğun olarak oynandığı ülkelere göre az olduğunu göstermektedir.

Mevcut çalışmamızda e-spor alanında yazılan tezlerin örneklem grubu açısından değerlendirildiğinde tezlerde en fazla üzerinde çalışılan örneklem gurubunun ‘e-sporcular’ olduğu görülmektedir. Ayrıca en az üzerinde çalışılması tercih edilen örneklem grubu ise ‘e-sporcular ve geleneksel sporcuların’ bir arada olduğu çalışmalardır. Mustafaoğlu vd. (2018), e-spor oyuncularının demografik özellikleri, başarılarını etkileyen faktörler ve oyun oynama süreleri üzerine yaptıkları benzer çalışmalarında, Türkiye’de e-sporun 18 yaş ve altı gençlerde, toplumdaki erkek bireyler ve öğrenciler arasında yaygın olduğunu ortaya çıkarmıştır. E-sporcuların bu oyunları temel olarak oyun tutkusu kaynaklı olarak oynadıklarını tespit etmişlerdir. Aynı çalışmada başarıya etki eden faktörler incelendiğinde, takım oyununun başarıya etki eden ilk kişisel faktör ve internet hızının ise ilk araç-gereç faktörü olduğu sonucuna varmışlardır. Kocadağ (2017), e-spor kariyeri ve eğitim üzerine yaptığı çalışmasında, e-spor yoğun olarak özellikle toplumda yer alan “genç nesil” olarak nitelendirilen bireyler tarafından yeni bir kariyer ve iş olanağı olarak görülmektedir. Aynı zamanda oyun bağımlılığının maddi gelir boyutuna dönüşmüş normu olarak araştırmada değerlendirilmektedir.

Mevcut çalışmaya bakıldığında, yıllara göre e-spor alanında yayımlanmış olan lisansüstü (yüksek lisans ve doktora) tezlerinin toplam sayısı 65 olarak belirlenmiştir. Yıllara göre yayımlanan tez sayısında artış görülmekte iken, en fazla tezin 2022 yılında yazıldığı saptanmıştır. Yine benzer bir çalışmada ülkemizde e-sporlara amatör ve profesyonel düzeyde ortaya çıkan ilgi düzeyine karşın, bu alanda yapılan bilimsel çalışmaların kısıtlı sayıda olduğu görülmektedir (Mustafaoğlu vd., 2018). Aynı zamanda başka bir çalışmada Büyükbaykal ve Burak (2020), e-spor kavramına yönelik araştırmaların bibliyometrik analizinde, e-spor kavramına yönelik araştırmaların 2016

yılından itibaren artış gösterdiğini belirtmişler ve e-spor ile ilgili en çok bilimsel yayın yapan ülkelerin; Çin, İtalya ve Amerika Birleşik Devletleri olduğu, yapılan çalışmalarda en fazla İngilizce ve İtalyanca dillerinin kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu çalışmada ise 2008 yılından önce bu alanda akademik bir tez çalışmasının bulunmadığı ve yıllara göre tez sayısı artış gösterse de özellikle doktora seviyesinde tez sayısının çok düşük kaldığı tespit edilmiştir. Bu bulguya benzer şekilde Kartal (2020), küreselleşme bağlamında Türkiye’de e-spor üzerine yaptığı çalışmada, ülkemizde e-sporun küresel endüstriyel kulvarda henüz emekleyen bir konumda olduğunu ifade etmiştir.

Araştırmada en fazla tercih edilen bilimsel araştırma yönteminin ‘nicel araştırma yöntemi’ olduğu, en fazla tercih edilen veri toplama yönteminin ölçek, örneklem grubu olarak ise en fazla tercih edilen grubun e-sporcular olduğu tespit edilmiştir. Lisansüstü tezlerin en fazla yürütüldüğü üniversitelerin Gazi Üniversitesi ve İstanbul Üniversitesi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca genel olarak Türkiye’nin batı illerinde yer alan üniversitelerde e-spor alanında tezlerin daha fazla yürütüldüğü veya çalışma konusu olarak tercih edildiği belirlenmiştir. Yine tezlerin yürütüldükleri anabilim dalları incelendiğinde en fazla beden eğitimi ve spor ile spor yöneticiliği anabilim dallarının olduğu tespit edilmiştir. Spor bilimleri anabilim dallarının dışında da farklı anabilim dallarında az da olsa yazılmış olan tezler olduğu görülmüştür.

Araştırmada sonuç olarak; özellikle 2019 yılından önce e-spor alanında yazılan lisansüstü (yüksek lisans ve doktora) tezlerin sayısı oldukça az sayıda iken, bu yıldan itibaren tez sayısında bir artış olduğu görülmüştür. Araştırmanın yapıldığı 2023 yılın ilk çeyreğinde, genel olarak görünüyor ki; 2022 yılı içerisinde e-sporun hızlı bir şekilde yaygınlaşmasının aksine akademik anlamda yazılmış olan tez sayısının az olduğu söylenebilir. Özellikle Türkiye açısından gelişen teknolojilerin spor alanındaki gelişmelere fayda sağlaması bağlamında sporun farklı ve yeni alanlarında çalışma yapmak özgün yayınların yansırı taranma indeksi noktasında faydalı olacağı kanaati hasıl olmuştur. Önümüzdeki yıllarda farklı endüstrilerle yakın ilişkisini arttıran spor endüstrisi içerisinde e-sporun daha fazla gelişim göstereceği ve endüstrinin yeni bir kolu olarak yer edineceği öngörülmektedir. Bu doğrultuda e-spor alanında daha fazla çalışma yapılmasının ulusal ve uluslararası arenada bilime farklı boyutlarda çeşitli yönlerden katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

### **Araştırmacıların Katkı Oranları Beyanı**

Araştırmanın giriş ve tartışma sonuç kısımlarında metin hazırlanması, çalışma dizaynı birinci yazar; verilerin toplanması, yorumlanması, bulgular kısmıyla ilgili süreçler ikinci yazar; çalışma dizaynı, yöntem, istatistiksel analiz ve kritik inceleme kısmında üçüncü yazar; literatür taraması ve metin hazırlanması ise dördüncü yazar tarafından araştırmaya katkı sunularak gerçekleştirilmiştir.

## Çatışma Beyanı

Yazarın/yazarların araştırma ile ilgili bir çatışma beyanı bulunmamaktadır.

## Kaynakça

- Abanazir, C. (2019). Institutionalization in e-sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 117-131. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>
- Akgöl, O. (2019). Spor endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye’de e-spor yapılanması üzerine bir inceleme. *TRT Akademi Dergisi*, 4(8), 206-224.
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., ve Yıldırım, E. (2010). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri SPSS uygulamalı* (6. Baskı). Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Argan, M., Özer, A., ve Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye’deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.
- Bingöl, H., Bingöl, Ş., ve İsmail, Ö. (2021). Covid-19’un e-spor sektörü üzerindeki etkisi. *Rol Spor Bilimleri Dergisi*, 2(1), 119-131. <https://doi.org/10.29228/roljournal.48747>
- Büyükbaykal, N. G., ve Burak, İ. (2020). E-Spor kavramına yönelik araştırmaların bibliyometrik analizi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 6(2), 572-583. <https://doi.org/10.46442/intjcss.794050>
- Coşkun, E., ve Öztürk, M. C. (2016). Steam dünyası: dijital oyun bloglarına yönelik bir değerlendirme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(2), 678-702. <https://doi.org/10.19145/gujofoc.04411>
- Çolak, S., Örs, A., Çolak, E., Son, M., Güzelordu, D., Çolak, T., ve Yargıcı, M. (2018). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeylerinin araştırılması. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (35), 121-127.
- DiFrancisco-Donoghue, J., ve Balentine, J. R. (2018). Collegiate eSport: where do we fit in?. *Current Sports Medicine Reports*, 17(4), 117-118. <https://doi.org/10.1249/JSR.0000000000000477>
- Hamari, J., ve Sjöblom, M. (2017). What is e-Sports and why do people watch it?. *Internet research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hindin, J., Hawzen, M., Xue, H., Pu, H., ve Newman, J. (2020). *E-sports*, [in:] Routledge handbook of global sport, ed. J. Nauright, S. Zipp. (pp. 405-415). London: Routledge.
- Hindin, J., Hawzen, M., Xue, H., Pu, H., ve Newman, J. (2020). *E-sports*. In Routledge Handbook of Global Sport (ss. 405-415). Publisher: Routledge
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., ve Olich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: Where eSports fit within the definition of Sport. *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Kartal, M. (2020). *Küreselleşme bağlamında Türkiye’de e-spor*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi), İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Malatya.
- Kilci, A. K. (2019). *Spor ve dijital oyunda son nokta: Espor*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Koç, F. (2021). Dijital ortamda sanal para ile gerçekleştirilen e-spor faaliyetlerinin TMS/TFRS kapsamında muhasebeleştirilmesine ilişkin bir yaklaşım. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, (25), 34-42. <https://doi.org/10.31590/ejosat.893280>
- Laird John, E., Lend, B. M., Mazin, A., Alex, K., ve Devvan, S. (2000). AI Characters and directors for interactive computer games. *The J. of C. A.* 2(2), 5-7.
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-Spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96. <https://doi.org/10.30769/usbd.457545>.
- Neuman, W. L. (2012). *Toplumsal araştırma yöntemleri: Nicel ve Nitel Yaklaşımlar I-II*. Cilt (5. Basım). İstanbul: Yayın Odası.



- Parry, J. (2019). E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: Esports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: The MIT Press.
- Türkiye E-Spor Federasyonu. (2022). Hakkımızda. <http://tesfed.gov.tr/hakkimizda> adresinden 25 Aralık 2022 tarihinde alınmıştır.
- Wagner, M. (2006, June 26). *On the scientific relevance of e-sports*. International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, (pp. 437-442). Las Vegas, Nevada.
- Wagner, M. G. (2006, June). *On the scientific relevance of eSports*. In International Conference On Internet Computing (pp. 437-442).
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we ‘do sport’ with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349–374. <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>
- Yalçın, S., Kilci, A. K., ve Görtay, K. (2022). Espor izleyici taleplerinin ve twitch bağıışı ile ilişkisinin incelenmesi. *International Journal of Sport Exercise and Training Sciences-IJSETS*, 8(4), 181-189. <https://doi.org/10.18826/usecabd.1201784>
- Yıldırım, A., ve Şimşek H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (6. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yükçü, S., ve Kaplanoğlu, E. (2018). UİK e-spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 17(UİK Special Issue), 533-550. <https://doi.org/10.18092/ulikidince.435207>



Bu eser [Creative Commons Atıf-Gayri Ticari 4.0 Uluslararası Lisansı](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) ile lisanslanmıştır.