

E-Spor ve Dijital Oyunların Psikososyal Dinamikleri: Kavramsal Bir İnceleme

Mehmet DERELİOĞLU¹ , Alper ÖZGEN² 

¹Avrasya Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Trabzon, Türkiye

²Karadeniz Teknik Üniversitesi, Rektörlük, Trabzon, Türkiye

Derleme Makale/ Review		DOI: 10.5281/zenodo.16629904
Gönderi Tarihi/ Received:	Kabul Tarihi/ Accepted:	Online Yayın Tarihi/ Published:
15.03.2025	07.07.2025	31.07.2025

Öz

Çalışma, dijital oyunlar ve e-sporun bireyler üzerindeki psikososyal etkilerini kavramsal bir çerçevede ele almayı amaçlamaktadır. Özellikle, gençlerin kimlik gelişimi süreçlerinde, aidiyet duyguları ve sosyal etkileşim ortamlarında nasıl bir rol aldığı literatür üzerinden tartışılmaktadır. Günümüz modern dünyasında fiziksel oyun alanlarının giderek azalması, kentleşme, teknolojik gelişmeler ve popüler kültür gençleri dijital oyun ortamlarına yönlendirmekte, sosyal ilişkiler ve kimlik inşası süreçlerini dijital platformlara taşımaktadır. E- Spor oyun platformlarının giderek kurumsal yapıya kavuşması, gençlerin, toplumsal cinsiyet rolleri, ekonomik yapılar, sosyal ilişkiler ve kariyer fırsatları gibi etmenleri gündeme getirmiştir. Makalede, dijital oyunların ruh sağlığı üzerindeki hem destekleyici hem de risk oluşturan yönleri çok yönlü biçimde değerlendirilmiştir. Araştırmada dijital oyun ortamlarında sosyal aidiyetin toplumsal normlarla bütünleşmesinin ve psikolojik dayanıklılığın nasıl şekillendiğine dair literatür bulgularına yer verilmiştir. Bu çalışma, nitel bir yaklaşımla kavramsal temelde yapılandırılmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman analizi yöntemi kullanılmış; ulusal ve uluslararası akademik yayınlar, kitaplar ve hakemli makaleler incelenmiştir. Araştırma, dijital oyunların yalnızca eğlence aracı olmadığını; aynı zamanda bireylerin sosyal kimliklerini inşa ettikleri, psikolojik ihtiyaçlarını karşıladıkları ve kültürel yapılarla etkileşimde bulundukları çok boyutlu alanlar olduğunu ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, psikososyal etkiler, e-spor

Psychosocial Dynamics of E-Sports and Digital Games: a Conceptual Review

Abstract

This study aims to examine the psychosocial effects of digital games and e-sports on individuals within a conceptual framework. Specifically, the literature discusses the role they play in young people's identity development processes, sense of belonging, and social interaction environments. In today's modern world, the gradual decline of physical playgrounds, urbanization, technological advancements, and popular culture are driving young people toward digital gaming environments, shifting their social relationships and identity-building processes to digital platforms. The increasing institutionalization of e-sports gaming platforms has brought to the forefront factors such as gender roles, economic structures, social relationships, and career opportunities for young people. This article examines both the supportive and risky aspects of digital games on mental health from a multifaceted perspective. The research includes literature findings on how social belonging integrates with social norms and psychological resilience in digital gaming environments. This study was structured conceptually using a qualitative approach. Document analysis, a qualitative research method, was used, and national and international academic publications, books, and peer-reviewed articles were examined. The research reveals that digital games are not merely entertainment tools; they are also multidimensional spaces where individuals construct their social identities, meet their psychological needs, and interact with cultural structures.

Keywords: Digital games, psychosocial effects, e-sports

Sorumlu Yazar/ Corresponded Author: Mehmet DERELİOĞLU, **E-posta/ e-mail:** mehmetderelioglu61@hotmail.com

GİRİŞ

Oyun kavramını, bireyin toplumsal, kültürel ve sosyal rollerini öğrenmesine, çevresiyle sağlıklı bir iletişim kurmasına olanak tanıyan bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle çocukluk dönemimizin en önemli toplumsal ve sosyal gelişim unsuru olan oyun kavramı, sanayileşme, üretim ve endüstriyel süreçlerin ivme kazanmasıyla birlikte, çocukların ve gençlerin oyun oynayacakları alanlar giderek azalmış ve literatürde geleneksel olarak tanımlayabildiğimiz oyun kültürü, küresel ticari firmaların ürettikleri oyunculara evrilmiştir. Endüstrileşmenin, küreselleşmenin ve sanayileşmenin bir sonucu olan kentleşme alanları, gençlerin ve çocukların oynadığı, oyun sahalarının azalmasına ve güvenlik şartlarının yetersiz hale gelmesine neden olarak çocukların serbest zamanda oyun oynama süreçlerini önemli ölçüde kısıtlamıştır (Güler, 2022:317).

Dünyamızda, çocukların oyun oynama alışkanlıkları önemli değişim sürecine girmektedir. Çocukların oyun oynama mekanlarının giderek azalması, onların dijital oyunlara yönelmelerinde etkili olan faktörler arasındadır. Bu süreçlerden dolayı modern dünyada geleneksel oyun alanlarının yerini iletişim çağında dijital ortamlar almaya başlamıştır. Çocukların ve gençlerin oyun oynama algısını değiştiren başlıca unsurlar arasında, iletişim süreçlerindeki hızlı değişimler, küreselleşme ile teknolojinin gelişimi, kentleşmenin ortaya çıkardığı fiziksel, mekânsal kısıtlamalar ve sorunların yer aldığı gözlemlenmiştir. Bu sebeplerin birleşmesiyle birlikte çocuklar ve gençler, geleneksel oyunlardan uzaklaşarak dijital oyunlara daha fazla ilgi göstermekte ve oyun oynama alışkanlıklarını dijital iletişim çağında sanal alanlara taşımaktadır (Mustafaoğlu vd.,2018:2479).

Bireylerin günlük yaşam alışkanlıklarındaki köklü dönüşüm ve değişimlerin başında dijital teknolojilerin hızlı bir şekilde gelişimi yer almaktadır. Özellikle dijital iletişim çağında mekan kavramının fiziksel alanda önemini yitirmeye başlamış olması çocukların ve gençlerin dijital oyunlar ve e-spor alanlarına yönelmelerine neden olmaktadır. Dijital teknolojilerin hızla gelişimi, bireylerin günlük yaşam alışkanlıklarını köklü bir şekilde dönüştürmüş ve bu dönüşüm, özellikle dijital oyunlar ve e-spor alanında yoğunlaşmaya başlamıştır. E-spor, video oyunlarının rekabetçi ve profesyonel bir düzeyde oynanmasını ifade ederken, dijital oyunlar genel olarak eğlence, öğrenme ve sosyal etkileşim amaçlı kullanılan interaktif yazılımları kapsamaktadır. E-spor ve dijital oyun kavramları, günümüzde sadece eğlence sektörüyle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve ekonomik alanlarda da önemli etkiler oluşturmaktadır.

E-sporun küresel ölçekteki yükselişi dikkat çekici niteliktedir. 2022 yılında Dünya genelinde e-spor izleyici sayısı 532 milyon olarak tahmin edilirken, bu sayının 2026'da 577.2 milyona ulaşması öngörülmektedir (Newzoo, 2022). Bu büyüme, e-sporun sadece bir eğlence biçimi olmaktan çıkıp, profesyonel bir spor dalı olarak topluma kabul ettirilmesine imkan yaratmıştır. Uluslararası Olimpiyat Komitesi'nin 2027 yılında düzenlenecek Olimpik E-spor Oyunları'nı planlaması, bu dönüşümün en somut göstergelerindendir.

Türkiye'de de benzer bir eğilim gözlemlenmektedir. Genç nüfusun yoğun ilgisi, internet altyapısının gelişmesi ve mobil cihazların yaygınlaşması ile birlikte, dijital oyunların ve e-sporun ülke genelinde hızla yayılmasına katkı sağladığı görülmektedir. Kamu kurum ve kuruluşlarında, spor kulüplerinde, üniversitelerde e-spor kulüplerinin kurulması, özel turnuvaların düzenlenmesi ve profesyonel anlamda takımların oluşturulması, bu alandaki gelişimin göstergelerindendir.

Bireylerin kimlik gelişimine, aidiyet duygusuna ve toplumsal etkileşimlerine katkıda bulunan dijital oyunlar ve e-spor, aynı zamanda sosyal olarak bazı psikososyal riskleri de beraberinde getirmektedir. Oyun bağımlılığı, sosyal izolasyon ve ruh sağlığı sorunları gibi

konular, özellikle gençler arasında sıkça tartışma konuları arasına girmektedir. Poulus ve arkadaşlarının (2025) yaptığı bir derleme çalışması, e-spor oyuncularının %82'sinin anksiyete belirtileri gösterdiğini ve %68,6'sının ruh sağlığı desteğine erişiminin olmadığını ortaya koymuştur.

Bu çalışma, e-spor ve dijital oyunların psikososyal dinamiklerini kavramsal bir çerçevede incelemeyi amaçlamaktadır. Kimlik oluşumu, aidiyet duygusu, sosyal etkileşimler ve ruh sağlığı üzerindeki etkiler, literatür taramaları ve güncel araştırmalar ışığında ele alınacaktır. Ayrıca, dijital oyunların toplumsal cinsiyet rolleri, ekonomik dinamikler ve eğitim fırsatları gibi geniş kapsamlı etkileri de değerlendirilecektir. Bu sayede, dijital oyunların bireyler ve toplum üzerindeki çok yönlü etkilerine dair kapsamlı bir anlayış geliştirilmesi hedeflenmektedir.

PSİKOSOSYAL DİNAMİKLER: KİMLİK, AİDİYET VE SOSYAL ETKİLEŞİM

Kimlik Gelişimi ve Aidiyet

Dijital oyunlar, bireylerin kimlik gelişimi ve aidiyet duygusu üzerinde önemli etkiler oluşturmaktadır. Ergenlik ve genç yetişkinlik dönemleri, bireylerin kimliklerini oluşturma ve toplumsal bir grubun parçası olma ihtiyacını yoğun olarak hissettikleri evrelerdir (Erikson, 1968). Bu ihtiyaçlar, geleneksel yüz yüze etkileşimlerle karşılanabildiği gibi, dijital ortamlar aracılığıyla da giderilebilmektedir. Özellikle çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, bireylere farklı karakter rolleri üstlenme ve bu roller aracılığıyla kimlik denemeleri yapma fırsatı sunar.

Bu oyun ortamları, sınırsız kimlik denemelerine olanak tanıyarak, bireylerin toplumsal rollerle ilişki kurmasını ve bu yolla sosyal benliklerini inşa etmelerini sağlar. Şimşek ve Yılmaz'a (2020) göre, dijital oyun oynayan ergenler, oyun içindeki karakterleriyle özdeşimi kolaylıkla kurmakta ve bu durum kimlik gelişimlerini dolaylı yoldan desteklemektedir. Bu türden bir kimlik inşa süreci, geleneksel sosyal ortamlarda zorlanan bireyler için dijital oyun ortamlarını cazip hale getirmektedir.

Bu noktada, e-spor topluluklarının sosyal aidiyet duygusunu güçlendirdiği de söylenebilir. Derelioğlu ve Özgen'in (2025) yürüttüğü çalışmada, dijital spor platformlarında aktif olan bireylerin bir takıma ya da topluluğa ait hissetme oranının anlamlı derecede yüksek olduğu vurgulanmıştır. Bu bulgu, dijital oyunların bireylerin toplumsal aidiyet arayışını tatmin etmede etkin bir rol oynadığını ortaya koymaktadır.

Aidiyet duygusunun gelişme gösterdiği bu çevrim içi topluluklar, zamanla sanal bir sosyalleşme alanı olmaktan öteye geçerek bireylerin yaşamlarında anlamlı bir yer tutmaktadır. Bu dijital topluluk alanları, yalnızca oyundaki başarılarla sınırlı kalmamakta, aynı zamanda grup üyeleri arasında karşılıklı destek, paylaşım ve dayanışma ortamı da oluşturmaktadır. Örneğin, bir oyuncunun duygusal olarak güçlenmesini sağlayan çevrimiçi oyunlarda takım arkadaşlarının birbirine destek olmaları, sanal platformlarda karakter inşa etmeleri ve bu oyun karakterleri ile özdeşim kurmaları, onların bağımlılık düzeyleri ile ilişkili olduğu anlamına gelebilir. Bu bağlamda e-spor takımlarının yapısı, bir spor kulübü kadar disiplinli ve sosyal işlevlere sahip bir yapıya evrilmiştir.

Dijital oyun alanları, bireylerin sosyalleşme ihtiyacını giderdiği kadar, sosyal kimlik inşasını da destekleyen mizansen alanlar ortaya koyar. Oyuncular; benzer değerlere sahip kişilerle buluşarak, dijital sosyal alanda "biz" bilinci oluşturur. Bu durum, sadece bireysel kimlik gelişimiyle sınırlı kalmaz; bireylerin dijital insanlarla kurduğu etkileşimler sonucunda sosyal normlara uyum ve grup içi sorumluluk gibi sosyal öğelerin içselleştirilmesini de beraberinde getirir.

Bu süreç, günümüzde yaygınlaşan sanal etkinlikler ve dijital organizasyonlarla daha da pekişmektedir. Örneğin, birçok üniversite ve gençlik platformu artık e-spor turnuvaları

düzenleyerek katılımcıların dijital ortamlarda organize olmasına öncülük etmektedir. Bu gelişmeler, dijital oyun alanlarının yalnızca kişisel haz alma alanı olarak değil, aynı zamanda sosyal bütünleşme alanlarının da olduğunu göstermektedir.

Özellikle pandemi süreci sonrası artan çevrimiçi etkileşim süreçleri, dijital oyunların sosyalleşme işlevini daha da görünür kılmıştır. Karantina dönemlerinde yüz yüze sosyal etkileşimlerden uzak kalan bireyler, oyunlar aracılığıyla arkadaşlıklarını sürdürmüş, yeni arkadaşlıklar kurmuş ve topluluklara dâhil olmuştur. Bu durum, dijital oyunların yalnızca bir boş zaman etkinliği değil, aynı zamanda psikososyal bir destek ağı olarak da işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Nitekim bu platformlarda geçirilen sürenin yalnızca oyun içeriğiyle değil, oyuncular arası iletişim, birlikte hareket etme ve empati kurma pratikleriyle de doğrudan ilişkili olduğu görülmektedir.

Dolayısıyla, dijital etkileşim biçimleri giderek daha fazla meşruiyet kazanmakta; bazı üniversiteler e-spor takımlarına resmi statü vermekte, e-spor bursları sağlamakta ve gençleri bu alanda desteklediği görülmektedir. Örneğin, Amerika Birleşik Devletleri'nde birçok yükseköğretim kurumu, e-spor programlarını akademik yapının bir parçası haline getirmiştir. Türkiye'de de benzer şekilde bazı üniversitelerde e-spor toplulukları kulüpleşmiş, yerel ve ulusal düzeyde turnuvalar düzenlenmeye başlanmıştır. Bu gelişmeler, dijital oyun ve e-sporun yalnızca bir eğlence aracı değil, toplumsal aidiyetin ve kimlik gelişiminin de etkili bir süreci haline geldiğini göstermektedir.

Sosyal Etkileşim ve Ruh Sağlığı

Dijital oyunlar, fiziksel mesafelerin ortadan kalktığı sosyal etkileşim ortamları oluşturur. Çok oyunculu oyunlarda, bireyler ortak hedefler doğrultusunda işbirliği yaparak hem rekabet eder hem de dayanışma deneyimi yaşarlar. Bu türden oyunlar, empati, yardımlaşma ve grup çalışması gibi sosyal becerilerin gelişmesine katkı sağlayabilir (Koral & Alptekin, 2023).

Ancak dijital oyunların toplumsal etkileşim boyutu, her zaman olumlu yönde ilerlememektedir. Acıbadem Sağlık Grubu'nun (2025) paylaştığı verilere göre, dijital oyunlara günlük aşırı zaman ayıran bireylerde, sosyal yoksunluk ve yalnızlık duygusu daha da yaygınlaştığı görülmektedir. Bu durum, bireylerin yüz yüze sosyal etkileşimi ihmal etmesiyle bağlantılı olarak değerlendirilir.

Ayrıca, oyun içi dijital iletişim süreci bazı durumlarda, siber zorbalığa ve psikolojik gerilime de yol açabilmektedir. Bu türden olumsuz deneyimler, oyuncuların, dijital platformlardan uzaklaşmasına ya da ruhsal sağlık sorunları yaşamasına neden olabilmektedir. Bu nedenle, dijital oyun ortamlarının sosyalleşme olanakları sunduğu kadar, ruh sağlığına dair önlemler gerektiren risk alanları da barındırdığı unutulmamalıdır.

Gelişen dijital iletişim teknolojileri sayesinde artık dijital oyunlar sadece insanların eğlence aracı değil, aynı zamanda bireylerin sosyal destek süreçlerini inşa ettikleri platformlara dönüşmektedir. Özellikle MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) türündeki oyunlar, oyuncuların karmaşık görevlerde birlikte hareket etmelerini, birbirlerine yardım etmelerini ve uzun vadeli ilişkiler kurmalarını teşvik etmektedir. Bu durum, sosyal sermayenin dijital ortamlarda yeniden üretildiğini ve oyunların kişilerarası ilişkiler için bir araç haline geldiğini göstermektedir.

Öte yandan, dijital oyunlara aşırı bağımlılık, bireylerin gerçek dünyadaki sosyal bağlarını zayıflatabilmektedir. Özellikle yalnızlık, dışlanma veya sosyal fobi gibi sorunlar yaşayan bireyler, oyun ortamlarında kendilerini daha güvende hissederek gerçek yaşamdan uzaklaşabilir. Bu tür kopuşlar, sosyal izolasyonu derinleştirebilir ve depresyon gibi psikiyatrik belirtilerin ortaya çıkmasına neden olabilir. Nitekim bazı çalışmalarda, yoğun oyun oynayan

bireylerin sosyal kaygı düzeylerinin yüksek olduğu ve yüz yüze iletişimde zorlandıkları rapor edilmiştir.

Bununla birlikte, dijital oyunlar yoluyla kurulan arkadaşlıklar, bireylerin ruh sağlığı üzerinde koruyucu bir etki de yaratabilir. Ortak ilgi alanlarına dayalı etkileşimler, bireylerin kendilerini ifade etmesini kolaylaştırır ve aidiyet hissini artırır. Örneğin, Twitch gibi canlı yayın platformlarında oyun içerikleri üzerinden gelişen topluluklar, sadece izleyici ve yayıncı arasında değil, izleyiciler arasında da güçlü sosyal bağların oluşmasına neden olmaktadır. Bu bağlamda, oyunlar ve oyun toplulukları psikolojik dayanıklılığı artıran araçlar olarak da değerlendirilebilir.

Ayrıca, oyun içi iletişim bazen toksik etkileşimlere, siber zorbalığa ve psikolojik gerilime de yol açabilmektedir. Bu tür olumsuz deneyimler, bireyin dijital platformlardan uzaklaşmasına ya da ruhsal sağlık sorunları yaşamasına neden olabilir. Bu nedenle, dijital oyun ortamlarının sosyalleşme olanakları sunduğu kadar, ruh sağlığına dair önlemler gerektiren risk alanları da barındırdığı unutulmamalıdır.

Psikolojik Etkiler

Dijital oyunların psikolojik etkileri, bireylerin oyunlara yaklaşım tarzlarına, oyun sürelerine ve oyun içeriklerine bağlı olarak değişkenlik gösterir. Berga ve arkadaşlarının (2023) yaptığı çalışma, rekabetçi e-spor oyuncularında artan kalp atımı, stres hormonu seviyeleri ve bilişsel gerilim belirtilerinin gözlemlendiğini ortaya koymuştur. Bu durum, e-sporun fiziksel sporlar kadar psikolojik stres oluşturduğuna işaret etmektedir.

Ancak bunun yanı sıra, dijital oyunların stres azaltıcı etkisi olduğu da saptanmıştır. Özellikle yaratıcı, hikâye bazlı veya simülasyon tabanlı oyunların oyuncular üzerinde duygusal regülasyonu kolaylaştırdığı, rahatlama ve odaklanma sağladığı belirtilmektedir (Ryan, vd, 2020).

Bu bağlamda, dijital oyunların tek boyutlu değerlendirilmesi yanlış olur. Oyunlar bazen bir kaçış alanı, bazen bir sosyalleşme ara yüzü, bazen de bir beceri geliştirme aracı olabilir. Oyunun bireyde oluşturduğu psikolojik etki, bireyin yaşı, oyunla ilişkisi, oyun sürekliliği ve destek sistemlerinin varlığı gibi çok sayıda faktöre bağlıdır.

Etchells ve arkadaşlarının (2022) yürüttüğü bir araştırmada, "loot box" harcamaları ile problemli kumar davranışları arasında anlamlı bir bağlantı tespit edilmiştir. Bu bulgu, dijital oyun içi ekonomilerin psikolojik manipülasyon alanı haline gelebildiğine işaret eder. Benzer mekanizmalar, oyuncuların içsel motivasyonlarının yerini dışsal ödül beklentilerine bırakmasına neden olabilmekte, bu da oyun bağımlılığı riskini artırmaktadır.

Bu bağlamda, bazı oyun geliştiricilerin kullanıcıları daha uzun süre oyunda tutmak amacıyla tasarladığı yapılar, özellikle genç oyuncular üzerinde manipülatif bir etki yaratabilir. Oyunların sürekli ödül sistemi, seviye atlama mantığı ve günlük görev zorunlulukları, bireyde görev temelli bir bağlılık oluşturur. Bu bağlılık, zamanla keyif almaktan çok görev tamamlamaya odaklanan bir davranış biçimi geliştirerek, kompulsif oyun oynama eğilimlerini besleyebilir.

Dahası, oyun içi başarıların sosyal medyada paylaşılması, bireylerin sanal başarılar üzerinden onay ihtiyacını karşılamasına neden olabilir. Bu durum, özdeğer algısının dışsal ödüllere ve sanal beğenilere endekslenmesiyle sonuçlanabilir. Böylece dijital oyunlar sadece eğlence değil, bireylerin kendilik algısını şekillendiren psikolojik unsurlar haline gelir.

Sonuç olarak, dijital oyunların psikolojik etkileri çift yönlü bir yapıya sahiptir. Doğru kullanıldığında oyunlar bireyin stresle baş etmesini kolaylaştırabilir, duygusal dengeyi

güçlendirebilir ve özgüven gelişimini destekleyebilir. Ancak bilinçsiz ve denetimsiz kullanım, özellikle genç yaş gruplarında uzun vadeli psikolojik riskleri de beraberinde getirebilir. Bu nedenle, dijital oyunların etkilerini değerlendirirken hem bireysel hem de çevresel faktörler bütüncül bir yaklaşımla ele alınmalıdır.

TOPLUMSAL VE EKONOMİK PERSPEKTİFLER

Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Roller ve Kültürel Algılar

Dijital oyunlar, sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretildiği ve sorgulandığı bir alan haline gelmiştir. Oyun içeriklerinde yer alan karakterlerin cinsiyet temsilleri, oyunculara sunulan roller ve bu rollerin üzerinden kurulan anlatılar, kültürel normlarla doğrudan ilişkilidir. Özellikle ana akım oyunlarda erkek karakterlerin "kahraman", "lider" ya da "savaşçı" gibi aktif rollerde; kadın karakterlerin ise yardıma muhtaç, güzellik üzerinden tanımlanan ya da ikincil rollerle temsil edildiği gözlemlenmektedir (Sancar, 2021).

Bu durum, dijital oyunların toplumsal cinsiyet kalıplarını pekiştiren bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Ancak son yıllarda bağımsız oyun geliştiricilerinin artmasıyla birlikte, cinsiyet temsillerinde daha kapsayıcı ve eleştirel yaklaşımlar görülmeye başlanmıştır. Oyunculara cinsiyetsiz karakter seçenekleri sunulması, kadın karakterlerin lider pozisyonlarda yer alması ya da toplumsal sorunları konu alan anlatılar, oyunların sadece tüketilen bir medya ürünü olmadığını, aynı zamanda dönüştürülebilecek bir anlatım aracı olduğunu da göstermektedir (Yılmaz & Aydın, 2022).

Ayrıca, oyun kültürü içinde kadın oyunculara yönelik dışlayıcı dil, cinsiyetçi söylemler ve toksik davranışlar da toplumsal cinsiyet sorunlarının oyun ortamlarındaki yansımaları arasında yer almaktadır. Özellikle çevrimiçi oyunlarda kadın oyunculara yönelik sözel taciz, yetersizlik atfı ya da avatar üzerinden nesneleştirme gibi tutumlar, oyun ortamlarının erkek egemen bir alan olarak algılanmasına yol açmaktadır (Koca, 2020).

Bu durum, kadın oyuncuların oyun ortamlarında kendilerini gizlemelerine ya da cinsiyetlerini belirtmek istememelerine neden olabilmektedir. Ancak kadın oyuncuların sayısının artması, yayıncı platformlarda aktif olmaları ve e-spor alanında profesyonelleşmeleriyle birlikte bu algılarda belirli düzeyde dönüşümler yaşanmaya başlamıştır. Nitekim Türkiye'de düzenlenen bazı e-spor turnuvalarında kadın takımlarının yer alması, bu alanda cinsiyet eşitliği tartışmalarının da gündeme gelmesini sağlamaktadır.

Kadın oyuncuların yaşadığı deneyimlerin sadece bireysel değil, kolektif düzlemde de ele alınması, oyun alanlarında ve topluluklarında dönüşüm yaratma açısından önemlidir. Kadınların oyun geliştiricisi, yayıncı, içerik üreticisi ve takım lideri rollerinde daha fazla yer almaya başlaması, sektördeki ataerkil yapıya meydan okunmasını kolaylaştırmaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunlar ve e-spor alanı yalnızca cinsiyet temsili değil, aynı zamanda güç ilişkileri ve sembolik şiddet gibi daha derin toplumsal yapıların da analiz edilebildiği bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır.

Diğer yandan, dijital oyunların içerik denetimi ve etik kodlarla şekillendirilmesi süreci de toplumsal cinsiyet duyarlılığını artırma potansiyeli taşımaktadır. Türkiye'de RTÜK ve benzeri kuruluşların medya içeriklerine yönelik denetim mekanizmalarının, dijital oyunlar için de benzer biçimde işlerlik kazanması, oyun tasarlayanların ve tasarımlarının daha dikkat edici, kapsayıcı hale gelmesini teşvik edebilir. Bu noktada üniversitelerde medya okuryazarlığı ve toplumsal cinsiyet eşitliği temelli eğitimlerin yaygınlaştırılması da uzun vadeli çözümler sunabilir.

Bu bağlamda, dijital oyun alanının cinsiyetle ilgili normatif yapıları yeniden üretebildiği gibi, bu yapılara alternatif örüntüler sunma potansiyeline de sahip olduğu söylenebilir. Oyuncular ve geliştiriciler bu farkındalığı taşıdıkları süreçte, dijital oyunlar cinsiyet eşitliği açısından eleştirel bir düşün alanı haline gelebilir.

E-Sporun Ekonomik Dinamikleri

E-spor, yalnızca dijital oyun oynama pratiği değil, aynı zamanda devasa bir ekonomik ekosistemdir (Erol, 2022). Son on yılda özellikle dijital internet altyapılarının gelişmesi ve oyun izleme, oynama platformlarının yaygınlaşmasıyla birlikte e-spor sektörü, sponsorluk gelirleri, yayın hakları, reklam gelirleri, turnuva ödülleri, takım yönetimi ve oyun içi satın alma gibi çok sayıda ekonomik dinamiği içeren bir yapı hâline gelmiştir. Türkiye’de e-sporun yasal statü kazanması ve Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde E-Spor Federasyonu’nun kurulması, bu alanın artık devlet politikalarında da yer bulan bir ekonomik faaliyet kolu haline geldiğini göstermektedir.

Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED, 2023) raporuna göre, ülkemizde 10 milyondan fazla aktif e-spor takipçisi bulunmaktadır ve bu kitle özellikle 15-35 yaş arası gençlerden oluşmaktadır. Ülkemizde 10 milyondan fazla aktif e-spor takipçisi bulunmaktadır ve bu kitle özellikle 15-35 yaş arası gençlerden oluşmaktadır. Bu durum, genç nüfusun önemli bir parçasının artık dijital oyun ve e-spor çerçevesinde şekillendiğini ortaya koymaktadır. Dijital oyunları oluşturan şirketler, turnuva organizatörleri, sponsorluk yapan medya ajansları ve dijital yayın platformları gibi birçok sektör temsilcileri, bu genç kitleyi hedefleyen ekonomik stratejiler geliştirmektedir.

E-spor kulüpleri de bu ekonomik yapı içinde önemli bir rol oynamaktadır (Göksu & Uğur, 2023). Türkiye’de Beşiktaş, Galatasaray, Fenerbahçe gibi köklü spor kulüplerinin yanı sıra, sadece e-spora odaklı profesyonel takımlar da kurulmuş ve farklı oyun kategorilerinde faaliyet göstermeye başlamıştır. Bu takımların faaliyetleri yalnızca oyuncu performansına bağlı kalmamakta; aynı zamanda ürün satışları, dijital içerik üretimi, sosyal medya etkileşimi ve marka iş birlikleri gibi birçok gelir modeli üzerinden sürdürülmektedir. Özellikle oyuncu transfer ücretleri, menajerlik sözleşmeleri ve sponsorluk gelirleri üzerinden oluşan ekonomi, futbol gibi geleneksel spor dallarını aratmayacak düzeyde büyüme göstermektedir.

Bir diğer dikkat çekici ekonomik unsur ise yayıncılık faaliyetleridir (Erol, 2022). Twitch, YouTube Gaming gibi platformlar üzerinden yapılan canlı yayınlar, hem YouTube içerik üreticilerine gelir sağlamak hem de izleyici kitlesine yönelik reklam gelirlerini artırmaktadır. Yayıncıların büyük bir bölümü, sponsorluk anlaşmaları, bağış sistemleri ve abonelik gelirleriyle kendi dijital ekonomilerini yaratmaktadır. Bu durum, e-sporun yalnızca rekabet değil, aynı zamanda bir içerik endüstrisine dönüşmesini de beraberinde getirmektedir.

E-sporun ekonomik büyümesi, aynı zamanda istihdam yaratma potansiyeli taşımaktadır (Göksu ve Uğur, 2023). Oyuncuların yanı sıra antrenörler, psikologlar, strateji analistleri, yazılım geliştiriciler, yayın yönetmenleri, dijital pazarlama uzmanları gibi birçok meslek grubunun e-spor sektöründe faaliyet göstermesi kaçınılmazdır. Bu yönüyle e-spor, yalnızca izleyici ve oyuncu deneyimi olarak değil, aynı zamanda genç kitle için yeni kariyer fırsatları ve girişimcilik alanları sunmaktadır.

Tüm bu gelişmeler ışığında e-spor, Türkiye’de ve dünyada sadece bir eğlence ya da oyun alanı değil, çok boyutlu ve sürdürülebilir bir ekonomik model olarak konumlanmaktadır (Erol, 2022)., çok boyutlu ve sürdürülebilir bir ekonomik model olarak konumlanmaktadır. Eğitim kurumlarının bu alana yönelik akademik programlar geliştirmesi, gençlerin sektörde profesyonel yetkinlik kazanmasını sağlamakla birlikte, sektörün kurumsallaşmasına da katkıda bulunmaktadır.

E-sporun ekonomik yapısının bu denli gelişmiş olması, aynı zamanda sektöre yönelik algının da değişmesine yol açmaktadır. Bir dönem yalnızca oyun oynayan gençlerin uğraşı olarak görülen e-spor, günümüzde milyonlarca dolarlık yatırım alan, küresel turnuvalara ev sahipliği yapan ve yüksek takipçi kitlesi bulunan profesyonel bir sektör halini almıştır. Bu dönüşüm, yalnızca ekonomik düzeyde değil; aynı zamanda sosyal, kültürel ve kurumsal düzeyde de bir yeniden yapılanmayı beraberinde getirmiştir.

Örneğin, dünya ekosisteminde düzenlenen turnuvaların ödül havuzları, bazı geleneksel spor alanlarını geride bırakmaktadır. Bu durum, gençlerin ilgisini e-spora yönlendirmekte ve yeni nesil için bu alanı cazip bir kariyer alternatifi haline getirmektedir. Ayrıca büyük markaların e-spor takımlarına yatırım yapması, sektöre olan güveni pekiştirmekte ve kurumsal yapının güçlenmesini desteklemektedir. Artık yalnızca oyuncular değil; yatırımcılar, yayıncılar ve sponsorlar da bu sektörün profesyonel aktörleri arasındadır.

Türkiye özelinde bakıldığında, kamu ve özel sektör işbirliklerinin artmakta olduğu gözlemlenmektedir. Üniversitelerde e-spor topluluklarının yanı sıra akademik programların açılması, bu alandaki profesyonelleşmeyi ve sürdürülebilirliği desteklemektedir. Belediyelerin, üniversitelerin ve gençlik merkezlerinin düzenlediği yerel turnuvalar ve eğitim programları da bu süreci hızlandırmaktadır. Bu gelişmeler, yalnızca bireysel girişimcilik değil; aynı zamanda e-sporun yerel kalkınma stratejilerine entegre edilmesi açısından da önem taşımaktadır.

Dolayısıyla e-spor, dijital çağın dinamiklerine uygun yeni bir ekonomik yapı sunmakla kalmamakta; aynı zamanda sosyal etkileşim, teknolojik gelişim ve kültürel dönüşüm süreçlerinin de merkezinde yer almaktadır. Bu çok katmanlı yapı, e-sporu sadece bir oyun değil; aynı zamanda stratejik bir sektör haline getirmiştir.

Kariyer ve Eğitim Fırsatları

E-sporun hızla kurumsallaşması ve ekonomik potansiyelinin büyümesi, bu alanda kariyer yapmayı düşünen bireyler için yeni fırsatlar yaratmaktadır. Artık yalnızca oyuncu olmak değil; oyun analisti, koç, takım yöneticisi, e-spor gazetecisi, yayıncı, oyun geliştiricisi gibi çok sayıda meslek dalı da e-spor çatısı altında şekillenmektedir. Bu alanların her biri, teknik bilgi kadar sosyal beceri, medya okuryazarlığı ve iletişim yetkinliği de gerektirmektedir. Özellikle gençler için bu çeşitlilik, e-sporu yalnızca bir eğlence unsuru olmaktan çıkarıp, sürdürülebilir bir kariyer yoluna dönüştürmektedir.

Türkiye’de üniversitelerin bu alana ilgisi giderek artmaktadır. Bazı vakıf üniversiteleri e-spor temalı yüksek lisans programları açmakta, iletişim fakülteleri e-spor yayıncılığı gibi seçmeli dersler sunmakta ve teknik bölümlerde oyun yazılımına dair uzmanlaşma imkânı sağlanmaktadır. Ayrıca üniversite bünyesindeki e-spor toplulukları, öğrencilere hem sosyalleşme hem de sektörel deneyim kazanma alanı yaratmaktadır. Bu gelişmeler, e-sporun akademik düzeyde kabul görmekte olduğunu ve geleneksel eğitim kurumları ile dijital kültür arasında bir köprü kurulduğunu göstermektedir.

Eğitim olanaklarının çeşitlenmesi, sektörün insan kaynağı ihtiyacını karşılamak açısından da kritik bir rol oynamaktadır. Nitelikli e-spor eğitimi, oyuncuların performans artırımı kadar, stratejik düşünme, stres yönetimi ve takım çalışması gibi becerilerin gelişimini de desteklemektedir. Bununla birlikte, medya okuryazarlığı ve dijital etik konularının da eğitim süreçlerine entegre edilmesi, dijital oyun kültürünün daha bilinçli ve sağlıklı biçimde içselleştirilmesine katkı sağlayacaktır.

Günümüzde bazı belediyeler ve gençlik merkezleri, e-spor atölyeleri ve seminerleri ile gençleri bu alana teşvik etmekte, ücretsiz eğitim programları ve yerel turnuvalar düzenleyerek sektöre katılımı kolaylaştırmaktadır. Bu yerel düzeydeki destek mekanizmaları, e-sporun

yalnızca büyük şehirlerde değil, Anadolu'nun farklı bölgelerinde de gelişmesini sağlamaktadır. Bu sayede hem dijital eşitsizlik azaltılmakta hem de gençler için eşit kariyer olanakları sunulmaktadır.

Tüm bu gelişmeler ışığında, e-spor yalnızca bir oyun alanı değil, gençlerin yaratıcılığını, teknik becerilerini ve dijital okuryazarlıklarını geliştirebilecekleri çok boyutlu bir kariyer sahasına dönüşmektedir (Demir, 2021).

SONUÇ VE ÖNERİLER: DİJİTAL OYUNLARIN PSİKOSOSYAL VE TOPLUMSAL KATKILARI

Dijital oyunlar ve e-spor, günümüz toplumlarında yalnızca bir eğlence biçimi olarak değil, aynı zamanda sosyokültürel ve psikolojik etkileri olan güçlü araçlar olarak öne çıkmaktadır. Bu çalışma kapsamında ele alınan psikososyal dinamikler, toplumsal cinsiyet rolleri, ekonomik boyutlar ve kariyer olanakları göz önüne alındığında, dijital oyunların çok boyutlu bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Ancak bu potansiyelin olumlu sonuçlar doğurabilmesi için sağlıklı yönetilmesi ve toplumsal farkındalıkla desteklenmesi gerekmektedir.

Öncelikle, dijital oyunların sağlıklı yönetimi ve gençler üzerindeki etkilerinin bilinçli biçimde ele alınması, toplumsal düzeyde farkındalığın artırılması ile mümkündür. Özellikle ebeveynler, öğretmenler ve gençlerle çalışan profesyonellerin dijital oyunlara yönelik güncel bilgiye sahip olmaları, yönlendirici rollerini daha etkin şekilde yerine getirmelerini sağlayacaktır. Eğitim kurumlarında dijital medya okuryazarlığına ilişkin müfredatların yaygınlaştırılması, dijital kültürün bilinçli ve eleştirel bir biçimde içselleştirilmesine katkı sunacaktır.

Bir diğer önemli konu, dijital oyunların bağımlılık yapıcı potansiyeline karşı önleyici stratejilerin geliştirilmesidir. Oyun bağımlılığı, bireylerin sosyal ilişkilerini, akademik başarılarını ve genel psikolojik iyi oluşlarını olumsuz etkileyebilmektedir. Bu nedenle, gençlerin oyun oynama alışkanlıklarını dengeleyecek şekilde zaman yönetimi becerilerinin geliştirilmesi önemlidir. Psikolojik danışmanlık hizmetleri ve okul rehberlik sistemleri aracılığıyla bu farkındalığın artırılması, oyun bağımlılığı riskinin azaltılmasına yardımcı olabilir (Akçay ve Aydın, 2021).

Dijital oyunların psikososyal etkileri üzerine daha fazla bilimsel araştırmanın yapılması da bu alanda atılacak önemli adımlardan biridir. Gerek bireysel düzeyde gerekse toplumsal düzeyde oyunların etkilerini inceleyen disiplinlerarası çalışmalar, bu mecranın hem risklerini hem de olanaklarını daha iyi kavramamızı sağlayacaktır. Özellikle Türkiye bağlamında yapılacak saha araştırmaları, yerel dinamiklerin anlaşılması açısından oldukça değerlidir (Bayraktar, 2020).

Sonuç olarak, dijital oyunlar ve e-spor; doğru yönlendirildiğinde sosyal bağları güçlendiren, psikolojik dayanıklılığı artıran ve yeni nesil kariyer fırsatları sunan dinamik platformlara dönüşebilmektedir. Bu potansiyelin hayata geçebilmesi, yalnızca bireysel düzeyde değil, yapısal düzeyde de bütüncül politikaların benimsenmesini zorunlu kılmaktadır. Özellikle eğitim, gençlik ve spor politikalarının dijitalleşme ekseninde yeniden yapılandırılması, e-sporun potansiyelini daha etkin değerlendirmek açısından önem arz etmektedir.

Bu bağlamda, dijital oyunlara ilişkin farkındalık çalışmaları sadece gençlere değil, ailelere ve eğitimcilere de yönelik olarak planlanmalıdır. Ailelerin dijital oyunlar hakkında doğru ve güncel bilgiye ulaşabilmesi, çocuklarının oyun deneyimlerine bilinçli bir şekilde eşlik etmelerine imkân tanıyacaktır. Aynı şekilde öğretmenlerin, dijital oyunları sınıf içi öğrenme

süreçlerinde bir araç olarak kullanmaları, öğrencilerin motivasyonunu artırabileceği gibi eleştirel düşünme becerilerinin gelişmesine de katkı sağlayabilir.

Dijital oyunların sosyal sorumluluk projelerine entegre edilmesi, oyunların yalnızca tüketim değil, üretim ve katılım temelli bir kültür oluşturmaya da katkı sağlayacaktır. Örneğin, çevre bilinci, toplumsal cinsiyet eşitliği, engellilik ve göç gibi konularda oyunlaştırılmış eğitim modelleri, gençlerin hem bilinçlenmesini hem de sosyal farkındalıklarının artmasını sağlayabilir. Bu tür uygulamalar, dijital oyunların yalnızca bireysel gelişim değil, toplumsal fayda açısından da değerlendirilebileceğini göstermektedir.

Sonuç olarak dijital oyunlar ve e-spor, çok boyutlu etkileri ve artan yaygınlıklarıyla birlikte hem bireyler hem de toplumlar için önemli fırsatlar sunmaktadır. Bu fırsatların etkin biçimde değerlendirilmesi ise ancak disiplinlerarası iş birlikleri, toplumsal bilinçlenme ve bilim temelli politikalar aracılığıyla mümkün olacaktır. Gelecek araştırmalar açısından dijital oyunların psikososyal etkilerinin yalnızca bireysel düzeyde değil, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve politik bağlamlarda da ele alınması gerekmektedir. Özellikle oyun topluluklarının normatif yapılar üzerindeki etkisi, çevrimiçi şiddet ve toksik davranış kültürü gibi konular, hem sosyal psikoloji hem de medya çalışmaları açısından derinlemesine araştırma gerektirmektedir. Bu tür çalışmalar, oyunların yalnızca bir boş zaman uğraşı olmadığını, aksine dijital çağın yeni sosyal arenası olduğunu ortaya koyacaktır.

Ayrıca e-sporun bölgesel kalkınmadaki rolü, yerel yönetim politikalarıyla ilişkilendirilerek araştırılabilir. Belediyeler tarafından düzenlenen turnuvaların gençlerin dijital katılımını ve teknolojiye entegrasyonunu nasıl etkilediği gibi mikro ölçekte yapılacak incelemeler, sosyal politika üretimine katkı sağlayabilir. Benzer şekilde, dijital oyunların sağlık, rehabilitasyon ve eğitim gibi alanlarda nasıl kullanılabileceğine dair uygulamalı araştırmalar da teşvik edilmelidir.

Nihayetinde, dijital oyun ekosistemine yönelik araştırmaların disiplinler arası bir anlayışla yürütülmesi; iletişim, psikoloji, sosyoloji, eğitim bilimleri ve yazılım mühendisliği gibi alanların iş birliği içinde çalışması, daha bütüncül sonuçlar doğuracaktır. Bilimsel bilgi üretiminin bu şekilde çeşitlendirilmesi, hem akademik literatüre katkı sunacak hem de kamu politikalarının daha sağlıklı temeller üzerine inşa edilmesini sağlayacaktır.. Bu fırsatların etkin biçimde değerlendirilmesi ise ancak disiplinlerarası iş birlikleri, toplumsal bilinçlenme ve bilim temelli politikalar aracılığıyla mümkün olacaktır.. Ancak bu dönüşümün sağlıklı bir biçimde gerçekleşebilmesi için eğitim, medya, aile ve kamu politikalarının eşgüdüm içinde çalışması gerekmektedir.

Ayrıca, oyun bağımlılığı, dijital şiddet, siber zorbalık gibi olumsuz dijital davranışların önlenmesine yönelik politika belgeleri ve stratejik yol haritaları oluşturulmalıdır. Bu belgeler, kamu kurumlarının yanı sıra özel sektör ve sivil toplum kuruluşlarıyla iş birliği içinde hazırlanmalı; eğitim materyalleri, farkındalık kampanyaları ve eylem planları ile desteklenmelidir. Böylece dijital oyun alanı yalnızca tüketim odaklı değil, aynı zamanda sosyal sorumluluk bilinciyle hareket eden kapsayıcı bir kültürün parçası hâline gelecektir. Bilimsel bilgi üretiminin bu şekilde çeşitlendirilmesi, hem akademik literatüre katkı sunacak hem de kamu politikalarının daha sağlıklı temeller üzerine inşa edilmesini sağlayacaktır. Bu fırsatların etkin biçimde değerlendirilmesi ise ancak disiplinler arası iş birlikleri, toplumsal bilinçlenme ve bilim temelli politikalar aracılığıyla mümkün olacaktır. Ancak bu dönüşümün sağlıklı bir biçimde gerçekleşebilmesi için eğitim, medya, aile ve kamu politikalarının eşgüdüm içinde çalışması gerekmektedir.

KAYNAKÇA

- Acıbadem Sağlık Grubu. (2025). Oyun bağımlılığı nedir? Belirtileri, nedenleri ve tedavi yöntemleri. <https://www.acibadem.com.tr/hayat/oyun-bagimlilik-nedir-belirtileri-ve-tedavisi/>
- Akçay, D., & Aydın, S. (2021). Oyun bağımlılığı: Ergenlerde dijital oyun oynama davranışlarının psikolojik etkileri. *Psikoloji ve Eğitim Dergisi*, 10(1), 55-72.
- Bayraktar, F. (2020). Dijital oyunların psikososyal etkileri: Türkiye’deki gençler üzerine bir değerlendirme. *Yeni Medya Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 33-47.
- Berga, D., Pereda, A., De Filippi, E., Nandi, A., Febrer, E., Reverte, M., & Russo, L. (2023). Measuring arousal and stress physiology on Esports, a League of Legends case study. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2302.14269>
- Demir, A. (2021). E-sporun gençler üzerindeki etkisi ve kariyer fırsatları. *Dijital Kültür ve Toplum Dergisi*, 4(2), 88-102.
- Derelioğlu, M., & Özgen, A. (2025). Yeni medyaya entegrasyon sürecinde spor yorumcularının spor kültürüne psikososyal yansıması: Vole ve sports digitale kanalları üzerine bir inceleme. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(59), 208-228.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Erol, H. (2022). Türkiye’de e-sporun ekonomik potansiyeli ve sektörel gelişimi. *Ekonomi ve Yönetim Araştırmaları Dergisi*, 11(2), 134-150.
- Etchells, P. J., Gage, S. H., Rutherford, A. D., & Munafò, M. R. (2022). Loot box spending is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Addictive Behaviors*, 126, 107178.
- Göksu, İ., & Uğur, B. (2023). E-spor sektörü ve genç istihdamı: Türkiye örneği. *Gençlik ve Spor Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 55-70.
- Güler, H. (2022). Dijital oyun e-spor ve geleneksel sporların karşılaştırılması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(3), 315-326.
- Koca, C. (2020). Dijital oyunlarda kadın temsili ve toplumsal cinsiyet rolleri. *Toplumsal Cinsiyet Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 45-60.
- Koral, F., & Alptekin, K. (2023). Dijital oyun bağımlılığı: Bir derleme çalışması. *Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (11), 283-308.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., & Yasacı, Z. (2018). Elektronik sporcuların başarılarını etkileyen faktörlerin araştırılması. *International Academic Research Congress*, 2476-2482.
- Newzoo. (2022). Global esports & live streaming market report. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>
- Poulus, D. R., Nicholson, M., Obine, E. A. C., Drew, M., Fisher, K., Vella, S., & Sharpe, B. (2025). The state of mental health research in esports: A scoping review. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/387440183_The_State_of_Mental_Health_Research_in_Esports_A_Scoping_Review
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2020). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 44(1), 1-20.
- Sancar, M. (2021). Oyun kültüründe cinsiyet temsilleri: Dijital oyun karakterlerinin toplumsal cinsiyet açısından incelenmesi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 5(2), 112-130.
- Şimşek, E., & Yılmaz, T. K. (2020). Türkiye’de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Education Journal*, 28(4), 1851-1866.
- Tesfed. (2023). Türkiye E-Spor Federasyonu Faaliyet Raporu. <https://tesfed.gov.tr/raporlar>
- Yılmaz, B., & Aydın, A. (2022). Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet temsili: Kapsayıcılık mücadelesi. *Medya ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 88-105.

KATKI ORANI CONTRIBUTION RATE	AÇIKLAMA EXPLANATION	KATKIDA BULUNANLAR CONTRIBUTORS
Fikir ve Kavramsal Örgü Idea or Notion	Araştırma hipotezini veya fikrini oluşturmak Form the research hypothesis or idea	Yazar Author Mehmet DERELİOĞLU
Tasarım Design	Yöntem ve araştırma desenini tasarlamak To design the method and research design.	Yazar Author Alper Özgen
Literatür Tarama Literature Review	Çalışma için gerekli literatürü taramak Review the literature required for the study	Yazar Author Mehmet DERELİOĞLU Alper ÖZGEN
Veri Toplama ve İşleme Data Collecting and Processing	Verileri toplamak, düzenlemek ve raporlaştırmak Collecting, organizing and reporting data	Yazar Author Mehmet DERELİOĞLU Alper ÖZGEN
Tartışma ve Yorum Discussion and Commentary	Elde edilen bulguların değerlendirilmesi Evaluation of the obtained finding	Yazar Author Alper ÖZGEN Mehmet DERELİOĞLU
Destek ve Teşekkür Beyanı/ Statement of Support and Acknowledgment		
Bu çalışmanın yazım sürecinde katkı ve/veya destek alınmamıştır. No contribution and/or support was received during the writing process of this study.		
Çatışma Beyanı/ Statement of Conflict		
Araştırmacıların araştırma ile ilgili diğer kişi ve kurumlarla herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması yoktur. Researchers do not have any personal or financial conflicts of interest with other people and institutions related to the research.		



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