

GAZIANTEP UNIVERSITY JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

Journal homepage: <http://dergipark.org.tr/tr/pub/jss>



Araştırma Makalesi • Research Article

Dijitalleşen Toplumda Dijital Kültür ve Espor

Digital Culture and Esports in a Digitalized Society

Cihan AKKAYA^{a*}

^a Dr. Öğretim Üyesi, Karabük Üniversitesi, Hasan Doğan Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Karabük / TÜRKİYE
ORCID: 0000-0001-9192-3422

MAKALE BİLGİSİ

Makale Geçmişi:

Başvuru tarihi: 12 Nisan 2023

Kabul tarihi: 7 Temmuz 2023

Anahtar Kelimeler:

Dijital toplum,
Dijital kültür,
Espor.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: April 12, 2023

Accepted: July 7, 2023

Keywords:

Digital society,
Digital culture,
E-sports.

ÖZ

Bu çalışmada dijital kültürün sporu nasıl etkilediği üzerinde durulmuş ve spor kültüründe meydana getirdiği değişimler ele alınmıştır. Bu bağlamda öne çıkan espor hem oyun kültüründe hem de spor kültüründe dijital teknolojilerle şekillenen bir olgu ve spor dalıdır. Esportun spor olarak kabul edilip edilemeyeceği ve esportun sağlıkla ilişkisi üzerine tartışmalar mevcuttur. Bu tartışmalar esportun toplumdaki yerini ve dijital kültür ile olan karşılıklı ilişkisini göstermektedir. Yaşadığımız dünyanın ayrılmaz bir parçası olan dijital kültür, toplumu birçok yönden dönüştürmektedir. Bu dönüşümün spordaki en önemli tezahürlerinden biri olarak espor öne çıkmaktadır. Esport zaman içerisinde geçirdiği dönüşümler nedeniyle artık farklı nitelikler taşımakta ve artık her dijital oyun espor olarak kabul edilmemektedir. Esportun geniş bir kitleye hitap etmesi ve izleyicilerinin büyük çoğunluğunun oyuncularından oluşması onu oyun kültürü içerisinde farklı bir yere konumlandırır. Dijitalleşen toplumda sağlık ve espor tartışmaları da yaşanmaktadır. Dijitalleşme geçmişte sadece bir oyun olarak görülen video oyunlarını dönüştürerek spor dünyasına yerleştirmiş ve sporun geleneksel anlamlarını – hareket etme, efor sarf etme, sağlıklı olma- tartışılır hâle getirmiştir. Tüm bu gelişmeler esportun spor dünyası içinde yerini giderek sağlamlaştırdığını ve spor olarak görülme potansiyeli taşıdığını göstermektedir. Esport ile ilgili istatistikler de bu olgunun sosyo-kültürel ve ekonomik değerini ortaya koymaktadır. Esport endüstrisinin küresel pazar gelirinin 2025 yılında 1,87 milyar dolar olacağı tahmin edilmektedir. Esport hayranlarının sayısının 2025 yılına kadar dünya çapında 318 milyonu geçmesi beklenmektedir. Dünya çapındaki internet kullanıcılarının neredeyse %82'si espor oyunlarını oynamaktadır.

ABSTRACT

This study has focused on how the digital culture affects sports and dealt with the changes that it has brought about in sports culture. E-sports, which stands out in this context, is a phenomenon and sport branch that is formed and shaped by digital technologies both in game culture and sports culture. There are discussions in the sports world about whether e-sports can be considered a sport as well as the relation between e-sports and health. These discussions show the place of e-sports in society and its interrelationship with digital culture. Digital culture, as an integral part of the world we live in, is transforming it in many aspects. E-sports stands out as one of the most important manifestations of this transformation in sports. E-sports is an important digital culture phenomenon which contains many dynamics. E-sports now has different characteristics due to the transformations having occurred over time and not all games are considered as e-sports. E-sports has an different place within the game culture since it appeals to a large population and a great majority of its viewers consists of players. There is also debate over health and e-sports in the digitalized society. Digitalization made the video games that were previously seen merely as games as part of the sports world by transforming them and opened to question the traditional senses of sports i.e. moving, exerting effort and being healthy. All these developments show that esports has strengthened its place in the world of sports and has the potential to be seen as a sport. Statistics about e-sports also put forward the socio-cultural and economic value of this phenomenon. The global market revenue of the esports industry is estimated to be \$1.87 billion in 2025. The number of esports fans is expected to exceed 318 million worldwide by 2025. Almost 82% of internet users worldwide play e-sports games.

* Sorumlu yazar/Corresponding author.
e-posta: cihanakkaya@karabuk.edu.tr

EXTENDED ABSTRACT

Digitalization has ensured the recreation of self in online spaces and the reshaping of culture and society through digital technology by bringing about significant changes in human experiences (Kepenek, 2020). Digital culture has created new behaviour, communication, interaction and consumption patterns and is constantly evolving. Digital culture, as an integral part of modern society, is transforming it in many aspects. Sports is one of the areas where such transformation is the most apparent (Miah, 2017; Schmidt, 2020). Digital technology has also transformed the world of sports with innovations such as wearable technology, virtual reality experiences and data analytics used to measure athlete performance, plan training, prevent injuries and improve participant experiences. The increasing popularity of digital media platforms for consuming sports content and the transformation of traditional media by digital media have also resulted in changes in the way sports are consumed through viewership. Digitalization has led to the creation of new types of sports such as e-sports, eliminated time and place-related restrictions and transformed the way in which sports are experienced and consumed by allowing the consumers to access content at any time.

Digital culture is defined as cultural practices and meanings stemming from the use of digital technologies including increased communication and social interaction through digital platforms (Miller, 2020). E-sports, in its simplest term, refers to competitive video games that have become a rapidly growing industry with various games and categories (Alexander, 2020). E-sports is studied by many disciplines, including media, information technology, business, sports science, sociology, law, and cognitive science (Reitman et al., 2019). In addition to sociological findings indicating that e-sports has an impact on social identity and gender roles, there are also discussions whether it can be considered a sport in the traditional sense.

E-sports is an important digital culture phenomenon and sport branch which contains many dynamics. E-sports now has different characteristics due to the transformations having occurred over time and not all games are considered as e-sports. There are criteria such as regular publisher support, updates, a large fan base, professional players and tournaments (Alexander, 2020). Today, e-sports is a rapidly growing sector that has the potential to reach millions of youth, as is evident from its growing popularity, debate on whether to include it in the 2024 Paris Olympic Games and significant increases in the monetary award for the participants (Polman et al., 2018). Moreover, e-sports has recently started to attract more attention from the mainstream media and discussions about considering it as a sport due to its similarities to modern sports have increased (Besombes, 2017; Marelić & Vukušić, 2019; Polman et al., 2018; Thiel & John, 2018). It is believed that e-sports will have an important place in the future of sports.

E-sports has an important place within the game culture since it appeals to a large population and a great majority of its viewers consists of players. The digitalization of games started with the emergence of the game industry in the 1970s. Game has been a part of human culture from an early age, providing entertainment, pleasure and competition (Huizinga, 2006). The concept of game has changed with technology and digital games which can now be played electronically in virtual spaces and screens have been popularized. E-sports has become an important element of digital game culture and started to attract the interest of adults despite being initially seen as entertainment for children (Jonasson & Thiborg, 2010). For this reason, game culture should be taken into consideration in the analyses regarding e-sports.

There is also debate over health and e-sports in the digitalized society. Whereas sports is a phenomenon generally associated with encouraging health through physical activity, the lack of physical activity in e-sports has raised some concerns. However; it is also stated that e-sports has the potential to be used as a tool to affect health behaviours among youth (Polman et al., 2018). Accordingly, e-sports, as a practice of the digital world, can be considered as an area that may have an influence on the sports culture in real life. Furthermore, the concept of physical e-sport has emerged, in which physical sports are supported by digital technologies such as augmented reality (AR) or virtual reality (VR) to convey movement through sensors. In this context, athletes perform physical activity as avatars in the virtual world with special devices (ISPO, 2020).

Statistics about e-sports put forward the socio-cultural and economic value of this phenomenon. The number of viewers in the e-sports market has been considerably increasing in the recent years. The number e-sports viewers is expected to be more than 318 million worldwide until 2025. Approximately %82 of internet users throughout the world are playing such games. Furthermore, it is estimated that the global market revenue of the e-sports industry will reach \$1.87 billion by 2025 (statista.com).

This study has focused on how the digital culture affects sports and dealt with the changes that it has brought about in sports culture. E-sports has been discussed as one of the most important manifestations of this change. E-sports is a phenomenon that is formed and shaped by digital technologies both in game culture and sports culture, and there are discussions in the sports world about whether e-sports can be considered a sport as well as the relation between e-sports and health. Even though such discussions are included in this study, the focus is on the place of e-sports in the society and its mutual relationship with digital culture. Based on these, it was emphasized that esports should be accepted as a sport today. When analyzing the subject, various statistical data have been used in addition to the concepts and information available in the literature. In conclusion, it is emphasized that e-sports is one of the prominent phenomena in the society and the problems that may be encountered in traditional sports may also be experienced in e-sports, which therefore makes it necessary for not only sociology, but also many scientific areas to study this concept.

Giriş

Dijitalleşme (*digitalization*) bilgilerin bilgisayar, akıllı telefon, tablet gibi teknolojik araçlarla okunabildiği, bu cihazlar tarafından düzenlenebildiği ve iş akışlarında kullanılabilirdiği bir dijital ortama aktarılma sürecidir (Çalışkan, 2020). Bu süreç toplumun dijital dönüşümünü de ifade etmektedir. Castells'in de belirttiği gibi (2008, s. 38-39) maddi kültürel değişim olarak enformasyon teknolojileri, bilgisayar, telekomünikasyon/yayıncılık gibi teknolojilerin birbirine yakınlaşmasıyla ve mevcut teknolojik dönüşüm süreciyle enformasyonun üretildiği, biriktirildiği, işlendiği ve aktarıldığı ortak dijital dil sayesinde dijitalleşen bir dünyada yaşıyoruz. Giderek yaygınlaşan bilgisayarlar, internet, mobil cihazlar ve sosyal medya gibi dijital teknolojiler, sporun da dahil olduğu birçok alanda çalışma, iletişim kurma ve etkileşim biçimimizi değiştirmektedir. Sporun dijital teknolojilerle değişiminin anlaşılabilmesi için sporun toplumsal anlamlarının, etkilerinin bilinmesi ve bunların tarihsel dönüşümlerinin göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

Spor bugün sadece bir dinlenme veya eğlence biçimi değildir; aynı zamanda toplumsal değerlerin, inançların ve tutumların bir yansıması olarak toplumda önemli rollere sahip bir olgudur. Spor farklı sosyal kesimden insanları bir araya getirerek sosyal etkileşimi, rekabeti ve fiziksel aktiviteyi teşvik ederken, öte yandan toplumun karşı karşıya olduğu sosyal, kültürel ve politik sorunların bir aynası olarak görülür. Spor etkinlikleri cinsiyet, ırk, ayrımcılık ve sosyal eşitsizlik gibi sosyal konuları ele almak için bir alan olarak kullanılır. Spor aynı zamanda ekonomik kalkınma, istihdam yaratma ve gelir yaratma kaynağı olarak topluma hizmet eder ve spor endüstrisi ekonomiye önemli katkılar sağlar. Dolayısıyla sporun toplum üzerinde güçlü bir etkisi vardır ve bu etkiler eğitim, sağlık, sosyal etkileşim, kültür, ekonomi gibi yaşamın çeşitli yönlerinde kendisini gösterir. Sporun özellikle ekonomi ve kültür alanındaki yansımaları, spordaki dönüşümü daha belirgin hâle getirir.

Sanayileşmeyle daha rekabetçi bir görünüme bürünen spor, farklı kültürlerde farklı görünümler arz eder. Rekabetçi spor standartlaştırılmış kurallar, adil oyun ve fırsat eşitliği ahlakı ile fiziksel ve kurumsallaşmış bir etkinlik olarak görülmüş ve bu değişimle sporda doping, hile, dışlanma ve holiganlık gibi sapan davranışlar da ortaya çıkmıştır. Bunlara rağmen spor beden ve ruh sağlığı, bütünleşme, toplumsal değerlerin içselleştirilmesi açısından faydalı ve topluma katkı sunan bir kurum olarak görülmekte, spora devlet tarafından maddi destekler sunulmaktadır (Jonasson ve Thiborg, 2010, s. 287). Bu durum sporun kültürel etkisinin olumlu anlamda baskın olduğunu ve toplumsal rolünün tarihsel anlamda gerilere gittiğini göstermektedir.

Coakley (2017) sporun toplumsal rolleri üzerine yaptığı geniş analizinde sporun önemli toplumsal kurumlardan biri olarak sosyal normları, değerleri ve güç ilişkilerini yansıttığını ve etkilediğini ifade eder. Kültürel inanç ve uygulamaları şekillendirmede de spor önemli etkilere sahiptir. Buna göre spor bir toplumun kültürel değerini ve kimliğini yansıtır. Her toplumun kendi kültürel yapısı ve tarihsel geçmişine göre belli spor branşları daha fazla ön plana çıkarak kültürel yapıyı şekillendirir. Örneğin tarihsel süreçte kriket veya futbol gibi sporların kültürü yüzyıllar boyunca gelişmiştir. İngiltere'nin ulusal sporu olarak görülen kriket (ilk olarak 16. yüzyılda İngiltere'nin güneyinde oynanan ve bugün Avustralya, Yeni Zelanda, Hindistan, Pakistan, Sri Lanka, Zimbabve, Bangladeş, Karayipler ve Güney Afrika'da yaygın olan) sömürgecilik, "medeniyet" ve "centilmenlik" gibi değerlerle iç içe geçmiştir. Öte yandan futbol ise 19. yüzyılda gelişmeye -ekonomik ve rekabetçi anlamda- başlamış ve dünya çapında oldukça sadık bir hayran kitlesine ulaşmış hatta bazı ülkelerde şiddet ve holiganlık ile ilişkilendirilmiştir (Efre, 2022). Bu iki örnek her spor branşının -özellikle geniş kitlelere hitap eden- kendine özgü kültürel özellikleri olduğunu ve bunların zaman içinde değişime uğradığını göstermektedir. Dolayısıyla dijitalleşmenin de spora yeni etkiler getirmesi ve sporun kültürel

yapısını deęiřtirmesi kaçınılmazdır.

Dijitalleşmenin hızla yayılmasıyla kültür ve toplum kavramları dijital dünyadaki gelişmelerden bağımsız olarak ele alınamamaktadır. Dijital teknolojilerin sosyal etkileşimler, toplumsal kurumlar, kişilik ve benlik oluşumları üzerinde önemli etkisi bulunmakta ve buna baęlı olarak dijital ürünler artık kültürel öğeler hâline gelmektedir (Kepenek, 2020, s. 188). Bunun spordaki en önemli tezahürlerinden birisi espor olmuştur.

Espor son zamanlarda dijital teknolojinin video oyunlarını rekabetçi bir şekilde oynanmasını kolaylařtıran bir olgu olarak dijital kültürle iç içe geçmiştir. Espor ve dijital kültür arasında karşılıklı bir ilişki vardır. Esporun yükselişiyile rekabetçi oyun etkinliklerine çevrimiçi olarak katılan ve bunları izleyen yeni bir oyuncu/takipçi kitlesi ortaya çıkmış ve bu da dijital kültürü büyümüşür. Dijital kültür, canlı yayın platformları ve sosyal medya aracılığıyla oyuncu ve takipçilerin etkinlikler boyunca etkileşime geçmesine zemin hazırlamış ve esporun deneyimlenme biçimini etkilemiştir. Espor zamanla oyun kültürünün rekabetçi bir parçası hâline gelmiş ve dijital kültür ile arasındaki ilişki daha da güçlenmiştir.

Espor hem spor kültürü hem de oyun kültürü çerçevesinde analiz edilmeye açıktır. Dijital teknolojilerle yeniden şekillenen kültürel özellikler oyun ve sporu da etkilemiş, dijitalleşen oyun ve spordan yeni bir dijital kültürel olgu olarak espor çıkmıştır. Norbert Elias (2021, s. 10-14) toplumsal yapıların ve buna baęlı olarak kişilik yapılarının uzun süreli dönüşümler göz önünde bulundurularak analiz edilmesi gerektiğini, toplumsal yapıların birbirine uzun süreli bağımlılıklarla (süreç-sosyolojik) dönüşebileceğini vurgulamaktadır. Dolayısıyla esporun sosyo-kültürel bağlamda anlaşılabilmesi için spor, oyun ve bunlarla ilgilenen bireylerin tarihsel süreçteki dönüşümlerinin göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

Bu çalışmada dijital kültürün sporu nasıl etkilediği üzerinde durulmuş ve spor kültüründe yarattığı deęişimler espor üzerinden ele alınmıştır. Espor video oyunları üzerinden rekabet edilen bir spor dalıyken, aynı zamanda hem oyun kültürü hem de spor kültürü içerisinde dijital teknolojilerle şekillendirilen bir olgu olarak öne çıkmaktadır. Sporun kendi akademik dünyası içinde esporun spor olup olmadığı ve esporun sağlıklı ilişkisi üzerine tartışmalar oldukça yoęundur. Çünkü dijitalleşme geçmişte sadece bir oyun olarak görülen video oyunlarını dönüřtürerek spora yerleřtirmiş ve sporun geleneksel anlamlarını -hareket etme, efor sarf etme, sağlıklı olma- tartışılır hâle getirmiştir. Burada bu tartışmalara yer verilmiş, esporun toplumdaki yeri ve dijital kültürle arasında bulunan karşılıklı ilişki ele alınmıştır. Yöntem olarak güncel literatürden yola çıkılmış; çeşitli akademik makale, kavram ve kaynakların yanı sıra istatistiksel verilerden faydalanılarak betimsel bir analiz ortaya konulmuştur. Dijitalleşmenin geleneksel sporu nasıl dönüřtürdüğü ve bu dönüşüm sonucu ortaya çıkan yeni bir spor dalı olarak esporun dijital kültürle bütünleşerek yarattığı sosyo-ekonomik etkiler ele alınarak alana katkı sunmak hedeflenmiştir.

Dijitalleşen Toplumda Spor

Teknolojik devrim sonucu bilgi (*information*) veya aę (*network*) toplumuna geçiş insan deneyimlerinde kayda deęer deęişimler meydana getirmiştir. Benlik çevrimiçi alanlar aracılığıyla yeniden yaratılmış ve dijital teknoloji kültürü ve toplumu yeniden şekillendirmiştir. Toplumun ve kültürün yeniden yapılanması insan deneyiminin dönüşümü ile ilişkilendirilirken; teknolojik kültür, manevi ve sosyal kültürü bütünleştirerek dijital çağın tutarlı bir kültürünü oluşturmuştur (Levin ve Mamlok, 2021). Sosyal medya, akıllı telefon ve internet gibi dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan dijital kültür yeni davranış, iletişim, etkileşim ve tüketim biçimleri yaratmıştır. Dijital kültür ortaya çıkan yeni teknolojilere baęlı olarak sürekli

gelişmekte ve günümüz toplumunun ayrılmaz bir parçası hâline gelmektedir. Bu bağlamda dijital teknolojinin spor üzerinde etkileri olmaktadır.

Dijital teknolojilerin sporu nasıl etkilediği üzerine çeşitli analizler yapılmaktadır. Andy Miah dijital teknolojilerin sporu dönüştürmesinin kavramsal görünümü olarak “Sport 2.0” ifadesini kullanarak dijital teknolojinin spor dünyasına pek çok yenilik getirdiğini ve bu teknolojilerin sporu dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır. Dijital teknolojinin sporcuların performansını ölçmek, antrenmanlarını planlamak ve yaralanmaları önlemek için kullanılabileceğini belirtmektedir. Ayrıca dijital teknolojilerin spor izleyicileri için daha etkileşimli ve eğlenceli bir deneyim sunabileceğini de vurgulamaktadır. Miah, dijital teknolojilerin sporun geleceğinde önemli bir rol oynayacağını ve spor dünyasının bu teknolojileri benimsemesi gerektiğini savunmaktadır (Miah, 2017, s. 1-10). Dijitalleşme, spora hem sporcu hem de izleyici düzeyinde yeni pratikler kazandırmıştır.

Dijital teknolojiler sporun oynanma biçimi ve izleyiciler tarafından tüketilme biçimi üzerinde derin etkilere sahiptir. Sporcu performansını takip eden giyilebilir (*wearable*) teknolojiden, hayranların kendilerini aksiyonun bir parçası gibi hissetmelerini sağlayan sanal gerçeklik deneyimlerine kadar dijital teknoloji sporu deneyimleme biçimini değiştirmektedir. Schmidt’in de belirttiği gibi (2020, s. 3-8) donanım, yazılım ve veri analitiğindeki gelişmeler sporun hem saha içi hem de saha dışı tarafındaki inovasyonunu hızlandırmıştır. Sporcular kondisyon, taktik ve teknik hakkında veri sağlayan sensörler ve giyilebilir cihazlarla performanslarını artırmak için teknolojiyi giderek daha fazla kullanmaya başlamıştır. Yeni teknolojiler, insanların sporu tüketme şeklini geliştirmiş ve seyirciler için yeni deneyimler ortaya koymuştur. Makinelere yeni bir sporcu sınıfı ortaya çıkmış ve bunların mevcut sporlarda rekabet etmesi sağlanmıştır. Makineleri yönlendiren yapay zekalar satranç, poker ve Go gibi oyunlarda insanlara üstünlük kuracak konuma gelmiştir. Futbol, basketbol, halter, masa tenisi ve sumo güreşi gibi sporlarda da insan-makine düelloları gerçekleşmiştir. Gelişmekte olan teknolojiler espor ve drone yarışı gibi yeni sporlar yaratırken, mevcut olanları geliştirmeye devam etmektedir. Geline nokta da spor ve dijital teknolojinin bu kaçınılmaz kesişimi hem sporun hem de teknolojinin geleceğini şekillendirmekte ve hızla geliştirmektedir.

Spor izleyiciliği de spor kültürünün önemli bir parçası ve serbest zaman davranışı olarak dijitalleşmeden etkilenmektedir. Sporun bir tüketim biçimi olarak spor izleyiciliği giderek daha fazla çevrimiçi platformlara kaymaktadır. Sporseverler haberleri ve diğer içerikleri sosyal medya ve mobil cihazlar aracılığıyla her zamankinden daha fazla tüketmektedir. Mobil çevrimiçi platformlar hem spor içeriğini tüketmek hem de iletmek için kullanılmaktadır. Bir spor içeriğini izlerken tweet atmak, metin yazıp paylaşmak hayranlar için yeni ve zenginleştirilmiş deneyimler sunmaktadır. Böylece taraftarlar, sporcular ve sporun içindeki diğer paydaşlar dijital dünyada ilişki kurarken taraftar-sporcu etkileşiminin artan potansiyeline bağlı olarak yeni bir spor izleyiciliği (tüketiciliği) pratiği dijital kültürün önemli bir parçası hâline gelmektedir (Pegoraro, 2013). Ortaya çıkan bu durum istatistiklerle de desteklenmektedir.

Statista’dan elde edilen çeşitli verilere göre spor etkinliklerini izlemek için dijital medya platformlarını kullanan izleyici sayısında yıllar geçtikçe artışlar meydana gelmektedir. 2021’de Amerika Birleşik Devletleri’nde yaklaşık 57,5 milyon izleyici ayda en az bir kez dijital canlı spor içeriği izlediğini belirtmiş ve bu rakamın 2025’e kadar 90 milyonun üzerine çıkması beklenmektedir (Statista Research Department, 2022). Özellikle gençler canlı yayınları dijital platformlar üzerinden takip etmektedir. Ekim 2022’de yapılan bir ankete göre ABD’de 18-34 yaş arası canlı yayın izleyicilerinin yüzde 37’si canlı yayın video içeriğini izlemek için YouTube’u kullanmakta ve Facebook canlı video akışı için en popüler ikinci platform olarak öne çıkmaktadır. Canlı akış içeriğinin popülaritesinin çevrimiçi oyun ve espor dünyasıyla

bağlantılı olduğu ve küresel kullanıcıların 2020'de Twitch, YouTube Gaming ve Facebook Gaming'de toplamda yaklaşık 28 milyar saat içerik izlediği belirtilmektedir. Oyun dünyasının dışında canlı haberler ve spor, dünya çapında akış hizmetleri için en popüler içerik türü olarak öne çıkmaktadır (Statista Research Department, 2023). Bu veriler dijital spor yayıncılığının toplum üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Türkiye'de de dijital spor yayıncılığının etkisi günden güne artmaktadır. Örneğin Youtube'da bulunan çok sayıda kanalın yüzbinlerce abonesi bulunmakta ve bu kanallar milyonlarca izlenme sayısına ulaşmış durumdadır. Vole (<https://www.youtube.com/@VOLEapp/about>) adlı kanal 600 binden fazla abone ve 400 milyon üzeri izlenme sayısına, Sokrates Dergi (<https://www.youtube.com/@SocratesDergi/about>) 400 binden fazla abone ve 220 milyon üstü izlenme sayısına ulaşmıştır. Diğer medya alanlarında olduğu gibi sporda da geleneksel medyadan dijital medyaya geçişin hızlandığı, bu geçişte Z kuşağının etkisinin büyük olduğu belirtilmektedir (Çam, 2022).

Dijitalleşme, sporun hem üretim hem de tüketim biçimini değiştirmiştir. Sporun üretiminde dijital teknolojiler sporcuların performansını ölçmek, geliştirmek ve izlemek için kullanılmaktadır. Sporun tüketiminde ise dijital medya spor izleyicilerinin sporla ilgili bilgi, haber, yorum ve görüntülere erişimini kolaylaştırmıştır. Dijital medya ayrıca spor izleyicilerinin sporla ilgili sosyal ağlar oluşturmasını ve katılımcı bir kültür geliştirmesini sağlamıştır. Dijitalleşmeye bağlı bu değişimler, aynı zamanda yeni bir spor türü olan esporun ortaya çıkmasına da zemin hazırlamıştır.

Dijitalleşen Kültürün Bir Tezahürü Olarak Espor

Dijital kültür genel anlamıyla teknolojinin ve internetin sosyo-kültürel etkileşimleri dönüştürmesidir. İnternetin, dijital ve sosyal medyanın yarattığı çevrimiçi topluluklar ve bu toplulukların yarattığı iletişim ve ilişki örüntüleri dijital kültürü yaratmıştır. Buna göre dijital kültür dijital teknolojilerin kullanımı sonucu ortaya çıkan kültürel uygulamalar ve anlamlar kümesi olarak tanımlanmaktadır. İnsanların gündelik yaşamlarında teknolojiyi kullanma ve teknoloji ile etkileşim kurma biçimleri dijital kültürün bir parçasıdır. Dijital kültürle dijital teknolojilerin aracılık ettiği iletişim ve sosyal etkileşimin önemi artmış, fiziksel ve sanal dünyalar arasındaki sınırlar belirsizleşmiş ve dijital platformlar aracılığıyla kültürel üretim ve tüketimin demokratikleşmesi dahil olmak üzere birçok temel özellik ortaya çıkmıştır. Dijital kültürün sosyal kimliği şekillendirme ve yeni topluluk biçimleri oluşturmadaki rolü önem taşırken; sanat, müzik ve edebiyat gibi geleneksel kültürel ifade biçimleri üzerinde de büyük etkisi bulunmaktadır (Miller, 2020). Dijital teknolojiler spora birtakım kültürel yenilikler kazandırırken, esporu da yeni bir spor dalı ve kültür biçimi olarak ortaya çıkarmıştır.

Esporu bir spor dalı olarak değerlendirirken, dijital kültürün bir parçası olarak görmek gerekmektedir. Espor basit bir tanımla ifade edilecek olursa video oyunlarının rekabetçi bir şekilde oynanması ve izlenmesidir (Hilvoorde, 2022). Ancak dijitalleşmenin etkisiyle artık her oyunun espor olarak görülmemesi durumu ortaya çıkmış ve farklı kriterler devreye sokulmuştur. Buna göre espor düzenli yayıncı desteği ve güncellemeleri içeren, müsabaka izleme arzusu olan büyük bir hayran kitlesine sahip, profesyonel oyuncular ve bu oyuncuların kendi aralarında sıralandığı, turnuvaların ve yarışmaların yapıldığı, kaliteli ve uzun ömürlü oyunlardır (Alexander, 2020). Hızla büyüyen bir endüstri sektörü olarak espor milyonlarca bireyi (özellikle genç) etkileme ve onlara ulaşma potansiyeline sahiptir. Artan popüleritesi, 2024 Paris Olimpiyatları'na dahil olup olmaması üzerine tartışmalar ve katılımcılara sunulan para ödülündeki önemli artışlar bunu göstermektedir (Polman vd., 2018). Dijitalleşme video oyunlarındaki rekabet alanını genişletmiştir. Dijital kültür ürünleri aracılığıyla bu rekabet daha

büyük boyutlara ulaşmış; espor kendi endüstrisini, uzmanlıklarını, oyuncu ve izleyici kitlesini yaratmıştır.

Son yıllarda giderek popülaritesi artan esporun içinde çok çeşitli rekabetçi elektronik oyunlar mevcuttur. Bunlar içinde en iyi bilinenler olarak League of Legends, DOTA 2, Counter-Strike: Global Offensive, StarCraft II, FIFA, Overwatch, Heroes of the Storm, NBA2KX, Rocket League, Call of Duty öne çıkmaktadır. Bu oyunlar da çeşitli kategorilere ayrılmaktadır. Strateji oyunları (RTS veya MOBA), Ego-Shooters (FPS), spor ve yarış simülasyonları gibi kategoriler bulunmaktadır. Bunlar birer espor disiplini olarak görülüp kendi içinde önemli farklılıklar göstermektedir (Thiel ve John, 2018).

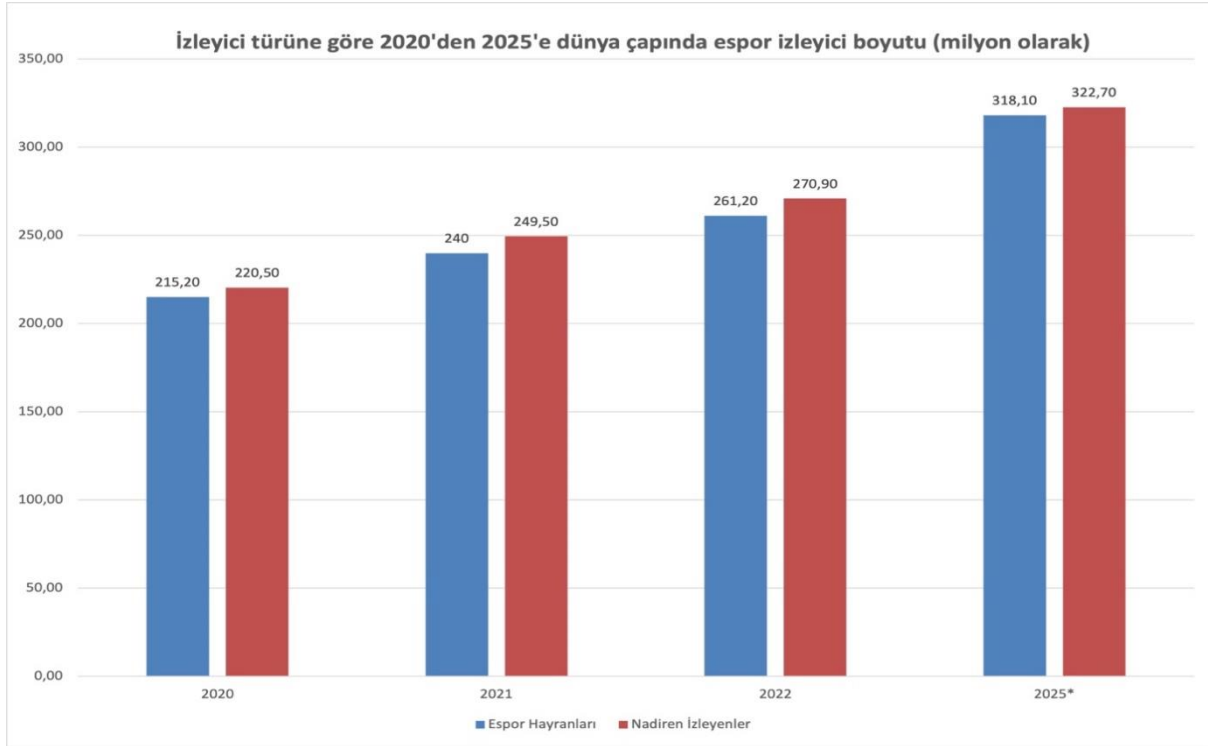
Öte yandan esporun büyük bir endüstri olduğuna ilişkin veriler sunulmaktadır. *Finances Online*'ın aktardığına göre (2021) bu endüstri yıllar geçtikçe reklamcılık ve pazarlamacılığın da devreye girmesiyle hem gelir hem de izlenme açısından muazzam bir büyüme göstermektedir.

Tablo 1: 2020'den 2025'e kadar dünya çapında espor pazar geliri (Gough, 2022a).

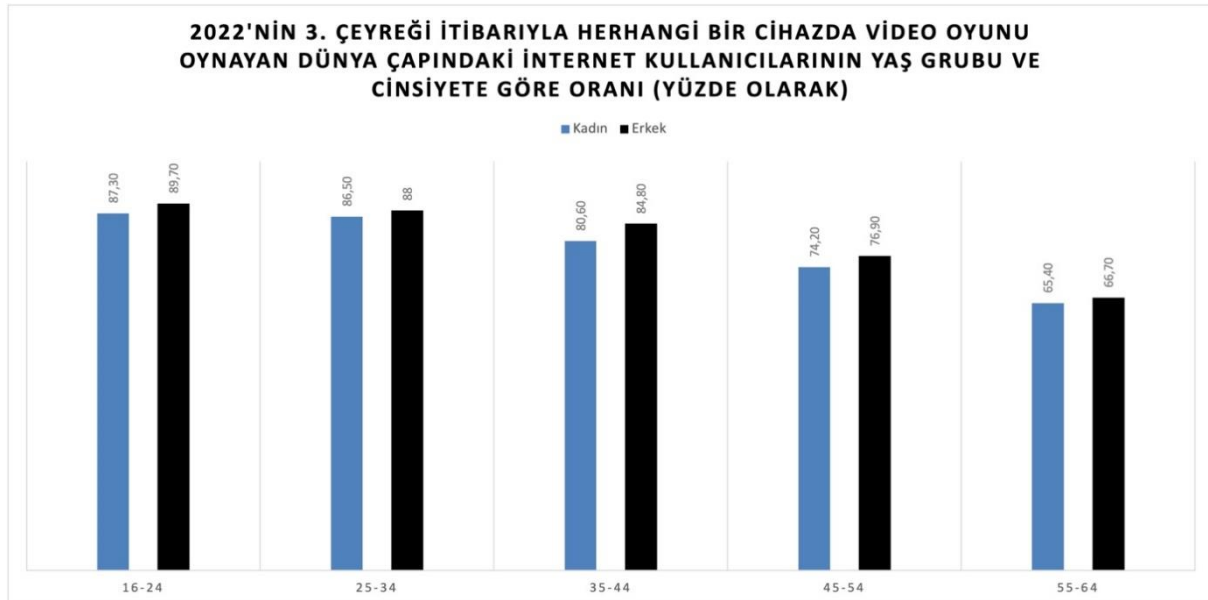


2022'de küresel espor pazarının değerinin 1,38 milyar doların biraz üzerinde olduğu ifade edilirken, espor endüstrisinin küresel pazar gelirinin 2025'te 1,87 milyar dolara kadar çıkacağı tahmin ediliyor. Asya ve Kuzey Amerika şu anda gelir açısından en büyük espor pazarını temsil ederken Çin tek başına pazarın neredeyse beşte birini oluşturuyor. Toplamda sponsorluklardan ve reklamlardan elde edilen küresel espor pazarı gelirinin 2021'de toplam 641 milyon dolara ulaşmış ve bir sonraki en yüksek gelir kaynağının ise 192 milyon doların biraz üzerinde olan medya hakları olduğu ifade edilmektedir (Gough, 2022a).

Espor izleyici ve katılımcı sayısının çeşitliliğiyle de dikkat çekmektedir. PricewaterhouseCoopers GmbH tarafından 14-35 yaş arası 1001 katılımcıyla yapılan bir anket (araştırma) katılımcıların %80,6'sının (az veya çok) düzenli olarak video oyunları oynadığını, erkeklerin %55'inin haftada birkaç kez bu oyunları oynadığını ortaya koymaktadır. Görüşmecilerin yaşına bağlı olarak önemli bir farklılık gözlenmezken, ankete katılanların %73,9'unun espor terimini bildiği ve bunların %3'ünün profesyonel oyuncular ve %29,2'sinin profesyonel olmayan esporcular olduğu görülmüştür (Thiel ve John, 2018).

Tablo 2: Dünya Genelinde Espor İzleyiciliğinin Boyutu (İzleyici Türüne Göre) (Gough, 2022b).

Espor pazarında son yıllarda izleyici sayısında büyük bir artış yaşanmaktadır. 2020 yılında 215,2 milyona ulaşan espor hayranının 2025 yılına kadar dünya çapında 318 milyondan fazla olması bekleniyor. Ek olarak 2025 yılına kadar yaklaşık 322,7 milyon kişinin bu sporu nadiren izleyenler arasında olacağı tahmin ediliyor (Gough, 2022b).

Tablo 3: Yaş ve Cinsiyete Göre Video Oyunu Oynayanların Dünya Genelindeki Payı (Clement, 2023).

2022'nin üçüncü çeyreğinde yapılan bir ankete göre dünya çapında 16 ila 24 yaş arası kadın internet kullanıcılarının %87,3'ünün herhangi bir cihazda video oyunu oynadığını ortaya koymaktadır. Aynı yaş grubundaki erkeklerin %89,7'sinin video oyunları oynadığı belirtilmektedir. Buna göre dünya çapında internet kullanıcılarının neredeyse %82'si bu tür oyunları oynamaktadır (Clement, 2023).

Dünya’da hızla yükselen espor Türkiye’de de etkisini göstermiştir. Espor federasyonu (TESFED) 2018’de kurulmuştur. 2019 senesinde Türkiye’deki espor takımı sayısı 85 iken; 2020 yılında 125’i, 2021 yılında 165’i ve 2022 yılında da 200’ü aşmıştır. TEFED’e kayıtlı esporcu sayısı 2019 senesinde 1500 civarındayken, 2020 senesinde 2500 civarına yükselmiş ve 2021 yılında da bu sayı 8000’i aşmıştır (Gamizm, 2023b). Espor turnuvalarından elde edilen gelirler düzenli olarak artış göstermese de oyuncular açısından cazibesini korumaktadır. 2021’de toplam 2,4 milyon dolar kazanç elde eden Türk espor takımlarının bu gelirlerinin 2022 senesinde 1,8 milyon dolar seviyesine düştüğü belirtilmektedir (Gamizm, 2023a).

Esporun varlığını zaman içinde giderek daha çok hissettirmesi, spor bilimciler veya yakın alandakiler tarafından araştırılmasını daha da gerekli hâle getirmektedir. Reitman vd. (2019) tarafından espora ilişkin yapılan literatür değerlendirmesinde bu olgunun multidisipliner bir çalışma alanı olduğu ortaya konulmuştur. Buna göre espora ilişkin 7 farklı disiplinde - medya, bilişim, işletme, spor bilimleri, sosyoloji, hukuk, bilişsel bilim- çalışmalar bulunmaktadır. Espor sosyolojisi izleyici ile oyun arasındaki ilişkiye odaklanmakta, öte yandan bu dijital kültür cinsiyet ve kimlik açısından da incelenmektedir. Buna göre kadınların ve erkeklerin oyun oynamadaki rolleri araştırılmakta ve esporda var olan toplumsal cinsiyet eşitsizliği -geleneksel sporda da olduğu gibi- ortaya konulmaktadır. Ancak yine Reitman vd. (2019) tarafından yapılan değerlendirmede esporun kimlik ve toplumsal cinsiyet açısından çeşitliliği teşvik etmenin bir yolu olarak görüldüğünü belirten çalışmalar olduğu da belirtilmektedir. Spor bilimi açısından ise özellikle fiziksel aktivite, rekreasyon, rekabetçi unsurlar, organizasyon yapısı ve sosyal kabul gibi kriterlere dayalı olarak esporun geleneksel bir spor olarak kabul edilip edilmeyeceğine yönelik değerlendirmeler bulunmaktadır (Reitman vd., 2019).

Tüm bu gelişmeler esporun basit bir video oyunu olmanın ötesine geçip başlı başına bir spor dalı olduğunu ortaya koymaktadır. Dijitalleşmenin ortaya çıkardığı kültürel dönüşümün etkisi esporu giderek görünür kılmakta ve daha çok tartışılır hâle getirmektedir. Dijitalleşme sayesinde video oyunları sporun temel özelliklerini taşır ve rekabetçi bir şekilde oynanabilir hâle gelmiştir (Hilvoorde, 2022). Espor dijitalleşmenin sağladığı platformlar sayesinde küresel bir boyut kazanmış, milyonlarca oyuncu ve izleyiciyi cezbetmiştir. Espor oyuncuları ve izleyicileri dijital kültürün ürünlerini kullanarak espor ekosistemine dahil olmuştur. Espor ve dijital kültür arasındaki karşılıklı etkileşimle, espor varlığını daha da hissettirmektedir.

Geleneksel Spordan Espora

Spor toplumun geniş kesimlerine gerek izleyici gerekse de katılımcı düzeyinde hitap eden tarihsel öneme sahip bir olgudur. Ancak espor -bir spor dalı olarak son zamanlarda giderek kabul görmesine rağmen- toplum tarafından daha az bilinen bir spor dalı olarak ön plana çıkmaktadır. Buna bağlı olarak esporun ne olduğuna ilişkin ve onun gerçek anlamda spor olarak görülüp görülemeyeceğine yönelik tartışmaları içeren literatür oluşmuştur (Besombes, 2017; Marelić ve Vukušić, 2019; Polman vd, 2018; Thiel ve John, 2018). Espor hem sosyolojik bağlamda değişen teknolojilerin etkisiyle oluşmuş dijital bir kültür çıktısıdır hem de teknolojik yeniliklerin etkisiyle oluşmuş bir spor dalıdır. ISPO adlı dijital spor platformu (2021) esporu dijital neslin sporu olarak görüp bu dijital pratiğin sporun geleceği açısından önemini ortaya koyarken onun artık kitlesel bir olguya dönüştüğünü belirtmektedir. Bu alan içinde yer alanlar, toplumun espordan daha çok haberdar olabilmesi veya onu anlayabilmesi için bilinen anlamıyla sporun özelliklerinden yararlanmaktadır. Son zamanlarda espor terimi ana akım medya içerisinde daha çok yer almakta ve buna bağlı olarak kendisini sportif bir forma dönüştürüp spor olarak görülme eğilimini arttırmaktadır. Bu duruma en temel dayanak olarak esporun bilinen anlamıyla sporun özelliklerini taşıması gösterilmektedir.

Spor ve espor karşılaştırılmasında ikisi arasındaki pek çok benzerlik ön plana çıkarılmaktadır. Buna göre esporda da tıpkı sporda olduğu gibi oyuncular, takımlar, kulüpler, antrenörler, turnuvalar, organizasyonlar, sponsorluklar, şampiyonalar ve ödüller vardır. Bunların yanı sıra yorumcular, kulüp yatırımları, geleneksel ve dijital medyanın turnuvaları/organizasyonları yayınlaması ve yeni teknolojilerin entegrasyonu gibi özellikler bulunmaktadır. Ancak bunların yanında kıyaslama yapılırken biraz daha spesifik özelliklere bakılması gerektiği ifade edilmektedir (Besombes, 2017). Sporun toplum tarafından nasıl karşılandığı, nasıl anlamlandırıldığı ve bunların espordaki durumu önem kazanmaktadır.

Spor herkes için farklı anlamlar taşısa da ortak bir söylem olarak genellikle fiziksel aktiviteyle, hareketle, belli bir çabayla vs. ile ilişkilendirilerek bedensel anlamıyla “enerji harcama” ön plana çıkarılmaktadır. Ancak golf, satranç, curling gibi yüksek enerji harcama ya da yoğun fiziksel çaba gerektirmeyen ve spor olarak görülen branşlar da bulunmaktadır. Dolayısıyla enerji harcama, yüksek fiziksel çaba ya da aktivitenin spor için tek kriter olmadığı belirtilmektedir. Besombes’e göre (2017) hem modern sporu hem de esporu karakterize eden pek çok ortak özellik vardır. Bunlardan birisi motor becerilerin kullanılmasıdır. Bu anlamda esporda rakipleri yenmek için motor becerilerin geliştirilmesi önem arz etmektedir. Esporda da tıpkı bilinen anlamıyla sporda olduğu gibi motor beceriler kullanılmaktadır; oyuncunun el becerisini geliştirmesi, bunların antrenörler tarafından geliştirilmesi ve analizi gibi durumlar söz konusudur. Bunun yanında sporun tanımı içerisinde bulunan rekabet unsuru, esporda da geçerlidir. Espor oyuncuları arasındaki rekabet günümüzde bilinen spordaki benzerlikleri taşımaktadır. Öte yandan spor kuralları olan ve bir düzen içinde sergilenen, ulusal ve uluslararası otoriteler tarafından organize edilen faaliyetler bütünü olarak da ele alınmaktadır. Bu özelliklerin tamamının espor evreni içinde de bulunması, onun günümüze özgü bir spor dalı olduğu düşüncesini güçlendirmektedir.

Espor hassasiyet, konsantrasyon, vücut kontrolü, hızlı hareketler, dayanıklılık ve takım stratejisi gibi beceriler içerdiği için esporun da gerçek spor gibi düşünülmesi gerekmektedir. Ne kadar karşı çıkılsa da esporun spor olduğuna yönelik karşı argümanlar öne sürülse de (Thiel ve John, 2018) dijital çağda yeni spor uygulamalarının kabul edilmesi gerektiği ve esporun büyük olasılıkla devam edeceğine dikkat çekilmektedir (Rosell Llorens, 2017). Sosyolojik bakış açısıyla da değerlendirildiğinde espor günümüzde sosyal etkileşimlerin büyük ölçüde sanal dünyalarda gerçekleştiği, dijital kültürün toplumun ayrılmaz bir parçası olduğu gerçeğinden yola çıkılarak ele alınmalıdır. Nasıl ki artık internet sayesinde iletişim kurmak için fiziksel gerçekliğe ihtiyaç duyulmuyorsa, sanal dünyada jest ve mimiklerin yerini “emoji” aldıysa spor faaliyetlerinin de dijital dünyaya kayması şaşırtıcı değildir.

Esporun ortaya çıkışı geleneksel sporu pek çok yönden etkilemiştir. Bunların içinde en önemlisi spor seyircisinin niteliğinin değişmesi ve bunun bir kuşak farklılaşması şeklindeki yansımasıdır. Espor kendi içinde yeni ve farklı nitelikte spor içeriği tüketicilerinin yaratılabileceği, tamamen yeni bir potansiyel pazarı ortaya çıkarmıştır. Bu durumun ortaya çıkmasında sanal dünyanın yani internetin etkisi büyüktür (Marelić ve Vukušić, 2019). 21. yüzyılla baskın medya kullanımı olarak televizyondan internete geçiş, esporun kendi hedef kitlesini yaratmasını sağlamıştır. İnternet akışı (*streaming*) geleneksel anlamda spor izleme (televizyonda ya da yerinde) ve takip etme pratiklerini dönüştürmüş, oluşan bu yeni dijital kültür kendisine çok fazla takipçi bularak ekonomik anlamda dikkat çekici büyüklüğe ulaşmıştır.

Oyuncuların niteliği esporu standart bir oyun olmanın ötesine taşımıştır. Ketelhut vd. (2021) espor oyuncularının klişeleşmiş bir şekilde genç, erkek, sosyal açıdan beceriksiz, toplumdaki izole kişiler olarak düşünüldüğünü ancak durumun çok daha farklı, özellikle çok oyunculu çevrimiçi oyunların canlı topluluk siteleri olduğunu ifade etmektedir. Bu oyunların

artık çocuk oyuncu olarak görülmemesi gerektiği, ortalama bir oyuncunun 30 yaşından büyük olduğu, Y kuşağının da espora büyük ilgi gösterdiği, ayrıca kadın esporcu sayısının arttığı belirtilmektedir. Espor hem oyuncu hem de izleyici nitelikleriyle toplumun ana akımına girmiş ve spor dünyası içinde kabul görmeye başlamıştır.

Bu durum esporun toplum tarafından nasıl karşılandığına ilişkin araştırmaları gerekli kılmaktadır. Dijital teknoloji derneği Bitkom tarafından Almanya'da 16 yaş ve üstü 1.195 kişiyle yapılan çalışmaya göre (ISPO, 2020) her üç kişiden biri (%34) esporun tamamen normal bir spor olduğuna inanmaktadır. 2018'deki çalışmada bu oranın %29 olduğu ifade edilmektedir. En azından ara sıra bilgisayar veya video oyunları oynayanların %38'i esporun gerçek bir spor olduğunu söylerken, her dört oyuncudan biri (%26) kendisinin de başarılı bir esporcu olmak istediğini belirtmektedir. Espor gerçek bir spor olarak görülme ve katılımcıları tarafından profesyonel bir meslek olarak kabul edilmeye doğru gitmektedir. Ankete katılanların çoğu için espor gerçek büyük spor etkinliklerinin (Olimpiyat Oyunları, Avrupa Futbol Şampiyonası, Tenis Grand Slam v.b) yerini almasa da bu durumun değişmesi kaçınılmazdır. Nitekim Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC), 2023 yılında Olimpik Espor Serisi düzenleyeceğini (<https://olympics.com/en/esports/>) ve tekvando, okçuluk, tenis, satranç gibi geleneksel spor disiplinlerine yer vereceğini açıklamıştır. Espor bunun gibi geleneksel spor alanlarında daha fazla yer aldıkça toplum tarafından gerçek bir spor olarak kabul görecektir. Dijitalleşme bu kabulün ana etmenidir.

Dijitalleşme geleneksel spor ile espor arasındaki sınırları ortadan kaldırmıştır. İki alanda da birbirine benzer durumlar yaşanmaktadır. Tjønndal (2022) sporun geleneksel tanımlarının bozulduğunu ve esportaki sosyal meseleleri incelemenin, özellikle birçok oyuncunun ve taraftarın/katılımcının/izleyicinin yaş aralığı göz önüne alındığında kapsayıcılık ve güvenlik açısından önemli olduğunu belirtmektedir. Buna göre hem geleneksel spordakine benzeyen hem de yeni denilebilecek sorunlar ortaya çıkmaktadır. Örneğin kadınlar espor organizasyonlarında marjinalleştirilmekte, tacize maruz kalmakta ve her düzeyde ve pozisyonda yeterince temsil edilmemektedir. Esporcular zihinsel sağlıklarını önemli ölçüde etkileyebilecek iletişim sorunları, antisosyal davranış bozuklukları, hata yapma ve yüksek beklentilerle ilgili stres yaşamaktadır. Esporu kolaylaştıran dijital teknolojiler yeni hile ve sahtekârlık biçimlerini mümkün kılmaktadır (Tjønndal, 2022, s. 165-167).

Sonuçta bir zamanlar geleneksel anlamda spor gibi görülmemiş olan ekstrem sporlar varlıklarını kabul ettirmişlerdir. Benzer bir durum espor için de gerçekleşecek, espor spora bir çeşitlilik kazandıracaktır (Besombes, 2017). Espor görece genç ve hızlı büyüyen bir alandır ve buna dahil olan kişi ve kuruluşlar sektörün kültürünü gerçek zamanlı şekillendirmektedir. Endüstri büyüdükçe önümüzdeki yıllarda daha da büyük değişiklikler görülecektir (Efrem, 2022). Esporun dijital kültürdeki yerinin daha iyi anlaşılması bakımından, oyun kültürü ve sağlıkla ilişkisini de ele almak gerekmektedir.

Oyun Kültürü Bağlamında Espor

Espor analizine oyun kültürünü yerleştirmek de yapılan tartışmaların doğası dikkate alındığında oldukça gereklidir. Oyun her insanın erken yaşlardan itibaren dahil olduğu eğlence, zevk ve rekabetin olduğu faaliyetlerdir. İşte bu oyunların dijitalleşmesinde 1970'lerde ortaya çıkmaya başlayan oyun endüstrisinin (1972'de Atari firmasının piyasaya sürdüğü *Pong* adlı video oyunu bu işin başlangıcı kabul edilir) etkisi büyüktür. Öyle ki 1972'de Stanford Üniversitesi'nde ilk video oyunu yarışması düzenlenmiştir (University of New Haven, 2021). Daha sonra 1990'larda Güney Kore'deki internet kafelerde başlayan ve şimdilerde milyar dolarlık bir iş hâline gelen rekabetçi video oyunları (Gregory, 2018) zamanla farklı yaş, cinsiyet, statüye sahip bireylerin toplandığı rekabetçi spor hâline gelmiştir. Dolayısıyla oyun

kültürü açısından köklü bir geçmişe sahip olan espor, oyuncu ve izleyicilerinin sahip olduğu çeşitlilikle, bilinen anlamıyla sporun kültürünü de etkilemiştir. Dijitalleşmenin etkisiyle oyuncu ve izleyici arasındaki sınırlar ortadan kalkmıştır. Örneğin oyuncu olmayan espor hayranlarının sayısı azdır, espor izleyicilerinin çoğunluğu aynı zamanda (hepsi profesyonel olmasa da) oyuncudur. Futbol gibi geniş kitle sporlarının izleyicilerinin çoğunluğu aktif olarak futbolla ilgili değildir (Efrem, 2022).

Hollandalı tarihçi Johan Huizinga tarafından 1938'de yazılan *Homo Ludens* adlı eserde oyunun sosyo-kültürel rolü ortaya koyulmaktadır. Huizinga, oyunu medeniyetten önce gelen temel bir insan faaliyeti olarak görür ve oyunun yaratıcılık, sosyal etkileşim ve kişisel gelişim için gerekli olduğunun altını çizer. Huizinga oyunun gönüllü doğası, kuralların ve sınırlamaların varlığı ve pratik amacının olmaması gibi özellikleriyle diğer etkinliklerden farklı olduğunu belirtirken, oyunun sadece bir boş zaman aktivitesi olmadığını, insan kültürünün ve toplumunun ayrılmaz bir parçası olduğunu savunur (Huizinga, 2006).

Huizinga oyunun kültürle ilişkisini kurarken, var olan tüm oyun biçimlerini ele almaya gerek olmadığını ve bunun toplumsal nitelikli oyunlarla sınırlandırılabilirliğini belirtir:

Bunları oyunun üst biçimleri olarak adlandırmak mümkündür. Bunlar, daha serpilmiş ve daha eklemli görüntüleriyle, daha çeşitli ve daha görünür hale gelmiş çizgileriyle, bebeklerin veya yavru hayvanların en ilkel oyunlarından daha kolay tasvir edilebilirler... yarışmalardan ve şampiyonalardan, danstan ve müzikten, maskeli balolardan ve turnuvalardan söz etmek durumundayız. (Huizinga, 2006, s. 24).

Kültürel bir olgu olarak oyunlar içinde bulunduğu toplumsal koşullara göre şekillendiği için espora da bu çerçeveden bakmak gerekir. Oyun olgusu Huizinga'nın kültürel analizinden bu yana teknolojiyle farklı görünüm kazanarak değişmiştir. Artık sanal dünyada elektronik bir şekilde, ekran karşısında oynanan dijital oyunlar söz konusudur. Bu oyunlar geleneksel anlamda bilinen oyunlara göre farklı özellikler taşır. Dijital oyunlarda mekân sınırı yoktur, dolayısıyla aynı anda çok sayıda oyuncu dahil olabilir. Dijital oyunlar yüz yüze olmayan fakat yüksek derecede etkileşimler içerir, ayrıca bu oyunlar için ücret ödenmesi gerekebilir ve oyuncularında yüksek rekabet ve hırs ortaya çıkar (Kepenek, 2020, s. 193). Dolayısıyla espor içinde barındırdığı -Huizinga'nın da dikkat çektiği- özellikler bağlamında dijital oyun kültürünün önemli bir parçası olarak spor niteliği kazanmıştır.

Dijital oyunlar ilk çıktığı zaman daha çok çocuklar için bir eğlence aracı olarak görülse de dijitalleşmenin yarattığı etkiyle yetişkinler de bu alana çekilmiştir. Jonasson ve Thiborg (2010, s. 288-89) esporun geleceğine ilişkin yaptıkları analizde modern sporların da aslında oyundan gelişerek geldiğini ve yetişkinlerin çocukça görülmeden organize sporlara katılabilecekleri gerçeğinden yola çıkarak rekabetçi bilgisayar oyunlarının ulaştığı popüleritenin araştırılması gerektiğini ve bu oyunların geleneksel organize sporlar kadar ilgi görmese de ikisi arasındaki benzerlik ve farklılıkların analiz edilmeye değer olduğunu ifade etmişlerdir. Bugün gelinen noktada bu analizler çoğalmış ve esporun -ya da geniş tanımıyla dijital oyun sporlarının- toplumsal görünümü artmıştır. Espor teknolojinin ve oyunların dijitalleşmesinin getirdiği etkiyle rekabetçi bir görünüme bürünmüş, toplumun geniş kesimine yayılmış ve bu bağlamda spor dünyası içinde kendine yer edinmiştir.

Dijitalleşen Toplumda Sağlık ve Espor

Esporla ilgili yapılan en önemli tartışmalardan biri sağlık üzerinden (sağlıkla ilişkisi) üzerinden yapılmaktadır. Spor denilince akla gelen ilk konulardan birisi sağlıktır. Sporun bugün koruyucu ve önleyici halk sağlığı açısından kullanılan en önemli araçlardan biri olmasıyla spor ve sağlık arasındaki ilişkiye dikkat çekilmekte ve bireyler bu ilişkiyle ilgili bilinçlendirilmektedir. Obezite ve yaşam tarzına bağlı hastalıkların artması halk sağlığı için tehdit oluşturmakta ve bu durum fiziksel aktivite ve spora katılımının yetersizliğine işaret

etmektedir. (Akkaya, 2019, s. 58). Esportun spor olarak görülemeyeceğine yönelik en güçlü eleştiriler tam da bu bağlamda ortaya çıkmaktadır. Sportun sağlıklı olma ve bireyin iyiliğini (*wellbeing*) gözetme gibi yönleri düşünüldüğünde esportun geleneksel sportla özdeşleştirilme noktasında itirazlar ortaya çıkmaktadır. Esport geleneksel anlamda bilinen sportun tanımı, özellikleri veya kültürü noktasında benzer nitelikler gösterse de hâlâ hareketsiz (sportun temel doğasına aykırı olarak düşünülen) ve çoğu durumda sağlıklı bir faaliyet olarak nitelendirilmektedir (Marelić ve Vukušić, 2019).

DiFrancisco-Donoghue vd. (2019) tarafından ABD ve Kanada'daki 9 üniversitede öğrenim gören 65 esportcu (bu üniversitelerde esportçulara yönelik burslar sağlanabilmekte) üzerine yapılan çalışmada oyuncuların günde 3 ila 10 saat antrenman yaptığı, göz yorgunluğu (%56), boyun ve sırt ağrısı (%42), bilek ağrısı (%36) ve el ağrısı (%32) gibi şikayetlerinin olduğu ortaya çıkmıştır. Bunların yanında katılımcıların %40'ının herhangi bir fiziksel aktiviteye katılmadığı tespit edilmiştir. Bu veriler esportun doğrudan sport olarak görülmesine yönelik kuşkuları daha da güçlendirmektedir. Ancak esportu analiz ederken, sadece görünen tarafla değerlendirme doğru bir tavır olmayacaktır.

Esportu sadece sağlıklı ilişkisi üzerinden ele alıp sport dışı bir alan olarak görmek oldukça geleneksel ve yetersiz bir bakış açısı sunmaktadır. Esport sahip olduğu özelliklerle toplumda tam tersi bir etki gösterme potansiyeline sahiptir. Esportun çok geniş bir kitleyi - özellikle gençleri- etkilemesi, sağlıklı yaşama giden davranışları olumlu anlamda etkilemek için bir araç olarak kullanılabilmesine yönelik tartışmaları gündeme getirmiştir. Esport toplumda bugüne kadar etkilemesi zor olan gruplara (çocuklara ve ergenlere) ulaşma potansiyeline sahiptir (Polman vd., 2018). Ancak sağlık ve esport arasındaki ilişkiyi ortaya koyacak çalışmalarda bir eksiklik söz konusudur (Marelić ve Vukušić, 2019). Esportçular da tıpkı diğer sport alanlarındaki sportçular gibi birçok sağlık ve performans sorunuyla karşı karşıya kalabilir. Dolayısıyla geleneksel sportlara uygulanan multi-disipliner çalışmalara esportun da ihtiyacı vardır.

Esport dijital dünyanın pratiği olarak gerçek hayattaki sport kültürünü etkileyebilecek bir alandır. Günümüzde gerçek ve sanal kültürün iç içe geçmesi, esportun bu potansiyelini ortaya çıkarmaktadır. Thiel ve John'a göre (2018) bireylerin sanal sport dünyalarındaki deneyimlerini fiziksel anlamda gerçekliğe ne ölçüde aktardıkları henüz araştırılmamıştır. Yine Polman vd. göre (2018) esport gerçek dünyada insanların fiziksel aktiviteye başlamasına ve sürdürmesine yardımcı olan hedef yönelimi, özveri ve azim gibi değerleri öğretmek için kullanılabilir. Bu anlamda esportun sağlıkla ilgili davranış değişikliklerini teşvik ederek fiziksel sağlığın desteklenmesine dolaylı olarak katkıda bulunabileceği ifade edilmektedir. Buna göre esport aracılığıyla sensör teknolojisinden yararlanılarak çocuklara ve ergenlere temel hareket becerilerini geliştirmelerinde yardımcı olunabilir. Esport bir dizi motor beceride ustalaşmayı, fazla kilolu çocukların birden fazla ortamda çok çeşitli fiziksel aktivitelere katılırken hareket becerilerinde güven kazanmalarını sağlayabilir ve bu da kişinin sağlıklı gelişimine katkıda bulunabilir.

Dijitalleşme ve sport ilişkisinde yarışmaların sanal dünyaya aktarılması ve sportun video oyunları şeklinde oynanması olarak esport ön plana çıkarken, fitness uygulamalarında da dijitalleşmenin etkileri görülmektedir. Örneğin Almanya'da neredeyse dört kişiden birinin antrenman için en az bir fitness uygulaması kullandığı belirtilmektedir (ISPO, 2022). Fiziksel esport olarak isimlendirilen teknoloji, fiziksel sportların dijital teknoloji ile desteklenmesi anlamına gelmekte ve artırılmış gerçeklik (AR) veya sanal gerçeklikle (VR) hareketlerin sensörlerle iletilmesini sağlamaktadır. Çoğu zaman sportcu özel bir giriş cihazı ile avatar (Hindu dininde ruhun bir bedende reenkarnasyonu anlamına gelirken aynı zamanda günümüzde internet sanal kimliğini ifade eden kavram) olarak sanal dünyada fiziksel aktivitesini

gerçekleştirmektedir. Gündelik spor faaliyetlerinin dijital ortama aktarılması, espor oyuncularının da antrenman ortamı bulmasını sağlamaktadır. Bu gelişmelerle teknolojinin sağlık ve fiziksel aktivite üzerindeki etkisi belirginleşmektedir.

Teknoloji kullanımının fiziksel aktivite ve sağlıkla ilişkisinin iki yönlü ele alındığı ifade edilmektedir (Ketelhut vd., 2021). Buna göre ekran tabanlı eğlenceler (video oyunları, uygulamalar, televizyon şovları) sedanter yaşamın artmasına neden olurken, diğer yandan akıllı telefon uygulamaları ve giyilebilir teknolojilerin yaygın kullanımının sağlıklı yaşama yönelik davranış değişikliklerini teşvik etmek ve kullanıcıyı fiziksel aktiviteye motive etmek için çözümler sunduğu belirtilmektedir. Teknoloji ile fiziksel aktivite önündeki engellerin aşılmasının mümkün olduğuna yönelik bir inanış söz konusudur. Özellikle akıllı telefon uygulamaları ve giyilebilir cihazların bu bağlamda önemli olduğundan söz edilmektedir. Günümüzde dijital yerliler (*digital natives*) olarak adlandırılan, dijital teknolojilerle büyümüş ve bu nedenle erken yaşlardan itibaren bunları rahatlıkla kullanan bir nesil bulunmaktadır (Prensky, 2001). Buna göre espor gibi çevrimiçi platformları kullanan dijital yerliler için zaten var olan teknoloji kullanım yatkınlığı ile fiziksel aktivite ve sedanter yaşamdan uzaklaşma teşvik edilebilir.

Espor oyuncularını fiziksel olarak daha aktif olmaya teşvik etmenin bir yolu olarak video oyunlarının eğlenceli deneyimler sunmasından, öğrenme ve eğitim becerileri kazandırma gibi kapsayıcı amaçlarından söz edilmektedir. Buna göre ön plana çıkarılan ve “egzersiz” ile “oyun”un birleştirilmesinden elde edilen bir kavram olan *Exergames*'in fiziksel ve bilişsel etkinlikleri sürükleyici oyun deneyimleriyle birleştirdiği ifade edilmektedir. Nintendo markasına ait Wii konsolunun 2006 yılında piyasaya sürülmesiyle başlayan daha sonra Microsoft ve Sony markalarının 2010'da kendi konsol markalarına (Xbox ve Playstation) sırasıyla Kinect ve PS Move adlı donanımları çıkarmasıyla ilgi uyandıran (Gülsoy, 2020, s. 28) exergames'de oyuncu oyun boyunca fiziksel olarak aktif olmalıdır, çok çeşitli bilişsel ve çoklu duyuşsal uyarılara yanıt vermelidir ve oyunu başarılı bir şekilde kontrol etmek için hareketler gerçekleştirmelidir. Eğlenceli, motive edici, kapsayıcı ve kolay erişilebilir doğaları nedeniyle exergames espor oyuncuları için tanıdık ve dolayısıyla çekici olmaktadır (Ketelhut vd., 2021). Teknolojinin eğitim programlarında yer alan beden eğitimi ve spor eğitiminde kullanılması bağlamında exergames uygulamalarına yönelik araştırmaların olduğu belirtilirken, bu uygulamaların çocuklar üzerinde fiziksel açıdan olumlu etkiler yarattığı ortaya çıkmıştır (Haşıl Korkmaz vd., 2020).

Sağlık ve espor birbirinden uzak gibi gözükse de günümüzde birbiriyle ilişkili alanlardır. Dijitalleşen toplumda bu ilişki daha da belirginleşmektedir. Yukarıda belirtildiği gibi teknolojinin sporcuların fiziksel ve zihinsel sağlığını izlemek ve iyileştirmek için giderek daha fazla kullanılması, dijital sağlık uygulamaları ve sanal aktivite imkânları espor oyuncuları ve organizasyonları için gelecekte daha da önemli olacaktır.

Sonuç

Espor ya da elektronik spor, aslında oyun kültürü düşünüldüğünde uzun süredir toplumsal yaşamda var olan bir olgudur. Son yıllarda daha büyük bir popülerite kazanarak profesyonelleşmiş ve spor kültürü içerisinde de tartışılır duruma gelmiştir. Bunun en temel sebebi dijital kültürün yeni sosyal etkileşim biçimlerini yaratması, gerçek ve sanal dünya arasındaki sınırların belirsizleşmesidir. Çevrimiçi akış platformlarıyla (Twitch, Youtube, TikTok) espor geniş kitlelere ulaşmakta ve bu kitlelerin bir topluluk duygusuyla (altkültür) birleşmesini sağlamaktadır. Espor son yıllarda etkisini arttıran, özellikle dijital yerli olarak kabul edilen genç nesiller arasında popüler olan bir dijital kültür biçimi ve bir spor dalıdır.

Gelinen noktada espor toplumsal anlamda geniş etkilere sahip bir olguya dönüşmüştür. Buna göre esporun eğitim, sağlık, iletişim, ekonomi ve kültür gibi temel toplumsal alanlarda etkisi bulunmaktadır. Espor gençlerin takım çalışması, problem çözme, strateji geliştirme ve liderlik becerileri gibi yararlı yetenekler kazanmasına yardımcı olmaktadır. Esporun sağlık açısından, fiziksel aktiviteyi teşvik edici yönü de bulunmaktadır. Esporun giderek artan etkinlik boyutu dikkate alındığında üreticiler, takımlar, oyuncular, yayıncılar, sponsorlar ve hayranlar arasında büyük bir ekonomik etkiye sahip bir alana dönüştüğü rahatlıkla söylenebilir. İş bulma ve gelir elde açısından da büyüyen bir sektör niteliği taşımaktadır. Espor dünyası sahip olduğu geniş iletişim imkanlarıyla kültürel etkileşimi hızlandırmakta ve genişletmektedir. Bu özellikler esporun gerçek bir spor gibi analiz edilmesini gerekli kılmaktadır.

Dijitalleşmeyle dönüşen spora bağlı olarak, spor kuruluşlarının teknolojik gelişmeler ışığında kendilerini yenilemeleri gerekmektedir. Dijitalleşmenin etkisiyle gençlerin geleneksel spor izleme alışkanlıklarında değişimler meydana gelmiştir. Spor içerikleri dijital ortamlarda takip edilmektedir. Spor kuruluşlarının espor dünyasından yola çıkarak gençlerin ilgisini çekmesi gerekmektedir. Bu durum gelecek açısından spor endüstrisinin -özellikle izleyicilik üzerinden- gideceği yolu göstermekte ve incelenmesi gereken bir gerçeği ortaya koymaktadır.

Espor sürekli büyüyen ve gelişen bir olgu ve spor dalı olarak toplumsal anlamda ön plana çıkmaktadır. Esporun geleneksel spordaki yeri üzerine tartışmalar sürse de espor dijital dünyada kendisini hissettirmekte, bir sosyal gerçeklik ve hızla büyüyen bir endüstri olarak önümüzde durmaktadır. Dolayısıyla geleneksel spor nasıl sosyolojik olarak pek çok yönden inceleniyorsa, espor da incelenmek durumundadır. Buna göre sporda görülen ve üstesinden gelinmesi gereken sorunların esporda da görüleceği gerçeğinden yola çıkarak esporda yaş ve cinsiyet ilişkisine yönelik, stres ve kaygı bozukluğu gibi sorunlar üzerine incelemelerin yapılması gerekmekte ve espor üzerine daha eleştirel ve sosyolojik çalışmaların artması önem arz etmektedir.

Kaynakça

- Akkaya, C. (2019). Spora katılımın belirleyicileri: avrobarometre üzerinden sosyolojik bir analiz. *Mediterranean Journal of Humanities*, 9(2), 55–67.
- Alexander, P. (2020). *Esports for dummies*. John Wiley & Sons, Inc.
- Besombes, N. (2017). Comparison between sports and esports through the lens of the sociology of sport. Geneva Esport Forum, Geneva, Switzerland.
- Çalışkan, G. (2020). Dijitalleşme / dijital dönüşüm nedir? Binbiriz. <https://binbiriz.com/blog/dijitallesme-dijital-donusum-nedir> (erişim tarihi: 05.04.2023)
- Çam, D. (2022). 3 dijital platformda spor yayıncılığı: takipçi çok etkileşim az. *Journo*. <https://journo.com.tr/instagram-youtube-tiktok-spor> (erişim tarihi: 04.04.2023)
- Castells, M. (2008). *Enformasyon çağı: ekonomi, toplum ve kültür (cilt 1)*. (Kılıç, E. Çev.). Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Clement, J. (2023). Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2022, by age group and gender. Statista. <https://www.statista.com/statistics/326420/console-gamers-gender/> (erişim tarihi: 31.03.2023)
- Coakley, J. (2017). *Sports in society: issues and controversies*. McGraw-Hill Education.
- DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine, J., Schmidt, G. ve Zwibel, H. (2019). Managing the health of the esports athlete: an integrated health management model. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, 5(1).
- Efrem, R. (2022). Culture, esports, and the beauty of an industry in its infancy. *Brandingmag*. <https://www.brandingmag.com/2022/01/21/culture-esports-and-the-beauty-of-an-industry-in-its-infancy/> (erişim tarihi: 31.03.2023)

- Elias, N. (2021). *Uygarlık süreci (cilt 1)*. (Ateşman, E. Çev.). İletişim Yayınları.
- Financial Online. (2021). 75 significant esports statistics: 2021 market, viewership & investment growth. Financesonline. <https://financesonline.com/esports-statistics/> (erişim tarihi: 05.04.2023)
- Gamizm. (2023a). 2023 yılında en çok kazanan Türk espor takımları ve esporcular. Gamizm. <https://gamizm.com/espor/en-cok-kazanan-turk-espor-takimlari-ve-esporcular-2023-yilinda-dunyada-da-zirvede/> (erişim tarihi: 05.04.2023)
- Gamizm. (2023b). Türk espor takımları 2023 listesi. Gamizm. <https://gamizm.com/espor/turk-espor-takimlari-2023-listesi/> (erişim tarihi: 05.04.2023)
- Gough, C. (2022a). Global esports market revenue 2022. Statista. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> (erişim tarihi: 31.03.2023)
- Gough, C. (2022b). Global esports viewership by viewer type 2022. Statista. <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/> (erişim tarihi: 31.03.2023)
- Gregory, S. (2018). Competitive video gaming could be the newest olympic sport. here's what it would look like. Time. <https://time.com/5136962/e-sports-olympics-pyeongchang-video-games/> (erişim tarihi: 04.04.2023)
- Gülsoy, S. (2020). Exergaming kısa bir literatür özeti ve Türkçeleştirme önerisi: Antroyun. *Akademik Düşünce Dergisi*, 2, 26–45.
- Haşıl Korkmaz, N., Birinci, Y. Z., Öztürk, İ. E. ve Uğur, S. (2020). Beden eğitimi ve spor derslerinde exergames: çocuklar üzerine fiziksel etkileri. *International Social Sciences Studies Journal*, 6(74), 5157–5175.
- Hilvoorde, I. van. (2022). Editorial: eSports and digitalization of sports. *Frontiers in Sports and Active Living*, 4.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (Kılıçbay, M.A. Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- ISPO. (2020). Studie: jeder dritte deutsche sieht esports als sport. ISPO. <https://www.ispo.com/maerkte/studie-jeder-dritte-deutsche-sieht-esports-als-sport> (erişim tarihi: 31.03.2023)
- ISPO. (2021). Esports: the sport of the digital generation. ISPO. <https://www.ispo.com/en/topic/esports> (erişim tarihi: 31.03.2023)
- ISPO. (2022). Physical esports: when technology meets the sports world. ISPO. <https://www.ispo.com/en/sportstech/physical-esports-when-technology-meets-sports-world> (erişim tarihi: 31.03.2023)
- Jonasson, K. ve Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287–299.
- Kepenek, E. B. (2020). Yeni ve yükselen bir alan: dijital oyunlar sosyolojisi. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi / Journal of Sociological Research*, 23(2), 186–213.
- Ketelhut, S., Martin-Niedecken, A. L., Zimmermann, P. ve Nigg, C. R. (2021). Physical activity and health promotion in esports and gaming—discussing unique opportunities for an unprecedented cultural phenomenon. *Frontiers in Sports and Active Living*, 3.
- Levin, I. ve Mamlok, D. (2021). Culture and society in the digital age. *Information*, 12(2).
- Marelić, M. ve Vukušić, D. (2019). E-sports: definition and social implications. *Exercise and Quality of Life*, 11(2), 47–54.
- Miah, A. (2017). *Sport 2.0: transforming sports for a digital world*. The Mit Press.
- Miller, V. (2020). *Understanding digital culture*. Sage Publications.
- Pegoraro, A. (2013). Sport fandom in the digital world. P. M. Pedersen (Ed.), *Routledge Handbook of Sport Communication* (s. 248–258). Routledge.

-
- Polman, R., Trotter, M., Poulus, D. ve Borkoles, E. (2018). Esport: friend or foe?. *Joint International Conference on Serious Games* (s. 3–8). Springer.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S. ve Steinkuehler, C. (2019). Esports research: a literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32–50.
- Rosell Llorens, M. (2017). Esport gaming: the rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464–476.
- Schmidt, S. L. (2020). How technologies impact sports in the digital age. S. L. Schmidt (Ed.). *21st Century Sports: How Technologies Will Change Sports In The Digital Age* (s. 3–14). Springer.
- Statista Research Department. (2022). U.S. live sports viewership 2020. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1127341/live-sport-viewership/> (erişim tarihi: 31.03.2023)
- Statista Research Department. (2023). U.S. platform for watching live streams by age group 2022. Statista. <https://www.statista.com/statistics/294573/us-video-stream-download-consumption/?locale=en> (erişim tarihi: 31.03.2023)
- Thiel, A. ve John, J. M. (2018). Is esport a “real” sport? reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311–315.
- Tjønndal, A. (2022). Moving forward in research on social issues in esports. A. Tjønndal (Ed.), *Social Issues in Esports* (s. 165–171). Routledge.
- University of New Haven. (2021). History of esports. The University of New Haven Online. <https://onlinedegrees.newhaven.edu/resources/infographic/history-of-esports/> (erişim tarihi: 04.04.2023)
-