

ESPOR, SPOR OLABİLİR Mİ? BETİMSSEL BİR BAKIŞ

Özgür KARATAŞ¹
Buğra Çağatay SAVAŞ²

► GİRİŞ

Geniş seyirci kitlesi, milyarlarca dolarlık endüstrisi, profesyonel kulüplerin arenalarda yer almaya başlaması, canlı TV yayınları ile baş döndürücü bir hızla büyüyen espor kimi çevrelerce spor olmadığı konusu tartışılmasına rağmen, gelecek yıllarda da gelişmeye aday olduğunu ortaya koymaktadır. Gelişen bilgisayar teknolojisinin ve internet ortamının sağladığı imkânlar konuya ilgi duymayan birçok kişi için bile yeni iş alanları yaratmaya devam edecek gibi gözükmemektedir. Esporun hızla gelişme gösterdiği ülkelerde eğitmenler, ebeveynler ve doktorlar tarafından esporun sosyal ve sağlık maliyetleri ortaya konarak, karşısında bir duruş sergilenmeye devam edilmektedir. Buna karşılık oyun şirketleri ve sponsorlar; oyun programları, canlı yayınlar, reklamlar ve meraklılarının harcamalarından yüksek gelirler elde etmeye devam etmektedirler.

Bu araştırmada espor ve spor konusunda mevcut bilgiler toplanmış, bütüncül bir yaklaşımla ortaya konarak genel bir espor resmi oluşturulmaya çalışılmıştır. Espor konusunda genel bir çerçeve oluşturulması ve bu çerçeve içerisinde esporun spor olup olmadığı tartışılmasına odaklanılmıştır. Araştırma sonunda espor konusuna bir bakış açısı getirilmeye çalışılmıştır. Esporun spor olup olmadığını tartışabilmek için öncelikle tanımlamaların ortaya konması gerekmektedir.

¹ Dr Öğr Üyesi, İnönü Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Malatya ozgur.karatas@inonu.edu.tr

² Doktora Öğrencisi, İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Bed. Eğt ve Spor ABD, b_c_savas@hotmail.com

yapılan oyunların hayatımızda yer almaya devam edeceği bu nedenle sakıncalarının önümüzdeki yıllarda daha çok gündeme getirilebileceği düşünülebilir. Esport dünyasında yer alma adına yapılan çalışmalarda sosyal ve sağlık etkilerinin dikkatle incelenmesiyle en doğru yolun bulunabileceği söylenebilir.

Geniş literatür taramasına dayanan bu çalışmanın hızla gelişmekte olan ve geniş kitleleri etkileyen esport konusunda tartışmalara betimsel bir bakış açısı taşınması bakımından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

► KAYNAKLAR

- Adams, E. ve Rollings, A., (2014), *Fundamentals of Game Design*: Prentice Hall 67-81
- Ainsworth, B., Haskell, W., Herrmann, S., Meckes, N., Bassett, D. J., ve Tudor-Locke, C., (2011), Compendium of Physical Activities: A Second Update of Codes and MET Values, *Medicine and Science in Sports and Exercise Special Communications, Rapid Communications*, 1575-1581.
- Ainsworth, B., Haskell, W., Leon, A., Jacobs, D. J., Montoye, H., ve Sallis, J., (1993), Compendium of physical activities: classification of energy costs of human physical activities., *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 25 (1), 71-80. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/8292105>
- Ainsworth, B., Haskell, W., Whitt, M., Irwin, M., Swartz, A., ve Strath, S., (2000), Compendium of Physical Activities: An update of activity codes and MET intensities, *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 32 (Suppl), 498-516.
- AP, (2018), IOC: Esports has no Olympic future until 'violence' removed, <https://www.reuters.com/2018/09/01/ioc-esports-has-no-olympic-future-until-violence-removed/>,2018.
- Argan, M., Suher, H. K., Ozer, A., Akin, E. ve A.M, T. (2007). Game Quality: A study on Turkish Game Players. 2nd International Symposium of New Technologies in Sport Sarajevo (Bosnia Herzegovina).
- Arıcı, H., (2001), *Okullarda Beden Eğitimi*, İstanbul: Nobel Yayın.
- Baker, L. B. ve Carroll, R., www.reuters.com/article/us-olympics-2018-esports/esports-get-a-cool-reception-t-winter-games-idUSKBN1FR13Y (Erişim Tarihi:25.09.2018).
- Barr, M., (2017), Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial, *Computers & Education*, 113, 86-7. doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.016
- Barr, M., (2018), Student attitudes to games-based skills development: Learning from video games in higher education, *Computers in Human Beha-*

- vior; 80 283-294. doi.org/10.1016/ j.chb. 2017. 11.030
- Bavelier, D., Green, C., Pouget, A. ve Schrater, P., (2012), Brain plasticity through the life span: Learning to learn and action video games, *Annual Review of Neuroscience*, 35, 391-416.
- BBC, Guide: What are eSports?, <https://www.bbc.co.uk/news-round/37773832>,2017. (Erişim Tarihi: 09 .07. 2018).
- Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S. ve Bavelier, D., (2018), Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills, *Psychological Bulletin*, 144 (1), 77-110. doi.org/10.1037/bul0000130
- bip.msit.gov., Brzmienie pierwotne (od 2010-10-16) Ustawa o sporcie[1] z dnia 25 czerwca 2010 r. (Dz.U. Nr 127, poz. 857) (25 Haziran 2010 tarihli Spor Yasası -127 Sayılı Kanunlar Dergisi, madde 857) (Erişim Tarihi: 09 .07. 2018).
- bnl.gov., The First Video Game?, *Brookhaven National Laboratory (Brookhaven Ulusal Laboratuvarı)*, <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>. (Erişim Tarihi: 13.07.2018)
- Boot, W. R., Blakely, D. P. ve Simons, D. J., (2011), Do action video games improve perception and cognition?, *Frontiers in Psychology*, 2. doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00226
- Boron, D. J., (2007), "A Short History Of Digital Gamespace. İçinde: S. P. W. Friedrich von Borries, Matthias Böttger (Ed.), *Space Time Play Computer Games, Architecture And Urbanism: The Next Level*, Basel-Boston-Berlin: Birkhäuser Verlag AG,37.
- britishesports, What Is Esports? Is it a game, is it a sport?, *British Esports Association, The world of competitive gaming An overview Esports:* [http://www.britishesports.org/assets/ Whatis_esports_PDFOCT17V2pdf1.pdf](http://www.britishesports.org/assets/Whatis_esports_PDFOCT17V2pdf1.pdf),2017, (Erişim Tarihi: 09 .07. 2018).
- Bronner, S., Pinsker, R. ve Noah, J., (2013), Energy cost and game flow of 5 exer-games in trained players, *American Journal of Health Behavior*, 37 (3), 369-380. Doi:10.5993/AJHB.37.3.10.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2017). *Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu*. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayı, 10 Ekim 2017, Ankara.
- Büyükdüvenci, S., (1987), *Eğitim Felsefesi*, Ankara: Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları, s.122.
- Calvert, L., S., Appelbaum, M., Dodge, Kenneth A., Graham, S., ve Nagayama H., (2017), The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games: Science in the service of public interest, *American Psychologist*, 72 (2), 126-143.
- Cengiz, R. ve Taşmektepligil, M. Y., (2016), Spor Üzerine Sosyolojik Bir Çözümleme: Spor Merkezleri (Samsun Örneği), *Akademik Bakış Dergisi, Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi*, 56, 220-240.

- Conditt, J., www.engadget.com/2016/09/14/esports-arena-college-uc-irvine-leage-of-legends/, 2016. (Erişim Tarihi: 09.07.2018).
- Crawford, G. ve Gosling, V. K., (2009), More than a game: sports-themed video games & player narratives, *Sociology of Sport Journal*, 26, 50-66.
- Dieter, V. ve Atalay, A., (1998), Spor Sosyolojisi (Çeviren: Ayşe Atalay), *C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi*, 31 (1), 25-41.
- DiFrancisco-Donoghue, J. ve Balentine, J. R., (2018), Collegiate eSport: Where Do We Fit In?, *Current sports medicine reports*, 17 (4), 117-118.
- Ditmarsch, J. v., (2013), *Video Games as a Spectator Sport, How Electronic Sports Transforms Spectatorship*, Utrecht University.MA New Media & Digital Culture. (Master thesis),1-26.
- DPT, (1983), V. Beş Yıllık Kalkınma Planı Özel İhtisas Komisyonu Raporu, Ankara, s.35.
- Esentaş, M., Güzel, P. ve Vural, M., (2018), Popüler kültürde rekreatif bir etkinlik olarak, dijital sporlar, *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20 (1), 71-79.
- Fink, J. S., Trail, G. T. ve Anderson, D. F., (2002), Environmental factors associated with spectator attendance and sport consumption behavior: gender and team differences, *Sport Marketing Quarterly*, 11 (1), 8-19.
- Fişek, K., (1985), *Türkiye Spor Tarihi*, İstanbul: Gerçek Yayınevi
- Funk, D. C., Mahony, D. F., Nakazawa, M. ve Hirakawa, S., (2001), Development of the sport interest inventory (SII): Implications for measuring unique consumer motives at team sporting events, *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 3 (3), 38-63.
- Gamexnow.com (2018), <https://www.gamexnow.com/2022-asya-oyunlarında-espor-bransi-olacak/> (Erişim Tarihi: 25.09.2018)
- Gnyp, M., eSports-Engagement: Ex-NBA-Star Shaquille O'Neal folgt Rick Fox, Auch Shaq legt im eSports los, www.sport1.de/esports/2016/03/frueherer-nba-star-folgt-seinem-ehemaligen-mitspieler-rick-fox, 2016 (Erişim Tarihi: 09.07.2018).
- Green, C. S., Kattner, F., Eichenbaum, A., Bediou, B., Adams, D. M., ve Mayer, R. E., (2017), Playing Some Video Games but Not Others Is Related to Cognitive Abilities: A Critique of Unsworth et al. (2015), *Psychological Science*, 28 (5), 679-682. DOI:10.1177/0956797616644837
- GSB, <http://www.gsb.gov.tr/Federasyonlar?s=81>
<https://www.webtekno.com/turkiye-e-spor-federasyonu-kuruldu-h45324.html> (23.08.2018)
- Ha J-P, Ha J-H. ve Han K., (2013), Online Sport Consumption Motives: Why Does an Ethnic Minority Group Consume Sports in a Native and Host Country through the Internet? *International Journal of Sport Management, Recreation & Tourism*, (11), 63-89.
- Hamari, J. ve Sjöblom, M., (2017), What is a eSport and why do people watch it?, *Internet Research*, 27 (2), 211-232.
- Hilvoorde, I. v. ve Pot, N., (2016), Embodiment and fundamental motor skills

- in eSports, *Sport, Ethics and Philosophy*, 10 (1), 14-27.
- Hsgm.saglik.gov.tr, <https://hsgm.saglik.gov.tr/tr/fiziksel-aktivite/fiziksel-aktivite-nedir.html> (Erişim Tarihi: 14.07.2018)
- IEsF. (*Uluslararası e-Spor Federasyonu*) <https://www.ie-sf.org/e-sports/> Erişim Tarihi: 30.06.2018
- Iesf, <https://www.ie-sf.org/news/resf-gets-the-state-accreditation-and-announces-resf-open/> (Erişim Tarihi: 21.08.2018),
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C. ve Olrich, T. W., (2016), Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of Sport, DOI/10.1080/00336297.2016.1144517
- Jetté, M., Sidney, K. ve Blümchen, G., (1990), Metabolic equivalents (METs) in exercise testing, exercise prescription, and evaluation of functional capacity, *Clin. Cardiol*, 13 (8), 555-565.
- Jonasson, K. ve Thiborg, J., (2010), Electronic sport and its impact on future sport, *Sport in Society Cultures, Commerce, Media, Politics*, 13 (2), 287-299.
- Kane, D. ve Spradley, B. D., (2017), Recognizing ESports as a Sport, *The Sport Journal*, 1-11. <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/#post/0> (Erişim Tarihi: 20.08.2018)
- Kari, T. ve Karhulahti, V.-M., (2016), Do E-Athletes Move?: A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports, *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 8 (4), 14. DOI: 10.4018/IJGCMS.2016100104
- Kendall, L., (2011), White and nerdy. Computers, race, and the nerd stereotype, *The Journal of Popular Culture*, 44 (3), 505-524.
- Kline, S., Dyer-Witheyford, N. ve Peuter, G. D., (2003), Digital play: The interaction of technology culture and marketing, *Canadian Journal of Communication, Montréal.: McGill-Queen's University Press.*, 376.
- Kocadağ, M., (2017), Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim, *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1 (2), 49-63.
- Kuss, D. J., (2013), Internet gaming addiction: current perspectives, *Psychology research and behavior management*, 6, 125.
- Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C. ve Gallinat, J., (2018), Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study, *Molecular Psychiatry*, DOI: 10.1038/s41380-018-0031-7
- Lee, D. ve Schoenstedt, L. J., (2011), Comparison of eSports and traditional sports consumption motives, *ICHPER-SD Journal Of Research*, 6 (2), 39-44.
- Libertus, M. E., Liu, A., Pikul, O., Jacques, T., Cardoso-Leite, P. ve Halberda, J., (2017), The impact of action video game training on mathematical abilities in adults, *AERA Open*, 3 (4), 1-13. DOI : 10.1177/2332858417740857
- Lu, Z., (2016), From E-Heroine to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China, *The International Journal of the History of Sport*, 33

- (18), 2186-2206.
- Mirzeoğlu, D., (2011), *Eğitim (pedagoji) temelleri. Spor Bilimlerine Giriş*, Ankara: Spor Yayınevi ve Kitabevi, s.113.
- Morpa Spor Ansiklopedisi, (1998: Cilt 4). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- NCAA, (2018), Report Of The National Collegiat Athletic Association Bord Of Governors [http:// www.ncaa.org/sites/default/files/May032018_BOG_Report_20180820.pdf](http://www.ncaa.org/sites/default/files/May032018_BOG_Report_20180820.pdf),2018, 1-4.
- Norton, K., Norton, L. ve Sadgrove, D., (2010), Position statement on physical activity and exercise intensity terminology, *Journal of Science and Medicine in Sport*, 13 (5), 496-502.
- Olympic.org, (2017), <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit> (Erişim Tarihi: 20.09.2018)
- Oxford English Dictionaries. (n.d.) Sport <https://en.oxforddictionaries.com/definition/sport> (Erişim Tarihi: 19. 08 2018)
- Özdemir, C., <http://5mid.com/haber/esporendustrisi-2017de-1-5-milyar-dolar-gelir-sagladı>,2017. (Erişim Tarihi: 09 .07. 2018).
- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D. ve Funk, D. C., (2018), eSport vs Sport: A Comparison of Spectator Motives, *Sport Marketing Quarterly*, 27 (2)
- Radford, C., Intersport to help NCAA research esports <http://www.ncaa.org/about/resources/media-center/news/intersport-help-ncaa-research-esports>,2017. (Erişim Tarihi: 09 .07. 2018).
- Raney, A. A., (2011), The Role of Morality in Emotional Reactions to and Enjoyment of Media Entertainment, *Journal of Media Psychology*, 23, 18-23. doi.org/10.1027/1864-1105/ a000027.
- Ray, N. R., O'Connell, M. A., Nashiro, K., Smith, E. T., Qina, S. ve Basak, C., (2017), Evaluating the relationship between white matter integrity, cognition, and varieties of video game learning, *Restorative Neurology and Neuroscience*, 35, 437-456.DOI 10.3233/RNN-160716
- Rovell, D., http://www.espn.com/esports/story/_/id/17637299/76ers-acquire-esports-teams-dignitas-apex,2016, (Erişim Tarihi: 09 .07. 2018).
- Sarkar, S., <https://www.polygon.com/2017/5/4/15537676/nba-2k-esports-league-teams>,2017. (Erişim Tarihi: 09 .07. 2018).
- Scheer, K. S., Siebrant, S. M., Brown, G. A., Shaw, B. S. ve Shaw, İ., (2014), Kinet and Move. Heart rate, oxygen consumption, energy expenditure, and ventilation due to different physically active video game systems in college students, *International journal of exercise science*, 7 (1), 22.
- Sezen-Balçıklı, G., (2009), *Profesyonel Futbolcuların Fair Playe Yönelik Davranışları ile Empatik Eğilim Düzeyleri Arasındaki İlişki*, Gazi Üniversitesi.Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı. (Doktora Tezi) Ankara.
- Southern, N., (2017), The rise of e-Sport: A new audience model and a new medium?, *B.A.Candidate, Department of Mathematics, California State University Stanislaus, 1 University Circle, Turlock, CA, 95382.*, 65-68.

- Stroud, L. C., Amonette, W. E. ve Dupler, T. L., (2010), Metabolic responses of upper-body accelerometer-controlled video games in adults, *Applied Physiology, Nutrition & Metabolism*, 35 (5), 643-649. Doi:10.1139/H10-058.
- Szycik, G. R., Mohammadi, B., Münte, T. F. ve Wildt, B. T. t., (2017), Lack of Evidence That Neural Empathic Responses Are Blunted in Excessive Users of Violent Video Games: An fMRI Study, *Frontiers in Psychology*, 8, 1-8. doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00174
- Taşmektepligil, M. Y. ve Bostancı, Ö., (2000), Farklı özelliklere sahip fertlerin sportif faaliyetlere katılımlarını etkileyen faktörlerin belirlenmesi, *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2, 26-42.
- Theesa.com. (2016). 2016 Sales, demographic and usage data essential facts, About the computer and video game industry <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf> (Erişim Tarihi: 09.07.2018)
- Theesa.com. (2017). 2017 Sales, demographic and usage data essential facts, About the computer and video game industry <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017-Design-Final-Digital.pdf> (Erişim Tarihi: 09.07.2018).
- Theesa.com. (2018). 2018 Sales, demographic and usage data essential facts, About the computer and video game industry <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018-FINAL.pdf> (Erişim Tarihi: 09.07.2018).
- Tiedemann, C. (2004). *Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term*. IX. international CESH-Congress, Crotona, Italy.
- Tomecka, M., (2017), Sport, including e-sport, in the light of various interpretations, *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2 (2), 21-29.
- Trail, G. T., Anderson, D. F. ve Fink, J. S., A (2000), theoretical model of sport spectator consumption behavior, *International Journal of Sport Management*, 1 (3), 154-180.
- Trail, G. T. ve James, J. D., (2001), The motivation scale for sport consumption: a comparison of psychometric properties with other sport motivation scales, *Journal of Sport Behavior*, 24 (1), 108-127.
- Unsworth, N., Redick, T. S., McMillan, B. D., Hambrick, D. Z., Kane, M. J. ve Engle, R. W., (2015), Is Playing Video Games Related to Cognitive Abilities?, *Psychological Science*, 26 (6), 759-774.
- Wagner, M. G. (2006). *On the Scientific Relevance of eSports*. Proceedings of International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, Las Vegas.
- Wann, D. L., (1995), Preliminary validation of the sport fan motivation scale, *Journal of Sport and Social Issues*, 19 (4), 377-396.
- West, G. L., Konishi, K., Diarra, M., Benady-Chorney, J., Drisdelle, B. L., ve Dahmani, L., (2018), Impact of video games on plasticity of the hippocampus, *Molecular Psychiatry*, 23 (7), 1566-1574.10.1038/mp.2017.155

- WHO, World Health Organization. Global Physical Activity Questionnaire (GPAQ) Analysis Guide, 1-23.
www.ie-sf.org, (Erişim Tarihi:22.08 2018).
- Yam, E. (2017). *Report on Promotion of E-sports Development in Hong Kong*. Hong Kong Cyberport Management Company Limited: 1-25.
www.legco.gov.hk/yr17-18/english/panels/itb/papers/ itb20171211cb4-608-1-e.pdf (Erişim Tarihi: 19.08 2018).
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H., (2008), Nitel araştırma yöntemleri, (6. Baskı), *Ankara: Seçkin Yayıncılık*.