

E-spor Üzerine Betimleme

Yavuz Öntürk¹

Yeşim Bayrakdaroğlu²

Özet

İnsan hayatında teknoloji önemli bir noktada yer alırken, gelişen ve ilerleyen durumu yaşam döngüsü içinde kendine yer edinmiştir. Tüm sektörlerde olduğu gibi ilerleyen teknoloji bazı farklılık ve yeniliklere ön ayak olurken, spor alanında bambaşka gelişmelerin yaşanmasına etken olup, spor kavramına farklı bakış açıları getirmiştir. Elektronik kelimesinin spor kavramı ile bir araya gelip oluşturduğu e-spor spor literatürüne yeni bir kavram getirmekle beraber birçok soru ve yaklaşımları da ortaya çıkarmıştır. Sporun ana hedefi belirli kurallar altında fiziksel ve zihinsel çaba ile kazanmaya dönük bir yarışma olmasına paralel, e-sporunda elektronik ortamda uygulanması sporun temel felsefe ve düşüncesine entegre edilmesi çeşitli kavram karmaşalarına yol açmıştır. Bu çalışmada e-spor kavramı üzerine tanımlama, tasvir ve izah yöntemleriyle e-spor kavramı betimlenmeye çalışılarak, e-sporun günümüzdeki algısına katkı sağlamak amaç edinmiştir. Sonuç olarak e-sporun dünya üzerinde kabul gördüğü, bilimsel çalışmalara konu olduğu, profesyonel sporcu ve kulüplerin giderek arttığı ilerleyen dönemlerin vazgeçilmez bir tutkusu olacağı şeklinde ifadelerin kullanıldığı anlaşılmaktadır. Ayrıca e-spor kavramını farklı yönleriyle de betimleme yapılmaya çalışılmıştır.

1. Giriş

Teknoloji, başlı başına büyük devrim niteliği taşıyan bu kavram özellikle son otuz yıl içinde giderek ilerleyerek nerdeyse takip edilemeyecek kadar hızlı gelişmelerin yaşandığı, sektör olmanın dışında insan hayatının devamı için bir gereksinim haline gelmiştir. Teknoloji kavramı denilince elbette insanın aklına ilk olarak internet erişim ağları, ışıklı ve büyük bir oda dolusu

1 Doçent Doktor, Yalova Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, yavuzonturk@hotmail.com, 0000-0001-5472-8652

2 Doçent Doktor, Gümüşhane Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, yesimsongun@hotmail.com, 0000-0003-1460-4780

bilgisayar veri tabanları, akıllı telefonlar ve elektronik cihazlar gelmektedir. Aslında zihnimizde oluşan bu görüntü teknolojinin kendisidir. Gelişmiş ülkeler ve gelişmekte olan ülkelerin öncelikli hedefleri arasında “Teknoloji” yer almaktadır. Savunma sanayi, üretim sektörü, tarım, eğitim, sağlık, turizm, ulaşım, gıda, kültür, sanat ve spor gibi toplumun tüm yapı taşlarının teknoloji ile geldiği nokta elbette tartışılmaz gerçekliktir. Yakın tarihe bakıldığı zaman, telefon cihazlarının sadece arama yapıp karşı tarafla sesli iletişim kurmasına yarayan cihazların günümüzde geldiği nokta teknolojinin insan hayatına dokunuşunun net bir göstergesidir. Çünkü insan algılayıp hissettiği kadarını anlayabilir, tüm teknolojik gelişmeleri takip edemeyip anlamayabilir. En basit olarak akıllı telefonların teknoloji seviyesine örnek olarak gösterilmesi bu sebeple oldukça mantıklıdır.

Yaşanılan teknolojik gelişmeler insan hayatına çeşitli şekillerde yön vermektedir. Özellikle yeni gelişmeler ergenler ve genç yetişkinlerin hayatlarında büyük bir etki yaratmış ve önemli bir yer edinmiştir (Mammadzade vd., 2020). İşlerin hızlı ve kısa yoldan yapılması, kolaylaştırılması ve ulaşılabilir olması teknolojik bir fayda olarak kabul edilir. Toplum içerisinde teknolojik gelişmelerden rahatsız olan bir kesim hep var olmuştur, bu insanlar teknolojik gelişmelerin, akıllı cihazların insan duygu ve zihnini meşgul ettiğini, aile bağları ve geleneksel kültürden uzaklaştığını savunmaktadır. Dünya üzerinde bahsi geçen insanlara çok fazla örnek gösterilecek kesim vardır. Algılamak ve düşünmek, zor gibi gözükse de insanın, gelişim ve ilerleme konusunda zihnini tam olarak yönlendiremediği konular her dönemde olmuştur. Fakat esas idrak edilmesi gereken durum, gelişen ve değişen hangi alan veya sektör olursa olsun insanlık yarar ve faydasına ise kesinlikle kabullenip hayatın bir parçası olarak görmek gelişmişlik ve ilerlemeye açık olmak olarak ifade edilebilir. Dolayısıyla teknoloji, genel olarak insanoğlu hayatına yön veren ve hayat idamesi için gerekli tüm alanda hızlı bir şekilde ilerleyip varlığını sürdürmekte ve sürdürmeye devam etmektedir.

21. yüzyıldaki teknolojik gelişmeler özellikle sağlık, ekonomi, eğitim, turizm, gibi sektörlerde büyük değişimlere sebep olmuştur. Bu değişimler bilim insanları tarafından da ilgiyle takip edilmekte ve araştırmalar yapılmaktadır. Örneğin 2019 yılının son çeyreğinde Çin’de pnömöni kümelenmeleri ile saptanan salgın 11 Mart 2020 tarihinde Türkiye’de görülmeye başlandı ve salgın Dünya Sağlık Örgütü tarafından “Ciddi Akut Solunumsal Sendrom-Koronavirüs-2” (SARS-CoV-2) ve neden olduğu hastalık ise COVID-19 (Coronavirus Disease - 2019) olarak adlandırılmıştır (Ignatowicz vd., 2019; Priya, 2020). Tüm dünyada vaka sayılarındaki hızlı yükseliş önlemleri de beraberinde getirmiştir. Bu önlemlerden biri olan izolasyon süreci insanların fiziksel aktive alanlarını önemli ölçüde sınırlamış

ve sosyal yaşamları sınırlanan bireylerin mental sağlık durumları, egzersiz ve anksiyete düzeyleri, sosyal medya ve dijital oyun bağımlılıkları, akademik motivasyonları gibi durumlar araştırmacıların yoğunlaştığı bir konu haline gelmiştir (Mehrsafar vd., 2020, McGuine vd., 2021; Türker vd., 2021; Türker, 2022; Türker, 2023). Bu olumsuzlukların aksine küresel manada eğitim-öğretim faaliyetlerinin aksatılmaması için birçok ülke tüm eğitim kademelerinde çevrimiçi öğrenme sistemlerinden faydalanmaya başlamış ve araştırmacılar bu dönemde e-öğrenme tutumlarıyla ilgili birçok araştırma yapmıştır. Yukarıda bahsedilen örneklerde de olduğu gibi insan hayatının ve gündelik yaşamın her noktasında teknolojik gelişmelerin yer almasıyla birlikte bazı alışkanlık ve davranışlarda farklılık göstermektedir. Değişiklik gösteren en belirgin yapı ise “Spor” olgusu olmuştur. Spor ve egzersiz olgusu daha çok genel aktivite esnasında özellikle de postürsel ve biyomekaniksel birtakım değişiklikleri de içerisine alan, bununla birlikte postür ve vücut aktivasyonunun aniden değişebildiği durumlardaki hareketli sporlar biçiminde bir ihtiyaç olarak algılanmaktadır (Yerlikaya & Atış, 2023).

Teknolojinin gelişmesiyle her alanda farklılık gösteren, değişen yada tamamen başka yapıya dönüşen sektörlerin başında gelen spor, yeni bir kavram ile karşılaşmıştır. Bahsi geçen bu kavram “E-spor” olarak kamuoyu tarafından kabul görüp benimsenmiştir. 1970’li yılların başında uygulanmaya başladığı bilinen ve giderek tüm dünya üzerinde geniş kitlelere ulaşan e-spor hakkında özellikle son on yıl içinde çeşitli bilim dalları tarafından bazı değişkenler dikkate alınarak çalışmalar yapılmış ve lisansüstü tezlere konu olarak seçilmiştir. E-spor hakkında yapılan çalışmalara bakıldığında (Martonçik, 2015; Argiles vd., 2022; Heere, 2018; Summerley, 2020; Hindin vd., 2020; Parry, 2019; Berndt vd., 2023; Ningning & Wenguang, 2023; Dong vd., 2023; Cheng vd., 2023; Uzuner, 2023; Gülsoy & Tunca, 2023; Yükçü & Kaplanoğlu, 2018; Mustafaoğlu, 2018; Demir & Sertbaş, 2020; Bulut vd., 2021; Menteş & Saygın, 2019; Bingöl vd., 2021; Can & Demir Tekkurşun, 2020; Gedik, 2023) izah ve tanımlamaları yapılmış, değişkenler üzerindeki etkileri incelenmiş ve insan hayatındaki yeri önemi irdelenmiştir. Bu çalışmada ki amaç; yapılan çalışmaların tekrarı olmadan e-sporu kavramsal olarak izah edip betimlemektir.

2. Kavramsal Olarak E-spor

E-sporun ilk olarak 1972’de “The Intergalactic Spacewar” oyunuyla ortaya çıktığı kabul edilirken, günümüz iletişim ve bilgi çağına geçmenin bir neticesi olarak kabul edilmektedir (Wagner, 2006; Kim vd., 2020; Gedik, 2023; Billings & Hou, 2019). Bilir’(2022) e-spor kavramını “bilgisayar veya oyun konsolları yardımıyla oyuncuların ve/veya takımların

sanal ortamda karşı karşıya geldikleri rekabete dayalı etkinlikler” olarak tanımlanmıştır. Büyükbaykal & İli’(2020) “karşılıklı rekabete dayanan, bireysel veya takım halinde çeşitli elektronik cihazlar aracılığıyla oynanan, sponsorların, organizatörlerin ve izleyicilerin de dahil olduğu, eğlence ve sporun iş birliğinden ortaya çıkan bir spor dalı” olarak ifade etmişlerdir. Wagner’(2006) e-sporu “teknolojik gelişmeler neticesinde ortaya çıkıp gelişen ve insanların fiziksel-zihinsel becerilerini geliştirdikleri spor etkinliği” olarak tanımlamıştır. Yörük’ (2021) tarafından, Uluslararası Spor Federasyonları Birliği Sports Accord’un küresel ölçekte geçerli olan spor tanımı ile e-spor yorumuna (Rekabet ögesi barındırmalı, Canlı hiçbir varlığa zarar vermemeli, Tek bir tedarikçi tarafından sağlanan bir ekipmana bağlı olmamalı, O spor alanı için belirlenmiş herhangi bir “şans” ögesine bağlı olmamalı) göre Balta’(2023) “e-sporu bir spor çeşidi olarak tanımlarken, temelinde rekabet olması ve dijital ortamda hiçbir canlıya zarar vermemesi, ekipmanları farklı birçok tedarikçi tarafından sağlanması şans etmeni olsa dahi şansa bağlı olmadığında belirterek” ifade etmiştir (Yörük, 2021; Balta, 2023). Uzuner’(2021) çalışmasında e-sporun “9 ana oyun türü ve bu ana türlerin altında yer alan 42 alt türden oluşan video oyunları (Uzuner, 2021), her türden e-spor meraklısının ilgisini çeker hale geldiğini”(Uzuner, 2023) ifade etmiştir.

3. E-spor İzahı

E-spor, çevrimiçi oyunlar üzerine odaklanan bir spor dalıdır. Kesin bir tanımı olmamakla birlikte, genellikle profesyonel oyunculuk ve rekabetçi oyunlara odaklanır. Elektronik spor, insanların internet aracılığıyla herhangi bir yerden bir araya gelip oyun oynayabileceği veya belirli zamanlarda düzenlenen yerel veya uluslararası büyük spor organizasyonlarına katılarak dünyanın farklı bölgelerinden gelen oyuncularla rekabet edebileceği bir spor olarak tanımlanabilir (Argan vd., 2007). E-spor, rekabetçi video oyunlarını oynama etkinliği olarak kabul edilir ve spor endüstrisi içinde yer almaktadır. Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) ve diğer spor kuruluşları, e-sporun bir spor dalı olarak kabul edilip edilemeyeceği konusunda tartışmalar yürütmektedir. Bazı spor kuruluşları ve hükümetler, e-sporu resmi olarak tanımışlardır ve bu alanda düzenlenen turnuvaları ve ligleri desteklemektedirler. E-spor, elektronik spor olarak da bilinir ve video oyunları ile yarışmacı bir spor faaliyeti olarak birçok farklı video oyununda gerçekleştirilebilir ve genellikle bir takım veya bireysel yarışmacılar arasında gerçekleştirilen turnuvalar veya liglerde rekabet edilir. E-spor turnuvaları, online veya offline olarak gerçekleştirilebilir. Online turnuvalarda, yarışmacılar kendi evlerinden veya farklı yerlerden bilgisayarlarını kullanarak

birbirleriyle yarışabilirler. Offline turnuvalarda ise, yarışmacılar aynı yerde bir araya gelerek yarışır. Büyük e-spor turnuvaları genellikle büyük bir izleyici kitlesi tarafından takip edilir ve canlı yayınlar veya televizyon kanalları üzerinden izlenebilir.

E-spor, diğer spor dalları gibi disiplin, eğitim ve antrenman gerektirir. E-sporcuların oyunu iyi bilmeleri, taktik ve stratejilerini geliştirmeleri, fiziksel ve zihinsel olarak sağlıklı kalmaları gerekmektedir. Ayrıca hem denge hemde ince motor becerilerinin geliştirilmesi küçük kaslarının perfüzyonunun sağlanmasıyla birlikte sportif performans düzeyinin gelişmesine etkiye bulunabilir (Atış vd., 2023). Bu nedenle, e-spor takımları genellikle antrenörler ve fizyoterapistlerle çalışır. Bu anlamda antrenörler ve fizyoterapistlerle yapılacak her türlü multidisipliner gelişim E-sporun gelişimine katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

E-spor, diğer spor dalları gibi, düzenli egzersiz yapmayı gerektirmez ancak yüksek konsantrasyon, el-göz koordinasyonu, stratejik düşünme, hızlı karar verme ve takım çalışması gibi fiziksel olmayan becerileri gerektirir. E-spor oyuncularının da fiziksel sağlık ve zindeliklerini korumaları önemlidir ve bu nedenle, birçok profesyonel e-spor takımı ve oyuncu, antrenman programları ve diyet planlarına da önem verirler. E-sporun popüleritesi hızla artarken, aynı zamanda eleştirilere de maruz kalmaktadır. Bazı eleştirmenler, video oyunlarının daha az aktif bir yaşam tarzını desteklediğini, aşırı oyun oynama alışkanlıklarının sağlık sorunlarına neden olabileceğini ve video oyunlarının şiddeti teşvik ettiğini iddia etmektedirler. Ancak, e-sporun taraftarları, bu eleştirilerin sporda da var olan sorunlar olduğunu ve bu endüstrinin olumlu etkileri hakkında da konuşulması gerektiğini savunmaktadırlar (Mustafaoğlu, 2019).

E-spor, giderek artan bir popülerlik kazanmış ve dünya genelinde büyük bir izleyici kitlesi bulunan dinamik bir alan haline gelmiştir. Bu alandaki gelişmeleri takip etmek için oyuncular, izleyiciler ve endüstri profesyonelleri arasında büyük bir küresel topluluk oluşmuştur. Oyuncular, genellikle bireysel veya takım halinde, çeşitli video oyunlarında birbirleriyle yarışır. E-spor, geleneksel sporlara benzer bir şekilde, belirli kurallara ve bir lig veya turnuva sistemi içinde organizasyonlara tabidir.

E-spor oyunları arasında en popüler olanları, strateji oyunları, MOBA (Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası) oyunları, FPS (Birinci Şahıs Nişancı) oyunları ve spor simülasyonlarıdır. Örneğin, League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, Fortnite ve FIFA gibi oyunlar, e-spor dünyasında popülerdir (Yükçü & Kaplanoğlu, 2018).

- *Oyun Türleri*: E-spor, birçok farklı video oyun türünde gerçekleşebilir. En popüler olanlar arasında strateji oyunları (örneğin, League of Legends, Dota 2), nişancı oyunları (Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch), spor simülasyonları (FIFA, NBA 2K), dövüş oyunları (Street Fighter, Tekken) ve diğerleri bulunmaktadır.
- *Turnuvalar ve Ligler*: E-spor etkinlikleri genellikle turnuvalar ve ligler aracılığıyla düzenlenir. Bu etkinlikler büyük ödül havuzlarına, sponsorluklara ve geniş bir izleyici kitlesine sahip olabilir. Örneğin, League of Legends Dünya Şampiyonası, The International (Dota 2) ve Overwatch League gibi büyük e-spor ligleri dünya genelinde büyük ilgi çeker.
- *Oyuncular ve Takımlar*: E-sporun en önemli unsurlarından biri, yetenekli oyuncu ve takımlardır. Oyuncular genellikle belirli oyunlardaki uzmanlıklarıyla tanınırlar. Büyük markalar ve spor kulüpleri, kendi e-spor takımlarını oluşturarak bu alana yatırım yapmaktadır.
- *Yayınlar ve İzleyici Kitlesi*: E-spor etkinlikleri, geniş bir izleyici kitlesine sahiptir. Canlı yayın platformları (Twitch, YouTube gibi) üzerinden oyunları izleyebilir ve profesyonel oyuncuların performanslarını takip edebilirsiniz. Ayrıca, büyük e-spor etkinlikleri televizyonlarda da yayınlanabilir.
- *E-spor Endüstrisi ve Ekonomisi*: E-spor, son yıllarda büyük bir endüstri haline gelmiştir. Sponsorluklar, reklamlar, yayın hakları ve özellikle büyük turnuvalardaki ödül havuzları, e-spor oyuncuları ve organizasyonları için ciddi bir gelir kaynağı oluşturmuştur.
- *Eğitim ve Altyapı*: Profesyonel e-sporcular, genellikle yoğun bir antrenman programına ve strateji geliştirmeye tabidir. Ayrıca, birçok üniversite ve spor okulu, öğrencilere e-spor üzerine eğitim ve burslar sunarak bu alandaki yetenekleri desteklemektedir (Akin 2008).

E-spor, uzun süreli bilgisayar kullanımını gerektiren bir aktivite olduğu için sağlık açısından çeşitli etkileri olabilmektedir. Oyuncular, uzun süre boyunca bilgisayar başında oturdukları, odaklandıkları ve tekrarlayan hareketleri gerçekleştirdikleri için çeşitli sağlık konularına dikkat etmelidirler. E-spor ile sağlık ilişkisi hakkında bazı önemli noktalar:

- *Göz Sağlığı*: Uzun süre bilgisayar ekranına bakmak göz yorgunluğuna, kuru gözlere ve baş ağrısına neden olabilir. Oyuncular, her 20 dakikada bir 20 saniye boyunca uzak bir noktaya bakarak gözleri dinlendirmeli

ve bilgisayar ekranına yaklaşık 50-60 cm uzaklıkta oturmalıdır. Ayrıca, bilgisayar gözlüğü kullanmak göz sağlığı açısından önemlidir.

- *Ergonomi ve Duruş*: Yanlış oturuş pozisyonu, bel ağrıları ve boyun ağrılarına yol açabilir. Oyuncular, bilgisayar başında rahat bir oturuş pozisyonu korumalı ve düzenli aralıklarla kısa molalar vermeli, germe egzersizleri yapmalıdır.
- *El ve Bilek Sağlığı*: Tekrarlayan el ve bilek hareketleri, ellerde ve bileklerde ağrıya yol açabilir. Klavye ve fare ergonomisi önemlidir. Ayrıca, düzenli olarak elleri ve bilekleri esnetmek önleyici bir adımdır.
- *Fiziksel Aktivite ve Egzersiz*: E-spor oyuncuları genellikle uzun süre oturdukları için fiziksel aktiviteleri az olabilir. Ancak, düzenli egzersiz yapmak, genel sağlık durumunu iyileştirebilir ve enerji seviyelerini artırabilir.
- *Uyku Düzeni*: Uzun süreli oyun oturumları, uyku düzenini bozabilir. Düzenli ve yeterli uyku almak, zihinsel ve fiziksel sağlığı destekler.
- *Dengeli Beslenme*: Sağlıklı bir diyet, genel sağlık ve performans için önemlidir. Oyuncular, uzun süreli oyun oturumları sırasında dengeli bir şekilde beslenmelidirler.
- *Stres Yönetimi*: Rekabetçi e-spor ortamı stresli olabilir. Stres yönetimi ve mental sağlık, oyuncuların performansını etkileyebilir. Rahatlatıcı aktiviteler ve stres azaltma teknikleri bu konuda yardımcı olabilir.

E-sporun psikolojik sağlık üzerinde önemli etkileri vardır, hem olumlu hem de olumsuz yönde. Profesyonel e-sporcuların, uzun saatler boyunca rekabet içinde oldukları, baskı altında oldukları ve sürekli performans göstermeleri gerektiği için psikolojik sağlıklarına özel bir dikkat göstermeleri önemlidir. E-sporun psikolojik sağlık üzerindeki etkileriyle ilgili bazı önemli noktalar:

- *Stres ve Baskı*: E-spor, rekabetçi bir ortamda gerçekleştiği için oyuncular üzerinde stres ve baskı oluşturabilir. Turnuvaların önemi, büyük ödüller ve taraftar beklentileri oyuncuları bu konuda baskı altına alabilir. Bu nedenle, stresle başa çıkma becerileri geliştirmek ve bu baskıyı yönetmek önemlidir.
- *Mental Dayanıklılık*: Profesyonel e-sporcuların zihinsel dayanıklılık seviyeleri yüksek olmalıdır. Uzun süreli oyun oturumları, sık turnuvalar ve yoğun bir rekabet ortamı, oyuncuların psikolojik dayanıklılıklarını sınavabilir. Mental dayanıklılık, başarı ve başarısızlıkla başa çıkma konusunda önemlidir.

- *Yoğun Konsantrasyon ve Dikkat*: E-spor oyunları, oyuncuların uzun süreli konsantrasyon ve dikkat gerektiren faaliyetlerdir. Oyuncuların dikkatlerini sürdürme, strateji geliştirme ve hızlı kararlar alma becerileri ön plandadır.
- *Takım Çalışması ve İletişim*: Birçok e-spor, takım oyunlarına dayalıdır. İyi bir takım çalışması ve etkili iletişim, oyuncular arasında bir uyum sağlamak için önemlidir. Aynı zamanda, takım içi çatışmalar ve iletişim problemleri psikolojik sağlık üzerinde olumsuz etkiler yapabilir.
- *Başarı ve Özsaygı*: E-sporcuların başarıları, özsaygılarını olumlu yönde etkileyebilir. Ancak, başarısızlık veya beklentileri karşılayamama durumları, oyuncuların özsaygısını zedeleyebilir. Bu nedenle, başarı ve başarısızlıkla baş etme becerileri geliştirmek önemlidir.
- *Sosyal İzolasyon ve Dengeli Bir Yaşam Tarzı*: Uzun saatler boyunca bilgisayar başında geçen zaman, oyuncuları sosyal izolasyona itebilir. Dengeli bir yaşam tarzı sürdürmek, sosyal ilişkileri korumak ve zaman zaman mola vermek, psikolojik sağlık için önemlidir (Mustafaoğlu, 2019; Bleakley vd., 2015).

Sonuç olarak, e-spor, giderek artan bir popülerlik kazanan ve küresel bir fenomen haline gelen rekabetçi video oyunlarının oynandığı ve izlendiği bir alandır. Bu alanda yer alan profesyonel oyuncular, takımlar, turnuvalar ve organizasyonlar, e-sporu daha önce hiç olmadığı kadar büyük bir endüstri ve kültürel hareket haline getirmiştir. Büyük bir izleyici kitlesi: e-spor etkinlikleri, çevrimiçi yayın platformları üzerinden milyonlarca izleyiciye ulaşabilmektedir. Büyük turnuvaların ve liglerin popülerliği, e-sporun geniş bir hayran kitlesine sahip olmasını sağlamıştır. Profesyonelleşme ve Kariyer Olanakları: E-spor, birçok oyuncu için profesyonel bir kariyer fırsatı sunmuştur. Oyuncular, büyük organizasyonlar ve sponsorlar tarafından desteklenerek, turnuvalardan elde edilen ödül paraları, maaşlar ve reklam gelirleri ile geçimlerini sağlayabilirler. Ekonomik Büyüme: E-spor endüstrisi, sponsorluklar, reklamlar, yayın hakları ve ticaret gibi çeşitli gelir kaynaklarına dayanmaktadır. Bu, e-sporu sadece oyuncular için değil, aynı zamanda organizasyonlar, yayıncılar ve endüstri profesyonelleri için de ekonomik bir fırsat haline getirmiştir. Çeşitli Oyun Türleri: E-spor, birçok farklı oyun türünde rekabeti kapsar. Strateji, nişancı, spor simülasyonları, dövüş oyunları gibi birçok farklı oyun türü, farklı beceri setlerine sahip oyuncuların rekabet etmesine olanak tanır. Teknolojik İlerleme: E-spor, oyun teknolojilerindeki ve bilgisayar donanımlarındaki gelişmelerle birlikte büyümüştür. Yüksek performanslı bilgisayarlar, hızlı internet bağlantıları ve yüksek çözünürlüklü ekranlar, oyunculara daha iyi bir deneyim sunmak için kullanılmaktadır.

Ancak, e-sporun bu başarılarına rağmen, oyuncuların ve organizasyonların psikolojik sağlık, fiziksel sağlık ve sürdürülebilir bir yaşam tarzına dikkat etmeleri önemlidir. Ayrıca, oyun topluluğunun olumsuz davranışlar, bağımlılık ve diğer sorunlarla mücadele etmek için çeşitli önlemler alması gerekmektedir. E-sporun başarılı ve sürdürülebilir bir şekilde büyümesi için bu konularda bilinçli bir yaklaşım benimsemek önemlidir.

KAYNAKÇA

- Akın, E. (2008). Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma. Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Argan, M., Suher, H.K., Ozer, A., Akin, E.ve Tokay A.M.(2007). Game Quality: A study on Turkish Game Players. 2nd International Symposium of New Technologies in Sport. Sarajevo, Bosnia Herzegovina.
- Argilés, M., Quevedo-Junyent, L., & Erickson, G. (2022). Topical Review: Optometric Considerations in Sports Versus E-Sports. Perceptual and motor skills, 129(3), 731-746.
- Atış, İ., Yerlikaya, G., Can, İ., Atlı, A., (2023). Genç Kick Boksçularda Kuru Kupa Uygulamasının Bazı Performans Parametreleri Üzerine Akut Etkisinin İncelenmesi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 6(2), 1-11.
- Balta, D. (2023). E-spor farkındalık ölçeği geçerlik ve güvenilirlik çalışması (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).
- Berndt, A., Hollebeck, L. D., Kaljund, K., & Rather, R. A. (2023). Player and Spectator Engagement and Co-Creation in E-Sports Gaming Events During and Post-COVID-19. In Brand Co-Creation Tourism Research (pp. 139-158). Apple Academic Press.
- Bilir H. (2022). E-spor ekonomisi gelişimi. Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi. 16(3),327-341
- Bingöl, H., Bingöl, Ş., & İsmail, Ö. (2021). Covid-19'un e-spor sektörü üzerindeki etkisi. Journal of ROL Sport Sciences, 2(1), 119-131.
- Bleakley, C. M., Charles, D., Porter-Armstrong, A., McNeill, M. D., McDonough, S. M., & McCormack, B. (2015). Gaming for health: a systematic review of the physical and cognitive effects of interactive computer games in older adults. Journal of Applied Gerontology, 34(3), NP166-NP189.
- Bulut, Ç., Duman, S., Şahin, H. M., Duman, G., & Uluç, E. A. (2021). Spor turizminde inovasyonel yaklaşımlar: E-spor. Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 6(4), 396-412.
- Büyükbaykal, N. G., & İli, B. (2020). E-spor kavramına yönelik araştırmaların bibliyometrik analizi bibliometric analysis of researches for e-sport. Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 6(2), 572-583.
- Can, H. C., & Demir, G. T. (2020). Sporcuların ve e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 5(4), 364-384.
- Cheng, M., Chen, L., Pan, Q., Gao, Y., & Li, J. (2023). E- sports playing and its relation to lifestyle behaviors and psychological well-being: A lar-

- ge-scale study of collegiate e-sports players in China. *Complementary Therapies in Clinical Practice*, 101731.
- Demir, A., & Sertbaş, K. (2020). E-Spor: spor endüstrisinde yeni bir ekonomi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, (3), 73-88.
- Dong, Z. L., Ribeiro, C. C., Xu, F., Zamora, A., Ma, Y., & Jing, K. (2023). Dynamic scheduling of e-sports tournaments. *Transportation Research Part E: Logistics and Transportation Review*, 169, 102988.
- Gedik, Y. (2023). Sporda Yeni Bir Yıldız: E-Spor. *International Anatolia Academic Online Journal Social Sciences Journal*, 9(2), 52-65.
- Gülsoy, S. G. & Tunca, M. Z., (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.
- Heere, B. (2018). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport management review*, 21(1), 21-24.
- Hindin, J., Hawzen, M., Xue, H., Pu, H., & Newman, J. (2020). E-sports. In *Routledge Handbook of global sport* (pp. 405-415). Routledge.
- Ignatowicz, A., Atherton, H., Bernstein, C. J., Bryce, C., Court, R., Sturt, J., et al. (2019). Internet video conferencing for patient-clinician consultations in long-term conditions: a review of reviews and applications in line with guidelines and recommendations. *Digit Health*, (5), 1-7.
- Kim, Y., Nauright, J. & Suveatwatanakul, C. (2020). The rise of e-sports and potential for postCOVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11).
- Mammadzade, M., Yılmaz, C., Abiş, S., İmamoğlu, O., & Şahin, O. (2020). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Sosyal Medya Tutumlarının Öfke Düzeylerine Etkisi. *Journal of International Social Research*, 13(73).
- Martončík, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?. *Computers in human behavior*, 48, 208-211.
- McGuine, T. A., Biese, K. M., Petrovska, L., Hetzel, S. J., Reardon, C., Kliethermes, S., & Watson, A. M. (2021). Mental health, physical activity, and quality of life of US adolescent athletes during COVID-19-related school closures and sport cancellations: a study of 13.000 athletes. *Journal of athletic training*, 56(1), 11-19.
- Mehrsafar, A. H., Gazerani, P., Zadeh, A. M., & Sánchez, J. C. J. (2020). Addressing potential impact of COVID-19 pandemic on physical and mental health of elite athletes. *Brain, behavior, and immunity*.
- Menteş, G., & Saygın, Ö. (2019). E-spor ve geleneksel spor ile uğraşan sporcuların zihinsel dayanıklılık ve bilişsel esneklik durumlarının incelenmesi. *International Journal of Sport Exercise and Training Sciences-IJSETS*, 5(4), 238-250.

- Mustafaoğlu, R. (2018). E-spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulusal spor bilimleri dergisi*, 2(2), 84-96.
- Mustafaoğlu, R. (2019). E-spor ve sağlık. *Current Addiction Research*, 3(1), 5-10.
- Ningning, W., & Wenguang, C. (2023). The effect of playing e-sports games on young people's desire to engage in physical activity: Mediating effects of social presence perception and virtual sports experience. *PLoS One*, 18(7), e0288608.
- Parry, J. (2019). E-sports are not sports. *Sport, ethics and philosophy*, 13(1), 3-18.
- Priya, S. (2020). Singapore Government Launches COVID-19 Chatbot. Available at: <https://www.opengovasia.com/singapore-government-launches-covid-19-chatbot/>. Accessed Marc 24, 2020.
- Summerley, R. (2020). The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and e-sports. *Games and Culture*, 15(1), 51-72.
- Türker, Ü. & Yılmaz, A.K. & Bostancı, Ö. & Şebin, K. (2021). Covid-19 Pandemisinde Spor Bilimleri Alanlarındaki Yükseköğretim Öğrencilerinin Anksiyete Düzeyleri Ve Egzersiz Bağımlılığı, Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 23(4).
- Türker, Ü. (2022). Beden Eğitimi Öğretmeni Adaylarının SARS-CoV-2 Pandemisinde ve Sonrasında Akademik Motivasyonlarının Karşılaştırılması. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 5(Özel Sayı 1), 429-443. <https://doi.org/10.38021/asbid.1205490>
- Türker, Ü., & Bostancı, Ö. (2023). Learning Styles Of Talented Pre-Service Teachers. *Problems of Education in the 21st Century*, Problems of Education in the 21st Century, 81(1), Continuous. presented at the February/2023. doi:<https://doi.org/10.33225/pec/23.81.144>
- Uzuner, M. E. (2021). E-Sporda Kullanılan Dijital Oyun Türleri. Y. İLGAR DOĞAN (Ed.), *Spor Bilimlerinde Güncel Konular ve Yaklaşımlar* 328-354. İstanbul: Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Uzuner, M. E. (2023). E-spor Ekosistemi ve Kente Katabileceği Değerler. *Şura Akademi*, (3), 45-55.
- Yerlikaya, G., İnan, A. Denge. Can, İ., Bayrakdaroğlu, S., (Editörler). *Kuramdan Uygulamaya Sportif Performans*. İstanbul: Efe Akademi Yayınları. 147-148.
- Yükçü, S., & Kaplanoğlu, E. (2018). ÜİK e-Spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 533-550.
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of esports. *International Conference on Internet Computing*, 437-442.