

Atf Bilgisi: Nazlı, R. S. ve Yağmur, F. (2021). Sporun Yeni Yüzü: E-Sporcuların E-Spora Yönelik Düşünceleri, *Injocmer*, 1(2), 108-119.

Makale Geliş Tarihi:

10 Haziran 2021

Makale Kabul Tarihi:

16 Haziran 2021

ARAŞTIRMA MAKALESİ

SPORUN YENİ YÜZÜ: E-SPORCULARIN E-SPORA YÖNELİK DÜŞÜNCELERİ*

Rengim SİNE NAZLI^{1**}

Fatih YAĞMUR²

Öz

Teknolojik gelişmeler, teknolojinin yanı sıra çoğu şeyi beraberinde değiştirip, dönüştürmüştür. Hız ve yeniliği içinde barındıran bu gelişmeler yüzyıllardır hüküm süren alışkanlıkları, meslekleri, yaşam tarzlarını, vb. yani hayata dair pek çok unsuru bağlamından kopararak yeni bir bağlama yerleştirmiştir. Özellikle internetin mobilize olması neredeyse tüm ihtiyaç ve alışkanlıkları (eğlence, iş, sağlık, eğitim, vb.) çevrimiçi platformlara taşımıştır. Bu süreçte yeni meslek grupları ortaya çıkarken mevcut meslekler de internet ortamına uyarlanmaya başlamıştır. Spor da benzer şekilde internet ortamına uyarlanarak “e-spor” ismiyle “zaman ve mekânın” birbirinden ayrılmasıyla bağımsızlaştırılmıştır. Sporun doğasında olan birliktelik sporun dijitalleşmesiyle farklı bir forma bürünmüş, dijital medyanın güçlendirdiği simülasyon, spor ortamlarında etkili hale gelmiştir. Aynı zamanda spor ve beden arasındaki bütünlük de etkisiz hale gelmiştir. Spor yapmak için yeterli ölçüde sağlıklı olmayan bireylerin e-spor ile sporcu olabilmesi mümkün olurken sporla güç arasındaki ilişki yerini akla bırakmıştır. Rekabet ve birlikteliğin güçlü zıtlığından oluşan sporun aşıladığı milli birlik ve beraberlik “e-spor”da da devam etmiştir. Zira e-spor takımları da futbol, voleybol takımları gibi milli forma giyerek ülkelerini temsil etme noktasına gelmiştir. Bu çalışmada profesyonel olarak e-spor takımlarında yer alan oyuncularla derinlemesine görüşmeler yapılarak e-spor sektörünün mevcut yapısının çözümlenmesi amaçlanmıştır. Derinlemesine mülakat tekniği ile görüşülen katılımcılar e-sporun kendilerini olumlu etkilediğini belirterek genel kabul gören sosyallikten farklı bir şekilde sosyallik tanımı yapmışlardır. Ayrıca çalışmanın sonucunda görüşülen katılımcıların hepsinin ailelerinin kendilerini destekledikleri elde edilen bulgular arasındadır. Böylelikle e-sporcuların yanı sıra Y ve Z kuşağı çocuk sahibi ailelerin de e-sporu kariyer fırsatı olarak gördükleri sonucu ortaya çıkmaktadır.

Anahtar kelimeler: Spor, E-spor, Oyun, Dijital spor, Dijital oyun

THE NEW FACE OF SPORTS: E-SPORTS' THOUGHTS ON E-SPORTS

Abstract

Technological developments have changed and transformed many things as well as technology. These developments, which include speed and innovation, have changed the habits, professions, lifestyles, and many other elements of life out of context

* Bu çalışma, 28.11.2019-29.11.2019 tarihlerinde Ankara’da düzenlenen “4. Uluslararası İletişim, Edebiyat, Müzik ve Sanat Çalışmalarında Güncel Yaklaşımlar” isimli sempozyumda bildiri olarak sunulmuştur.

¹ Doç. Dr. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi, rengimsine@ibu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9784-766X, **Sorumlu Yazar

² fatihyagmur321@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6831-2399

and placed them in a new context. Especially the mobilization of the internet has brought almost all needs and habits (entertainment, business, health, education, etc.) to online platforms. Similarly, sports have been adapted to the internet environment and become independent by separating "time and space" with the name "e-sports". The unity inherent in sports has taken a different form with the digitalization of sports, and the simulation strengthened by digital media has become effective in sports environments. At the same time, the unity between sport and body has become ineffective. While it is possible for individuals who are not healthy enough to do sports to become athletes with e-sports, the relationship between sports and power has left its place to mind. The national unity and solidarity instilled by the sport, which consists of the strong contrast of competition and unity, continued in "e-sports" as well. Because e-sports teams, like football and volleyball teams, have come to the point of representing their countries by wearing the national jersey. In this study, it is aimed to analyze the current structure of the e-sports sector by conducting in-depth interviews with the players who are professionally involved in e-sports teams. The participants, who were interviewed with the in-depth interview technique, stated that e-sports had a positive effect on them and defined sociability in a different way from the generally accepted sociability. In addition, it is among the findings that the families of all the interviewed participants supported them at the end of the study. Thus, the result is that, in addition to e-sportsmen, families with children of Generation Y and Z see e-sports as a career opportunity.

Keywords: Sport, E-sport, game, Digital sport, Digital game

GİRİŞ

Dijital oyunlar nispeten yeni bir gelişme olmasına rağmen, oyunlar kayıtlı kültürün başlangıcından beri insan kültürlerinde eğlence, ilişki kurma, eğitim ve hayatta kalma araçları olarak var olmuştur. İnsanoğlu yaşadığı çağın şartlarına göre daima çeşitli sorunlarla karşılaşmıştır. Sorunlardan bir nebze uzaklaşmak isteyen insan ise bilinçli veya bilinçsiz, çareyi oyunda bulmuştur. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanan (TDK, 2021) oyun çağdan çağa değişkenlik göstermiştir. Oyunun istisnai veya benzersiz olma karakterinin yanı sıra oyun, bir şey için mücadele veya bir şeyin temsilidir. Çarpışma ve oyun kavramlarının fiilen iç içe geçmiş olduğu düşünüldüğünde ise yakın dönemlerde dahi savaşın açıkça oyunsal bir faaliyete dönüştüğü hatırlara gelmektedir (Huizinga, 2006: 30, 121).

Bu bağlamda oyunlar insanlara eğitim, fiziksel etkinlik, sağlığın korunması, kendini gerçekleştirme, toplumsal hayata hazırlık, boş zamanları değerlendirme ve eğlence bakımından olanak sağlarken diğer yandan da şiddete yönelmelerine neden olduğunu söylemek mümkündür (akt: Mustafaoğlu, 2018: 85). Oyunlar, insan kültürüne sağlam bir şekilde yerleşmiş, sosyal ve boş zamanlarımızı benzeri görülmemiş etkilemiş ve etkilemeye devam etmektedir (Seaborn and Fels, 2014: 14). Kolektif bir oyun tarzı olarak tanımlanan spor ise 20. yüzyılın ilk 10 yılında atletik ve takım sporları egzersiz sistemlerinde yer almıştır ancak II. Dünya Savaşı ile beden eğitiminin pratik bileşenlerine hâkim olmuştur. Bu değişim, spor ve oyunların fiziksel eğitimde güçlü eğitim araçları olduğu kabulüne işaret etmektedir. Bu dönemde spor sadece olumlu karakter özellikleri geliştirmekle kalmamış, aynı zamanda çocuk suçluluğuna karşı bir panzehir olarak işlev görmüştür (Booth, 1997: 193).

Bilgisayar teknolojisi ve beraberinde internet teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte spor, şu ana dek bilinen anlamlarından uzaklaşarak yalnızca fiziksel aktivite olmaktan çıkıp bilgisayar konsolu veya klavye kullanılarak da gerçekleştirilmeye başlamıştır. Bilgisayar oyunlarının eğitim ve biyolojik gelişim sürecinde sıklıkla olumsuz etkilerinin vurgulandığı erken dönemden farklı olarak "e-spor" günümüz dünyasında kabul gören bir kariyer haline gelmiştir.

E-spora olan talep gittikçe yükselirken eğitim sistemi içerisinde de kendisine yer bulmaya başlamıştır. Örneğin Çin'de ve Malezya'daki üniversitelerde "Dota 2" kursları verilmekte ve Uzak Doğu ülkelerinde hükümetler e-spora destek vermektedir. Çin'de *Chongqing Energy College*'de açılan "Dota 2" kursuna yaklaşık 100 öğrenci başvurmuştur. Benzer bir şekilde batı ülkelerinde de oyun evleri dikkat çekmektedir. Oyuncular hafta

sonlarını oyun evlerinde geçirebilmekte hatta bazı üniversiteler profesyonel e-spor lisansı bulunan öğrencilere burs vermektedir (Kocadağ, 2017: 53).

Genel olarak oyun öğeleri ve mekaniklerinin kullanımı yoluyla son kullanıcıları motive etmeyi ve onların ilgisini çekmeyi amaçlayan etkileşimli bir sistemin özelliklerini tanımlamak için kullanılan (Seaborn and Fels, 2014: 14) ve her geçen gün daha çok popülaritesi artan e-spor üzerine çok sayıda araştırma (Abanazir, 2019; Martoncik, 2015; Parry, 2019; Taylor, 2012) yapılmaya başlanmıştır. Bu çalışmada da e-spor'u kariyer olarak tercih eden profesyonel oyuncularla derinlemesine görüşmeler yapılmıştır.

1. Spordan, E-Spora Uzanan Yol

Kronolojik olarak insanların yaşamaya başladıkları zaman zarfında karşımıza çıkan spor; yarışma ve rekabet üzerine kurulmuş, savaşçı güçleri olgunlaştıran disiplinli bir kolektif oyun tarzı olarak tanımlanmaktadır (Ercal, 1978). Latince bir kelime olan spor, dağıtmak ve birbirinden ayırmak gibi anlamlara gelen “deportere” kelimesinden ortaya çıkmıştır. Spor, 17. Yüzyıldan sonra “sport” kelimesini de kendisine ekleyerek günümüzdeki haline gelmiştir (Atasoy ve Kuter, 2005:13). İnsanlar her türlü şeyi ifade etmek için 'spor' kelimesini kullanırlar. Avcılık, atıcılık ve balıkçılık “saha sporları”; boğa güreşi bir “kan sporu”dur; koşu bir “eğlence sporu”dur; satranç ve köprü, “zihin sporu”; dans ve yoga da bir spordur. Her şeyden önemlisi spor insani bir faaliyettir. Hayvanlar da oynayabilir ama sporları yoktur yani spor, insan fiziksel becerilerinin kurumsallaşmış kurallara bağlı yarışmaları olarak tanımlanabilir (Parry, 2019: 4). Bu kurullar zamanla ulusal ve uluslararası ölçütlerde belirlenerek, federasyonlar tarafından yönetilmeye başlanarak kurumsallaştırılmıştır.

Spor, eğitim anlamında ilk Amerika'da uygulanmıştır. Kolej ve Amerika'daki üniversite yöneticileri, üniversiteler arası atletizmi bir kontrol stratejisi olarak beden eğitimi bölümüne dahil etmiştir. Bu durum aynı zamanda büyük ve son derece önemli bir kazanç mekanizması haline gelmiştir (Booth, 1997: 193). Zaman içinde profesyonelleşen spor etkinlikleri yalnızca oyun olma özelliğinden uzaklaşarak ekonomik anlamlar da kazanmıştır. Kar etme arzusu spora egemen olmuş ve sporun doğasına aykırı olan “ne olursa olsun kazan” anlayışı benimsenmiştir. Profesyonellik kavramı spor sahalarına girmiş ve oyun, sahip olduğu amatör ruhtan uzaklaşarak ticari rant sağlama peşinde olan bir eğlence sektörü halini almıştır (Talmiciler, 2008: 97).

Bu süreçte özellikle kitle iletişim araçları ve medya yoluyla büyük bir ilgi gören spor, reklam ve tanıtım için de oluşan ortamın uygunluğu ile şirketler tarafından değerlendirilmeye başlanmıştır. Spor bir gösteriye dönüşerek eğlence kültüründe yer edinmiş, tüketimle iç içe geçmiştir (Devecioğlu, 2005: 118). Teknolojik gelişmeler ve internetle birlikte dönüşen tüm kavramlar gibi spor da yeni bir anlam kazanmıştır. E-spor insanların yeni iletişim teknolojilerini kullanarak zihinsel veya fiziksel yeteneklerini geliştirip, eğittikleri spor faaliyetleri alanıdır (Wagner, 2006: 3). E-spor, genellikle sporun birincil yönlerinin elektronik sistemlerle hafifletildiği spor türlerini tanımlamak için kullanılmaktadır. Oyuncuların ve takımların e-spor sistemine giriş ve çıkışları insan-bilgisayar etkileşimiyle gerçekleşmektedir. E-spor, genellikle farklı liglerle, turnuvalarla koordine edilen ve oyuncuların takımlara ya da sponsorlarca desteklenen organizasyonlara üye olduğu rekabetçi video oyunlarını adlandırmak için kullanılmaktadır (Hamari ve Sjöblom, 2017: 211).

Dünyada ilk olarak video oyun turnuvası, 1972'de Spacewar ile başlamış ve 1990'ların başına kadar devam etmiştir. 90'lu yıllarda PC oyunculuğunun yükselişi ile ilk e-spor mücadeleleri de ortaya çıkmaya başlamıştır. 1997 yılında Red Annihilation adı altında düzenlenen “Quake” turnuvası, e-spor etkinliklerinin ilk gerçek etkinliği olarak kabul edilir.

E-spor geliştikçe büyük şirketler e-spor ve organizasyonlara devasa yatırımlar yapmaya başlamıştır. Dijital oyunlar, bilgisayar oyunları veya video oyunları olarak adlandırılabilen, her bir kullanım birbirini tanımlayabilmektedir. Özellikle, teknolojiyle birlikte büyüyen dijital yerliler zamanlarının büyük kısmını dijital oyunlarla haşır neşir olarak geçirmektedir. Spor ve e-spor arasındaki fark oyuncunun ve takımın oyun çıktılarının gerçekleştiği ortamdır. Geleneksel sporlarda bütün oyun aktiviteleri gerçek dünyada görülebilir. Spora yardımcı elektronik sistemler kullanılsa bile böyledir. E-spor da ise aktiviteler sanal dünyada ya da elektronik, dijital, bilgisayar destekli ortamlarda gerçekleşir. Çıktılar gerçek dünyada koordine edilir ve yönetilir. Ancak oyunun sonucunu fiziksel ortamdaki aktiviteler değil oyunun sınırlandırıldığı elektronik sistemdeki aktiviteler belirler (Hamari ve Sjöblom, 2017: 213).

Dijital oyun sektörü yaklaşık 40 senelik bir geçmişe sahip olmasına rağmen bugün dünyanın gelişmiş ekonomilerinde yüksek gelir getirici bir endüstri alanı olarak ele alınmakta ve bu sebeple de kamu fonlarının ve büyük yatırımcıların son yıllar içerisinde giderek daha da çok ilgi gösterdiği bir endüstri kolu haline almaktadır.³

Huizinga'nın (2006) da dediği gibi oyuna artık toplumlarımızda yer olmadığı; hayatın bütünlüğünden dışlanıp, sanayiye malzeme olmak için bir köşeye atılan oyun, ekonomik güç ve çıkarların gidişatını belirleyeceği ölçütte kurumsallaşarak bir rant sahası haline gelmiştir. Bu bağlamda oyun kuralları ve çıkar mekanizmasından uzak iken spor metalaşmış yapay bir eğlence aracıdır. Son yıllarda elektronik sporlar yaklaşık 99,6 milyar dolarlık küresel oyun endüstrisinin %10'luk dilimini oluşturmaktadır. E-spor gelirlerinin bu kadar yüksek meblağlara ulaşması oyun yayıncılarının yatırımları ve sponsorluklarla birlikte büyük ödüllü turnuvalarla sağlanmaktadır. Oyun yayınlayan şirket kendi oyununu büyük ödüllü turnuvalarla isim yaparak pazarlamaktadır. Ayrıca oyun kullanıcıları arasında bulunan rekabet de kullanıcıların kendi oyunlarını daha üst seviyeye taşımak için oyunlarına yatırım yapmalarını sağlamaktadır (Özsoy ve Kalafat Çat, 2018: 4778).

Bugün Türkiye de dahil olmak üzere pek çok ülkenin önemli takımları e-spor takımlarını da kurmuş bulunmaktadır. Bunun yanı sıra ülkelerin milli e-spor takımları kurması bu spor dalının ne denli önemli olduğunu göstermektedir. Türkiye'de Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın 24 Nisan 2018 tarihinde onay vermesi sonucunda 25 Eylül 2018 tarihinde Türkiye E-Spor Federasyonu kurulmuştur. Bunun yanı sıra dijital teknoloji içinde yetişen çok sayıda genç ve yetişkin, e-sporu meslek olarak icra ederken bu meslek sayesinde hayatlarını idame ettirmektedir. Böyle bir tabloda oyun sevenler sevdikleri işten kazanç sağlamayı ümit ederek, e-sporcu olmanın hayaliyle dijital oyunlara daha da çok bağlanmaktadır.

E-Sporun bu denli yaygınlaşmasıyla birlikte konuyla ilgili yapılan araştırmalar da artmıştır. “*Dijital Spor Oyunlarının Sporcular Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi: Fenomenolojik Bir Çözümleme*” isimli çalışmada (2019) Cihan ve Ilgar tarafından, dijital spor tüketicisi 9 sporcu ile yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Çalışma sonucunda dijital sportif oyunların; bilişsel, duyuşsal, psikomotor, sosyal ve psikolojik olarak olumlu ve olumsuz yönleri belirlenmiştir. Dijital spor oyunlarının sporcular üzerindeki bilişsel etkileri ile ilgili görüşler incelendiğinde üst düzey bilişsel becerileri olumlu yönde etkileyen sonuçlara ulaşılmıştır. Araştırmada elde edilen bir diğer bulgu ise dijital spor oyunlarının sporculara iyi bir motivasyon ve öğrenme aracı olduğu fakat bir diğer taraftan zaman kaybı, sosyalleşememe, bağımlılık gibi davranışlar sergilemelerine sebep olduğu şeklindedir.

³ <http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>, Erişim Tarihi: 10.11.2019

Bu konuda yapılan bir diğ er araştırma da Özsoy ve Kalafat Çat'ın (2018) “*Sanal Ortamda Sporun Yeni Formu: E-Spor*” isimli çalışmasıdır. Çalışmada Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi öğrencisi 4 erkek katılımcı ile odak görüşmesi yapılarak, elektronik spor tüketicilerinin e-spora olan yaklaşımlarını tespit etmek amaçlanmıştır. Çalışmanın sonucunda katılımcıların bilgisayar oyunu oynayarak gelir elde ettiği, para kazanan oyuncuların kendileri için rol model olduğu; oyunlarda şiddet eğilimi, argo ve olumsuz örnek oluşturabilecek sohbetlere sıkça rastladıkları gözlenmiştir.

Mustafaoğlu ve arkadaşlarının (2018) “*e-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri ve Başarılarını Etkileyen Faktörler*” isimli çalışmada ise 14-37 yaş arası 367 e-Sporcu ile görüşülmüş ve katılımcıların e-sporu yapma nedenleri olarak “*Boş zamanı değerlendirme, e-spor kariyer sahibi olmak, Oyun oynama tutkusu, Hobi amaçlı, Maddi kazanç*” maddelerine ulaşılmıştır. Çalışmada elde edilen bir diğ er sonuç katılımcıların %96,5'inin erkek ve %77,1'inin öğrenci olmasıdır.

Yeni iletişim teknolojileri ile hayata dair her alanın yeniden anlam kazandığı çağımızda şüphesiz oyun da değ iş en anlamlar arasındadır. Her teknolojinin beraberinde kendi alışkanlıklarını yarattığı düşünül düğ ünde yeni yaşam tarzlarının yeni meslek gruplarını ve kariyer fırsatlarını beraberinde getirdiği görülmektedir. Özellikle genç kuş ak için eğ lence hatta sosyalleş me olarak kabul edilen dijital oyunlar e-spor adı altında yeni kariyer fırsatları arasında yer almaktadır. Ç oğ u gencin içinde bulunmak istediğ i bu sektör, her geçen gün daha da popülerleş mektedir. Bu çalışmada profesyonel olarak e-spor takımlarında yer alan oyuncularla görüş me yapılarak söz konusu sektörün mevcut yapısının ç özümlenmesi amaçlanmıştır.

2. Bulgular

Dünya genelinde 2,5 milyar insanın aktif bir dijital oyuncu olduğ u⁴ göz önünde bulundurulduğ unda e-sporun daha da geliş eceğ inin varsayıldığı bu çalışmada büyük bir sektör haline gelen e-sporun, e-sporcular tarafından nasıl tanımlandığı ve hayatlarına olan etkilerinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada spor kavramına dayanarak e-spor tanımlanmıştır. Çalışmanın örneklemini e-sporcu'luğu meslek olarak icra eden oyuncular oluşturmaktadır. Bu kapsamda, amaçlı örnekleme yoluna başvurularak 7 oyuncu seçilmiştir.

Araştırmada, nitel araştırma yönteminin bir veri toplama tekniğ i olan derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Nitel araştırmalarda çok sık başvurulan veri toplama tekniğ i olan derinlemesine mülakat, görüşülen kişilere kendilerine birinci ağızdan ifade edebilme fırsatı verirken, araştırmacıya da görüş me yaptığı kişilerin anlam dünyalarını, bakış açılarını ve içinde buldukları özel durumlara ait duygu, düşünce ve tecrübelerini kendi ifadeleri yardımıyla derinlemesine anlama imkânı sunmaktadır (McCracken, 1988: 9). Çalışmanın örneklemini oluşturan 7 katılımcının her birine demografik bilgilerin dışında 4 soru sorulmuştur.

2.1. Demografik Veriler

Tablo 1.'de de görüleceğ i gibi çalışmada görüşülen 7 katılımcının 6'sı erkek ve Berlin'de yaşamaktadır. Kadın katılımcı ise Türkiye/İstanbul'da yaşamaktadır. Erkek katılımcıların hepsinin *Counter Strike: Global Offensive* isimli çevrimiçi bir nişancı türü aksiyon oyunu oynağ ı görülmektedir. Kadın oyuncu ise *League of Legends* isimli yine çevrimiçi bir strateji, savaş oyunudur. Yine yurtdış ında e-sporcu olan erkek katılımcıların

⁴ 2019 Video Game Industry Statistics, Trends & Data, 2018.

gelirinin en azının TL bazında 13.000 TL'den fazla olduğu görülmektedir. Yurtdışındaki bir e-sporcunun Türkiye'de yaşayan bir e-sporcudan hemen hemen 7 kat daha fazla kazancı olduğu görülmektedir.

Rumuz	Yaş	Eğitim	Gelir	Cinsiyet	Ülke/Şehir	Branş
K1	22	Ortaöğretim (Devam)	3000+ Euro	Erkek	Almanya/Berlin	Counter Strike: Global Offensive
K2	21	Ortaöğretim (Devam)	3000+ Euro	Erkek	Almanya/Berlin	Counter Strike: Global Offensive
K3	24	Lisans (Devam)	3000+ Euro	Erkek	Almanya/Berlin	Counter Strike: Global Offensive
K4	19	Ortaöğretim (Devam)	3000+ Euro	Erkek	Almanya/Berlin	Counter Strike: Global Offensive
K5	28	Lisans Mezunu	3000+ Euro	Erkek	Almanya/Berlin	Counter Strike: Global Offensive
K6	27	Lisans Mezunu	3000+ Euro	Erkek	Almanya/Berlin	Counter Strike: Global Offensive
K7	21	Ortaöğretim (Devam)	2000 TL	Kadın	Türkiye/İstanbul	League of Legends

Tablo 1. E-Sporcuların Demografik Bilgileri

2.2. E-sporcu olmanın anlamı nedir?

Çalışmada görüşülen katılımcıların hepsine “E-sporcu olmanın ne anlama geldiği” sorulmuştur. K1, normal sporcular ile e-sporcular arasında bir fark olduğunu düşünmediğini belirtmiştir:

“Normal sporcular ile aramızda bir fark olduğunu düşünmüyorum. Futbol oynayan adam nasıl kalkıp her gün sabah ısıyor, antrenman yapıyor ve hazırlanması gereken maçlara hazırlanıyor, bizde ona benzer bir şeyler yapıyoruz. Teknolojinin gelişmesi ve artık önceden anlamsız ve pahalı olduğu düşünülen elektronik eşyalar bir gereksinim haline geldi. İnsanlar Futbol veya Basketbolda olduğu gibi artık E-Spor içinde de takım tutuyorlar ve bu da benim de bir sporcu olduğum, yakında bir futbolcu kadar gündemde olabileceğim anlamına geliyor.”

K4 ise “Normal bir işçiden daha fazla para kazanan ayrıca normal işçiden daha fazla yeteneğe sahip olması gereken” şeklinde cevap vererek e-sporcuları işçilerden ayırmış ve daha üst sınıf bir statüyle ilişkilendirmiştir.

K5 ve K6 ise e-sporun fiziksel gelişimin yerine zihinsel gelişimin önemli olduğu bir meslek olduğunu belirterek, e-sporu zekanın fiziki yeteneklerin önüne geçtiği bir mesleki alan olarak tanımlamışlardır. Bu bağlamda sporun elektronik halinde beden geri planda kalarak akıl yüceltilmiştir. K2 ise teknolojik aletlerle oynanan oyunları profesyonel seviyede oynayabilen ve profesyonel organizasyonlara katılan takımların içinde bulunan oyuncularını e-sporcu olarak tanımlarken K3 de benzer şekilde bir tanım yapmıştır;

“Bilgisayar oyunlarını yeterli seviyede oynayan, organizasyonlara katılan ve bu organizasyonları kazanmak üzere kurulan takımların içerisinde bulunan oyuncular e-sporcudur.”

Son olarak K7 ise bilgisayar oyunlarını eğlence yerine iş gibi görerek kendini geliştirmek adına oynayan kişileri e-sporcu olarak tanımlamıştır. Katılımcıların verdiği cevapların hepsinde profesyonellik gözetilirken fiziki olarak başarı anlamına gelen sporda önemi yitiren beden özelliklerine dikkat çekilmiştir. Ayrıca e-sporcu olmanın takım ruhundan geçtiğine yapılan vurgu neredeyse tüm cevaplarda görülmektedir. E-sporcular, sporda bedene bağlı olan aklın dijital sporda özgürleştiğini ve e-sporun yeni bir meslek olduğunu vurgulamışlardır. Hayata dair her kavramı kendine göre şekillendiren internet ve dijital teknolojilerin yerlileri alışkın oldukları teknolojiyle kendi sporlarını yaratmış ve bu sporu büyük bir endüstri haline getirmişlerdir.

2.3. E-spor sektöründe bulunmak hayatınızı nasıl etkiliyor?

E-sporun dijital platformlarda gerçekleştirilen bir spor türü olmasının yanı sıra diğer sporlar gibi antrenman ve hazırlık aşamaları gerektirdiği için e-sporcuların sürekli dijital teknolojilerle ilişki içinde bulunması gerekmektedir. Başarı için çok çalışmanın gerektiği düşünüldüğünde e-sporcuların sürekli teknolojiyle iç içe olması kaçınılmazdır. Tüm bunlar gözetilerek katılımcılara “E-sporun hayatlarını nasıl etkilediği” sorulmuştur.

K1, e-sporun kendisini sosyalleştirdiğini belirtirken, tüm takımın bir evin içinde birlikte yaşadığını ayrıca kazandıkları parayı diğer insanlar gibi harcadıklarını belirtmiştir. K2 ise uyku, yemek gibi kişisel ihtiyaçlarında pek değişme yaşanmasa da kendinden ödün verdiğini; günün 8 saatini bilgisayar başında oyun oynayarak, takım olarak strateji çalıştıklarını söylemiştir.

Almanya’ya bir e-spor takımına transfer olarak giden K3 ise antrenmanlarından geriye kalan zamanlarında dilediği her şeyi yapabileceğini belirtmiştir. E-spor’u bir yaşam biçimi

haline getirdiğini söyleyen K4, buna rağmen normal hayatının devam ettiğini ve istediklerini yapabildiğini vurgulamıştır. K6, diğer sporculara göre daha genelleştirici ifadelerle yer vererek insanların mutlu olması gereken şeyleri yapmaları gerektiğini ve kendisinin mutlu olacağı şeyi yaptığını belirtmiştir. K6'nın bu açıklamasına bakıldığında e-sporun hayatını etkilemekten çok hayatı olduğu ve mutluluğu onunla tanımladığı dikkat çekmektedir. K7 de benzer şekilde e-spor sektörünün içine girdikten sonra arkadaş ortamının tamamen değiştiğini bunun sebebinin de arkadaşlık ilişkilerinde kendi yaptığı hatalar olduğunu ve e-sporun tamamen kendisini içine çeken bir hal aldığını vurgulamıştır.

Görüşülen diğer 6 katılımcıdan farklı olarak K5 ise e-spor'un kendisini normal hayattan uzaklaştırdığını ancak bu uzaklaştırmanın kendisini olumsuz etkilemediğini söyleyen K5, insanları anlayamadığını ve uyum sağlayamadığı için bu mesleğe yöneldiğini belirtmiştir. Aslında K7 de K6'ya benzer şekilde *“arkadaş ilişkilerinde kendi yaptığı hatalar olduğunu”* söylemiştir fakat bu durumu olumsuz söylemiştir. Verilen cevaplar ekseninde K6 ve K7'nin uyum sağlayamadıkları bir hayatın dışına çıkıp dijital bir hayatta mutlu şekilde para kazandıklarından söz ettikleri gözlenmiştir.

2.4. Ailenizin meslek hayatınızdaki etkisi nedir?

Yeni bir meslek türü olan e-spor özellikle aileler tarafından eğlence ile karıştırılabilmektedir. Böyle bir durumda oyunu meslek olarak hayatlarına dahil eden kişiler yakın çevrelerine kendilerini açıklamak durumuyla karşı karşıya gelmektedir. Söz konusu durum göz önünde bulundurularak katılımcılara *“ailelerinin bu süreçteki rolü”* sorulmuştur. K1, ailesinin mühendis olmasını istediğini ancak yine de kendisine destek olduğunu belirtmiştir. K2, tek çocuk olduğu için ailesinin her zaman fikirlerine saygı olduğunu ifade etmiştir. K3 de ailesinin ona destek olduğunu ancak farklı bir ülkede çalışması konusunda onları ikna etmek zorunda kaldığını söylemiştir.

K4 ailesinin farklı bir kişi olması yönünde baskı kurmasına rağmen sonunda mutlaka destek olduklarını, K5 de özellikle ailesinin maddi ve eğitim seviyelerinin yüksek olması sebebiyle her koşulda kendisini desteklediklerini belirtmiştir. K5 bir bakıma maddi koşulları iyi olan eğitilmiş ebeveynlerin e-spor ve benzeri farklı meslek dalları konusunda daha anlayışlı ve destekleyici olduklarını ima etmiştir. K6 da K4 ile benzer şekilde ailesinin kendilerinin kazanç sağladığı mesleklere yönelik yönlendirmelerde bulunduğunu ancak, sonunda kendisini desteklediklerini belirtmiştir. Tüm katılımcılardan farklı olarak K7 ailesini ikna etmenin zorluğuna değinmiştir. Bunun sebebinin ise Türkiye'nin e-spor konusunda 10-15 yıl geride olduğunu, e-sporu meslek olarak görmediğini belirtmiştir. K7, takım arkadaşlarının ailesini ikna etmeye gelmesinden sonra, ailesinin başka insanların da bu mesleğin içerisinde olduğunu görerek rahatladığını ifade etmiştir.

Görüşmeler sonucunda yeni nesil bir meslek olan e-sporla karşı karşıya gelen 4 ailenin anlayış gösterdiği, 3'ünün ise ikna edilmesi gerektiği tespit edilmiştir. Şimdiye dek ailelerin *“bilgisayarı kapat çalış, oyun oynamayı bırak, vb.”* şekilde oyunu zaman kaybı olarak nitelendiren söylemlere, oyun oynamak için uykusuz kalman zaman dilimine öfkeyle yaklaşan ailelere yakın zamanda rastlanmayacağını söylemek bu sonuçlara göre mümkün görünmektedir.

2.5. Kazanç sağlamanızın oynamaya devam eder miydiniz?

Çalışmanın bu kısmında katılımcıların e-spor'u sadece sevdiği için mi yoksa kazanç sağlamak için mi oynadıkları tespit edilmeye çalışılmıştır. Bir şeyin meslek olabilmesi için şüphesiz kazanç sağlanması gerekmektedir. Ancak kimi meslekler vardır ki kazançtan öte bir

tutku haline dönüşmüştür. E-spor da özünde haz ve tutkunun mesleğe dönüşmesini temsil etmektedir. Dijital oyun tutkunları sevdiği oyunları oynarken kazanç sağlamaya başlamış ve e-sporcu olmuşlardır. Ancak K1 ve K2 kazanç sağlamasalar e-spora devam etmeyeceklerini belirtmiştir. K1, hayata dair planları olduğunu ve kazandığı parayla bu planlarını gerçekleştirebildiğini şayet e-spordan kazanç sağlayamazsa planlarını gerçekleştireceği bir sektöre yöneleceğini belirtmiştir. K2 de benzer şekilde hayatına maddi kazancının şekil verdiğini, olmasaydı başka bir şeye yönelebileceğini söylemiştir. K3 ise başarının maddiyattan daha önemli olduğunu, insanların kendisini başarılarıyla hatırlaması için elinden geleni yaptığını belirtmiştir. Ancak “E-spordan hiç kazanmıyor olsaydım bu durum farklı olabilirdi belki ama şu an kazandığım paranın yarısını da kazanıyor olsaydım bu değişmezdi. Benim için başarı her zaman paradan önemli oldu.” diyerek çok kazanmanın değil de başarabilmenin kendisi için önemini vurgulamıştır.

K4 maddiyatın dışında kendisini e-spora tutkusunun yönlendirdiğini, K5 ise takımdaki diğer pozisyonlara nazaran daha az kazanmasından dolayı rahatsız olduğunu söylemiştir. K6 ise şu an içinde bulunduğu durumun hissettiklerinin maddiyattan daha önemli olduğunu belirtmiştir. K7 de oyun oynarken hissettiklerinin önemli olduğunu ancak yine de daha çok para kazanabileceği ve daha huzurlu olabileceğini düşündüğü bir meslek olsaydı ona yönelebileceğini söyleyerek, e-sporun kendisi için hem kazanç hem de huzur sağladığını ifade etmiştir. Tüm katılımcıların verdikleri cevaplar incelendiğinde yalnızca K1 ve K2 için maddiyatın önemli olduğunu ve yaptıkları işi profesyonel şekilde değerlendirdikleri gözlenmiştir. Diğer sporcular başarı ve e-spora olan tutkularına odaklanarak, diğer etkenleri geri planda bırakmıştır.

DEĞERLENDİRME

Sporun yeni hali olarak kabul edilen e-spor, bilgisayar ve internet vasıtasıyla oynanan dijital bir spor türü olarak gelişimini sürdürmektedir. Xbox Kinect’in 60 günde 10 milyondan fazla satılarak ‘tüm zamanların en hızlı satan tüketici elektroniği’ unvanı ile Guinness Rekorlar Kitabına girmesi dijital oyunlara olan ilginin yadsınamayacak büyüklükte olduğunu göstermektedir. Bugün oyun sektörü sinema sektörünün önüne geçmiş bulunmaktadır. Endüstrileşerek yatırımcıların ilgi odağına haline gelen e-spor ülkemizde de futboldan sonra en çok takip edilen spor dalı haline gelmiştir. Böyle bir ortamda profesyonelleşerek meslek olarak kabul görmeye başlayan e-spora karşı farkındalık günden güne artmaktadır. E-sporu meslek olarak tercih edip bu işten kazanç sağlayan kişilerin neredeyse tamamı Y ve Z kuşağı üyeleridir. Özellikle dijital yerli olarak tanımlanan Z kuşağı üyelerine hitap eden meslekler klasik mesleklerin dışına çıkmıştır. Yeni nesil meslekler olarak nitelendirilen internet temelli meslekler arasında en çok takip edilenlerden biri olan e-spor; takım ruhu, hırs gibi oyuna dair özellikleri barındırması açısından ilgi çekicidir. Aslında oyun kariyeri bir bakıma oyun bağımlılığı özelliklerini de taşımaktadır. Fakat oyunun artık bağımlı olunmaktansa kariyer olarak seçilebileceği bir dönemde yaşamaktayız (Kocadağ, 2017: 54).

2008 Eğlence Yazılımları Birliği raporuna göre, Amerikan hanelerinin yaklaşık %65’inin bilgisayar veya video oyunu oynadığı tespit edilmiştir. Yine aynı raporda Amerikalıların %40’ından fazlası bir veya daha fazla oyun satın aldı veya satın almayı planladığı bilgisine ulaşılmıştır. O zamandan bu yana kablosuz cihaz türleri özelinde akıllı telefonların çok daha gelişmiş olması sebebiyle e-spor tüketimi daha da artarak popüler hale gelmiştir (Donghun and Schoenstedt, 2011: 40). Son yıllarda ise elektronik spor, en hızlı büyüyen yeni medya araçlarından biri haline gelmiştir. 2013 yılında 70 milyondan fazla insan e-spor izlemiştir. Araştırmacılar genellikle insanların artan e-spor tüketiminin nedenine, e-

sporu nasıl tükettiklerine ve ne tür ihtiyaçların tatmin edildiğiyle ilgilenmektedir (Hamari and Sjöblom, 2016: 211). Ancak tüketicilerin oyun oynama faaliyetleri her ne kadar benzersiz kalıplar sergilese de gençlerin işsizlik kaygısı ve e-sporu bir kariyer fırsatı olarak görmeleri bu sektörün daha da popüler hale gelmesinde etkili rol oynamıştır.

Literatürde dijital oyunlarla ilgi yapılmış pek çok çalışma bulunmaktadır. Örneğin, Cihan ve Ilgar'ın (2019) yılında gerçekleştirdikleri çalışma sonuçlarında dijital oyunların olumlu özelliklerinin yanı sıra zaman kaybı, sosyalleşememe, bağımlılık gibi davranışlar sergilenmesine sebep olduğunu vurgulamışlardır. Özsoy ve Kalafat Çat'ın (2018) çalışmasında görüşülen elektronik spor tüketicileriyle yapılan görüşmeler sonucunda katılımcıların "bilgisayar oyunu oynayarak gelir elde ettiği, para kazanan oyuncuların kendileri için rol model olduğu" tespit edilmiştir.

İletişim teknolojileri geliştikçe gelişimine devam eden dijital oyun dünyası ve bu dünyaya yönelik unsurların tam olarak anlaşılması, kuşaklar arası farklılığın en aza indirgenmesi için yeniye dair endişe duymak yerine tanımaya çalışmak gerekmektedir. Özellikle Uzak Doğu ülkelerinde benimsendiği gibi e-spor eğitim sistemleri içinde yer alarak, ebeveynler ve eğitimcilerin bu süreç hakkında yeterli bilgi sahibi olması sağlanmalıdır. Böylelikle teknolojiye bağımlılıkla eleştirilen genç kuşak kazanılarak, hayata tutunmasını sağlamak mümkün olabilir.

SONUÇ

Çalışmada görüşülen 7 e-spor oyuncusundan 1'i kadındır. Bu rakam Türkiye'de lisanslı e-sporcu olan 29 kadın, 517 erkek oyuncuyla⁵ orantılı görünmektedir. Ayrıca katılımcılardan 6 kişinin Y kuşağından, 1 kişinin ise Z kuşağından olduğu tespit edilmiştir. Katılımcılar e-sporu diğer meslek gruplarından daha prestijli bir konumda değerlendirirken, e-spor oyuncularının diğer spor dallarındaki oyuncularla benzer popüleriteye sahip olduğu görüşünü benimsemişlerdir.

Katılımcılara sorulan e-sporun hayatlarını nasıl etkilediğine yönelik soru, dijital oyunların yarattığı olumsuz etkilerin arasında yer alan bağımlılık ve asosyallik gözetilerek sorulmuştur. Ancak katılımcılar aksine e-sporun kendilerini olumlu etkilediğini belirtmişlerdir. Kendilerine yönelik arkadaş çevresine sahip olduklarını belirten katılımcılar bilindik sosyallikten farklı bir sosyallik tanımı tarif etmişlerdir. Takım evleri içinde diğer takım oyuncuları ve takım yöneticileriyle birlikte yaşadıklarını ve bunun onları sosyalleştirdiğini belirten oyuncular ayrıca bunun dışında kalan zamanlarında istedikleri şeyleri yapabildiklerini vurgulamışlardır. Çalışma kapsamında da görüşülen katılımcılar her ne kadar sosyalliğe yeni bir bakış açısı getirmiş olsalar da "günlük 8-10 saat oyun başında olmaları gerektiğine" yönelik sözleri bu durumu geçersizleştirmektedir.

Görüşülen e-sporcuların hepsinin ailelerinin kendilerini destekledikleri tespit edilmiştir. Destek ve kabullenme süreci farklılık gösterse de katılımcıların aileleri onları sonunda anlayışla karşılamıştır. Bu bağlamda Y ve Z kuşağı çocuk sahibi ailelerin e-sporu kariyer fırsatı olarak kabullenmeye başladığı sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada görüşülen katılımcıların çoğunluğu (6 katılımcı) Almanya'da yaşamaktadır ve Türkiye standartlarıyla kıyaslandığında kazançları genel ortalamanın oldukça üzerindedir. Ancak buna rağmen katılımcıların yalnızca 2'si kazancın önemli olduğunu ve bu şekilde bir kazançları olmasaydı, kazanç sağlayacakları bir sektöre yöneleceklerini belirtmişlerdir. Diğer katılımcılar ise mutlu

⁵ <https://www.haberturk.com/turkiye-espor-federasyonu-son-rakamlari-paylasti-2438341-teknoloji>, Erişim Tarihi: 22.06.2019

oldukları bir uğraştan kazanç da sağlamanın huzurunu vurgularken, bu hissin paradan daha önemli olduğunu belirtmişlerdir.

Görüşülen 7 kişi ülkenin tamamı hakkında bir yoruma sahip olunmasına yeterli bir rakam olmasa da şüphesiz e-spor popülerdir ve gün geçtikçe daha da popülerleşen bir spor dalı olarak gelişimini sürdürecektir. Her ne kadar milenyum kuşağı bu spor dalını meslek olarak benimsese de X kuşağı ve öncesi böylesi bir mesleğe şüphe ile yaklaşabilmektedir. Bu sebeple bir kariyer fırsatı olarak e-spora dair bilgiler toplumun geneline verilmeli, aileler çocuklarına karşı nasıl bir tutum izlemesi gerektiği konusunda bilinçlendirilmelidir. Zira görüşmede K5, “ailesinin eğitilmiş olmasını onu desteklemelerinin sebebi” olarak göstermiştir.

Çatışma Beyanı

- 1- Araştırmacıların katkı oranları eşittir.
- 2- Makalenin yazarları arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

- Abanazir, C. (2019). E-sport and the EU: Theview from the English Bridge Union. *The International Sports Law Journal*, 18(3-4), 102- 113.
- Atasoy, B. ve Kuter, F. Ö. Küreselleşme ve spor. *Eğitim Fakültesi Dergisi*, C.18, Sayı: 1, 2005, 11-22.
- Devecioğlu, S. (2005). Türkiye’de Spor Sektörü Stratejilerinin Geliştirilmesi. *Verimlilik Dergisi*, 2, 117-134.
- Booth, D. (1997). Sports History: What Can Be Done?. *Sport, Education and Society*, 2:2, 191-204, DOI: 10.1080/1357332970020204
- Erkal, M. (1978). Sosyolojik Açıdan Spor. İstanbul: Kutsun Yayınevi.
- Hamari, J. ve Sjöblom, M. (2017). What Is eSports and Why Do People Watch It?. *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Parry, J. (2019). E-sports are Not Sports, *Sport, Ethics and Philosophy*, 13:1, 3-18, DOI: 10.1080/17511321.2018.1489419
- Lee, D. ve Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives, *ICHPER-SD Journal of Research*, 6(2), 39-44.
- Martončík, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?. *Computers in Human Behavior*, 48, 208–211.
- McCracken G. (1988). *The Long Interview*, Sage Publications, London.
- Mustafaoğlu, R. (2018). e-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite, *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96 <http://dergipark.gov.tr/usbd>
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. (2018). e-Spor Oyuncularının Demografik Özellikleri, Oyun Oynama Süreleri ve Başarılarını Etkileyen Faktörler, *Bağımlılık Dergisi – Journal of Dependence*, 19(4), 115-122.
- Parry, J. (2018). E-sports are not sports. *Sport Ethics Philos.*
- Seaborn, K. ve Fels, D.I. (2015). Gamification in theory and action: a survey. *Int. J. Hum.Comput. Stud.* 74, 14–31.

Talimciler, A. (2008). Futbol Deęil İş: Endüstriyel Futbol. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 26 Kış-Bahar, 89-114.

Özsoy, S. ve Kalafat Çat, A. (2018). Sanal Ortamda Sporun Yeni Formu: E-Spor, *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 5(31), 4776-4784.