

Bölüm 10

E-SPOR: E-SPOR SPOR OLABİLİR Mİ?

Burak KARABABA¹

Eda YILMAZ²

GİRİŞ

E-spor bilim ve teknolojinin ortak bir biçimde kullanılmasıyla dijital platformlarda insanlara zihinsel veya fiziksel bir biçimde yeteneklerini geliştirmelerine katkı sağlayan spor aktiviteleri alanıdır. E-spor hem de amatör veya profesyonel olarak faaliyet gösteren oyuncuların takım halinde veya bireysel bir biçimde bilgisayar platformunda mücadelede buldukları bir alan şeklinde ifade edilebilir (Bingöl & ark., 2021). Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni'nin 2018 yılında çıkan 5.sayında e-spor “sporun yeni formu olarak lanse edilen ve Bilgisayar/Konsole/Mobil platformlar üzerinden, çevrimiçi veya çevrimdışı, bireysel ve/veya takım olarak oynanan rekabetçi çok oyunculu, dijital oyunların çeşitli modlarıyla oynanan bir alan” olarak ifade edilmiştir (Çoknaz, 2019).

Argan ve ark., E-sporu dünyanın farklı noktalarındaki iki bireyin internet yoluyla ya da büyük organizasyonların sağladığı katkılar sayesinde bir araya gelerek oyun oynayabilecekleri fiziksel ve zihinsel bir biçimde çoğu spor dalının gerektirdiğinden fazlasını bünyesinde bulunduran bir spor olarak ifade etmişlerdir (Halisdemir, 2021).

T.C. Aile Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı'na göre E-Spor, bireysel veya takım halinde yapılan, farklı içerik ve alanlarda, el ve göz koordinasyonu, hızlı düşünme ve takım yönetimi gibi özelliklerin ön planda olduğu sanal platform şeklinde tanımlanmıştır (Menteş, 2021). Gençlik ve Spor Bakanlığının 2018 yılında yayınladığı rapora göre e-sporun tarihsel gelişim süreci üçe ayrılmıştır. Bunlar:

1. 1972-1989 dönemi
2. 1990-1999 dönemi
3. 2000 ve sonrası

¹ Arş. Gör., Erzurum Teknik Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Spor Yöneticiliği Bölümü, burak.karababa@erzurum.edu.tr

² Arş. Gör., Erzurum Teknik Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Antrenörlük Eğitimi Bölümü, eda.yilmaz@erzurum.edu.tr

KAYNAKLAR

- Ağırbaş, Ö., Tatlısu, B., & Karakurt, S. (2021). *Geçmişten Günümüze Sağlık Alanında Egzersizlerin Rolü. Spor ve Sağlık Araştırmaları*. (Eds: Ağgön, E., Çakmak Yıldızhan, Y., & Ağırbaş, Ö.). Akademisyen Yayınevi, Ankara Ss: 1-14.
- Bağış, Ö. (2021). Bireyleri E-Spor'a Katılma Motive Eden Unsurların Belirlenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Konya.
- Bingöl, H., Bingöl, Ş., & Öner, İ. (2021). Covid-19'un E-Spor Sektörü Üzerindeki Etkisi. *Journal of ROL Sport Sciences Volume*, 2(1).
- Bostancı, B. (2019). Elektronik Spor Alanının Sektörel ve Akademik Bağlamda Değerlendirilmesine Yönelik Bir Araştırma, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Çalışkanol, C. (2020). Dijital Oyunların ve E-Sporun Coğrafi Açından Değerlendirilmesi: İstanbul Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale.
- Çınar, Y. (2020). E-Sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynam Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Çoknaz, D. (2019). Akademik ve Yönetmelik Bakış Açısıyla Espor, Yüksek Lisans Tezi, Bolu.
- Daloğlu, B. (2021). Spor Ekonomisinde E-Spor Pazarlaması ve Getirdiği Yenilikler, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- DiFrancisco-Donoghue, J. and Balentine, J. R., (2018), Collegiate eSport: Where Do We Fit In?, *Current sports medicine reports*, 17 (4), 117-118.
- Güler, G. (2019). Serbest Zaman Pazarlaması Perspektifinden Espor, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Halisdemir, T. A. (2021). E-sporun Dünya Ekonomisindeki Önemi Üzerine Değerlendirmeler, Yüksek Lisans Tezi, Giresun.
- Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport, *Sport in Society Cultures, Commerce, Media, Politics*, 13 (2), 287- 299.
- Karataş, Ö., & Savaş, B. Ç. (2019). Espor, Spor olabilir mi? Betimsel Bir Bakış. *Spor'da Yeni Akademik Çalışmalar*, 131.
- Karataş, Ö., Savaş, E., & Tatlısu, B. (2019). *Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Sporda Zihinsel Dayanıklılıklarının İncelenmesi* (Bayburt Üniversitesi Örneği). Uluslararası Jilse Kongresi. 21-22 Haziran. ISBN: 978-605-7736-02-4 Ss: 229-238
- Kartal, M. (2020). Küreselleşme Bağlamında Türkiye'de E-Spor, Doktora Tezi, Malatya.
- Menteş, Ç. (2021). Üniversite Öğrencilerinin E-Spor Rekreasyon Faaliyetlerine Yönelik Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale.
- Newzoo. (2021). *Global Games Market Report 2021* (free version). 1-43.
- Nielsen. (2017). *The Esports Playbook, Maximizing Your Investment Through Understanding The Fans*.
- Özkurt, A. (2019). E-Sporun Türkiye'de Spor Yönetimi ve Kulüpleşme Yönünden Gelişiminin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Samsun.
- Parry, J. (2018). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1-16.

- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D. and Funk, D. C., (2018), eSport vs Sport: A Comparison of Spectator Motives, *Sport Marketing Quarterly*, 27 (2).
- 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.
- Turan, M., Tatlısu, B., & Uçan, İ. (2021). *Spor Bilimleri Fakültesinde Öğrenim Gören Öğrencilerin Sosyal Görüntü Kaygı Düzeyleri*. (Eds: Ağgön, E., Çakmak Yıldızhan, Y., & Ağırbaş, Ö.). Akademisyen Yayınevi, Ankara Ss: 173-188.
- Türker, Ü. (2020). Olimpik Okçuluk ve Gelişim Psikolojisi Açısından İncelenmesi, *Anatolia Sport Research*, 1(1): 5-24.
- Üçüncüoğlu, M., & Çakır, V. (2017). Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. İnönü Üniversitesi, *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *Proceedings of International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*, Las Vegas.