



Dijitalleşen Alanlar: E-Spor Örneği

Digitized Fields: Example of E-Sports

Samet Talha TURGUT* Esra GEDİK**

Öz: Günümüzde teknolojiye yaşanan değişimler sonucu, gündelik hayatta karşımıza çıkan pek çok aktivite sanal dünyada da gerçekleşmeye başlamıştır. Teknolojide gerçekleşen gelişimler sosyal dünyada var olan kavramlar ve anlamların dijital ortamlarda da var olmasına neden olmuştur. Bunun sonucu olarak bir takım sosyal kavramlarda ve sosyal pratiklerde değişimler meydana gelmiştir. Dijital kültürün ortaya çıkması ile birlikte Pierre Bourdieu'nun habitus kavramı, gündelik çevrimiçi etkileşimlerin yarattığı eğilimleri ve pratikleri tanımlamak için dijital habitus kavramı olarak yaygın şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Bu çalışmada, e-sporun bir dijital habitus ve buna bağlı olarak dijital sermayeler (sosyal, kültürel, ekonomik) yaratıp yaratmadığı incelenmiştir. Çalışmada belirtilen konu hakkında literatür taraması yapılmış ve kavramlar özelinde ilgili literatür analizi yapılmıştır. E-spor günümüz ağ toplumlarının bir sonucu olarak görülebilir. Bunun sonucu olarak Bourdieu'nun habitusunun dijital bir versiyonun yaratıldığı iddia edilebilir. Sonuç olarak e-sporun bir dijital habitus yarattığı ve katılımcılarına dijital sosyal sermaye ve dijital bir kültür sağladığı tespiti yapılmıştır. Çalışmada bu durum e-spor özelinde örneklerle analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: E-spor, Habitus, Bourdieu, Dijital Habitus, Dijital Kültür

Abstract: Today, as a result of the changes in technology, many activities that we encounter in daily life have started to take place in the virtual world. Developments in technology have led to the existence of concepts and meanings in the social world in digital environments. As a result, changes have occurred in some social concepts and social practices. With the emergence of digital culture, Pierre Bourdieu's habitus concept has been widely used as the concept of digital habitus to describe the trends and practices created by everyday online interactions. In this study, it is examined whether e-sports creates a digital habitus and accordingly digital capitals (social, cultural, economic). A literature review was made on the subject mentioned in the study and a literature analysis was made in terms of concepts. E-sports can be seen as a result of today's network societies. As a result, it can be argued that a digital version of Bourdieu's habitus was created. As a result, it has been determined that e-sports creates a digital habitus and provides digital social capital and a digital culture to its participants. In the study, this situation was analyzed with examples specific to e-sports.

Keywords: E-sports, Habitus, Bourdieu, Digital Habitus, Digital Culture

Giriş

Teknolojide meydana gelen gelişmeler sosyo-kültürel ve ekonomik alanda pek çok unsuru değiştirmektedir. Hızla gelişen teknoloji, yeni sosyal alanlar ve kavramlar ortaya çıkartmaktadır. E-spor da son yıllarda literatürde kendine yer bulan kavramlardan biridir¹. Tüm dünyada çok hızlı bir şekilde büyüyen, devasa bütçelere ve takipçi sayısına ulaşan e-spor, rekabete dayalı bilgisayar oyunlarında teknolojinin kullanıldığı, lig ve etkinliklerde amatör/profesyonel düzeyde bireysel veya takım olarak oynanan, oyuna özgü kuralların olduğu, oyun geliştiriciler, bireyler, takımlar, organizatörler, sponsorlar, izleyiciler gibi paydaşların yer aldığı spor dalı olduğu söylenebilir². E-spor kavramı yalnızca bilgisayar oyunları ile ilgili

* Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi, turgutsametalha@gmail.com

** Yozgat Bozok Üniversitesi Sosyoloji Bölümü, Doç. Dr., esra.gedik@bozok.edu.tr
ORCID: 0000-0003-3192-2107.

¹ Oğuzcan Akgöl, "Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'deki Esport Yapılanması Üzerine Bir İnceleme", TRT Akademi 4.8 (2019): 206-224; Rüstem Mustafaoglu, "E-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite", Ulusal Spor Bilimleri Dergisi 2.2 (2018): 84-96; Mertkan Üçüncüoğlu, Veli Ozan Çakır, "Modern Spor Kulüplerinin Esport Faaliyetlerine İlgili Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma", İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi 4.2 (2017): 34-47.

² Akgöl, "Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme", 2019.

doğrudan ilişkili alanlara değil diğer alanlarda da araştırmacılara çalışma alanları sunmaktadır. İletişim teknolojileri internet ağı ile gelişmeye başlamakta, bu gelişmeler Pierre Bourdieu'nun habitus ve sermaye kavramlarının tartışılabilceği yeni alanlar ortaya koymaktadır. Alan kavramı ise sermayelerin rekabetini kapsayan bir kavram olmakla beraber, sermayeye sahip olmak, alanda kimin söz sahibi olacağını da belirlemektedir. Teknolojik gelişmelerle birlikte son yıllarda dijital alanlar sosyal sermayenin mücadele ettiği alanlardan biridir. Bu çalışmada, Bourdieu'nun habitus, alan ve sermaye kavramları üzerinden e-sporun oluşturduğu dijital kültür ve habitus incelenecektir. Bu araştırmanın en önemli özelliklerinden biri, ülkemizdeki e-spor konusunda sınırlı olan literatüre sağlanabilecek katkıdır.

Pierre Bourdieu Sosyolojisinde Habitus, Alan ve Sermaye Kavramları

Bourdieu, ekonomik ilişkilere ve bu ilişkilerde sermayenin önemini vurgulamakta ancak sermayenin farklı boyutlarına da dikkat çekmektedir. Buna göre Bourdieu'ya göre dört çeşit sermaye biçimi bulunmaktadır. Bunlar: Ekonomik Sermaye, Kültürel Sermaye, Sosyal Sermaye ve Sembolik Sermayedir. Bu anlamda, Bourdieu'nun, Marx'ın kuramından etkilendiği söylenilebilir³. Bourdieu'ya göre ekonomik sermaye, mülkiyete bağlı sermaye çeşididir. Aktör sahip olduğu ekonomik sermayeyi diğer sermayelerle birleştirerek veya değiştirerek alanda konumunu yükseltmeye çalışmaktadır. Ekonomik sermaye diğer tüm sermayelerin öyle veya böyle bir şekilde içerisinde bulunmaktadır⁴.

Bourdieu'nun en çok ilişkilendirildiği sermaye biçimi olan kültürel sermaye kavramına bakıldığında, ilk kez 1966'da kullanılan kavram, Bourdieu tarafından 1960'larda eğitim, kültürel yeniden üretim ve toplumsal yeniden üretim arasındaki ilişki üzerine yaptığı araştırma sırasında geliştirilmiştir⁵. Fransız sosyolog Bourdieu, kültürel çalışmaları en çok etkileyen kuramcılar arasındadır⁶. Kültürel sermaye, edinimin kaynağı olarak eğitim sistemini görmektedir. Bourdieu, eğitim sisteminin sınıf farklılıklarını gizleyerek ve bu farklılıkları farklı akademik yaptırımlara dönüştürerek, toplumsal düzeni meşrulaştırdığını öne sürmektedir⁷.

Bourdieu'ya göre sosyal sermayenin kültürel ve ekonomik sermayedeki gibi net bir tanımı yoktur. Bu sermaye biçimi karşılıklı ilişkilerden meydana gelen uzun ömürlü sosyal ağlardan oluşmaktadır. Sosyal sermaye aktörün, bir topluluktaki grup ilişkilerini ve bu ilişkiler neticesinde aktörün gruptaki sosyal konumunu ve sağladığı avantajları anlatmak için kullanılmaktadır⁸. Simgesel sermaye isim olarak bir sermaye türü gibi görünse de aslında Bourdieu'ya göre diğer sermayelerin dönüştürdüğü bir güç ilişkisini temsil etmektedir. Simgesel sermaye diğer sermaye çeşitleri içerisinde sıklıkla görünmekte ve simgesel değerlerin tamamı olarak tanımlanmaktadır. Bourdieu, bu dört sermaye tanımlaması ile sermayeyi yaygın olarak "ekonomik" alandan çıkarmış ve bunun yerine, sermaye terimi tarafından belirlenen güç dinamiklerinin toplumsal yaşamın ekonomik olmayan alanlarında da nasıl işlediğini göstermeye çalışmıştır. Bourdieu'ya göre habitus ve sermaye kavramlarının anlaşılabilmesi için öncelikle alan kavramının anlaşılması gerekmektedir.

Alan kavramı Bourdieu'nun sosyolojisinde, en az habitus kavramı kadar önemli yer tutmaktadır. Bunun sebebi alanın, habitusun meydana geldiği ortamın karakterini belirlemesidir. Bu sebeptendir ki habitus kavramı analiz edilmeden alan kavramının analiz edilmesi ve içselleştirilmesi gereklidir. Alan,

³ Adem Palabıyık, "Pierre Bourdieu Sosyolojisinde "Habitus", "Sermaye" ve "Alan" Üzerine 1", *Liberal Düşünce Dergisi* 62 (2011): 1-21.

⁴ Sidonie Naulin and A. Jourdain, *Pierre Bourdieu'nun Kuramı ve Sosyolojik Kullanımları*, çev. Ö. Elitez (İstanbul: İletişim, 2016).

⁵ Pierre Bourdieu, J. C. Passeron, *Yeniden Üretim-Eğitim Sistemine İlişkin Bir Teorinin İlkeleri*, çev. A. Sümer, L. Ünsaldı, Ö. Akkaya (Ankara: Heretik Yayıncılık, 2015).

⁶ Gül Ülkücan Özateşler, "Toplumsal Tabakalaşma ve Eleştirel Kültür Çalışmaları", *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi* 21.1 (2017): 129-144.

⁷ Pierre Bourdieu and Jean-Claude Passeron, *Varisler*, çev. Levent Ünsaldı (Ankara: Heretik Yayıncılık, 2014).

⁸ Pierre Bourdieu and Loic Wacquant, *Düşünümsel Sosyolojiye Davet*", çev. N. Ökten (İstanbul: İletişim Yayınları, 2021).

aktörler tarafından ortaya çıkan bilgi, hizmet ve statülerin hali hazırda var olduğu arenaları betimlemektedir. Bourdieu alanı, karşılıklı ilişkiler düzeyinde incelemekte ve aktörlerin hem birbirleriyle hem de toplumsal kurumlar ile ilişkilerinin idame edildiği bir yapı olarak tanımlamaktadır⁹. Alan kavramı toplumun ontolojik anlamını ifade etmektedir. Bourdieu'ya göre ilişkisel yöntem bütün bilimler için temeli ve alt yapıyı oluşturmaktadır. Ona göre bilim yapmanın yegâne şartı ilişkisel olmasıdır. Alanın sınırlarını belirleyen şey, yine alan içerisine mensup olan aktörlerin birbiri ile ilişkileridir. Bu ilişkiler aracılığı ile alanın sınırları genişlemekte veya daralmaktadır¹⁰.

Bourdieu alan kavramını bir oyun metaforu üzerinden anlatmaktadır. Buna göre her alan birer oyundur. Aktörler bu oyunun içerisine ancak o oyuna ilgi duyarlarsa girmektedirler. Buradaki ilgi kavramı sermayedir¹¹. Örneğin bir aktör ekonomik alana girecekse, bu alana dair bir ekonomik sermayeye sahip olması gerekmektedir. Bu noktada alan içerisinde bir rekabet meydana gelmektedir. Alanda bulunan aktörler sahip oldukları sermayelerle alan içerisinde konumunu üst sıralara yükseltmeye çalışmaktadır¹². Alan içerisinde daha az sermayeye sahip olan bireyler, belirli stratejiler (iş birliği gibi) uygulayarak alanın kurallarını değiştirmeye çalışmakta, alan içerisinde sermayesi fazla olan bireyler ise mevcut sermayelerini korumaya çalışmaktadırlar. Bunun sonucunda ise alan içerisinde bir mücadele ortamı ortaya çıkmaktadır. Bourdieu'ya göre toplumsal hayatın kendisi bir mücadeledir. Alandaki aktörler sermaye biçimini korumak veya karlı çıkmak için sürekli bir mücadele içerisinde¹³. Alan ve sermaye arasında karşılıklı bir ilişki vardır ve alan yalnızca sermaye kavramının kullanılmasıyla anlamlı olmaktadır. Buna göre bir alanın nasıl bir alan olduğunu sermaye belirlerken, sermayenin ne olduğunu ise alanın içerisindeki aktörlerin ilişkileri belirlemektedir¹⁴.

Bourdieu *Yeniden Üretim* kitabında eğitim ve okul üzerine yaptığı araştırmaları aktarmaktadır. Buna göre okullarda, Marx'ın kuramında da söz ettiği ekonomik sermaye nedeniyle bir eşitsizlik durumu görülmektedir. Ancak bu eşitsizlik yalnızca ekonomik temelli değildir. Okulda eğitim gören çocukların kültürel sermaye ile de toplumsal eşitsizliğe maruz kaldıkları görülmektedir¹⁵. Bourdieu'ya göre evrensel bir kültürün aktarılmasına adanmış tarafsız kurumlar olmaktan çok uzak olan okullar, işlevi egemen sınıf tarafından tanımlanan baskın bir kültürel keyfi dayatmak olan sınıflandırılmış kurumlardır¹⁶. Bu kültürel sermaye, sosyal sınıflar arasında eşit olmayan bir şekilde dağılmış ve böylece "üst sınıflar", "alt sınıflar"dan daha fazla kültürel sermayeye sahip olmaktadır¹⁷. Kültürel sermaye, sınıf yapısının yeniden üretilmesinde aracı bir faktör olarak düşünülmektedir. Bourdieu ve Passeron, kültürel sermayenin sınıfla ilişkili olduğunu savunmaktadır¹⁸. Eğitim, kültür aracılığı ile bir baskı unsuru halini almakta ve böylece egemen sınıf, okulları kullanarak iktidarlarını devam ettirmektedir. Bu durum eskiden var olan sosyal farklılıkların devam etmesini de sağlar. Bu noktada habitus kavramı ortaya çıkmaktadır.

Bourdieu'nun habitus kavramı, toplum içerisindeki aktörlerin belirli kültürler içerisinde yaşamlarına devam etmeleri sonucunda zihinlerinde oluşan temel bilgi şemalarını anlatmaktadır¹⁹. Habitus bireyin ilişkili olduğu sermaye türleri sayesinde sosyalleşerek benimsediği etkilerdir; örneğin, konuşma tarzından,

⁹ David Swartz, *Kültür ve İktidar: Pierre Bourdieu'nün Sosyolojisi*, çev. Elçin Gen (İstanbul: İletişim, 2011), 167-169.

¹⁰ Bourdieu ve Wacquant, *Düşünümsel Sosyolojiye Davet*, 2021.

¹¹ Pierre Bourdieu, *Pratik Nedenler*, çev. Hülya Uğur Tanrıöver (İstanbul: Hil, 2015).

¹² Sidonie Naulin, A. Jourdain, Pierre Bourdieu'nun Kuramı ve Sosyolojik Kullanımları, çev. Ö. Elitez (İstanbul: İletişim, 2016), 122.

¹³ Sidonie Naulin, A. Jourdain, Pierre Bourdieu'nun Kuramı ve Sosyolojik Kullanımları, 122-123.

¹⁴ Bourdieu ve Wacquant, *Düşünümsel Sosyolojiye Davet*, 2021.

¹⁵ Pierre Bourdieu, J. C. Passeron, "Yeniden Üretim-Eğitim Sistemine İlişkin Bir Teorinin İlkeleri", 2015.

¹⁶ Mathieu Desan Hikaru, "Bourdieu, Marx, and Capital: A Critique of The Extension Model." *Sociological Theory* 31.4 (2013): 318-342.

¹⁷ Pierre Bourdieu, J. C. Passeron, *Yeniden Üretim-Eğitim Sistemine İlişkin Bir Teorinin İlkeleri*, 2015.

¹⁸ Pierre Bourdieu, J. C. Passeron, *Yeniden Üretim-Eğitim Sistemine İlişkin Bir Teorinin İlkeleri*, 2015.

¹⁹ Adem Palabıyık, "Pierre Bourdieu Sosyolojisinde "Habitus", "Sermaye" ve "Alan" Üzerine", *Liberal Düşünce Dergisi* 62 (2011), 128.

sevdiği filmlere, davranış, tavır ve yemek yeme biçimlerine kadar toplumsal ve kişilik unsurlarını betimlemekte ve tanımlamaktadır²⁰. Bourdieu, habitus kavramı ile pratik bir sınıf kavramı sunmaktadır²¹. Başka bir deyişle, aktörlerin kendilerini ve birbirlerini beğenileri ve değerlendirmeleri üzerinden de sınıfsal ayrıma tabi tuttuklarını anlatmaktadır. Egemen habitus, okulların verili kabul ettiği ve hiyerarşik bir toplumun yeniden üretim süreçlerinde en etkili filtre işlevi gören bir kültürel sermaye biçimine dönüştürülmektedir²². Uygun kültürel sermayeye sahip olanlar “başarı” ile güçlendirilmektedir. Egemen grubun kültürünü doğallaştırarak, habitusu okulda somutlaşan gruplar dışındaki tüm çocukları başarısız ve dezavantajlı duruma getirmektedir²³. Yukarıda bahsedilen tüm açıklamalar dikkate alındığında şu çıkarımı yapmak mümkündür: Habitusun şekillendirilmesindeki en önemli unsurdan biri kültürel sermayenin edinilmesi ve aktarılmasıdır. Bourdieu’ya göre aile eğitimi boyunca habitus içselleştirilmektedir²⁴. Bu eğitim sırasında kültürel ve entelektüel eğilimlerin yanı sıra, sınıfsal eğilimler de öğrenilmektedir. Bununla birlikte, okul öncesi dönemde aktörler aile içindeki eğitimin bir sonucu olarak farklı seviyelerde kültürel sermayeye sahip olmaktadır. Örneğin, sanatla ilgilenen, kitap okuyan, evinde bir kütüphaneye sahip olan ailelerden gelen çocuklar formel eğitime geçtiklerinde, işçi ve köylü ailelerden gelen çocukların aşına olmadığı farklı deneyimler ve dil becerilerine sahip olmaktadır. Bunun sonucunda okuldaki eğitimin farklı aşamalarında başarılı olmalarını sağlayacak kültürel sermaye, en genel anlamda da hayatların eğilimlerini gösteren bir habitusa dâhil olmaktadır. Kısacası “kültürlü” ailelerden gelen aktörlerin “uygun” kültürel sermayeyi edinmeleri olasıdır.

E-Spor Kavramına Genel Bakış

E-spor kavramının tanımına bakıldığında, Kore E-spor Birliği, e-sporu “katılımcıların elektronik oyun becerilerini, kazanma veya kaybetmek için birbirlerine karşı eşleştirdikleri siber alanda boş zaman etkinliği” olarak tanımlamaktadır. Asya Elektronik Spor Federasyonu (AESF) e-sporu “Elektronik cihazların rekabetçi faaliyetler için bir platform olarak kullanılması anlamına gelen elektronik ve spor birleşimi” şeklinde tanımlamaktadır.

Spor akademik anlamda, belirli bir süre içerisinde, belirli kişilerle, kazanan ve kaybeden tarafın olduğu, karşılaşma/müsabaka olan, fiziksel yetenek içeren bir aktivitedir. Fakat farklı kaynaklarda sporun genellikle “fiziksel bir aktivite” olarak nitelendiği görülmektedir. “E-spor” kavramının ise 1999 yılında *Online Gamers Association* tarafından kullanıldığı bilinmektedir. Elektronik spor, siber spor, sanal spor, gibi ifadeler e-spor kavramının eşanlamlısıdır. E-spor kavramının 70’li ve 80’li yıllarda popüler olan atari salonlarında ilk kez gün yüzüne çıktığı tespiti yapılabilmektedir. Teknolojinin yaygınlaşması ve teknolojinin ucuzlaması ile atari salonlarında oynanan oyunlar oyun konsolları ile evlere taşınmıştır. Bu sayede atari salonlarında bir makinaya karşı statik oynanan bireysel oyunlardan, ulusal ve uluslararası rekabete dayalı, küresel bir grup oyun alanı ortaya çıkmaya başlamıştır. Atari ve Super Nintendo gibi ev için dizayn edilmiş oyun konsollarının yaygınlaşmasıyla birlikte ilk gerçek uluslararası video oyunu turnuvaları düzenlenmeye başlamıştır. 1990’ların sonu 2000’lerin başında internetin giderek yaygınlaşmasının sonucunda oyuncular, farklı ülkelerden rakipler bulmaya başlamıştır. Sonuç olarak, e-spor sosyal dünyada hızla yayılan ve gençler arasında giderek daha kabul gören bir faaliyet haline gelmiştir. E-sporun popülaritesi, internet kültürü, rekabet kültürü, cinsiyet ve kimlik konularıyla ilişkilendirilerek

20 Gül Özateşler Ülkücan, "Toplumsal Tabakalaşma ve Eleştirel Kültür Çalışmaları", Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi 21.1 (2017): 129-144.

21 Pierre Bourdieu and Jean-Claude Passeron, *Varisler*, çev. Levent Ünsaldı, (Ankara: Heretik, 2014).

22 Richard Harker, "Bourdieu-Education and Reproduction", *An Introduction to The Work of Pierre Bourdieu: The Practice of Theory* (1990): 86-108.

23 Pierre Bourdieu, J. C. Passeron, *Yeniden Üretim-Eğitim Sistemine İlişkin Bir Teorinin İlkeleri*, 2015.

24 Cengiz Yanıklar, "Kültürel Sermaye, Eğitim ve Toplumsal Tabakalaşma: Pierre Bourdieu’nün Yeniden Üretim Kuramına Eleştirel Bir Bakış", *Sosyoloji Dergisi* 22 (2010): 121-138.

sosyolojik bir deęerlendirmeye tabi tutulabilir. Bu fenomen, toplumsal iliřkilerin oluřmasına katkı saęlamakta, ekonomik fırsatlar sunmakta ve kimlik inřası üzerinde etkili olmaktadır.

Aę Toplumu Kavramı

Aę toplumu kavramı, 1999 yılında Jan van Dijk'in, *Aę Toplumu* kitabında ilk defa ortaya konulmuřtur²⁵. Jan van Dijk, kitabında gelecekte toplumların iletiřim yöntemin yüz yüze olmaktan çıkıp aęlar üzerinden geręekleřeceęinden bahsetmektedir. Aę toplumu derken kastedilen internet tabanlı bir toplumdur. Bařka bir ifadeyle toplumsal hayatın sanal uzamda varlıęını sürdürmesidir. Aę toplumundaki iliřkiler, sosyal aęlar aracılıęı ile bir deęiřime uğramaktadır. Bu deęiřim sonucunda yalnızca toplum ierisindeki aktörler deęil farklı toplumlardaki aktörlerin de birbirleri ile iletiřimleri, ziyaretler, buluřma veya buna benzer yüz yüze pratikler yerine, sosyal aęlar üzerinden geręekleřecektir²⁶.

Bilgi ve iletiřim teknolojilerindeki geliřme ile sanayi sonrası toplumlarda, toplumu oluřturan temel kavramlar da deęiřmektedir. Toplumu oluřturan sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik yapılar, gündelik yařam pratikleri aę toplumu üzerinden yeniden kurgulanmaktadır. Dahası aę toplumunun temeli olan sosyal aęlar üzerinden, zaman ve mekân kavramları da yeni anlamlar kazanmaktadır. Bunun sonucunda dünya, yeni teknolojilerle kurgulanmıř elektronik bir "köy" haline gelmektedir ve "sanal toplum, dijital ekonomi, dijital habitus" gibi kavramlar kullanılmaya bařlanmıřtır²⁷.

Sanayi toplumlarında sosyal ve ekonomik yařamın temelini oluřturan ekonomik sermaye, sanayi sonrası toplumlarda yerini "bilgiye" bırakmaktadır. Sanayi sonrası toplumların isteklerini, sanayi toplumunun kurumları karřılayamaz hale geldięi için yeni dijital yapılar ortaya çıkmaktadır. Bilgi yeni sermaye haline gelmiřtir. İnternet teknolojisinin ilerlemesi ile bilginin yaygınlařması ve dijitalleřmesi de geręekleřmiřtir.

alıřmanın Yöntemi

Bu alıřmada belirlenen kavramlar özelinde literatür taraması yapılmıřtır. Temel kavramlar ve anahtar kelimeler kullanılarak, alıřılan konu hakkında detaylı bilgi verebilmek için ilgili literatür incelenmiřtir. Literatür incelendikten sonra arařtırma sorusu ile ilgili olan yayınlar analiz edilmiřtir. Bu analiz sonucunda Bourdieu'nun temel kavramlarını, günümüz teknolojik dünyasında karřılıęı olabileceęi düşünölen kavramlara uyarlanmıřtır.

Dijitalleřen Kültürler

Dijital teknolojilerin hızlı geliřimi sonucunda, dijital kültürün önemi artmaktadır. Dijital kültür, internet ve dięer dijital teknolojiler aracılıęıyla üretilen ve paylařılan kültürel ürünlerin ve pratiklerin toplamıdır. Bu kültürel ürünler arasında web siteleri, bloglar, sosyal medya platformları, dijital oyunlar, sanal geręeklik uygulamaları ve dięerleri bulunmaktadır. Dijital kültürün yükseliři, bireylerin ve toplumların kültürel pratiklerinde büyük deęiřimlere neden olmuřtur. Teknoloji her geen gün deęiřerek ve geliřerek gündelik hayatın ierisindeki pek ok unsura dâhil olmaya bařlamıřtır. Günümüzde pek ok insanın teknolojiye eriřimi bulunmaktadır. Bu anlamda hayatın büyük bir alanında dijitalleřme etkin olmaya bařlamaktadır. Bunun bir sonucu olarak günümüzde, sözlü ve yazılı kültürden daha farklı bir kültür olarak dijital kültürün ortaya ıktıęı söylenilebilir. Castells'e göre, aę toplumları toplumun temelini

²⁵ Osman alıřkan, "Kamusal Alan Baęlamında Aę Toplumu ve Yeni Kamusal Alan Arayıřı", Maltepe Üniversitesi İletiřim Fakültesi Dergisi 1.1 (2014): 41-62.

²⁶ Adem Palabıyık, "Pierre Bourdieu Sosyolojisinde "Habitus", "Sermaye" ve "Alan" Üzerine", 2011.

²⁷ Nuran Kızmaz, "Aę Toplumu ve Din (Aę Toplumu Baęlamında Orta Doęuda Sosyal Hareketler)" (MS Thesis, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü 2014), 57-58.

oluşturmakta ve kültürü büyük ölçüde değiştirmektedir²⁸. Teknolojinin gelişmesiyle beraber iletişim elektronikleşmiş, yukarıda da bahsedildiği üzere toplumlar ağ toplumuna dönüşmüş, bu yeni ağ toplumunun enformasyon süreçleri de dijitalleşmiş ve dijital kültür olgusu oluşmuştur. Literatürde dijital kültüre farklı düşünürler farklı kavramsallaştırmalar yapmıştır. Dijital kültür, dijital teknolojilerin kullanımı ile ortaya çıkan bir kültürdür. Bu kültürün özellikleri şunlardır:

Dijitalleşme: Dijital kültür, dijital teknolojilerin yaygın kullanımı ile karakterizedir. İnternet, sosyal medya, akıllı telefonlar ve diğer dijital araçlar, dijital kültürün temel unsurlarıdır.

İçerik üretimi: Dijital kültürde, kullanıcılar içerik üretimi yapabilirler. Bloglar, podcast'ler, videolar ve diğer dijital içerikler, dijital kültürün oluşumuna katkıda bulunur.

Paylaşım: Dijital kültürde, içerik paylaşımı oldukça yaygındır. Sosyal medya platformları, kullanıcıların içeriklerini paylaşmalarını ve başkalarının içeriklerini görüntülemelerini sağlar.

Çoklu ortam: Dijital kültür, çoklu ortamların kullanımı ile karakterizedir. Geleneksel medya, metinler ve görsel malzemelerin yanı sıra, dijital kültürde, animasyonlar, oyunlar, etkileşimli içerikler ve diğerleri gibi farklı türler de bulunur.

Dijital teknolojiler, sembolik değerlerin yeni iletişim araçlarıyla değiştiği yeni alanlarda, kullanıcılar ve üreticiler tarafından şekillenir ve şekillendirilir. Bu etkileşim halinin kültürel süreçleri de etkilediği söylenilebilir. Bu bağlamda günümüzde aktörlerin dijital bir kültür içerisinde bulunduğu tespiti yanlış olmamaktadır. Dijital kültür, modern kapitalist yaşamın yarattığı ihtiyaçlara yanıt olarak 20. yüzyılın ortalarında çeşitli alanlara yayılan, kendini yenileyen bir olgu olarak değerlendirilmektedir²⁹. Ayrıca, "dijital kültür, kullanıcıların sadece bilgi tüketmediği, aynı zamanda çeşitli şekillerde katkıda bulunduğu katılımcı bir kültür olarak tanımlanmaktadır"³⁰. Dijital iletişim araçlarının, özellikle de çevrimiçi iletişim araçlarının oluşması kültürde de kapsamlı değişime sebep olmaktadır. Kültürel unsurların dijital kurulumu, çevrimiçi içerikler ve kullanıcıların dijitalleşmesi dijital kültürün önemli unsurları arasındadır.

Toplumlarda yeni teknolojiler geliştikçe bu teknolojilere bağlı yeni algılamalarda gelişmektedir. Toplumdaki aktörler, bu yeni algılara uygun yeni imgeler, semboller, ifadeler, diller yaratmaktadır. Bunun sonucunda geleneksel kültüre benzer ancak sanal ortamda varlığını sürdüren dijital bir kültür oluşmaktadır.

Dijitalleşen habituslar

Dijital kültür, çağımızın en önemli kültürel fenomenlerinden biridir. Bu kültür, dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte ortaya çıkmıştır ve giderek yaygınlaşmaktadır. Dijital kültür, internet, sosyal medya, mobil cihazlar ve diğer dijital teknolojiler aracılığıyla iletişim, etkileşim ve bilgi paylaşımı yoluyla gerçekleşir. Dijital kültürün ortaya çıkması, toplumsal hayatı derinden etkilemiş ve geleneksel kültürel pratikleri değiştirmiştir. Bu nedenle, dijital kültür ve habitus arasındaki ilişki oldukça önemlidir. Dijital kültür ve habitus arasındaki ilişki, dijital teknolojilerin toplumsal hayatta yarattığı değişiklikleri yansıtır. Dijital kültür, bireylerin sosyal, kültürel ve ekonomik sermayelerini etkileyebilir ve habituslarını değiştirebilir. Örneğin, dijital kültür, gençlerin iletişim biçimlerini değiştirerek yeni bir habitus oluşmasına neden olabilir. Gençler, dijital teknolojiler aracılığıyla etkileşim kurarken, geleneksel toplumsal normlar ve değerlerden farklı bir davranış sergileyebilirler. Dijital kültürün etkileri, sadece gençlerin habituslarında değil, tüm toplumda görülebilir. Örneğin, internet ve sosyal medya aracılığıyla iletişim kurmak, toplumsal ilişkileri değiştirebilir. İletişim, yüz yüze iletişimden daha az yoğun olabilir ve sosyal normlar değişebilir.

²⁸ Manuel Castells, "The Rise of The Network Society Volume 1 With A New Preface", Book The Rise of The Network Society, Volume 1, With A New Preface (2009): 500.

²⁹ C. Gere, Digital Culture, (London: Reaktion Books, 2002).

³⁰ Aleksandra Uzelać, "How to Understand Digital Culture: Digital Culture-A Resource for A Knowledge Society", Digital Culture: The Changing Dynamics (Zagreb: Institute for International Relations. Pág, 2008), 7-21.

Dijital teknolojiler, geleneksel toplumsal yapıları sarsabilir ve bireylerin habituslarında değişiklikler yaratabilir. Ancak, dijital kültürün etkileri sadece olumsuz olmaz. Dijital kültür, bireylerin kültürel pratiklerini değiştirerek daha geniş bir perspektif sunar.

Facebook veya Twitter gibi bir sosyal ağ teknolojisi tarafından tanımlanan alanda, aktörlerin nasıl hareket ettiğini açıklamak için habitus teorisi kullanılmaktadır. Bourdieu'nun habitus kavramı insanların algılarını, düşünme ve davranış biçimlerini belirleyen şemasal alanlar olarak tanımlanabilir. Habitus, içselleştirilmiş yatkınlıklar içerir. Bu anlamda, özellikle Web 2.0'ın keşfinden ve yaygınlaşmasından sonra gençler başta olmak üzere, pek çok insanın habituslarının dijitalleştiği iddia edilebilir. Bu dijitalleşmenin bir sonucu olarak aktörlerin yatkınlıkları ve sermayeleri de dijitalleşmektedir. Dijital habitus, dijital dünyadaki insanların etkileşimlerinin tutum ve eğilimlerinin somutlaşmış halidir; dijital kültürde somutlaşan bir dizi davranışsal beklentiyi sembolize eder³¹. Dijital habitus, çevrimiçi etkileşim kullanıcılarının becerileri ve eğilimleri üzerindeki etkilerini göstermektedir. Çevrimiçi davranışa egemen olan belirli uygulamaları davet ederek ve üreterek kullanıcıyı sosyal bir aktör olarak konumlandırmaktadır. Bu nedenle dijital habitus, dijital dünyada hangi fikirlerin, değerlerin ve düşüncelerin içselleştirildiğini de etkilemektedir³². Aktörlerin kültürel, sosyal ve ekonomik sermayeleri dijital dünyadaki eylemlerini ve tercihlerini belirlemektedir. Güzel'e göre,

Dijital dünyada sosyal, simgesel ya da bunlardan daha uzun vadede yaratılan ve geniş bir habitusun boyutu olan kültürel sermayeyi (eğitim, yabancı dil, aile vs.) oluşturmak ya da kullanmak suretiyle dijital habitusunu inşa eden birey, sanal statü edinebilmektedir. Çevrimdışı habitusunu çevrimiçine aktarırken, sosyal ağ platformunun özelliğine göre yeni bir habitus oluşturmaktadır.³³ Bireylerin dijital habitusları gerçek dünyadaki habituslarını da etkilemektedir. Aynı zamanda gerçek dünyadaki habitusları dijital habituslarını da etkilemektedir. Karşılıklı olarak habitusların etkilendiği çift yönlü bir değişimden söz edilebilir. Örneğin, Facebook gibi sosyal paylaşım siteleri, bireylerin, eski arkadaşlarıyla iletişime geçmelerini sağladığı için gerçek dünyada sosyal sermayelerini arttırırken, sanal ortamda edindikleri yeni arkadaşlarını da sosyal ağlarında eklediklerinde dijital sosyal sermayelerini de arttırmaktadır.

Bourdieu'nun sosyal sermaye kavramı günümüzde artık dijital sosyal sermayeye dönüşmektedir. Dijital sosyal sermaye olarak tanımlanan unsurlar sosyal medyadaki takipçi sayıları, izlenme oranları, favlanma ve like sayılarıdır. Bahsi geçen bu unsurlar sayesinde pek çok insan bugün "influencer" adı altında ekonomik sermaye elde etmeye başlamıştır. Bununla birlikte kitleleri etkileme, gündelik hayata yön verme gibi etkilerini de görmektedir. Aktörlerin oluşturdukları profil hesapları aracılığıyla, müzik, video ve fotoğraf paylaşımından politik tartışmalara varıncaya kadar pek çok alanda birebir veya grup olarak iletişimde buldukları çevrimiçi alanlar, pek çok kültürel etkinliğinde yer aldığı sanal ortamlar kurgulanmıştır. Sanal alan veya siber uzam adıyla tanınan bu mekân içinde yeni bir gerçeklik kurulmuştur. Kültürel sermaye, kişinin sosyal statüsünü artıran bilgi, beceri ve eğitim türlerini içermektedir³⁴. Araştırmacılar kültürel sermayeyi dijital çağın sosyal koşulları açısından yeniden kavramsallaştırdılar. Bu anlamda, dijital kültürel sermaye kavramı teknik becerileri/bilgiyi içermektedir. Roberts ve Townsend'e göre dijital kültürel sermaye, toplulukların internet altyapısı, çevrimiçi bilgi, iletişim modelleri ve

³¹ Zizi Papacharissi and Emily Easton, "In The Habitus of The New: Structure, Agency, and The Social Media Habitus", A Companion to New Media Dynamics (2013): 167-184.

³² Alberto Romele and Dario Rodighiero, "Digital Habitus or Personalization Without Personality" (2020).

³³ Ebru Güzel, "Dijital Kültür ve Çevrimiçi Sosyal Ağlarda Rekabetin Aktörü: "Dijital Habitus", Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi 4.1 (2016): 94.

³⁴E. J. Helsper, A. J. A. M Van Deursen & Eynon, R. Tangible outcomes of internet use: From digital skills to tangible outcomes project report. (2015). (Retrieved from www.oii.ox.ac.uk/research/projects/?id=112)

araçlarından dijital okuryazarlık becerilerine kadar yararlanabilecekleri faydalar ve kaynaklardır³⁵. Paino ve Renzulli, Bourdieu'nün kültürel sermaye kavramının dijital bir boyut dâhil edilerek güncellenebileceğini öne sürmüştür³⁶. Dijital habitus, bir kişinin dijital dünyada nasıl davrandığını, düşündüğünü ve etkileşimde bulunduğunu ifade eder. Bir başka deyişle, dijital habitus, bir kişinin internet, sosyal medya ve diğer dijital platformlarda nasıl var olduğunu ve etkileşim kurduğunu belirleyen davranış kalıplarını içerir.

Dijital habitus, çevrimiçi varlığımızı ve dijital kimliğimizi belirleyen bir dizi unsurdan oluşur. Bu unsurlar arasında internet kullanım alışkanlıkları, sosyal medya etkileşimleri, dijital güvenlik, çevrimiçi itibar ve çevrimiçi kişilik yer almaktadır. İnternet kullanım alışkanlıkları, bir kişinin dijital dünyada nasıl zaman geçirdiğini ve hangi platformları tercih ettiğini belirler. Sosyal medya etkileşimleri, bir kişinin diğer kullanıcılarla nasıl etkileşimde bulunduğunu ve dijital ağları nasıl oluşturduğunu gösterir. Dijital güvenlik, bir kişinin çevrimiçi güvenliği ile ilgili alınan önlemleri belirlerken, çevrimiçi itibar, bir kişinin dijital dünyada nasıl algılandığını belirler. Çevrimiçi kişilik, bir kişinin internet üzerindeki varlığını ve kendini nasıl gösterdiğini belirleyen faktörlerden biridir. Dijital habitus, çevrimiçi etkileşimlerde nasıl davranacağımızı ve çevrimiçi varlığımızın nasıl algılanacağını belirlerken, dijital dünyada güvenliği ve özgürlüğü de kapsar. Bu nedenle, dijital habitus, çevrimiçi kimliğimizi koruma ve geliştirme açısından son derece önemlidir.

Dijital habitus kavramı, Bourdieu'nun "habitus" kavramı ile yakından ilişkilidir. Bourdieu, habitusu bir kişinin yaşadığı toplumun kültürel, sosyal ve ekonomik yapısının bir yansıması olarak tanımlar. Bu yapının bir sonucu olarak, bir kişinin alışkanlıkları, davranışları, düşünceleri ve eğilimleri habitusunu oluşturur. Dijital habitus ise, dijital dünyanın kültürel, sosyal ve ekonomik yapısının bir yansıması olarak ortaya çıkar. Bu yapının bir sonucu olarak, bir kişinin internet kullanım alışkanlıkları, sosyal medya etkileşimleri ve dijital dünya ile olan diğer etkileşimleri dijital habitusunu oluşturur. Bourdieu'nun habitus kavramıyla dijital habitus arasındaki temel benzerlik, her ikisinin de sosyal yapıyı yansımasıdır. Her ikisi de bir kişinin alışkanlıklarını, davranışlarını ve düşüncelerini belirleyen sosyal etkenlerin bir yansımasıdır. Ancak dijital habitus, habitus kavramından farklılaşır çünkü dijital dünya, geleneksel toplumsal yapılar ve normlar kadar yavaş değişmez. Dijital dünya sürekli olarak gelişir ve değişirken, insanlar da hızla değişen bu dijital dünyaya uyum sağlamak zorundadır. Bu nedenle, dijital habitus, dijital dünya ile olan etkileşimlerimizi şekillendiren ve dijital kimliğimizi oluşturan alışkanlıklarımızı, davranışlarımızı ve düşüncelerimizi belirleyen daha dinamik bir kavramdır.

Dijital habitus kavramı, Bourdieu'nun habitusu kavramıyla yakından ilişkilidir. Ancak dijital habitus, dijital dünyanın hızla değişen yapısını yansıması nedeniyle biraz farklılaşır. Her iki kavram da bir kişinin alışkanlıklarını, davranışlarını ve düşüncelerini şekillendiren sosyal yapıyı yansıtır. İletişim teknolojilerindeki hızlı gelişimden etkilenen kültür dünyasında, artık dijital alanlar ve onun kurallarının hüküm sürdüğü iddia edilebilir. İletişim teknolojilerinde meydana gelen değişimler, geleneksel oyun anlayışında da farklılıkların yaşanmasına neden olmuştur. Oyunların oynanışında mekânsal değişiklikler söz konusu olduğu gibi, teknolojinin sağladığı imkânlarla oyun oynamayı sağlayan araç gereçlerde de değişim yaşanmıştır. Tüm bu değişimlerden geleneksel oyunlar da nasibini almış ve geleneksel oyun anlayışında da bir değişim yaşanmıştır.

E-sporun yeni bir dijital habitus ve yeni bir dijital kültür oluşturduğunu söylemek yanlış olmaz. Çünkü e-spor habitusu incelendiğinde kendine has antrenmanları, kendine has bir dili, kendine ait hayran kitlesi ve endüstrisi oluşmuştur. Ancak bunların hemen hemen hepsi dijital (sanal) ortamlarda

³⁵ Elisabeth Roberts ve Leanne Townsend, "The Contribution of The Creative Economy to The Resilience of Rural Communities: Exploring Cultural and Digital Capital", *Sociologia Ruralis* 56.2 (2016): 202.

³⁶ Maria Paino ve Linda A. Renzulli, "Digital Dimension of Cultural Capital: The (in) Visible Advantages for Students Who Exhibit Computer Skills", *Sociology of Education* 86.2 (2013): 124-138.

gelişmektedir. Örneğin, 2017 yılında gerçekleşen “League Of Legends Dünya Şampiyonası 2017 Finali” tamamen dijital unsurların kullanıldığı, geleneksel dünya futbol kupalarının açılış şovlarına benzer ancak sanal ejderhaların şov yaptığı bir e-spor final maçı açılış gösterisi ile başlamıştır. Bugün e-spor yarışan pek çok oyuncunun, daha önce sahip oldukları dijital sermayeler sayesinde e-spor da bu kadar tanınır hale geldiği iddia edilebilir. Ancak her zaman durum böyle gerçekleşmemiş bunun tam tersi de gerçekleşmiştir. Daha önce Twitch gibi sanal ortamlarda edindikleri dijital sosyal sermayeleri, Ferit “WTCN” Karakaya gibi, bazı oyuncularını bugün e-spor takımlarına taşımış ve hatta var olan dijital sosyal sermayelerini daha da genişletmesine yardımcı olmuştur. Hatta günümüzde Ferit Karaya’nın kendi e-spor takımını kurduğu ve pek çok farklı oyun branşında aktif olarak mücadele ettiği bilinmektedir. Bu başarının şüphesiz en önemli unsuru, sahip olduğu ve giderek daha da artan dijital sosyal sermayesi olduğu söylenilebilir. Günümüzde e-spor oyuncularının transferleri ve transfer ücretleri bunun somut kanıtı sayılabilir.

Futbol, basketbol ve tenis gibi sporlardan farklı olarak, e-spor sanal bir mekânda oynanmaktadır. Antrenmanları da yine benzer şekilde sanal mekânlarda, tekrarlanan oyun stratejileri, antrenman oyunları ile gerçekleşmektedir. Oyuncular asıl maçtan önce, saatlerce bilgisayar başında oyun taktikleri geliştirmektedirler. Öte yandan, modern spor kulüplerinin varlığı gibi e-spor da, Dünya E-spor Oyunları, Dünya Siber Oyunları gibi organizasyonlar ve Uluslararası E-spor Federasyonu gibi kulüpler tarafından denetlenmekte ve düzenlenmektedir³⁷. E-spor artık üniversitelerde ve meslek okullarında yeni bir ana dal olarak listeleniyor ve e-spor sporcuları üzerinde bölge çapında yaptığı ankete göre, çoğu e-spor sporcusunun geliri ikamet ettikleri yerdeki ortalama seviyenin üzerindedir.

Türkiye’de e-sporun başlangıcı anlamında kesin bir tarih bulunmamaktadır. Ancak geleneksel spor kulüplerinin bugün e-spor takımları kurdukları bilinmektedir. Türkiye’nin ilk e-spor takımı, 2003 yılında kurulmuş olan Dark Passage’dır³⁸. Beşiktaş JK, Beşiktaş E Sports, Fenerbahçe, 1907 Fenerbahçe E Spor, Galatasaray ise Galatasaray E Spor adında bir takıma sahiptir. Bu e-spor takımlarının pek çok farklı dijital oyunda, farklı kadrolarla var oldukları bilinmektedir. Bu dijital habitusu organize etmek adına Türkiye’de 2011 yılında e-spor ile ilgili olarak Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinden de e-sporcu lisansı verilmektedir. Tüm bunlar var olan yeni dijital kültürün yarattığı dijital sermayeler olarak nitelendirilebilmektedir.

E-spor, dijital dünya ve teknolojiyi kullandığı için dijital habitus ile doğrudan ilişkilidir. E-spor oyuncularını, dijital dünyanın kendilerine sunduğu imkanları kullanarak oyun oynamakta ve bu sayede dijital habituslarını şekillendirmektedirler. Örneğin, bir e-spor oyuncusu, belirli bir oyunu oynarken hangi tuşlara basacağı, hangi stratejileri kullanacağı, hangi taktikleri uygulayacağı gibi alışkanlıklarını dijital habitusunun bir parçası olarak geliştirir. Ayrıca, e-spor dünyası, dijital dünya içerisinde özel bir topluluğu oluşturur ve bu toplulukların dijital habituslarını da etkiler. E-spor oyuncularını, çevrimiçi topluluklar içinde iletişim kurarlar ve bu iletişimler dijital habituslarını şekillendirir. Bu topluluklar içindeki normlar, değerler ve alışkanlıklar da e-spor oyuncularının dijital habituslarını etkiler.

Sonuç olarak, e-spor, dijital habitus ve Bourdieu'nun habitusu kavramları arasında doğrudan bir bağlantı vardır. E-spor oyuncularının oyun oynama alışkanlıkları, taktikleri ve çevrimiçi topluluklar içindeki davranışları, dijital habituslarını şekillendirir ve bu habituslar da e-spor oyuncularının dijital kimliklerinin bir parçasını oluşturur. Özetle, e-spor, kültürel sermaye, sosyal sermaye ve ekonomik sermaye geliştirmek için etkili bir kariyer yolu haline geliyor. E-sporun, genç nesil için farklı türde sermaye

³⁷ Seth E. Jenny, "Virtual (ly) Athletes: Where Esports Fit Within The Definition of “Sport”, Quest 69.1 (2017): 1-18.

³⁸ Rüstem Mustafaoglu, "E-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite", Ulusal Spor Bilimleri Dergisi 2.2 (2018): 84-96.

biriktirmenin alternatif bir yolu haline gelmesiyle, daha az avantajlı gençleri güçlendirmedeki ve dijital katılımı kolaylaştırmadaki rolünü keşfetmek çok önemlidir.

Sonuç

Sosyal medya, dijital oyunlar, sanal ortamda gerçekleşen etkinlikler ve bunların etki alanları bireylerin sosyal kimliklerini üretmede ve değiştirmede yeni bir alan sağlamaktadır. Sosyal alan aynı zamanda bireylerin sosyal sermaye oluşturmaya da fırsat sağlamaktadır. Bu sosyal sermayeye ve sanal alanlara biçim veren ve şekillendiren yeni habitus için çevrimiçi davranışları belirleyen çeşitli pratikler oluşturduğu ya da bu pratiklere sebep olduğu söylenebilmektedir.

Sonuç olarak Türkiye’de de giderek yaygınlaşan e-spor, geleneksel spordan farklı olmasına rağmen, gelişen dijital kültürün bir unsuru olarak günümüzde kabul görmüş bir spor dalı olarak varlığını sürdürmektedir. E-sporun şüphesiz dijital ağ toplumlarının bir ürünü olduğu söylenilebilir. Var olan bu yeni tip dijital gerçeklik, Bourdieu’nun habitusunun bir versiyonudur. Dahası dijital habitus olarak e-sporun bugün pek çok kişiye hem dijital sosyal sermaye sağladığını hem de var olan dijital kültürü ve kültür sermayesini etkilediğini görebilmek mümkündür.

Kaynakça

- Akbıyık, N., & Öztürk, “M. Sivil Toplum ve Sosyal Medya Perspektifinde “Arap Baharı” Ve “Wall Street’I İşgal Et” Eylemleri”. Turgut Özal Uluslararası Ekonomi Ve Siyaset Kongresi II- Küresel Değişim Ve Demokratikleşme, (Malatya: 2010). 1003-1027.
- Akgöl, O. “Spor Endüstrisi Ve Dijitalleşme: Türkiye'deki Esport Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. TRT Akademi 4/8 (2019), 206-224.
- Bourdieu, P. & Passeron, J. C. Vârisler: Öğrenciler Ve Kültür. Çev. Levent Ünsaldı, Aslı Sümer. Ankara: Heretik 2014.
- Bourdieu, P. & Passeron, J. C. Yeniden Üretim. Çev. Levent Ünsaldı, Aslı Sümer & Ö. Akkaya. Ankara: Heretik 2015.
- Bourdieu, P. & Wacquant, L. Düşünümsel Sosyolojiye Davet. Çev. Nazlı Ökten. İstanbul: İletişim Yayınları 2021.
- Bourdieu, P. Pratik Nedenler: Eylem Kuramı Üzerine. Çev. H. Uğur Tanrıöver. İstanbul: Hil Yayınları, 2015.
- Çalışkan, O. “Kamusal Alan Bağlamında Ağ Toplumu Ve Yeni Kamusal Alan Arayışı”. Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 1/1(2014): 41-62.
- Desan, M. H. “Bourdieu, Marx, And Capital: A Critique Of The Extension Model”. Sociological Theory, 31/4 (2013): 318-342.
- Gere, C. Digital Culture. London: Reaktion Books, 2002.
- Güzel, E. “Dijital Kültür Ve Çevrimiçi Sosyal Ağlarda Rekabetin Aktörü: “Dijital Habitus”. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi 4 /1 (2016).
- Helsper, E. J., Van Deursen, A. J. A. M., & Eynon, R. Tangible outcomes of internet use: From digital skills to tangible outcomes project report. (2015). (Retrieved from www.oii.ox.ac.uk/research/projects/?id=112).
- Harker, R. “Bourdieu-Education And Reproduction”. In An Introduction To The Work Of Pierre Bourdieu. London: Palgrave Macmillan (1990). 86-108.
- Hepp, A. Transcultural Communication. John Wiley & Sons, 2015.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C. & Olich, T. W. “Virtual (Ly) Athletes: Where Esports Fit Within The Definition Of “Sport”. Quest 69/1 (2017): 1-18.
- Jourdam, A. & Naulin, S. Pierre Bourdieu'nun Kuramı Ve Sosyolojik Kullanımları. Çev. Ö. Elitez. İstanbul: İletişim Yayınları 2016.
- Kızmaz, N. (2014). “Ağ Toplumu Ve Din (Ağ Toplumu Bağlamında Orta Doğuda Sosyal Hareketler)”. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014.
- Mustafaoğlu, R. “E-Spor, Spor Ve Fiziksel Aktivite”. Ulusal Spor Bilimleri Dergisi 2/2 (2018): 84-96.
- Paino, M. & Renzulli, L. A “Digital Dimension Of Cultural Capital: The (İn) Visible Advantages For Students Who Exhibit Computer Skills”. Sociology Of Education 86/2 (2013): 124-138.
- Palabıyık, A. “Pierre Bourdieu Sosyolojisinde “Habitus”, “Sermaye” Ve “Alan” Üzerine 1” Liberal Düşünce Dergisi 62 (2011): 1-21.
- Papacharissi, Z. & Easton, E. “In The Habitus Of The New: Structure, Agency, And The Social Media Habitus İn”. A Companion To New Media Dynamics. Eds. Hartley, J. Burgess, J. Bruns, A. (Eds). (Sussex: Wiley Blackwell 2013).
- Rab, Á. “Digital Culture–Digitalised Culture And Culture Created On A Digital Platform”. Information Society From Theory To Political Practice. 2007. 183.
- Roberts, E. & Townsend, L. “The Contribution Of The Creative Economy To The Resilience Of Rural Communities: Exploring Cultural And Digital Capital”. Sociologia Ruralis 56/2 (2016). 197-219.

- Romele, A. & Rodighiero, D. "Digital Habitus Or Personalization Without Personality". *Humana. Mente Journal Of Philosophical Studies* 13/37 (2020): 98-126.
- Swartz, D. *Kültür Ve İktidar: Pierre Bourdieu'nün Sosyolojisi*. Çev. Elçin Gen. İstanbul: İletişim, 2011.
- Uzelac, A. "How to Understand Digital Culture: Digital Culture-A Resource for A Knowledge Society". *Digital Culture: The Changing Dynamics*. Eds. Uzelac, A.-Cvijetiëanin, B. (Zagreb: Institute for International Relations. Páq, 2008): 7-21.
- Üçüncüođlu, M. & Çakır, V. O. "Modern Spor Kültüplerinin E Spor Faaliyetlerine İlgi Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma". *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi* 4/2 (2017): 34-47.
- Ülkücan, G. Ö. "Toplumsal Tabakalaşma Ve Eleştirel Kültür Çalışmaları". *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi* 21/1 (2017): 129-144.
- Yanıklar, C. "Kültürel Sermaye, Eğitim Ve Toplumsal Tabakalaşma: Pierre Bourdieu'nün Yeniden Üretim Kuramına Eleştirel Bir Bakış". *Sosyoloji Dergisi* 22 (2010): 121-138.