

# Türk Literatüründeki Güncel E-Spor Araştırmalarına Genel Bakış

Gülhan Erdem Subak<sup>1</sup>

## Özet

E-spor, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de büyük ilgi görmeye başlamıştır. Özellikle Türk e-spor takımlarının göstermiş olduğu başarılar ve kazandıkları şampiyonluklar gençlerin e-spora yönelimini daha da arttırmıştır. Dünyada e-spor şubesini açan ilk profesyonel spor kulübünün Beşiktaş olması, Türkiye E-Spor Federasyonu’nun kurulması ve ardından çok sayıda profesyonel spor kulübümüzün e-spor branşlarını açması e-sporun Türkiye’deki gelişiminin önemli bazı örnekleridir. Bunun yanında, ülkemizdeki üniversitelerin de e-spor kulüpleri kurmaya başlaması ve ayrıca Spor Bilimleri Fakülteleri ile Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokullarında seçmeli e-spor derslerinin açılması ile e-spora verilen önemin derecesi artmıştır. Üniversitelerin e-spora girişi ile de e-sporla ilgili bilimsel araştırmaların önünü açmıştır. Ülkemizde e-spor araştırmaları son yıllarda büyük bir ivme kazanmıştır. E-sporun tüm yönlerinin aydınlatılması yönünde ülkemiz literatürü dünya literatürüne önemli katkılar sağlamaktadır. Bu bölümde Türkiye’de yapılmış ve e-sporun farklı bileşenlerine yönelik güncel araştırmalar incelenmiştir ve özetlenmiştir.

## 1. Giriş

E-sporun spor olup olmadığı tartışmalarının sürdüğü 2010 yıllarının ortalarında, dünya üzerindeki en büyük spor kulüplerinin e-spor şubeleri açmasıyla bu tartışmalar sona ermeye başladı. Dünyada ve Türkiye’de e-spor şubesini açan ilk takımın Beşiktaş olması da Türkiye’nin e-sporu bir spor olarak kabul etmesinde önemli bir adım olmuştu (Özenç & Tınmazlar, 2022; Özenç & Yörük, 2019). Beşiktaş 2015 yılında bu önemli adımı atmış ve League of Legends takımını kurmuştur. Beşiktaş’ın e-spor şubesi 20 Ocak 2015 tarihinde faaliyete geçmiş ve profesyonel bir spor kulübü ilk kez e-spor

1 Dr. Öğr. Üyesi, Iğdır Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, gerdem.subak@igdir.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-1698-262X

takımı kurmuştur. O dönemde League of Legends oyununun uluslararası çapta düzenlediği özel bir turnuvayı kazanan Aces High e-spor takımı ile Beşiktaş arasında bir anlaşma yapılmış ve Beşiktaş Elektronik Spor Kulübü ismini alan yeni bir takım oluşturulmuştur.

Beşiktaş'ın başlattığı, spor kulüplerinin e-spor şubesi açması bir kıvılcım etkisi yaratmış ve diğer Türk spor kulüpleri de bir bir e-spor şubelerini açmaya başlamıştır. Günümüzde Amerika'da birçok NBA kulübü, Avrupa'daki büyük takımlar ve Türkiye'deki çok sayıda kulüp e-spor şubelerini açmıştır (Kraam-Aulenbach, 2003; League, 2023). 2023 yılı itibarıyla Türkiye'de e-spor şubesi bulunan spor kulüpleri arasında Fenerbahçe, Galatasaray, Adanaspor, Antalyaspor, İstanbul Başakşehir, Kasımpaşa, Kayserispor, Sivasspor, Trabzonspor, Gaziantep FK vd. bulunmaktadır.

Kulüplerin kurulmasını takiben, 24 Nisan 2018 tarihinde Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED), Türk e-sporunu büyütmek misyonu ile kurulmuştur. 15 Mayıs 2018 tarihinde TEFED Başkanlığına kurucu başkan olarak Alper Afşin ÖZDEMİR seçilmiştir ve günümüzde de başkanlığını sürdürmektedir.

TESFED, yedi farklı e-spor branş kategorisinde turnuvalar düzenlemekte ve ülke takımlarını desteklemektedir (TESFED, 2023). Bu branşlar aşağıda sunulmuştur:

- Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (MOBA)
- Birinci Şahıs Nişancı (FPS)
- Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu (RTS)
- Battle Royale
- Spor
- Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (MMORPG)
- Dövüş (Battle Royale)

Gün geçtikçe Türk e-sporu büyümeye devam etmektedir. Türk e-sporunun büyümesindeki önemli yıllardan biri 2016 senesidir. Belgrad'da düzenlenen Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) 2016 Dünya Kupası turnuvasını milli CS:GO takımımız kazanmıştır (Resim 1). Bu zaferin ardından ülkenin dört bir yanında yeni e-spor kulüpleri kurulmaya başlamıştır. Bir diğer önemli sene ise 2022 yılıdır. 2022 yılında Endonezya, Jakarta'da düzenlenen PUBG (PlayerUnknown's BattleGrounds) Dünya Kupası'nı bir Türk takımı olan S2G kazanmıştır.

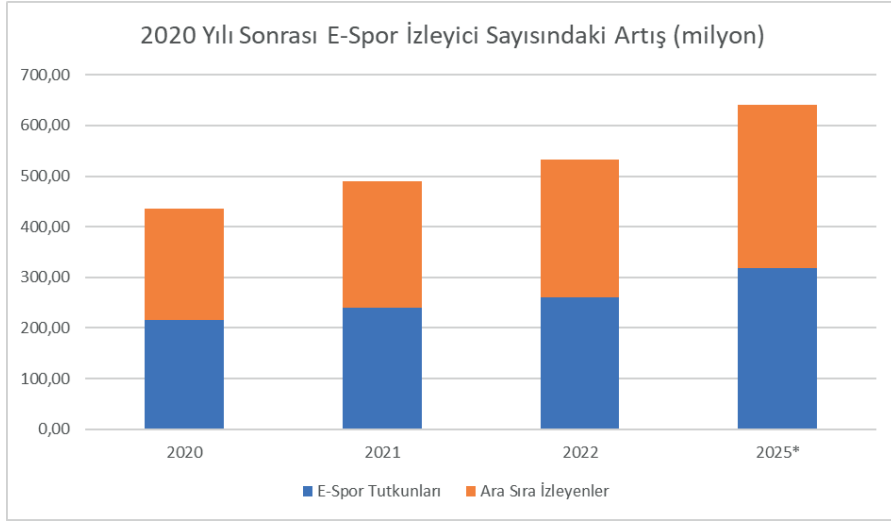
## 2. Türkiye’de E-Spor

Ürgüp (2023), günümüz itibariyle Türkiye’de e-spor taraftarlarının sayısının 4 milyona ulaştığını belirtmektedir. Pündük ve Can (2023), bu artışta Covid-19 döneminde evde geçirilen zamanın önemli payı olduğunu vurgulamaktadır (Pündük & Can, 2023). Covid-19 döneminde “Hayat Eve Sığar” gibi evde kalma kampanyaları ile evde yapılabilecek etkinliklere yoğunlaşmış ve özellikle gençlerin dijital oyunlara yönelimi büyük oranda artmıştır. Ülkemizde dijital oyunlardan toplamda 878,8 milyon dolar kazanç sağlandığı ve böylelikle dijital oyun pazarında Türkiye’nin Dünya üzerinde 18. sıraya yerleştiği vurgulanmaktadır (Ürgüp, 2023). Bu durum Türkiye’nin dünya e-sporunda artık önemli bir yeri olduğunu göstermektedir. Bir yandan ülkemizde yeni e-spor takımları kurulmakta ve bir yandan da var olan e-spor takımlarımız gelişimlerini sürdürmektedir. Bu süreçlere e-sporla ilgili akademik çalışmalar da dahil olmaya başlamıştır. Ülkemizde e-spora yönelik araştırmaların sayısı son yıllarda önemli bir ivme kazanmıştır. Bu bölümde Türk literatüründe son dönemde yapılmış e-spor araştırmalarının ilgilendiği temel konular üzerinde durulmuştur.



*Resim 1. 2016 CS:GO Dünya Şampiyonu Milli Takımımız oldu (url-1).*

Statista’nın verileri 2020 yılından bu yana hem e-spor tutkunlarının e-sporu izleme sayısının hem de ara sıra e-spor izleyenlerin e-sporu izleme sayısının arttığını ve bu rakamın 2025 yılında toplamda 600 milyonu geçeceğini öngörmektedir (Şekil 1) (url-4).



*Şekil 1. 2020 Yılı Sonrası E-Spor İzleyici Sayısındaki Artış (url-4).*

Ülkemizde e-spora üniversitelerin de ilgisi armaya başlamıştır. Bahçeşehir ve Doğu Üniversiteleri'nin Riot Games ile kurduğu iş ortaklıkları ile Bahçeşehir SuperMassive ve Doğu Üniversitesi Aurora takımlarını kurarak e-spora adım atmıştır. Aynı zamanda bu üniversitelerin e-sporcu öğrencilere destek bursları verdiği de ifade edilmektedir (Özenç & Yörük, 2019).

Türkiye'de düzenlenen en büyük LoL turnuvası olan Şampiyonluk Ligi 2022-2023 sezonu şampiyonu Denizbank İstanbul Wildcats olmuştur. Şampiyonluk Ligi 2013 yılından itibaren düzenlenmeye başlanmıştır. Turnuva yaz ve kış mevsiminde olmak üzere senede iki kez düzenlenmektedir. Türkiye Şampiyonluk Ligi şampiyonları Tablo 5'te gösterilmiştir.

2013 yılında düzenlenen, Türkiye'nin ilk LoL Şampiyonluk Ligi turnuvasında çeyrek finalde Dark Passage, Soul Master, Atar Gaming, Team Turquality, METU eSports, Plan B, HWA Gaming ve Charta Nix takımları yer almıştır. Bu ilk turnuvanın şampiyonu Dark Passage takımı olmuştur. 2023 yılı Kış Mevsimi Şampiyonluk Ligi'nde yer alan takımlar ise şöyledir: Denizbank İstanbul Wildcats, FUT ESPORTS, Dark Passage, Papara SuperMassive, NASR ESPORTS, Beşiktaş, GALAKTICOS ve 5 Ronin. Türkiye Şampiyonluk Ligi son şampiyonu Denizbank İstanbul Wildcats takımındır.

### 3. E-Spor ve Spor Arasındaki Bazı Benzerlikler

Tunca ve Gülsoy (2023), 2016-2021 yılları arasında yayımlanan araştırmalar arasında spor motivasyonu ile e-spor motivasyonunun benzerliklerini incelemiştir. Araştırmanın sonuçları spor motivasyonu ile ilgili özelliklerle e-spor motivasyonu arasında yüksek oranda benzerlik tespit etmiştir. Elde edilen bulgular, e-sporcuların e-spora katılımlarında rol oynayan motivasyon öğelerinin arasında eğlenmenin, beceri sergilemenin, bir takım ruhu oluşturma, rekabet etmenin ve başarı isteğinin spora katılım motivasyonu ile ortak özellikler olduğunu göstermektedir (Tunca & Gülsoy, 2023). Bu durum, e-sporun sporla benzerliğini bir kez daha ortaya koymaktadır. Sporun ilgi çekiciliğinde en önemli unsurlardan biri rekabettir. En büyük seyirci sayılarına sahip sporlar incelendiğinde, rekabetin en üst düzeyde olduğu sporların öne çıktığı görülür. Benzer şekilde, her spor dalındaki turnuvaların ilk aşamaları daha az seyirci tarafından takip edilirken, finale doğru yaklaşıldığında seyirci sayısının arttığı görülmektedir. Bunda daha güçlü rakiplerin karşılaşmasının yarattığı rekabet ön plandadır. Uluslararası Tenis Federasyonu (ITF), çocuk ve gençlerin tenise ilgisinin artması için adayları tenis kursuna ilk geldikleri günden itibaren servis-ralliskor üçlüsünü yaptırmaya yöneltmekte ve antrenörleri bu yönde eğitim vermeleri konusunda eğitmektedir. Bunun sebebi de rekabet duygusunun oyuna bağlılık yarattığının tespit edilmesidir (Zetou, Koronas, Athanailidis, & Koussis, 2012). Benzer şekilde, e-spor müsabakalarının da yüksek seviyede rekabet içermesi hem oyuncuları hem de seyircileri cezbetmektedir. Heyecanlı geçen rekabetler oyunların kaliteli grafikleriyle süslendiğinde daha da etkili olmaktadır.

Ayaş ve Kartal, e-spor ile spor arasında fiziksel performans açısından farklılıkların olduğunu ancak hem sporcuların hem de e-sporcuların müsabakalara hazırlanmak için geçirdikleri süreçlerdeki zihinsel antrenmanlarının büyük oranda benzerlik içerdiğini vurgulamaktadır (Ayaş & Kartal, 2023).

### 4. E-Sporda Hile Yapmak Mümkün Mü?

Kösen ve ark. (2023), e-sporda hile yapmanın mümkün olup olmadığını araştırmış ve her sporda olduğu gibi kazanma ve kaybetme durumları olduğunda hileye başvurulabileceğini öne sürmüştür (Kösen, Yılmaz, & Şahin, 2023). Bu konuda oyun üretici şirketler büyük önlemler almaya çalışmakta ve hile önleyici sistemlere (*Anti-cheating systems*) büyük paralar harcamaktadır. Uzun yıllardır çok sayıda oyuncu tarafından oynanan MMORPG oyunlarından biri olan Knight Online oyununda yıllar boyunca

hile kullanan oyuncular sorun yaratmıştır. İlk etapta oyun yöneticileri oyun içerisinde kendi oluşturdukları karakterlerle dolaşım hile yapan oyuncuları tespit ettiklerinde, hile yapan hesaba oyuna erişim engeli getirmeye başladılar. Daha sonra, oyun içerisinde oyun topluluğunun birbirlerine mesaj attıkları sistem üzerinden oyunun yöneticilerine (Bu kişilere Türkçe karşılığı Oyun Ustası anlamına gelen “Game Master” ya da kısaca “GM” denilmektedir.) hile yapanların diğer oyuncular tarafından bildirilmesi yolunu açtılar. Tüm bunlar oyun içindeki hilelere engel olamadı ve şirket oyundaki tüm hilelerin önüne geçebilmek için bir yazılım şirketiyle anlaşarak hile önleyici sistemleri oyuna entegre etmeyi başardı. Oyuncular hileleri genellikle otomatik olarak karakteri güçlendirme, canavarlara otomatik saldırma, ölümsüzlük, duvarlardan geçebilme gibi amaçlarla kullandılar.

### **5. E-Spor ve Psikoloji**

Tiring ve Güloğlu (2023), e-spor oyuncularının psikolojik tepkilerini incelemiş ve e-spor oynayanların %20.6’sında depresyon, %14.7’sinde anksiyete ve %18.4’ünde stres belirtileri olduğunu kaydetmiştir. Tiring ve Güloğlu, bulgularını sporcuların psikolojik tepki ölçümleriyle kıyasladığında ise e-spor oynayanlarda depresyon, anksiyete ve stres belirtilerinin daha düşük olduğu sonucuna ulaşmıştır (Tiring & Güloğlu, 2023). Bu araştırmanın daha da genişleterek tekrarlanmasıyla gerekliliğiyle beraber, bulunan sonucun önemi ortadadır. Toplumsal algı olarak bilgisayarın gençleri asosyalleştirdiği, mutsuzlaştırdığı yönündeki kaygılar tartışılırken, bu sonuç e-sporun spora kıyasla belki de psikolojik kötü oluşu azaltıyor olabileceğini düşündürmektedir. E-spor içerisinde yer alan çoğu aktivite heyecan verici şekilde gerçekleşmektedir. Çoğu e-spor oyununda ve özellikle de savaş arenasına veya birinci şahıs nişancı türü oyunlarda e-sporcuların oyun içerisindeki vuruş, saldırı, ateş etme, rahibini etkisiz hale getirme ve hatta rakibin oyuncuyu etkisiz hale getirmesi dahi büyük heyecanlar içermektedir. Bu anların yaşanması e-sporcuların günlük hayattaki stres ve kaygılarını oyun içerisinde atarak rahatlamalarını sağlıyor olabilir. Elbette ki bu konudaki gerçek durumun daha iyi anlaşılabilmesi için geniş ölçekli araştırmalara ihtiyaç bulunmaktadır. Konuyla ilgili bir diğer araştırmada Güler ve Özmaden (2023), oyuncuların dijital oyunlara olan bağımlılık farkındalığı arttıkça serbest zaman tatmini düzeylerinin de arttığını göstermiştir. Araştırmada, oyuncunun dijital oyunları bir bağımlılık olarak görmesinin aynı zamanda kontrolü elinde tuttuğunun da bir göstergesi olabileceği ifade edilmektedir. Böylelikle bağımlılık bilincindeki oyuncular serbest zamanlarını tamamen dijital oyunlara ayırmak yerine başka sportif veya sosyal aktivitelere katılım göstererek de geçirebilmekte ve tatmin duyguları da yükseliş göstermektedir.

(Guler & Ozmaden, 2023). Güler ve Özmaden'in bulgularından yola çıkılarak, e-spor oyuncularına bağımlılık bilinci ile ilgili düzenli eğitimler verilmesinin ve oyuncuların antrenörler veya büyük ölçekli takımlarda takım psikologları tarafından takip edilmesinin gerekliliği de ortaya konulabilir. E-spor oyuncularına bağımlılık bilinci aşılandığı takdirde, oyuncuların tüm boş zamanlarını masa başında oyun oynayarak geçirmek yerine fiziksel aktivitelere kendi içgüdüleri ile katılım göstererek hem bedensel hem de ruhsal sağlıklarını da korumaları sağlanabilir. Bağımlılık farkındalığı ile serbest zaman tatmininin ilişkili bulunması önemli bir bulgudur.



*Resim 2. Temsilcimiz S2G Esports Takımı 2022 PUBG Mobile Dünya Şampiyonası'nı birincilikle bitirdi (url-2).*

## 6. Dijital Oyunlar Kendi İçinde Yeni Evrenler Mi Oluşturuyor?

Turgut ve Gedik (2023), Pierre Bourdieu'nun habitus kavramının e-spor ile birlikte dijital bir versiyonunun yaratıldığını iddia etmektedir (Turgut & Gedik, 2023). E-sporun bir ağ toplumu yarattığı düşüncesi oyunlar incelendiğinde açık şekilde görülebilir. Bu durum özellikle devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında (MMORPG) ortaya çıkmaktadır. Knight Online, Albion Online, Metin2 gibi oyunların içerisinde guild ya da klan olarak adlandırılan birlikler kurulmaktadır. Bu birliklerin bir lideri ve birkaç yöneticisi bulunmaktadır. Liderler ve yöneticiler bu birliklere yeni oyuncuları dahil edebilmektedir. Öyle ki, oyunda ilerlemiş ve üst sıralara yükselmiş, başarı gösteren ve derece kazanan birliklere her oyuncu katılamamaktadır. Bu tip başarılı birlikler, birliğe katılım taleplerini

başvuru ile almakta ve belirli şartları taşıyanları birliklere kabul etmektedir. Genellikle oyun içerisindeki mesaj sistemleri aracılığıyla bu birlikler kabul edilme şartları listesi oluşturmakta ve birliklerinin sayfasına koymaktadır. Örnek olarak belirli deneyim puanına sahip olmak, her gün düzenli olarak çevrimiçi olmak, e-sporcuların uzaktan sesli iletişim kurmalarını sağlayan bir uygulama olan Discord uygulamasında aktif olmak, oyun içinde birliğin düzenlediği etkinliklere düzenli katılım göstermek gibi şartlar konulmaktadır. Hatta bazı birlikler, başvuru yapanlarla Discord üzerinden önce mülakat benzeri bir sesli görüşme gerçekleştirmekte ve bunun sonucuna göre kabul ya da reddetmektedir. Bu durumlar, Turgut ve Gedik (2023)'ün öne sürdüğü şekilde dijital oyunların habitus oluşturduğu ve hatta küçük habituslardan oluşan daha büyük bir habitusu içerdiği de iddia edilebilir. Oyun içerisinde birlik liderleri yöneticilik yapmakta ve oyun içi çeşitli organizasyonları kendi birliği içerisinde yönetmeye çalışmaktadır. E-sporun bu yönü, bu tür oyunlarda lider pozisyonuna ulaşmış oyuncuların (örneğin birlik liderlerinin) belirli liderlik özelliklerini de taşıdığı ortaya koymaktadır. Öyle ki bazı oyunlarda birliklere katılım sayısı ile ilgili sınır bulunmamaktadır. Yani oyundaki bazı klanlar yüzlerce kişiden oluşmakta ve bu klanların liderleri yüzlerce kişiyi yönetmektedir. MMORPG türü oyunlardaki birlik liderlerinin gerçek hayatta da liderlik yeteneklerinin olup olmadığı veya dijital oyunlarla bu yeteneği geliştirip geliştirmediği konusu araştırılabilir.



*Resim 3. Görseldeki oyuncular “LE CULTE” isimli bir oyun içi birliğin (Guildin/klanın) üyeleri. Birliğin adı oyuncuların takma adlarının altında yeşil renkte görünmektedir (url-5).*



## 7. E-Sporun Ülke Ekonomisine Katkıları

Dulgaroğlu (2023), e-sporun turizm sektörüne katkıları sağlayabileceğini öne sürmektedir (Dulgaroğlu, 2023). Dünyanın birçok ülkesinde, önemi büyük şehirlerde e-spor stadyumları inşa edilmeye başlanmıştır. Seul'deki Sangam Stadı 66.700 kişiliktir ve yalnızca e-spor turnuvalarına ayrılmış durumdadır. Benzer şekilde Frankfurt'ta Commerzbank Arena 55.000, Kopenhag'da Royal Arena 17.000 kişilik, Malmö'de Malmö Arena 15.500 kişilik ve Londra'da The SSE Arena 12.500 kişilik kapasiteleriyle çok sayıda e-spor izleyicisini cezbetmektedir. Bu statlarda seyirciler e-spor müsabakalarını canlı olarak izlemektedir. Ayrıca seyircilere maçı anlatan bir spiker de eşlik etmekte ve heyecanı arttırmaktadır. Bu gelişmeler, ülkelerin e-spor turnuvaları ve final etaplarının organizasyonlarını düzenleme isteklerini göstermektedir. Dış ülkelerden çok sayıda e-spor tutkunu, bu devasa e-spor statlarındaki turnuvaları canlı olarak izleyebilmek için katılım göstermektedir. Bu durum e-sporun günümüzde dahi turizm sektörüne katkılarda bulunmaya başladığını ve gelecekte de bunun artış gösterebileceğini düşündürmektedir. Aygün ve Canpolat (2023), ekonomik açıdan sorunlar yaşayan şirketlerden bir bölümünün e-spora yönelmeye başladığını bildirmektedir (Aygün & Canpolat, 2023). Bu durum, gelecek dönemde daha fazla şirketin e-spora yönelmesiyle beraber e-sporun, turizmin yanında ülkeye farklı yollardan ekonomik katkılarının olabileceğini de göstermektedir. Ayrıca e-spor oyunlarının YouTube ve Twitch platformdaki yayınları milyonlarca saat izlenmektedir. Bu izlenme süreleri kulüplere bu platformlar üzerinden de maddi kaynaklar, reklam sponsorlukları ve çeşitli ek ticari gelirler kazandırabilmektedir (Grafik 2).

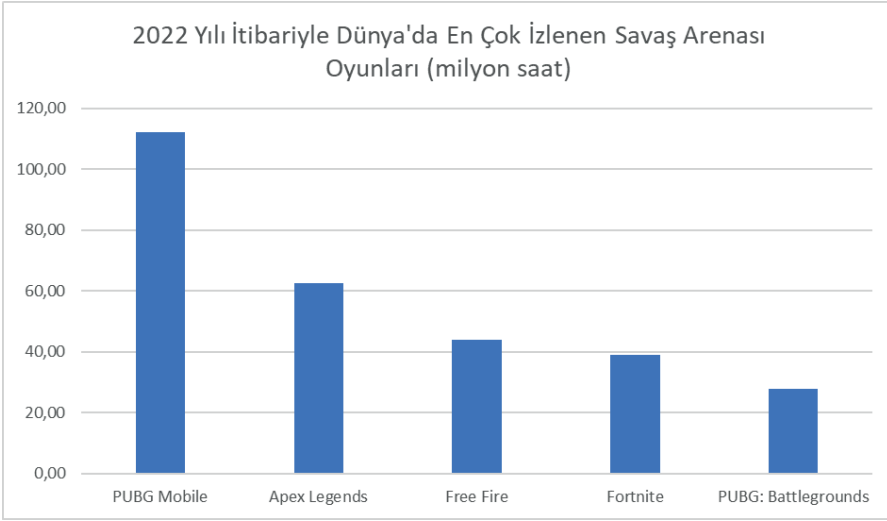
## 8. E-Spor ve Hukuk

Ünal ve Hüseyinli (2022), ülkemizde e-spor oyuncularının sayılarının önemli ölçüde arttığını ancak e-spor oyuncuları ile ilgili hukuki mevzuatlarda doldurulması gereken bazı boşluklar olduğunu vurgulamıştır. E-sporun artık bir iş olarak değerlendirilmesi gerektiğinin altını çizen Ünal ve Hüseyinli, "e-spor iş sözleşmesi" kavramının hukuk içerisinde yerini almasının önemini belirtmiştir. E-sporcuların ücretleri ve yayın gelirleri, sendika hakları ve sosyal güvenlik hakları konularında da hukuki boyutta korunmaları ihtiyacı doğduğu ortaya çıkmaktadır (Emre & Hüseyinli, 2022).

## 9. Oyuncu Masaları ve Mobilyalarının 6 Bin Yıllık Geçmişi

E-sporla ilgili son derece ilginç ve ilgi çekici bir araştırma Yalçın ve ark. (2023) tarafından yapılmıştır. Araştırmada oyun masaları ve oyuncu koltuklarının tarihsel gelişim süreçleri araştırılmıştır. Araştırmanın bulguları

ilk masa oyunlarının milattan önce 4600'lü yıllara kadar dayandığını göstermektedir. Antik Mısır'da da masa oyunlarının oynandığı ve oyun mobilyalarının bu dönemden itibaren üretilmeye başlandığı ileri sürülmektedir (Kalay, Yalçın, Kavut, & Özdoğlar, 2023). Yalçın ve ark., Eski Mısır'da bir masa oyunu olan senet adlı oyunun masa oyunlarının öncüleri arasında yer aldığını belirtmiştir. Dolayısıyla oyuncu koltuklarının da başlangıcının antik dönemlere dayandığı ifade edilmektedir. Araştırmada modern oyuncu koltuğu tasarımlarının ilk kez 2006 yılında bir spor araba koltuğu üreticisi DXRacer tarafından geliştirildiği öne sürülmektedir.



*Grafik 2. 2022 Yılı İtibariyle Dünya'da En Çok İzlenen Battle Royale Oyunları (url-3).*

## 10. Sonuç ve Öneriler

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de e-spor önemli bir sektör olmuştur. E-sporun bir spor olup olmadığı tartışmalarından, günümüzde olimpiyatlarda da yer alması konusundaki tartışmalara gelinmiş durumdadır. Böyle bir ortamda e-sporun büyümeye açık olduğu görülmektedir. Ülkemizde özellikle 2022 yılından sonra e-sporla ilgili bilimsel araştırmalar da büyük bir ivme kazanmıştır. Bunda ülkemizdeki üniversitelerde e-spor takımlarının kurulmasının ve aynı zamanda ülkemizdeki çok sayıda Spor Bilimleri Fakülteleri ve Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokullarında “E-Spor” ve “E-Spora Giriş” gibi isimlerle seçmeli e-spor dersleri verilmesinin mutlaka payı vardır. E-spor araştırmalarında en büyük eksik alanlardan birisi e-sporcuların nasıl antrene edileceğinin aydınlatılması yönündedir.

Bunun için e-sporun fizyolojik ve motor bileşenlerinin daha detaylı şekilde incelenmesi önemlidir. Detaylı sonuçlar ortaya konmaya başlandıkça e-sporcuların günlük ideal antrenman süreleri, yapılan antrenmanların süresinin göz sağlığına etkisi, e-sporda elit seviyeye yükselebilmek için e-spora başlama yaşı, e-sporun özelleşme gereksinimi olup olmaması gibi çok sayıda antrenman parametresinin aydınlatılması gerekmektedir.

Ülkemizde yapılan en güncel e-spor araştırmalarının psikolojiden hukuka, oyuncu mobilyalarının geçmişinden e-sporun turizme katkılarına kadar son derece çeşitli alanlarda sürdürüldüğü görülmektedir. Tüm bu farklı alan çalışmalarının e-sporun tüm bileşenlerini ortaya koyma yolunda önemli adımlar olduğu söylenebilir.

E-spor şubesini ilk açan profesyonel spor kulübünün bir Türk kulübü olması, ülkemize e-sporda uluslararası şampiyonlukların gelmeye başlaması e-spora olan ilgiyi arttırmış ve arttırmaya da devam etmektedir. Gelecek yıllarda, e-sporu gündemde daha fazla görmeye başlayacağımız son derece açıktır. Bilimsel araştırma sonuçlarıyla desteklendiğinde, ülke olarak uluslararası turnuvalarda (ve hatta, belki de olimpiyatlarda) daha fazla şampiyonluklar elde edebileceğimiz ve ülkemizin gençlerinin e-spor alanında yetenekli olduğu görülmektedir. Gelecek dönemde yapılacak araştırmalar ülkemizin e-spordaki başarısını daha da yükselteb

## Kaynaklar

- Ayaş, E. B., & Kartal, M. (2023). Geleneksel Sporlarda Ve E-Sporunda Zihinsel Antrenman Teknikleri. *Spor Bilimleri Alanında Uluslararası Araştırmalar V*, 147.
- Aygün, Y., & Canpolat, B. (2023). *Güncel Yaklaşımlar Işığında Beden Eğitimi Ve Spor II*: Efe Akademi Yayınları.
- Dulgaroglu, O. (2023). E-Sports Events as a New Trend in Tourism. *Journal of Global Tourism and Technology Research*, 4(1), 1-9.
- Emre, Ü., & Hüseyinli, N. (2022). Yeni Bir Meslek Grubu: E-Spor Oyuncuları Ve Çalışma Hakları. *İnönü Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 13(2), 563-578.
- Guler, H., & Ozmaden, M. (2023). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı farkındalıkları ile serbest zaman tatmin düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Journal of ROL Sport Sciences*, 4(1), 1-21.
- Kalay, T., Yalçın, Ç., Kavut, İ. E., & Özdoğlar, E. (2023). Oyun Masaları Ve Oyuncu Oturma Elemanlarının Tarihsel Gelişim Sürecinin İncelenmesi. *Euroasia Journal Of Social Sciences & Humanities*, 10(30), 55-71.
- Kösen, E., Yılmaz, B. Ü., & Şahin, M. (2023). E-Sporunda Hile Mümkün Mü? *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 52-64.
- Kraam-Aulenbach, N. (2003). Spielend schlauer. Computerspiele fordern und fördern die Fähigkeit Probleme zu lösen. *Fritz, Jürgen/Feber, Wolfgang (Hg.): Computerspiele-virtuelle Spiel-und Lernwelten. Bonn (CD-ROM), unter: <http://www.bpb.de/themen/1N2SBJ>*, 10(0).
- League, N. K. (2023). NBA 2K League Overview.
- Özenç, E., & Tınmazlar, A. (2022). *Türkiye’de E-Spor ve League of Legends: Profil Kitap*.
- Özenç, E., & Yörük, İ. (2019). Her yönüyle e-spor: Takım sahibi, sponsor ve e-sporcu adaylarının el kitabı. *İstanbul: Benim Kitap*.
- Pündük, Z., & Can, M. (2023). Sporda Ölümler ve Adli Tıp. *Bulletin of Legal Medicine/Adli Tıp Bülteni*, 28(1).
- TESFED. (2023). Branşlar.
- Tiring, O., & Güloğlu, B. (2023). E-spor Oynayanların Psikolojik Tepkilerinin Yordayıcısı Olarak Benlik Kurgusu, Mükemmeliyetçilik ve Olumlu Gelecek Beklentisi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 28(2), 102-112.
- Tunca, M. Z., & Gülsoy, S. G. (2023). Spor Motivasyonu Üzerine Bir Literatür Taraması: Spor ve E-spor Karşılaştırması. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 28(2), 181-197.
- Turgut, S. T., & Gedik, E. (2023). Dijitalleşen Alanlar: E-Spor Örneği. *Bozok Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 83-94.

url-1. Türkiye, Counter Strike GO'da dünya şampiyonu oldu

url-2. Dünya şampiyonu oldular, 10 milyon lira ile döndüler.

url-3. Leading battle royale eSports games worldwide in 2022, by viewer hours

url-4. eSports audience size worldwide from 2020 to 2025, by type of viewers (in millions).

url-5. Guild Spotlight: Le Culte. .

Ürgüp, S. E. (2023). E-Spor Ve Elektronik Sporcuların Vergilendirilmesi. *Futbol Kulüplerinde Muhasebe, Finans ve Denetim Uygulamalarına İlişkin Özellikli Konular*, 35.

Zetou, E., Koronas, V., Athanailidis, I., & Koussis, P. (2012). Learning tennis skill through game Play and Stay in elementary pupils. *Journal of Human Sport and Exercise*, 7(2), 560-572.