



**KÜRESELLEŐME BAĐLAMINDA TÜRKiYE'DE  
E-SPOR**

**Mehmet KARTAL**

**BEDEN EĐİTİMİ ve SPOR ANABİLİM DALI**

**Tez DanıŐmanı  
DoĐ. Dr. Cenk TEMEL**

**Doktora Tezi - 2020**

**T.C.  
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ  
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANA BİLİM DALI**

**KÜRESELLEŞME BAĞLAMINDA TÜRKİYE'DE E-SPOR**

**Mehmet KARTAL**

**Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı  
Doktora Tezi**

**Tez Danışmanı  
Doç. Dr. Cenk TEMEL**

**MALATYA  
2020**

# İÇİNDEKİLER

ÖZET .....	VI
ABSTRACT .....	VII
SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	VII
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	IX
TABLolar DİZİNİ.....	X
1. GİRİŞ .....	1
1.1. Problem Durumu .....	1
1.2. Araştırmanın Amacı .....	13
1.3. Araştırmanın Önemi .....	14
1.4. Varsayımlar .....	15
1.5. Sınırlılıklar .....	15
1.6. Tanımlar .....	16
2. GENEL BİLGİLER.....	18
2.1. Küreselleşmenin Tanımı .....	18
2.2. Küreselleşmenin Tarihsel Gelişimi .....	23
2.3. Küreselleşme Yaklaşımları.....	26
2.4. Küreselleşmenin Boyutları.....	29
2.4.1. Küreselleşmenin Siyasal Boyutu.....	29
2.4.2. Küreselleşmenin Kültürel Boyutu .....	31
2.4.3. Küreselleşmenin Ekonomik Boyutu.....	35
2.4.4. Küreselleşmenin Teknolojik ve İletişimsel Boyutu .....	42
2.5. Küreselleşme ve E-spor.....	44
2.6. E-sporun Tanımı.....	48
2.7. E-sporun Tarihsel Gelişimi .....	52
2.7.1. 1970’li Yıllar ve E-spor.....	54
2.7.2. 1981-1985 Yılları ve E-spor.....	55
2.7.3. 1995 Yılı Sonrası ve E-spor .....	55
2.8. E-spor Oyun Türleri .....	57
2.9. E-spor Endüstrisi .....	59
2.9.1. Küresel E-spor Turnuvaları .....	65
2.10. E-spor ve Medya .....	69
2.10.1. Twitch TV .....	72

2.10.2. Youtube .....	74
2.10.3. Mixer .....	74
2.11. Dünyada E-spor.....	75
2.11.1. Uluslararası E-spor Federasyonu (IESF).....	77
2.11.2. Asya Elektronik Spor Federasyonu (AESF) .....	84
2.11.3. Kore E-spor Derneği (KeSPA).....	85
2.11.4. Rusya Elektronik Spor Federasyonu (RESF).....	85
2.11.5. Hindistan Elektronik Spor Federasyonu (ESFI).....	86
2.11.6. Dünyada E-spor Literatürü.....	87
2.12. Türkiye’de E-spor .....	88
2.12.1. Türkiye E-spor Federasyonu (TESFED).....	88
2.12.2. Üniversite E-Spor Toplulukları.....	98
1.6.5. Türkiye’de E-spor Literatürü .....	101
3. MATERYAL VE METOT.....	104
3.1. Araştırma Deseni.....	104
3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu .....	104
3.3. Araştırmacının Rolü ve Verilerin Toplanması .....	108
3.4. Verilerin Analizi.....	112
3.5. Araştırmanın Geçerlilik ve Güvenirliliği .....	112
3.6. Araştırmanın Etik Boyutu .....	114
4. BULGULAR .....	115
4.1. Araştırmaya İlişkin Bulgular .....	115
4.1.1. E-sporun Özellikleri Alt Teması .....	116
4.1.2. E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler Alt Teması .....	122
4.1.3. E-spor Organizasyonu Alt Teması .....	130
4.1.4. E-spor Ekonomisi Alt Teması .....	141
4.1.5. E-spor Kültürü Alt Teması .....	150
4.1.6. E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi Alt Teması .....	158
5. TARTIŞMA .....	165
5.1. E-sporun Özelliklerine İlişkin Tartışma.....	165
5.2. E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler Alt Temasına İlişkin Tartışma.....	173
5.3. E-spor Organizasyonu Alt Temasına İlişkin Tartışma .....	182
5.4. E-spor Ekonomisi Alt Temasına İlişkin Tartışma.....	192

5.5. E-spor Kùltürü Alt Temasına İlişkin Tartışma.....	200
5.6. E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi Alt Temasına İlişkin Tartışma.....	206
6. SONUÇ VE ÖNERİLER .....	212
KAYNAKLAR .....	218
EKLER .....	247
EK. 1: ÖZGEÇMİŞ .....	247
EK. 2: YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU .....	250
EK. 3: ETİK KURUL RAPORU .....	253
EK. 4: RIOT GAMES E-SPOR SAHNESİ.....	254



## TEŐEKKÜR

Akademik hayatın en önemli aŐamalarından biri olan doktora eđitimimin sonuna gelmiŐ bulunuyorum. Akademik hayatımda ũlkeme ve insanlıđa, evrensel deđerlere katkı sunabilmek ve faydalı olabilmek adına daha birçok ũđrenmem gereken bilgi ve yapmam gereken bilimsel alıŐmaların olduđu sorumluluđunun farkında olarak;

Bu alıŐmamda ve lisansũstũ eđitimim boyunca biliminden faydalandıđım, insani ve ahlaki deđerlere, etik deđerlere uyma bađlamında ũrnek aldıđım ve birlikte alıŐmaktan gurur duyduđum tez danıŐmanım Sayın Do. Dr. Cenk TEMEL'e, lisansũstũ eđitimim sũresince bana desteklerini esirgemeyen deđerli hocalarım, Do. Dr. Mehmet Gũllũ'ye, Do. Dr. Velittin BALCI'ya, Dr. Őđr. ũyesi Ender AKYOL'a, Do. Dr. Betũl AKYOL'a, Dr. Őđr. ũyesi Gŕkmen ŐZEN ve Dr. Őđr. ũyesi Sinan UđRAŐ'a, ŕzellikle bu yođun alıŐma dŕnemimde yardımlarını ve katkılarını esirgemeyen Adıyaman ũniversitesi'nde akademik gŕrev yũrũten Do.Dr. ũmit YETİŐ, Do. Dr. Fatih MURATHAN, Do. Dr. Aykut DũNDAR ve Do.Dr. Mustafa KO hocalarıma ve mesai arkadaşlarıma, ayrıca tez alıŐmama iliŐkin verilerin toplanmasında katkı sađlayan tũm e-spor katılımcılarına ūkranlarımı sunarım.

Ve hayatımın her anında sabırla, sevgiyle desteđini benden esirgemeyen ve bugũnlere gelmemde bũyũk pay sahibi olan aileme ok teŐekkũr ederim.

Mehmet KARTAL

Eylũl 2020

## ÖZET

### Küreselleşme Bağlamında Türkiye’de E-spor

**Amaç:** Bu araştırmada dünyada ve Türkiye’de hızlı gelişim gösteren ve bu gelişime yönelik adımların atıldığı e-spor olgusunun, küreselleşme bağlamında ülkemizdeki durumunun değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

**Materyal ve Metot:** Bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden Fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma gurubunu 13 üniversite e-spor topluluğu üyesi, 6 profesyonel e-sporcu, 3 e-spor kulüp menajeri, 2 e-spor koçu/antrenörü ve 1 e-spor organizatörü/yayıncısı olmak üzere toplam 25 e-spor gönüllü katılımcısı oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan 24 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Elde edilen veriler Nvivo 10 programına aktarılarak içerik analizi ve betimsel analizler gerçekleştirilmiştir.

**Bulgular:** Araştırma verilerine ilişkin analiz sonuçlarında, “Küreselleşme ve E-spor” ana teması altında “E-sporun Özellikleri”, “E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler”, “E-spor Organizasyonu”, “E-spor Ekonomisi”, “E-spor Kültürü” ve “E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi” altı alt tema ortaya çıkmıştır. Bu alt temaların analiz edilmesi sonucunda, ülkemizde e-spora ilgi duyan potansiyel bir kitlenin var olduğu buna yoğun zaman ayırdıkları, e-sporun coğrafi sınırların yanı sıra demografik ve fiziki özelliklere ilişkin sınırlıkları ortadan kaldırarak geleneksel sporların aksine katılımı maksimize eden küresel bir araç olduğu bulgusuna erişilmiştir. Ayrıca ailelerin e-spora yönelik olumsuz bakış açısı, e-spora yönelik yetersiz yatırımlar, hukuki sınırların henüz çizilememiş olması, e-spora ilişkin sözleşmelerin ve lig kurallarının ilgili oyunun haklarına sahip olan ulus ötesi oyun şirketleri tarafından belirlenmesi ve bu durumun e-sporun kurumsallaşmasını ve federatif yapıların küresel bir kural sistemi oluşturmasını zorlaştırdığına yönelik olumsuz bulgulara da ulaşılmıştır.

**Sonuç:** E-sporun ülkemizde sahip olduğu potansiyel fırsatları ve eksiklikleriyle henüz gelişmekte olan ekosisteminin sektörel ve sosyo-kültürel spektrumda belirsizliklerle dolu bir grafik çizdiği, e-spora olan yatırımların ve ilgi duyan kitlenin sayısı her geçen gün artıyor olsa da, son dönemlerde bazı dijital oyun üreten yerel şirketlerin ulusötesi oyun şirketleri tarafından satın alınmasının, bu yerel oyun şirketlerinin e-spor endüstrisinde küresel aktör olma potansiyelini düşürerek ülkemizi e-spor ürün ve hizmetlerini üreten değil tüketen bir konuma doğru yönlendirdiği ve bu nedenle ülkemizin küresel endüstriyel kulvarda henüz emekleyen bir konumda olduğu söylenebilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** E-spor, küreselleşme, e-sporcu, e-spor oyunları, e-spor organizasyonu, nitel araştırma.

## ABSTRACT

### **E-sports in Turkey within the Context of Globalization**

**Aim:** This study investigates the globalization of e-sports, which is witnessing a rapid growth in popularity all over the world and in Turkey thanks to the steps taken to that end, with the aim of evaluating the current status of e-sports in Turkey.

**Material and Method:** This phenomenological study, in which a qualitative research method is adopted, involved a total of 25 volunteer e-sports enthusiasts, including 13 university e-sport association members, six professional e-sportsmen, three e-sports club managers, two e-sports trainers and one e-sports organizer/publisher. A 24-question semi-structured interview form prepared by the researcher was used for the collection of data in the study, and the data were uploaded into a Nvivo 10 program for content and descriptive analyses.

**Results:** The analysis of the research data identified six sub-themes, namely “Characteristics of E-sports”, “Personal and Environmental Factors Directing People to E-Sports”, “E-sports Organization”, “E-sports Economy”, “E-sports Culture” and “E-sports Law Awareness Level”, that were associated with the main theme of “Globalization and E-sports”. An analysis of these sub-themes revealed the existence of a potential group of people with an interest in e-sports in Turkey who spend a lot of time playing e-sports. E-sports was further revealed to be a global tool that is unaffected by geographical, demographic and physical boundaries, thus maximizing participation, unlike with traditional sports. The negative findings of the analysis, on the other hand, included family criticisms of e-sports, inadequate investments into e-sports, non-specific legal limits, e-sports contracts, and the league rules developed by transnational game companies that own the rights to the game in question, which makes the institutionalization of e-sports complicated and makes it hard for federative structures to create a global rule system.

**Conclusion:** The e-sports ecosystem, with all its potential opportunities and deficits in Turkey, is beset by many sectoral and socio-cultural uncertainties. The acquisition of local digital game producing companies by transnational game companies reduces their potential to become global actors in the e-sports industry, even though e-sports investments and devotees are increasing in number every day. This is turning Turkey into an e-sports product and service consumer rather than a producer, ensuring the country is seen as just a crawling baby from a global industrial perspective.

**Key Words:** E-sports, globalization, e-sportsmen, e-sports games, e-sports organization, qualitative research.



## SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

- AESF** : Asian Electronic Sports Federation (Asya Elektronik Spor Federasyonu)
- AR** : Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)
- ESL** : Electronic Sports League (Elektronik Sporlar Ligi)
- FPS** : First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı Oyunları)
- GSB** : Gençlik ve Spor Bakanlığı
- GSYİH** : Gayrisafi Yurt İçi Hasıla
- IESF** : International e-Sports Federation (Uluslararası e-Spor Federasyonu)
- LAN** : Local Area Network (Yerel Alan Ağı)
- LOL** : League of Legends
- MOBA** : Multiplayer Online Battle Arena (Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası)
- OCA** : Olympic Council of Asia (Asya Olimpiyat Konseyi)
- PING** : Packet Internet Groper (İnternet Paketi ya da Şebekeler Arası Yoklayıcı)
- RTS** : Real Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji)
- TESFED** : Türkiye E-spor Federasyonu
- TÜDOF** : Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
- VR** : Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)

## ŞEKİLLER DİZİNİ

<b>Şekil No</b>	<b>Sayfa No</b>
Şekil 2.1. Spor Eğrisi.....	51
Şekil 2.2. E-spor Endüstrisinin Paydaşları .....	62
Şekil 3. Araştırmanın İş-Akış ve Süreci .....	111
Şekil 4. Nitel Veri Analiz ve İşlemleri .....	112
Şekil 5. Küreselleşme ve E-spor Ana Teması, Alt Temalar ve Kategorileri.....	115
Şekil 6. E-sporun Özellikleri Alt Teması ve Kategorileri .....	116
Şekil 7. E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler Alt Teması ve Kategorileri .....	123
Şekil 8. E-spor Organizasyonu Alt Teması ve Kategorileri .....	131
Şekil 9. E-spor Ekonomisi Alt Teması ve Kategorileri .....	141
Şekil 10. E-spor Kültürü Alt Teması ve Kategorileri .....	151
Şekil 11. E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi Alt Teması ve Kategorileri.....	158

## TABLolar DİZİNİ

<b>Tablo No</b>	<b>Sayfa No</b>
<b>Tablo 2.1.</b> Küreselleşme Tanımları .....	20
<b>Tablo 2.2.</b> Sosyal Bilimler Disiplinlerine Göre Küreselleşme Çalışmaları .....	24
<b>Tablo 2.3.</b> 2015 Yılında E-spora Yapılan Yatırımlar ve Satın Alınmalar.....	63
<b>Tablo 2.4.</b> En yüksek Ödül Havuzuna Sahip E-spor Oyunları .....	64
<b>Tablo 2.5.</b> Uluslararası E-spor Tarafından Düzenlenen Resmi Dünya Şampiyonası Turnuvaları.....	77
<b>Tablo 2.6.</b> Uluslararası E-spor Federasyonu (IESF)'na Üye Olan Ülkeler.....	83
<b>Tablo 2.7.</b> Turkish Championship League (Türkiye Şampiyonası Ligi) .....	94
<b>Tablo 2.8.</b> Turkey Academy League (Türkiye Akademi Ligi) .....	95
<b>Tablo 2.9.</b> Turkish Promotion League /Challenger Series (Türkiye Terfi Ligi/ Challenger Serisi) .....	96
<b>Tablo 2.10.</b> International Invitational Tournament (Uluslararası Davet Turnuvası) .....	97
<b>Tablo 2.11.</b> Ülkemizde E-spor İle ilgili Yapılan Bilimsel Tez Çalışmaları.....	103
<b>Tablo 3.1.</b> Araştırmaya Katılan Bireylerin Demografik Özelliklerine İlişkin Veriler.	106
<b>Tablo 4.1.</b> E-sporun Tanımı Kategorisi ve Frekansı .....	116
<b>Tablo 4.2.</b> Katılımcıların E-sporunda Bilgisayar Donanımı ve İnternet Hızının Önemine İlişkin Görüşleri Kategorisi ve Frekansı .....	118
<b>Tablo 4.3.</b> E-spor İle Geleneksel Sporlar Arasındaki Benzerlikler Kategorisi ve Frekansı.....	119
<b>Tablo 4.4.</b> E-spor İle Geleneksel Sporlar Arasındaki Farklılıklar Kategorisi ve Frekansı .....	120
<b>Tablo 4.5.</b> E-sporun Geleneksel Sportlardan Daha Popüler Olma Durumu Kategorisi ve Frekansı.....	121
<b>Tablo 4.6.</b> E-sporla Tanışma Kategorisi ve Frekansı .....	123
<b>Tablo 4.7.</b> Katılımcıların E-spora Yönlendiren Etkenler Kategorisi ve Frekansı.....	124
<b>Tablo 4.8.</b> Katılımcıların ve Ailelerinin E-sporunda Kariyer Beklentisi Durumu Kategorisi ve Frekansı .....	126

<b>Tablo 4.9.</b> Katılımcıların E-spora Ayırdıkları Zamanın İçeriği Kategorisi ve Frekansı .....	129
<b>Tablo 4.10.</b> Katılımcıların E-sporu Bireysel Oynama Nedenleri Kategorisi ve Frekansı .....	131
<b>Tablo 4.11.</b> Katılımcıların E-sporu Takım Halinde Oynama Nedenleri Kategorisi ve Frekansı.....	132
<b>Tablo 4.12.</b> Katılımcıların Küresel E-spor Turnuvalarını İzleme Sebepleri Kategorisi ve Frekansı.....	133
<b>Tablo 4.13.</b> E-spor Turnuvalarının Ülkemizde E-sporun Gelişimine Etkisi Kategorisi ve Frekansı.....	134
<b>Tablo 4.14.</b> Katılımcıların Ülkemizde Önemli Bulduğu E-spor Toplulukları Kategorisi ve Frekansı.....	136
<b>Tablo 4.15.</b> Katılımcıların Ülkemizde Önemli Bulduğu E-spor Kulüpleri Kategorisi ve Frekansı.....	137
<b>Tablo 4.16.</b> Katılımcıların Dünyada Önemli Bulduğu E-spor Kulüpleri Kategorisi ve Frekansı.....	139
<b>Tablo 4.17.</b> E-spor Organizasyonlarında Yaşanan Problem Türleri Kategorisi ve Frekansı.....	140
<b>Tablo 4.18.</b> E-sporunda Bilgisayar Donanımı ve İnternet Hızının Maliyetine İlişkin Görüşler Kategorisi ve Frekansı .....	142
<b>Tablo 4.19.</b> E-spora Katkı Sunan ve Sponsorluk Veren Sektörler Kategorisi ve Frekansı .....	143
<b>Tablo 4.20.</b> E-sporun Ülkemizde Gelecek Vadetme Durumu Kategorisi ve Frekansı	145
<b>Tablo 4.21.</b> Katılımcılara Göre Ülkemizde E-sporun Gelişimine Katkı Sunan Oyun-Donanım Şirketleri Kategorisi ve Frekansı .....	147
<b>Tablo 4.22.</b> Katılımcılara Göre Ülkemizde E-sporun Gelişimine Katkı Sunan Oyunlar Kategorisi ve Frekansı .....	148
<b>Tablo 4.23.</b> Katılımcılara Göre Ülkemizde E-sporun Gelişimi İçin Yapılması Gerekenler Kategorisi ve Frekansı .....	148
<b>Tablo 4.24.</b> Katılımcıların Küresel E-spor Takımı Kurulma Nedenlerine İlişkin Görüşleri Kategorisi ve Frekansı .....	151
<b>Tablo 4.25.</b> Küresel E-spor Kültürü ve Dili Kategorisi ve Frekansı.....	152

<b>Tablo 4.26.</b> Küresel E-spor Takımlarının Oluşumunu Engelleyen Sebepler Kategorisi ve Frekansı.....	154
<b>Tablo 4.27.</b> E-sporu Popüler Kılan Faktörler Kategorisi ve Frekansı.....	156
<b>Tablo 4.28.</b> Katılımcıların E-sporcu Lisansı ve Hakemlik Belgesi Edinilmesine Yönelik Bilgi Düzeyi Kategorisi ve Frekansı.....	159
<b>Tablo 4.29.</b> Katılımcıların E-sporunda Transfer Sürecinin İşleyişine İlişkin Bilgi Düzeyi Kategorisi ve Frekansı .....	159
<b>Tablo 4.30.</b> E-sporunda Turnuva Kurallarının İşleyişi Kategorisi ve Frekansı .....	160
<b>Tablo 4.31.</b> Katılımcıların E-sporcu Hakları Konusunda Bilgi Düzeyi Kategorisi ve Frekansı.....	162
<b>Tablo 4.32.</b> Katılımcıların E-sporcu Hakları Konusundaki Eksikliklere İlişkin Görüşleri Kategorisi ve Frekansı .....	163

# 1. GİRİŞ

Bu bölümde, araştırmanın problemi, amacı, önemi, varsayımlar ve sınırlılıkları üzerinde durulmuştur.

## 1.1. Problem Durumu

Tarihin en eski dönemlerinden beri insanlar temel ihtiyaçları doğrultusunda çeşitli araç ve gereçler üreterek kullanmışlar, ihtiyaç fazlası ürünlerinin de ticaretini yapmışlardır. Geçmişten günümüze üretilen ticari ürünlerin transferinin sağlanması ise yük hayvanlarından yelkenli gemilere, taşımalık gemilerinden uçaklara ve günümüzde fiber optik kablolarına kadar ilerleyerek gelişim göstermiştir. Ticari alışverişlerde kullanılan ödeme yöntemleri incelendiğinde değerli eşyaların takası, metal veya kağıt para ve kredi kartından, elektronik banka havalelerine daha sonrasında ise çeşitli çevrimiçi (online) ödeme sistemlerine doğru teknolojik bir dönüşümün gerçekleştiği görülmektedir (1). Bu teknolojik dönüşümün hız kazandığı dönemin ise 17. Yüzyıla kadar dayandığı söylenebilmektedir. Sanayi Devrimi olarak adlandırılan bu dönemde öncelikle İngiltere'de ardından Amerika ve kıta Avrupa'sında fabrikalar kurulmuş, seri üretim ile endüstriyel bir değişim ve dönüşüm geri dönülmez bir biçimde tetiklenmiştir (2,3). Heywood'a göre teknolojik dönüşüm toplumsal değişimle hep yakından ilişkili olmuştur. Örneğin buhar gücü ve ağır endüstrilerin (kömür ve çelik) mekanize olması gibi yenilikler yoluyla endüstriyel teknolojiyle tanışma, hızlı nüfus artışına, sosyal ve coğrafi hareketliliğin büyük oranda artmasına ve bu süreç sırasında aile, arkadaşlık ve iş ilişkilerinin büyük ölçüde değişmesine neden olmuştur. Bu durum, matbaanın icadından, üç modern bilgi devrimi olarak adlandırılan gelişmelere kadar uzanan bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler açısından da benzerlik göstermektedir. Bu modern bilgi devrimlerinden birincisi; telgraf, telefon ve radyonun gelişimiyle ilişkili; ikincisi ise; televizyon, ilk nesil bilgisayar ve uydular etrafına şekillenmiş; üçüncüsü ise yeni medya olarak bilinen özellikle cep telefonları, kablo ve uydu televizyonları, daha ucuz, güçlü bilgisayarlar ve hepsinden önemlisi internetin gelişimiyle ilgilidir. Üçüncü bilgi devrimi genel olarak bağlantılılık teknolojileri hakkındadır ve özellikle bu teknolojik dönüşüm için önemli olarak kabul edilmektedir (4).

Günümüzde ise “endüstri 4.0” olarak nitelendirilen, internet ve siber teknolojilerin yoğun bir şekilde kullanıldığı, özellikle birçok sektörde yapay zekaya sahip bilgisayarlı sistemlerin ve araçların yer aldığı, dijital alışveriş mağazalarının ortaya çıktığı dünyayı birbirine bağımlı hale getiren adeta teknolojik bir devrimin yaşandığı söylenebilir. Castells, bilgi (enformasyon) teknolojilerini merkez alan teknoloji devriminin, ivme kazanan bir hızla toplumun maddi temelini yeniden şekillendirmeye başladığını belirtmiştir. Ona göre artık dünyanın her bir köşesinde, ekonomi, devlet ve toplum arasında değişken bir geometri sisteminin devreye girmesiyle birlikte, dünya üzerindeki ülkeler küresel olarak birbirlerine bağımlı hale gelmiştir (5). Yine bu teknolojiler aracılığıyla bilgi miktarında meydana gelen önemli patlama ve iletişim alış-verişi, kimilerine göre, toplumu *bilgi toplumuna* ve ekonomiyi *bilgi ekonomisi*’ne dönüştüren *bilgi çağı*nın doğuşuna işaret etmektedir (4). Teknolojik gelişmelere bağlı olarak bilginin ve üretilen ürünün hızla yer değiştirdiği, ulusal sınırların artık daha geçirgen bir yapıya sahip olduğu bir dünyada yaşadığımızı belirten Donnelly aslında dünya ülkelerini birbirine yaklaştıran ve bu ülkelerin ekonomik, politik vb. çeşitli konularda birbirine bağımlı hale geldiğini ifade eden bir kavram olan küreselleşmeye vurgu yapmıştır (6). Küreselleşme, “çağdaş dünyayı karakterize eden ve var olmasına yardımcı olan güç ilişkilerini, uygulamaları ve teknolojileri belirlemek için sıklıkla kullanılan bir kavram” olarak ifade edilmiştir (7). Heywood, küreselleşmenin çok boyutlu bir süreç olduğunu, bu kavramın birbiri ile bağlantılı küresel ekonomik terimlerle ifade edilmesine rağmen, toplumsal ve kültürel boyutunun da önemli olduğuna vurgu yapmıştır. Ona göre bir dönem insanlar kendi toplumlarında yaşayan diğer insanları tanımış ama komşu toplumlardaki insanlarla olan iletişimleri daha sınırlı kalmıştır. Ancak genel olarak küreselleşme, coğrafya ve uzaklık kavramının zorunlu kıldığı geleneksel sınırlamaları ve engelleri ortadan kaldırmış, böylelikle insanlar arası kültürel iletişimi ve etkileşimi daha kolay hale getirmiştir (4). Giddens, iletişim devriminin ve bilgi teknolojisinin yaygınlaşmasının küreselleşme süreçleriyle yakından ilişkili olduğunu ifade ederek bu durumun ekonomik alana da yansıdığını ifade etmiştir. Ona göre para piyasalarındaki sürekli etkileşim, toplumun diğer alanlarını da etkileyen uydu ve bilgisayar teknolojileri sayesinde gerçekleşmektedir (8). Benzer bir şekilde Kazgan, özellikle 1980’lerin ortasından günümüze kadar dünya çapında bir değişimin olduğunu ifade ederek, bu değişimin iki boyutta gerçekleştiğini ileri sürmüştür. Bu

değişimlerden ilki, teknolojide meydana gelen devrimsel yeniliklerin haberleşmede yarattığı olağanüstü hızlanma iken, ikincisi serbest piyasa ekonomisi-serbest dış ticaret ve serbest sermaye hareketleri aracılığıyla ekonominin farklı alanlarında yeni olanaklar ve üretim biçimleri yaratması sonucu dünyanın “küresel köy” haline gelmesidir (9). Castells’de, benzer bir döneme işaret ederek 1980’lerin sonlarına gelindiğinde birçok bilgisayar kullanıcılarının ticari ağlarla sınırlı olmak üzere bilgisayar aracılığıyla iletişim kurduğunu ifade etmiştir. Ona göre bu ağların, çoğunlukla birbiriyle uyumlu olmayan protokoller kullanmasından dolayı “İnternet Protokollerine” bir geçiş söz konusu olmuş; 1990’larda bu ağların internetle bütünleşmesi ile birlikte, yani internetin kendisinin küreselleşmesini sağlayacak bir hamlenin gerçekleştirilmesiyle dünyayı ekonomik ve sosyo-kültürel anlamda birbirine bağlayan *küresel bir köy* haline getirecek adım atılmıştır (5).

Dünya genelinde hızlı değişim gösteren *küresel köy* olarak nitelendirilen bu yenedünya düzenine ayak uydurabilmek ve küresel boyutta sosyo-ekonomik hegemonya oluşturabilmek için ülkelerin artık birçok alanda rekabet ettiği, farklı ülkeler ile ittifaklarını güçlendirdiği ve kendilerini bu değişime ve dönüşüme göre politik, ekonomik ve teknolojik alanda yapılandırmakta olduğu söylenebilir. Mozaffari, bu mevcut dünya düzeninin küreselleşme dikkate alınmadan tam olarak anlaşılamayacağını ifade etmiş, küreselleşmenin etkilerinin dünyanın her köşesine farklı kapsam ve derecelerde ulaştığını belirtmiştir (10). Ağırlıklı olarak ekonomik etkileri ile değerlendirilen küreselleşmeye siyasal boyutuyla, dünyanın yönlendirilmesi ve krizlerin üstesinden gelinmesi anlamında farklı yaklaşımlar da söz konusudur. Bu bağlamda küreselleşmenin yıkıcı özellikleri, olumlu getirilerinden daha fazla tartışılmaktadır. Küreselleşmeden çıkar sağlayan ülkeler, kurumlar, çok uluslu şirketler ve çevresel felaketler küreselleşmeye fatura edilen olumsuzlukların sadece birkaçıdır (11). Gills ve Thompson da küreselleşme ile ilgili çağdaş problemlerden kaçınmanın oldukça zor olacağını belirtmişlerdir. Onlara göre artan bağımlılık, bazı insanları zenginleştirmekte ve diğerlerini marjinalleştirmektedir. Örneğin, Ruanda'daki soykırım veya Hint Okyanusu'ndaki yıkıcı bir tsunami, artık kulağa çok uzak olmayan olaylardır. Ayrıca küreselleşmiş suç ve kirlilik gibi faaliyetler ile çeşitli hastalıkların veya virüslerin daha hızlı yayılması gibi belirgin kayıpların da olacağını belirtmişlerdir (12). Bu duruma 2019 yılının Aralık ayında Çin’in Wuhan kentinde ortaya çıkan Kovid-19 adlı ölümcül



etkileri olabilen bir virüsün yaklaşık iki aylık süre zarfında Çin'den binlerce kilometre uzaktaki İtalya, İran ve İspanya başta olmak üzere birçok ülkeye hızla yayılarak, insanlığı tehdit eden küresel bir problem hale gelmesi örnek olarak gösterilebilir. Küreselleşmenin yarattığı ekonomik eşitsizliklere vurgu yapan Murshed ise küreselleşmenin, sadece bölgesel düzeyde değil, dünya ekonomisinin uyumlaştırılmasını ifade eden bir süreç olması gerektiğini belirtmiştir. Ona göre prensip olarak küreselleşme daha yoksul ülkelere daha hızlı büyüme ve daha varlıklı ülkeleri yakalama fırsatı sunmalıdır. Ancak küreselleşme, zengin ve fakir arasındaki kutuplaşmayı artıran bir role de bürünebilmektedir. Dolayısıyla ona göre şu andaki küreselleşme küresel eşitsizlikleri daha da artırmış ve marjinalleşmiş üçüncü dünyayı üretmiştir (13).

Literatürde olumlu ve olumsuz yaklaşımların söz konusu olduğu küreselleşme kavramına metaforik bir yaklaşım sergileyecek olursak eğer içinde yaşadığımız dünyayı kilometreler kat eden bir uçağa benzetebiliriz. Bu uçakta yolculuk eden yolcuları biz tüketiciler olarak kabul ettiğimizde, bu uçağın küreselleşmenin kendisi olduğunu, yakıtının ekonomi, kanatlarının teknoloji ve pilotunun ise yapmakta olduğumuz yolculuğa yön veren ulus ötesi şirketler olduğunu söyleyebiliriz. Madeley, ulus ötesi şirketlerin küresel ekonominin en önemli organlarından biri olduğunu ve her zamankinden daha güçlü bir konuma sahip olduklarını ifade etmiştir. Bundan yaklaşık altmış yıl kadar önce sayıları çok az olmasına rağmen günümüzde on binlerce olduklarını ve bu şirketlerin ülkeler, insanlar ve çevreler üzerinde derin bir politik, ekonomik, sosyal ve kültürel etkiye sahip olduklarını belirtmiştir (14). Buradan hareketle günümüzde ne yiyip ne içeceğimizi ne giyeceğimizi, hangi teknolojiyi kullanacağımızı, hangi filmi izleyip hangi dijital oyunu oynayacağımızı belirleyen bu şirketlerin yaşam yolculuğumuzu şekillendiren önemli unsurlar olduğu küresel ekonomiye ayrıca küresel kültüre yön verdikleri söylenebilir. Toffler ve Toffler yeni küresel ekonomide çevresel bir alandan merkezi bir konuma geçen bilginin somut olmadığını belirtmiş; fikirlerin, yeniliklerin, semboller ve görüntülerin (sadece bilgisayar verileri olmamakla birlikte) giderek daha önemli rol oynadığını belirtmiştir. Ayrıca içinde bulunduğumuz çağı bilgi çağı olarak nitelendirerek endüstriyel ekonomiden bilgi ekonomisine bir geçişin söz konusu olduğunu belirtmişlerdir (15). Cronin bilgi ekonomisinin 20. yüzyılın sonunda ortaya çıktığını ileri sürmüştür. Çünkü

bilgi teknolojisi devrimi yeni ekonomi için araçlar ya da maddi temel sağlamıştır. Ona göre ekonominin bu yeni şekli küreseldir. Çünkü üretim, tüketim ve dolaşımın merkezi faaliyetleri ve bunların bileşenleri (sermaye, emek, hammadde, yönetim, bilgi, teknoloji, pazarlar) doğrudan veya farklı ekonomik aktörler arasında bir bağlantı ağı aracılığıyla küresel ölçekte düzenlenmektedir (16). Ayrıca bilgi toplumunda da sermayenin önemsizleştiği, yaratıcı bireyin öncelik aldığı gibi, bu yeni yaklaşıma göre, sermaye uluslararası pazarda o kadar bollaşmıştır ki, neredeyse kıtlığı kalmamıştır. Bu nedenle 21. yüzyılda içine girdiğimiz bilgi çağı, sanayi çağından farklı olarak artık girişimci/sermayedarın değil, bilgi üretme yaratıcılığına ulaşmış bireylerin yarattığı çağ olarak tanımlanmıştır (9). Bu durumda özellikle bilginin ve yaratıcılığın içerik üretiminin merkezinde olduğu, görsel-işitsel ürün ve hizmetlerin ağ üzerinden ticaretinin yapıldığı (dizi, film, oyun) eğlence sektörlerinin ve bu sektörlerle yön veren ulus ötesi şirketlerin sahip olduğu dijital mağazaların ortaya çıkması ile (Amazon, Playstation Store, Netflix, Xbox Gamepass vb.) hayatımızdaki eğlence anlayışının değiştiği ve şekillendiği söylenebilmektedir. Değişen nesiller ile birlikte bu ulusötesi şirketlerin ürettiği eğlence araçlarından en çok tercih edileni ise mobil platformlarda, bilgisayar ve konsollarda oynanabilen dijital oyunlar (17) olmuştur.

Küreselleşen dünya düzeni içerisinde birçok görsel-işitsel nesnelere (film, kitap, oyun vb.) daha hızlı erişim sağlanabilmesi amacıyla dijital ortama aktarıldığı ve satıldığı *Dijital Çağ* adı verilen bu dönemde, çeşitli bilgisayar ve konsol platformlarında oyun oynayan kitlenin sayısı her geçen gün artmaktadır. Böylelikle oyun oynamak kavramının bir hobi olmanın dışında profesyonel anlamda icra edilebilen alternatif bir spor dalı, ticari gelir elde edilebilen bir geçim kaynağı, dünya genelinde katılımın olduğu küresel turnuvaların düzenlendiği ve bu turnuvaların çeşitli TV kanallarında, Youtube, Twitch vb. görsel medya platformlarında paylaşıldığı, yaş, cinsiyet, kilo vb. fiziksel özellikler gibi sınırlılıkları da ortadan kaldıran “E-spor” (Elektronik Spor) kavramı ortaya çıkmıştır. E-spor kavramının ortaya çıkış yılları incelendiğinde öncelikle bu akımın 19 Ekim 1972'de Stanford Üniversitesi'nde gerçekleştirilen ve bilinen en eski video oyunu yarışması “Uzay Savaşı (Spacewar)” oyunu ile başladığı ifade edilebilir. Öte yandan Atari'nin 1980 yılında düzenlediği “Uzay İşgalcileri Şampiyonasının (Space Invaders Championship)”, Amerika'da 10.000'den fazla katılımcıyı çeken ve rekabete dayalı geleneksel bir oyun anlayışının gerçekleştirildiği en büyük ölçekli video oyunu

yariřması olduđu ifade edilmiř ve bu turnuva ile birlikte belki de zaman ierisinde gnmz dnyasında kresel bir fenomen haline gelecek olan e-spor kavramının temeli atılmıřtır (18).

Gncel olarak e-spor hakkında birok tanım yapılmıřtır. Bingjun ve Mingxue'ye gre e-spor, dijital elektronik rnlerin spor cihazları olarak kullanıldıđı, dijital platformda nispeten aık, adil bir ortamda yrtlen, kiřilerarası sportif bir yariřmadır (19). Cambridge szlgnde e-spor, "Genellikle para iin yapılan ve diđer insanlar tarafından internet zerinden veya bazen zel organize edilmiř etkinliklerde izlenen, internette diđer insanlara karřı bilgisayar oyunları oynama faaliyetidir" řeklinde tanımlanmıřtır (20). E-spor, bireysel ve gruplar halinde elektronik ortamda eřitli oyun trlerinde msabakalar ve řampiyonalar dzenlenmesini ifade etmektedir. Elektronik sporların, geleneksel spor karřılařmalarından farkı, mcadelenin fiziksel ortam yerine elektronik ve sanal bir ortamda gerekleřmesidir (21). E-spor oyunları, Gerek Zamanlı Strateji (Real Time Strategy), Birincil Niřancı Oyunları (First Person Shooters), ok Oyunculu evrimii Savař Arenası (Multiplayer Online Battle Arena) ve Arcade (eđlenceye dayalı) tarzı dvř oyunları dhil olmak zere birok trden oluřmaktadır. E-spor topluluđunu oluřturan kitlenin profesyonel ve amatr oyuncularından, profesyonel takımlardan, yorumculardan, sponsorlardan, seyircilerden ve hayranlardan oluřtuđu ifade edilmiřtir (22). Geleneksel profesyonel spor oyuncularına benzer bir řekilde, profesyonel e-spor oyuncularının da belirli dijital oyunlarda zellikle yetenekli sporcular oldukları ve belirli řampiyonalara katılmak zere yođun antrenman programlarına katıldıkları bilinmektedir. Ayrıca profesyonel e-sporcular gelirlerini turnuva kazancı, sponsorluklar, koluk cretleri ve canlı yayınlarındaki reklamlardan elde ettikleri gelirlerden sađlamaktadırlar (23).

E-sporunda bilgisayar sistemleri oyuncuların ve takımların oynadıđı oyunlara aracılık etmektedir. Oyunlar internet aracılıđıyla oluřturulan sanal bir ađ ortamında oynanmaktadır. Elektronik sporlar oyunların ve evrimii yayın sistemlerinin geliřmesi sayesinde giderek yaygınlařmıř ve dnya genelinde hızla byme gsteren evrimii medya (Youtube, Twitch vb.) ile kresel bir olgu haline gelmiřtir. 2013 yılında 70 milyon seyirciyi kendisine eken e- sporun 2016 yılındaki seyirci sayısının 400 milyon olduđu tahmin edilmektedir (24,25). Bazı lkelerde e-spor, gnmz dijital elektronik

endüstrisi çağında en çok büyüme potansiyeli taşıyan alanlardan biri haline gelmiştir. Cheung ve Huang e-spor topluluğunun son on beş yılda büyüdüğünü ve geliştiğini ifade etmişlerdir. Onlara göre ilk olarak Güney Kore'de popüler hale gelen internet kafeler, 1998'in başlarında bir rekabet ortamı ve izleyici ortamı oluşturmuş, zaman ilerledikçe, dostluk maçı turnuvalarının, profesyonel liglere, profesyonel takımlara ve oyuncuların yıldızlara dönüştüğü; seyircilerin, taraftarların, profesyonel takımların ve profesyonel oyuncuların yer aldığı yeni bir web topluluğu meydana gelmiştir (26). E-spor topluluğunun büyümesini anlamak için, e-spor endüstrisini çevreleyen küresel oluşumları incelemek gerekmektedir. Bu küresel oluşumlardan en önemlisinin, özellikle çok uluslu şirketler tarafından fiziki veya çevrimiçi katılım gerçekleştirilmek üzere düzenlenen e-spor turnuvaları veya şampiyonaları olduğu söylenebilir. Bu turnuvalara 2000 yılından beri faaliyet gösteren ve her yıl büyümeye ve popülerlik kazanmaya devam eden, e-spor ekosisteminin yakından tanıdığı bir uluslararası rekabetçi bilgisayar oyun turnuvası olan World Cyber Games (WCG) örnek gösterilebilir. Bu turnuvanın, benzersiz bir oyun deneyimi, medya ve spor içeriği sunmanın yanı sıra, günümüzde rekabete dayalı oyun sistemi olarak nitelendirilen e-sporun da yükselişine katkı sağlayan öncü video oyunu yarışmalarından biri olduğu ifade edilmiştir (27). Benzer şekilde, Majör Oyun Ligi (Major League Gaming) milyonlarca canlı izleyici, hayran ve rakipten oluşan dünyanın en büyük e-spor organizasyonu olarak ön plana çıkan turnuvalar arasındadır. Sekiz milyonun üzerinde kayıtlı oyuncuyla MLG, oyun meraklılarına yeteneklerini geliştirmek ve rekabetçi oyun oynamak için çevrimiçi ortamda sosyalleşmek üzere imkân sunmaktadır (28). Ayrıca, MLG kişisel turnuvalarda canlı yayın yapan bir platformdur. Web yayınları, dünya genelinde 170'den fazla ülkede topluluk üyelerine ve taraftarlara çevrimiçi akış yoluyla rekabetçi oyun ve analizlerden oluşan video içerikler sunmaktadır (29).

E-sporun, spor terimi gibi birçok farklı oyun için bir şemsiye terim olduğu söylenebilir. League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, StarCraft II ve Hearthstone şu anda oynanan en popüler e-spor oyunlarıdır. Öte yandan Rocket League veya Overwatch gibi yeni oyunlar da geliştirilmektedir. E-sporun, Kuzey Amerika, Asya (özellikle Güney Kore ve Çin) ve Avrupa Birliği (özellikle Almanya ve Birleşik Krallık) gibi ülkelerde önemli hayran kitlelerine sahip olan küresel bir endüstri haline geldiği belirtilmektedir (30). E-spor olgusunun küresel boyutta ekonomik ve

sosyal etkileri ve bunun istatistiksel yansımaları oldukça dikkat çekici rakamlara ulaşmıştır. Küresel boyutta e-spor gelirlerinin, “2018 yılı sonunda % 38.2 artışla 906 milyon dolara ulaşacağı, buna göre Kuzey Amerika’da gelirlerin 345 milyon dolar ve Çin’de 164 milyon dolar olacağı öngörülmektedir. 2018 yılı sonunda dünya genelindeki e-spor taraftar sayısının 165 milyona ulaşması ve yıllık %15,2’lik bir artış olması beklenmektedir. Bu yıl toplam e-spor izleyicisinin 380 milyona ulaşarak %13,5’lik bir artış göstermesi öngörülmektedir. Markalar, e-spor endüstrisine 694 milyon dolar yatırım yapmayı planlamaktadırlar. Bu rakamın toplamda bu piyasanın % 77’sine denk geldiği söylenebilmektedir. 2021 yılına kadar yatırımların miktarının 1,4 milyar dolara yükselmesi ve toplam e-spor gelirlerinin %84’ünü oluşturması beklenmektedir. 2017’de The League of Legends (LOL) Dünya Şampiyonası, 49,5 milyon saatle Twitch’de en çok izlenen etkinlik olduğu kayıtlara geçmiştir. Aynı zamanda 5,5 milyon dolarlık bilet geliri elde edildiği ifade edilmiştir” (31). Karakus 250.000’den fazla insanın dünya çapında The League of Legends’in (LOL) düzenli sezon maçlarını çevrimiçi olarak izlediğini ve LOL finallerinin 2014 NBA finallerinin 18 milyon olan izleyici sayısından 9 milyon daha fazla izlenerek bu rakamın 27 milyona ulaştığını belirtmiştir (32). Tüm bu istatistikî bilgiler, e-spor oyun ve turnuvalarının dünya genelinde devasa kitlelerce yoğun bir ilgi ile izlendiğini gösteren ‘Geleneksel Spor Tüketicisi’nin (33) yanı sıra, yeni bir spor tüketicisi profili olarak atfedilebilecek “E-spor Tüketicisi” kavramının da ortaya çıktığının bir işareti olarak değerlendirilebilir.

E-spor endüstrisi içerisinde özellikle çok uluslu oyun şirketlerinin geliştirdikleri oyunlar, küresel çapta düzenlemiş oldukları etkinlikler ve organizasyonlar sayesinde e-sporun küresel boyutta popüler hale gelmesinde önemli rol oynadığı söylenebilir. E-sporun merkezinde dijital bilgisayar ve konsol oyunlarının olduğu ve bu sporu ön plana çıkaran ana etkenlerden birinin bölgeler ve ülkeler arası mesafeleri ortadan kaldıran internet teknolojileri olduğu aşikârdır. Bu bağlamda e-sporun ülkemizdeki tarihçesi irdelenmek istendiğinde internet teknolojilerinin ülkemizde kullanılmaya başlandığı dönemden ve yaygınlaşma sürecinden bahsetmek doğru olacaktır. Dünya genelinde özellikle 1969 yılında “ARPANET” ismini taşıyan ilk bilgisayar ağı özellikle ABD Savunma Bakanlığı ile işbirliğinde olan California Üniversitesinde, Stanford Araştırma Enstitüsü’nde ve Utah Üniversitesi’ndeki araştırma merkezlerine açık bir şekilde devreye girmiştir (5). Türkiye’de ise 1990’lı yıllara kadar sadece askeri amaçlar ve

çeşitli araştırma merkezi kurumları tarafından kullanılan internet teknolojisi, bireylerin günlük hayatlarında, iletişim kurmak, çevrimiçi alışveriş yapmak, çeşitli uygulamalar ile dijital verileri depolamak (bulut sistemleri), banka işlemleri gerçekleştirmek, film izlemek veya oyun oynamak gibi birçok iş veya eğlence amaçlı kullanılmaya başlanmıştır (34). Söz konusu yıllarda bilgisayar ve internet kullanıcı sayısının bugünlerin çok gerisinde olduğu, ancak son on yılda ve özellikle son beş yılda çok büyük bir sıçrama yaparak arttığı söylenebilmektedir. Ayrıca akıllı telefon teknolojisinin gelişimi ile birlikte internet kullanımını günümüzde yaşamın her alanında yoğun bir şekilde artarak devam etmektedir (35). Özellikle internetin yaygınlık kazandığı dönemlerin başında ülkemizde bilinen ilk e-spor organizasyonlarının ‘internet kafe’ olarak adlandırılan yerlerde çeşitli bilgisayar donanım ekipmanlarının (oyuncu, mouse, klavye vb.) ödül olarak verildiği yerel organizasyonlarla başlamış olabileceği söylenebilir. O dönemlerde önemli bir genç nüfusun “Half Life”, “Counter Strike”, “Fifa”, “Age of Empires” gibi temelinde yapay zekâya veya gerçek bir insana karşı rekabeti ve stratejiyi barındıran dönemin popüler oyunları olarak bilinen oyunların yoğun bir şekilde oynandığını söyleyebilmek mümkündür. Daha sonra internetin de ucuzlayarak yaygın hale gelmesi, küresel internet sunucularının ortaya çıkması ile birlikte MOBA (çevrim içi çok oyunculu savaş arenas) türü olarak bilinen ve özellikle oyuncular arası iletişimin küresel bir boyut kazandığı, dünyanın farklı bölge ve ülkelerinden oyuncularla diyalog, oyuncular arasında oyun içi malzeme ve ekipmanların ticaretinin yapıldığı (oyun içi para birimleri ile) “Knight Online”, “Warcraft”, “Star Craft” gibi oyunların da evlerde veya internet kafelerde oynanmaya başlamıştır. İnternet teknolojileri ile birlikte oyuncu etkileşiminin küresel boyuta taşınması, bireyin bireye olan rekabetinde kazanma duygusunu tetikleyen oyun yapımlarında da yükselişin gerçekleşmesi ile birlikte strateji ve taktiksel beceri gerektiren LOL (League of Legends) oyunu ve son yıllarda adı sık duyulan dünyada ve Türkiye’de PUBG olarak bilinen (Player unknowns battlegrounds) adlı oyunun başlattığı Battle Royale (Hayatta Kalma) akımı gerçekleşmiş ve bu iki oyun türünün ülkemizde en çok oynanan oyunlar arasında olduğu ve e-sporun küresel boyutta erişmiş olduğu popüleriteye hız kazandırdığı ifade edilmiştir (36).

İletişim teknolojisindeki önemli değişim ve dönüşümlerin, uluslararası ekonominin doğasını köklü bir şekilde sıkı sıkıya ulusal olmaktan, küreselleşmiş sanal

bir aa dnştrdđ grlmektedir. Bu bađlamda uluslar arası ekonominin ileri gelen aktrleri olarak yalnızca ulus devletler deđil, ok uluslu Őirketlerin de ulusaŐırı aktrler olarak bu kresel ekonomik dngye katılmıŐı oldukları belirtilmiŐtir (37). E-sporun hızla gelişim gstermesinde ve bu spora olan ilginin artmasında hi Őüphesiz aralarında ok uluslu Őirketlerin yer aldıđı oyun geliŐtiricilerinin de rol byktr. Trkiye’de e-sporun gelişimine ynelik zellikle oyun geliŐtirme ve bu oyunların ulusal veya kresel pazarda yer bulmasına olanak sađlayan, e-sporun hem lkemizde hem de dnyada yaygınlaŐmasına katkı sunan “Joygame” (Netmarble Turkey), “Nfinity Games”, “Nttgame”, “Lokum Games” gibi yerli oyun firmalarının olduđu, ayrıca Bigpoint, Gameforge ve Riot Games gibi dnyanın birok lkesinde ve Trkiye’de faaliyetlerine devam eden ok uluslu Őirketlerinde yer aldıđı sylenebilir. Her geen gn byyen e-spor sektrne katkı sunan, Trkiye ofisini amasıyla e-sporun lkemizde de hızla gelişim gstermesine olanak sađlayan Riot Games bu ok uluslu Őiretlere rnek gsterilebilir. Riot Games 2006 yılında Brandon Beck ve Marc Merrill tarafından kurulan, dijital oyuncuları desteklemek zere dijital oyunlar geliŐtiren ulus tesi bir Őirkettir. Bu Őirket 2009 yılında dnya apında byk ilgi ve beđeni toplayan ilk oyunları olan “League of Legends (LOL)” isimli bir bilgisayar oyununu, oyun dnyasına kazandırmıŐtır. Bu oyun dnya genelinde en ok satan bilgisayar oyunu unvanına eriŐmekle birlikte, e-sporun patlayıcı bir Őekilde bymesini sađlayan nemli bir oyun olmuŐtur. E-sporu gnmz dnyasında nemli bir noktaya taŐıyan bu Őirketin merkez ofisi Los Angeles’te (Amerika BirleŐik Devletleri) bulunmakla birlikte, İŐpanya (Barselona), Almanya (Berlin), in (Hong Kong) gibi aralarında Trkiye’nin de (İstanbul) bulunduđu toplamda 23 lkede faaliyet gstermektedir (38). E-spora bylesine nemli katkı sađlayan ve gnmz dnyasında nemli bir endstri haline gelmesine ivme kazandıran bu ulus tesi Őirketin, Trkiye’de bir ofis amasının lkemizde oyun oynayan kitlenin nemli bir niceliksel boyuta ulaŐmasının ve e-spor olgusunun lkemizde de eŐitli kuruluŐ ve kitlelerce yakından takip edilmesinin, profesyonel e-spor takımlarının ve liglerin kurulmasının, aynı zamanda bu Őirketin lkemizde geliŐmekte olan oyun endstrisinde pazar payı oluŐturmak istemesinin bir sonucu olduđu dŐnlmektedir.

Federatif boyut incelendiđinde ise Trkiye’de e-spora ynelik atılan ilk adımlardan birinin 2011 yılında kurulan Trkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TDOF) olduđu sylenebilir. Trkiye Dijital Oyunlar Federasyonu dijital ortamda oyun oynayan

oyunculara ve oyuncu topluluklarına hizmet etmek amacıyla kurularak 2013 yılında Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu bünyesine dâhil edilmiştir (39). Daha sonra e-spor olgusunun özellikle 2013-14 yılından itibaren yaygınlık kazanmaya başlamış olduğu, e-spor ekosistemini şekillendirebilecek ve ülkemizde bu spora dâhil olmak isteyen katılımcı kitleleri yönlendirecek bir diğer idari yapı olarak ise “24/04/2018 tarihli ve 277144 sayılı Bakanlık oluru ile kurulmuş olan Türkiye E-spor federasyonudur. Federasyonun kurulması ile birlikte Türkiye’de İstanbul’da 2018 yılında “Nonstop Zula E-spor Merkezi” ve 2019 yılında “Riot Games E-spor Sahnesi” gibi resmi e-spor organizasyonlarına ev sahipliği yapabilecek tesisler kurulduğu, bu tesislerde çeşitli e-spor oyunlarına özgü lig maçlarının gerçekleştirildiği, Türkiye Şampiyonası gibi ulusal organizasyonların gerçekleştirildiği bilinmektedir (40). 2019 yılında ülkemizde ulusal ve uluslararası firma yöneticilerinin katıldığı bir e-spor zirvesi düzenlenmiş ve bu zirveye e-spor sektöründe yer alan markalar, oyuncular, oyundan kazananlar ve yöneticiler katılım sağlamıştır. Bu zirve ile Türkiye’nin coğrafi konumu ve Balkanlar ve Orta doğu bölgesinde sanal ortam ürünleri açısından önemli bir iş gücü potansiyeli barındırması itibarıyla, Türkiye’yi e-sporunda bekleyen tüm maddi potansiyel olanaklar tartışılmıştır. Türkiye’nin e-spor sektöründe küresel bir güç haline gelmesi için yapılması gerekenler sektör oyuncuları ve bu sektöre yatırım yapan kulüp, yönetici vb. oluşumlar tarafından tartışılarak e-sporun çocuklarda ve gençlerde etkileri, anne ve babaların bu konu hakkındaki endişeleri değerlendirilmiştir. Bu zirvenin e-sporun ülkemizde geleceğine yönelik ciddi değerlendirme ve planlamaların yapıldığı önemli adımlardan biri olduğu söylenebilir (41).

Dünya literatüründe e-sporun olumlu ve olumsuz yönlerini ortaya koyan bilimsel araştırmalara (42,43), özellikle ülkemizde de ailelerin e-spora yönelik endişelerinin olduğuna ilişkin söylemlere rastlayabilmek mümkündür (41). E-spor’u kapsayan bu bilimsel çalışmaların çoğunluğunun son beş yıl içinde arttığı ifade edilmiştir. E-spor literatürü, çok eski dijital oyun çalışmaları geleneğinden gelme eğilimindedir. Fakat sosyal bilimler, kültürel çalışmalar, ekonomi ve hukuk dâhil olmak üzere diğer birçok alanla ilişkilendirilmiştir. Profesyonel-oyun literatürü, her yıl görünen daha fazla makale, tez ve diğer akademik çalışmaları kapsayan potansiyel araştırma konularına ev sahipliği yapmaktadır (44). Büyüyen e-spor literatürünün büyük bir kısmının, oyunların profesyonelleşmesi (45–49) üzerine odaklandığı görülmektedir. Benzer şekilde Kari ve



Karhulahti 115 e-sporcunun fiziksel egzersiz ve antrenmanları üzerine bilimsel bir araştırma gerçekleştirmiş, bu sporcuların bir yılda elit seviyede günlük ortalama 5-8 saat antrenman yaptığı, e-sporcuların e-spor antrenmanları ile birlikte kombine edilen fiziksel egzersizlerin e-spor oyunlarındaki performanslarını artırdığını düşündükleri ve 18 yaşındaki e-sporcuların Dünya Sağlık Örgütü'nün (WHO) önerdiği 30 dakikalık fiziksel egzersiz önerisinin 3 katı daha fazla egzersiz yaptıkları ve profesyonel e-sporcuların geleneksel sporcular gibi aktif sporcular olduğu sonucuna varmışlardır (50). Edge ise, yapmış olduğu araştırmada, internet teknolojilerinin hızlı bir şekilde gelişim göstermesi ile birlikte özellikle canlı yayınların e-sporun devasa kitlelerce izlenebilmesine olanak tanıdığı ve böylece bu tür etkinlikleri en fazla tüketen 18-34 yaş aralığındaki erkek taraftarların yer aldığı yeni bir web topluluğunun hızlı bir şekilde büyüme gösterdiğini ifade etmiştir (51). Bu çalışmalar dikkate alındığında, dünya genelinde hızlı bir şekilde gelişim gösteren e-spor olgusunun, dünya ekonomisine, oyun endüstrisine ve bu etkinlikleri takip eden kitlelerin tüketim alışkanlıklarına, genç kuşağın kariyer planlaması gibi birçok alanda önemli derecede etkilerinin olduğu, küresel gelişmeler ve problemlerin de etkisiyle her geçen gün hayatın farklı alanlarına nüfuz ettiği söylenebilir.

Küresel düzlemde hızla yol kat eden e-spor kavramının, Ritzer ve Dean'ın (52) ifade ettiği gibi küreselleşme hakkında düşünmede yararlı olabilecek bir dizi kavramsal ayırım ya da metaforların olduğu, *katı maddelerden sıvılara* olan (ve daha sonra gazlara) değişime ek olarak, *ağır olandan hafif olana* hareket içeren değişimlerin, nihai olarak da ışıktan daha hafif olana yani *ağırlıksız olana* dönüşen bir yapının ürünü olarak hayatımıza yansıdığı söylenebilir. Örneğin, 2019 yılında ortaya çıkan Kovid-19 adlı korona virüsünün dünya genelinde küresel bir tehdit oluşturması ile birlikte insanlar karantina kapsamında evlere kapanmış, oyun marketlerin dijital oyunlarda büyük indirimler yapması ile birlikte çeşitli medya organlarında bu durumun özellikle oyun endüstrisinde ciddi bir sıçramaya ve oyun oynayan birey sayısında ciddi artışa sebep olduğunu belirten haberlere yer verilmeye başlanmıştır (53). Ayrıca dijital bilgisayar ve konsol oyunlarının internet üzerinden dünyanın farklı bölgelerinden diğer insanlarla oynanabilmesi, oyun içi sohbet ve etkileşime olanak sağlaması, kısacası bireylerin sosyalleşebilmesine imkân tanınmasından ötürü, Dünya Sağlık Örgütü'nün (WHO) karantina günlerinde kovid-19 adlı korona virüsün yayılmasının engellenmesindeki mücadelede dijital oyunların yardımcı bir sosyalleşme aracı olabileceğini belirten

haberlere de rastlamak mümkün hale gelmiştir (54). Ortaya çıkan bu küresel problemin insanları, uzaktan eğitim, evden bilgisayar üzerinden çalışma, siyasi, akademik vb. toplantıları telekonferans üzerinden gerçekleştirme gibi uygulamalara sevk etmesi ile birlikte *yarının dünyasına* şekil verebileceği gibi e-sporun da sosyal hayatımızda edinebileceği konuma şimdiden ışık tuttuğu, bu durumda e-sporun ekonomik, akademik, sosyal ve kültürel boyutlarına yönelik yapılacak bilimsel araştırmaların ve bu alanda verilecek eğitimlerin önem kazandığı söylenebilir. Ülkemizde bu duruma Ekin Koleji adı verilen bir eğitim kurumunda görev yapan iki öğretmenin e-sporu mevcut müfredata dâhil etme talepleri ve bu talebe istinaden E-sporun seçmeli bir ders olarak kazandırılması örnek gösterilebilir (55). Ayrıca ülkemizde yer alan birçok üniversitenin üniversite toplulukları kapsamında *Elektronik Sporlar Topluluğu* adı altında kendi topluluklarını kurduğu, bazı üniversitelerin e-spor bursu dahi verdiği bilinmektedir (56). Bu durumda e-sporun endüstriyel potansiyelinin yanı sıra gelecekte eğitim kurumlarında da kendine yer edinebileceği, ülkemizde de Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokullarına ve ilgili spor bölümlerine öğrenci alımlarında “Özel Yetenek Sınavları” kapsamında “Sporcu Özgeçmiş” talep eden üniversitelerin geleneksel spor branşlarını icra eden sporcuların yanı sıra, e-sporcuların başvurabilmesi için özgeçmiş tablolarının oluşturabileceği, yine kapsamlı fizibilite çalışmaları ile üniversitelerde e-spor bölümlerinin dahi kurulabileceği öngörülmektedir.

Dünya genelinde hızla gelişim gösteren e-spor olgusunun gelecekte erişebileceği konumun, küresel, ekonomik ve sosyo-kültürel etkilerinin henüz bir soru işareti olduğu ifade edilebilir. Ülkemizde ise bu spora ilgi duyan bu sporda kariyer fırsatlarını değerlendirmek isteyen ciddi bir genç kitlenin olduğu ve özellikle ulusötesi oyun şirketlerinin geliştirdikleri dijital oyunları e-spor oyunu haline getirme çabaları dikkate alındığında, bu alanda yapılacak olan akademik ve bilimsel çalışmaların e-spor kavramına ilgi duyan, maddi-manevi yatırım yapan katılımcı kitle ve kuruluşların “E-spor Dünyasında” kendi konumlarını belirleyebilmeleri, e-spora doğru bir bakış açısı sergileyebilmeleri açısından önemli olduğu söylenebilir.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı küresel bir olgu haline gelmiş olan e-sporun dünyada erişmiş olduğu düzeyin belirlenerek ülkemizin e-spor yapılanmasının tüm yönleri ile

ortaya çıkarılmasıdır. Araştırmanın ana amacına ulaşılması için e-spor katılımcıları ile nitel görüşmeler ışığında aşağıda yer alan alt problemlerde incelenmiştir;

- Katılımcılara göre e-sporun özellikleri nelerdir?
- Katılımcıları e-spora yönlendiren kişisel nedenler ve çevresel faktörler nelerdir?
- Katılımcıların e-spor organizasyonlarına ilişkin görüşleri nelerdir?
- Katılımcıların e-spor ekonomisine ilişkin görüşleri nelerdir?
- Katılımcıların e-spor kültürüne ilişkin görüşleri nelerdir?
- Katılımcıların e-spor hukuku bilgi düzeyi hangi seviyededir?

### **1.3. Araştırmanın Önemi**

Bu araştırma ile dünyada hızlı bir gelişim gösteren e-sporun ülkemizdeki durumu ve gelecekteki konumunun değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Ülkemizde e-spora ilgi duyan kitlenin var olduğu ve bu kitlenin yaş aralığının oldukça genç bir nüfusu temsil ettiği varsayıldığında, bu genç kitlenin e-spor sektöründe belirli bir kariyer grafiği çizebilmesi ya da sektörel alanda kendilerine profesyonel bir pozisyon yaratabilmeleri adına doğru bir yönlendirmenin yapılmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Ülkemizde tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi e-spora ilgi duyan, amatör düzeyde e-sporla ilgilenen ve bu alanda profesyonel olma yolunda zamanının önemli bir kısmını e-spora ayıran bireylerin ailelerinin bazı kaygılarının olduğu bilinmektedir. Bununla birlikte dünyada ve ülkemizde gelişmekte olan ve endüstriyel anlamda her yıl büyümekte olan önemli bir ekonomik hacme sahip e-sporun doğru yönetilmesinin, ailelere ve bu alanda kariyer beklentisi içerisine giren kitlelere doğru bir şekilde anlatılmasının önem kazandığı söylenebilir. Özellikle dünya genelinde küresel bir tehdit haline gelen covid-19 adlı vürüs salgınının ortaya çıkması ile insanlar bütün işlerini evden yürütmek zorunda kalmış, özellikle bilgisayar ve internet teknolojileri hayatın her alanında daha yoğun bir şekilde kullanılmaya başlamıştır. Bu süreçte sosyal hayat durgunluk noktasına gelirken insanlar, çeşitli kurum ve kuruluşlar, eğitim, hukuk, ticaret vb. birçok alandaki aktivitelerini dijital platformlar üzerinden yürütebilmiştir. Bu bağlamda, dünyada ve ülkemizde e-sporun sektörel anlamda sınırlarının henüz çizilmemiş olmasının, küresel bağlamda yeni iş alanları ve kariyer fırsatlarına olanak

sağlayabileceği ön görülmektedir. Bu nedenle e-spor ile ilgilenen mevcut kitlenin e-spora ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesinin ülkemizde e-spor yönetimi ve sürdürülebilirliği açısından elzem olduğu düşünülmektedir. Bu durumda da bu alanda yapılacak olan akademik çalışmalar önem kazanmaktadır. Ülkemizde bu alanda yapılan akademik çalışmaların sınırlı olduğu dolayısıyla e-sporun son yıllarda kazandığı popülaritenin küreselleşme bağlamında değerlendirilmesine yönelik yapılacak olan bu araştırma ile literatüre katkı sağlanacağı ön görülmektedir.

#### **1.4. Varsayımlar**

- a) Çalışma grubunun araştırma konusunda bilgi elde edilebilecek en uygun katılımcılardan oluştuğu varsayılmıştır.
- b) Çalışma kapsamında oluşturulmuş olan yarı yapılandırılmış görüşme sorularının araştırmaya ilişkin bulguları yeterli biçimde kapsadığı varsayılmıştır.
- c) Çalışmaya dâhil edilen çalışma grubunun yarı yapılandırılmış görüşme sorularını içtenlikle ve samimimi bir şekilde cevapladıkları varsayılmıştır.

#### **1.5. Sınırlılıklar**

- a) Bu çalışma nitel araştırma yönteminin sınırlılıklarıyla çerçevelenmiştir.
- b) Araştırma çalışma grubundan (amatör/profesyonel e-sporcular, üniversitelerin e-spor topluluklarında yer alan topluluk üyeleri, e-spor organizatörleri ve e-spor kulüp koç-antrenör ve menajerleri) elde edilmiş olan veriler ile sınırlıdır.
- c) Araştırma kapsamında ülkemizde düzenlenen “Vodafone Freezone Türkiye Şampiyonluk Ligi-Kış Mevsimi” e-spor maçlarına bilet alınarak katılımcı gözlem gerçekleştirilmek istenmiştir. Bu süreçte İstanbul Ataşehir’de yer alan Riot Games E-spor Sahne’sine gidilmiş ancak küresel bir salgın olan Kovid-19 virüsü nedeni ile ülkemizde e-sporun da dâhil olduğu tüm spor etkinliklerinin seyircilere kapalı bir şekilde gerçekleştirilmesine yönelik alınan karar nedeniyle, maç günü oradaki yetkililerle yapılan maçlara katılım izni talebine rağmen kabul görmemiştir. Bu durum araştırma sınırlılığı olarak kabul edilmektedir.

## 1.6. Tanımlar

Bu arařtırmada, ařaęıdaki kavramlar belirtilen anlamlarıyla kullanılmıřtır.

**Küreselleřme:** “Küreselleřme dünya apında uygulamaların yayılması, kıtalar arasındaki iliřkilerin geniřletilmesi, küresel ölekte sosyal yařam örgütleri ve ortak küresel bilincin büyümesidir.” (57).

**E-spor:** Genellikle önceden belirlenmiř para veya ekipman ödülü havuzuna ve rekabeti bir oynanıř dinamiklerine sahip spesifik dijital oyun türlerinin bilgisayar veya oyun konsolları aracılıęıyla ulusal-küresel boyutta düzenlendięi, lig veya eleme usulü turnuva ve organizasyonların bireysel veya takım halinde, evrimii ya da fiziki olarak katılım gösterilmek üzere amatör veya profesyonel düzeyde ilgili federasyon veya ulusötesi řirketler tarafından organize edilen dijital oyunlardır.

**E-sporcu:** Genellikle önceden belirlenmiř para ödülü havuzuna ve rekabeti bir oynanıř dinamiklerine sahip spesifik dijital oyun türlerinin bilgisayar veya oyun konsolları aracılıęıyla ilgili federasyon veya ulusötesi řirketler tarafından ulusal veya küresel boyutta düzenlendięi lig veya eleme usulü turnuva ve organizasyonlara yönelik hazırlık ve antrenman yapan, e-spor organizasyonlarına amatör veya profesyonel düzeyde, bireysel veya takım halinde, evrimii ya da fiziki olarak katılım gösteren lisanslı sporculardır.

**E-spor Oyunu:** Temel dinamięinde evrimii veya evrimdiři rekabeti ieren, anlık analiz ve derecelendirme gibi ölçülebilir olan ve kayıt altına alınabilen (en başarılı sporcunun veya takımın belirlenmesine yönelik) özellikleri barındıran farklı türlerde (Fps, Moba, Rts vb.) eřitli oyun řirketlerince geliřtirilen ve eřitli kuruluşlarca ödül havuzuna sahip küresel turnuva ve organizasyonları düzenlenen dijital oyunlardır.

**E-spor Organizasyonu:** eřitli oyun ve donanım řirketlerinin sponsorluęunda para ödülü havuzuna sahip, fiziki (e-spor arenaslarında) veya evrim ii ortamda, dünyanın farklı ülkelerinden e-spora ilgi duyan paydař kitlelerin (oyuncu, oyun basını vb.) katılım gösterdięi bilgisayar ve eřitli oyun konsollarında oynanabilen e-spor oyunları üzerinden gerekleřtirilen küresel aplı etkinlik ve turnuvalardır.

**Ping:** Ping süresi, bilgisayar ve sunucu arasında veri aktarım hızını ve süresini etkileyen bir faktördür. Özellikle rakibe karřı anlık reaksiyon gerektiren evrimii

rekabetçi e-spor oyun türlerinde (Birinci Şahıs Nişancı vb.) rekabet eşitliği ve etkin performans bakımından önemli bir unsur olduğu söylenebilir.



## 2. GENEL BİLGİLER

### 2.1. Küreselleşmenin Tanımı

Küreselleşme kavramı Oxford çevrimiçi sözlüğünde “dünyadaki farklı kültürlerin ve ekonomik sistemlerin, çok uluslu şirketlerin ve gelişmiş iletişimin etkisiyle birbirine bağlanması ve birbirine benzer hale gelmesi” şeklinde tanımlanmıştır (58). “Küreselleşme” terimi, ilk ortaya çıktığı 1960’lardan beri, bir popülerite yakalayıp, akademik literatürde bir süreci, durumu, sistemi, gücü ve dönemi tanımlamak için kullanılmıştır. Birbirine zıt bu tanımlamaların çok farklı anlamları olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bunların anlamına uygun olmayan bir şekilde kullanılmasının çoğu kez anlaşılmayı zorlaştırdığı ve anlam karmaşasına sebep olduğu görülmektedir. Bu nedenle, mevcut sınırların ve hudutların birçoğunu geçersiz hale getiren küresel, ekonomik, siyasi, kültürel ve çevresel karşılıklı ilişkilerin ve akışların belirlediği bir toplumsal durumu ifade etmek için bazılarınca küresellik teriminin kullanılması önerilmektedir (59). Küreselleşme öncelikle toplumsal hayatın bütün yönlerinde, kültürden suç ve cezaya, finans hayatından dini hayata, dünya çapında karşılıklı olarak iç içe olma, birbiriyle karşılıklı bağlantılı olma olgusunun, derinleşmesi genişlemesi, hızlanması olarak düşünülebilir. Bu genel anlayış dışında küreselleşmenin nasıl kavramlaştırılacağı hangi içeriğe yerleştirileceği konusunda çeşitli anlaşmazlıkların olduğu da söylenebilir (37). Oran, küreselleşme sürecini batının kapitalizm, laiklik, insan hakları, rasyonalite gibi değerlerinin dünyaya yayılması süreci olarak nitelemiştir (60). Ritzer, “küreselleşme dünya çapında uygulamaların yayılması, kıtalar arasındaki ilişkilerin genişletilmesi, küresel ölçekte sosyal yaşam örgütleri ve ortak küresel bilincin büyümesidir” şeklinde bir tanımda bulunmuştur (57). Kaymakçı’ya göre küreselleşme, bir olayın ya da metanın dünyanın pek çok bölgesine ya da her yerine yayılması anlamına gelmektedir. Küreselleşmenin ikinci anlamı, liberalleşme politikaları ile eş anlamlı olarak kullanılmaktadır. Küreselleşme buradaki anlamıyla, hükümetlerin uyguladıkları kısıtlamaları kaldırarak açık ve sınırları olmayan bir dünya pazarı yaratılması anlamına gelmektedir (61). Çiftçi, küreselleşmeyi yeryüzündeki her türlü varlık ve değerlerin oldukları yerden başlayıp, mahalli ve milli sınırları aşarak, dünya çapında daha geniş alanlara yayılması ve daha çok sayıda insanın

bu ürünlere daha hızlı bir şekilde erişilebilir olması şeklinde tanımlamıştır (62). Küreselleşme dünya ölçeğindeki toplumsal karşılıklı bağımlılıkları ve mübadeleleri meydana getiren, çoğaltan, yaygınlaştıran ve yoğunlaştıran toplumsal süreçlerin çok boyutlu kümesini ifade etmektedir. Bu süreçler aynı zamanda, insanların, yerel olanla uzakta olan arasında mevcut bağlantılardaki güçlenmeyi giderek daha çok fark etmelerini kolaylaştırmaktır (59).

Bozkurt, küreselleşmenin ekonomi, siyaset, sosyal politika, kültür gibi dünya üzerinde birçok alandaki değişimi ifade etmek için kullanılan “sihirli” bir terim haline geldiğini ve geniş anlamda kullanılan “klişe” bir kavram olduğunu ifade etmiştir (63). Geniş anlamda küreselleşme ise, “dünyada mevcut uluslararası ulusal, bölgesel ve yerel katmanlara ait siyasi, ekonomik, sosyal, ekolojik, kültürel ve hatta coğrafik sistemlerin, birbirlerinden farkındalıklarının gün geçtikçe artmasıyla, geçişkenliklerinin ve birbirlerini etkileme güçlerinin de arttığı ve dünya çapında bir farkındalık ve küreye ait olumlu veya olumsuz gelişmelere bilinçli veya tepkisel cevap verme kültürünün oluştuğu’ gelişen bir süreçtir.” şeklinde tanımlanmıştır (64). Eroğlu ve Albeni, küreselleşme kavramına ekonomik bir yaklaşım sergileyerek bu kavramın sermayenin dünya genelinde rahat hareket etmek istemesi sonucu ortaya çıktığını ileri sürmektedirler. Onlara göre küreselleşme sermayenin dünyanın her yerinde üretim yapabilmesini, mal ve hizmetlerini alıp-satabilmesini ifade etmektedir. Ulusal yapıları kendi ilerlemesi önünde birer engel olarak gören sermaye sınıfı, küreselleşme adı altında bu oluşumları bozarak kendisi için uygun ortamı yaratmaya çalışmaktadır (65). Giddens küreselleşmenin, kökeninden de anlaşılabilceği gibi genellikle ekonomi ve dünyayı içine alan ekonomiyle ilgili bağlantılar şeklinde anlaşılabilceğini ileri sürmüştür (8). Baker, Epstein ve Pollin küreselleşmenin ekonomik boyutuna vurgu yaparak “çağdaş dünya ekonomisinde köklü dönüşüm anlamı taşıyan şemsiye bir terim ve aynı zamanda her yerde olan gürültülü bir kelimedir” şeklinde bir tanımlama yapmışlardır (66). Giorgieva ve James küreselleşmeye ekonomi temelli bir yaklaşım sergileyerek, “mal, emek, finans ve fikir akışlarının ulusal sınırları aştığı bir süreç” olarak tanımlamıştır (67). Benzer bir şekilde Day çoğu iktisatçının, küreselleşmenin, “malların, hizmetlerin, sermayenin ve çok daha sınırlı bir ölçüde emeğin daha serbest dolaşımı lehine teknolojik değişikliklerin ve siyasi kararların bir araya gelmesinden kaynaklanan dünyanın bütünleşme süreci” tanımında hemfikir olduklarını ifade etmiştir (68).



Küreselleşme ekonomik süreçlerin dışında günümüzde yaşanan toplumsal değişim ve dönüşümleri, değişen dünya düzenini açıklamaya yönelik bir kavram olarak da kullanılmaktadır. Dolayısıyla küreselleşme hem ekonomik ilişkiler ağının dünya çapında yaygınlaşmasını ifade etmekte hem de batılı siyasal, kültürel ve sosyal değerlerin dünyanın diğer toplumları tarafından kabul edilmesi gereken bir tercih olarak ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu değerler tüketim kültüründen demokratik yönetim tarzına insan hakları anlayışından pozitif bilime kadar birçok alanı kapsamaktadır (69). Pieterse küreselleşmeye ilişkin ekonomi bilimi, sosyoloji, tarih, antropoloji gibi farklı disiplinlerde yer alan araştırmacıların tanımlarını aşağıdaki tabloda özetlemiştir (70);

**Tablo 2.1.** Küreselleşme Tanımları

Disiplin	Tanımlar	Kaynak
Ekonomi Bilimi	“Ekonomik koşulların ve politikaların ulusal sınırlar arasındaki benzerliği”	Gray (1993: 38)
	“Ekonomik “malların” yani insanlar, ürünler, sermaye, özellikle maddi olmayan sermaye türleri ulusal ve bölgesel engelleri arasındaki hızlandırılmış hareketi, (teknoloji, varlıkların kontrolü)”	Oman (1994: 56)
Sosyoloji	“Küreselleşme... hem dünyanın sıkışmasına hem de bir bütün olarak dünyanın bilincinin yoğunlaştırılmasına atfeder.”	Robertson (1992: 8)
	“Coğrafyanın sosyal ve kültürel düzenlemeler üzerindeki kısıtlamalarının ortadan kalktığı ve insanların geri çekildiklerinin giderek daha fazla farkında oldukları bir sosyal süreçtir.”	Waters (1995: 3)
Tarih, Antropoloji	“Küreselleşme, dünya çapında birbirine bağlılığın büyüdüğü uzun vadeli tarihsel bir süreçtir.”	Nederveen Pieterse (1995: 45)

Tanımlarda görülen önemli bir ortak nokta, küreselleşmenin bir “süreci” ifade etmesidir. Bu açıdan, denilebilir ki, küreselleşme çok farklı boyutlara sahip ama birbiriyle ilişkili ekonomik, sosyal, siyasal, teknolojik, kültürel, dini vb. alanlarda birden fazla süreci içermektedir. Söz konusu süreçlerden herhangi biri ile ilgili bir hadise bizi, önceki dönemlere göre daha doğrudan ve daha hızlı etkilemektedir. Örneğin, sağlık amacıyla bireylerin uyguladıkları diyetler, belki de dünyanın öteki ucunda geçimini gıda üreticisi olarak temin eden insanları etkileyebilmektedir (8).

Held ve diğerleri küreselleşmenin dört tür değişimle karakterize edildiğini belirtmişlerdir (71):

- Siyasi sınırlar, bölgeler ve kıtalar boyunca sosyal, politik ve ekonomik faaliyetlerin genişlemesini içerir.
- Birbirine bağlılığın ve ticaret, yatırım, finans, göç, kültür vb. akışlarının yoğunlaşmasını veya artmasını önerir.
- Küresel birbirine bağlılığın artan kapsamı ve yoğunluğu, dünya çapındaki ulaşım ve iletişim sistemlerinin evrimi fikirlerin, malların, bilginin, sermayenin ve insanların yayılma hızını arttırdığı için küresel etkileşimlerin ve süreçlerin hızlandırılmasıyla bağlantılı olabilir.
- Küresel etkileşimlerin artan boyutu, yoğunluğu ve hızı, derin olaylarla ilişkilendirilebilir, böylece uzak olayların etkileri başka yerlerde oldukça önemli olabilir ve en yerel gelişmelerin bile muazzam küresel sonuçları olabilir.

Hobsbawm küreselleşme ile ilgili genel bir tartışma söz konusu olduğunu belirtmiş ve bu tartışmaları üç genel temada özetlemiştir (72);

- Birincisi, mevcut durumda yerleşik bir moda haline getirilmiş olan serbest piyasa küreselleşmesi gerek devletler arasında gerekse uluslararası ölçekteki ekonomik ve toplumsal eşitsizlikleri gözle görülür derece artırmıştır. Ayrıca aşırı ekonomik istikrarsızlık koşullarında (1990'lı yıllarda serbest piyasanın yarattığı) bu eşitsizlikte meydana gelen artışa bağlı olarak yeni yüzyılda ortaya çıkan siyasal ve toplumsal gerilimlerin temel nedeni olarak ifade edilmiştir.
- İkincisi, küreselleşmenin etkisini en çok hisseden kesimler, küreselleşme sürecinden en fazla faydalanan kesimlerdir. Küresel serbest piyasa, kendi devletleri ve refah sistemlerinin kendi hayat tarzlarını koruma yeteneğini yok etmiştir. Küresel bir ekonomide işlerin çoğu, ülke dışındaki, Batı'daki ödeme dilimlerinin sadece bir kısmıyla aynı derecede vasıflı çalışma ortaya koyan insanlarla halledilmektedir; ülke içinde ise, yoksulluklardan oluşan bir kitlenin oluştuğu belirtilmiştir.
- Üçüncüsü, küreselleşmenin fiili ölçeği –Avrupa'da bulunan ve genel olarak küçümen sayılabilecek devletler hariç- hala belirli bir düzeyde kalırken siyasal ve kültürel etki orantısız denilebilecek ölçüde büyüktür. Dolayısıyla, doğdukları yerden başka bir ülkede yaşayan insanların dünya ölçeğindeki payı henüz yüzde

3'ü aşmamakla birlikte, göçün Batı'nın çoğu gelişmiş ekonomisinde ağırlıklı bir siyasal sorunu teşkil edebileceği ifade edilmiştir.

Pieterse ise, küreselleşme konusundaki fikir birliği ve tartışmalar arasında bir çizgi çizmenin kolay olmadığını ifade etmiştir. Ona göre küreselleşme fikir birliğinden daha fazla tartışmaya yol açar ve fikir birliği alanları tartışmalara kıyasla daha dardır. Bu fikir birliği ve fikir ayrılıklarını ise aşağıdaki gibi özetlemiştir (70):

Küreselleşmeye ilişkin fikir birliği:

- Küreselleşme teknolojik değişimle şekilleniyor,
- Ülkelerin yeniden yapılandırılmasını içerir.
- Bölgeselleşmeyle birlikte ilerler,
- Eşitsizdir.

Küreselleşmeye ilişkin tartışmalar:

- Küreselleşme esasen ekonomik mi yoksa çok boyutlu mu?
- “Küreselleşme” nedir?
- Küreselleşme yeni mi yoksa uzun vadeli bir tarihsel süreç mi?
- Küreselleşme var mı yoksa retorik mi, “globaloney (küresel anlamsızlık)” mi?
- Küreselleşme neoliberal kapitalizm mi?
- Küreselleşme yönetilebilir mi?

“Karşılıklı bağlantılar ve bağımlılıklar ağı” olarak da tanımlanan küreselleşme kıtalararası mesafeleri birleştirmektedir. Bu bakımdan küreselliğin yoğunluğundaki artış anlamındaki küreselleşme yerel, ulusal veya bölgesel bağlantıların ötesinde daha geniş bir ölçekte mesafelerin kısalmasını ifade etmektedir. Söz konusu bağlantılar ağının yoğunluğundaki artış yalnızca bağlantıların sayısında artış değil, bağlantıların derinleşmesi ve daha çok noktada kesişmesi anlamına gelmektedir. Böylelikle bir coğrafi alanda küreselliğin belli bir boyutundaki (sosyo-kültürel, ekonomik, çevresel veya askeri) değişimler başka bir coğrafi alanda farklı bir boyut üzerinde de etkilere sahip olmaktadır (73). Özetle, küreselleşme politik ve ekonomik etkilerin birleşiminden doğan bir dizi karmaşık süreçlerden oluşmaktadır. Bu durum, bir yandan yeni uluslar-üstü sistemler ve güçler üretirken diğer taraftan özellikle de gelişmekte olan ülkelerde gün geçtikçe değişime maruz kalmaktadır. Bir bütün olarak ele alındığında,

küreselleşme içinde yaşadığımız toplumun bireylerini, kurumlarını dönüştüren bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır (8).

## 2.2. Küreselleşmenin Tarihsel Gelişimi

Küreselleşme kelimesi iletişim alanında uzun bir süre geçirdikten sonra başta uluslararası ilişkiler olmak üzere bütün sosyal bilimlerin popüler medyanın sıklıkla telaffuz ettiği bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Latince “globus”tan, “globe” toparlak, küre, yuvarlak gibi anlamları barındıran bu kavramın günümüzdeki uzaydan görünebilen dünyayı değil, o dönemin koşullarının algısı kadar olan ve o dönemlerdeki kavrayış ölçüsündeki dünyanın belirli bir parçasına denk gelmekteydi. Fransızca’da “globe terrestre” yani “yerküre” anlamına gelirken, yine birçok Latince ile ilişkili Batı dillerinde “global” yani toplu, topyekün gibi bütünü kapsayan anlamlarda da kullanılmıştır (62).

Dünya üzerindeki toplumların, sahip oldukları dokuları bütünüyle değiştiren ve dönüştüren küreselleşme, aslında, yeni olmayan bir olgudur. Küreselleşme, çok uzun bir tarihsel arka planda gerçekleşmiş olan sosyal olaylar dizisinin günümüzde sürat ve yapı olarak farklılaştığı bir serüvendir. Bu yolculuğun, şu anda bulunulan istasyondan hangi yöne doğru gidebileceği meçhul olmak ile birlikte, alacağı yol, büyük oranda, şu anda bulunduğu istasyonda bekleyenler ve trene binmiş olanların sosyal, psikolojik ve kültürel anlamdaki tutumlarına bağlıdır (74). Friedman da küreselleşmenin, tarihsel köklerinin çok eski dönemlere dayandığını ileri sürmüştür. Ayrıca küreselleşmenin gelişimini, yakın ve Uzak Doğu’da Akdeniz’deki ilk uygarlıkların ortaya çıkmasından günümüzün modern toplumuna kadar uzanan uzun ve büyüleyici bir evrime sahip olan süreç olarak ifade etmiştir (75). Küreselleşme kuramı yazarlarından Scholte’ ye göre ise küreselleşme tam bir başlangıç noktasına sahip değildir ve küresel bilinç bundan yaklaşık 500 yıl önce 1500’lü yıllarda başlamıştır. 19. Yüzyılın ortalarına doğru daha da görünür hale gelen küreselleşme yüzyıl boyunca yayılmıştır. Küresel ilişkiler temel olarak 1960’lardan sonra çoğalmış ve en yoğun ve geniş halini almıştır (76). Bununla birlikte, küresel dünya sistemindeki sosyal birimler arasındaki etkileşim genişliğini ve derinliğini artırma süreci olarak tanımlanan küreselleşmenin gelişimi - teorik bir yapı olarak test edilebilir modellerle birlikte, oldukça yavaş ve zorluklarla doludur (12). Pieterse tarihsel süreç içerisinde küreselleşmeye ilişkin çeşitli disiplin perspektiflerinin

olduğunu, bu perspektiflerin yer aldığı dönemler ve çalışma alanlarına ilişkin bilgileri aşağıdaki tabloda özetlemiştir (70);

**Tablo 2.2.** Sosyal Bilimler Disiplinlerine Göre Küreselleşme Çalışmaları

Disiplinler	Dönem	Kuruluşlar, çalışma alanları	Anahtar kelimeler
Ekonomi	1970'ler	Ulusötesi Şirketler, Bankalar, Teknolojiler	Küresel şirket, dünya ürünü, küresel kapitalizm
	2000'ler		Yeni ekonomi, dot.com (ticari web adresleri)
Kültürel Çalışmalar	1970'ler	Kitle iletişim araçları, bilgi ve iletişim teknolojisi, reklam, tüketim	Küresel köy, CNN dünyası, McDonalddlaşma, Disneyifikasyon, hibridizasyon
Siyaset Bilimi, Uluslararası İlişkiler	1980'ler	Devletin uluslararasılaşması. Sosyal hareketler, Uluslararası sivil toplum kuruluşları (INGO)	Rakip devletler, post-uluslararası politikalar, küresel sivil toplum
Coğrafya	1900'ler	Mekân ve yer, mesafenin görelileşmesi	Küresel-yerel diyalektik, küreselleşme
Sosyoloji	1800'ler	Modernlik	Kapitalizm, ulus devletler, sanayileşme vb.
Felsefe	1700'ler	Küresel Düşünümsellik	Gezegensel etik, evrensel ahlak
Politik Ekonomi	1500'ler	Kapitalizm	Dünya pazarı
Tarih, Antropoloji	M.Ö. 5000'ler	Kültürlerarası ticaret, teknolojiler, dünya dinleri. Evrim	Küresel akışlar, küresel ekümen. Genişleyen iş birliği ölçeği
Ekoloji		Küresel ekoloji, ekosistemlerin entegrasyonu	Uzay gemisi dünyası, küresel risk

Her sosyal bilimin küreselleşmeye farklı bakış açıları ve farklı perspektiflerden yaklaşımlar sergilediği ifade edilmiştir. Genel olarak, sosyoloji, coğrafya ve kültürel çalışmaların küreselleşmeye ilişkin bakış açıları, ekonomideki perspektiflerden daha kapsayıcı ve karmaşık olma eğilimindedir; siyaset bilimi ve uluslararası ilişkiler de bu süreklilik arasındadır. Yukarıdaki tabloda belirtildiği gibi küreselleşmeye ilişkin çeşitli disiplin perspektifleri tipik olarak küreselleşmenin geliştiği farklı küreselleşen aktörleri ve alanları, farklı dönem ve farklı “temaları” içermektedir (70).

Short küreselleşmenin tarihsel sürecinde iki dalganın söz konusu olduğunu ileri sürerek, küreselleşmenin güncel veya yeni bir konu olmadığını belirtmiş, ayrı bir yarım kürenin kalıcı olarak birleştirildiği tarihi bir küre oluşturulan 1492 yılına işaret etmiştir. Ona göre bu küreselleşmenin ilk dalgasıydı. Fikirlerin, insanların, sermayenin, malların ve virüslerin hareketi, ayrı yarımküreleri tek bir birime bağlayan “Kolomb” değişiminin bir parçasıydı. Sömürgeci güçler bağlantıları derinleştirdi, değerli malları ve zenginliği

alırken yeni dil ve gelenekler getirdi. Bu dünya, aslında küresel katılımın her zaman sınırlı, kısmi ve dengesiz olduğu eşitsiz bir dünyaydı. On dokuzuncu yüzyılın sonlarında ise başka bir küreselleşme dalgası küresel bağlantıları genişletti ve derinleştirdi. Büyük güçler erişim alanlarını genişletmek ve rakipleriyle pazarlık etmek istedikçe yeni düzenleyici modlar eklendi. İkinci küreselleşme dalgası, 1880'den 1918'e kadar olan emperyal / sömürge çağı, Afrika'nın bölünmesini, uluslararası örgütlerin ve kurumların yaratılmasını, Amerikan Batısının yerli halklardan nihai güreşini ve sömürge ekonomilerinin ve sanayileşmiş ulusların yaratılmasına tanıklık etti (77). Baylis ve Smith'e göre ise, üç küreselleşme dalgası vardır. İlk küreselleşme dalgası 1450-1850 yılları arasında yaşanmış ve Avrupa'nın genişlemeci fetihleriyle şekillenmiştir. İkinci küreselleşme dalgası Avrupa'daki imparatorlukların genişlemesi ve yayılmasını kapsayan 1850-1945 arasında gözlenmiştir. Günümüzde yaşanan üçüncü küreselleşme dalgası ise 1960'larda başlamıştır. Bu görüşe göre küreselleşmenin tarihçesiyle Avrupa'da emperyalizmin tarihçesi örtüşmektedir. Üçüncü Dünyada kolonizasyonun çözülmesi ve bağımsız ulus devletlerin kurulmasıyla bugünkü şeklini bulan küreselleşme süreci Soğuk Savaşın sonunda Sovyetler Birliği'nin dağılmasıyla hız kazanmıştır (78). Robertson ise küreselleşme sürecine daha yakın tarihli bir mercekle tutarak global/küresel terimlerinin 1980'li yıllara kadar Amerika'nın bazı seçkin akademik çevrelerinde kullanılmış olduğunu, ancak sistematik bir şekilde günümüzde anlaşılan anlamına karşılık gelen literatürdeki kullanımına ise 1980'li yılların ikinci yarısında başladığını belirtmiştir (79). Benzer şekilde Pieterse ise çağdaş küreselleşme sürecinin gerçekleştiğini belirterek bu süreci, “bilgilendirme (bilgi teknolojisi uygulamaları), esnekleştirme (üretim ve emek organizasyonunda standart dışılaştırma) ve bölgeselleştirme ve devletlerin yeniden yapılandırılması gibi çeşitli değişiklikleri içeren bir paket anlaşması” olarak tanımlamıştır (80). Robertson da “*Küreselleşme kavramının şu anda atıfta bulunduğu süreçler ve eylemler, yüzyıllardır bazı kesintilerle ilerlemektedir, ancak küreselleşme tartışmasının ana odağı nispeten yakın zamanlardır. Küreselleşme tartışmasının modernitenin konturları ve doğası ile yakından ilişkili olduğu ölçüde, küreselleşme son gelişmelere açıkça işaret ediyor.*” sözleri ile küreselleşme sürecine ilişkin tartışmaların yakın dönemde yoğunlaştığına işaret etmektedir (81).

Küreselleşme kavramının tarihçesine ilişkin bu tartışmalar dikkate alındığında küreselleşme kavramının tarihin çok eski dönemlerine kadar uzandığı ancak, küreselleşme sürecinin özellikle 1980’lerde bilgisayar donanım teknolojilerindeki gelişmeler ve 1990’lı yıllarda internet teknolojisinde yaşanan ilerlemeler ile hız ve yoğunluk kazandığı söylenebilmektedir. Artık sınırlandırılmış toplulukların olduğu bir dünyada yaşamadığımızı belirten Barnet, Held ve Henderson, tüm ülkelerin yörüngelerinin birbiriyle derinlemesine örtüştüğü “örtüşen kader toplulukları” olarak adlandırılan bir dünyada yaşadığımızı belirtmişlerdir. Onlara göre içinde yaşadığımız dünyada insanları sınırlar boyunca birbirine bağlayan sadece şiddet unsuru değil, aynı zamanda günlük yaşamın doğası, iş, para ve inançların yanı sıra ticaret, iletişim ve finans, dünyada meydana gelen çevre olayları gibi yaşamın çok yönlü durumları artık hepimizi artan bir yoğunlukla birden çok şekilde birbirimize bağımlı hale getiren “küreselleşmedir” (82). Küreselleşmeye çağdaş bir yaklaşım sergileyen bir diğer küreselleşme teorisyeni Ritzer’e göre önceden katı olan yani insanların birbiri ile ilişkisinin sınırlı olduğu dünya düzeni hafiflemiş ve sıvılaşmış bir dünya düzenine doğru dönüşüm göstermiştir. Tarihin geçmiş dönemlerinde bireylerin yaşam alanlarının doğdukları ve büyüdükları alanlarla sınırlı olduğunu ve buna bağlı olarak toplumsal ve ekonomik ilişkilerin bu alanların ötesine geçemediğini belirtmiştir. O dönemlerde bilgi ve teknoloji de belirli bir alan içinde sınırlı kalarak diğer toplumlara yayılım gösterememiştir (83). Bu bilgiler ışığında günümüzde artık ülkelerin ürün ve hizmetler bağlamında birbirine bağlı ve bağımlı hale geldiği, politik, teknolojik ve kültürel bağlamda bir temsili zincir halkaları ile birbirine bağlandığı, gelişen bilgisayar ve internet teknolojileri sayesinde coğrafi mesafelerin ortadan kalkması ile birlikte ticari veya sosyo-kültürel etkileşim ve hareketlerin hız ve yoğunluk kazandığı, ürün ve hizmetlerin gün geçtikçe hafifleyerek dijitalleştiği tekno-küresel bir dünya düzeni yarattığı söylenebilmektedir.

### **2.3. Küreselleşme Yaklaşımları**

Küreselleşme ile ilgili alan yazındaki tanımların farklılık gösterdiği ve bu farklılığın getirdiği bazı tartışma ve yaklaşımların ortaya çıktığı söylenebilir. Günümüzde küreselleşme olgusunu tartışanların çoğunluğunun ekonomik boyutu dikkate alırken, bazı araştırmacılar kültürle ilgili alanın küreselleşmeyi belirleyen

faktör olduğunu ileri sürmüş, kimi araştırmacılar ise küreselleşmeye olanak sağlayan temel unsurun teknolojik gelişmeler olduğunu özellikle de iletişim alanında görülen teknolojik gelişmeler olduğunu ifade etmişlerdir (84) Robertson'a göre küreselleşme olgusunun temelde bağlantılılığın arttığı nesnel süreçler bütünü olarak kavranması mümkün olmayabilir. Ona göre küreselleşme olarak nitelendirilen olgu, dünyanın bir bütün olduğu yönündeki bir bilinç halinin mümkün kılınması ve onun kazandığı yoğunluk gibi öznel nesnelere de dayanmaktadır (81). Küreselleşmeyi insanlık tarihinin gelişimi açısından zirve noktası olarak atfeden ve postmodernlik ile ilgili ifadeleri önemsemeyen Giddens ise, yaşanan bu sürecin “modernizmin küreselleşmesi” bir başka ifadeyle devam etmekte olan modernleşme sürecinin doğal bir akışı olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca Giddens küreselleşme sürecini, “uzak yerleşimlerin birbirine, yerel oluşumların millerce ötedeki olaylarla şekillendirildiği veya bunun tam tersi olan yol ve yöntemlerle birbirine bağlayan dünya çapındaki sosyal ilişkilerin yoğunlaşması” şeklinde tanımlamıştır (85).

Küreselleşme tartışmasındaki çeşitli bakış açılarını özetlemeye yönelik en önemli girişimlerden birisi Held ve diğerleri tarafından yapılmış, küreselleşme yaklaşımlarını 3 farklı ana başlık altında toplamışlardır (71);

- Şüpheciler,
- Dönüşümcüler
- Hiper küreselciler,

Şüpheciler, 19. Yüzyıldan günümüze kadar olan işgücü, yatırım, ve ticaretin dünyadaki akışının istatistiksel delillerini vurgulayarak, ülkelerarası karşılıklı ekonomik bağımlılığın tarihsel anlamda öngörülemez bir olgu olmadığını savunurlar (37). Held ve diğerlerine göre ise şüpheciler aşırı küreselleşmecilerin görüşlerine güçlü bir şekilde direnir ve çağdaş küresel koşulların benzeri görülmediğine inanıyorlar. Onların hesabına göre, son zamanlarda uluslararası ve sosyal faaliyetlerin yoğunlaşması söz konusu olsa da, bu birçok alanda devlet güçlerini güçlendirmiş ve geliştirmiştir (71).

Dönüşümcülere göre küreselleşme, farklı toplumsal değişme alanlarını tanımlamada kullanılmaktadır. Kavram siyasal boyuttaki değişimleri açıklamada modernleşme döneminin belirgin siyasi aktörü olan “ulus-devlet” in rollerine ilişkin dönüşümleri içermektedir. Bu dönüşümler, devleti kendi başına bir güç kaynağı



olmaktan uzaklaştırmakta; devlet merkezinde yürütülen ilişkilere yönelmektedir. Yeni siyasi aktörlerin ulus ötesi niteliği, küreselleşmenin temel ifadelerinden biridir. Bununla birlikte, küreselleşen dünyada ulus-devletlerin ulusal ekonomiyi yeniden üretmek ve belli oranda düzenleme işlevini yerine getirmek gibi yükümlülüklerinin devam ettiğine ilişkin değerlendirmeler de söz konusudur (86). Held ve diğerleri ise dönüşümcü kişilerin, küreselleşmenin, eşit olmayan bir şekilde, devlet güçlerini ve devletlerin faaliyet gösterdiği bağlamı dönüştürmeye hizmet eden yeni ekonomik, politik ve sosyal koşullar yarattığını savunduğunu ifade etmişlerdir. Onların sonucu tahmin etmediğini - gerçekten de bunun belirsiz olduğuna inandıklarını- ama siyasetin artık ulus-devletlere dayanmadığını ve artık olamayacağını savunduklarını dile getirmişlerdir (71).

Hiperküreselcilik ise küreselleşmeyi, 1980'lerden beri yoğunlaşan, derin bir etki yaratan, devrimsel ekonomik, kültürel, teknolojik ve siyasal değişimler olarak tanımlamaktadır. Bu bakış açısı, enformasyon ve iletişim alanlarındaki dijital devrime, küresel bir ekonomik sistemin veya dünyanın hemen her yerinden erişilebilir küresel ürünlerin ortaya çıkması gibi gelişmelere özel bir vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda hiper küreselciliğin uygun koşulları yaratan teknolojiler ortaya çıktıktan sonra küresel ekonomiyi yaratan güçlerin karşı konulamaz olduğunu düşünen bir teknolojik determinizme (belirlenimciliğe) dayandığı söylenebilmektedir (4). Held ve diğerleri ise hiperküreselcilerin, devletlerin devasa ekonomik ve politik değişim süreçlerine maruz kaldığı, giderek küreselleşen bir dünyada yaşadığımızı iddia ettiklerini ileri sürmüşlerdir. Onlara göre bu durum ulus devletleri aşındıran ve parçalayan ve siyasetçilerin gücünü azaltan bir süreçtir. Bu şartlar altında, devletler gittikçe artan bir şekilde 'karar verenler' yerine 'karar alıcılar' olmakta etki ve gücünü yitirmektedir. Bu durumda ulus ötesi şirketlerin her geçen gün daha güçlü hale geldiği ve faaliyet gösterdikleri ülkelerin devletleri üzerindeki yaptırım güçlerinin de arttığı söylenebilmektedir (71). Bu araştırmada incelenen e-spor olgusunun dünya genelinde ve ülkemizde geldiği küresel konum dikkate alındığında, ana aktörlerin ulusötesi oyun ve eğlence şirketlerinin, internet ve bilgisayar teknolojilerinin olduğu söylenebilmekte, böylelikle hiper küreselci yaklaşımların e-sporun küreselleşmesine yönelik olarak çok daha anlamlı hale geldiği ifade edilebilmektedir.

## 2.4. Küreselleşmenin Boyutları

Ekonomi, kültür ve siyaset daha küresel bir dünya üretmek için ve daha küresel bir bilinç ortaya çıkarmak için değişim geçiriyor, yeniden şekilleniyor ve yeniden yapılıyor. Bu nedenle küreselleşmenin birbiriyle ilişkili farklı boyutlarının olduğu söylenebilir (37). Kaymakçı küreselleşmeye neden olan ve ona hız kazandıran unsurları üç başlık altında toplamıştır (61);

- Teknolojik Gelişmeler
- Politik Gelişmeler
- Ekonomik Gelişmeler

Ritzer ise pek çok gözlemcinin küreselleşmenin ekonomik bir süreci kapsadığını ifade etmiştir. Ona göre ekonomik küreselleşme küreselleşme türleri arasında en önemlisidir fakat farklı küreselleşme türlerinin de olduğunu vurgulamıştır. Bu küreselleşme türleri (83);

- Ekonomik,
- Politik,
- Kültürel,
- Din,
- Bilim,
- Sağlık ve Tıp,
- Eğitim,
- Spor şeklinde ifade edilmiştir.

Küreselleşme kavramının daha anlaşılır olması açısından siyasi, kültürel, ekonomik, teknolojik ve iletişimsel boyutlar kapsamında değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu alt başlıkların küreselleşme kavramının hem tarihsel derinliğini hem de etkileşim alanlarının daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır (87).

### 2.4.1. Küreselleşmenin Siyasal Boyutu

İnsanlık tarihine bakıldığında, öncelikle fiziksel sebeplerden kaynaklandığı düşünülebilecek şekilde, “birbirleriyle nispeten kopuk halde yaşayan küçük topluluklar, ekonomi, ticaret, siyaset, ve savaş gibi nedenlerle sürekli temas kurmuşlardır ve bu

anlamda, tarihin çok eski devirlerinden beri insanlar ve toplumlar arasında ilişkiler var olmuş ve bu ilişkiler giderek yoğunlaşmıştır” (88). Siyaset en geniş anlamıyla, insanların altında yaşadıkları genel kuralları yapma, koruma ve değiştirmeye yönelik yürüttükleri eylemleri kapsayan bir süreç olarak ifade edilmiştir. Siyaset çatışma ve iş birliği olgularıyla yakından ilişkili olup, zıt görüşlerin, farklı istek ve arzuların, sürekli artan ihtiyaçların ve karşıt menfaatlerin birbirinden farklılaşmasından dolayı insanların altında yaşadıkları kurallar hakkında görüş ayrılıklarına sebep olmaktadır. Öte yandan insanlar bu kuralları etkilemek veya uygulanmasını temin etmek üzere diğerleriyle ortak hareket etmelerinin gerekliliğinin farkındadırlar. Bu nedenle siyasetin tartışmalı bir kavram olduğunu söylemek mümkündür (89).

Heywood ise siyasetin, yönetme sanatı, genel olarak kamu işleri, uzlaşmazlıkların şiddet-dışı çözümü, güç ve kaynakların dağıtımı gibi çeşitli olguları kapsayan bir süreç olduğunu ifade etmiştir (90). Küreselleşme her alanda olduğu gibi siyasi alanda da artan bir şekilde karşılıklı etkileşim ve bağımlılığa neden olmaktadır. Küreselleşme siyasi boyut açısından değerlendirilirken ilk bahsedilmesi gereken konu şüphesiz ulus devletlerin bu süreçte nasıl bir rol oynadığıdır. Küreselleşme ile uluslararası aktörlerin güçlenmesi, ulus devletlerin gücünü nispeten azaltmaktadır. Bu süreçte devletler en büyük varoluş nedenlerini; egemenliklerini paylaşmaktadırlar (87).

Küresel siyaset bugün yalnızca güvenlik ve askeri ilişkilerin katıldığı geleneksel ilgi alanlarına değil aynı zamanda ekonomik, sosyal ve ekolojik problemler gibi hayatın her alanıyla da ilgili hale gelmiştir. Çevre kirliliği, uyuşturucular, insan hakları, terörizm gibi başa çıkılması için uluslararası iş birliği ve etkin çözümler gerektiren konular ulusüstü politikalar arasında artan öneme sahip olmaktadır. Tek başına bu devletler bu gibi problemleri çözmek veya başa çıkabilmek için gerekli olan çok geniş kamusal etkinliklerin ve görevlerin temininde artık söz sahibi siyasal birimler değildirler (37). 2019 yılında maruz kalınan ‘Korona Virüsü’ olarak bilinen Kovid-19 adlı küresel salgın sürecinin başlangıcından itibaren dünya ülkelerinin küresel siyasi ve siyasi ve politik anlaşmazlıklarını bir kenara bırakarak, bu salgınla mücadelede ortak çalışmalar yürütmesi, karşılıklı çeşitli tıbbi malzeme vb. ihtiyaçların tedarikinin sağlanması gibi faaliyetler bu duruma örnek gösterilebilir. Heywood da dünya siyasetinin, geleneksel olarak uluslararası paradigma temelinde anlaşıldığını ifade etmiştir. Bu paradigmaya göre devletler (genellikle ‘uluslar’ olarak algılandığı için ‘uluslararası’ diyoruz) dünya

siyasetinin temel yapı taşlarıdır ve dünya siyasetinin özünü temelde devletlerarası ilişkiler oluşturur. Bu durumda, devletlerin birbiriyle nasıl etkileştiğini anlarsak dünya siyasetinin işleyişini de anlayabileceğimiz anlamına gelir. Fakat 1980'lerden beri bir küreselleşme paradigması popüler olmuştur. Bu paradigma son dönemlerde küresel bağlantılar ve karşılıklı bağımlılığın gelişimiyle dünya siyasetinin dönüştüğü inancına dayanır. Buna göre dünya artık birbirinden kopuk devlet veya birimlerin bir araya gelmesiyle değil, bütünleşmiş tek bir dünya olarak işlemektedir (4).

#### **2.4.2. Küreselleşmenin Kültürel Boyutu**

Küreselleşmenin bir başka boyutu da kültürel alanda kendini göstermektedir. Küreselleşmeye yönelik isabetli bir analizin yapılabilmesi için kültür kavramının dikkate alınması gerekir. McLuhan'ın "global köy" olarak tanımlamaya çalıştığı olgu da küreselleşmenin kültürel boyuttaki getirilerinin sonucu ve özetidir. Ona göre gelişen medya teknolojileri sayesinde iletişim hızının artması kültürler arasındaki etkileşimi de arttırmış ve karşılıklı bir etkileşim sağlamıştır. Küresel ile yerelin kaynaşarak heterojen yapının homojen hale dönüşmesiyle beraber, toplumlar giderek tek boyutlu hale gelmektedir (91). Ancak küreselleşme hiç kuşkusuz "ülke"yi (toprak), ulus-devleti ya da sosyal grupları ortadan kaldırmamaktadır. Fakat küreselleşmeyle birlikte, "alan" kavramı dönüşmekte, yeni alanlar ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda kültürel küreselleşmeyi anlamak için, bir toplumu tanımlayan sürekli bir "yer" den ziyade "yer"e anlam kazandıran insan faaliyetlerinden hareket etmek gerekmektedir (92). Bu bağlamda küreselleşmenin kültürel boyutuna melezleşme (hybridization) kavramı ile farklı bir yaklaşım sergileyen Pieterse bu kavramın tarih kadar eski bir süreci ifade ettiğini, ancak söylem ve bakış açısı olarak temasının oldukça yeni olduğunu ifade etmiştir. Kısmen kültürel karıştırma hızına ivme kazandırılmasında ve "kültürlerarası temasın yeni aşamalarını mümkün kılan yeni teknolojiler gibi" önemli yapısal değişikliklerin ardından kapsamının genişlediğini belirtmiştir (70). Kraidy kültürel melezleşmenin, çok amaçlı elektronik aygıtları, tasarımcı tarım tohumlarını, çift yanmalı ve elektrikli motorlu çevre dostu arabaları, Amerikan ve Japon yönetim uygulamalarını, çok ırklı insanları, çift vatandaşları ve postkolonyal kültürleri harmanlayan şirketleri tanımlamak için yararlı bir kavram olduğunu ifade etmiştir (93). Canclini ise yirminci yüzyılın son on yılında hibridizasyon analizinin çok çeşitli kültürel

süreçlerde en yaygın hale geldiğine dikkat çekmektedir. Ona göre hibridizasyon, “daha önce ayrı biçimde mevcut olan ayırık yapıların veya uygulamaların yeni yapılar, nesnelere ve uygulamalar oluşturmak için bir araya getirildiği sosyo-kültürel süreçler ” olarak tanımlanmıştır (94).

Choi ve Park küreselleşmenin kültür üzerindeki etkisini üç ana teori açıklamaya çalışmaktadır: kültürel emperyalizm, kültürel çoğulculuk ve eleştirel transkültürlülük. Kültür emperyalizmi küreselleşmeyi kültürel homojenleşme, özellikle “Amerikanlaşma” olarak görürken, kültürel çoğulculuk onu bir çeşitlendirme süreci, yani kültürel heterojenleşme olarak görür. Bu iki perspektif arasında, küreselleşme sürecinde hem Batı'dan geri kalana dikey akışı (kültürel homojenizasyon) hem de ülkeler arasında yatay değişimleri (kültürel heterojenleşme) gören kritik transkültürelizm yer almaktadır (95). Appadurai küreselleşmenin kültürel boyutuna genel bir yaklaşım sergileyerek, küresel kültürel akışların olduğunu ve bu akışların beş boyuta sahip olduğunu belirtmiştir. Bu yaklaşımlardan birincisinde, insanların akışları tarafından üretilen etnoskaplar (ethnoscapes) vardır: turistler, göçmenler, mülteciler, sürgünler ve konuk işçiler vb. insan akışları. İkincisi, çok uluslu ve ulusal şirketler ve devlet kurumları tarafından üretilen teknoskaplar (technoscapes) yani makine ve tesis akışlarıdır. Üçüncüsü, döviz piyasalarındaki ve borsalardaki hızlı para akışıyla üretilen finanskap'lardır (finanscapes). Dördüncüsü, ortamlar, görüntü ve bilgi repertuarları, gazeteler, dergiler, televizyon ve film tarafından üretilen ve dağıtılan akışlar yani medyaskaplardır (mediascapes). Beşincisi ise, “Batı Aydınlanma Dünya Görüşünün” unsurlarından oluşan demokrasi, özgürlük, refah, haklar vb. yandaş veya karşıt hareket ideolojileriyle ilişkili görüntü akışlarıyla bağlantılı ideoskaplardır (ideoscapes) (96). Watson ise küreselleşmenin kültürel boyutuna ilişkin teknoloji ve tüketim temelli bir yaklaşım sergileyerek, “metaların ve fikirlerin yayılmasıyla damgalanan günlük yaşam deneyiminin dünya çapında standartlaştığı bir süreçtir. Genellikle küreselleşme olarak adlandırılan bu süreç, kablosuz internet iletişimi ve elektronik iş işlemleri ile güçlendirilmiş, yerel gelenekleri ve bölgesel ayrımları yok ederek, yerinde homojen bir dünya kültürü yaratan gelişmiş kapitalizm olarak ortaya çıkar” şeklinde bir tanımda bulunmuştur (97). Benzer bir şekilde Castells de küreselleşmenin kültürel boyutuna teknoloji temelli tüketim odaklı bir bakış açısı getirerek kültürel sembol alışverişi kavramını ileri sürmüştür, bu kavramın küreselleşmeye ivme kazandıran öncül faktör

olduğunu ifade etmiştir. Bu sembol alışverişi kişiler arasında iletişim teknolojilerinde meydana gelen değişim ve dönüşümler aracılığıyla ilerlemektedir. Teknolojiye dayalı alışveriş süreci insanların ve bu insanların içinde yaşadığı toplumların yaşama dair değer algılarını ve tüketim profillerini belirleyici bir role sahip olmaktadır (98). Giddens de tüketen bir kimliğimizin olduğuna ve belirli ürün ve hizmetleri tüketmeye maruz kaldığımızı vurgu yapan “Konturlarını henüz az da olsa görebildiğimiz küresel toplumda yaşayan ilk nesiliz. Nerede olursak olalım, mevcut yaşam tarzlarımızı sarsıyor. Birçoğumuz üzerinde kontrolümüz olmayan güçlerin pençesinde hissediyoruz kendimizi” sözleri ile kültürel küreselleşmenin dominant yönüne farklı bir soluk getirmiştir (99). Ritzer aynı şekilde küreselleşmenin kültürel sonuçlarını ortak bir tüketimi ifade eden “McDonaldslaşma” kavramıyla açıklamaktadır. Ritzer bu kavramı dünyanın yanı sıra Amerikan toplumundaki sektör olarak fast food restoranlarının belirlediği şartların etkili olduğu süreç olarak tanımlamaktadır. Ona göre McDonaldslaşmanın sosyal yansıması dört farklı boyutu kapsamaktadır: etkinlik, hesaplanabilirlik, tahmin edilebilirlik ve kontrol edilebilirlik. Bu boyutlardan ilki, günlük yaşama karşı istekli olma ve doygunluğa erişme arasındaki zaman diliminin daraldığını yansıtmaktadır. İkinci boyut, paranın zaman ve harcanan emeğe ilişkin değerinin belirlenmesini kolay hale getirmektedir. Üçüncü boyuta göre, içinde bulunduğumuz zaman diliminde erişebileceğimiz ürün sayısı ve çeşidi tek tip ve standart bir hale gelmiş, böylelikle tüketici olarak farklı bir ürüne duyulan arzu ve istek kaybolmuştur. Dördüncü boyut ise, McDonaldslaşma sürecinde mevcut teknolojik araç ve gereçler aracılığıyla tüketici davranışlarının denetlenebilmesini kapsamaktadır. Böylelikle tüketici istek ve talepleri doğrultusunda standartlar belirlenmekte ve bu birçok sektörde standartlaştırılmış hale getirilen tek tip tüketici profilini oluşturabilmektedir (100). Bu tüketici profilinin ise aynı filmi izleyip, benzer müziği dinlemesi, belirli hizmet ve ürünlerin tüketimine yoğunlaşması ise popüler kültür kavramı ile ifade edilebilir. Storey popüler kültüre “birçok insan tarafından yaygın olarak tercih edilen veya çok sevilen bir kültür” şeklinde bir genel tanımda bulunmuştur. Ona göre, bir olgunun popüler kültür olup olmadığının tespiti için CD ve DVD satışları, kitap satışları, spor etkinlikleri, festival ve konserlere katılım rekorlarının yanı sıra, farklı TV programlarına yönelik izleyici tercihleri üzerine pazar araştırması rakamlarını incelemek gerekmektedir (101). Dittmer ve Bos popüler kültür tanımlarının

kitlesel tüketimi içerdiğini ifade ederek popüler kültürün, bir toplumdaki çoğu insan için nispeten kolay erişilebilir olduğunu ifade etmişlerdir. Bu tüketim etkinlikleri kapsamında ise dergiler, televizyon şovları, spor aktiviteleri, sinema, çizgi romanlar, romanlar ve internet gibi çok çeşitli ürünleri ve etkinliklerin yer aldığını belirtmişlerdir (102). Özellikle yeni neslin ilgi ve yöneliminin artarak devam ettiği e-sporun popüler kültürü barındıran en güncel kültürel, sosyal ve ekonomik faaliyet alanlarından biri olduğu söylenebilmektedir.

Lee küresel ekonomik faaliyetlerin, diğer kültürel modelleri yarattığını ifade ederek, internet ve uluslararası medyanın belirli görüntü ve sembolleri dünyadaki toplumlarda güçlü oyuncular haline getirebileceğini belirtmiştir. Ona göre aslında, internet ve telekomünikasyon teknolojilerinin yarattığı görüntü ve sembollerle bombalandığımız için, bazen nedenini gerçekten bilmeden değişmekte ve aynı sembol ve görüntülere maruz kaldığımız için kültürel anlamda gün geçtikçe benzeşmekteyiz (103). Ritzer de modern toplumların kültürel ve medya emperyalizminin varlığı ile karşı karşıya olduklarını vurgulamaktadır. Kültür emperyalizmi, bir kültürün aşağı yukarı diğer kültürlerle hâkim olması nedeniyle ortaya çıkar. Mevcut dünyada medya emperyalizmi, Batı medya ve teknolojilerinin daha az gelişmiş toplumlarda ve kültürlerde hâkimiyetinin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bugün, bu süreçler, Batı'nın dünyanın diğer bölgelerine ekonomik, politik ve kültürel etkisi üzerindeki süreçler olan batılılaşma süreçlerinin ortaya çıkışının temeli olarak kabul edilmektedir. O bu süreçlerin bir örneği olarak, teknolojiyi, ingilizcenin neredeyse evrensel kullanımını, genel yaşam tarzlarını ve hatta yiyecekleri dünyanın batı olmayan bölgelerinde önemli etkiye sahip unsurlar olarak vurgulamaktadır. Bununla birlikte, dünyadaki bu batı etkisinin altında, Doğu'nun Batı üzerindeki ekonomik ve kültürel etkisine dikkat çekmektedir. Bunlar, batı dünyası üzerinde de büyük etkisi olan doğulaşma süreçleridir. Doğu etkisinin örnekleri olarak Ritzer, etnik restoranlar ve mutfaklar (Çin, Hint, Japon), yoga, vejetaryenlik ve otomobil endüstrisinin (Toyota, Nissan, Honda, Hyundai) popüleritesinin yanı sıra elektronik endüstrisini (Sony, Panasonic) örnek göstermektedir (104). Bu açıdan küreselleşmenin özü uluslar ve bölgeler arasındaki kültürel farklılıkların 'dümdüz edildiği' bir süreç olarak ifade edilebilir. Bu tür bir küreselleşme yaklaşımı, hepimizin aynı televizyon programlarını seyrettiği, aynı ürünleri satın aldığı, aynı yemekleri yediği, aynı spor yıldızlarını

desteklediği, aynı küresel ‘ünlülerin’ antik eşyalarını izlediği bir dünyada kültürel çeşitlilikler zayıfladığı veya yok olduğu için, küreselleşmenin kültürel homojenleşmeyle bağlantılı bir süreç olduğu söylenebilir (4). Bu sürece en güncel örnek olarak ağırlıklı olarak yeni nesilin tüketici olarak rol oynadığı, kendine özgü oyun dili ve kültürüne sahip olan, hızla büyüyen küresel e-spor topluluğunun “e-spor kültürü” örnek gösterilebilir.

### **2.4.3. Küreselleşmenin Ekonomik Boyutu**

Küreselleşme ile ilgili olarak her disiplinin bakış açısından oldukça farklı tanımlar vardır. Bu tanımlar konusundada, doğaldır ki uzlaşma sağlamak zordur. Ancak temel değişken genel olarak ekonomi olarak kabul edilmekte ve ekonomik küreselleşme daha fazla tartışılmaktadır (11). Dünya nüfusunun hızla artması üretim faaliyetlerinde de bir artışa neden olmuştur. Coğrafi keşifler ve ulaşımın gittikçe kolaylaşmasıyla uluslararası pazar sayılarında artış olamakla birlikte pazarlama olanakları da genişlemiştir. Bu bağlamda küreselleşme sürecinin dünya ekonomisindeki yeni gelişmelerle gün geçtikçe daha hızlı hareket ettiği söylenebilir. Ayrıca iletişimin kolaylaşp, yaygınlaşması da zaman ve mekân kavramlarının içeriğini adeta yeniden tanımlamıştır (87).

Ekonomik küreselleşme kavramı, ticareti kolaylaştırmak için ekonomilerin dış dünyaya açılması, malların hareketliliği ve üretim faktörlerinin yanı sıra işgücünün hareketliliğini artırmak için fiziksel ve diğer engellerin azaltılması süreci olarak tanımlanmıştır (105,106). Genel olarak Küreselleşme kavramı, ekonomik boyutu ile sermaye, bilgi, mal ve hizmetin birbiriyle olan münasebitinin artmasını ifade etmektedir. Sayılan bu öğeler günümüzde bir ülkeden diğerine yayılarak kolaylıkla dolaşabilmektedir. Yani küreselleşme yoluyla ülkelerin ekonomileri, diğer bütün ekonomilerle bütünleşmek yoluyla, dünyayı tek ve ortak bir pazar haline dönüştürmüştür. Devletlerarasındaki emek ve sermaye ilişkisinin gelişmesi birbirleriyle olan ilişkilerinin artmasını sağlamıştır. Bu durumda emek ve sermaye dolaşımı hem hızlanmış hem de kolaylaşmıştır. Teknolojik ilerlemelerde bu yayılımda en önemli katkıyı sağlamıştır (87). İletişimin küresel ortakları, elektronik teknoloji, uydu teknolojisi ve internet mesaj iletimi, nakit paraya dayanmayan mali transferler, bir anda sınırları geçiyor ve uzak mesafelere dayanan engeller ya da politik sınırların limitlerini



ortadan kaldırıyorlar. Bu durumda dünya ticaretinin boyutu bugün, daha önce hiç olmadığı büyüklüklere ulaşmış durumdadır (37). Benzer bir şekilde Castells de, yeni enformasyon sistemlerinin ve iletişim teknolojilerinin sermayenin çok kısa bir süre içinde ekonomiler arasında ileri geri mekik dokumasına olanak sağladığını belirtmiş, sermayenin, dolayısıyla tasarruflar ve yatırımlar bankalardan emeklilik fonlarına, borsalara, döviz takasına dek dünya çapında birbirine bağlı hale geldiğini belirtmiştir. Ona göre böylece küresel finansal akışın hacmi, hızı, karmaşıklığı artmış, bağlantılı olma özelliği gelişmiştir (5). Pieterse'ye göre ise ekonomik küreselleşmede önemli olanın teknoloji değil, teknolojinin ekonomik, politik ve sosyal güçler tarafından kullanılma şekli olduğudur. Teknolojik değişimler ve bunların sonuçları, küreselleşmenin “kaçınılmaz”, “durdurulamaz” olduğu izlenimine katkıda bulunmaktadır. Bunun altında yatan bir gerçek, küreselleşmenin, aynı zamanda mikro-ekonomik güçler tarafından, yani şirketler düzeyinde de yönlendirilen makroekonomik bir olgu olmasıdır. Yeni teknolojilerin sağladığı fırsatlar sadece ulusötesi şirketler için değil, küçük ve orta ölçekli şirketler için de geçerlidir. Küreselleşme sadece büyük şirketler, uluslararası kurumlar ve hükümetler tarafından değil, aynı zamanda tüketiciler ve sosyal hareketler de dâhil olmak üzere sosyal güçler tarafından yönlendirilmektedir. Genel olarak ekonomik küreselleşme bir gerçekliği oluşturmakta ve daha önceki yılların bir devamı ya da daha önceki yıllara dönüş niteliği taşımamaktadır. Ticaretin çoğu bölgesel boyutta gerçekleşmekteyken, finans piyasalarında 'tam anlamıyla küresel ekonomi' varlığını sürdürmektedir. Dolayısıyla tam anlamıyla sadece dünya çapında gerçekleşen bağlantılarla ilişkilendirildiğinde ve sadece ya da öncelikle ekonomik bağlamda ele alındığında küreselleşme fikri yanlış anlaşılabilir olur (70).

Küreselleşme, sadece ya da öncelikle ülkelerin ekonomik açıdan karşılıklı bağımlılıkları anlamına gelmemekte, fakat içinde yaşadığımız dönemde zamanın ve mekânın dönüşümüyle ilgili bir kavramdır. Ekonomik olsun ya da olmasın uzakta meydana gelen hadiseler bizleri önceki dönemlere göre daha doğrudan ve anında etkilemektedir. Öte yandan, bireyler olarak aldığımız kararlar etkileri bakımından küresel etkiye sahiptirler (8). Steger'e göre ekonomik küreselleşme ise, dünya ölçeğinde karşılıklı ekonomik etkileşimlerin yoğunlaşmasını ve yaygınlaşmasını ifade etmektedir. Muazzam sermaye ve teknoloji akışları mal ve hizmet ticaretini teşvik etmiştir.

Piyasalar dünyadaki yaygınlık alanlarını genişletmiş ve bu süreçte ulusal ekonomiler arasında yeni bağlantılar oluşturulmuştur (59).

Küreselleşmenin tüm dünyayı etkisi altına aldığı günümüz koşullarında, artık ülkelerin tek başlarına ayakta kalabilmeleri çok güç duruma gelmiştir. Bundan dolayı birçok ülke, serbest ticareti geliştirmek amacıyla aralarındaki sınır ötesi engellemeleri kaldırarak ekonomik anlamda bütünleşmeye yönelmektedir. Ekonomik bütünleşme ülkeler arasında ticaret ve iş birliğini geliştirmek için hazırlanan yasa ve yönetmelikler aracılığıyla gerçekleşmektedir. Ekonomik bütünleşmeler ülkelerin uluslararası işletmecilik faaliyetlerini dünya çapında desteklemek amacıyla var olan, ülke ekonomilerine ve işletmelere çeşitli konularda destek olan oluşumlardır. Bu oluşumların esas amacı ise dünya çapında tek bir para biriminin hâkim olduğu, serbest ticaret pazarının kurulmasıdır (107). Örneğin; Dünya Ticaret Örgütü, Uluslararası Para Fonu (IMF) gibi uluslararası örgütler yoluyla ekonomik liberalleşme, şirketlerin kaynaklara ulaşımını kolaylaştırmış, maliyetlerini aşağı seviyelere çekmiş ve dünyanın tamamını ulaşılabilir bir küresel pazar haline getirmiştir. Bu sayede işletmeler arasında karşılıklı birliktelikler ve bağılıklar artmıştır. Ekonomik küreselleşme yoluyla uluslararası şirketler karar alma süreçlerinde dünya ölçekli parametrelere dikkat eder hale gelmiştir (87). Castells de yeni bir küresel ekonominin kurulmasında belirleyici faktörün özellikle en zengin G-7 ülkelerinin hükümetlerine yardımcı olan Uluslararası Para Fonu, Dünya Bankası, Dünya Ticaret Örgütü gibi uluslararası kurumlar olduğunu ifade etmiştir. Ona göre birbiriyle ilintili üç politika küreselleşmenin temellerini atmıştır: Ülke içinde ekonomik etkinliklerin yasal düzenlemelerden muaf tutulması (finans piyasalarından başlayarak); uluslararası ticaretin ve yatırımların serbestleştirilmesi; kamunun kontrolündeki şirketlerin özelleştirilmesi (genelde yabancılara satıldılar). Bu süreçle birlikte 21. yüzyılın küresel ekonomik düzeninin önemli yapı taşları olan dev ulus ötesi şirketler, güçlü uluslararası ekonomik kuruluşlar ve büyük bölgesel ticaret sistemleri ortaya çıkmıştır (5). Yeni küreselleşmiş dünya düzeni, şirketlerin ve pazarların, üretim faktörlerini kendilerine en faydalı olacak şekilde düzenlemelerine izin vermektedir. Şirketler devlet müdahaleleri ile rahatsız edilmek istememektedirler. Diğer bir deyişle serbest ticaret, çokuluslu şirketler ve dünya para piyasalarının işlerini siyasal akımlardan ve karıştırmalardan özgürleştirmişlerdir (37). Böylelikle küreselleşmenin etkileri ile iş dünyası daha önce hiç yaşamadığı kadar hızlı bir değişim sürecine

girmiştir. Dünyayı etkisi altına alan küreselleşme, uluslararası faaliyetlerin önemini arttırmış ve işletmelerinde başarılı olabilmeleri için küresel düşünce yapısını benimsemeleri gerekliliğini doğurmuştur. Artık işletmeler küresel rekabet ortamında başarılı olabilmek için ulusal sınırlarını aşarak faaliyetlerini sürdürmektedir. Uluslar arası işletmeler, 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren hızla artış gösteren, küreselleşme sürecinin ve çağımızın ekonomik, politik ve sosyal alandaki en önemli unsurları haline gelmiştir (107).

Perrons ekonomik küreselleşmeye olumsuz bir bakış açısı sergileyerek, küreselleşmenin ve yeni ekonominin, dünyadaki ekonomik ve sosyal ilişkilerin dönüşümünü kapsadığını belirtmiştir. İnsanlar ve yerler, iş organizasyonu, mal ve hizmet akışları ve fikir alışverişi yoluyla giderek daha fazla birbirine bağlanmaktadır. Buna rağmen, çağdaş dünya eşitsizliği daraltmak yerine tekdüzelik ve genişlemeden ziyade farklılık ile karakterize edilir, ancak mekânsal örüntü karmaşıktır; bazı insanlar ve yerler oldukça etkileşimli küresel ağlarda yer alırken, diğerleri büyük ölçüde dışlanmış durumdadır, bu da yeni ve düzensiz gelişimin eski modellerini güçlendirmektedir. Eşsiz bir zenginlik ve ekonomik olarak daha bütünleşmiş bir dünya yaratan insanın yaratıcılığı ve teknolojisindeki muazzam gelişmelere rağmen, sosyal ve mekânsal bölünmeler genişlemektedir (108). Benzer şekilde Heywood dünya ekonomisinin küresel değil, 'küreselleşen' bir ekonomi olarak görülmesi gerektiğini vurgulamış: modern ekonomik yaşamın, giderek sadece ulusal değil bölgesel ve küresel nitelikteki süreçler tarafından şekillendirildiğini belirtmiştir. Bununla birlikte ulusal, bölgesel ve küresel düzeylerin önemi, farklı ekonomik sektörler, etkinlik türleri ve aynı zamanda dünyanın farklı bölgelerinde dikkate değer bir şekilde farklılık göstermektedir. Ona göre ekonomik küreselleşme, kesinlikle eşit dağılmış bir süreç değildir. Buna rağmen çeşitli küresel karşılıklı bağlanmışlık çeşitli yollarla artmaktadır. Bu karşılıklı bağlanmışlıkların en önemlileri arasında ise aşağıdakiler örnek gösterilebilir:

- Uluslararası ticaret
- Ulus-ötesi üretim
- Küresel iş bölümü
- Küreselleşen mali sistem (4).

Sonuç olarak, küresel ekonomik rekabet, küresel iletişim, ulaşım ve mali alandaki geniş ilerlemeler ile daha iç içe hale geldiği ifade edilebilir. Bu durum daha küçük daha uzak ülkelerde bile ekonomik ve sosyal değişimin hem ölçeğini hem de oranının arttırmaktadır. Bir başka deyişle küreselleşme, ekonomiler ve kültürlerin dünya sistemine entegrasyonuna yeni bağlantılar ile katılmakta, katkıda bulunmaktadır. Küreselleşme ekonomi de dâhil olmak üzere birçok alanda daha önce var olan ayrımları, sınırları ve uzaklıkları ortadan kaldırmaktadır (37). Bazı araştırmacılara göre ise, her alanda olduğu gibi ekonomik küreselleşmede ve küreselleşmenin katalizörleri olarak atfedilebilecek olan çok uluslu şirketlerin faaliyetlerinde, uzaktan yönetmeyi daha az maliyetli hale getiren ulaşım ve iletişim teknolojilerindeki değişikliklerin rolü büyüktür (109,110).

### **Küreselleşmenin Ekonomik Katalizörleri: Çok Uluslu Şirketler**

Günümüzde yeni bilgi ve iletişim teknolojileri hem büyük hem de küçük firmalar için uluslararası alanda çalışmayı kolaylaştırmış, böylelikle küçük şirketler daha büyük şirketleri uluslararası pazara açılma boyutunda rol model alabilir hale gelmiştir. Çok büyük olmayan daha fazla firma yurtdışında doğrudan ticari operasyonlara yönelmiş, birçoğu, başta ihracat olmak üzere diğer uluslararası ticaret biçimlerini kullanarak bir sonraki aşamaya geçmiştir: yurtdışında doğrudan üretim. Artık daha küçük bir şirket, büyük bir ulus ötesi şirketin tedarikçisi veya distribütörü olarak çalışmaya başlayabilmekte ve daha sonra bağımsız olarak başka bir ülkede kendi ticari faaliyetlerini sürdürebilmektedir (111). Dunning ve Lundan çok uluslu şirketi, “doğrudan yabancı yatırım yapan ve birden fazla ülkede katma değerli faaliyetlere sahip olan veya bunları kontrol eden bir kuruluş” olarak tanımlamıştır (112). Birleşmiş Milletler tarafından gerçekleştirilen “Ulus ötesi şirketlerin Sosyal Sorumlulukları” konu başlıklı ticaret ve gelişim konferansında ise “başkalarını etkileme yeteneğine sahip iki veya daha fazla ülkede faaliyet gösteren” işletmeler olarak tanımlanan ulus ötesi şirketler, uluslararası ticaret ve genellikle faaliyet gösterdikleri iç pazarlar için çok çeşitli mal ve hizmetler üreten yapılar” olarak tanımlanmıştır. Bazen çok uluslu şirketler olarak da adlandırılan bu yapıların, “ulus devletler bağlamında ulusal sınırlar ötesinde” faaliyet gösteren oluşumlar olduğu ifade edilmiştir (113). Madeley, çok uluslu şirketlerin küresel ekonominin en önemli organlarından biri olduğu ve her zamankinden

daha güçlü bir konuma sahip olduğunu ifade etmiştir. Bundan yaklaşık altmış yıl kadar önce sayıları çok az olmasına rağmen günümüzde on binlerce olduklarını ve bu şirketlerin ülkeler, insanlar ve çevreler üzerinde derin bir politik, ekonomik, sosyal ve kültürel etkiye sahip olduklarını belirtmiştir (14). Kır, çok uluslu şirketlerin ekonomik küreselleşmenin son ve önemli gelişmelerinden biri olduğunu ileri sürmüştür. Ona göre politik sınırlar arasında ticaret yapan şirketlerin geçmişi insanlık tarihinde çok eskilere kadar gider. Bununla birlikte çok uluslu şirketlerin ortaya ilk çıktığı dönemler girişimci şirketlerin 1870-1900 arasında doğrudan yabancı sermaye yatırımları yoluyla yabancı ülkelerde şubeler kurduğu yıllara dayanır. Ford, General Motors gibi pek çok çok uluslu şirketler, çok uluslu olarak çalışmaya 1900-1930 yılları arasında başlamıştır (37). Ietto-Gillies ise modern çok uluslu veya ulus ötesi şirketlerin II. Dünya Savaşı sonrası dönemde geliştiğini ve büyüdüğünü ifade etmiştir. Doğu Hindistan Şirketi (East India Company), Afrika Kraliyet Şirketi (Royal African Company) ve Hudson Bay Şirketi (Hudson Bay Company) gibi şirketlerin ve on yedinci ve on sekizinci yüzyıllara dayanan daha yakın zamanda kurulan diğer birçok şirketin günümüzdeki modern ulus ötesi şirketlerin öncüleri olduğunu belirtmiştir (111).

Çok uluslu şirketler, gelişmekte olan ülkelerdeki tamamen yerel şirketlere göre çok daha güçlü bir rol oynayabilir. Özellikle şirketlerin büyüklüğü, onlara çoğu gelişmekte olan ülkenin, özellikle de daha küçük ülkelerin hükümetleri üzerinde muazzam bir güç vermektedir. Boyutlarının büyüklüğü bu şirketlerin adeta ne vaat edebileceklerini belirlemektedir. Bu şirketler üstün yönetim ve organizasyon becerilerine sahip olabilirler. Bu beceriler uluslararası pazarlama kuruluşları ve deneyimleriyle birleşince, onları ulusal işletmelerin eşleşmesi muhtemel olmayan bir güç haline getirmektedir. Gelişmekte olan ülkelerin hükümetleri ile müzakere ettiklerinde, ulus ötesi şirketler yerel şirketlerin genellikle tahmin bile edemeyebileceği bir anlaşma sağlayabilecek durumda oldukları da öne sürülmüştür (14). Sauvant, ulus ötesi şirketlerin gelişmiş ülkelerdeki rakipleri gibi, küreselleşen dünya ekonomisinin benzer fırsatları ve baskılarıyla karşı karşıya olduklarını belirtmiş ve büyük ya da küçük firmaların gelişmiş ülkelerde veya gelişmekte olan pazarlardaki stratejilerini yönlendiren faktörleri üç başlık altında özetlemiştir:

- Firmaların genişlemesi için yeni fırsatlar sunan doğrudan yabancı yatırım rejimlerinin dünya çapında serbestleştirilmesi;
- Firmaları bu yeni fırsat ve olanaklardan yararlanmaya iten rekabet.
- Ana şirketler ve çeşitli ülkelerdeki yabancı iştiraklerinden oluşan entegre uluslararası üretim ağlarını yönetmek için fırsatlar yaratan ulaşım, iletişim ve bilgi teknolojilerindeki ilerlemeler (114).

Bhagwati, çok uluslu şirketlerin olumlu yönlerine vurgu yaparak, bu şirketler sayesinde tüketicilerin, birçok ürün ve hizmete, normalde olduğundan daha düşük fiyatlarla erişebileceğini belirtmiştir. Böylelikle üreticiler ve tüketiciler sermaye, teknoloji, pazarlama deneyimi ve yönetsel uzmanlığa daha iyi erişebilmektedirler. Bu durum uluslararası rekabete dayalı çok uluslu şirketlerin yöneticileri ve çalışanları, hissedarları ve diğer yatırımcıların yararınadır. Ekonomik faaliyetlerin küresel olarak dağılması, doğrudan yabancı yatırım girişleri alan ve küresel olarak satılabilecek ürünler üretmekte başarılı olan ev sahibi ülkelerin pek çok vatandaşı için iş fırsatları yaratmaktadır. Ona göre ideal olarak, çok uluslu şirketlerin varlığı yerel pazarlardaki rekabet düzeyini arttırmalıdır (115). Haller ise, çokuluslu şirketlerin ev sahibi ülkelerin pazarlarına getirdiği başlıca faydaları aşağıdaki gibi sıralamıştır:

- Özellikle yüksek vasıflı kişiler için işe alım fırsatları,
- Üretken segmentte işyerlerinin oluşturulması ve uygun, ortalama vasıflı bireyler arasında işsizliğin azaltılması,
- Sistem değişikliklerinden veya ekonomik krizlerden etkilenen bireyler için yeniden eğitim fırsatları,
- Ekonomik faaliyetler sonucunda çevrenin, kalıcı kalkınma ve çevrenin korunması ilkelerine uygun olarak korunması,
- Faaliyetlerinden dolayı etkilenen kişilerin ve alanların korunması (genellikle ev sahibi ülkenin mevzuatı tarafından sağlanan bir husus); Yürürlükteki ulusal ve uluslararası anlaşmaları ihlal etmeden faaliyet yürütmek,
- Etik ilkeleri ve en iyi uygulamaları geliştirmek ve uygulamak,
- İletişim geliştirmek,
- İhracat ve doğrudan yabancı yatırımlarla ekonomik büyümenin teşvik edilmesi,
- Artan makro göstergeler (örneğin, GSYİH),

- Yüksek üretim, verimlilik ve kalite standartları uygulamak,
- Fiyat / kalite oranının uygun olduğu ürün arzının nüfusun ortalama gelirlerine yükselmesi,
- Yoksulluğun azaltılması ve nüfus arasında yaşam kalitesinin iyileştirilmesi,
- Ekonomik faaliyetlerin şeffaf bir çerçevede yürütülmesidir (116).

Rodrik ise, çok uluslu şirketlerin faaliyetlerine eleştirel bir yaklaşım sergileyerek, bu şirketlerin çoğu zaman rekabet karşısı uygulamalarda bulduklarını, en son teknolojileri kullanmadıklarını veya aktarmadıklarını, yerel çalışanları ve yöneticileri yeterince eğitmediklerini, yerel bileşenleri tedarik etmek yerine önemli bileşenleri ithal etme eğiliminde olduklarını (böylece artan ticari açıkların meydana gelmesi) belirtmiştir. Ayrıca bu şirketlerin işçilerin haklarını tanımadıkları ve çevresel olarak sürdürülemez uygulamalarda buldukları vb. birçok olumsuz yönlerinin olduğunu ileri sürmüştür (117). Benzer bir şekilde Haller, demokrasiyi baltadıkları, ulusal toplumları etkilediği ve yeni bir kapitalizmin ana hatlarını çizdikleri göz önüne alındığında, çok uluslu şirketlerin olumsuz bir rol oynadığını belirtmiştir. Bu tür şirketlerin toplumlarda, bireylerin kendi yaşamları üzerinde kontrolünü kaybettikleri ve tek uğraşları kâr olan bu sömürücü şirketlerin köleleri haline geldikleri amorf (şekilsiz) bir kitle halinde ortaya çıktıklarını belirtmiştir. Ona göre iş verimliliğinin teknoloji, bilgi, inovasyon transferiyle artması, zaman içinde işgücünün yerini alır, bu durum ise özellikle düşük nitelikli veya niteliksiz kişiler arasında daha yüksek bir işsizlik oranı oluşturmaktadır (116). Ulus ötesi şirketlerin eleştirilebilir küresel faaliyetlerinden birine ülkemizde oyun geliştiren “Peak Games” adlı Türk oyun şirketinin ABD’li ulusötesi bir şirket olan “Zynga”ya 1,8 milyar dolara satılması (118) örnek gösterilebilir.

#### **2.4.4. Küreselleşmenin Teknolojik ve İletişimsel Boyutu**

İnsanlığın gelişiminde teknolojik ve bilimsel gelişmeler büyük rol oynamış ve oynamaya devam etmektedir. Yazının icadı; belki de bilginin tekâmülünün kolaylaşp, rahatlıkla yayılabilmesini sağladığı için en büyük keşifler arasında sayılabilir. Bu bilgi birikimi sayesinde gelişen teknoloji toplumsal yapılara yön verir hale gelmiştir. Teknolojik gelişmeler insan, sermaye, bilgi gibi pek çok unsurun küresel boyutta dolaşımını hızlandırıp kolaylaştırmıştır (87). Catells, teknolojinin insanlar arasında ulus-

ötesi ve dünya çapındaki bağlantıları kolaylaştırma konusunda önemli katkıları olduğunu ve teknolojik gelişmelerin “telgrafın (1857) deniz taşımacılığından konteynırcılığın başlamasına (1960-70’li yıllar)” kadar uzandığını belirtmiştir. Ona göre bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler (1960’ların sonlarında fiber-optiklerin icadı ve 1990’larda yoğun bir şekilde kullanılmaya başlanması, 1970’lerde ticari silikon çiplerin ve 1981’de kişisel bilgisayarların kullanımına başlanması vb.) ülkelerin mali piyasaları ve şirketlerin küresel yönetiminin gelişimini ve diğer ülkelerle olan etkileşimini kolaylaştırmış, böylelikle ekonomik ve teknolojik küreselleşme ivme kazanmıştır (5). Hızla gelişen teknolojinin insanlar tarafından kolaylıkla kabul görmesiyle de maliyetler düşmekte, yeni araştırmalar cesaretlendirilmektedir. Artık dünya bir parmağın ucundaki tuşlar kadar yakın hale gelmiş, dünyanın herhangi bir yerinden dilediğiniz ürünü hem kolaylıkla hem de sanal para yoluyla temin edebilme imkânlarını barındıran (87) “teknolojik küreselleşme” gerçekleşmiştir. Adıgüzel, teknolojik küreselleşmeyi; teknolojinin üretimi, yayılması, dağıtımı ve kullanımı sonucunda, farklı boyutlarıyla küresel bütünleşmeyi tetikleyen ve hızlandıran bir olgu olarak tanımlamaktadır (119). Higgot ve Reich de küreselleşmeyi, baskın bir ideolojinin ve değerler sisteminin teknolojik yetkinlikler, finansal ve toplumsal kurumlar üzerindeki yansıması olan Amerikan liberalizmi ve kapitalizminin yayılması olduğunu belirtmişlerdir (120). Küreselleşmenin sosyal ve teknolojik bir devrim olarak açıklanması ise üretimin küresel ölçekte bütünleşmesi, teknoloji ve iletişimdeki gelişmelerin bir ağ ekonomisi yaratması ve mekânsal sıkışma olgularını içermektedir. Bilimsel olarak sistematize edilerek oluşturulan teknolojik gelişmeler sebebiyle de iletişim ve bilgi transferine ait ücretler günümüzde minimize edilmiş, ulaşım masrafları düşerek daha hızlı bir hal almış ve ulaşım imkânları çeşitlenmiştir. Tüm bu değişiklikler sonucunda da tarih boyunca görülmemiş bir şekilde ülkeler arasındaki uzun mesafeler göreceli olarak ortadan kalkmış ve ulaşım maliyetleri azalmıştır (121). Küreselleşmenin aynı zamanda bilgi ekonomisi çağı olduğu da ifade edilmiştir. Bilginin zenginliği artırdığı bir dönemde olduğumuz söylenebilir. Bunun en iyi örneklerinden biri 1 kilo kumun 5 sent, yine kumdan üretilen 1 kilo camın 1 dolar 7 sent ve yine hammaddesi kum olan ve ağırlığı 1 kg olan Pentium III’ ün 1800 dolar olmasıdır. Bilgi düzeyi arttıkça insanoğlu ham kumu ısıtarak cama, daha da geliştikçe onu başka materyallere dönüştürerek bilgi birikiminden çok daha büyük zenginlikler yaratabilmektedir (122).



Kaymakçı ise, teknolojik gelişmelerin küreselleşmeye katkılarının iki şekilde ele alınabileceğini belirtmiştir. Bunlardan birincisi; teknolojik gelişmeler sayesinde yeni açılımlar gerçekleştirilebilmiştir. İkincisi; mevcut araç ve gereçlerin maliyetlerinde düşüş gerçekleşmiştir (61). Hard ve Negri benzer şekilde iletişim ve enformasyon teknolojileri alanındaki gelişmelerin dünya ülkelerinin askeri stratejileri üzerinde de etkili olduğunu, başta ABD olmak üzere birçok ülkenin savaş teknolojilerinden yararlanarak insanın insana karşı olan mücadelesinin makinelerin birbirine karşı mücadelesini kapsayan bir “ağ-savaşına (netwar)” dönüştüğünü belirtmişlerdir (123). Bu bağlamda teknolojik gelişmelerin küresel boyutta birçok alanda etkilerinin olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Bu duruma fiziki rekabetin bir ağ ortamına aktararak gerçekleştirilebildiği, dünyanın farklı ülkelerinde eş zamanlı olarak katılım sağlanarak gerçekleştirilebilen ve dünyanın farklı ülkelerinden sayısız seyirci tarafından izlenebilen ve zamanla küresel bir olgu hatta “kültürel bir model” (4) haline gelen, e-spor ekosistemi örnek gösterilebilir.

## **2.5. Küreselleşme ve E-spor**

Spor, dünyadaki sosyal ve hatta siyasi kimlikleri şekillendiren ve dengeleyen, kolektif duyguları harekete geçiren ve sıklıkla toplumsal çatışmaları yönlendiren bir olgu olarak tanımlanmıştır. Bu yönüyle sporu ilgilendiren konu ve temalar, popüler filmlerde, televizyon dizilerinde ve dünyanın dört bir yanındaki milyonlarca insanı, hatta milyarlarca insanı büyüleyen diğer anlatılarda yer almaktadır. Günümüzde ise spor, zaman geçtikçe modernleşerek küresel eğlence endüstrisinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Markovits & Hellerman kültürün bir parçası olan günümüzdeki modern sporun, kitle toplumlarının gelişimine ayrılmaz bir şekilde bağlı olduğunu ileri sürmüşlerdir. Onlara göre spor, düzenlenmiş serbest zaman ve daha sonra metalaşmış kültür biçiminde, kentleşme, sanayileşme, kamusal politika, üretim ve tüketim alanları, eğitim ve sürekli artan sayıda vatandaşın sürekli olarak artan katılımı gibi önemli bileşenlerle el ele ilerlemiştir. Ayrıca modern spor her yerde ayrılmaz bir şekilde modernleşmenin en temel yönleri ile bağlantılı hale gelmiş ve küreselleşmiştir. Örneğin düzenlenmiş endüstriyel yaşam, boş zaman ve işin net çizgiler ile ayrılması, kitleler için organize ve düzenli rekreasyonun gerekliliği, trenle ucuz ve verimli toplu taşıma olanakları, ardından telgraflar (bahislerin geliştirilmesi ve yaygınlaşması için

önemlidir), daha sonra uçak (şehirlerarası) ve otobüsün yanı sıra tramvay, basın yoluyla hızlı ve yaygın olarak ulaşılabilen kitle iletişimi (gazetelerde spor sayfalarının tanıtımı ve spor gazeteciliğinin kurulması), radyo ve sonra televizyon ile modern eğitimin geliştirilmesi ve hızlı bir şekilde genişletilmesi gibi faktörler sporun küresel hale gelmesinde önemli rol oynamıştır (124). Ancak çok az sayıda spor dalının küresel boyutta gerçek popüler kültürün zirvelerine ulaşabilir olduğu ve endüstriyel boyutta yakın üreticilerinin ve tüketicilerinin belirledikleri hedeflerin ötesine geçebileceği ifade edilmiştir. Küresel-popüler hale gelen bu tür spor dalları bir sporu sadece oynamaktan ziyade o sporu izlemek, takip etmek, tartışmak, yaşamak, konuşmak ve o spor hakkında endişelenmek gibi aktiviteleri barındıran “hegemonik spor kültürü” olarak adlandırılan bir süreci içermektedir (124,125). Örneğin, Ritzer profesyonel tenis ve golf sporunu önde gelen küresel sporlar arasında göstererek, medyanın özellikle de televizyonun, sporun küreselleşmesinde ve spor için küresel bir ilgi yaratılması ve izleyici kitle oluşturulmasında önemli bir rol oynadığını belirtmiştir (83). Küreselleşmenin yanı sıra profesyonelleşme süreci; sportif etkinlikleri bir oyun olma özelliğinden çıkartıp, ekonomik düzeyde işleyen bir alana dönüştürmüştür. Bunun sonucunda ise, kapitalist düzenin değerleri spora egemen olmuş, kazanma kültürü ve başarı elde etme arzusu sportif değerlerin önüne geçmiştir. Özellikle popülaritesi yüksek bir spor dalı olan futbol, bir oyun olmanın ötesinde, toplumsal yaşam içerisinde bir ‘minyatür’ model olarak işlev görmekte ve onun üzerinden toplumsal yaşama bir takım rol ve değer transferleri gerçekleştirilmektedir (126).

Miller ve arkadaşları sporun küreselleşmesinde siyasi ve ekonomik boyutların etkin rol oynadığını ifade etmişlerdir. Onlara göre bu boyutlar birbirine bağlıdır ve beş eş zamanlı süreci içermektedir. Bu süreçleri ise aşağıdaki şekilde isimlendirmişlerdir:

- Küreselleşme (Globalization),
- Devletleşme (Governmentalization),
- Amerikanlaşma (Americanization),
- Televizyonlaşma (Televisualization),
- Metalaşma (Commodification) (127).

Atasoy ve Kuter’e göre ise küresel bir olgu olarak spor, toplumların sosyo-ekonomik koşullarına bağlı olarak yaygınlık kazanmaktadır. Küreselleşmenin yayılmasına hız

kazandırdığı tüketim olgusunun içine spor da girmektedir. Sadece birkaç yıl öncesinde henüz adını bile duymadığımız spor türleri ve bu spor türleri ile seyirci ya da katılımcı olarak ilgilenen kişilerin sayısı hızla artmaktadır (128). Bu spor türlerinden birinin son zamanlarda adı sıkça duyulan e-spor olduğu söylenebilir.

20. yüzyılın son on yıllarında endüstriyel emeğin hegemonyasını yitirdiği ve onun yerine “fiziki olmayan emek” yani bilgi, enformasyon, iletişim, ilişkiler veya duygusal ifade gibi maddi olmayan ürünler üreten emek türleri geçtiği ifade edilmiştir (123). Fiziki olmayan emek türlerine başta dijital ürün ve hizmetler olmak üzere, bu hizmet ve ürünler sayesinde ortaya çıkan e-spor örnek gösterilebilir. Dijital oyun endüstrisinde ve internet hızında meydana gelen teknolojik gelişmeler e-sporun küresel bir boyut kazanmasında rol oynayan etkenler arasındadır. Oyun endüstrisi ilk yıllarından itibaren bir yandan yeni ve daha gerçekçi oyunlar tasarlamaya çaba gösterirken, bir yandan da oyun grafiklerinin sorunsuz şekilde görüntülenmesi için yeni donanımlar ve oyun konsolları geliştirmektedir. Bu yeni teknolojilerle birlikte, oyunların satış ve dağıtım yöntemleri de değişmektedir. 1970’li yıllarda donanımların içerisinde sabit olarak yüklenen oyunlar daha sonra taşınabilir kasetler ve ardından da CD/DVD aracılığı ile satışa sunulmuştur. Bu sayede oyun konsoluna sahip olan birisi farklı oyunları aynı donanım üzerinden oynama imkânını elde etmiştir. Günümüzde gelinen nokta da ise oyunların dağıtımını ve satışını internetteki sanal marketler (digital store) aracılığı ile yapılmaktadır. Bu sayede kaset, CD ya da DVD gibi fiziksel bileşenlere ihtiyaç duyulmadan oyunların internet üzerinden sisteme yüklenerek oynanması sağlanmıştır (129). Hard ve Negri’ye göre bu tür fiziki olmayan dijital ürün ve hizmetlere dayalı emekler küresel emeğin bir azınlığı durumunda ve yerkürenin kimi hâkim bölgelerinde yoğunlaşmış bir haldedir. Onların bu konudaki görüşü, fiziki olmayan emeğin “*nitel açıdan hegemonik*” olduğu ve diğer emek biçimlerini (somut ürün ve hizmetleri barındıran) ve bizzat toplumun kendisini domine ettiği. Bir diğer ifadeyle maddi olmayan emeğin bugünkü konumu, endüstriyel emeğin 150 yıl önce küresel üretimin küçük bir kısmını teşkil ettiği ve dünyanın küçük bir bölümünde yoğunlaştığı ama yine de diğer üretim biçimleri üzerinde hegemonya kurduğu konumun aynısıdır. Nasıl o dönemde tüm emek biçimleri ve bizzat toplumun kendisi endüstrileştirse, bugün de emek ve toplum enformasyonel, iletişimsel ve duygulanımsal boyutta endüstriyel bir boyut kazanmıştır (123). Benzer bir şekilde Friedman

Hindistanlı bir girişimci olan Nilekani'nin "taşeronluk, bugün dünyada gerçekleşen çok daha temel bir şeyin boyutlarından biri sadece. Geçtiğimiz birkaç yılda, özellikle de dünyanın her yanına genişbant bağlantı kurmak, deniz altına kablolar döşemek gibi şeyler için yüz milyonlarca dolar yatırım yapıldığı 'balon köpüğü çağında', teknolojiye büyük para akıtıldı. Bu arada bilgisayarlar ucuzluyor ve dünyanın her yanına dağılıyordu. Yazılımda patlama yaşıyordu. Google gibi arama motorları ve elektronik posta ortaya çıkıyordu. Bu gibi gelişmeler 2000 yılı civarında aniden bir araya gelince, fikri çalışmanın, fikri sermayenin bir yerden bir yere gönderilmesine olanak sağlayan bir zemin oluştu. Fikri sermaye artık parçalarına bölünebiliyor, üretilebiliyor ve tekrar bir araya getirilebiliyor. Bu durum işimizi, özellikle de fikri üretimimizi yapma biçimimizi tamamen özgürleştirdi" sözlerine yer vermiş (130) ve aslında Hard ve Negri'nin (123) de belirttiği fiziki olmayan emeğin küresel boyutta hızlı bir şekilde dolaşımına vurgu yapmıştır.

Woodward küreselleşmenin özellikle akışkanlıklar, hareketler ve bilgi akışları ile karakterize edildiğini ve yerel özgüllüklerin etkisini azaltarak "küresel bir toplum" meydana getirebileceğini ifade etmiştir (131). Featherstone ise ortaya çıkan "küresel bir toplum" varsa eğer, bu durumun hız kazanmasının teknolojik gelişmelerden ve ekonomiden kaynaklandığını ileri sürmektedir. Ulaşım araçları (motorlu araçlar, demiryolları ve uçaklar) gibi teknolojik gelişmeler, yalnızca toplum içi düzeyde değil, toplumsal ve küresel düzeyde giderek daha fazla zaman-mekân genişliğinin birbirine bağlanmasını sağlamaktadır. Benzer durum kitle iletişim araçları (radyo, karasal ve uydu TV) ve yeni iletişim teknolojisi (telefonlar, faks ve acil bilgisayar ağı, internet) için de söylenebilir (132). 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. Bu değişimler içerisinde en dikkat çekici olanıysa mekânsal değişikliktir. Oyun oynama alanının dijitale ortama aktarılmasıyla birlikte kuşaklar arasında oynama pratikleri ve alanı açısından derin bir farklılık oluşmuştur. Tüm bu gelişmeler oyun kavramında da birtakım değişikliklerin yaşanmasına öncülük etmiştir. Vakit doldurma amaçlı, bireysel ya da grup aktivitesi olarak yorumlanan oyunlar, yeni medya özelliklerinin dâhil

olmasıyla birlikte hem bir sosyalleşme alanı hem de pazarlama aracı haline gelmiş (133) artık devasa ödüllü e-spor turnuva ve organizasyonları gerçekleştirilmeye başlanmıştır.

İnternetin yaygınlaşması ile internet ortamında veya büyük organizasyonlar altında kurulan yerel ağ bağlantıları, internet kafe olarak bildiğimiz işletmeler tarafından küçük bir kitleye yönelik olan sınırlı rekabet ortamını küresel boyutlara taşımıştır. Böylelikle elektronik spor olarak isimlendirilen olgu endüstri devrimi içerisinde yerini alarak popülaritesini artırmaya devam etmektedir (134). Friedman dünya tarihinde görülmedik sayıda insanın, daha fazla insanla daha fazla iş biçimi üzerinden, dünyanın pek çok köşesinde, daha eşit bir zeminde sürece katılmasının ve gerçek zamanlı (real-time) rekabette yer almasının artık mümkün hale geldiğini belirtmiştir. Ona göre bilgisayarlarla, elektronik postalarla, ağlarla (network), telekonferanslarla ve dinamik yeni yazılımlarla bu durum mümkün hale gelmiş ve adeta dünya düzleşmiştir. Ayrıca dünya üzerinde tüm bilgi merkezlerinin tek bir küresel şebekeye (network) bağlanması anlamına geldiği için, eğer politika ve terörizm engel olmaz ise dünyanın düzleşmesinin şaşırtıcı bir refah ve yenilikler çağını başlatabileceği ihtimalini de öne sürmüştür (130). Bu bağlamda e-sporun, tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi küresel düzlemde dünyanın farklı ülke ve bölgelerinden insanları ortak amaç doğrultusunda bir araya getiren, geleneksel sporların aksine yaş, cinsiyet, mesafe, fiziki yeterlilik ve sınırlılıklar gibi faktörleri de ortadan kaldıran, barındırdığı ekonomik ve kültürel potansiyel ile adeta küreselleşmeye ivme kazandıran bir araç olduğu söylenebilir.

## **2.6. E-sporun Tanımı**

Teknoloji, bir yandan sporun gelişimine yardımcı olurken diğer yandan spora yeni branşların eklenmesini de sağlamıştır. İnternet ve bilgisayar donanım teknolojilerinin gelişmesi ile spor alanıyla ilgili artık yeni bir kavram olan e-spor (elektronik spor) ortaya çıkmıştır. Çoğu kişinin henüz e-spor kavramından haberi olmadığı söylenebilir. E-sporun kendine özgü oyun türleri bu oyun türlerinde mücadele eden yıldız oyuncular, bu oyunları ve küresel e-spor organizasyonlarını takip eden bir hayran kitlesi, takımları, formaları, ligleri hatta uluslararası federatif yapıları da mevcut hale gelmiştir. E-spor ile ilgili organizasyonlar çevrimiçi (online) ortamda ya da yerel ağlarda (local network) gerçekleşmektedir (135).

Günümüzde popülerliği artan ve zaman içerisinde endüstriyel veya akademik boyutta birçok çevrenin ilgisini çeken e-spor hakkında birçok tanım yapılmıştır. E-spor, dijital elektronik ürünlerinin spor cihazları olarak kullanıldığı, dijital platformda nispeten açık, adil bir ortamda yürütülen, kişilerarası sportif bir yarışma olarak tanımlanmıştır (19). Asya Elektronik Spor Federasyonu (AESF) e-sporu “Elektronik cihazların rekabetçi faaliyetler için bir platform olarak kullanılması anlamına gelen elektronik ve spor birleşimi” şeklinde tanımlanmıştır. Bu federasyonun resmi sayfasında oyuncuların, çevrimiçi ve yerinde milyonlarca izleyici çeken turnuvalarda madalya ve/veya para ödülü için çeşitli rekabetçi oyunlara katıldığı belirtilerek, e-spor sayesinde katılımcıların mantıksal düşünme, reaksiyon gösterme, el-göz koordinasyonu ve takım ruhunu geliştirebildikleri ifade edilmiştir. Ayrıca e-sporun gerçekleştirilmesine, insansız hava aracı, robot, benzetim (simülasyon), sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), giriş ve çıkışların insan ya da insan-bilgisayar ara yüzleri tarafından kontrolünün sağlandığı başka herhangi bir elektronik platform ya da nesnelere barındıran elektronik sistemlerin de olanak sağladığı vurgulanmıştır (136). Argan ve arkadaşlarına göre e-spor, dünyanın bir ucundaki insanın dünyanın diğer ucundaki insanla internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spordur (137). Hamari ve Sjöblom e-sporu, sporun birincil yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı, hem oyuncuların ve takımların girdilerine hem de e-spor sisteminin çıktılarına insan-bilgisayar ara yüzleriyle aracılık eden bir spor olarak tanımlanmıştır (43). E-spor, bireysel ve gruplar halinde elektronik ortamda çeşitli oyun dallarında müsabakalar ve şampiyonalar düzenlenmesini de ifade etmektedir. Elektronik sporların, geleneksel spor karşılaşmalarından farkı, mücadelenin fiziksel ortam yerine elektronik ve sanal bir ortamda gerçekleşmesidir (21). E-spor, spor kurallarının uyguladığı ve sporcuların fiziksel ve zihinsel niteliklerini yükseltmeyi amaçlayan kişilerarası bir yarışmadır (138). Benzer şekilde Wagner e-sporu “insanların bilişim ve iletişim teknolojilerini kullanarak zihinsel veya fiziksel yetenekler geliştirdiği ve eğittiği bir spor aktivitesi alanı” olarak tanımlayarak e-sporun bilişsel boyutuna vurgu yapmıştır (139).

E-sporunda bilişsel aktivitenin daha yoğun olduğu söylenebilir. Bu nedenle sıradan oyuncuların aksine, e-spor oyuncuları temel olarak bir oyuna odaklanır, bu oyunun

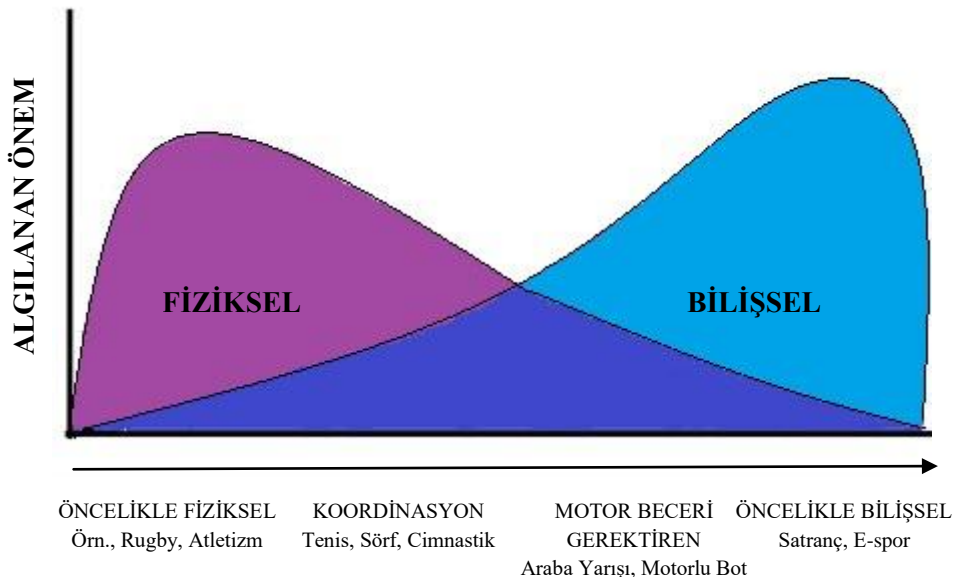
özellikleri üzerinde uzmanlaşır, düzenli olarak antrenman yapar ve yerel alan ağı (LAN) veya çevrimiçi yarışmalara katılırlar. Birçok e-spor oyuncusu oyun klanlarının üyesidir. Bu klanlar düzenli olarak birlikte antrenman yapan ve liglere ve turnuvalara katılan oyuncu takımlarıdır (140). Oyun klanı genellikle lider ve diğer üyelere oluşur. Klan liderinin rolü, yeni oyuncuları klana dâhil etmek, etkin olmayan oyuncuları veya yanlış davranışta bulunanları klandan çıkartmak, maçlar için oyuncu kadrolarını ayarlamak, oyun taktiklerini geliştirerek ve sponsorlarla iletişim kurarak oyun ekibini yani klanı oluşturmaktır (141).

E-spor terimi genellikle profesyonel oyun (progaming), e-spor, siber sporlar, siber atletizm veya rekabetçi oyun gibi diğer terimlerle ifade edilmektedir. E-spor, çoğunlukla genç yaş grubuna hitap eden bir fenomen haline gelmiştir. Ortalama bir e-spor oyuncusunun 15 ila 25 yaşları arasında olduğu ve haftada 3-4 kez antrenman yaptığı ifade edilmektedir (142). Özellikle son dönemlerde profesyonel e-spor kulüplerinin kendi e-spor takımı oyuncularının aynı ortamı paylaşarak birlikte düzenli ve programlı antrenman yapabilmeleri, düzenli uyku takvimi oluşturabilmeleri, dengeli ve düzenli beslenebilmeleri adına Oyun Evleri (Gaming House) adı altında sosyal tesisler kurarak takım performansını arttırarak e-spor organizasyonlarında başarı elde etmeye çalıştıkları söylenebilir.

E-sporun elektronik (dijital) oyunlar, spor, iş ve medya unsurları arasında bir tür bileşimi temsil ettiği ifade edilmektedir. Temsil edilen bu bileşenlerin e-spor olgusunun gelişmesi, küresel boyutta daha fazla kitleye ulaşması adına gösterdiği çabanın yanı sıra, e-sporu bir tür spor olarak görmenin mümkün olup olmadığı konusunda tartışmaların yer aldığı bilimsel araştırmaların da mevcut olduğu bilinmektedir (141). Bu tartışmaların ana nedeni elektronik sporcularının herhangi bir fiziksel aktivite ile rekabet etmedikleri görüşüdür. Bir koltukta oturarak spor yapılamayacağını, sporun içinde bir fiziksel aktivite olması gerektiği düşüncesi yaygındır ancak elektronik sporlarda bir fiziksel aktivite söz konusudur. E-sporunda geleneksel sporlarda olduğu gibi karşılaşmalar/müsabakalar vardır. Bu yönüyle e-sporun da strateji, taktik, takım motivasyonu gibi ustalık isteyen yönünün olması, bir e-sporcunun tartışmalı olsa da fiziksel yetenek bağlamında klavye ve mouse kullanarak dakikada 400 hareket yapabilmesi, bir müsabakada araba yarışçısı seviyesinde kortizol üretmesi ve kalp

atışlarının maraton yarışısıyla benzerlik göstermesi e-spor da fiziksel bir performansın ortaya konduğunun göstergesi olarak ileri sürülmüştür (143,144). Hutchins de geleneksel sporlarda olduğu gibi rekabetçi dijital oyunları barındıran e-spor da, düzenli antrenmanın, takım çalışmasının veya önceden planlanan taktiklerin mükemmel şekilde uygulanmasının hedeflenen başarının elde edilebilmesi için gerekli olan benzer kriterlerin yer aldığını ifade etmiştir (145). Witkowski de benzer şekilde sporcuların performans sergiledikleri oyunlarda başarılı olabilmeleri için reflekslerini, beyin fonksiyonlarını ve el-göz koordinasyonlarını iyi bir şekilde kullanmalarının gerekliliğini vurgulamıştır (49). Geleneksel spor oyuncularına benzer şekilde, profesyonel e-spor oyuncuları özellikle yeteneklidir ve yoğun eğitim aksiyonlarına katılırlar. Profesyonel oyuncular gelirlerini turnuva kazancı, sponsorluklar, koçluk ücretleri ve canlı yayınlarındaki reklamlardan elde ettikleri gelirlerle elde ederler (23). Ayrıca e-spor da, profesyonel olarak kabul edilen oyuncular ile olmayanlar arasında kazanç kaybı kaydında net bir ayrım olduğu da dile getirilmiştir (146).

Wagner e-sporu “bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımında zihinsel veya fiziksel yetenekler geliştiren ve eğiten bir spor aktivitesi alanı” olarak tanımlamış, e-sporun tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi bilişsel ve fiziksel bir faaliyet gerektirdiğinin altını çizmiştir (139). Fiziksel ve bilişsel özelliklerin farklı spor dallarına nispi katkısının kavramsal temsili bir şekli ise aşağıdaki gibidir (147) ;



**Şekil 2.1.** Spor Eğrisi



Şekilde görüldüğü gibi daha yoğun fiziksel beceri gerektiren spor dallarından, daha yoğun bilişsel beceri gerektiren spor dallarına doğru bir süreç söz konusudur (147). Hem fiziksel hem de bilişsel olarak pek çok sporun gerektirdiği çabaları kapsayan, yeni ortaya çıkmış, örgütlenen bir spor dalını ifade eden elektronik spor kavramının kendine has belli başlı ayırt edici birtakım özellikleri bulunmaktadır. Bunlar:

- Sanal veya bilgisayar ortamında oynanabilmesi,
- Yeni tesis ve donanım bakımından büyük finansal kaynak gerektirmemesi,
- Dünyanın her bölgesinde bu sporu oynayabilme olanağı olması,
- Bireysel ve takım halinde müsabakaya açık olması,
- Düşünsel ve fiziksel (Klavye, Fare vb. kullanımı) çabaları gerektirme ve doğasına özgü araç ve gereçlere sahip olması,
- Rekabet ve kazanma duygusunun olması (134).

Günümüzde, birçok spor dalındaki sporcuların fiziksel potansiyellerinin zirvesine yaklaştığı düşünüldüğünde, yeni bilimsel bilgiler ve teknolojik gelişmeler, oyuncuların bilişsel ve duygusal gelişimden daha fazla fayda sağlayabileceği bilincini arttırmıştır. Bununla birlikte, günümüz dijital çağında bilişsel yeteneklerin nasıl geliştirileceğine duyulan ilginin artmasıyla birlikte, dijital oyunlar ve çevrimiçi oyunlar artık bilişsel gelişimdeki rolünün değerlendirilmesi açısından da önemli hale gelmiştir (147). Geleneksel sporlarda olduğu gibi e-spor da profesyonel veya diğer oyuncuların daha iyi bir oyuncu olabilmek için farklı beceri ve teknikler öğrenilmesi gerekmektedir. Literatürde bazı araştırmacıların, dijital oyunların bir kişinin becerilerini nasıl geliştirdiğini anlamının bir yolu olarak kullandıkları araştırmalara da rastlamak mümkündür (148). Örneğin Green ve Bavelier insanların dijital aksiyon oyunları oynayarak becerilerini geliştirdiklerini gösteren bir araştırma yürütmüşler, dijital aksiyon oynanarak bir beceri değil birçok beceri elde edildiği sonucuna varmışlardır. Özellikle rekabetçi oyunlarda, yetenekli oyuncuların eğlenmek için oynayan insanları domine ettiklerini ifade etmişlerdir (149).

## **2.7. E-sporun Tarihsel Gelişimi**

Teknoloji üreten ülkelerin dünden bugüne ulusal ve uluslararası alanda daha üstün teknoloji üretme yarışına girmesi ile teknolojiyi üreten ve geliştiren ulusötesi

şirket veya kuruluşların sayısında artış gerçekleşmiştir. Bu ulusötesi şirket veya kuruluşların sayılarının artması ise teknolojinin ve teknolojik ürünlerin daha ucuza alınmasını veya tüketilmesini sağlamıştır (150). Teknolojik ürünlere daha ucuza erişim sağlanabilmesi ile meydana gelen modern yaşamımızdaki en belirgin değişikliklerden biri, elektronik sporla tanışmamızı sağlayan (e-sporlar) ve eğlence deneyimimizi değiştiren bilgisayar ve internet kullanımı olmuştur. E-sporlar, geleneksel takım sporlarından (örneğin basketbol ve futbol) daha az altyapı hazırlığı ve ekip gelişimi gerektirebilecek organize, çok oyunculu video oyunu yarışması biçimi olarak tanımlanabilir. Bu nedenle e-spor, geniş bir yaş aralığında dünya çapında giderek daha popüler hale gelmektedir (43).

İnsanlar önceleri sokaklarda, parklarda ve kahvehane gibi oyun alanlarında oynadıkları her oyunu, günümüzde kendi evlerinde, işyerlerinde, kafeler gibi yerlerde oynamaktadır. İnternet üzerinden yapılan alışverişler gibi oyunlarda sanal dünyadan nasibi almış ve sanal ortamda oynamaya başlanmıştır. Artık bireyler parklarda, sokaklarda, oyun alanlarında oynamak yerine telefon, bilgisayar, tablet, play station gibi cihazlarda da oyun oynayabilmektedir (86). Video oyunlarının spor kavramı ile ilişkilendirildiği bilinen en eski video oyununun, 1958'de Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda William Higginbotham tarafından geliştirilen “Tennis For Two” olduğu bilinmektedir (151). Oyun, bir osiloskopta (*elektrik gerilimindeki zamana bağlı olan değişimleri görebilmemizi sağlayan bir ölçüm cihazı*) sergilenmiş ve bir tenis kortunun yandan görünüşüyle, kortun zeminini ikiye bölen bir çizgi ve bu zemin üzerinde bir noktadan ibaret olan topun eldeki bir kontrol cihazı ile karşı bölgeye gönderilmesinden ibaret olduğu ifade edilmektedir (152).

Video oyunları üzerinden gerçekleştirilen e-spor kavramınının 70'li ve 80'li yıllarda genç kitlenin kabin sistemli oyun bilgisayarlarının yer aldığı “atari salonu” olarak nitelendirilen eğlence mekânlarında oyun oynadığı dönemlere uzandığı söylenebilir. O dönemde teknolojinin gelişmesiyle birlikte atari gibi oyun konsolları daha ucuza alınarak bu oyun konsolları oyuncu kitlenin evlerine kadar girebilmiştir. Oyunlara duyulan ilginin artması ve yaygınlaşması ile birlikte konsolların çeşitliliği ve oyunların çeşitliliği artarak oyun dünyasında yeni bir çağın kapısı aralanmıştır (153).

Dijital oyunlar endüstrisinin tarihsel gelişim süreci beş farklı çağ kapsamında ele alınabilir:

- 1980’ler öncesi erken gelişim aşaması,
- 1980’lerin ortası ile 1990’ların ortası arası büyüme aşaması,
- 1990’ların sonuna kadar olan gelişme aşaması,
- 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması,
- 2005’ten günümüze ilerleme aşamasıdır (154).

Wagner “Elektronik Spor” veya “e-spor” teriminin doksanların sonlarına kadar uzandığını ifade etmiştir. E-sporun gençlik kültüründe bir iş faktörü olarak ortaya çıkması, sıklıkla dünya çapında önemi olan yaygın bir kültürel fenomen olarak tanımlanmaktadır (139). Bilgisayar ve internet teknolojilerinin yanı sıra e-sporun temelini oluşturan dijital bilgisayar ve konsol oyunlarının ortaya çıktığı ve gelişim gösterdiği dönemlerin incelenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir.

### **2.7.1.1970’li Yıllar ve E-spor**

Elektronik spor kavramı 70’li ve 80’li yıllarda gençlerin beraber gittikleri ve oyun oynayarak ortak bir kültür oluşturup paylaştıkları eğlence mekânları olarak adlandırılan arcade (atari) salonlarında gelişmeye başlamıştır. Bu dönemde piyasaya çıkan oyunlar ve oyun makineleri jetonlu oyun döneminin de başlamasına sebep olmuştur. 1971 yılında piyasaya sürülen “Galaksi Oynu (Galaxy Game)” adlı oyun da ilk jetonlu oyun olarak kayıtlara geçmektedir. 1972 yılında kurulan Atari firması, bu alandaki en büyük firmalardan biri haline gelecektir. Teknolojik ucuzlamanın bilgisayar oyunlarını etkilemesiyle, insanların 8 bitlik oyun konsollarını, atari salonlarını evlere ve televizyon ekranlarına taşımıştır. Gelişen oyun konsolları ile birlikte tek oyunlardan daha seçenekli oyunlara geçiş sağlanarak yeni bir döneme girilmiştir (153,155). O dönemlerin e-spor turnuvası olarak nitelendirilen bilinen en eski video oyunu yarışması ise 19 Ekim 1972’de Stanford Üniversitesinde, Spacewar’da öğrenciler için ödülü Rolling Stone için bir yıllık abonelik olan “Intergalactic spacewar olimpiyatları” gerçekleştirildi. Atari’nin 1980 yılında düzenlediği Space Invaders Championship ise, Amerika’da 10.000’den fazla katılımcıyı çeken ve büyük çaplı bir hobi olarak rekabetçi

bir oyun kuran en büyük ölçekli video oyunu yarışması olarak e-spor tarihinde kendine yer edinmiştir (146).

### **2.7.2.1981-1985 Yılları ve E-spor**

Snively'e göre 1980 ve 1990'lı "Arcade" olarak adlandırılan oyun salonları ile evde kullanılan oyun konsollarının büyük ilgi görmesi e-sporun ilk dönemlerini oluştururken, 2000'li yıllarda internetin hızla yaygınlaşması e-sporun ikinci dönemini oluşturmaktadır. 1980'li yılların başlarında oyun salonları (Kabin Sistemi) büyük ilgi görmüştür. O dönemdeki oyunlar, tek oyunculu ve başarıya odaklı olup yapı olarak basit puan takip mekanizmaları, bilgisayar veya makineye karşı oyun boyunca yenilmeden ilerleme, oyunlardaki daha önce elde edilen yüksek skoru geçme gibi rekabetçi rekabetçi bir sistem barındırmaktaydı. E-sporun temel bileşenlerinden biri de rekabete dayalı olmasıdır ve bu bağlamda düzenlenen turnuvaların yer almasıdır (156). Borowy ve Jin (2013) yapmış oldukları bir bilimsel araştırmada e-sporun 1980'li yılların ilk dönemlerinde göstermiş olduğu gelişimi ve o dönemde yer alan e-spor organizasyonlarına ait pazarlama stratejilerini aşağıdaki gibi özetlemişlerdir;

- 1980 yılında sahnelenen ilk video oyun turnuvası Atari tarafından düzenlenmiş ve bu etkinlik Space Invaders (Uzay İşgalcileri) isimli oyun ile gerçekleştirilmiştir.
- İkinci büyük video oyun turnuvası, 1981'de Chicago Fuar Merkezinde düzenlenen Ulusal Video Oyun Şampiyonası (National Video Game Championship) olarak adlandırıldı. Bu turnuva, 240.000 dolar değerinde bir para ile finanse edilen ve tutundurma faaliyetleri yürütülen Centipede (Kırkayak) oyunu ile gerçekleştirilmiştir.
- Üçüncü video oyun turnuvası, 1984'te 60'tan fazla farklı arcade oyununun oynandığı Ulusal Büyük Video Oyun Turnuvası (National Video Game Master Tournament) olarak gerçekleştirilmiştir.
- Borowy ve Jin'e göre dördüncü kilometre taşı ise, 1983'te Kuzey Amerika'ya giden bir video oyunu sirkisi olan Elektronik Sirk (Electronic Circus) olacaktır (157).

### **2.7.3.1995 Yılı Sonrası ve E-spor**

Borowy 1990'lı yıllarda yeni geliştirilen satış stratejilerinin oyunları tüketen kitlenin oyun salonlarından uzaklaştırarak evde oynamaya yönlendirecek şekilde

olduğunu belirtmiştir (158). Burns o dönemlerde Super Nintendo ve Atari gibi şirketlerin ürettikleri oyunların ev konsollarındaki yerini almasıyla ilk gerçek uluslararası video oyunu turnuvaları düzenlenmeye başlandığını ve e-spor endüstrisinin sponsorluklar, profesyonel oyuncular ve seyircilerin de dâhil olduğu gerçek dolarlı sanal ortama dönüştüğünü ifade etmiştir (159). Bu süreçte özellikle oyunlarda yer alan yapay zekâya karşı rekabetin insana karşı rekabete dönüşmesinde multiplayer (çok oyunculu) oyun oynamaya, bilgisayarlar arası yerel ağ bağlantısı kurulmasına olanak sağlayan sistem sayesinde aslında günümüzdeki rekabet odaklı e-spor olgusunun temelini atıldığı söylenebilir. Griffiths ve diğerleri de Yerel Alan Ağları (LAN) ve internetin yaygınlaşmasının, bireylerin beraber oyun oynamalarına olanak sağladığını ifade etmişlerdir. Onlara göre LAN teknolojisinin gelişimi, e-spor tüketimini insanın makineye karşı oyun modundan insanın insana karşı olduğu bir moda dönüştürmüştür(140). Böylelikle internete erişim sağlayarak başka kişilerle mücadele etmek isteyen birçok oyuncu kendilerini internet kafelerde bulmuş, nihayetinde internet kafeler, kalabalık topluluklar halinde oyun oynamak için en elverişli ortamlar haline gelmiştir. E-spor denildiğinde ilk akla gelen ülke, Koreyi örnek verecek olursak 1997 yılında, bu ülkede sadece 100 internet kafe varken, bu sayı 2002 yılında 25.000'e kadar çıkmıştır (160).

1990'lı yılların son zamanlarından başlayarak özellikle refah seviyesi yüksek ülkelerde internet kullanımının yavaş yavaş artması ile e-oyun tutkunları çeşitli ülkelerden kendilerine rakip bulma ve bu rakipler ile internet üzerinden rekabete girme olanağı buldular. Özellikle 2000'li yılların başlarında First-Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı) olarak adlandırılan oyun çeşitleri e-spor turnuvalarının büyümesine ve gelişmesine katkı sunmuştur (39). Jin ise elektronik sporun ilk profesyonel liginin, 1998 yılında Kore'de popüler olan Starcraft için oluşturulduğunu ifade etmiştir. 2008 yılına gelindiğinde ise Kore'de evlerin yaklaşık %95'inin internete bağlı hale geldiğini belirtmiştir (45). İnternet ve enformasyon teknolojilerindeki gelişmeler ile geleneksel oyun anlayışı zaman içerisinde değişim göstermiş, böylelikle video oyunlarının oynandığı mekânlar ve bu oyunların oynanmasına olanak sağlayan konsol vb. oyun platformları yıllar içerisinde çeşitlilik kazanmıştır. Oyun oynama mekânının dijital ortama aktarılması sonucu nesiller arasında oyun deneyimi ve mekânı bakımından ciddi bir değişim söz konusu olmuştur. Yaşanan bu gelişmeler ile oyun oynamanın amacı ve

oyundan beklentiler dönüşüm göstermiştir. Oyun oynamak boş zaman değerlendirmenin ötesinde bir aktivite olmuş, ağ özelliklerinin de etkisi ile video oyunları dünya genelinde oyun oynayan bireyleri bir araya getiren bir sosyalleşme vasıtası, oyun şirketlerinin oyunlarını satabildiği küresel bir dijital pazar haline gelmiş (133), böylelikle e-spor kendine küresel ve profesyonel bir kimlik edinebilmiştir.

## **2.8. E-spor Oyun Türleri**

Bu yeni teknolojik çağda, internet dünyada çeşitli amaçlar için kullanmaya başlanmış, bilgi birikiminden şirket kurmaya kadar birçok insan için günlük yaşamın bir parçası haline gelmiştir. Ayrıca, birbirinden farklı etkinlik ve içeriklerin çeşitli canlı yayın platformları (Twitch, Youtube, Netflix, Mixer vb.) üzerinden yayınlanmasını sağlayarak eğlence anlayışına yeni bir boyut kazandıran internet teknolojileri, girişimcilerin ve şirketlerin milyonlarca izleyiciye ulaşmalarını sağlamıştır. Böylelikle internet teknolojilerinin sunmuş olduğu fırsatlarla büyüyen eğlence biçimlerinden biri de e-spor olmuştur (161). E-sporun temel yapı taşı olan dijital oyunlar günlük yaşamımızın bir parçası ve dünyanın en yeni ve en hızlı gelişen kitle iletişim aracı haline gelmiştir. Dijital oyun dünyasında elektronik oyun cihazları, konsolları geliştirme girişimlerinden sanal gerçeklik gibi teknolojilerine kadar çok yol kat edildiğini söyleyebilmek mümkündür. Dijital oyunların faaliyet gösterdiği pazar küresel, istikrarlı, ancak geçmişte yaşanan ve oyun endüstrisinin çehresini tamamen değiştiren olayların kanıtı olan yükselişlere ve düşmelere eğilimlidir. Bu nedenle, dijital oyunların toplumdaki yerlerini bulmak ve potansiyellerinden en iyi şekilde yararlanmak için tarihsel gelişimini bilmek gereklidir. Oyun toplumu bugünün bir gerçeğidir ve yeni eğilimlerin yanı sıra yeni nesiller ile insan ve teknoloji arasındaki bu bağlantının arttığı görülmektedir (162). Dijitalleşmenin bir ürünü olan, günümüzde kitlelerin oynayıp izlediği e-spor, bilgisayar veya oyun konsolları aracılığı ile amatör veya profesyonel oyuncuların birbirleri ile rekabet ettikleri bir spor dalı olarak nitelendirilmektedir.

Elektronik spor oyunların ve çevrimiçi yayın sistemlerinin gelişmesi sayesinde giderek yaygınlaşan ve dünyanın en hızlı büyüyen medya çeşidi olan çevrimiçi medya ile gelişen bir olgu haline gelmiştir. 2013 yılında 70 milyon seyirciyi kendisine çeken bu spor dalının 2016 yılındaki seyirci sayısının 400 milyon olduğu tahmin edilmektedir (24,25). Ayrıca 2014 yılında yapılan bir ankette, League of Legends'in (tipik, popüler

bir e-spor şekli olan LOL) ayda 67 milyondan fazla kişi tarafından yoğun saatlerce oynandığı ifade edilmektedir (163).

Tüm e-sporlar dijital oyunlar aracılığı ile gerçekleştiriliyor olsada, tüm dijital oyunlar spor olarak sınıflandırılmamalıdır. Dijital oyunlar spor olarak kabul edilecek yapıya (standart kurallara), organizasyona (kurallara uyma) ve rekabete (kazananlar ve kaybedenler) sahip olmalıdır (135). E-spor oyun türleri incelendiğinde, gerçek zamanlı strateji (RTS), nişancı oyunları (FPS), çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA) ve dövüş oyunları dâhil olmak üzere birçok oyun türü ön plana çıkmaktadır. E-spor topluluğu ise profesyonel ve amatör oyuncular, takımlar, yorumcular, sponsorlar, seyirciler ve hayranlardan oluşmaktadır (22). En basit tanımıyla rekabete dayalı oyunlar olan elektronik spor, bünyesinde birçok farklı türde oyun barındırmaktadır. Bu türler;

- MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)
- FPS (Birinci Şahıs Nişancı)
- RTS (Gerçek Zamanlı Strateji)
- Kart Koleksiyonu Oyunları (Collectible Card Games)
- Dövüşçü Oyunları (Fighter / Beat ‘Em Up)
- Spor Oyunları (Sports Games) şeklinde belirtilmiştir (164).

Hindistan E-spor Federasyonu e-sporu “organize edilmiş dijital oyun müsabakaları” şeklinde tanımlayarak, bu müsabakaların çevrimiçi (online) ve çevrimdışı (offline) gerçekleştirilebileceği belirtilmiştir. E-spor ile ilişkilendirilen en yaygın oyun türlerini ise;

- Real-time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji) (RTS)
- Fighting (Dövüş)
- First-person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı) (FPS)
- Multiplayer Online Battle Arena (Çokoyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası) (MOBA) gibi son zamanların popüler e-spor oyun türünü de listeye eklemiştir (165).

## 2.9. E-spor Endüstrisi

Spor farklı biçimlerde de olsa hem geçmişte hem de günümüzde her kültürde önemli bir rol oynamıştır. Çağdaş toplumlarda en baskın şekli olan rekabet sporu batı sanayiciliğinin oluşması ile gerçekleşmiştir (166). Elias ve Dunning'e göre modern rekabetçi sporların gelişimi aynı zamanda medeniyet süreciyle de ilgilidir ve onlara göre kaba oyunlardan medeni yani modern spora bir geçiş süreci söz konusudur (167). Modern sporun geleneksel yapısı incelendiğinde fiziksel, rekabetçi ve kurumsallaşmış bir faaliyet olduğu görülmektedir. Ayrıca, spor hem bilimsel bir dünya görüşü (standartlaştırılmış kurallar, zaman, yükseklik ve uzunluk ölçümü vb.) hem de adil oyun ve eşit şartların rekabetçi şekilde oluşturduğu bir kültür ile karakterize edilmektedir (168). E-spor ise genellikle farklı ligler, yarışmalar ve turnuvalar tarafından koordine edilen ve oyuncularının çeşitli iş organizasyonları tarafından desteklenen takımlara veya diğer "spor" organizasyonlarına ait olduğu rekabetçi (profesyonel ve amatör) dijital oyunlara atıfta bulunmaktadır. Kaytoue ve diğerleri e-spor topluluğunun profesyonel ve amatör oyuncular, takımlar, yorumcular, sponsorlardan ve popüleritesinin artmasına önemli katkı sunan seyirciler ve hayranlardan oluştuğunu belirtmişlerdir (22). Bu bağlamda izleyici kitlesi günden güne artarak devam eden dijital oyun yarışmalarının organize edildiği e-sporun, giderek daha çok spor eğlencesi olarak sektörde tanınmaya başlandığı söylenebilir. Ancak rekabete dayalı bir sistemi olan e-spor, ulusal ve uluslararası yönetim organlarının da kurulmasıyla hızla kurumsallaşmıştır ve nihayetinde endüstriyel bir yapıya bürünmüştür (169). Bu kurumsallaşmanın yanı sıra, birçok ticari markanın e-spor alanında takımlara, organizasyonlara, turnuvalara ve yayın platformlarına sponsor olmak için bu pazara yatırım yaptığı görülmektedir. Bu şirketler çoğunlukla teknoloji, oyun, tüketici elektroniği markaları olmakla birlikte e-sporla doğrudan ilişkili olmayan markaların sponsorluklarında da artış vardır. Özellikle takımlar, ligler ve turnuvalar ilişkilerini otomotiv, yiyecek/içecek, kişisel bakım ve finans/sigorta sektörlerindeki markalarla geliştirmektedirler (39,143). Oyun salonundan oyun konsoluna ve masaüstü bilgisayardan etkileşimli çok oyunculu ağa kadar, dijital oyunlara duyulan bu ilgideki patlama, yazılım indirmek ve güncellemek, çevrimiçi ödemeler gerçekleştirmek veya diğer oyuncuları çevrimiçi ortamda bulmak ve onlarla etkileşimde bulunmak gibi aktivitelerin tümüne olanak sağlayan, internete olan erişim sayesinde gerçekleşmiştir. Bu durumun müzik ve sinema endüstrisi ile sürekli olarak



rekabet eden veya aşan gelirleriyle, gelişen yeni bir eğlence sektörü olarak nitelendirilen e-spor endüstrisinin oluşmasına olanak sağladığı ifade edilebilir (170). Hızla gelişen bu e-spor endüstrisinin temelinde bilgisayar teknolojileri ve dijital oyun endüstrisinin olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Dijital oyun endüstrisi yazılım, donanım, çevrimiçi platform sağlayıcılar, oyun geliştiricileri, yayıncılar, interaktif medya araçları ve bilgi iletişim teknolojileri gibi büyük bir ekosistem içerisinde ele alınması gereken bir yaratıcı endüstri koludur (171). Hutchins, bilgisayar oyunları endüstrisinin ve oyun faaliyetlerinin ve kültürlerin son on yıldaki olağanüstü küresel büyümesinin, ikinci modernitede sosyal ve kültürel dönüşümün hızını ve karakterini temsil ettiğini ifade etmiştir. Modern e-spor ekosisteminin genç, karmaşık ve hızlı büyüyen, ancak temel olarak kurucu unsurlarının: e-spor taraftarı, e-sporcular, tercih edilen dijital oyunlara odaklanan amatör ve profesyonel ekipler; etkinlik veya lig organizatörleri, oyun yayıncıları (Twitch, youtube vb. platformda oyun yayını yapanlar), son olarak reklam verenler, sponsorlar ve oyun geliştiricileri gibi birçok katılımcı kitleyi barındıran bir sistem olduğunu söyleyebilmek mümkündür (27). Bu sistem sayesinde bazı ülkelerde ve bölgelerde, e-spor, günümüz dijital elektronik endüstrisi çağında en çok büyüme potansiyeli taşıyan projelerden biri haline gelmiştir Ayrıca e-sporun, Kuzey Amerika, Asya (özellikle Güney Kore ve Çin) ve Avrupa Birliği (özellikle Almanya ve Birleşik Krallık) gibi önemli hayran kitlelerine sahip küresel bir endüstri haline geldiği ifade edilmiştir (30).

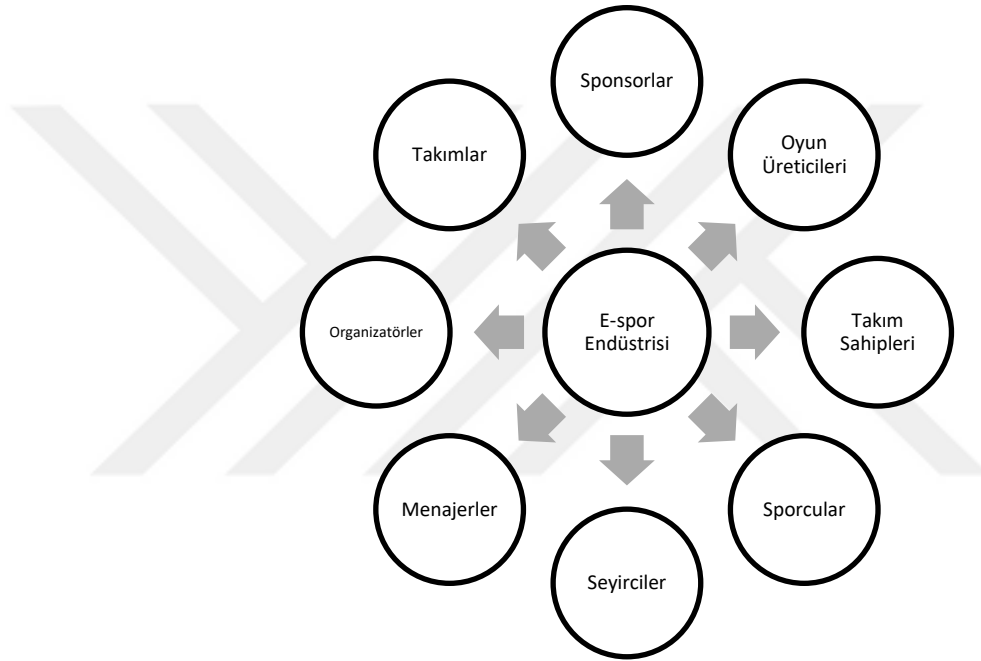
Günümüzde ise e-spor aşağı yukarı 138 milyar dolarlık küresel oyun endüstrisinin yaklaşık olarak %10'luk bir dilimine tekabül etmektedir. Popüler oyunların hem üreticileri, hem de oyuncu pazarına ulaşmak isteyen üçüncü parti firmalar tarafından düzenlenen turnuvalar; bu turnuvaların canlı yayınlanması, söz konusu yayınların ise geleneksel spor karşılaşmalarının (örn. FIFA Dünya Kupası Finalleri, Superbowl, GS-FB Derbisi) izlenme oranlarını geçmesi ve oyun endüstrisi dışından firmaların pazarlama bütçelerini bu alana kaydırmasıyla birlikte e-spor endüstrisi özellikle son 5 yılda müthiş bir büyüme ivmesi göstermiştir (31). Lefever "spor medya operatörleri için değerli içerik ve kitleler sağlarken, medya spor için bir gelir kaynağı ve tanıtım aracıdır" şeklinde e-sporun kitlelere ulaşmasında ve endüstriyel gelişim göstermesinde önemli bir araç olan medyanın rolüne vurgu yapmıştır (172). E-sporun diğer sporlara nispeten küresel olarak gösterdiği gelişimin ve

endüstriyel boyutta gelinen noktanın anlaşılabilmesi için Newzoo'nun 2015 yılında yayınlamış olduğu raporu incelemek anlamlı olacaktır. Nevzoo'nun yayınladığı bu rapora göre;

- Twitch, e-sporun son zamanlardaki büyümesine önemli katkıda bulunan yayın platformu olup ve bu platforma ait veriler şöyledir;
- *55 milyon aktif kullanıcı,*
- *1 milyon Her ay en yüksek eşzamanlı izleyiciler,*
- *100 milyon birbirinden farklı izleyiciler,*
- *11 Milyon aylık yayınlar.*
- E-spor taraftarlarının demografik bilgileri şöyledir;
- *10-20 Yaş (%16)*
- *21-35 Yaş (%56)*
- *36-65 Yaş (%28)*
- *Kadın (%38)*
- *Erkek (%63)*
- 2014 yılındaki League of Legends ve Dota 2 Şampiyonasının NBA Finalleri'nden daha fazla izleyiciye sahip olduğu;
- *Amerikan Futbolu Şampiyonluk Müsabakası: 111.2 Milyon,*
- *LOL Şampiyonası: 27 Milyon,*
- *Masters (Golf) Turnuvası: 25 Milyon,*
- *Dota 2 Uluslararası Şampiyonası: 20 Milyon,*
- *NBA Finalleri: 15.5 Milyon izlenmiş olduğu görülmektedir.*
- Youtube'de insanların ne takip ettiklerine bakıldığında;
- *Müzik: 85 Milyon,*
- *Oyun: 79 Milyon,*
- *Spor: 78 Milyon,*
- *Haber: 35 Milyon,*
- *Popüler İçerik: 27 Milyon,*
- *Dikkat Çekenler: 22 Milyon,*
- *Filmler: 18 Milyon izlenmiş olduğu görülmektedir.*
- E-sporla Ödül Havuzları incelendiğinde;

- *Dünya Poker Serisi Şampiyonası: 10 Milyon dolar,*
- *Süper Amerikan Futbolu Şampiyonluk Müsabakası (2015): 5.1 Milyon.*
- *Dota 2 Şampiyonası (2014): 5 Milyon,*
- *NBA Final şampiyonası (2014): 4.1 Milyon,*
- *Stanley Kupası Şampiyonası (2014): 3.8 Milyon,*
- *Smite Dünya Şampiyonası (2015): 1.3 Milyon*
- *Leagu of Legends Dünya Şampiyonası (2014): 1 Milyon (173).*

Ayrıca e-spor endüstrisinde yer alan paydaşlar aşağıdaki gibi özetlenmiştir (143,169);



**Şekil 2.2.** E-spor Endüstrisinin Paydaşları

Yukarıdaki şekilde geleneksel sporlara benzer şekilde e-spor endüstrisinin temelinde de dijital boyut ağırlıklı olmakla birlikte üreten ve tüketen kitlenin aktif rol aldığı söylenebilmektedir. Dijital oyun sektörü küresel ölçekte en hızlı büyüyen sektörlerden biri olarak göze çarpmaktadır. Öyle ki büyüme hızında otomotiv ve enerji gibi temel sektörleri ve eğlence alanının amiral gemisi kabul edilen sinema sektörünü de geride bırakmıştır. Dijital oyun sektörünün bu denli hızlı büyümesinde birçok faktör vardır. Bunlardan bazıları aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

- Akıllı telefon ve tabletlerin yaygınlaşması,
- Bilgisayar donanımı ve konsolların yaygınlaşması,

- Donanım maliyetlerinin ucuzlaması,
- İnternetin yayıncılığı kolaylaştırması,
- Akıllı telefon kullanımıyla beraber mobil oyuncuların yaş aralığının genişlemesi,
- E-spor'un bir spor dalı olarak kabul görmesi (174).

E-spor endüstrisinin geldiği boyuta açıklık getirebileceği düşünülen, 2015 yılında e-spor sektörüne yatırım yapan çeşitli kuruluşlara ait bilgiler ise aşağıdaki tabloda özetlenmiştir (175) ;

**Tablo 2.3.** 2015 Yılında E-spora Yapılan Yatırımlar ve Satın Almalar

E-spor Şirketleri	Yatırım Alanı	Müşteri/Yatırımcı	Yatırım /Satın Alma Miktarı
Twitch TV	Canlı Yayın Platformu	Amazon	970 milyon dolar
Virtus.pro	Topluluk Platformu ve Profesyonel Takım	USM Holding	100 milyon dolar
Turtle Entertainment	Turnuva Organizatörü	Modern Times Group	87 milyon dolar
Multiplay	Topluluk Platformu ve E-spor Arenası	GAME	30 milyon dolar
AlphaDraft	Bahis Platformu	FanDuel	10 milyon dolar
World Gaming	Topluluk Platformu	Cineplex	10 milyon dolar
Team Dignitas	Pofesyonel Takım	Follow eSports	1 milyon dolar
Dreamhack	Turnuva Organizatörü	Modern Times Group	28 milyon dolar
ESEA	Turnuva Organizatörü	Modern Times Group	Paylaşılmadı
Global eSports Management	Acenta	WME/IMG	Paylaşılmadı
GoodGame	Acenta	Twitch (Amazon)	Paylaşılmadı
Nextgen + MVPs	Sponsorluk Danışmanlık	rEvolution	Paylaşılmadı
NRG eSports	Pofesyonel Takım	Andy Miller and Mark Mastrov (Co-Owner Sacramento Kings)	Paylaşılmadı
Team 8	Pofesyonel Takım	Investors (amongst others Brian Lee Honest Co.)	Paylaşılmadı
Unikrn	Bahis Platformu	Investors (amongst others Ashton Kutcher and Mark Cuban)	Paylaşılmadı
MLG	Turnuva Organizatörü	Activision Blizzard	46 milyon dolar

Yukarıdaki tabloda Twitch TV gibi bir canlı yayın platformunun e-spora olan yatırımlarda başı çekmesinin dikkat çekici olduğu söylenebilmekte, tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi e-spor da izlenebilirlik potansiyelinin oldukça yüksek olduğu ve bu endüstrinin sürdürülebilirliği açısından önem arz ettiği çıkarımı yapılabilmektedir. 2018 yılında hızlı bir büyüme gösteren e-sporların sektörel gelirlerinin 2016 yılında 350 milyon ABD dolarını, 2017'de ise 696 milyon ABD dolarını aşarak dikkat çeken bir noktaya eriştiğini ifade edilmiştir (176). Geçmişten günümüze uluslararası boyutta

birçok e-spor turnuvasının düzenlenmesi ve bu turnuvalarda şampiyon olan takımlara ciddi miktarlarda ödül havuzlarının yer almasının e-spor endüstrisinin günümüzde geldiği noktada önemli bir pay sahibi olduğu söylenebilir. En popüler ve şimdiye kadar en yüksek ödül havuzuna sahip e-spor oyunlarına ilişkin bilgiler aşağıdaki gibidir (177);

**Tablo 2.4.** En yüksek Ödül Havuzuna Sahip E-spor Oyunları

E-spor Oyununun İsmi	E-spor Oyunun Türü	Düzenlenen Turnuva Sayısı	Turnuvalara Katılan Oyuncu Sayısı	Turnuvalarda Dağıtılan Toplam Para Ödülü Miktarı
<b>Dota</b>	Gerçek Zamanlı Aksiyon Strateji	1089	2229	179.065.705.19 dolar
<b>Counter Strike: Global Offensive</b>	Taktiksel Birinci Şahıs Nişancı	4031	11544	74.977.001.52 dolar
<b>League of Legends</b>	Gerçek Zamanlı Aksiyon Strateji	2249	6269	66.356.476.87 dolar
<b>StarCraft II</b>	Askeri Bilim Kurgu Gerçek Zamanlı Strateji	5329	1909	30.161.064.70 dolar
<b>Fortnite</b>	Üçüncü Şahıs Online Aksiyon	300	2366	27.629.062.29 dolar

Yukarıdaki tabloda dünya genelinde en çok oynanan ve e-sporun rekabetçi oyunlarının başında gelen beş oyun ve bu oyunların yer aldığı küresel organizasyon ve turnuvalarda dağıtılan ödül havuzlarının büyüklüğü e-spor endüstrisinin taşıdığı potansiyeli ön plana çıkarmaktadır. Newzoo 2018 yılı raporunda küresel e spor gelirlerinin yılda %38 den daha fazla arttığını belirterek, sonraki yıllarda e-spor gelirleri ile ilgili aşağıdaki öngörülere yer vermiştir;

- *Küresel e-spor geliri 2018'de yıllık %38,2 lik bir artışla 906 milyon dolara ulaşacak. Kuzey Amerika bu 906 milyon dolarlık gelirin 345 milyon dolarını, Çin ise 164 milyon dolarını alacak.*
- *Markalar, toplam pazarın %77'si olan sektöre 694 milyon dolar yatırım yapacak. Bu toplam gelirin %84'ünü oluşturan 1,4 milyar dolarlık bir büyüme anlamına geliyor.*
- *Dünya çapındaki e-spora ilgi duyan insan sayısı, bir yılda %15,2 büyüme olan 2018'de 165 milyona ulaşacak. Toplam e-spor İzleyicisi bu yıl 380 milyona ulaşacak ve yıllık bazda %13,5'lik bir büyüme gösterecek.*
- *E-spor ile ilgilenen insanların küresel ortalama yıllık geliri, bu yıl 2017'deki 4,58 dolardan % 20 oranında bir artış ile 5.49 dolara yükselecek.*

- 2017 yılında yaklaşık 59 milyon dolar bilet geliri elde edilen 588 önemli e-spor etkinliği gerçekleştirildi ve bu rakam 2016 yılında 32 milyon dolar idi.
- 2017 yılında gerçekleşen tüm e-spor etkinliklerindeki toplam para ödülü 112 milyon dolara ulaştı ve ilk yıl 100 milyon doları aştı.
- League of Legends Dünya Şampiyonası, 2017'de 49,5 milyon saat izlenme ile Twitch'teki en çok izlenen etkinlik oldu. Ayrıca bu turnuvada 5.5 milyon dolar bilet geliri elde edildi (178).

E-sporun endüstriyel olarak gösterdiği hızlı büyümeye örnek gösterilecek önemli gelişmelerden biri ise, Asya Olimpiyat Konseyi'nin (OCA) yakın zamanda Çin'deki 2022'deki Asya Oyunları'na e-sporu dâhil etme kararını onayladıklarını belirtmeleri olmuştur. Bu karar Hallman ve Giel'e göre "sporun yeni şekli" olarak ifade edilmesinde ve e-sporun spor olup olmadığı konusundaki tartışmalara noktayı koyabilecek önemli bir adım olarak kabul edilmektedir (179). Ayrıca çeşitli ticari oyun şirketleri veya resmi federatif kurumlarca dünyanın farklı bölgelerinde düzenlenen yüksek rakamlı ödül havuzlarına sahip küresel e-spor turnuvalarının (24) e-sportdaki rekabet ve kazanma duygusunu kitlelere aşılıyarak e-spor endüstrisinin gelişmesine katkı sunduğuda söylenebilmektedir.

### **2.9.1. Küresel E-spor Turnuvaları**

Dünyada ulusal ve uluslararası resmi ve özel birçok elektronik spor turnuvaları düzenlenmektedir. Yapılan elektronik spor turnuvaları oynanan oyunların çeşidi ve özellikle katılan grupların başarı seviyeleri doğrultusunda iki gruba ayrılmaktadır. Bunlar, amatör turnuvalar ve profesyonel turnuvalardır. Bu turnuvalar büyük ödüllü ve geniş çaplı yarışmalar ile oyuncularını elektronik spor içerisine katmış ve böylelikle de elektronik sporcu kavramının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Elektronik sporcuların antrenman yaptıkları mecra bilgisayar ortamıdır. Elektronik sporcular antrenmanlarını evde veya internet kafede yerel ağ bağlantısı kurarak ya da internete bağlanarak bireysel veya takım halinde antrenmanlarını yapmaktadırlar (134). Hutchins e-spor topluluğunun yer aldığı ekosistemin büyümesini anlamak için, e-spor endüstrisini çevreleyen büyük olayları incelemenin önemli olduğunu vurgulamıştır. Bu önemli olaylar arasında, kişisel veya çevrimiçi olarak düzenlenen turnuvalar, play-offlar veya şampiyonalar sayılabilir (27). World Cyber Games (WCG), 2000 yılından beri faaliyet gösteren ve her yıl

büyüklik ve popülerlik kazanmaya devam eden, popüler bir uluslararası rekabetçi bilgisayar oyun yarışmasıdır. Benzer şekilde, Major League Gaming (MLG), milyonlarca canlı izleyici, hayran ve rakipten oluşan dünyanın en büyük küresel e-spor organizasyonu ve küresel e-spor organizasyonlarının canlı yayınlarının yapıldığı bir platform olarak gösterilmektedir (29). Taylor sekiz milyonun üzerinde kayıtlı oyuncuyla MLG'nin, oyun meraklılarına yeteneklerini geliştirmek ve rekabetçi oyun oynamak için bir ortam sağladığını belirtmiştir (28). Buna ek olarak, MLG, kişisel turnuvalarda canlı yayın yapan yıllık bir MLG Pro uygulamasına ev sahipliği yapmaktadır. Web yayınları, dünya genelinde 170'den fazla ülkede topluluk üyelerine ve taraftarlara çevrimiçi akış yoluyla rekabetçi oyun ve analizlerden oluşan bir video içerik sunarak e-sporu küresel ve endüstriyel bir boyuta taşımaktadır (29).

Dijital oyunları kapsayan yarışmalar uzun süredir var olsa da e-sporun 1990'ların sonlarında önemli bir noktaya geldiği söylenebilir. 1997 yılında Cyberathlete Profesyonel Ligi ile başlayan turnuvalar gün geçtikçe büyüme göstermiş ve kurumsal sponsorluk daha yaygın hale gelmiştir. Turnuvaların yerinde canlı olarak izlenmesi aynı zamanda çevrimiçi yayın platformlarında görüntülenmesi e-sporu zamanla daha geniş bir kitleye ulaştırmıştır (180). Küresel e-spor turnuvaları dünyanın farklı bölgelerinden e-sporcuları buluşturmanın yanı sıra, bu turnuvaları hem turnuvaların düzenlendiği arenalarda canlı olarak hem de turnuvaların yayınlandığı canlı yayın platformlarından (Twitch TV, Youtube Gaming, Mixer vb.) çevrimiçi olarak izleyebilmektedirler. Özellikle son yıllarda popüler olan "League of Legends" adlı oyunun önemli bir oyuncu ve seyirci kitlesi olduğu, oyunun turnuvalarının ise binlerce kişi tarafından eş zamanlı olarak takip edildiği bilinmektedir. Toplamda on kişinin yer aldığı, beş kişiden oluşan iki takım halinde rekabet ettiği bu oyunun çeşitli lig maçları ve şampiyonaları düzenli olarak gerçekleştirilmektedir. "League of Legends" oyununun bir şampiyona finali yaklaşık 8 milyon izleyici tarafından televizyondan ya da internetten izlenmiş ve bu rakamın geleneksel spor seyircisinin ulaştığı seyir rakamlarının çok ötesinde bir rakam olduğunu ifade etmek mümkündür. E-spor turnuvalarını internet cafe ortamlarından çevrimiçi ortamlara taşıyan önemli organizatör şirketlerinden birinin de ESL (Elektronik Sporlar Ligi) olduğu söylenebilir.

## ESL (Elektronik Sporlar Ligi)

2000 yılında kurulan ESL'nin, çok sayıda çevrimiçi ve çevrimdışı turnuva organizasyonları ile en popüler dijital oyunlarında endüstriye liderlik eden ve dünyada önde gelen bir e-spor şirketi olduğu söylenebilir. ESL One, Intel, Extreme Masters, ESL Pro League ve diğer üst düzey stadyum büyüklüğündeki e-spor turnuvalarını organize eden bu şirketin uluslararası ligler ve turnuvalar ile ESL Ulusal Şampiyonalarını da düzenleyerek "sıfırdan kahramanlığa giden bir yolun tanımı" ifadesi ile amatör veya profesyonel sporculara kariyer fırsatı sunduğu belirtilmektedir. E-spor ve oyun teknolojisi, hikâye anlatımı, etkinlik yönetimi, reklam ve televizyon yapımcılığı gibi espor ekosisteminin ihtiyaçlarına tam anlamıyla cevap veren geniş bir hizmet alanına sahip oldukları ifade edilmiştir (181). Ayrıca ESL'nin Almanya, Kuzey Amerika, İngiltere, İspanya, Fransa, Polonya, Çin, Avustralya'daki ofisleri ve diğer birçok ülkedeki ortakları ile küresel bir yapıya sahip olduğunu söyleyebilmek mümkündür.

ESL resmî web sitesinde e-spora diğer sporlardan daha fazla katılım ve ilerleme için fırsatlar tanıdığını ve böylelikle e-spor tarihini şekillendirdiğini belirtmiş ve şirketin kurulduğu ilk tarihten itibaren yaşanan önemli gelişmeler önemli aşağıdaki gibi ifade edilmiştir;

- 2000 Yılı: *Turtle Entertainment'in Kuruluşu ve Elektronik Spor Ligi başlatılması,*
- 2001 Yılı: *ESL'nin 100.000 üye sayısına ulaşmasını kutlaması ve Elektronik Spor Ligi 2.0'in piyasaya sürülmesi,*
- 2002 Yılı: *ESL Pro Series'in başlatılması (Günümüzde ESL Championship olarak bilinmekte) ve Future Point Cologne'deki ilk " Intel Friday Night Games" etkinliğinin düzenlenmesi,*
- 2003 Yılı: *Fransa'da ilk şubenin açılması,*
- 2004 Yılı: *Games Convention'da ilk standın kurulması*
- 2005 Yılı: *Tüm ligler için hile karşıtı sistemin uygulanması, ESL'de yaklaşık 1 milyon üye sayısına ulaşılması ve GIGA isimli dijital yayın platformunda ESL'nin yayınlanması,*
- 2006 Yılı: *Oberhausen'deki 750 seyirci ile en büyük IFNG etkinliğinin düzenlenmesi,*
- 2007 Yılı: *Cebit'te Hannover'de İlk Intel Extreme Masters e-spor turnuvasının düzenlenmesi,*



- 2008 Yılı: *ESL'nin 2 milyon üye sayısına ulaşması, ABD, İngiltere, İskandinavya ve Polonya'da yeni şubelerin açılması ve Intel Extreme Masters e-spor turnuvasının ABD, Dubai ve Güney Kore'de ilk defa düzenlenmesi,*
- 2009 Yılı: *ESL'nin 2.500.000 üye sayısına ulaşması ve IVW'ye göre (Almanya'daki gazeteler ve dergiler de dâhil olmak üzere büyük yayınların dolaşımını onaylayan ve denetleyen kuruluş) 207 milyon sayfa gösterimini kutlaması, Matç eşleştirme sisteminin piyasaya sürülmesi ve Turtle Entertainment'in (ESL) LARA ödülünü kazanması,*
- 2010 Yılı: *ESL'nin 3 milyon üye sayısına ulaşması*
- 2011 Yılı: *League of Legends (LOL) oyununun Intel Extreme Masters isimli e-spor turnuvasına kabul edilmesi ve bu turnuvanın dünya finallerinin 85.000 eşzamanlı seyirci rekoru kırması,*
- 2012 Yılı: *ESL'nin 4 milyon üye sayısına ulaşması, Intel Extreme Masters e-spor turnuvasında olduğu gibi Avustralya ve Baltık ofisleri ile Brezilya'da daha ileri seviye bir küresel dağıtım,*
- 2013 Yılı: *İlk defa 6 farklı kıtada etkinliklerin düzenlenmesi, Intel Extreme Masters e-spor turnuvasının Katowice'de (Polonya) ilk kez gerçekleştirilmesi,*
- 2014 Yılı: *Bir futbol stadyumunda Alman topraklarında ilk büyük etkinliğin (ESL One Frankfurt) düzenlenmesi, Intel Extreme Masters e-spor turnuvasının Katowice'de yaklaşık 650.000 eşzamanlı seyirci tarafından izlenmesi, Electronic Sports League'nin (Elektronik Spor Ligi) yeniden markalaşmanın ardından sadece ESL olarak adlandırılması,*
- 2015 Yılı: *ESL One Köln'ün, çevrimiçi olarak 1.3 milyonun üzerinde anlık izleyiciye sahip 27 milyondan fazla izleyiciye ulaşması, ESL Pro League e-spor turnuvasının 1 milyon dolar para ödülü ile açıklanması,*
- 2016 Yılı: *ESL One Köln'ün günde 14.000 ziyaretçiyle satış rakamlarına ulaşması, Dünya Esport Derneği'nin (WESA) kurulması, ESL Pro League e-spor turnuvasının, Facebook ve Twitter'da 74 milyon gösterime ulaşması,*
- 2017 Yılı: *Yükselişte olan Battle Royale (Hayatta kalma üzerine kurulu oyunlar) oyun türü ile ESL'nin PUBG oyununu e-spor topluluğuna sunması ve ESL'nin Alman Dota 2 turnuvasının Hamburg'da yeni bir ev sahipliği yapması,*

- 2018 Yılı: *ESL One Köln'ün, üst üste üçüncü kez Almanların en büyük kapalı spor alanı olan LANXESS Arena'da e-spor organizasyonları düzenleyerek satış yapması,*
- 2019 Yılı: *ESL'nin, ana markasını güçlendirme değerlerini ve güncellenmiş görsel kimliğini geliştirmesi (181).*

Küresel e-spor turnuvalarının sayısı her geçen gün artmaktadır. Bu turnuvaların etkinlik takvimlerini, lokasyon vb. bilgilerini bir çatı altında toplayarak e-sporla ilgilenen kitlelerle paylaşmak üzere özel web sitelerinin kurulması (182) aslında e-sporun dijital eğlence endüstrisinde yeni iş alanları oluşturabileceğinin bir işareti olarak değerlendirilebilir.

Günümüzde ESL, CS GO (Counter Strike Global Offensive) turnuvaları başta olmak üzere birçok turnuvaya ev sahipliği yapmakta (183) bu turnuva ve organizasyonları Twitch TV gibi çeşitli medya araçları aracılığıyla e-spora ilgi duyan kitlelerle paylaşmaya devam etmektedir. Özellikle benzer küresel e-spor turnuvaların çeşitli medya araçları ile kitlelere ulaştırılmasının e-spor endüstrisinin büyümesine katkı sunduğu, diğer bir ifadeyle medyanın e-sporun küresel bir vitrini olduğu söylenebilir.

## **2.10. E-spor ve Medya**

Spora olan ilginin artırılmasında, bu ilginin bazı spor dallarında yoğunlaştırılması ve sportif bir müsabakanın anlık olarak kitlelere ulaştırılmasında medyanın ve medya araçlarının önemli rol oynadığı (184) ve aralarında simbiyotik bir ilişkinin var olduğu söylenebilir (185). Günümüzde sportif faaliyetler, çeşitli medya araçları ile çok kısa sürede ulusal veya uluslararası bölgelerde yaşayan kitlelere anlık olarak ulaşmakta ve bu nedenle spora pasif olarak katılım ciddi boyut kazanmaktadır. Örneğin; 2000 yılında Sidney'de düzenlenen Olimpiyat Oyunlarının seyir boyutunun üç buçuk milyar bireye ulaştığı bilinmektedir (186). Lefever, spor ürünlerini üreten ticari oluşumların, sponsorlar ve medya kuruluşları da dâhil olmak üzere bu endüstriyel pazarın tüm paydaşlarının yeni bir medya ortamına yeni rollerle uyum sağlamak zorunda kaldığını ifade etmiştir. Ayrıca ona göre bu yeni roller, yeni medyanın yüksek talepler içerdiği dünyasında daha geçici hale gelmiş, bu nedenle spor organizasyonları ve çeşitli spor kuruluşları taraftarlarla bağlantı kurmada daha aktif bir rol üstlenmiş, medya kuruluşları spor şirket vb. oluşumlarına daha fazla ilgi göstermiş ve sponsorlar

tüketicilere ulaşmada yenilikçi yollarla kendilerine ticari avantaj sağlamanın yollarını aramaya başlamışlardır (172). Hem e-sporun hem de geleneksel sporların seyirci kitlesi tarafından tüketilmesinde ortak paydanın “eğlence” olduğu ifade edilmiştir. Her iki sporun da kaynağında finansal kaynaklar ve sınırlı sürede rekabete dayanan spor eğlencesi olduğu söylenebilmektedir. Günümüzdeki araştırmacılar e-spor seyircilerinin e-sporu izleyerek geleneksel spor izleyicileri ile benzer ihtiyaçları karşılama güdüsü taşıdıklarını vurgulamaktadırlar (187). Funk ve diğerleri bu güdülerin arasında e-sporun geleneksel sporla aynı amaçlarla tüketilmesinin geleneksel sporları tüketen seyirci kitleyle benzer tüketim ihtiyaçlarını karşıladığını gösteren, sosyalleşme fırsatları, sporcu performansı ve çeşitli başarıları kazanmanın yer aldığını belirtmişlerdir (176) .

Piyasada yeni teknolojilerin ve rakiplerin ortaya çıkması, çok çeşitli geleneksel yayın kitlelerini hedefleyen çevrimiçi medya içerik akışını sağlamak üzere yeni platformların ortaya çıkmasına da sebep olmuştur. Günümüzde Twitch, Mixer, Youtube vb. gibi platformlarda gerçekleştirilen canlı yayınların, kitlelere en sevdikleri oyun yayıncısı veya yayınlanan oyunlar ile kişisel düzeyde etkileşim kurmalarını sağlayan sosyal bir TV türüne dönüştüğü söylenebilir. Bu platformlarda oyun oynayan profesyonel oyuncular ve onlara olan hayranlardaki artışla, Twitch TV gibi akış platformları, geleneksel yayın yöntemleri gerektirmeyen yeni bir interaktif internet özel pazarı yaratmıştır (188). Benzer bir şekilde Taylor da her gün binlerce insanın, ayda yüz milyondan fazla izleyiciye ulaşan Twitch gibi popüler siteleri kullanarak oyunlarını canlı olarak internet üzerinden izleyicilere ulaştırdığını belirtmiştir. Ayrıca etkileşimli eğlencenin yer aldığı bu yeni platformlarda, dijital oyun rakiplerinin yer aldığı büyük e-spor etkinlikleri küresel olarak canlı yayınlarla izleyicilere ulaştırıldığını ve izleyicilerin gerçek zamanlı sohbet yoluyla yayıncılarla ve birbirleriyle etkileşime girebildiklerini ifade etmiştir (189). Twitch'in kullanımı kolay platformu, izleyiciler ve yayıncılar için hızlı ve kolay erişim sağlamaktadır. Bu sayede bilgisayarlarda veya akıllı cihazlarda yüz binlerce benzersiz izleyicinin herhangi bir e-spor turnuvasına erişim sağlayabilmesi mümkün hale gelmektedir. Yeni bir web topluluğunun yükselmesiyle, Twitch TV gibi çevrimiçi platformlar, oyun ve e-spor topluluğundaki aktif katılımcılar arasında artan bir ilgi ve izleyici kitlesi yaratmaktadır. Bu tür canlı yayın platformları sayesinde e-spora ilgi duyan izleyiciler, en sevdikleri oyun karakterleri ile en sevdikleri oyunları oynarken, turnuvalara, eğitimlere, rekabetçi oyunlara ve sosyal çevrimiçi sohbet

odalarına girebilmektedirler (26). Hindistan E-spor Federasyonu e-sporun Twitch TV, YouTube Gaming, gibi çeşitli canlı yayınlar yapan akış platformlarında çevrimiçi olarak düzenlenen turnuvaları izleyen 152 ülkedeki 400 milyondan fazla hayran kitlesine sahip bir “İzleyici Sporu” olduğunu belirterek e-spor medyasına ve önemli bir seyirci kitlenin e-spora entegre olduğuna vurgu yapmıştır (165). E-spora entegre olan kitle sayısının gün geçtikçe artış sergilemesi nedeniyle ise çeşitli e-spor organizasyon, etkinlik ve turnuvalarının ülkemizde dâhil olmak üzere artık dünyanın birçok ülkesinde yerel veya küresel TV kanallarında sürekli ve canlı olarak yayınlandığı, bu kanallara her gün bir yenisinin eklendiği söylenebilmektedir (190,191) .

E-sporun medya boyutu incelendiğinde, özellikle e-spor lig maçlarının veya dünyanın farklı bölgelerinde gerçekleştirilen turnuvalarının çeşitli canlı yayın platformlarında yayınlanmasının ve bu yayınlara aktif olarak katılım gösteren seyirci kitlenin e-spor ekosistemi için önem arz ettiği söylenebilir. Bu nedenle literatürde e-spor ile ilgili, e-sporu takip eden kitlelerin seyir faaliyetlerine yönelik çeşitli bilimsel çalışmalara rastlamak mümkündür. Cheung ve Huang yapmış oldukları bir araştırmada, araştırdıkları e-spor hayranlarının birçoğunun kendileri oyun oynamak yerine, üst düzey bir ligde veya bir şampiyonada geçen oyun mücadelesini izlemeyi tercih ettiklerini tespit etmişlerdir (26). Kaytou ve diğerleri e-sporunda canlı yayıncılığın ve bu canlı yayın izleyicilerinden oluşan web topluluğunun özelliklerinin belirlenmesine yönelik bir araştırma gerçekleştirmişlerdir (22). Benzer araştırmalarda (192–194) e-sporadaki izleyicilerin tıpkı geleneksel spor izleyicilerinde olduğu gibi mevcut müsabakada mücadele eden sporcuların performansı üzerinde derin bir etkilerinin olduğu ifade edilmiştir.

Stein’e göre e-spor yayıncıları daha fazla tecrübeye ve daha güçlü teknolojiye erişim sağladıkça ve oynadıkları oyunları çeşitli canlı yayın platformlarında paylaştıkça oyunlara ilgi duyan birçok seyirci kitleyi bünyesine dâhil ettiği gibi, özellikle ticari şirketlerin de dikkatini çekmekte ve bu alana yapılan önemli yatırımlar ile endüstriyel bir yapının oluşmasına devinim kazandırmaktadırlar. Ayrıca o, bu yayınların her bir bölümünün sponsorlu olduğunu, hatta bu sponsorlukların zaman zaman düzenlenecek olan resmi bir e-spor turnuvasının başlığında yer aldığını ve örneğin bu turnuvanın isminin; “İntel Ekstrem Ustalar Turnuvası (Intel Extreme Masters Tournament)”

şeklinde lanse edildiğini ifade etmiştir (195). Boyle ve Haynes spor programlarını izleyen seyirci kitlenin artık arkalarına yaslanıp tuttıkları takımın maçlarını televizyonda izlemek yerine, bu maçları daha çok sosyal medya, forumlar, bloglar ve diğer dijital yayın platformlarında izlemek istediklerine dikkat çekmiştir. E-spor organizasyon ve turnuvalarının yayınlandığı e-spor canlı yayın platformları göz önünde bulundurulduğunda, özellikle e-spor turnuvalarını izleyen kitlenin Boyle ve Haynes'in belirtmiş olduğu "seyirci profiline" uyduğu (196), bu durumun da geleneksel spor medya endüstrisini farklı boyutlara taşıdığını ifade etmek mümkündür.

E-spor turnuvalarının en sık yayınlandığı platformlar arasında ön plana çıkan canlı yayın platformunun hem bilgisayar hem de mobil telefon, tablet vb. çeşitli platformlarda kolayca ulaşılabildiği "Twitch TV" uygulamasının oluşu söylenebilir. Benzer şekilde, e-sporcuların, kendi kişisel kanallarının yer aldığı ve bu kanallarda katılmış oldukları turnuvalara, oynadıkları oyunlara ilişkin görüntü ve içerikleri kendi abone veya fan kitleleri paylaştıkları Youtube ve Mixer gibi dijital oyun odaklı canlı yayın platformları da önemli bir yere sahiptir.

### **2.10.1. Twitch TV**

"Sadece izleme, sende bağlan" sloganı ile Twitch Tv, "her gün kendi eğlencelerini yaratmak için bir araya gelen, milyonlarca insanın büyümlü etkileşimlerinin yarattığı benzersiz, canlı, öngörülemeyen, tekrarlanamayan deneyimlerden oluşan küresel bir topluluk" olduğunu belirten canlı yayın platformudur. Twitch'in misyonu video içerik yaratıcıların ve toplulukların güvenle etkileşime girebileceği büyüyen topluluk tarafından yaratılan en iyi paylaşılan sosyal video deneyimini sağlamak olarak belirtilmiştir. Bu amaca ulaşmak için, tüm kullanıcılardan küresel topluluk için dostane ve olumlu bir deneyim sağlayacak şekilde katılım beklendiği ifade edilmiştir (197). İngiliz E-spor Birliği (British E-sports Association), resmî web sitesinde Twitch'in en yaygın dijital oyunlarının yayın platformu olduğunu belirtmiş, aylık 100 milyona ulaşan ziyaretçisinin olduğunu ve Twitch mobil uygulamasının "android" ve "ios" işletim sistemine sahip mobil cihazlarda 38 milyonun üzerinde kurulumunun sağlandığını ifade etmiştir. Ayrıca Twitch'in "Amazon" tarafından 2014 yılında yaklaşık 1 milyar dolara satın alındığını ve milyonlarca insanın oyunları canlı izlemesine, birbirleriyle sohbet etmesine ve kendi canlı yayın akışını başkalarıyla paylaşmasına olanak sağladığını,

Asya dışında dünyanın birçok bölgesinde önemli bir yayın platformu özelliğini taşıdığını belirtmiştir (198).

Twitch Tv'nin son yıllarda devasa bir kitleye ulaşan, yayıncıların kendi içeriklerini yayınlamak için belirli bir kazanç elde etmesi ve özellikle e-spor turnuvalarına sponsorluk yapması, kendi özel turnuvalarını düzenlemesi ve bu turnuvaları canlı olarak yayınlaması ile ulaştığı boyutun, literatürde birçok araştırmacıyı bu alanda çalışma yapmaya yönelttiği söylenebilir. Pires ve Simon Twitch TV gibi büyük canlı yayın sitelerinde ABR (Adaptive Bitrate) uygulamasının maliyetlerini ve faydalarını incelemişler, ABR ile ilgili bazı dezavantajların olmasına rağmen, izleyiciler için daha iyi bir “Deneyim Kalitesi” sağlayacağını savunmuşlardır (199). Yine başka bir çalışmada Zhang ve Liu Twitch TV üzerindeki gecikmenin etkilerini izleyicinin etkileşimli deneyimine bağlı olarak araştırmışlardır. Çalışmalarındaki bulgular, izleyici oranlarının yayın kaynaklarının yanı sıra yayında gerçekleşen olaylar tarafından belirlendiğini ortaya koymaktadır. Ayrıca yayından daha uzun gecikme ile anlık mesajlaşma sisteminden daha kısa gecikme arasında, izleyiciler için “Deneyim Kalitesini” olumsuz yönde etkileyen bir farklılık olduğu sonucuna varmışlardır (200).

Twitch TV'nin, farklı akış içeriğine odaklanan birçok topluluğu teşvik ettiği, bu topluluklar içinde en çok ön plana çıkan topluluğun dijital oyunlarla ilgilenen topluluk olduğu söylenebilir. Nascimento ve arkadaşları Twitch TV'de bulunan ve büyüyen “Star Craft 2” adlı oyun üzerine yayıncı ve izleyiciler üzerinde bir durum çalışması yürüterek, bu dijital oyun topluluğunu incelemişlerdir. Twitch TV üzerindeki eylemlerine dayanarak yayıncı ve izleyici davranışını karakterize eden faktörleri belirlemeyi amaçlamışlardır (201). Bir başka çalışmada Hamilton ve diğerleri Twitch TV'deki canlı yayın yapan topluluklar hakkında bir etnografik araştırma yürütmüşlerdir. Araştırmalarında Twitch TV canlı yayın akışlarının, biçimsel olmayan toplulukların oluşturduğu, sosyalleştiği ve canlı akışa katıldığı üçüncü sanal bir yer olduğunu belirtmişlerdir (202). Smith, Obrist ve Wright dijital oyun izleyicilerini, var olan paydaşları ve kullanılan teknolojiyle ilgili farklı toplulukları incelemişlerdir. Onlara göre, bunlar aktif faaliyet ve pasifite fenomenleridir. Yani dijital oyunları çok aktif iken, izleyiciler çok daha pasiftir. Araştırmalarında interaktif televizyonun, dijital oyunlardaki aktivite unsurlarını nasıl birleştirdiğini araştırmış ve tartışmalara yer vermişlerdir. İlk

önce “Twitch TV’de E-spor”, “Oyunu En Hızlı Şekilde Bitirme (Speedrunning)” ve “Hadi Oynayalım (lets play)” gibi farklı oyun topluluklarını incelemişler ve araştırmalarının ana odağını “Hadi Oynayalım (lets play)” topluluğu oluşturmuştur. Kullanıcı deneyiminin aktif ve pasif rolü arasında belirli bir işlenebilirlik tespit ettiklerini belirtmişlerdir (203) .

### **2.10.2. Youtube**

Youtube, kullanıcı tarafından oluşturulan canlı video akış sistemleri, herhangi birinin “İnternet” üzerinden bir video akışı yayınlamasını sağlayan bir hizmet olarak tanımlanmaktadır. Youtube vb. hizmetler son yıllarda e-spor ile popülerlik kazanmış ve şimdi geleneksel kablolu TV’nin rakipleri olarak görülebilir (204). Bu servisleri sağlayan bir diğer platform ise, güncel olarak web sitesine canlı yayın hizmetini ekleyen, Twitch’e çok benzediği ifade edilen, ancak Twitch’den farklı olarak canlı yayın devam ederken oynatma özelliğine sahip olan, aynı zamanda video içerikleri canlı yayın yapan e-sporcunun veya sıradan bir yayıncının kendi kişisel kanalına kaydeden “Youtube” isimli platformdur. Zaten başarılı bir Youtube kanalına sahip kullanıcılar için, Youtube’da yayın yapmak çok daha cazip gelmektedir. Bununla birlikte, Twitch’te daha büyük bir canlı izleyici potansiyeli olduğu ifade edilmiştir (198). Burroughs ve Rama yapmış oldukları bir araştırmada Youtube’nin güçlü bir oyun içeriği oluşturma ve tartışma kaynağı olmaya devam etse de (özellikle Minecraft’ın yayılmasıyla birlikte), birçok Youtube yayıncısının Twitch TV’ye geçerek, yayın akışının avantajlarından yararlandıklarını ifade etmişlerdir (205).

### **2.10.3. Mixer**

Genel anlamda spor, topluluk ve uluslararası ilişkiler ile derinlemesine iç içe geçer çünkü spor, çevrenin ve daha geniş dünyanın önemini birleştirmektedir. Sporseverler ya da bir diğer deyişle spor taraftarları, hem yerel toplumun bir ifadesi olarak takımlarına tamamen anlaşılabilir bir adanmışlıkla hem de en yüksek uluslararası seviyedeki sporlarına yoğun bir ilgi göstererek derin bir fan kitlesini oluşturabilirler. Bir dönem önemli bir medya aygıtı olan televizyon, 1950’lerde Ferenc Puskas ve Juan Fangio gibi sporun bilinen yüzlerinin yanı sıra, dünyanın her yerinde arka sokaklarda Tiger Woods veya Zinedine Zidane gibi yıldızların isimlerini dünyaya tanıtmıştı (124).

Benzer şekilde günümüzde artık e-sporun da çeşitli turnvularada, spesifik e-spor oyunlarında kendi yeteneklerini kanıtlamış bu sporu takip eden kitlelerce tanınan yüzlerin olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Bu duruma Mixer uygulaması ile ilgili e-spor ekosisteminde dikkat çeken önemli adımlardan birisi e-spor camiasında tanınan bir e-sporcuyu (Ninja) ciddi bir para teklifi ile farklı bir canlı yayın platformundan kendi platformuna bir nevi transfer etmesi örnek gösterilebilir (206). Bu hareketiyle Mixer canlı yayın platformu aslında e-spor ekosisteminde yeni bir transfer süreci başlatarak kendi uygulamasının takibi ve ilgisini artırabilecek belki de zamanla diğer platformlara da örnek teşkil edebilecek yeni bir akımı başlatmış oldu. Mixer, Microsoft tarafından sunulan, canlı video akışı, dijital oyunların ve diğer eğlence içeriklerinin yer aldığı etkileşimli, sosyal ve çevrimiçi bir hizmet olarak ortaya çıkmıştır. Bu hizmet aracılığıyla canlı yayın içerikleri üreten yayıncılar (streamer) kendi içeriklerini eş zamanlı olarak kitlelere ulaştırabilmekte, içeriklerini beğenen ve sürekli takip etmek isteyen kitleler ise abonelik ve takip sistemi ile bu yayıncıyı takip edebilmektedir. Ayrıca bağış (donate) veya ücretli abonelikler satın alarak destekledikleri yayıncıya ekonomik anlamda da katkı sunabilmektedirler (207). Bu tür canlı yayın platformlarının dünyanın farklı ülkelerinden internet ve bilgisayar donanımına sahip her kullanıcıya canlı yayın yapma olanağı tanınmasıyla, çeşitli oyun türlerinde yetenek ve becerilerini sergilemek isteyen kullanıcılara bir fırsat kapısı araladığı ifade edilebilir. Gerçekleştirilen canlı yayınların mobil telefonlar, oyun konsolları, tablet vb. aracılığıyla takip edilebilmesi ve yayıncı-izleyici etkileşimine olanak sağlaması e-spora erişimi maksimize ederek küresel bir boyuta taşımaktadır. Bu durumda Mixer vb. canlı yayın platformlarının içerik üretiminde bilginin ve yaratıcılığın temelde olduğu, üretilen içeriğin izleyiciler tarafından bağış ve ücretli abonelik sistemleri ile desteklendiği bir dijital istihdam ve kariyer alanı oluşturarak, e-sporun küresel boyutta popülerleşmesine, endüstriyel ve küresel bir kimlik kazanmasına olanak sağladığı söylenebilir.

### **2.11. Dünyada E-spor**

Wagner e-sporun büyümesinin, Batı ve Asya ülkelerindeki e-spor kültürünün gelişmeleriyle ilişkili olduğuna inanmaktadır (208). Kişisel bilgisayarların gelişmesi birçok oyunun ortaya çıkmasını ve oyunların daha da çeşitlenmesini sağlamış ve daha çok oyun ile birlikte bilgisayarların kullanım özellikleri de arttırılmaya başlanmıştır.



Yaşanan bu dönem kişisel bilgisayarların birbiri ile ortak bağ kurmasını sağlayarak aynı yerde iki kişinin oyun oynamasına imkân sağlamıştır (209). Cheung ve Huang e-spor topluluğunun son 15 yılda büyüdüğünü ve hızla gelişim gösterdiğini ifade etmişlerdir. Onlara göre öncelikle Güney Kore'de popüler hale gelen internet kafeler, 1998'in başlarında bir rekabet ortamı ve izleyici ortamı oluşturmuş, zaman ilerledikçe, oyun oynayan kitlenin kendi aralarında dostça oynadıkları oyunlar, belirli bir ödül karşılığında profesyonel olarak rekabet edilen devasa e-spor organizasyonlarına, profesyonel liglere, takımlara ve süperstarlara dönüşmüştür. Böylelikle e-spor ekosisteminin önemli bir parçası olan seyirciler, taraftarlar ve yeni bir web topluluğu ortaya çıkmıştır (26).

E-sporun küresel boyutta kitlelere ulaşma bağlamında kazandığı ivmenin dünya sporunda söz sahibi otoritelerin de dikkatini çektiği söylenebilir. The Guardian isimli gazetenin web sitesinde e-sporun Çin'de düzenlenecek olan 2022 Asya Oyunları'nda resmi spor branşı olacağı, atılacak olan bu adımın rekabetçi dijital oyunların tanınması ve yaygınlaşması açısından yapılan en cesur hamlelerden biri olduğunu ifade eden bir habere yer verilmiştir. Ayrıca Asya Olimpiyat Konseyi (OCA) Çin çevrimiçi perakende devi Alibaba'nın spor kolu olan Alisports ile e-sporu Endonezya'daki 2021 oyunlarında gösteri sporu olarak tanıtmak ve resmi spor programına dâhil etmek üzere bir ortaklık ilan ettiği paylaşıldı. Asya Olimpiyat Konseyi'nin bu adımı atmaktaki en önemli faktörün “gençler arasında bu yeni spora katılımın hızı, gelişimi ve popülerliği” olduğu belirtilmiştir (210).

Markovits ve Rensmann yöneticileri ve sahipleri de dâhil olmak üzere geleneksel profesyonel spor kulüplerinin rol ve faaliyetlerini çok uluslu işletmelere benzettiklerini ve FIFA, UEFA, FIBA, IOC uluslararası spor organizasyonlarını ise milyonları harekete geçiren, ekonomik ve küresel sermaye üreten aktörler olarak gördüklerini ifade etmişlerdir (125). Benzer şekilde e-sporun dünyada resmi ve küresel boyut kazanmasında rol alan ve e-sporun ulusal ve uluslararası boyutta yönetimini üstlenen federatif yapıların olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Bu yapıların Uluslararası E-spor Federasyonu (IESF) ile iş birliği içerisinde hareket ettiği, e-sporun küresel boyutta profesyonel bir kimlik kazanması, e-spor ile ilgili organizasyon kurallarının belirlenmesi için iş birliği içerisine girdikleri görülmektedir. Bu uluslararası federatif

yapılara aralarında Asya Elektronik Spor Federasyonu (AESF), Rusya E-spor Federasyonu (RESF), Hindistan E-spor Federasyonu (ESFI) Kore E-spor Birliği (KESPA) gibi yapıların olduğu oluşumlar örnek gösterilebilir.

### 2.11.1. Uluslararası E-spor Federasyonu (IESF)

Uluslararası E-spor Federasyonu (IeSF), e-spor olgusunu küresel bir ölçüğe taşıma misyonu ile kurulan ve bu doğrultuda hareket eden bir kuruluştur. Bu amaç doğrultusunda Uluslararası E-spor Federasyonunun, e-sporun gerçek bir spor olarak kabul edildiği, tıpkı geleneksel spor branşlarında olduğu gibi e-sporcuların geleneksel sporcular ile aynı düzeyde rekabet edilebildiği küresel bir yapı olma yolunda ilerlediği söylenebilir. Uluslararası E-spor Federasyonu uluslararası spor federasyonlarını ve uluslararası spor toplumunu “Dijital Çağ” olarak nitelendirilen günümüz dünyasına uyum sağlama ve ilerlemeleri için destekleyen bir yapı olarak ön plana çıkmaktadır. Uluslararası E-spor Federasyonu’na göre, e-spor yirminci yüzyıldan beri “Bilgi Teknolojileri Endüstrisi” ile birlikte gelişim göstermiştir (211). Buna yönelik olarak, Uluslararası E-spor Federasyonu e-sporun ekosistemini genişletmeye bu alanda faaliyet gösteren sporcuları zirveye taşımaya odaklanmıştır. Tüm bu amaç ve kapsam doğrultusunda Uluslar arası E-spor Federasyonu oyun geliştiricileri, ilgili medya unsurlarını ve yayımcıları koordine etme ve nihayetinde daha iyi bir “E-spor Dünyası” kurma yolunda adımlar atmaya devam etmekte olduğunu belirtmiştir (211). Uluslararası E-spor Federasyonu 2015 yılından bu yana kendi bünyesinde toplamda dört turnuva gerçekleştirmiştir. Bu turnuvalar ile ilgili bilgiler incelendiğinde (212);

**Tablo 2.5.** Uluslararası E-spor Federasyonu Tarafından Düzenlenen Resmi Dünya Şampiyonası Turnuvaları

Turnuva Yılı	Turnuva İsmi	Turnuvanın Düzenlendiği Yer	Turnuva Oyunları	Kazanan Takım
2009	IeSF 2008 Challenge	Taebaek, Güney Kore	<i>FIFA Online</i>	Güney Kore
2010	IeSF Grand Final	Daegu, Güney Kore	<i>FIFA Online, WarCraft III: The Frozen Throne</i>	South Korea
2011	IeSF World Championship	Andong, Güney Kore	<i>StarCraft II, FIFA Online</i>	İsveç
2012	IeSF World Championship	Cheonan, Güney Kore	<i>Alliance of Valiant Arms, StarCraft II, Tekken Tag Tournament 2</i>	Güney Kore
2013	IeSF World Championship	Bükreş, Romanya	<i>League of Legends, StarCraft II, Tekken Tag Tournament 2, Alliance of Valiant Arms</i>	Güney Kore
2014	Esports World Championship 2014	Baku, Azerbaycan	<i>Dota 2, Hearthstone, Ultra Street Fighter IV, StarCraft II, Tekken Tag Tournament</i>	Güney Kore

2015	Esports World Championship 2015	Seul, Güney Kore	2 <i>League of Legends, StarCraft II, Hearthstone</i>	Sırbistan
2016	World Championship 2016	Jakarta, Endonezya	<i>Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Hearthstone</i>	Güney Kore
2017	Esports World Championship 2017	Busan, Güney Kore	<i>Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Tekken 7</i>	Güney Kore
2018	Esports World Championship 2018	Kaohsiung, Tayvan	<i>Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Tekken 7</i>	Güney Kore
2019	Esports World Championship 2019	Seul, Güney Kore	<i>Dota 2,</i>	Japonya

Yukarıdaki tablo incelendiğinde Uluslararası E-spor Federasyonu'nun 2009 yılından beri küresel boyutta turnuvalar düzenlemeye devam etmekte olduğu, bu turnuvalarda en başarılı ülkelerin başında Güney Kore'nin geldiği, organizasyonların ağırlıklı olarak Asya ülkelerinde gerçekleştirildiği, düzenlenen turnuvalarda oyun çeşitliliğinin yıllar arttıkça yeni oyunların da eklenmesi ile çeşitlendirildiği görülmektedir. Uluslararası E-spor Federasyonu tarafından organize edilen bu turnuvalarda, eşit bir rekabet ortamı sağlanabilmesi, turnuvaya katılan ülke ve sporcu haklarının korunabilmesi ve gerçekleştirilen bu organizasyonların her sportif turnuvanın gerektirdiği gibi etik ve hukuki kurallar çerçevesinde düzenlenmesi, organizasyonlara katılacak olan ülke ve sporcuların talimatlara tabi tutulması adına 2014 yılında "Anti-Doping Yönetmeliği", 2016 Yılında "Hakem Tüzüğü", 2018 yılında ise, "Sporcu Tüzüğü", "IESF Tüzüğü" ve "Turnuva Yönetmeliği" yayımlanmıştır (213).

### **Uluslararası E-spor Federasyonu Anti-Doping Yönetmeliği**

Bu yönetmelik Uluslararası E-spor Federasyonunun sporda dopingi yok etme adına gerçekleştirilecek sporcu haklarını korumak, adil bir e-spor turnuvasının gerçekleştirilmesine olanak sağlamak adına yayımladığı "Kod" adı altında düzenlenen bir kurallar bütünüdür. Bu yönetmelikte yer alan başlıklar ise genel olarak;

- *Doping'in Tanımı,*
- *Dopingle Mücadelede Kural İhlalleri,*
- *Doping Kanıtı,*
- *Yasaklı Maddeler Listesi,*
- *Testler ve Soruşturmalar,*
- *Numunelerin Analizi,*

- *Sonucun Yönetimi,*
- *Adil Bir Duruşma Hakkı,*
- *Bireysel Sonuçların Otomatik Olarak Diskalifiye Edilmesi,*
- *Bireysel Yaptırımlar,*
- *Takımlara Yaptırımlar,*
- *Sportif Yapılara Yönelik Parasal Ceza ve Yaptırımlar,*
- *İtirazlar,*
- *Gizlilik ve Raporlama,*
- *Kararların Uygulanması ve Tanınması,*
- *IeSF Dopingle Mücadele Kurallarının Kurulması ve Ulusal Federasyonların Yükümlülükleri,*
- *Sınırlılıklar Tüzüğü,*
- *WADA 'ya IeSF Uyumluluk Raporu*
- *Eğitim,*
- *Dopingle Mücadele Kurallarının Değiştirilmesi ve Yorumlanması,*
- *'Kod'un Yorumlanması,*
- *Sporcuların ve Diğer Kişilerin Ek Rol ve Sorumlulukları,*
- *Tanımlar,*
- *Örnek Uygulamalar yer almaktadır.*

### **Uluslararası E-spor Federasyonu Hakem Tüzüğü**

Uluslararası E-spor Federasyonu tarafından yayımlanan bu tüzükte;

- Tanımlar,
- Amaç ifadesi,
- Roller ve amaçlar,
- Hakem komisyonu tüzüğü,
- Üyeler,
- Hakem komisyonunun yönetimi,
- Hakem komisyonundan çıkarılma veya istifa,
- IeSF'nin hakem komisyonu'ndaki boş pozisyonlar,
- Düzenlemelerdeki değişiklikler gibi konu başlıklarına yer verilmiştir.

## **Uluslararası E-spor Federasyonu Sporcu Tüzüğü**

Uluslararası E-spor Federasyonu tarafından yayımlanan sporcu tüzüğünde;

- *Tanımlar,*
- *Amaç ifadesi,*
- *Roller ve amaçlar,*
- *Sporcu komisyonu tüzüğü,*
- *Üyeler,*
- *Sporcuların ödül adaylığı,*
- *Oylama,*
- *Sporcu komisyonunun yönetimi,*
- *IeSF'nin Sporcu Komisyonu'ndaki boş pozisyonlar,*
- *Düzenlemelerdeki Değişiklikler gibi başlıklar yer almaktadır.*

## **Uluslararası E-spor Federasyonu'nun İdari Yapısı**

Uluslararası E-spor Federasyonu'nun idari yapısı incelendiğinde;

- *Genel Hükümler,*
- *Üyelik,*
- *Genel Toplantı,*
- *Kurul,*
- *Müdüriyet,*
- *Konfederasyonlar,*
- *Ek maddeler yer almaktadır.*

Bu idari yapının genel hedefleri ise şöyledir;

- E-sporun sürekli olarak gelişimini sağlamak ve onun insancıl, eğitimsel, kültürel, barışı destekleme amacı birliği ve kabiliyeti gibi değerlerini teşvik etmek,
- E-spora katılım gösteren gençlerin e-spor eğitimlerinde olduğu gibi e-spora ilişkin etik değerlere de karşı cesaretlendirmek ve teşvik etmek, tüm çabasını şiddetin yasaklanması ve fair-play ruhunun teşvikini sağlayabilmek için harcamak,
- E-spor turnuvalarının koordine edilmesi ve geliştirilmesine yönelik olarak, tüm bireylerin, üyelerin, Konfederasyonların ve bu konfederasyonlarla ilişkisi olan diğer üye ve konfederasyonları cesaretlendirmek ve desteklemek,

- E-sporun bağımsızlığını korumak ve geliştirmek ve onun her türlü üyelerine olan devlet müdahalelerine engel olmak,
- E-spor ile kültür ve eğitimi desteklemek ve etkileşimi sağlamak,
- Kendi uluslararası turnuvalarını organize etmek, yönetmelikler ve tüzükler oluşturmak ve bunların yaptırımını sağlamak,
- IeFS'nin kararları veya tüzükleri veya idari yapısına ilişkin ihlalleri engellemek adına uygun adımlar atmak ve iyi bir yönetim şekli sağlamak,
- Uluslararası federasyonun kötüye kullanımını yükseltebilecek veya üyelerin, resmi yetkililerin, oyuncuların, turnuvaların veya maçların bütünlüğünü tehlikeye atabilecek, yozlaşma, doping ve maç hileleri (şike vb.) gibi uygulama ve yöntemleri engelleyici bir bakış açısı ile etik değerleri, fair-play ve bütünlüğü teşvik etmektir (213).

### **Uluslararası E-spor Federasyonu Turnuva Yönetmeliği**

2018 yılında Uluslararası E-spor Federasyonu kendi bünyesinde gerçekleştirilen uluslararası e-spor organizasyonlarından edindiği deneyim ve tecrübeler vasıtasıyla, organizasyonlarda sporcuların formalarından, organizasyonların açılış-kapanış törenlerine, organizasyonun sevk ve idaresini belirli bir kurallar ile çevrelemek adına “Turnuva Yönetmeliği” adı altında bir yönetmelik yayınlamıştır. Bu yönetmelikte yer alan genel başlıklar incelendiğinde;

#### **Bölüm 1. Genel Kurallar**

- *Resmi isim,*
- *Dünya Şampiyonası ile ilgili haklar,*
- *Dünya Şampiyonası yeri ve düzenleneceği tarih,*
- *Resmi isim ve diğer isimler ile ilgili haklar.*

#### **Bölüm 2. Milli Takım Organizasyonu**

- *Milli Takım organizasyonu süreci,*
- *Resmi hakemler ve müsabaka kayıtları,*
- *Yetkiyi kötüye kullanma.*

#### **Bölüm 3. Katılım**

- *Katılma başvurusu,*
- *Dünya Şampiyonasına katılma.*

#### **Bölüm 4. Maç İsimleri**

- *Resmi isimler,*
- *Gösteri isimleri.*

#### **Bölüm 5. Maçın Düzenlenmesi ve Stadyum**

- *Maçın düzenlenmesi,*
- *Maçların düzenlenme metotları,*
- *Oyuncu kullanılabilirliği, molalar ve oyuncu eksikliği,*
- *Maç takvimi ve turnuva fikstür şemasının çizimi,*
- *Hakemler,*
- *Stadyum,*
- *Stadyuma erişim için kimlik kartı.*

#### **Bölüm 6. Oyuncular**

- *Oyuncular,*
- *Yaş.*

#### **Bölüm 7. Forma**

- *Forma yönetmeliği.*

#### **Bölüm 8. Sponsor**

- *Sponsorluk yönetmeliği.*

#### **Bölüm 9. Puanlama ve Ödüllendirme**

- *Sıralama,*
- *Puanlama,*
- *Ödüllerin paylaşılması,*
- *Ödül sistemi.*

#### **Bölüm 10. Açılış ve Kapanış Törenleri**

- *Davet,*
- *Tören takvimi,*
- *Törenlerin organize edilmesi ve işleyişi.*

#### **Bölüm 11. Yayın Hakları ve Reklam**

- *Yayın hakları,*
- *Ev sahibi yayın şirketi,*

- *Reklamların ayarlanması ve diğerleri.*

## **Bölüm 12. Protesto ve Çözüm**

- *Protesto Müzakere Komitesi,*
- *Uyum yükümlülüğü.*

## **Bölüm 13. Anti-Doping**

- *Önsöz,*
- *Diğer uygulanabilir kurallar,*
- *Yasaklanmış maddeler ve yasaklanan yöntemler,*
- *Doping Kontrolü,*
- *İlaç durumunun nasıl kontrol edileceği,*
- *Anti-Doping kural ihlali ve sonuç yönetimi* gibi konuların yer aldığı görülmektedir (213).

Uluslararası E-spor Federasyonu'na Afrika, Amerika, Asya, Avrupa ve Okyanusya olmak üzere 5 kıtadan aralarında Türkiye'nin de yer aldığı toplamda 63 ülkenin üye olduğu "E-spor Orta Doğu (eSports Middle East)" adlı bağlı bir üye organizasyonun yer aldığı ve bu üye ülke sayısına gün geçtikçe yeni ülkelerin de dâhil olduğu görülmektedir. Böylelikle IESF geleneksel sporlarda yer alan federatif yapılarda olduğu gibi (FIFA, FIBA vb.) e-sporunda sevk ve idaresinin koordine edilmesini küresel boyutta gerçekleştirmeye çalışan bir kuruluş olarak kabul edilebilir. IESF'ye üye olan ülkelere ait bilgiler ise aşağıdaki tabloda özetlenmiştir (211);

**Tablo 2.6.** Uluslararası E-spor Federasyonu (IESF)'na Üye Olan Ülkeler

<b>KİTALAR</b>	<b>AFRİKA</b>	<b>AMERİKA</b>	<b>ASYA</b>	<b>AVRUPA</b>	<b>OKYANUSYA</b>
	Mısır	Arjantin	Çin	Avusturya	Avustralya
	Nambiya	Kostarika	Çinli Taipei Honkong	Azerbaycan	Yeni Zelanda
	Güney Afrika Tunus	Meksika ABD Jamaika Panama Bahamalar	Hindistan Endonezya	Beyaz Rusya Belçika Çek Cumhuriyeti	
<b>ÜLKELER</b>		Brezilya Dominik Cumhuriyeti Kolombiya	İran Japonya Kazakistan Kore Kırgızistan Lübnan Makao (Çin) Malezya Maldivler	Danimarka Finlandiya Gürcistan Almanya İsrail İtalya Makedonya Hollanda	



---

Moğolistan	Polonya
Nepal	Portekiz
Filipinler	Romanya
Suudi Arabistan	Rusya
Sri Lanka	Sırbistan
Tayland	Slovakya
Birleşik Arap Emirlikleri	İsveç
Özbekistan	İsviçre
Viyetnam	Türkiye
Suriye	Ukrayna
Myanmar	

---

### 2.11.2. Asya Elektronik Spor Federasyonu (AESF)

Asya Elektronik Spor Federasyonu (AESF), Asya genelinde elektronik sporlar için Asya Olimpiyat Konseyi (OCA) tarafından kabul gören tek yetkili otoritedir. AESF, spor hizmetlerinin kalitesini ve profesyonel yönetişimini geliştirmeyi amaçlamaktadır; Asya bölgesindeki sporların gelişimini desteklemek ve denetlemek ve uluslararası arenada başarı için birinci sınıf sporcuların gelişimini sağlama misyonu ile hareket etmektedir. AESF tarafından tanınan Hindistan, Endonezya, Filipin, Japonya gibi ülkelerin de aralarında bulunduğu toplam 45 üye ülke yer almaktadır. AESF'nin genel amaçları aşağıdaki gibi ifade edilmiştir;

- Elektronik spor uygulamalarını ayrımcı olmayan, kapsayıcı ve yenilikçi bir şekilde desteklemek,
- Üyeleri ve elektronik sporla uğraşan diğer paydaşlar arasındaki dostane ilişkileri geliştirmek,
- Kendi uluslararası yarışmalarını düzenlemek, yönetmelik ve hükümler hazırlamak ve bunların uygulanmasını sağlamak,
- Üyelerinin çıkarlarını korumak,
- Elektronik spor yarışmalarının geliştirilmesinde ve koordinasyonunda bireyleri, üyeleri ve diğer bağlı kuruluşları teşvik etmek ve desteklemek,
- Elektronik sporların bağımsızlığını geliştirmek ve korumak,
- AESF Tüzüğü'nün, yönetmeliklerin veya kararların ihlal edilmesini önlemek için uygun adımları atarak diğer üyelerin etkin yönetişimini sağlamak,
- Maçlar, yarışmalar, oyuncular, görevliler ve AESF üyelerinin bütünlüğünü, tehlikeye sokabilecek veya herhangi biri arasında kötü niyetli durumlara yol

- açabilecek yolsuzluk, doping veya maç manipülasyonu gibi tüm yöntem ve uygulamaları önlemek amacıyla bütünlüğü, ahlakı ve adil oyunu teşvik etmek,
- Her düzeyde ve her yapıda elektronik sporda kadın ve erkek eşitliği ilkesinin uygulanmasının teşvik edilmesi ve desteklenmesini sağlamak (214).

### **2.11.3. Kore E-spor Derneği (KeSPA)**

2000 yılında kurulan Kore e-Spor Derneği (KeSPA), Güney Kore'de hükümet tarafından akredite olan tek e-spor yönetim organı ve Kore Olimpiyat Komitesi'nin ortak üyesi olduğu ifade edilmiştir. KeSPA'nın, e-sporun sağlıklı bir boş zaman değerlendirilmesi kültürünü teşvik ederek, ekosistemini geliştirir ve e-spor sporcularının ve takımlarının haklarını, paydaşlar, takımlar ve hükümet ile iş birliği içinde yarışmalar düzenleyerek ve politikalar formüle ederek teşvik edilmesini sağladığı belirtilmiştir. KeSPA resmi web sitesi üzerinden çeşitli e-spor haberleri, etkinlik ve organizasyonlara ilişkin takvimler, hakemlik kursları vb. bilgiler paylaşılmaktadır (215).

### **2.11.4. Rusya Elektronik Spor Federasyonu (RESF)**

Rusya Elektronik Spor Federasyonu (RESF) Rusya'daki resmi e-spor organizasyonudur. Uluslararası E-spor Federasyonu'nun resmi üyesi olan bu yapının 07.05.2017 tarihli ve 618 sayılı Rusya Federasyonu Spor Bakanlığı'nın emriyle kurulan bir sivil toplum örgütüdür. Bir devlet kuruluşu, otoritesi olmamakla birlikte, Rusya Spor Bakanlığı'ndan bağımsız hareket eden bir yönetim ve işleyişe sahip bir organizasyonel yapı söz konusudur. Rusya Federasyonu Spor Bakanlığı'nın internet sitesinde "Olimpik Olmayan Sporlar" bölümünde beş farklı oyun türü resmi e-spor oyunu olarak tanınmaktadır. Bu oyunlar;

- Savaş Arenası (Battle Arena),
- Rekabetçi Puzzle (Competitive Puzzles)
- Gerçek zamanlı Strateji (Real Time Strategy)
- Teknik Simülasyon (Technical Simulator)
- Spor Simülasyon (Sports Simulator)

Ayrıca Nişancı (Shooter) ve Dövüş (Fighting) oyun türleri de iki resmi disiplin olarak yer almaktadır. Rusya E-spor Federasyonu'nun Rusya Futbol Birliği ile birlikte,

İnteraktif Futbol disiplininin bir parçası olan siber futbol şampiyonasını düzenlemektedir. Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, PUBG, FIFA 19, Artefakt, Clash Royale ve Warface gibi birçok oyunda için yarışmalar yapılmakta ve bu yarışmalarda başarılı olan oyunculara ödülleri de verilmektedir (216).

### **2.11.5. Hindistan Elektronik Spor Federasyonu (ESFI)**

Hindistan Esports Federasyonu (ESFI), Hindistan'da e-sporu yönetmek, desteklemek ve gelişimini sağlamak misyonu ile 2013 tarihli “Şirketler Kurallarına” uygun olarak kurulan bir kâr amacı gütmeyen kuruluş olup, ayrıca Uluslararası E-spor Federasyonu ve Kore ve Asya E-spor Federasyonu'nun üyesidir. Bu federasyonun genel amaçları aşağıdaki gibi sıralanabilir;

- Hindistan'da “Elektronik Sporları” tanıtmak, teşvik etmek, düzenlemek, eğitmek ve kontrol etmek. E-sporlarda eğitim için tesisler sağlamak, Hindistan'da Lig/ Turnuvaları organize etmeyi sınırlamayan esporlar için eko sistemi kurmak ve sürdürmek (Amatör, Yarı-Profesyonel ve Profesyonel), e-sporun tüm alanlarını kolaylaştırmak ve teşvik etmek ve diğer tüm e-sporların olası ve ilgili formlarını sağlamak,
- Hindistan'daki tüm meselelerden tamamen ve tek sorumlu olan resmi kurum olmak ve Devletlerle iş birliği içinde olan kuralları korumak ve uygulamak ve ülkenin Dernekleri / Federasyonlarını ve Hindistan Olimpiyat Birliği ile tam ve eksiksiz bir iş birliğini sağlamak, diğer Federasyon Birlikleri himayesinde Olimpiyatlara, Asya Oyunlarına ve diğer çeşitli Uluslararası yarışmalara uygun Hintli sporcuları seçmek ve kontrol etmek ve ülke halkının tanıtımdaki ilgisini teşvik etmek,
- Bilgisayar eğitimi için altyapı oluşturmak, akademiyi kurmak, sürdürmek ve yürütmek, bilgisayar eğitimi, karakter oluşturma, öz disiplin ve yaratıcı ve sosyal fakültelerin gelişimi alanlarında en iyi eğitimi vermek, burs vermek veya maddi yardımda bulunmak, yoksul bireylere bu sporda beceri gelişimi sağlamları için finansal destek vermek (165).

Dünya genelinde e-sporun ve bu spora ilişkin organizasyon ve turnuvaların çeşitli federatif kurumlar oluşturularak sevk ve idaresinin sağlanması çabalarının yanı sıra, e-

sporun küresel düzlemde ekonomik, sosyolojik, kültürel vb. boyutlarına yönelik taşıdığı potansiyel ve bilinmezlikleri sorgulama amacı güden çeşitli dillerde yayınlanmış bilimsel araştırmalara da rastlamak mümkündür.

### **2.11.6. Dünyada E-spor Literatürü**

E-sporun hala gelişmekte olan bir küresel endüstri ve gün geçtikçe yaygınlık kazanan kültürel bir olgu ve bu alanda yapılan araştırmaların da oldukça yeni olduğu söylenebilir. Bu bağlamda e-sporla ilgili yapılan çalışmalara artan ilginin özellikle son beş yıl içerisinde artış gösterdiği görülmektedir. Akademik çalışmalar incelendiğinde e-spor literatürünün geçmişte oyun odaklı araştırmalar eğiliminde olduğu, ancak sosyal bilimler, kültürel çalışmalar, ekonomi ve hukuk da dâhil olmak üzere diğer birçok alanla bağlantılı olduğu görülmektedir. Tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi (217), e-spor da özellikle performans araştırmaları ön plana çıkmaktadır (45,46,48,49,218–220). Örneğin Witkowski yapmış olduğu araştırmada oyuncuların pratikte fiziksel olarak nasıl oyun oynadıklarını hareket (movement), haptik etkileşim (haptic engagement) ve dengeli vücut (balanced body) gibi ana temalar aracılığıyla açıklamıştır (49). E-spor literatürünün yer aldığı bir diğer alan ise sosyal bilimlerdir. Bu bağlamda e-sporun kültürel yansımalarını, e-spor eğitim ilişkisini inceleyen ve e-spor topluluklarının büyümesinin altında yatan farklı nedenleri araştıran çalışmalara rastlamak mümkündür (189,221–225).

E-spor literatüründe cinsiyet faktörünü konu alan araştırmaların da giderek yaygınlık kazandığı ifade edilebilir (226–230). Cinsiyet faktörünü konu alan bu araştırmalar, geleneksel sporlarda erkek sporcuların kas gücü bakımından kadın sporculardan üstün olduğu görüşünü bir noktada ortadan kaldırıp kaldırmadığının ortaya konması ve e-sporunda cinsiyet eşitliği veya eşitsizliği kavramlarının incelenmesi üzerine yoğunlaşmaktadırlar.

E-spor literatüründe dikkat çeken bir diğer çalışma alanı ise e-sporun sürdürülebilirliği açısından önem arz eden izleyici aktiviteleri üzerinedir. Örneğin Cheung ve Huang yapmış oldukları bir araştırmada, araştırdıkları e-spor hayranlarının çoğunun e-spor oyunları oynamaktan ziyade üst düzey oyun oyanayan e-sporcuları izlemeyi tercih ettikleri bulgusunu elde etmişlerdir (26). Bir başka araştırmada Kaytoue

ve diğerleri e-spor'da önemli bir paydaş olarak ortaya çıkan seyirciye odaklanmışlardır. Milyonlarca seyirci ve üst düzey turnuva oyunu ile popüler bir gerçek zamanlı strateji oyunu olan Starcraft'a oyununun izleyici kitlesini örneklem olarak seçmişlerdir. Canlı yayın izleyicilerinin e-spora olan ilgi ve motivasyon kaynağını belirleyebilecek bir ölçüm aracı geliştirmeye odaklanmışlardır (22). Bazı araştırmacılar ise e-spor'daki seyircilerin geleneksel spor izleyicisine benzer şekilde profesyonel e-sporcuların performansları üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu ve aynı zamanda e-spor'da antrenman pratiklerinin yanı sıra izlenerek de beceri kazanımının söz konusu olabileceğini ifade etmişlerdir (192–194).

Bu araştırmaların yanı sıra e-spor'da bahis oyunlarını konu alan (231–233), e-sporun yeni bir nöro-bilişsel uzmanlaşma alanı olup olmadığını araştıran (147), e-spor'da etik ve etik dışı davranışlarla ilgili konuları inceleyen (234,235), e-sporun bir spor olup olmadığını tartışan (236) bilimsel araştırmalara da rastlamak mümkündür. Sonuç olarak her ne kadar e-sporun bir spor olup olmadığı konusundaki tartışmalar süregelse, e-sporun farklı boyutlarının ele alındığı küresel bir akademik araştırma alanı oluşturduğu söylenebilmektedir.

## **2.12. Türkiye’de E-spor**

Türkiye’de e-spora yönelik federatif anlamda atılan ilk adımlardan birinin 2011 yılında kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) olduğu söylenebilir. Türkiye’de, Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) dijital ortamda oyun oynayan oyunculara ve oyuncu topluluklarına hizmet etmek amacıyla kurularak 2013 yılında Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu bünyesine dâhil edilmiştir. 2013 yılından bu yana Türkiye’de tek resmi e-spor ligi olarak göze çarpan League of Legends Şampiyonluk ve Yükselme Ligi, faaliyetlerini sürdürmeye devam etmektedir. Bu liglerde mücadele eden oyunculara Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından resmi lisans verilmektedir (39).

### **2.12.1. Türkiye E-spor Federasyonu (TESFED)**

Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) Başkanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın 24 Nisan 2018 tarih ve 277144 sayılı onayı ile Spor Genel Müdürlüğüne bağlı olarak kurulmuştur. Araştırmanın yapıldığı dönemde Türkiye E-spor

Federasyonu'nun 66 ilde il temsilciliği bulunmaktadır. Türkiye E-spor federasyonu başkanlığı ve ESL (Elektronik Sporlar Ligi) ortak iş birliğinde "2019 yılı TESFED Vodafone Freezone Türkiye Kupası" faaliyet programı yayınlanarak ülkemizde e-sporun resmi bir ulusal turnuva haline gelmesinde ilk adımın atıldığı söylenebilir. TESFED resmî web sitesinde yayınlanan bu belgede genel, teknik, mali konular ve ödül bilgileri hakkında bazı bilgilere yer verilmiştir. Yayınlanan belgede dikkat çeken konuların başında 16 yaş sınırlaması olması ve turnuvanın ön elemelerinin ESL'nin kurmuş olduğu çevrimiçi serverler üzerinden yapılarak daha sonra turnuva finalinin ise İstanbul'da yer alan "FDR Oyun Merkezi"nde fiziki bir ortamda gerçekleştirilmesidir. TESFED'in 156'sı kadın ve 1651'i erkek olmak üzere toplam 1807 lisanslı e-sporcusu bulunmakta ve bu sayının her geçen gün arttığı belirtilmektedir. Şubat 2020 tarihine kadar TESFED tarafından lisanslanan 97 resmi e-spor kulübü ve 8 espor merkezinin mevcut olduğu ifade edilmiştir. Türkiye'deki potansiyel e-sporcu kitlesinin ise yaklaşık 30.000.000 civarında olduğu telaffuz edilmektedir (237).

### **E-sporcu Lisansı**

TESFED'in düzenlemiş olduğu veya diğer bazı oyun firmalarının düzenlediği resmi e-spor turnuvaları için zorunlu kılınan e-sporcu lisansının alınmasına yönelik bilgi ve belgeler TESFED resmî web sitesinde paylaşılmıştır;

### **Gerekli Belgeler:**

- *T.C kimlik numarası beyanı: Kimlik fotokopisinin üzerine "Bu kimlik şahsıma aittir" yazılması ve imzalanması gerekmektedir).*
- *Sağlık Raporu: Bağlı bulunulan aile hekimliğine gidilerek "Sporcu Lisansı" alınmak istendiği belirtilerek sağlık muayenesine tabi olunmalı ve ilgili rapor temin edilmelidir.*
- *Tescil Fişi: Bulunulan ilin "Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü" web sayfasına gidilerek tescil fişinin temini ve alınması gerekmektedir.*
- *2 adet vesikalık fotoğraf.*
- *Evraklar hazırladıktan sonra, bulunulan ilde Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü'nün sicil lisans servislerine müracaat edilerek lisans işlemleri tamamlanabilmektedir (238).*

## **Türkiye E-spor Federasyonu Başkanlığı Hakem Talimatı**

Bu talimatın yayımlanması ile Türkiye E-spor Federasyonu'nun onaylamış olduğu resmi ve özel tüm yarışmalarda görev alacak hakemlerin, görev, yetki ve sorumlulukları ile ilgili usul ve esasları düzenlenmiştir. Bu talimatnamede;

- *Hakem Kurulları ve çeşitleri,*
- *Merkez hakem kurulunun oluşumu,*
- *Merkez hakem kurulunun görev süresi,*
- *Merkez hakem kurulu üyelerinde aranacak nitelikler,*
- *Merkez hakem kurulunun çalışma usulü,*
- *Merkez hakem kurulunun, görev, yetki ve sorumlulukları,*
- *İl hakem kurulunun oluşumu,*
- *İl hakem kurulunun görev süresi,*
- *İl hakem kurulu üyelerinde aranacak nitelikler,*
- *İl hakem kurulunun çalışma usulü,*
- *İl hakem kurulunun görev, yetki ve sorumlulukları,*
- *İl hakem kurulu üyelerinin görev tarifleri,*
- *Hakem kurslarına katılacaklarda aranacak şartlar,*
- *Hakemlik kademeleri,*
- *Hakemlerin görev ve sorumlulukları,*
- *Yarışma yöntemi ile ilgili esaslar,*
- *Hakemlik görevlerinin belirli süreyle durdurulması,*
- *Hakem lisanslarının iptal halleri,*
- *Hakemlik görevine ara verilmesi,*
- *Hakemlere verilebilecek cezalar,*
- *Vizeler,*
- *Yurt dışından alınan hakemlik lisansları,*
- *Hakem kıyafetleri,*
- *Denetim,*
- *Görev tazminatları ve harcırahlar,*
- *Görev duyurusu gibi konulara yer verilerek Türkiye'de düzenlenecek olan resmi veya özel E-spor turnuvalarının sevk ve idare edilmesi şekillendirilmiştir (239).*

## **Türkiye E-spor Federasyonu Başkanlığı Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı**

Bu talimatname ile Türkiye E-spor Federasyonunu bünyesinde yapılacak olan yarışmalara katılacak ve lisans alacak olan sporcuların yükümlülükleri ilgili usul ve esaslar belirlenmiştir. Bu talimatname;

- *Yurt dışından gelen T.C. vatandaşı sporcular,*
- *Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti vatandaşı sporcular,*
- *Yabancı uyruklu sporcuların tescil, vize ve transfer işlemleri,*
- *İlişkisiz belgesi bedeli,*
- *Tescil süreleri, yaş sınırları, vize ve sezon başlangıç ve bitiş tarihlerine yer verilmiştir (240).*

## **Türkiye E-spor Federasyonu Başkanlığı Özel E-spor Salonları ve Yeterlilik Belgesi Talimatı**

Türkiye E-spor Federasyonu Başkanlığı tarafından düzenlenen bu talimatnamede, E-spor Federasyonu spor dallarını ve spor donanımlarını, hangi ad altında olursa olsun bünyesinde bulunduran salonlar ile spor merkezlerini en etkili şekilde sisteme sokmak, gerçek veya tüzel kişilerce işletilecek salonlar ile spor merkezlerinin uyacakları kurallar ve bunların denetimi ile ilgili yöntem ve ilkelerin düzenlenmesine ilişkin başlıklara yer verilmiştir. Bu talimatnamede;

- *Salon ve merkezlerin boyutlarına ilişkin ölçüler,*
- *Salon ve merkezlerin taşınması gereken nitelikler,*
- *Bulunması gereken zorunlu araç ve gereçler,*
- *Salonların sınıflandırılması,*
- *Antrenör çalıştırma zorunluluğu ve antrenörlerin yıllık vizeleri,*
- *Yeterlilik belgesi,*
- *Yeterlilik belgesi alma başvuru süresi ve yeterlilik belgesinin verilmesi,*
- *Denetleme görevlileri,*
- *Denetim,*
- *Sporcuların spor salonlarına vermesi gereken belgeler,*
- *Spor salonu kayıt defteri,*



- *Spor salonunun amaç dışında kullanılması,*
- *Spor salonunun açık bulunma saatleri,*
- *Yarışma düzenleme,*
- *Sporculardan alınacak ödentiler ve çalışanların sosyal hakları,*
- *Spor salonunun devir teslim işlemi,*
- *Yeterlilik belgesinin işlevsiz kılınması,*
- *Antrenör çalıştırılması,*
- *Özel spor salonları ve merkezleri yeterlilik belgesi başvuru formu,*
- *Antrenör sözleşmesi gibi konu başlıklarına yer verilmiştir (241).*

Tüm bu talimatnamelerin yanı sıra, Türkiye E-spor Federasyonu resmî web sitesinde, “Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Yönetmeliği”, “Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü İl Spor Dalı Temsilci Yönetmeliği” ve “Antrenör Eğitim Yönetmeliği” gibi genel spor dallarını kapsayan yönetmeliklere yer verilmiş, bu durumda e-sporun geleneksel spor branşları ile (futbol, basketbol vb.) benzer bir spor dalı olarak kabul edildiğini söyleyebilmek mümkündür.

Bu federasyonun kurulması ile ülkemizde e-sporun geliştirilmesine yönelik özellikle 2018-2019 yıllarını kapsayan tüm gelişmeler aşağıdaki gibi özetlenmektedir;

- TESFED’in Uluslararası E-Spor Federasyonu’na (IeSF) üyelik başvurusu yapılmış olup, federasyonun 51. üye olarak kabulü için iş ve işlemler başlatılmıştır. Ayrıca federasyon şu anda kurulma aşamasında olan Avrupa E-spor Federasyonları Topluluğu’nun kurucuları arasında yer almaktadır.
- Türkiye E-Spor Federasyonu Sporcu, Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı ile hakem Talimatı, Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü Hukuk Müşavirliği’nin uygun görüşü ile 25 Eylül 2018 tarihinde yayımlanmaya başlanmıştır. Özel E-Spor Salonları ve Yeterlilik Belgesi Talimatı da aynı şekilde 17 Aralık 2018 tarihinde yayımlanmıştır. İlerleyen süreçte yeni liglerin oluşturulması ile Müsabaka Talimatları’nın da yayınlanacağı ifade edilmiştir.
- Ankara, Aydın, Diyarbakır, Gaziantep, İstanbul, İzmir, Kocaeli, Sakarya, Mersin ve Samsun TESFED İl Temsilciliklerine görevlendirmeler yapılmıştır.

- Dünyanın en büyük 5 espor stadyumundan biri olan “Watergarden Espor Sahnes” ve Beyoğlu Demirören AVM içerisinde Türkiye’nin ilk e-spor merkezi olan “Nonstop Zula Espor Merkezi” açılmıştır.
- Türkiye’de resmi lig düzenleyen Riot Games ve InGame Group ile ayrı ayrı protokoller imzalanmış ve ligleri akredite edilmiştir. Ayrıca In Game Group oyunu Zula ile “Zula TESFED Türkiye Kupası” hayata geçirilmiştir (242).

#### **MEB – TESFED İş Birliği:**

- Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) ve Türkiye E-spor Federasyonu ile bir araya gelerek MEB ve TESFED arasında bir protokol imzalanması karara bağlanmıştır. Bu protokol doğrultusunda liseler arası e-spor turnuvalarının yapılması, e-sporun liselerde müfredata konularak, ders olarak işlenmesi, kısa ve orta vadede gerçekleşecek hedefler arasında gösterilmiştir.
- Benzer bir şekilde Antrenör ve hakem kurslarının açılması için hazırlıkların devam ettiği ifade edilmiştir (242).

#### **“E-Süperlig” ve Oyun Ligleri:**

- Futbol Federasyonu ve Kulüpler Birliği ile 2019-2020 sezonunda hayata geçirilmesi planlanan “eSüperlig” üzerinde çalışmaların yürütüldüğü, bunun yanı sıra PUBG, CSGO, Fortnite gibi farklı oyunların temsilcileri ile görüşülüp protokoller imzalanarak, bu oyunların liglerinin oluşturulması ile ilgili sürecin devam ettiği belirtilmiştir (242).

“Riot Games” şirketinin ülkemizde e-sporun sadece yerel internet kafe turnuvalarından ibaret bir yapıya sahip olduğu dönemlerde e-spora profesyonel anlamda icra edilebilmesi için kimlik kazandıran, e-sporcuların profesyonelleşmesi, e-spor kulüplerinin kurulması ve bu alanda başarı elde edebilmek üzere bu kulüplerin transferler gerçekleştirmesi, birçok sektörün gün geçtikçe sponsorluklar ile e-spor sektörüne dâhil edilmesi, profesyonel liglerin kurulması, üniversitelerle iş birliği içinde ödüllü turnuvaların düzenlenmesi gibi e-sporun profesyonel düzeyde bir ekosisteminin oluşmasında önemli katkıları olan ulus ötesi bir şirket olduğu söylenebilir. Bu bağlamda ülkemizde e-sporun geldiği nokta değerlendirilirken bu oyun şirketinin ülkemizde

yapmış olduğu e-spor turnuvaları ve ligleri hakkında bazı bilgilerin paylaşılmasının, bu şirketin ülkemizde e-sporun gelişimine sunduğu katkıyı ortaya koyabileceği düşünülmektedir.

### **Riot Games Türkiye**

Riot games 2006 yılında oyun geliştirmek, yayınlamak ve desteklemek üzere kurulan bir oyun şirkettir. 2009 yılında bu şirketin çıkış oyunu League of Legends olmuştur. League of Legends oyununun bilgisayarlarda en fazla oynanan oyun olduğu ve günümüzde de oldukça hızlı büyüyen e-sporun gelişimine önemli katkı sunduğu ifade edilmiştir. Dünya genelinde yirmiden fazla ofisinin olduğu bilinmekle birlikte, 2500 den fazla çalışanın olduğu belirtilmiştir (38). Riot Games'in 2012 yılından beri Türkiye'de kendi geliştirmiş oldukları League of Legends oyunu ile ilgili bir takım artan bir ödül havuzuna sahip e-spor turnuvaları düzenlediği bilinmektedir. Bu turnuvalar ilk başta internet kafe turnuvası şeklinde amatör ruha hitap eden turnuvalar iken zamanla sponsorların, markaların da bu sektöre yönelmesi ve oyuncu kitlesi tarafından artan ilgiye de bağlı olarak profesyonel liglere ve organizasyonlara dönüştüğünü söyleyebilmek mümkündür. Riot Games'in Türkiye'de düzenlemiş olduğu turnuvalara, turnuvaların düzenlendiği ortamlara, turnuvalara katılım gösteren takımlara ve turnuvada dağıtılan para ödüllerine ilişkin bilgiler aşağıdaki tablolarda yer almaktadır (243);

**Tablo 2.7.** Turkish Championship League (Türkiye Şampiyonası Ligi)

<b>Turnuva Yılı</b>	<b>Turnuva İsmi</b>	<b>Ödül Havuzu</b>	<b>Turnuva Yeri</b>	<b>Kazanan Takım</b>	<b>İkinci Olan Takım</b>
2019	2019 TCL Summer Season	Daha sonra açıklanacak	İstanbul	Royal Youth	SuperMassive eSports
2019	2019 TCL Winter Season	Daha sonra açıklanacak	İstanbul	1907 Fenerbahçe	SuperMassive eSports
2018	2018 TCL Summer Season	Daha sonra açıklanacak	İstanbul	SuperMassive eSports	Royal Bandits
2018	2018 TCL Winter Season	Daha sonra açıklanacak	İstanbul	SuperMassive eSports	Royal Bandits
2017	2017 TCL Summer Season	TRY 227.500	İstanbul	1907 Fenerbahçe	SuperMassive eSports
2017	2017 TCL Winter Season	TRY 227.500	İstanbul	SuperMassive eSports	Crew e-Sports Club
2016	2016 TCL Summer Season	TRY 237.200	İstanbul	Dark Passage	SuperMassive eSports
2016	2016 TCL Winter Season	TRY 237.200	İstanbul	SuperMassive eSports	Beşiktaş. OH

2015	2015 TCL Summer Season	TRY 37.500	İstanbul	Dark Passage	Beşiktaş Esports
2015	2015 TCL Winter Season	TRY 37.500	İstanbul	Beşiktaş Esports	Dark Passage
2014	Riot 2014 Season Turkish Championship	TRY 112.500	İstanbul	Dark Passage	Team Turquality
2014	2014 TLC Summer	TRY 37.500	Online/İstanbul	Dark Passage	Team Turquality
2014	2014 TLC Spring	TRY 37.500	Online/İstanbul	Dark Passage	Wild Fire e-Sports Club
2013	2014 TLC Winter	TRY 37.500	Online/İstanbul	Dark Passage	HWA Gaming
2013	Riot Season 3 Turkish Championship	TRY 70.000	İstanbul	Dark Passage	Team Turquality
2013	Riot Season 3 Turkish Summer Tournament	TRY 27.500	İstanbul	Dark Passage	BLUE HWA Gaming
2013	Riot Season 3 Turkish Spring Tournament	TRY 27.500	İstanbul	Dark Passage	HWA Gaming
2013	Riot Season 3 Turkish Winter Tournament	TRY 27.500	İstanbul	Dark Passage	HWA Gaming
2012	Riot Turkey National Championship 2012	Daha sonra açıklanacak	İstanbul	HWA Gaming	Team Turquality

“Türkiye Şampiyonası Ligi” adı altında Riot Games adlı oyun şirketi tarafından yaz-kış dönemi kapsamında günümüze kadar toplam 19 adet turnuva düzenlenmiştir. 2013-2014 yılları arasında düzenlenen turnuvaların tamamen internet üzerinden çevrimiçi (online) ortamda, diğer yıllara ait turnuvaların ise İstanbul’da ve e-spor sahnesi/arenası adı verilen ortalama bin kişinin katıldığı fiziki ortamlarda gerçekleştirilmiştir. Ödül havuzlarının yıllar geçtikçe arttığı dikkat çeken bir diğer durumdur. E-spor arenaları gibi fiziki ortamların kurulması ile sporcu, kulüp, üye ve taraftarların yer aldığı e-spor topluluğunun etkileşiminin sağlanmasının bu spora olan ilgiyi artırıcı etkenlerden biri olduğu ifade edilebilir. Türkiyede e-spora özgü oluşturulan liglerden bir diğeri de Türkiye Akademi Ligi’dir (243);

**Tablo 2.8.** Turkey Academy League (Türkiye Akademi Ligi)

Turnuva Yılı	Turnuva İsmi	Ödül Havuzu	Turnuva Yeri	Kazanan Takım	İkinci Olan Takım
2019	2019 TAL Summer Season	Daha sonra açıklanacak	İstanbul	İstanbul Wild Cats Academy	1907 Fenerbahçe Academy
2019	2019 TAL Winter Season	Daha sonra açıklanacak	İstanbul	1907 Fenerbahçe Academy	HWA Gaming Academy

Türkiye akademi ligi son dönemlerde kurulan, Türkiye Şampiyonası Ligi'nde mücadele eden profesyonel takımların akademi takımlarının yer aldığı bir ligdir. Özellikle bir üst lig de oynatmak üzere yeni oyuncu transferi yapan kulüplerin transfer ettiği oyuncuları akademi takımlarında performans testine tabi tuttuğu eğer oyuncu performansından memnun kalınır ise bir üst lig olan Türkiye Şampiyonası Ligi'nde oynattıkları görülmektedir. Bir diğer e-spor ligi ise 2015 yılından beri düzenlenen Turkish Promotion League /Challenger Series adlı ligdir (243);

**Tablo 2.9.** Turkish Promotion League /Challenger Series (Türkiye Terfi Ligi/ Challenger Serisi)

Turnuva Yılı	Turnuva İsmi	Ödül Havuzu	Turnuva Yeri	Kazanan Takım	İkinci Olan Takım
2018	2018 TCS Summer Season	TRY 35.000	İstanbul	Beşiktaş Esports	Pars eSports
2018	2018 TCS Winter Season	TRY 35.000	İstanbul	Macro Maniacs	Beşiktaş Esports
2017	2017 TPL Summer Season	TRY 50.000	Online/İstanbul	HWA Gaming	Beşiktaş Esports
2017	2017 TPL Winter Season	TRY 50.000	Online/İstanbul	P3P eSports	Team Turquality
2016	2016 TPL Summer	TRY 47.500	Online/İstanbul	Team Orora	SuperMassive TNG
2016	2016 TPL Winter	TRY 47.500	Online/İstanbul	Crew e-Sports Club	Victorious Ace
2015	2015 TPL Summer Season	TRY 28.000	Online/İstanbul	OH ÇİLEKLER	Team AURORA
2015	2015 TPL Winter Season	TRY 28.000	Online/İstanbul	Oyun Hizmetleri	Crew e-Sports Club

Yukarıdaki tabloda 2015 yılında 2015 TPL Winter Season adı altında düzenlenen turnuvanın çevrimiçi ortamda düzenlendiği, 2018 yılına gelindiğinde ise 2018 TCS Winter Season adlı turnuvanın İstanbul'da fiziki bir ortamda gerçekleştiği görülmektedir. Ülkemizde özellikle 2018 yılında İstanbul'da e-spor turnuvalarının gerçekleştirilebileceği “Nonstop Zula Esport Merkezi” ve 2019 yılında “Riot Games E-spor Sahnesi” gibi resmi e-spor organizasyonlarına ev sahipliği yapabilecek tesislerin kurulması (40) ile bu organizasyonların fiziki ortamlara taşındığı söylenebilmektedir. Tabloda bir diğer dikkat çeken kısmın ise turnuvalarda dağıtılan ödül havuzlarının olduğu ve bu ödül havuzlarının da ülkemizde e-spora olan ilgiyi artırmak üzere paylaşıldığı ifade edilebilir. Türkiye e-spor tarihçesinde yer alan bir diğer lig ise International Invitational Tournament olmuştur (243);

**Tablo 2.10.** International Invitational Tournament (Uluslararası Davet Turnuvası)

Turnuva Yılı	Turnuva İsmi	Ödül Havuzu	Turnuva Yeri	Kazanan Takım	İkinci Olan Takım
2015	International Invitational Tournament 4	€ 10.000	Online	Aces High Esports Club	HWA Gaming
2014	International Invitational Tournament 3	€ 10.000	Online	Cloud9 Eclipse	Dark Passage
2013	International Invitational Tournament 2	€ 10.000	Online	Copenhagen Wolves	Team Dignitas UK
2013	International Invitational Tournament 1	€ 10.000	Online	Samurai in Jeans	DragonBorns

Yukarıdaki turnuvaların tamamen çevrimiçi ortamda düzenlendiği görülmektedir. Bu durumun sebebinin e-sporun fiziki bir alana ihtiyaç duyulmadan çevrimiçi ortamda gerçekleştirilebilmesi ile küresel katılımı mümkün kılmasından kaynaklandığı söylenebilmektedir. Benzer bir şekilde Riot Games e-sporun küresel boyutta belirli bir oyun kuralları çerçevesinde gerçekleştirilebilmesi ve sürdürülebilirliği açısından kendi resmî web sitesi üzerinden bir “Espor Küresel Ceza Listesi” yayınlarak kendi oyun liglerinin oynandığı her ülke liglerini kapsayan küresel e-spor kuralları listesi oluşturması da e-sporu küresel bir boyuta taşıyan bir diğer faktör olarak gösterilebilir. E-spordan menedilme ve çeşitli maddi yaptırım türlerini içeren bu liste aşağıdaki konu başlıklarını içermektedir;

- *Hesap yükseltme (eloboost),*
- *Devam eden sportmenliğe aykırı durum,*
- *Aşırı derecede sportmenliğe aykırı tutum,*
- *Çevrimiçi oyunda farklı oyun oynaması,*
- *Şike yapmak,*
- *Profesyonel oyunlarda hile yapmak,*
- *Takımla bağlantısı olan ve oyuncu olmayan birinin başka bir oyuncunun abartılı bir şekilde aklını çelmesi veya takıma çağırması,*
- *Oyuncunun başka bir oyuncunun abartılı bir şekilde aklını çelmesi veya takıma çağırması,*
- *Teşvik: Bir oyuncu veya koçun takımları kendilerini çağırmaya yönelik ayartması/teşvik etmesi,*

- *Hackler/Kötüye kullanım gibi uygunsuz programların herkese açık oyunlarda (örn. Tekli sıra) üretimi/kullanımı/dağıtımı,*
- *Yarı profesyonel veya profesyonel maçlara oynamasa bile bahis yapmak,*
- *Bilgisayar aracılığıyla oluşturulmuş hesapların satış için üretimi veya herhangi bir hesap satışı,*
- *Elemeler için dereceli sıralama manipülasyonu (örn; zafer takası) (244)*

### **2.12.2. Üniversite E-Spor Toplulukları**

Türkiye’de e-spora ilişkin faaliyetlerin gerçekleştirilmesinde ve yaygınlaştırılmasında önemli katkılar sunduğu söylenebilen resmi yapılanmalardan biri de bazı üniversitelerde kurulan “Üniversitelerin Elektronik Spor Toplulukları”dır. Bu toplulukların tüzükleri incelendiğinde benzer amaç ve hedefler doğrultusunda kurulduklarını söyleyebilmek mümkündür. Örneğin Hacettepe Üniversitesi Elektronik Sporlar Topluluğu’na ait, üniversitenin resmî web sitesinde yer verilen tüzükte topluluğun genel amaçları şu şekildedir;

#### **Hacettepe Üniversitesi E-spor Topluluğu Amaçları:**

- *Elektronik sporlarla ilgili Türkiye’de ve dünyada olan gelişmeleri takip ederek üyelerle bu gelişmelerin paylaşımını sağlamak,*
- *Hızla gelişen e-spor alanında Hacettepe Üniversitesi’ni ulusal ve uluslararası camiada en iyi şekilde temsil edecek oyuncular yetiştirmek. Bu doğrultuda oyuncuların derslerine engel olmayacak en uygun çalışma ortamlarını hazırlamak.*
- *Hacettepeli oyun severleri bir araya getirmek, dijital ve fiziksel ortamda çeşitli etkinlikler ile kaynaşmalarını sağlamak, oyunculara kaliteli ve seviyeli bir ortam sunmak.*
- *Okul içerisinde e-sporlar ile ilgili tanıtım çalışmaları düzenleyerek öğrencileri bilgilendirmek.*
- *İl içinde ve il dışında konu ile ilgili organizasyonlara geziler düzenlemek.*
- *Fiziksel, bilgisayar ve mobil alanlarda olan ve oyun sınıfında bulunan uygulamaların okul içerisinde kontrolünü yapmak. Bu alanda üyeleri doğru ve iyi şekilde yönlendirmek.*

- *Okul içerisinde e-spor, fiziksel, mobil, bilgisayar ortamı ve diğer tüm oyun türlerinde turnuvaları sadece topluluğumuz bünyesinde oluşturmakta olup bu amaçla kurulacak diğer topluluklar alt topluluğumuz olarak kabul edilecektir.*
- *Topluluk bünyesinde yer alan bu tür oyunların, topluluktan onay alınmaksızın başka topluluklar tarafından kullanılması, kendi amaçları doğrultusunda turnuva ve benzeri organizasyonlar yapmasını kontrol etmek.*
- *Her sene düzenlenen HUCON adlı etkinliğin kontrolü ve devamını sağlamak. Etkinlik içerisinde bulunacak olası diğer toplulukların topluluğa başvurmasına, etkinliğin ana toplulukları olan Anime Manga Topluluğu ve Bilim Kurgu Fantezi topluluğu ile incelenip katılımlarına onayı oy birliği ile karar verilmesi.*
- *E-spor ve diğer fiziksel, mobil, bilgisayar ortamı oyunlarda topluluk bünyesinden onay alarak Hacettepe Üniversitesi'ni temsil edecek bireylerden oluşan takımlar göndermeye ve Hacettepe Üniversitesi'ni en iyi şekilde temsil etmek (245).*

Bir diğer toplulukta Ortadoğu Teknik Üniversitesi Elektronik Sporlar Topluluğu'dur. Topluluğa ait resmi Facebook ve Twitter adreslerinin yanı sıra kendisine özgü ayrı bir web sitesi mevcuttur. Bu sosyal medya platformlarından düzenlenecek olan e-spor turnuvaları veya e-sporla ilgilenen oyuncu ve yayıncıları bir araya getiren çeşitli etkinliklerle ilgili çeşitli haberler paylaşılmakta ve böylece e-spor ile ilgilenen daha fazla kitleyi e-spora entegre ettikleri söylenebilir. Ülkemizde e-spor ile ilgili çeşitli üniversitelerarası faaliyetlere katılım gösteren, e-sporu üniversite sınırları içerisine taşıyan bir diğer üniversite topluluğu ise "Dokuz Eylül Üniversitesi Elektronik Sporlar Topluluğu'dur. Bu topluluk 2015 yılında kurulmuş ve topluluğun kuruluş amacı; "Dokuz Eylül Üniversitesi öğrencilerinin, araştırmacı ve yaratıcı kişiler olarak yetişmelerine katkıda bulunmak, beden ve ruh sağlıklarını korumak, elektronik sporlara ilgilerinin artırılmasını hedefleyen söyleşiler, geziler, yarışmalar, gösteriler düzenlemek, bilgi paylaşımı için elektronik sporlar ile ilgili şirketler ve topluluklar ile ortak etkinlikler düzenlemektir" şeklinde ifade edilmiştir. Üniversite topluluğun resmi web sitesinde Asus ROG sponsorluğunda 600'den fazla üniversite takımının katılımı ile düzenlenen League of Legends 2018 ROG Üniversiteler liginde Dokuz Eylül Üniversitesi takımı Power Ragerrrs, binlerce kişinin canlı takip ettiği mücadelede, Hacettepe Üniversitesi takımı yenerek şampiyon olduğu belirtilmektedir (246).



Ülkemizde yukarıda verilen üniversitelere ait e-spor öğrenci topluluklarının yanı sıra diğer e-spor topluluklarına sahip üniversitelerin;

- Adıyaman Üniversitesi Elektronik Sporlar Topluluğu,
- Akdeniz Üniversitesi E-spor Topluluğu,
- Aksaray Üniversitesi E-spor Topluluğu
- Bahçeşehir Üniversitesi Dijital Oyunlar ve E-spor Topluluğu
- Gazi Üniversitesi Elektronik Sporlar Topluluğu,
- Gebze Teknik Üniversitesi E-spor Topluluğu,
- TED Üniversitesi E-spor Topluluğu,
- ODTÜ E-spor Topluluğu,
- Yaşar Üniversitesi E-spor Topluluğu,

Sayıları gün geçtikçe artan üniversite e-spor toplulukları olduğu bilinmekte ve bu topluluklar ile ilgili etkinlik takvimlerine ve diğer tüm bilgilere üniversitelerin kendi resmi siteleri üzerinden erişim sağlanabilmektedir. Bu toplulukların yaygınlaşması ile birlikte e-spora olan ilgi gösteren “oyuncu-yayıncı-seyirci” kitlenin sayısının hızlı bir şekilde artış gösterdiği söylenebilir. Bu durumun e-sporun ülkemizde hızlı bir şekilde yaygınlaşmasına, e-sporun zaman içerisinde üniversiteler arası ulusal veya uluslararası resmi e-spor turnuvalarının düzenlenmesine üniversitelerin Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulları veya Spor Bilimleri Fakültelerinin ders müfredatlarında e-spora yer verilmesine olanak sağlayabileceği öngörülmektedir.

### **E-spor Oyuncular Derneği (Oyuncular Birliği)**

“Oyuncular Birliği” ülkemizde gelişmekte olan ve hukuki boyutta sınırlarının henüz çizilmediği e-spor alanında özellikle sporcu-kulüp arasında yaşanan problemler, oyuncu hakları vb. konularda oyunculara danışmanlık etmek, bilgi ve destek sağlamak amacıyla sosyal medya araçlarından biri olan Twitter üzerinden faaliyet ve paylaşım göstermektedir (247). Diğer bir profesyonel sosyal iletişim ağı olan “Linked in” hesabı olan bu sivil toplum kuruluşu; “*E-spor Oyuncuları Derneği ya da bilinen adıyla Oyuncular Birliği, Türkiye espor ekosisteminde yer alan sporcuların birbirleriyle tecrübelerini paylaşabildikleri, danışmanlık aldıkları, hukuki okur-yazarlık eğitimlerinin düzenlendiği bir sivil toplum kuruluşudur. Uzun vadede güvenli ve*

*profesyonel bir yatırım ortamı oluşturmak nihai amacdır. Būnyesinde Tūrkiye'de faaliyet gōsteren her oyundan oyuncular, hukukçular ve yōneticileri barındırır.”* Őeklinde kendi misyon ve vizyonlarına aœıklık getirmiŐlerdir (248)

### **1.6.5. Tūrkiye’de E-spor Literatūri**

Dūnya genelinde olduđu gibi ũlkemizde de son dōnemlerde œeŐitli spor kulūpleri, ũniversiteler, donanım, gıda, otomotiv vb. Őirketlerin de aralarında bulunduđu farklı kuruluŐların e-spora olan ilgisinin artması ile e-spor temasını iœeren œeŐitli bilimsel araŐtırmalara rastlamak mũmkũn hale gelmiŐtir. Őrneđin; e-sporun kurumsallaŐması ũzerine bir araŐtırma gerœekleŐtiren (249), modern sporun bir unsuru olduđu iddia edilen 'kurumsallaŐma' ũzerinden bir analiz gerœekleŐtirmiŐtir. œalıŐmanın ana odađının ise e-sporun yōnetiŐim ve ũretim yōnleri, dijital oyunların dođası geređi var olan kırılğan ũretim sũreœleri, tekelci bir uluslararası organizasyonun eksikliđi ve bu organizasyonun gōreceli yeniliklerinin vurgulanması ũzerine olduđunu belirtmiŐtir. Yũkœu ve Kaplanođlu e-spor endũstrisine ait bilgileri konu alan bir bilimsel araŐtırma yũrũterek, henũz emekleme aŐamasında olan e-spor endũstrisinin tarihini, ticari modellerini, e-spor oyun tũrlerini, paydaŐlarını, mevcut ve gelecek ekonomik durumunu analiz etmiŐlerdir (143).

ũlkemizin turizm boyutunda Őnemli bir konuma sahip olması itibari ile Őzellikle e-sporun turizm teması adı altında incelendiđi bilimsel œalıŐmalar da dikkat œekmektedir. Őrneđin; Bayram, e-spor amaœlı seyahat etme niyetini planlanmış davraniŐ teorisi kapsamında ele almıŐtır. AraŐtırmasında e-spor etkinliklerine katılma amaœlı seyahat etme niyeti ũzerinde davraniŐa yōnelik tutum, Őznel normlar ve algılanan davraniŐsal kontrolũn ne Őlœũde etkili olduđunu analiz etmiŐtir (250). Benzer bir Őekilde Aktuna ve ũnlũnen turizm literatũrũne yeni bir kavram kazandırmak ve elektronik spor turizminin potansiyelini yansıtmac ũzere bir bilimsel araŐtırma gerœekleŐtirmiŐlerdir. œeŐitli turizm faaliyetlerinin geleceđinin tartiŐıldıđı son dōnemlerde Tũrk turizminin ũrũn œeŐitliliđi aœısından elektronik spor turizminin Őnemli olduđunu belirterek, elektronik spor turizmini, spor turizmi baŐlıđı altında incelenmiŐlerdir (251).

E-spor ekosisteminin Őnemli bir paydaŐı, her geœen gũn dūnya genelinde tanınırlılıklarının artması ile birlikte adeta e-sporun kũresel yũzleri haline gelen e-

sporcular üzerinde gerçekleştirilen bilimsel arařtırmalara da rastlamak mümkündür. Örneđin; Arđan ve diđerleri elektronik sporla uğrařan bireylerin elektronik spora yönelme nedenleri, bu sporla ilgilendikleri süre, elektronik spora yönelik tutumlarını ölçmek üzere bir anket hazırlayarak elektronik sporcular üzerinde bir arařtırma gerçekleřtirmişlerdir (137). Ecevit ve diđerleri elektronik spor kavramının tanımlanması ve elektronik sporcuların özelliklerinin incelenmek üzere bir arařtırma gerçekleřtirmişlerdir. Arařtırmalarında katılımcıların elektronik sporda başarıyı etkileyen faktörlere, elektronik sporda ulusal ve uluslararası turnuvalara katılım durumuna, turnuvalarda ödöl kazanma durumuna vb. konulara iliřkin görüşlerini analiz etmişlerdir (252). Benzer şekilde Mustafaođlu ve diđerleri yapmış oldukları bilimsel arařtırmada e-spor oyuncularının demografik özelliklerini, e-spor'a yönelten nedenleri, oyun oynama süreleri ve başarılarını etkileyen kişisel ve diđer faktörleri analiz etmişlerdir (253).

E-sporun sektörel ve kültürel boyutta ilgi odađı haline gelmesi ile akademik literatürde farklı temalara konu edildiđi bilimsel arařtırmalara da rastlamak mümkün hale gelmiştir. Örneđin; Kocadađ e-sporun içeriđinden, kısa tarihsel sürecinde oyun kariyerine dönüşmesinden, geleneksel sporlarla benzer ve farklı yönlerine iliřkin konuları analiz ederek, e-sporun kişi üzerindeki zihinsel, psikolojik ve fiziksel olumlu ve olumsuz etkilerini eğitim ve kariyer teması odađında inceleyen bir bilimsel arařtırma ortaya koymuştur (42). Çolak ve diđerleri ise Spor Bilimleri Faköltesi öđrencilerini örneklem alan, e-sporun Türkiye'de yeni gelişmekte olan bir spor dalı olduđunu belirterek, ölkemizde e-spor hakkındaki bilgi düzeyini ölçmeyi hedefleyen bir bilimsel arařtırma yürütmüşlerdir (254). Murathan ve Murathan internet teknolojilerinin ve dijital platformların hizmet ettiđi e-spor olgusunu biliřim sektörü uygulamaları ile iliřkilendiren bir bilimsel arařtırma yürütmüşlerdir (255).

E-spor olgusu ile anılmaya bařlayan oyun bađımlılıđına iliřkin ortaya çıkabilecek sađlık problemlerini, sađlık ve e-spor temasını konu edinen arařtırmalar da mevcuttur. Örneđin; Mustafaođlu e-sporun tanımından, gelişim sürecinden, dünyada ve ölkemizdeki konumu ile ilgili bilgileri sunarak, e-sporun elektronik ortamda oynanmayan modern sporlarla benzer ve farklı yönlerini ve fiziksel aktivite ile iliřkisini ortaya koymayı amaçlayan bir bilimsel arařtırma yürütmüřtür (256). Benzer şekilde Bahrili ve diđerleri dünya genelinde hızla gelişim gösteren e-sporun kitleleri teşvik

etmesi ile birlikte ortaya çıkabilecek özellikle e-sporcuların karşılaşabileceği sağlık riskleri ve problemlerini analiz ettikleri bir bilimsel araştırma yürütmüşlerdir (257). Ayrıca e-sporun lisansüstü bitirme tezlerinde farklı boyutlarıyla ele alındığı akademik çalışmalar aşağıdaki tabloda özetlenmiştir (258);

**Tablo 2.11.** Ülkemizde E-spor ile ilgili Yapılan Bilimsel Tez Çalışmaları

Tez Türü	Tez Konu Başlığı	Tez Yayın Yılı
Yüksek Lisans Tezi	Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma	2008
	Esports: Alternative Fandom Research in Turkey	2016
	Elektronik Spor Faaliyetlerinde Sponsorluğun Marka Değeri Üzerine Etkisi: League of Legends Örneği	2018
	E-Sports And Gaming Houses in Turkey: Gender, Labor, And Affect	2018
	Elektronik Sporcular ile Amatör Futbol Kalecilerinin Reaksiyon Zamanlarının İncelenmesi	2018
	Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'de Espor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme	2018
	Yeni Bir Dünya: Espor Espor ve Futbol Kitlelerinin Karşılaştırması	2018
	İlgi Toplumunun Sportif Bir Yansıması Olarak Espor ve Modern Spor ile Etkileşimi	2018
	Elektronik Spor Alanının Sektörel ve Akademik Bağlamda Değerlendirilmesine Yönelik Bir Araştırma	2019
	E-Sporun Türkiye'de Spor Yönetimi ve Kulüpleşme Yönünden Gelişiminin İncelenmesi	2019
	Çevrimiçi Bağımlılığın Habitatu: Çevrimiçi Oyuncuların E-Spor Faaliyetleri ve Oyun Bağımlılığı İlişkisi	2019
	Elektronik Spor ve Tüketici Tercihleri Üzerine Bir Araştırma	2019
	Elektronik Sporla İlgilenen Ergenlerin Mesleki Karar Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi	2019
	E-Spor ve Geleneksel Spor ile Uğraşan Sporcuların Zihinsel Dayanıklılık ve Bilişsel Esneklik Durumlarının İncelenmesi	2019
	Bilişim Sektöründe Esnek Çalışanların Sorunları: E-Spor Sektörü Çalışanları Üzerine Bir İnceleme	2019
	Serbest Zaman Pazarlaması Perspektifinden Espor	2019
	The Socio-Cultural Communication Patterns Of Esports	2019
	Akademik ve Yönetimsel Bakış Açısıyla Espor	2019
	Türk Kadını İçin Yeni Ürün: Espor ve Tüketimi	2019
	Bir Halkla İlişkiler Aracı Olarak E-Spor Sponsorluğu ve E-Spor Sponsorluğunun Marka Bilinirliği ile İlişkisi: Bir Örnek Olay İncelemesi	2019
Understanding Consumer Motivations to Engage in Esports	2019	
Elektronik Spor Tüketicilerinin Satın Alma Davranışlarını Etkileyen Faktörlere İlişkin Bir Araştırma	2019	
Doktora Tezi	-	-

Tüm bu çalışmalar göz önünde bulundurulduğunda dünyada olduğu gibi ülkemizde de akademik boyutta e-spora olan ilginin her geçen gün arttığı söylenebilmektedir.

### 3. MATERYAL VE METOT

#### 3.1. Araştırma Deseni

Bu araştırmada, dünyada ve Türkiye’de hızla gelişim gösteren e-sporun ülkemizdeki durumu ve gelecekteki konumunun küreselleşme boyutuyla değerlendirilmesi ve derinlemesine bir analiz gerçekleştirilebilmesi amacıyla nitel desen kullanılmıştır. Nitel araştırma yönteminin sosyal bilimlerde en yaygın kullanılan bilimsel araştırma türlerinden biri olduğu söylenebilir. Nitel araştırma modeli gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel bilgi toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel sürecin izlendiği bir araştırma modeli olarak tanımlanmaktadır (259).

Araştırma yöntemi olarak ise e-spora ilgi duyan, e-spor sektöründe yer alan ve e-spora yönelik yaşanmış deneyimleri bulunan katılımcıların e-spor kavramı ile ilgili görüşlerini ortaya çıkarabilmek üzere nitel araştırma yöntemlerinden Fenomenoloji benimsenmiştir (260). Fenomenoloji yaklaşımında araştırmacı katılımcıların kişisel deneyimleri ile ilgilenmekte, katılımcıların olgular ile ilgili algılamaları ve olgulara yükledikleri anlamları analiz etmektedir (261). Fenomenoloji araştırmalarında genellikle yüz yüze yapılan görüşmeler ile veri toplanmaktadır. Bu araştırma türünde katılımcıların olguya dair hikâyelerini anlatmaları teşvik etmek, olguya dair ayrıntılı ve doğru bilgi edinilmesine yönelik olarak araştırmacı doğrudan sorular yöneltilmektedir. Bu nedenle bu araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniği benimsenmiştir (262). Creswell nitel araştırmacıların olguyu deneyimleyen tüm katılımcıların ortak özelliklerinin tanımlanmasına odaklandıklarını ifade etmiştir (263).

#### 3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu

Fenomenolojik araştırmalarda başlangıç noktası olarak kişisel tecrübe ve deneyimleri yaşamış veya yaşamakta olan kişiler araştırmanın çalışma gurubunu oluşturmaktadır. Bu nedenle, araştırmaya e-spora ilgi duyan, e-spor olgusuna ilişkin yaşantı ve deneyime sahip olan katılımcılar dâhil edilmiş ve çalışma gurubunun belirlenmesinde amaçlı örnekleme yönteminden yararlanılmıştır (262). Polkinghorne

fenomenoloji arařtırmalarında arařtırmacıların grřmeleri arařtırılmak istenen grngy btnyle deneyimleyen katılımcılarla gerekleřtirmesi gerektiđini vurgulamıřtır (264). Arařtırmanın alıřma grubu belirlenirken e-spor olgusuna iliřkin farklı bakıř aıllarını ortaya koyabilecek bireylere eriřim sađlayabilmek adına maksimum eřitlilik rneklemesi (265) ve ilk ulařılan bireylerin evrelerinde e-spora ilgi duyan bireylere ulařmak adına kartopu veya zincir rnekleme tekniđinden (262,266) yararlanılmıřtır. Bu bađlamda arařtırmanın alıřma grubuna; 13 niversite e-spor topluluđu yesi, 6 profesyonel e-sporcu, 3 e-spor kulp menajeri, 2 e-spor kou/antrenr ve 1 e-spor organizatr/yayıncısı olmak zere toplam 25 e-spor katılımcısı dhil edilmiřtir. Fenomenolojik arařtırmada daha fazla kiři ile grřmenin daha fazla bilgi elde etmeyi sađlamadıđı ifade edilmiřtir. Bu durumda arařtırılan grngye ynelik olarak grřme yapılacak kiři sayısı farklılařmakla birlikte, kiři sayısının artırılmasına odaklanmak yerine katılımcılardan elde edilecek bilgilerin nitelik ve kalitesi zerine yođunlařılması gerektiđi vurgulanmıřtır (261). Baltacı nitel arařtırmanın nicel arařtırma yntemlerinden farklı olarak, nitel arařtırmaların bireye zg kiřisel zelliklerin farklı ve derin dođasına yneldiđini ifade etmiřtir. Ayrıca genelleme yapmak yerine bilginin derinliđi ve zgnlđnnn nemli bir etken olduđunu temel alan nitel arařtırmanın, byk rnekleme gruplarından ziyade daha kk alıřma gruplarından elde edilebilecek kapsamlı ve nitelikli verilere odaklandıđını ifade etmiřtir (266). Bu bađlamda veri toplama srecinde yeterli veri tekrarı sađlandıđı ve verilerde doygunluk elde edildiđi iin arařtırmaya daha fazla katılımcı dhil edilmemiřtir.

Berg ve Lune nitel arařtırmalarda arařtırma katılımcıları tarafından paylařılan bilgilerin kesinlikle gizli tutulacađı ynnde arařtırmacıların katılımcıları temin ettiđini ifade ederek, bu srecin gizli tutulabilmesinin ise katılımcılara takma ad veya eřitli kodlar verilerek gerekleřebileceđinin mmkn olduđunu belirtmiřlerdir (267). Bu bađlamda arařtırmada katılımcılardan topluluk yeleri “T..1.”, profesyonel e-sporcular “P.E.S.1.”, kulp menajerleri “M.1.”, kolar/antrenrler “K.A.1.”, e-spor organizatr/yayıncısı “E.S.O.1.” řeklinde kodlanarak arařtırma katılımcılarının kimlikleri gizli tutulmuřtur. Arařtırmanın alıřma grubuna ait demografik bilgiler ise ařađıdaki tabloda verilmiřtir;

**Tablo 3.1.** Araştırmaya Katılan Bireylerin Demografik Özelliklerine İlişkin Veriler

Değişkenler	Grup	f	%
Yaş	18-21 Yaş	1	4,0
	19-20 Yaş	6	24,0
	21-22 Yaş	10	40,0
	23-24 Yaş	1	4,0
	25 Yaş ve üzeri	7	28,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
Cinsiyet	Erkek	21	84,0
	Kadın	4	16,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
Eğitim Durumu	Lise	3	12,0
	Lisans	19	76,0
	Lisansüstü	3	12,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
Gelir Durumu	2500 TL ve daha az	9	36,0
	2501 TL-5000 TL	7	28,0
	5001-10000 TL	5	20,0
	10001TL ve üzeri	4	16,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
Anne Eğitim Durumu	İlkokul	3	12,0
	Ortaokul	4	16,0
	Lise	10	40,0
	Lisans	8	32,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
Baba Eğitim Durumu	İlkokul	1	4,0
	Ortaokul	1	4,0
	Lise	13	52,0
	Lisans	6	24,0
	Lisansüstü	4	16,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
Meslek Durumu	Öğrenci	18	72,0
	Özel Setör Çalışanı	6	24,0
	Çalışmıyor	1	4,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
E-spor için harcanan ortalama süre	3-6 saat	11	44,0
	7-10 saat	6	24,0
	10 saat ve üzeri	8	32,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
En sık oynanan çevrimiçi oyun	League of Legends	21	84,0
	CS GO	3	12,0
	FIFA	1	4,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
En sık oynanan oyun türü	FPS	3	12,0
	MOBA	20	80,0
	MMORPG	1	4,0
	Spor oyunları	1	4,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
E-spor Turnuvalarına Katılım Biçimi	Ulusal turnuvaya katılım	12	48,0
	Hem ulusal hem uluslararası turnuvaya katılım	7	28,0
	E-spor turnuvalarını sadece çevrimiçi izleme	6	24,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

<b>Değişkenler</b>	<b>Grup</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
E-spor oyunlarının en sık oynandığı platform	Bilgisayar	25	100,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
Oyun Konsoluna sahip olma durumu	Evet	9	36,0
	Hayır	16	64,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
E-sporcu lisansına sahip olma durumu	Evet	14	56,0
	Hayır	11	44,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
Kişisel canlı yayın kanalına sahip olma durumu	Evet	17	68,0
	Hayır	8	32,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
Yabancı uyruklu oyuncularla e-spor oyunları oynama durumu	Evet	24	96,0
	Hayır	1	4,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
Yabancı uyruklu oyuncularla iletişimde dil problemi yaşama durumu	Evet	1	4,0
	Hayır	24	96,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
E-spor oyunlarında oyun içi öge satın alma	Evet	18	72,0
	Hayır	7	28,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
E-spor oyunlarının/turnuvalarının en sık izlendiği kanal	Twitch TV	21	84,0
	Youtube	3	12,0
	Mixer	1	4,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
Yabancı uyruklu e-sporcuların kanallarını takip etme durumu	Evet	23	92,0
	Hayır	2	8,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
E-spor yayını yapan oyun kanallarına abone olma durumu	Evet	18	72,0
	Hayır	7	28,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>
E-spor ile ilgili haberleri takip etme durumu	Evet	24	96,0
	Hayır	1	4,0
	<b>Toplam</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Tablo incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin, büyük bir bölümünün 21-22 (%40,0) yaş aralığında olduğu belirlenmiştir. Cinsiyet değişkeni incelendiğinde 21 katılımcının (%84,0) erkek, 4 katılımcının (%16,0) kadın olduğu görülmektedir. Eğitim durumu değişkenine göre araştırmaya katılan bireylerin büyük bir çoğunluğunun lisans eğitimine (%76,0) devam etmekte olduğu görülmektedir. Gelir durumu değişkenine göre araştırmaya katılım gösteren bireylerin çoğunluğunun 2500 TL ve daha az bir gelire (%36,0) sahip olduğu görülmektedir. Anne eğitim durumu değişkenine göre araştırmaya katılan bireylerin çoğunluğunun anne eğitim durumunun lise düzeyinde (%40,0) olduğunu söylemek mümkündür. Baba eğitim durumu değişkenine göre ise araştırmaya katılan bireylerin çoğunluğunun baba eğitim durumunun yine lise düzeyinde (%52,0) olduğu görülmektedir. Meslek durumu değişkeni incelendiğinde



araştırmaya katılım gösteren bireylerin çoğunluğunun (%72,0) öğrenci olduğu görülmektedir.

### **Araştırmanın Veri Toplama Aracı**

E-spor katılımcılarının konu ile ilgili düşüncelerini, beklentilerini, deneyimlerini ortaya koymak amacıyla (263, 264) nitel araştırmada görüşme türlerinden biri olan yarı-yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırmanın amacı, problem cümlesi ve alt problemlerinin ortaya çıkarılmasına ilişkin yarı-yapılandırılmış görüşme soruları hazırlanmadan önce araştırmacı tarafından literatür taraması yapılmıştır. Ardından e-spor haber ve paylaşımları ile e-spor turnuvalarına ilişkin canlı yayınlar takip edilmiş, bazı e-spor oyunları bizzat deneyimlenmiş ve bu deneyimlerden yola çıkılarak muhtemel soruların yer aldığı genel bir soru havuzu oluşturulmuştur. Bu soru havuzunda yer alan sorular 2 katılımcıya yöneltilerek veri toplama aracının ön uygulaması gerçekleştirilmiştir. Uygulamadan elde edilen bilgiler doğrultusunda gerekli görülen soru ekleme ve çıkarma işlemleri gerçekleştirilerek elde edilen soru havuzu nitel araştırma konuları üzerine çalışmalarını yapan 2 uzman akademisyenin görüşüne sunulmuş ve gerekli düzeltmeler yapılmış ve nihayetinde 24 ana ve 16 sondaj sorusu olmak üzere toplamda 40 soruluk bir yarı yapılandırılmış görüşme formu haline getirilmiştir. Daha sonra bu yarı yapılandırılmış görüşme formu bir dil uzmanı tarafından incelenerek katılımcılara uygulamak üzere hazır hale getirilmiştir.

### **3.3. Araştırmacının Rolü ve Verilerin Toplanması**

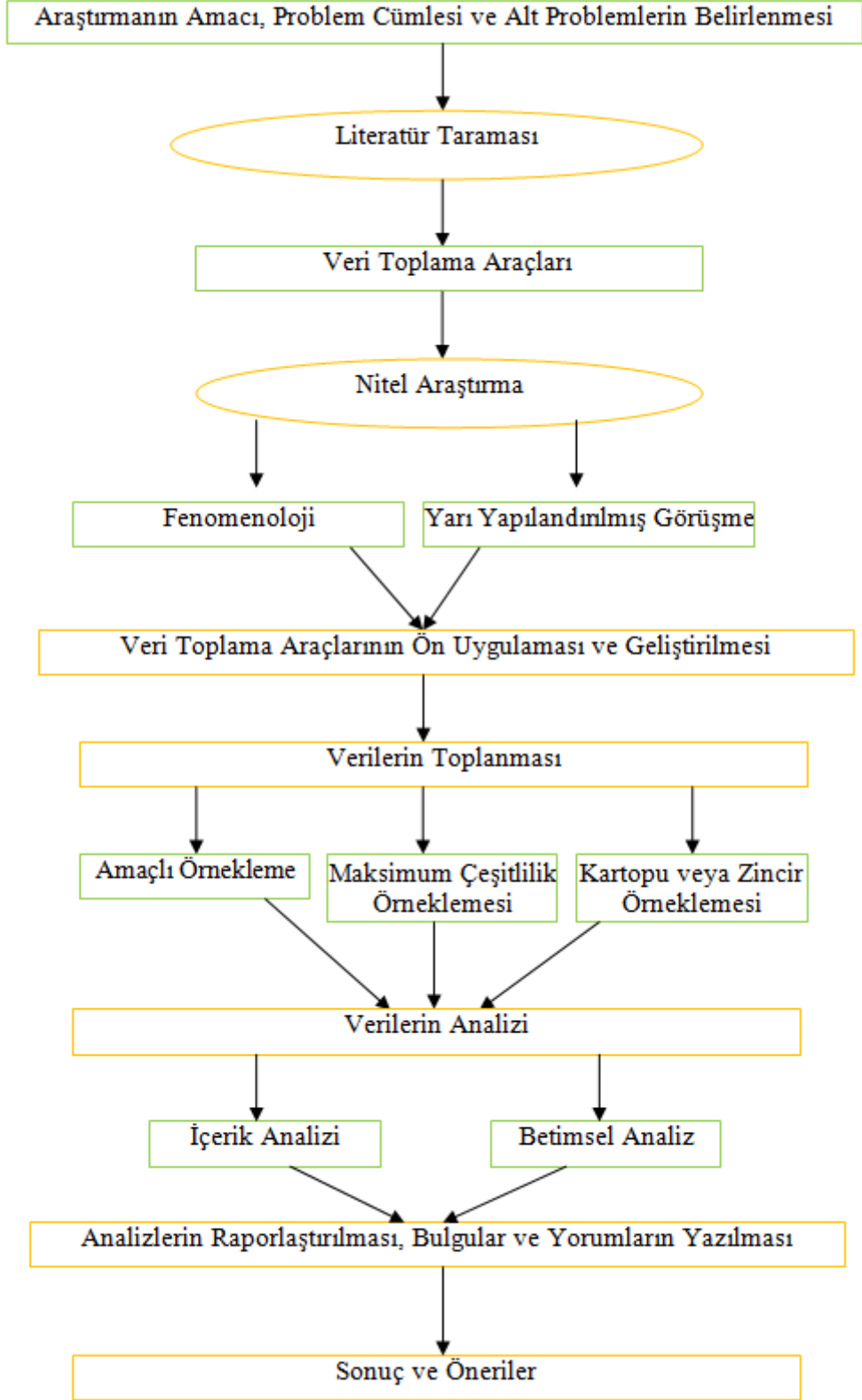
Balcı bilimsel araştırmalarda araştırmacının doğrudan araştırmanın içinde rol alması olarak tanımladığı katılımcı gözlemcinin, gözlenen etkinliklerin düzenli bir katılımcısı ve takipçisi olduğunu belirtmiştir (269). Bu bağlamda araştırmacının çok küçük yaşlardan beri dijital oyunlara ilgisi ve bu oyunları 1997’li yıllardan itibaren günümüze kadar çeşitli el konsolu, bilgisayar ve oyun konsolları aracılığıyla deneyimlemesi nedeniyle dijital oyun ve oyuncu kültürüne hâkim olması, çeşitli oyun konsolları ve bilgisayar üzerinden “Cs Go, PUBG, Fortnite” gibi günümüzde küresel e-spor organizasyonları düzenlenen oyunları bizzat deneyimlemesi, kendi adına bir e-sporcu lisansı çıkarması sebebiyle verilerini katılımcı gözlemci olarak toplamıştır. Berg ve Lune, araştırmacıların bilgisayar sistemlerini ve internet etkileşimli çok oyunculu

oyunlar, çeşitli wiki, bloglar ve sosyal medya uygulamaları gibi sosyal dünyaları keşfetmek üzere de kullandıklarını belirterek bu süreci “Online Etnografya” olarak nitelendirmişlerdir (267). Wilson ise online etnografin bu yöntemi tercih etmesindeki faktörün, küresel boyutta mevcut olan kültürel yaşamın günlük deneyim ve şekillerini çalışma imkanını elde etmesi olduğunu ifade etmiştir (270). Bu bağlamda araştırmacı veri toplama evresinde internet ortamında e-spor ile ilgili ulusal ve küresel gelişmeleri takip ederek, e-spor ekosisteminin vitrini olarak atfedilebilecek “Twitch Tv, Youtube Gaming, Mixer” gibi canlı yayın platformları üzerinden çeşitli profesyonel düzeyde gerçekleştirilen e-spor turnuvalarını, profesyonel e-sporcuların kişisel canlı yayınlarını izleyerek ve aynı zamanda küresel turnuva ve organizasyonları düzenlenen popüler e-spor oyunlarını bizzat oynayarak bu oyunlar esnasında küresel e-sporcular ile oyun içi iletişim ve etkileşimlerde bulunarak kendisini e-spor topluluğunun bir üyesi olarak görmüş ve “Online Etnografya” sürecinden de yararlanmışır. Ayrıca araştırmacı araştırma verilerini toplamadan önce görev yapmakta olduğu Adıyaman Üniversitesi’nde bir e-spor topluluğu kurmuş ve topluluğunun akademik danışmanlığını yürütmüştür. Böylelikle topluluk üyeleri ile gerçekleştirilen çeşitli e-spor etkinlikleri ile katılımcılar araştırmacı tarafından doğrudan gözlemlenebilmiş, e-spor ile ilgili çeşitli haber, turnuva vb. etkinliklere ilişkin çeşitli bilgi ve haber paylaşımlarından haberdar olunabilmiştir. Kurulan bu e-spor topluluğu aracılığıyla farklı üniversitelerin e-spor topluluk başkan ve üyeleri ile iletişim kurulmuş, topluluk başkanlarına araştırma hakkında bilgi verilerek, planlanan görüşme takvimi çerçevesinde Hacettepe Üniversitesi, Gazi Üniversitesi ve Gebze Teknik Üniversitesi E-spor topluluklarının faaliyet ve etkinliklerine etkin bir biçimde katılım gösteren toplamda 13 katılımcı ile yüzyüze nitel görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma gurubunda yer alan 1 e-spor organizatörü/yayıncısı ve 1 e-spor kulübü menajeri ile öncelikle sosyal medya iletişim kanalları üzerinden iletişim kurularak karşılıklı planlanan yüzyüze görüşme takvimi çerçevesinde nitel görüşme gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma gurubunda yer alan diğer 6 e-sporcu 2 e-spor kulüp menajeri, 2 e-spor koçu/antrenörü ile gerçekleştirilen nitel görüşmeler ise Kovid-19 salgını tedbirleri nedeniyle e-spor toplulukları ve e-spor kulüpleri tarafından yoğun bir şekilde kullanılan “Discord” adlı sesli ve görüntülü iletişim uygulaması aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Tüm nitel görüşmeler katılımcıların rızası ve bilgisi doğrultusunda ses kaydı olarak bilgisayara

kaydedilmiş ve daha sonra bu kayıtlar word ortamında yazıya dönüştürülerek Nvivo 10 programında analiz edilmek üzere hazır hale getirilmiştir. Ses verilerinin yazıya aktarılan word belgesindeki hali ise katılımcılara e-posta ortamında tekrar gönderilerek katılımcı teyidleri alınmış ardından içerik analizi ve betimsel analizler gerçekleştirilmiştir.

Araştırma sürecinde profesyonel olarak düzenlenecek olan birkaç e-spor lig maçına bizzat katılım sağlanıp organizasyon esnasında gözlem ve notlar alarak, yapılacak olan organizasyonu, e-sporcuları, e-spor taraftarlarını genel anlamda e-spor kültürünü tüm yönleri gözlemek üzere planlama yapılmıştır. Bu planlama doğrultusunda 12 Mart 2020 tarihinde İstanbul'a gidilmiş fakat aynı gün ulusal basında Kovid-19 adlı korona virüsün ülkemizde de tespit edilmesi nedeniyle tüm akademik kongre, spor organizasyonları vb. etkinlikler iptal edilmiştir. Bu nedenle araştırmacı İstanbul/Ataşehir'de yer alan "Riot Games E-spor Sahnesi"ne gitmiş orada "Riot Games" çalışanları ile oynanacak olan maçlarla ilgili gözlem yapmak üzere iletişim kurmuş fakat korona vakası tedbirleri gerekçesiyle sahneye alınmamıştır. Bu durumda araştırmacı sadece e-spor sahnesinin kapalı olduğu bir günde sahneyi dışarıdan fotoğraflayabilmiştir (Ek.4). Dolayısıyla küresel bir olgu olarak ortaya çıkan Kovid-19 adlı virüs salgını nedeni ile ülkemizde tüm spor etkinlikleri iptal edildiği için yapılması planlanan araştırmanın gözlem boyutu gerçekleştirilememiştir.

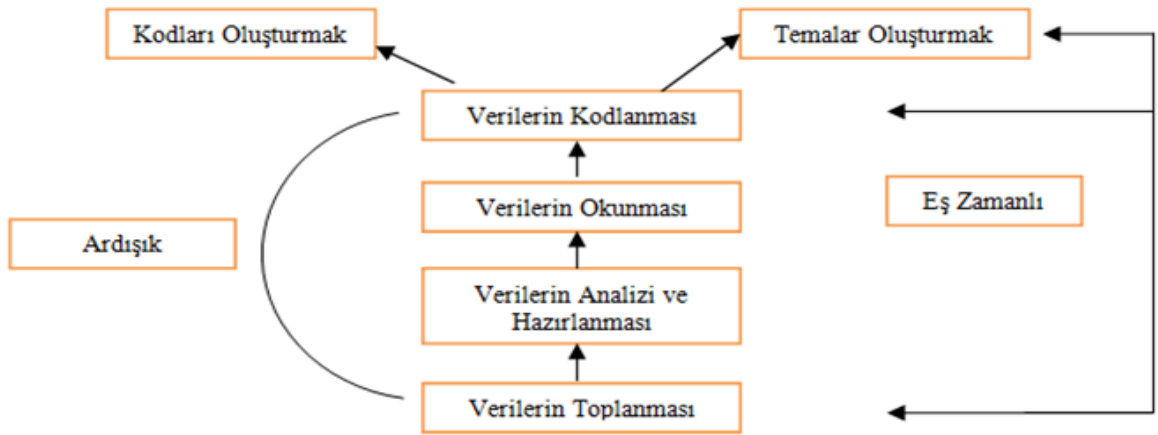
Araştırmanın yürütülmesine ilişkin iş akış şeması ise aşağıdaki gibidir;



Şekil 3. Araştırmanın İş-Akış ve Süreci

### 3.4. Verilerin Analizi

Veri toplama sürecinde 25 e-spor katılımcısı ile yapılan görüşmelerde elde edilen veriler Nvivo 10 programına aktarılarak içerik analizi ve betimsel analizler gerçekleştirilmiştir. Genel olarak nitel araştırmalarda veri analizinin; a) *verilerin kodlanması* b) *temaların bulunması* c) *kodların ve temaların düzenlenmesi* d) *bulguların tanımlanması ve yorumlanması* şeklinde gerçekleştiği belirtilmiştir (259). Fenomenoloji araştırmalarında veri analizi yaşantı ve anlamları ortaya çıkarmaya yönelik olduğu için içerik analizinde verinin kavramsallaştırılması ve görüngüleri tanımlayabilecek temaların ortaya çıkarılmasına yönelik bir çaba sergilenmektedir. Bu nedenle sonuçlar betimsel bir anlatım ile sunulurken sıklıkla doğrudan alıntılara yer verilmektedir (259). Bu araştırma verilerinin analizinde Creswell'in tümevarımsal veri analizi süreci benimsenmiştir. Bu sürecin aşamalarında ise aşağıdaki iş akışından yararlanılmıştır (260);



Şekil 4. Nitel Veri Analiz ve İşlemleri

### 3.5. Araştırmanın Geçerlilik ve Güvenirliliği

Geçerlik ve güvenilirlik, türü fark etmeksizin herhangi bir bilimsel araştırmanın kavramsal çerçevesinin belirlenmesi, verilerinin elde edilmesi, elde edilen bu verilerin analizi ve yorumlanması ile bulgularının sunulması süreçlerini ilgilendiren kaygıları kapsamaktadır (271). Bu kaygıların ortadan kaldırılması ve nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenilirliğin sağlanabilmesi için araştırmanın *inandırıcılığının* (iç geçerlik), *aktarılabirliğinin* (dış geçerliğinin), *tutarlılığının* (iç güvenilirlik) ve *teyit*

*edilebilirliđinin* (dış güvenilirlik) sağlanmış olması gerekmektedir (263,272). Araştırmanın *inandırıcılıđının* sağlanması için “uzun süreli etkileşim”, “derin odaklı veri toplama”, “uzman incelemesi” ve “katılımcı teyidi” stratejilerinden yararlanılmıştır. Bu bağlamda araştırmacı veri kaynakları ile uzun süreli etkileşim içinde olmuş, alanda uzun süre kalarak araştırmış olduđu görüngüye ilişkin yorumları katılımcı gözlemci bakış açılarıyla ortaya koyarak derinlik odaklı veri toplamış, araştırma konusu hakkında genel bilgi birikimine sahip ve nitel araştırma yöntemlerine hâkim 2 uzman ile tez sürecinde tez izleme komitesinde yer alan akademik tez danışmanı ve komite üyeleri tarafından incelenmesi sağlanmış, katılımcılarla yapılan görüşmelere ilişkin ses kayıtlarına ilişkin yazılı dökümanlar e-mail ortamında katılımcılara tekrar gönderilerek katılımcı teyidi alınmıştır. Araştırmanın *aktarılabirliđi* “ayrıntılı betimleme” ve “amaçlı örnekleme” stratejileri ile sağlanmıştır. Bu bağlamda araştırmada ortaya çıkan kodlara ilişkin doğrudan alıntılara yer verilerek ayrıntılı betimleme yapılmış, araştırılan görüngüye ilişkin deđişkenlik gösteren özelliklerin ortaya konması amacıyla çalışma gurubunun belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın *tutarlılıđını* sağlamak üzere “tutarlılık incelemesi” stratejisi belirlenmiş, bu strateji doğrultusunda araştırmaya ilişkin veri toplama araçlarının oluşturulmasından verilerin analizine kadar gerçekleşen aşamalar nitel araştırma yöntemleri üzerine çalışmaları olan 2 uzman akademisyen tarafından teyit edilmiştir. Araştırmanın *teyit edilebilirliđinin* sağlanması için “teyit incelemesi” stratejisinden yararlanılmıştır. Araştırmacı araştırma süreci boyunca gerçekleştirmiş olduđu görüşmelere ilişkin ses kayıtları, ses kayıtlarının yazılı ortama aktarıldığı word dosyaları vb. bütün verileri saklamış ve bu süreçte elde edilen sonuçların ham verilerle karşılaştırılması için uzman görüşüne sunularak incelenmesini ve teyidini sağlamıştır (255, 256, 266). Birden fazla araştırmacının veri analizi sürecinde birlikte çalıştığı durumlarda, kodlama güvenilirliđine yönelik bir çalışma yapmak gerekmektedir. Bu durumda araştırmacılar, aynı veri setini kodlayarak, ortaya çıkan kodlama benzerlik ve farklılıklarını sayısal verilerle karşılaştırarak bir kodlama yüzdesi elde ederler. Bu tür çalışmalarda en az %70 düzeyinde bir güvenilirlik yüzdesine ulaşmak gerekmektedir (259). Bu bağlamda araştırmanın *tutarlılıđının hesaplanması* için Miles & Huberman’ın “Güvenirlik = görüş birliđi / (görüş birliđi + görüş ayrılıđı) x 100” formülü kullanılmıştır. Bu formülasyona göre araştırmada % 83 güvenilirlik deđerine ulaşılmıştır (273).

### **3.6. Arařtırmanın Etik Boyutu**

Arařtırmanın yapılabilmesi için İnönü Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik kurulundan gerekli izin (Ek-2) alınmıştır.

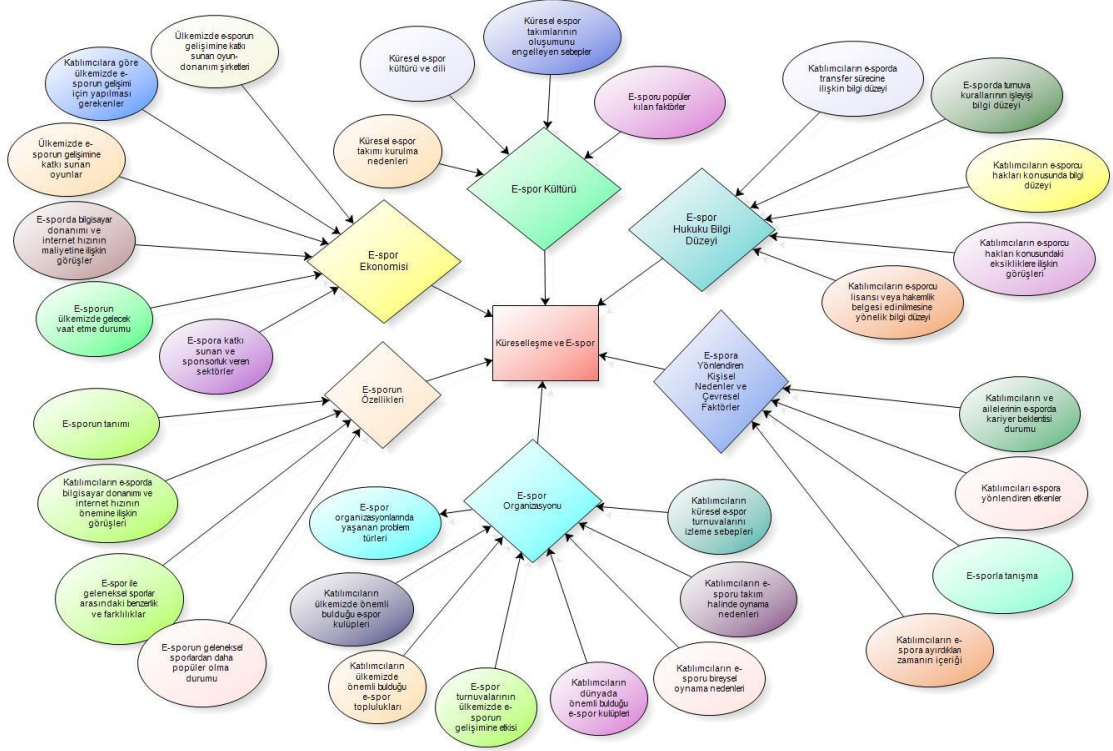


## 4. BULGULAR

### 4.1. Araştırmaya İlişkin Bulgular

İçerik analizi sonucunda “Küreselleşme ve E-spor” ana teması ile ilgili görüşler aşağıda belirtilen altı alt tema altında toplanmıştır;

- E-sporun Özellikleri,
- E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler,
- E-spor Organizasyonu,
- E-spor Ekonomisi,
- E-spor Kültürü,
- E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi.



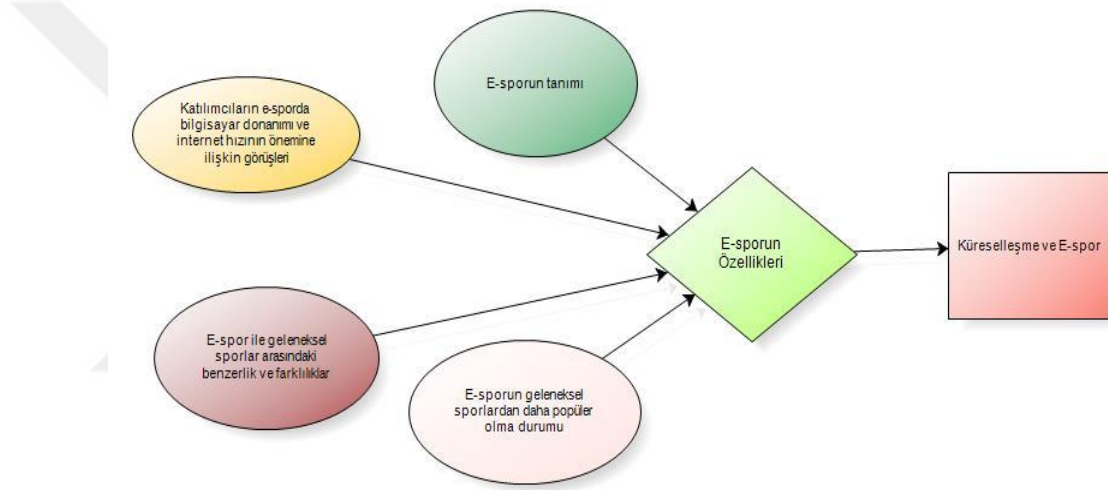
Şekil 5. Küreselleşme ve E-spor Ana Teması, Alt Temalar ve Kategorileri



#### 4.1.1. E-sporun Özellikleri Alt Teması

“E-sporun Özellikleri” alt temasını oluşturan;

- E-sporun tanımı,
  - Katılımcıların e-sporunda bilgisayar donanımı ve internet hızının önemine ilişkin görüşleri,
  - E-spor ile geleneksel sporlar arasındaki benzerlik ve farklılıklar,
  - E-sporun geleneksel sporlardan daha popüler olma durumu,
- kategorileri ve bu kategorilere ait kodları ve frekans değerleri ve doğrudan alıntılarını içeren şekil ve tablolar aşağıda verilmiştir;



Şekil 6. E-sporun Özellikleri Alt Teması ve Kategorileri

Tablo 4.1. E-sporun Tanımı Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-sporun Özellikleri	E-sporun tanımı	Bilgisayar Oyunu	22	<b>P.E.S.1:</b> “Benim için e-spor denilince ilk aklıma daha çok bilgisayar oyunu oynamak olarak geliyor, e-spor bilgisayardan oynanan oyunlar bilgisayardan yapılan spordur” <b>T.Ü.11:</b> “Bilgisayar oyunlarının takım olarak bir strateji çalışma ve benzeri olgular ile birlikte rekabete dökülmesi ve bunun platform olarak bir spor çatısı altında bulunması elektronik spordur.”
			Rekabetçi Yapı	21	<b>P.E.S.1:</b> “Benim için e-spor denildiği zaman rekabetçi bir oyun olması lazım mesela tek başımıza girip oynadığımız bir oyun e-spor değildir benim gözümde.” <b>T.Ü.1:</b> “E-spor kişilerin veya takımların yeteneklerini karşılaştırıp birbirleri ile mücadele ettikleri bir disiplindir.”
			Zihinsel Aktivite Gerektiren	12	<b>E.S.O.1:</b> “Benim için sporun tek bir anlamı yok sadece fiziksel olmaktan ibaret değil spor çünkü günümüzde de

				<p>fiziksel aktivite olmayıp da sadece zihinsel aktivite olupta spor olarak kabul edilen branşlar var buna en önemli ve en yakın örnek Satranç ve e-sporudur.”</p> <p><b>T.Ü.11:</b> “Aslında spor olarak geçmesinin sebebi artık bu sporun zekâ unsuruna da dayanması ve rekabet ortamını beşli on lu takımlar halinde takıma dönüştüre bilmenin getirdiği yeniliklerle birlikte artık elektronik spor kavramı kullanılıyor.”</p>
		Çevrimiçi-Çevrimdışı Oynanan Oyun	9	<p><b>T.Ü.4:</b> “Online ya da offline çevrimiçi ya da çevrimdışı oynanan oyundur.”</p> <p><b>K.A.1:</b> “Elektronik spor internet üzerinden yapılan sporlara deniyor.”</p>
		Seyir Sporü	9	<p><b>P.E.S.3:</b> “Elektronik spor online oyunların yani bilgisayarınıza dayalı müsabakaların izleyicilere açık bir platformda turnuva düzeyinde oynanmasıdır.”</p> <p><b>M.1:</b> “Burada sahneye çıkan beş kişinin ya da iki kişinin karşılıklı oyun oynamasını espor diye tanımlıyoruz bunun bir sebebi var oda şu sonundaki cümle önemli burada dijital yayın platformları üzerinden izleyiciye ulaştırılması aktivitelerinin bütünü diyoruz.”</p>
		Kendine Özgü Kuralları/Teknikleri Olan	4	<p><b>P.E.S.6:</b> “Bence elektronik spor şu anki geleneksel sporların örneğın basketbol futbol gibi kendine özgü kuralları olan sporların daha çok gelecek nesile uyarlanmış hali diyebilirim.”</p>
		Fiziki veya Sanal Ortamda Gerçekleştirilen	4	<p><b>P.E.S.2:</b> “Elektronik spor internet üzerinden veya e-spor sahnesinde oynanan oyunların rekabet ortamında gerçekleştirilmesi, organizasyonlarının yapılması ve bu şekilde gerçekleştirilen spora verilen genel isimdir.”</p>
		Geleceğın Sporü-Sporun Yeni Formu	4	<p><b>K.A.1:</b> “Dünya üzerinde de bayağı yaygın bir spor aslında e-spor en çok bizim oynadığımız oyunlar üzerinden gidiyor; örneğın LOL, Dota 2, CS GO dediğimiz oyunlar üzerinden oynayarak yapılan bir spor.”</p> <p><b>P.E.S.6:</b> “Teknoloji ilerledikçe insanların daha fazla ilgi ve alaka göstermelerinden dolayı şu anda futbol ve basketbol nasılsa elektronik sporda geleceğın sporu olacak diyebilirim.”</p>
		Eğlenme ve Sosyalleşme Aracı	4	<p><b>T.Ü.7:</b> “Benim için elektronik spor genelde daha çok profesyonellikten ziyade arkadaş ortamında biraz daha takılma anlamında oyun içinde tanıdıklarla vakit geçirmek demek.”</p>
		Takım Oyunu	4	<p><b>T.Ü.9:</b> “E-spor takım oyunu normal hayatta sevmediğimiz İnsanlar bir amaç için yan yana oturabildiğimiz tek alan bence.”</p>
		Profesyonel Yapı	2	<p><b>P.E.S.5:</b> “Futbol takımları gibi belirli bir koç ekibi olan geleneksel sporlar da olduğu gibi antrenman yaptığımız takım kompozisyonu ve takım çalışmasının ön planda olduğu bir spor dalıdır.”</p>
		Refleks Gerektiren	2	<p><b>T.Ü.12:</b> “Elektronik sporu bilgisayar üzerinden insanların beynini ve göz koordinasyonu kullanarak kendilerini geliştirdiği oyunlar üzerinden yapılan turnuvalarla maçlarla gerçekleştirilen bir spor olarak tanımlarım.”</p>
		Endüstriyel Alan	2	<p><b>P.E.S.4:</b> “Elektronik spor şu an için benim bir mesleğim işim yani ve nasıl tanımlayacak olursam şu anda hayatım gibi bir şey tüm düzenim tüm işim tüm maddi gelirim bu sporun üzerine kurulu.”</p>

Tablo incelendiğinde katılımcıların e-sporu tanımlarken, e-sporun çevrimiçi veya çevrim dışı oynanabilen bilgisayar oyunlarından ibaret bir spor olduğu, e-sporu ağırlıklı olarak zihinsel aktivite içeren bir eğlenme ve sosyalleşme aracı olarak gördüklerini ifade ettikleri görülmektedir.

**Tablo 4.2.** Katılımcıların E-sporunda Bilgisayar Donanımı ve İnternet Hızının Önemine İlişkin Görüşleri Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
E Küreselleşme ve E-spor	E-sporun Özellikleri	Katılımcıların e-sporunda bilgisayar donanımı ve internet hızının önemine ilişkin görüşleri	Profesyonel Düzey	6	<p><b>T.Ü.10:</b> "Gerçekten mükemmel bir oyun deneyimi almak istiyorsa bir kişi bu büyük bir maliyete sebep olabiliyor."</p> <p><b>K.A.2:</b> "Özellikle internet hızının ve donanımınızın belirli bir seviyeden sonra ve belirli bir seviyenin üzerine çıkabilmek için gerçekten önemli etkisinin olduğunu söyleyebilirim. Profesyonel düzeyde bu iş yapmak için yüksek donanım ve internet hızına sahip olmanız gerekebilir. Örneğin ben oyuncu olmadım ve bunun sebebi ben üniversitede okurken iyi bir internet altyapısına sahip olmamamdı. O dönemde edindiğim ilgi ve alakamı daha sonra koçluk görevinde kullandım."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Eğer belki bir yayıncı veya profesyonel oyuncu olmak veya farklı içerikler üretmek isterseniz çok daha yüksek ücretler ödemeniz gerekebilir."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "İyi bir bilgisayarınız olması gerekiyor bence bu oyun için. Ne kadar çok fazla donanımsal performans gerekmeseyse de bence önemli. Özellikle bu işi profesyonel olarak yapıyorsanız ve turnuvalara falan katılıyorsanız eğer internet hızı bence en önemli faktörlerden biri."</p>
			*Ping Problemleri	6	<p><b>T.Ü.4:</b> "Amerika'daki bir turnuvaya kendi evimizden katılmamız mümkün değil bu çünkü ping problemleri yaratabilir."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Bence çok maliyetli bir iş değil. Çok güçlü bir internet altyapısına da ihtiyacınız yok yani. Benim evimde hiçbir zaman çok iyi düzeyde bir internet yoktu bu seneye kadar. Bu sene biraz yükselttim yayın yapmam gerektiği için. Oyunda çok fazla hızlı internete gerek yok düzgün bir ping almanız yeterli aslında."</p> <p><b>P.E.S.4:</b> "Süper bir internet gerekmiyor ama onun dışında iyi bir internet gerekiyor oyununuzun ping değerlerini etkilemeyecek şekilde ortalama bir internet gerekiyor diyebiliriz."</p> <p><b>P.E.S.6:</b> "İnternet konusunda biraz sıkıntı olabileceğini düşünüyorum çünkü yüksek değerlerde ping değerlerine ulaşırsa o zaman oyunu ciddi oynayamıyorsunuz. O yüzden kaliteli bir internet hızı gerekiyor."</p>
			E-sporunda Başarı ve İnternet Hızı	4	<p><b>T.Ü.9:</b> "Evet oyunlar online oynadığı için internet hızı kesinlikle çok önemli Alt yapısı çok önemli."</p> <p><b>M.2:</b> "Bazı oyunlarda bilgisayarın özelliklerinin çok bir önemi yok ama 5-10 mb lik bir internet hızına rekabet açısından daha rahat oynayabilmek için ihtiyacınız var."</p> <p><b>P.E.S.4:</b> "Hızlı bir internet gerekiyor yani ortalama bir internet yetmiyor. Yani amatör süreçte belki çok önemli olmadığını söyleyebilirim ama profesyonel düzeyde önemli olduğunu söyleyebilirim. Çünkü artık orada kazanmanızı saniyeler veya milisaniyeler etkilemeye başlayabiliyor."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "İnternet hızı açısından konuşacak olursak ping değerlerinin önemli olduğunu söyleyebilirim. Aslında İnternet Hızınız çok önemli değildi bu ping değeri daha önemli. İndirme hızınız 1 Mb bile olsa hızınız yeterli olur ama pinginiz olur ise bu performans açısından problem yaratacağı için ciddi problem olabilir."</p>
			Kişisel Beceri	2	<p><b>P.E.S.1:</b> "Ben bayağı bir seneye kadar hep en kötü donanımlarda oynadım ama bunun beni etkilediğini düşünmüyorum."</p>
			Oyundan Oyuna Değişir	1	<p><b>T.Ü.2:</b> "Oynayacağımız oyuna göre değişebiliyor mesela league of legends oyunu için gerekli ekipman ve internet hızı ile PUBG oynarken gereken ekipman ve internet hızı bir değil. Ekonomik düzeyine göre orta halli bir en azından bir laptopa sahip olan bir insan bile e spor yapabilir ki günümüz şartlarında."</p>

\***Ping:** Ping süresi, bilgisayar ile karşıdaki sunucu arasında bir data paketinin iletilmesi sırasında geçen saniye veya saliselerle denir. İnternet hızını etkileyen faktör, özellikle çevrimiçi rekabetçi oyunlarda önemli bir unsur olduğu söylenebilir.

Tabloda katılımcıların e-sporunda bilgisayar donanımı ve internet hızının önemine ilişkin görüşleri kategorisinde profesyonel düzeyde oynamak, ping problemlerine maruz kalmamak ve çevrimiçi oyunlarda başarı elde etmek gibi etkenlerin e-sporunda internet hızı ve bilgisayar donanımını önemli kıldığı görülmektedir. Bunun aksine bu durumun kişisel beceri nedeni ve oyundan oyuna değiştiği yönünde internet hızı ve bilgisayar donanımının e-sporunda önemsiz olduğuna dair katılımcı görüşlerinin de yer aldığı görülmektedir.

**Tablo 4.3.** E-spor İle Geleneksel Sporlar Arasındaki Benzerlikler Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-sporun Özellikleri	E-spor ile geleneksel sporlar arasındaki benzerlikler	Antrenman İhtiyacı	21	<b>T.Ü.6:</b> "Benzerlik olarak ikisinin de düzenli çalışmayı ve antrenmanlı olmayı gerektirdiğini söyleyebilirim." <b>K.A.2:</b> "Özellikle rekabet anlamında takım oyunu içeriyorsa takım sporlarında çok benzerlik göstermesi bu noktada geleneksel sporlardaki disiplini hatta daha fazlasını isteyebiliyor elektronik spor."
			Rekabeti Barındırması	14	<b>T.Ü.4:</b> "Benzer özelliklerini sayacak olursam her ikisinin de rekabetçi bir ortamda gerçekleştirilmesi diyebilirim." <b>M.2:</b> "En başındaki benzerlik bence rekabet faktörü gidip fitnessdaki ağırlık kaldırmaktan bahsetmiyorum bunu bir maç turuna izleyici olarak değerlendirdiğimizde rekabet faktörü çok önemli"
			El Göz Koordinasyonu Gerektirmesi	9	<b>K.A.1:</b> "Elektronik sporda bir bilgisayar başında oturuyorsunuz tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi ellerinizi ve gözlerinizi kullanıyorsunuz odaklanmanız gerekiyor." <b>P.E.S.6:</b> "Benzerlik olarak çok fazla spor dalı var mesela satrançta spor olarak kabul ediliyor orada da ağırlıklı olarak beynim ellerini kullanıyorsun %90 beynini diyebiliriz bu sporda da hem elini hem de beynini kullanıyorsun."
			Taraftarı Barındırması	7	<b>K.A.1:</b> "Elektronik sporda bir lig var yine puan usulü şeklinde gidiliyor bu konuda da geleneksel sporlarla taraftar kitlesi konusunda benzerliğini söyleyebilirim"
			Kazanma Amacı Gütülmesi	5	<b>P.E.S.4:</b> "Her iki sporda da en iyi olmak ve bulunduğunuz seviyeyi korumak çok zor çok çalışmak gerekiyor yani bu konuda antrenman yapmanız gerekiyor bu noktada da benzerlik olduğunu söyleyebilirim."
			Kendine Özgü Ekonomisinin Olması	4	<b>M.1:</b> "E-spor denilen şeyin ne tarafından ele alındığı ile ilgili. Bunu bir spor endüstrisi içerisinde gören de var bunu bir eğlence endüstrisinde gören var bu aynı zamanda bir bahis endüstrisinde bir organ olarak gören var."

E-spor ile geleneksel sporlar arasındaki benzerlikler kategorisi tablosu incelendiğinde katılımcıların büyük bir çoğunluğu e-spor ile geleneksel sporlardaki benzerliğin her iki sporda da başarı elde edilebilmesi için önemli görülen antrenman

ihtiyacı ve genel olarak tüm spor branşlarının içinde yer alan rekabet etme duygusu olduğu görülmektedir.

**Tablo 4.4.** E-spor İle Geleneksel Sporlar Arasındaki Farklılıklar Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-sporun Özellikleri	E-spor ile geleneksel sporlar arasındaki farklılıklar	Fiziksel Güç Gerekirmemesi	17	<p><b>T.Ü.3:</b> "E-spor da beden gücünden daha çok strateji zihinsel faktörler öne çıkıyor."</p> <p><b>K.A.2:</b> "Bence elektronik spor ile geleneksel sporlar arasındaki en büyük fark elektronik sporda efor sarf etmiyor oluşunuz."</p> <p><b>M.3:</b> "Bana kalırsa neredeyse fark yoktur. Tek fark belki de soruda da belirtilen gibi, birinin bedensel özellikleri kullanarak yapılması olabilir."</p>
			Ağırlıklı Zihinsel Aktivite İçermesi	16	<p><b>T.Ü.6:</b> "Farklılık olarak normal sporlarda daha fazla kas gücü gerekiyor e-spor da ise daha çok zekâ ve refleks güdülerine ihtiyaç duyuluyor."</p> <p><b>K.A.2:</b> "Elektronik sporun mental olarak daha zor bir spor olduğunu düşünüyorum geleneksel sporlara nazaran. Çünkü burada tamamen metal performansınızı ortaya koyuyorsunuz fiziksel herhangi bir efor sarf edilmediği için"</p> <p><b>K.A.1:</b> "Bir de bilişsel yanı var tabi örneğin LOL taktiksel ağırlıklı bir oyun sürekli bir meta var ve o metaları takip ediyorsunuz bunun için"</p>
			Çevrimiçi Ortamda Gerçekleştirilmesi	10	<p><b>T.Ü.5:</b> "Elektronik spor ile geleneksel sporlar arasındaki tek farklılığın ise aradaki platformun olduğunu söyleyebilirim bir sporda kendin konuşuyorsun ama en sporda sanal ortamda bir karakteri koşturuyorsun."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Elektronik sporun dijital ortamda geleneksel sporların daha çok fiziksel ortamda gerçekleştiğini söyleyebilirim."</p>
			Bazı fiziksel Özellikleri Önemsiz Kılması (Kilo vb.)	4	<p><b>K.A.2:</b> "Fiziksel anlamda bir hareket var ama geleneksel sporlarda olduğu gibi bir kas gücüne ihtiyaç duyulmuyor o yüzden elektronik sporda mental performansınızı iyi tutmak zorundasınız"</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Futbol basketbol ve benzeri diğer sporların hepsinde yetenekli olmalısınız fiziksel olarak belirli başlı özellikleriniz olmalı, elektronik sporda ise yetenekli olmaktan sonra fiziksel özelliklerden ziyade direkt takım olgusu ön planda"</p>
			Demografik (Yaş, Cinsiyet vb.) Engelleri Ortadan Kaldırması	4	<p><b>P.E.S.6:</b> "Gerçekte olamayacak bir şeyler oyun içerisinde olabileceği için sanal ortamda gerçekleşmesi diyebilirim. Örneğin futbolda futbolu oynarken fiziğini hesaplaman gerekiyor topun konumuna göre şöyle vurmam gerekiyor kaleye gitmesi için gibisinden bu oyunlarda bu tarz süreçler çok daha ayrıntılı olduğu için veya sizi özgür bıraktığı için bence en önemli fark bu diyebilirim."</p>
			Turnuva Kurallarını Ulus Ötesi Şirketlerim Belirlemesi	1	<p><b>M.1:</b> "E-sporu geleneksel sporlardan ayıran şu; siz bir futbol ya da basketbol müsabakası için kimseden izin almazsınız bugün zaten evin önünde kapıya çıkıp futbol oynayabilirsiniz bir futbol topu alırsınız bir yerden kaleler yapıp oynarsınız burada arkadaşlarınızla aranızda turnuvalarda düzenleyebilirsiniz bunun için kimseden izin almıyorsunuz doğru mu? yani FIFA'dan UEFA'dan herhangi bir otoriteden izin almıyorsunuz. Ama siz League of Legends oyununda bir turnuva yapmak istiyorsanız bunun için Riot Games'ten izin almanız gerekiyor."</p>
			Erişim Kolaylığı	1	<p><b>M.2:</b> "Normal sporlara erişimin biraz daha zor olduğunu söyleyebilirim. Elektronik spora erişim çok daha kolay bence bilgisayar ve internet bağlantınızın olması yeterli bilgisayarı oturup her an bu sporu yapmaya başlayabilirsiniz"</p>

Tabloda e-spor ile geleneksel sporlar arasındaki farklılıklar kategorisinde katılımcılara göre e-sporu geleneksel sporlardan ayıran özelliklerin ağırlıklı olarak zihinsel aktivite içerdiği, fiziki güç gerektirmeyen ve daha çok çevrimiçi ortamlarada gerçekleştirilen bir spor olduğu belirtilmektedir.

**Tablo 4.5.** E-sporun Geleneksel Sporlardan Daha Popüler Olma Durumu Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-sporun Özellikleri	E-sporun geleneksel sporlardan daha popüler olma durumu	Yeni Neslin E-spora Aşırı İlgi Duyması	18	<p><b>T.Ü.5:</b> "Gün geçtikçe elektronik sporun geliştiğini görüyoruz, yaşça büyük insanların elektronik spora pek fazla merakın olmaması normal ama ama şu anda yetişen neslin e-sporu daha da ileriye taşıyacağını düşünüyorum."</p> <p><b>K.A.2:</b> "2010 yılından sonra doğan bir çocuk eline üçbeş yaşında iken tablet almaya 6-7 yaşında konsol almaya başlıyor ve Bu çocuklar 2030 gibi yıllarda artık ergenliklerini aştıklarında ekonomik güçlerini ellerine aldıklarında elektronik spor sektörünün bir alıcısı olacaklar ve doğal olarak e-spor geleneksel sporların önüne geçecektir."</p>
			Dijital Oyunlara Duyulan Aşırı İlgi	17	<p><b>T.Ü.8:</b> "Geleneksel sporların önüne geçebileceğini düşünüyorum çünkü gelen kitle çok fazla oyun oynuyor ve 15 yaş altında çok fazla iyi oyuncu var."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Şu andaki genç kitle bu oyunları çok seviyor."</p>
			Daha Fazla İzlenme	8	<p><b>K.A.2:</b> "Bu sektörü oluşturan ekonominin ciddi gelir kaynağı seyircilerden oluşuyor böylelikle sponsorların kendi reklamlarını sergiledikleri Bir platforma dönüşüyor. Elektronik spor bir eğlence sektörü ve bugün dünyadaki en yaygın spor futbol ise bunun sebebi futbolun bir alıcısının olması"</p>
			Hızlı Büyüyen Ekonomisi	7	<p><b>K.A.1:</b> "Kore'de elektronik sporcular bir futbolcudan basketbolcudan daha fazla kazanıyor bu şekilde ülkemizde de profesyonel bir hava yakalanırsa popüler olacağını düşünüyorum."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Bence ileriki dönemlerde geleneksel sporların önüne geçebilir. Bunun sebebi şu anda hala gelişmekte olan bir sektör yeni bir sektör ve hızlı gelişen bir sektör."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Daha dün bir Türk oyuncumuz Amerika'ya transfer oldu. League of legend is oyuncusu. Bu sporda yıllık alınan paralar milyon dolar olmaya başladı çok büyük paralar dönmeye başladı. Artık futbolcuya yakın Ücretler alıyor elektronik spor oyuncularını."</p>
			Ailelerin Olumsuz Görüşleri	7	<p><b>E.S.O.1:</b> "Şöyle ki zaten dünyada ve diğer ülkelerde e-spor çoktan geleneksel sporların piyasasını yakaladı hatta geçti. Ama Türkiye'deki ailelerin bakış açısı henüz o seviyede değil ilk önce yapmamız gereken şey ailelerin bu konudaki bakış açısını düzgün açıklamalarla değiştirmek, ya da iyi bir eğitim ile ailelere bu sporu açıklamak gerekiyor."</p> <p><b>T.Ü.13:</b> "Geçebilir fakat bunun için biraz zaman gerekiyor çünkü eski jenerasyon bilgisayarlardan tamamen uzak bizim jenerasyonumuz bu spora biraz uyumlu bundan 30-40 sene gerekebilir geleneksel sporlar önüne geçebilmesi için çünkü eski jenerasyonun tamamen yok olması gerekiyor."</p>
Daha Eğlenceli Olması	5	<p><b>P.E.S.5:</b> "Günümüze baktığımızda yeni doğan çocuklar çok küçük yaşta elinde telefon oynuyorlar yani dijital ortamda doğuyorlar diyebilirim. Bu çocukları artık futbola aşılrayamazsınız çünkü eğlenceli olan dijital ortamdaki oyunlara ilgi duyacaklar bunun yanı sıra bu çocukların futbol yerine ben elektronik spora yöneleceklerini düşünüyorum."</p>			

			Geleneksel Sporların Köklü Bir Geçmişe Sahip Olması	3	<b>T.Ü.10:</b> "Bence geçmez. Çünkü futbol olsun basketbol olsun tenis olsun belli bir geçmişten gelen bir köke sahip olduğu için insanlar futbolu bir kenara bırakalım e-sporu gündeme alalım gibisinden bir şey yapmazlar." <b>M.2:</b> "Geleneksel sporların geçmişinin çok uzak tarihlere dayanması geçememe sebeplerinden biri olarak gösterilebilir." <b>P.E.S.2:</b> "Ülkemizde basketbol ve futbol gibi sporların bu kadar yaygın olma sebebi bundan 30-40 yıl önce insanların sokakta futbol veya basketbol oynaması. Şu anda herkes evinde bilgisayar oyunu oynuyor bu nesil büyüdükçe onların ilgi alanı daha çok espora yönelecek bence."
			Küresel Turnuva Yayınları	2	<b>M.2:</b> "Dünya kupası Olimpiyatlar gibi organizasyonlar önemli şu anda da elektronik sporun belli TV kanallarında olimpiyatlara dâhil edilmesi söz konusu eğer bu gerçekleşirse elektronik spor adına bir şeyler değişebilir." <b>T.Ü.12:</b> "Turnuva yayınları sayesinde E-sporun dünya genelinde yakalamış olduğu popülariteden dolayı geçebileceğini düşünüyorum."
			Erişilebilirliğin Daha Kolay Olması	2	<b>T.Ü.2:</b> "Geleneksel sporlardan daha popüler hale gelebilir. Çünkü e spora ulaşım daha kolay şu şekilde kolay evinizde oturuyorsunuz hani direkt olarak e-spora bağlantı sağlayabilirsiniz lakin herhangi bir basketbol oynamak istediğinizde dışarı çıkmanız gerekiyor."
			Demografik Bariyerler Olmaması	2	<b>M.3:</b> "Yeni neslin espor'a olan ilgisinin, başka bir sporda var olduğunu düşünmüyorum. Çünkü bu sporda yaşınızın cinsiyetinizin vb. özelliklerinizin herhangi bir önemi yok, sadece bilgisayar ve internetinizin olması yeterli."
			Oyun Türü ve Etkinliklerin Çeşitliliği	2	<b>P.E.S.3:</b> "Teknolojinin gelişmesi ve buna bağlı bir şekilde oyunların sürekli yenilenmesi bunlar bence e-sporun popülerleşmesine katkı sağlayacaktır."

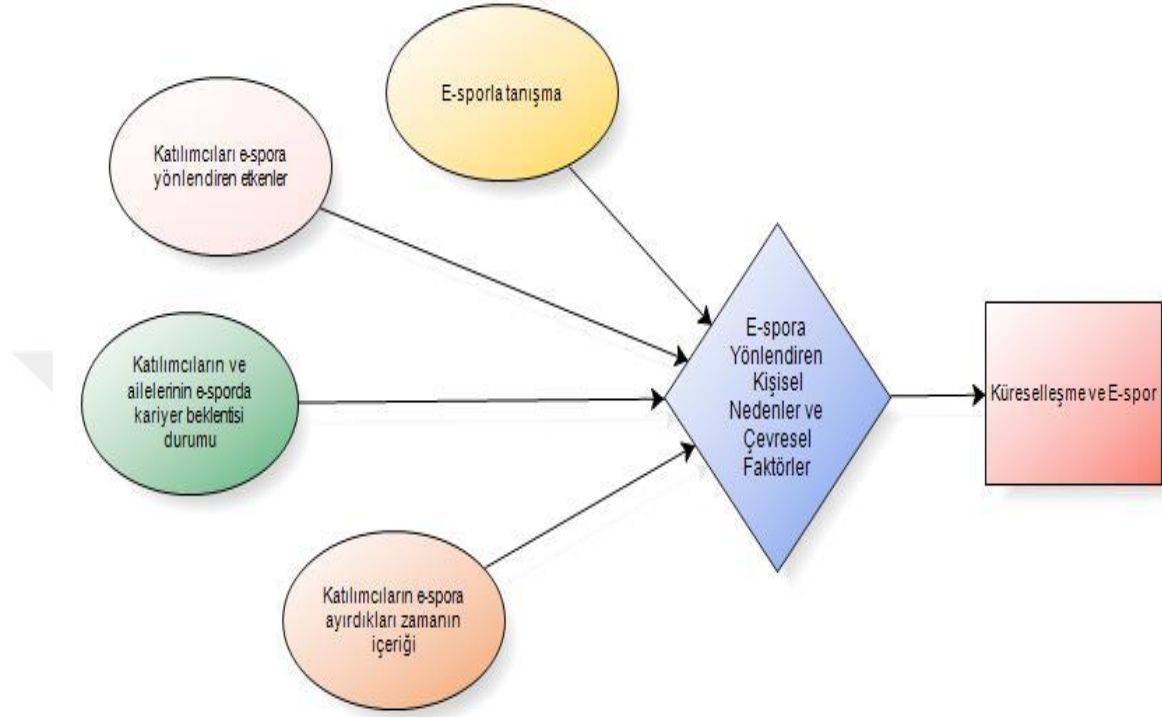
Yukarıdaki tabloda katılımcılar e-sporun geleneksel sporlardan daha popüler olma durumuna ilişkin internet ve teknoloji ile yoğun bir etkileşim içerisinde olan yeni neslin olması, dijital oyunlara yoğun ilgi, e-sporun çeşitli canlı yayın platformları aracılığıyla daha çok izlenmesi ve e-sporun demografik bariyerleri ortadan kaldıran küresel yapısı nedeni ile daha popüler hale gelebileceğini belirtmişlerdir. Ancak bazı katılımcıların ise ailelerin e-spora ilişkin olumsuz görüşleri ve geleneksel sporların köklü bir geçmişe sahip olması sebebiyle e-sporun geleneksel sporlardan daha popüler olamayacağını ifade ettikleri görülmektedir.

#### 4.1.2. E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler Alt Teması

"E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler" alt temasını oluşturan;

- E-sporla tanışma,
- Katılımcıları e-spora yönlendiren etkenler,
- Katılımcıların ve ailelerinin e-sporunda kariyer beklentisi durumu,

- Katılımcıların e-spora ayırdıkları zamanın içeriği, kategorileri ve bu kategorilere ait kodları ve frekans değerleri ve doğrudan alıntılarını içeren şekil ve tablolar aşağıda verilmiştir;



**Şekil 7.** E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler Alt Teması ve Kategorileri

**Tablo 4.6.** E-sporla Tanışma Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler	E-sporla tanışma	Bilgisayara-Dijital Oyunlara İlgi	21	<b>T.Ü.9:</b> "Ben küçükken evimize bir bilgisayar gelmişti ben ilkokula gidiyordum. CS 1.6 oynamaya başladım yavaş yavaş bu oyunla e-sporla tanışmaya başladım." <b>K.A.2:</b> "Ülkemizde de elektronik sporu geliştiren ve yaygınlaştıran League of legends adlı oyun ile tanıştım. Aslında oyunu biliyordum ama çok fazla üzerine düşmemiştim. Daha sonra bu oyunun elektronik spor alanında geliştiğini ve yayıldığını öğrendim daha sonra bu oyun aracılığı ile e- sporu tanımaya başladım." <b>K.A.1:</b> "Ben elektronik spor ile LOL oyununa başladığımda tanıştım bu oyunun hali hazırda turnuvalarının yapıldığını fark ettim bu oyunda lisans almak profesyonelleşmek için bazı kriterler gerekiyordu ben de profesyonel oyuncu olmak istiyordum ve lisans alarak başladım."
			Fiziki veya Online Turnuvalar Aracılığıyla	11	<b>T.Ü.1:</b> "Teknolojinin gelişmesiyle birlikte online oyunlar yani çevrimiçi oyunlar gerçek insanlar la oynayabildiğimiz oyunlardan popüler hale geldi ve daha sonrasında da bunlar çeşitli disiplinlere döküldü döküldükçe profesyonelleşti ve e spor ile tanışmış oldum." <b>M.2:</b> "İşin açıkçası ben çocukluğumdan beri çok ufak yaşlardan



					<i>beri bilgisayar oyunları oynamıyorum atari ve benzeri oyunlar oynadım ilerleyen zamanlarda CS oynuyorduk, Bu oyunun internet kafe turnuvaları falan oluyordu İzmitte bir yerde o birazcık tanıttığı gibi.”</i>
		Arkadaş Çevresi Aracılığıyla	7		<b>P.E.S.1:</b> “Bir gün oynarken bir arkadaş çevresi ile tanıştım bana turnuvaların olduğu söylendi sonra biz kendi aramızda takım oluşturduk.” <b>T.Ü.12:</b> “Elektronik spor ile ilk önce arkadaşlarım ile kendi oluşturduğum takım ile hafta sonu cafe turnuvalarına katılarak tanıştım.”
		E-spor Topluluğu Aracılığıyla	5		<b>P.E.S.3:</b> “Elektronik spor ile üniversitede tanıştım üniversite turnuvalarına girmiştim. Üniversite takımı ile turnuvalara katıldık daha sonra Avrupa şampiyon olmuşuk o zaman elektronik spor ile tanışmıştım.”
		Canlı yayın Platformları Aracılığıyla	4		<b>T.Ü.11:</b> “Dota, league of legends şu an popüler mobile oyunları ben de Dota ile başladım ve bir süre sonra turnuvaları olduğunu gördüm bu tarz oyunların ödüllü turnuvaları, takım olgusu olduğunu gördüm daha öncesinde bireysel olarak oynadığım oyunun canlı yayın platformları üzerinden turnuvalarının yayınlandığını gördüm ve e-spor ile tanışmış oldum.”
		Profesyonel Takım Teklifi Aracılığıyla	3		<b>P.E.S.4:</b> “Bir dönem yine LOL oynuyordum LOL oynarken oyun içi rank sisteminde yüksek sıralara yükselmişti sonra bir takım vardı o takımdan bana ulaştılar böyle böyle bir kulübümüz var kulübümüze takımımıza katılmak ister misin diye öyle tanışmış oldum.” <b>P.E.S.6:</b> “Birazcık benim için gelişigüzel oldu. Arkadaşlarımla internet cafe turnuvalarına gidiyordum ondan sonra bir akademi takımından teklif gelmişti. Geldikten sonra oradan da şu anda bulunduğum takıma transfer oldum.”

Tablo incelendiğinde e-sporla tanışma kategorisinde, katılımcıların büyük bir çoğunluğunun bilgisayar ve bilgisayarda oynana dijital oyunlara karşı aşırı ilgi gösterdikleri, yine katılımcıların çoğunluğunun e-sporla fiziki veya çevrimiçi olarak düzenlenen e-spor turnuvaları ve arkadaş çevresi aracılığıyla tanıştıkları görülmektedir.

**Tablo 4.7.** Katılımcıları E-spora Yönlendiren Etkenler Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler	Katılımcıları e-spora yönlendiren etkenler	Dijital Oyun Tutkusu	9	<b>T.Ü.8:</b> “Ben zaten bilgisayarda oyun oynamaktan zevk alan bir insanım zamanını bilgisayar başında geçirmekten zevk alan bir insanım yani sosyal hayatım var ama bilgisayar başındaki hayatım daha fazla diyebilirim.” <b>T.Ü.11:</b> “Benim devam etme sebebim biraz kişisel ve kişilikle alakalı bilgisayarla oynamayı seviyorum evde vakit geçirmeyi tercih ediyorum ve belirli başlı durumlarda genel olarak evde vakit geçiren bir insan olarak bilgisayara aşinayım bölümünde bilgisayar mühendisliği ve hayatımın büyük bir kısmı bilgisayar başında geçiyor.”
			Maddi Kazanç Sağlamak	9	<b>T.Ü.4:</b> “Elektronik spora yönelmemin asıl sebebi sevdiğim bir işi yapıyorum zaten gece gündüz oyun oynuyorum ben bunu yaparken neden para kazanmayayım düşüncesi oluşuyor ben de ve gerçekten burada para kazanıldığını gördükten sonra insanların bu spora yönelmesi ve benim bu spora yönelmem daha da çok arttı.” <b>P.E.S.2:</b> “Bu sektörün daha fazla büyümesi ile daha çok maddi açıdan bana katkı sunacağını düşünüyorum Türkiye’de diğer iş olanlarından daha fazla kazanacağım bir alan olarak görüyorum.” <b>P.E.S.4:</b> “Bu konuda önce genç yaşta kazanabilinen maddi imkânlar diyebilirim yani bunun çok etkili olduğunu söyleyebilirim. Çünkü bu yaşta başka hangi meslek ile

				<p>uğraşırsanız uğraşın bu kadar para kazanamazsınız. Bu direkt önemli bir etken benim için.”</p> <p><b>P.E.S.6:</b> “Bu sporun diğer mesleklerle göre çok daha iyi bir maddi gelir sağladığını düşünüyorum. Çünkü ülkemiz şartlarını düşündüğümüzde Bir mühendis olarak bile çalışsam Büyük bir ihtimal şu anki kazandığım parayı kazanamayacaktım böyle bir meslek yoktu belki.”</p>
		Rekabetçi Yapı	7	<p><b>K.A.2:</b> “Ben çok rekabetçi bir insanım ve şu anda dört yıldır elektronik spor sektöründeyim. Son bir yıldır da profesyonel anlamda Türkiye'nin en üst düzeyinde profesyonel takım koçluğu yapıyorum.”</p> <p><b>P.E.S.4:</b> “Benim karakterimde yer alan rekabet etme güdüsünden dolayı bu spora devam ediyorum. Bazı rakiplere karşı kazanmak o hissiyat beni motive ediyor. Örneğin onlar da bu sporda çok çalışıyor sen de çok çalışıyorsun günün sonunda onları yenerek kazanmak bu hissiyat benim için çok önemli bu beni biraz motive ediyor ve devam etmemi sağlıyor.”</p> <p><b>P.E.S.6:</b> “İlk başta bu işin temelinde rekabetçi oyun oynamayı sevmem yatıyor.”</p>
		Başarılı Olma İsteği	6	<p><b>T.Ü.7:</b> “Oynadığım oyunlarda kendimi daha çok geliştirebileceğimi düşünüyorum şu anda oynadığım oyunları da en üst seviyede oynamak isterim açıkçası her zaman iyi bir oyuncu olmak istemişimdir en az hata ile oynamak istemişimdir.”</p> <p><b>M.2:</b> “En basitinden Türkiye nihayet ucundan ve en başından bir işi yakalayabilmiş durumda gibi hissediyorum league of legend is çıkıltı on sene gibi bir zaman dilimi geçti Biz sanırım onu erken bir şekilde yakalayabildik. Elektronik spor yeni bir alan. Ülkemizin on veya 15 sene sonra ne durumda olacağını bilmiyoruz. Çünkü bu spor dünya için de yeni bizim içinde yeni. Buda başarı noktasında bizim için güzel bir artı ve bizim için bir şans demek aslında.”</p> <p><b>P.E.S.5:</b> “Bunun önemli bir sebebi tabii ki az önce dediğim gibi jenerasyon olayı. Ben küçükten beri dijital ortamları aşınayım illaki bilgisayar olmasa da atari veya atari oyunlarından doğan belirli bir kazanma hissi oluştu bende çünkü bir başarı elde etmiş oluyorsunuz.”</p>
		Eğlenmek	4	<p><b>M.2:</b> “Beni motive eden şey bu okuduğum bölümden sonra bir spor alanında çalışacak isem hiç değilse en sevdiğim bana en yakın olan sıcak gelen gelişmeye açık bir alanda çalışmak istediğim için elektronik spor alanında çalışıyorum.”</p> <p><b>P.E.S.2:</b> “Öncelikle bu işi seviyorum yapmaktan keyif aldığım bir iş bu bu iş yaparken çalışıyor muş gibi değilde eğleniyormuş hissediyorum kendimi.”</p>
		Popüler Olmak	4	<p><b>P.E.S.3:</b> “Küçükken elektronik spor müsabakalarını izlediğimde maçları izlediğimde onlara çok özenirdim aslında onlar gibi popüler olmak isterdim. Elektronik Sporcular gibi orada olup oyun oynamak isterdim. O yüzden elime böyle bir fırsat geçince de bunu kaybetmek istemedim bunu hayatımda bir deneyim olarak deneyimlemek istedim.”</p> <p><b>T.Ü.11:</b> “Popülarite! Eskiden nasıl popüler olan şey arkadaşlarımız arasında gördüğünüz yerlerde nasıl ki popüler olan şey tutuyorsanız artık elektronik spor popüler olduğu için insanlar biraz daha bu spora sıcak bakıyor.”</p>
		Küresel Arkadaşlıklara Olanak Sağlaması	3	<p><b>T.Ü.8:</b> “Online olduğu için sınır yok mesela şu an Ankara'dayım İngiltere'deki bir adamla oynamayacağım diye bir şey yok! Oynatabiliyorsun! Almanya'daki ile de oynayabiliyorsun herkesle oynayabilirsin.”</p>
		Öğreticilik	1	<p><b>K.A.1:</b> “Ben bu işte en üst seviyeyi görmek için buradayım zirveye çıkıp şampiyon olmak istiyorum ve bu işi yaparken keyif alıyorum bu oyunu seviyorum bu oyunda takımları koordine etmekten onlara bir şeyler öğretmekten keyif alıyorum ben normal hayatımda da matematik öğretmenliği yapıyorum insanlara bir şeyler öğretmek seviyorum öyle söyleyebilirim.”</p>

Tablo incelendiğinde katılımcıları e-spora yönlendiren faktörlerin başında maddi kazanç elde etme, oyun sevgisi ve rekabetçi yapısının yanı sıra, kişisel başarı elde etmek

ve küresel arkadaşlıklara olanak sağlaması gibi dikkat çeken etkenlerin de olduğu görülmektedir.

**Tablo 4.8.** Katılımcıların ve Ailelerinin E-spor da Kariyer Beklentisi Durumu Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spora yönlendiren kişisel nedenler ve çevresel faktörler	Katılımcıların ve ailelerinin e-spor da kariyer beklentisi durumu	Profesyonel Kariyer Edinme	13	<p><b>T.Ü.8:</b> "Eskiden çok fazla laf ediyorlardı ancak şuan sorun yok çünkü Spor Bakanlığı' da arkamızda olduğu için ödüllerde isimler yazdığı için ailemizi daha rahat ikna edebiliyoruz."</p> <p><b>M.2:</b> "Ben elektronik spor alanında işe başladığımda ailemin herhangi bir olumsuz tepkisi olmadı bana karşı. Okuduğum bölüm ve genel olarak yaptığım işlerle uyumlu bir iş bugüne kadar spor ile de uğraştığım için ama akıllarında tabii ki soru işaretleri vardı; elektronik spor mu nasıl yani? oyun oynuyorsunuz! takımımız var! Allah Allah! falan gibi şaşırma durumu oldu ama biraz bilgi verdikten sonra sıkıntı kalmıyor tabii ki."</p> <p><b>P.E.S.6:</b> "Onlarda beni izlemeye başladılar bu sektörü birazcık öğrendiler bir de bu mevsimde başarıyı görünce ikna olmuş olduklarını görüyorum. Artık çok fazla karşı çıkmıyorlar."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Bu alanda kariyer planım tabii ki var. Çünkü bu iş uzun süreli yapılacak bir iş değil. İşte kısa süreyi olabildiğince verimli kullanabilmeniz gerekiyor o süre boyunca da yükselebildiğim kadar yükselmek istiyorum. Bunun içinde Türkiye'den sonra yurtdışına da gitmek orada üst düzey takımlarda oynamak en büyük hedeflerimden biri diyebilirim."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Elektronik sporda devam edersem eğer tabii ki hedefim Türkiye şampiyon olmak şampiyon olan takımlarda oynamak bir yurtdışı turnuvasına gitmek hayalim ve hedefim olur."</p>
			Ailelerin E-sporu Bilmemesi/Önyargılar	10	<p><b>T.Ü.4:</b> "Ailemin desteği yok aslında ben profesyonel oyunculuğu ailem yüzünden bıraktım zaten, oyun oynayarak para kazanmak onlara biraz saçma geliyordu."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Olumlu bakmadı tabii ki ben de onların yerinde olsam olumlu bakmazdım çünkü onlar bu sektörü benim gördüğüm kadar göremiyor olabilir bu sektörün gelişme ihtimalini ya da gelişebileceğini."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Bir de onlar bilmediği için bu sporu ben onların gözünden baktığımda özellikle yetişkinler açıklamadığı zaman aileler bu konuyla ilgili pek bilgi sahibi olamıyor. Hala diyorlar oğlum oyun oynamıyor mesela ama bu artık bir kariyer alanı sadece oyun oynamaktan ibaret değil. Bence bu durumu kavrayan ailelerde sıkıntı olmuyordur diye düşünüyorum. Ama bunu kavramaları için birazcık dediğim gibi kanıt gerekiyor."</p> <p><b>T.Ü.13:</b> "Geleneksel Türk aile tipi biraz bu konuya önyargılı yaklaşıyor çünkü pek bir bilgileri yok eğitimleri yok bilmedikleri için bu sporu öyle bir boş zaman geçirilen alan olarak düşünüyorlar böyle bir önyargı var ama aşılabılır tabii. Bu sadece elektronik spor için geçerli değil mesela futbolcu olmak isteyen bir gencin bile ailesi şu an tepki gösterebiliyor Türkiye'de."</p>
			Oyunculuk Dışında Bir Kariyer (Koç, Yönetici vb.)	8	<p><b>T.Ü.1:</b> "Oyun yapma konusunda, bir e-spor oyunu yapan bir firmada çalışmak olarak görebiliriz bunu; mesela bu tarz bir kariyer beklentisi olabilir."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Benim elektronik spordaki hedefim, Türkiye'de şampiyon olup yurtdışına gidebilmek yurtdışında iyi bir takımda koçluk yapmak istiyorum ben. Bir de Dünya Şampiyonası finali'ne katılmak istiyorum."</p> <p><b>M.2:</b> "Bir menajer olarak ise kariyer edinmenin en güzel</p>

				<p>yolu takım oyuncularıyla iyi anlaşabilmek onlara o sıcaklığı oluşturabilmek onlarla birlikte bir hedef belirleyebilmek Ben de kendi adıma şampiyon bir takımı da çalışıp onun yurtdışında da şampiyon olmasını isterim kendi çalışacağım takımında böyle olmasını isterim”</p> <p><b>T.Ü.11:</b>“Sektör oyunculuk ile sınırlı değil aynı şekilde çok ciddi antrenörler var ben de oyunculuğu bıraktıktan sonra iki yıl takım koçluğu yaptım aynı şekilde takım koçluğu analistlik bunlar da benim için bir iş kapısı oldu.”</p>
		Eğitim Önceliği	7	<p><b>P.E.S.2:</b>“Ailemin tamamen hala desteklediğini düşünmüyorum herkesin özellikle dedem ve annem annem biraz daha yine destekçi ama dedem birazda olayları basit baktığı için bir diplomamı olmasını daha çok ister ama benim görebileceğim şeyleri görmüyor tabii ki ben de onları anlayışla karşılamaya çalışıyorum tabii ki. Çünkü Buda onların bakış açısı.”</p> <p><b>P.E.S.3:</b>“İlk başta ailemden çok destek aldığımı ve olumlu baktıklarını söyleyemem. Çünkü onlar bana okulu aksatmadan yapabilirsen iyi olur güzel olur diyorlardı. Ama okul aksatırsan sıkıntı olabilir dediler. Ama okulu aksatmadan yürütmek bu işi pek mümkün değil. Okula giden bir elektronik sporcu ile tüm zamanını bu iş yapan bir sporcu yani hayatını bu işe adanmış bir sporcu arasında çok büyük bir zaman fark oluyor. Özellikle antrenman yapma süresi bakımından. Çünkü okula gittiğinde en azından günde derslerin yoğunluğuna göre dört 5 saat okula ayırmış oluyorsun. Bu tabii ki sizin eğitim hayatınızı ve ondan sonra okulu ara verirsiniz veya okula devam ederseniz elektronik sporda kendi çalışma ve antrenman zamanınızı azaltmış oluyorsunuz. Buda elektronik sporda siz ve rakibinizle olan aranızdaki performans farkınızı artırıyor. Bu yüzden ben elektronik spora başladığımda okulu biraz ikinci plana atmak zorunda kalmıştım neredeyse hiç gidemiyordum. Bunuda tabii ki ailem istemez.</p>
		Maddi Kazanç Elde Etme	6	<p><b>P.E.S.2:</b>“14 yaşındaki bir çocuk size gelip bu oyundan para kazanabileceğini söylüyor. O şartlar altında bunu inandırıcı bulmanız çok da normal değil ama ikna etmek için belirli bir kazancınızın olması ve bu işi gerçekten istediğinizi göstermeniz gerekiyor ailenize. Benim de ailem daha sonra anlayış gösterdi bu konuya kararlarımı çok karışmadılar. Benim istediğim kariyer alanının bu iş olduğunu onlara temiz bir şekilde aktardım. Hata yapacak olursam da kendi kararların yüzünden yapacak olacağımı belirttim onlarda anlayışla karşıladı bu durumu. Bu işten bir miktar para kazanabildiğimi ve bu işi devam ettirebildiğimi gördüklerinde kendi hayatımı idame ettirdiğimi onlarda olumlu destek göstermeye başladı.”</p> <p><b>P.E.S.3:</b>“Beni oyunda gördükten sonra ekranda gördükleri zaman onlarda aslında birazcık yumuşadı diyebilirim. Oğlum bir şeyler yapıyor başarıyor gibi söylemlerde bulundular. Buda benim hoşuma gitmişti. Sanki bu konuda aileler biraz kanıt istiyorlar gibi başarı ve maddi anlamda.”</p> <p><b>P.E.S.4:</b>“İlk maddi kazanç elde ettiğimde beni desteklediklerini söyleyebilirim. Bu noktada maddi kazanç olması şart çünkü onu görene kadar olumsuz destekleyeceklerini söyleyebilirim. Çünkü tüm zamanını bu iş ayırıyorsun bunun için çalışıyorsun sürekli sürekli kaybediyorsun kazanıyorsun stres oluyorsun üzülüyorsun. Bu noktada ailen maddi kazanç elde ettiğini görünce bu işin boş bir iş olmadığını anlayabiliyor. Sonra bu süreç olumlu bir şekilde devam ediyor ki benim ailem açısından bu şekilde devam etti.”</p>

			Gelecek Kaygısı	6	<p><b>T.Ü.6:</b> "Biraz daha hayal ürünü olarak görüyor. Henüz geleneksel sporların yerini almış olmadığından bir futbolcu olmak istiyorum demekle bir e-sporcu olmak istiyorum demek arasında bayağı bir fark oluyor."</p> <p><b>K.A.2:</b> "Ailem bu konuda beni tabii ki de desteklemedi. Hem kendini maddi anlamda bir güvence almamışken ailemin bunu desteklemesi pek mümkün olmadı ama eğer kendimi maddi anlamda gelecekte bir güvence altına almış olsaydım belkide ailem ilk başta olumlu destekleyebilirdi."</p> <p><b>P.E.S.4:</b> "Büyük bir ihtimalle bu konuda herkesin olumsuz başladığını söylediğini düşünüyorum. Benim ailem de olumsuz baktı bu duruma. Başta aileniz bu sporu tam olarak bilmiyor genel olarak özellikle benim ailem bilmiyordu. Oyun oynuyorum falan ama ben böyle bir takımda oyun oynayıp para kazanacağım dediğimde boş işlerle uğraşma aç kalırsın tarzında ifadeleri oluyordu. Olumsuz başladı diyebilirim ilk başlarda."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "Ailenin benim için gelecek kaygıları vardı sonrasında kendi ayakların üzerinde durduğumu gördüklerinde bir kazanç elde ettiğimi gördüklerinde olumlu bakmaya başladılar ve hatta destek vermeye de başladılar. Şimdi hatta stres atmamak için başka bir oyun oynadığımda sen niçin bu oyun oynuyorsun çalışsana antrenman yapsana bile diyorlar."</p>
			Yaş Faktörü	4	<p><b>T.Ü.7:</b> "Aslında her sporda yaşın önemi olduğu için elektronik spor konusunda birazcık geç kaldığımı düşünüyorum."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Nasıl futbola belirli bir yaştan sonra başlayamıyorsanız elektronik spora da 15-16 yaşından sonra başlamanız gerekiyor o yaşlar ideal. Ben genel olarak takımlarda gördüklerimiz açısından 20 yaşından büyük bir insanın geç kaldığını düşünüyorum."</p> <p><b>T.Ü.12:</b> "Şu anda uğraşsan belki elektronik sporcu olabilirim. Ama benim için artık vakit kayıymış gibi geliyor. Onun sebebi de yaşımın biraz büyük olması."</p> <p><b>T.Ü.13:</b> "Benim yaşım 21. Profesyonel olmak için şu an 21 yaş bu sektörde biraz yaşlı kabul ediliyor. Genelde 15 ve 18 yaş arası daha çok tercih edilen oyuncular oluyor takımlar bu şekilde bu yaşlarda kabul ediyor."</p>
			Oyun Bağımlılığı	3	<p><b>K.A.2:</b> "Benim ailem hatta elektronik sporla ilgilenmeme Bu bir oyun bağımlılığı veya bilgisayar bağımlılığı şeklinde yaklaştı. Bu durum beni aslında çok üzmesine rağmen ters orantıda da aynı zamanda motive etti. Bunun böyle olmadığını göstermek istedim tabii geçen süreç içerisinde bu işin aslının farklı olduğunu aileme gösterebildim."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "İlk başlarda ailemin elektronik sporcu olmama ilişkin görüşleri çok olumsuzdu. Bunun sebebi şuydu düşünsenize sizin çocuğumuz sürekli bilgisayar başında hiçbir başarı elde etmiyor hiçbir alanda kendini geliştirmiyor sadece oyun oynuyor gerçek yüzünü bilmedikleri için böyle düşünüyorlardı."</p>
			Sosyalleşme Aracı	2	<p><b>T.Ü.3:</b> "Ailem olumlu bakıyor genelde insanlar sporun bi insana asosyallik kattığını, insanlarla konuşma bağlarını zayıflattığını iletişim bağlarını zayıflattığını düşünüyor aslında bana göre bu olaylar tam tersi, biz e-sporla bir oyun altında toplamaya çalışıyoruz oyun konuşalım oyun paylaşalım diyoruz, ailemle bunu görünce olumlu karşıladı."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Şöyle söyleyebilirim sosyal olarak yetersiz bir insan veya engel olabilir. Dışarı çıkmak ile ilgili herhangi bir fiziksel veya psikolojik problemi olan insanlar elektronik spor sayesinde arkadaşlarıyla muhabbet edebiliyorlar. Kendilerini daha iyi hissediyorlar. Burada vakit geçirip bu eksiklerini tamamlıyorlar. Şöyle düşünün eskiden çok sosyal problemleri olan bir insan hiç arkadaşı olmayan bir insan evde sadece oturup televizyon izleyebiliyordu veya Ateri veya bilgisayarda tek başına oyun oynayabiliyordu. Şimdi bu insanlar elektronik spor sayesinde yüzlerce</p>

					<i>farklı şehirden farklı kültürden insanlarla tanışıp bunlarla muhabbet edip bunlarla konuşup sürekli bir etkileşim halinde olup bazı sosyal eksikliklerini de gideriyorlar.’’</i>
		Cinsiyet Ayrımı	2		<b>T.Ü.9:</b> ‘‘Ailem bu süreç içerisinde e-sporun geçtiği herhangi bir konuda o kadar çok karşıma çıktı ki yani karşı durdular. Evet, sebebi ne peki bunun? kız çocukları bilgisayar oyunu oynayamazmış! kız çocukları bu kadar erkeğin olduğu bir ortamda liderlik yapamazmış! işte kız başına benim bunlarla da işim yokmuş!’’ <b>T.Ü.10:</b> ‘‘Aslında kariyer yapmak bir e-sporcu olmayı çok istiyordum. Çünkü hep erkek oyuncu görüyordum hiç kız oyuncu görmüyordum. Yabancı ülkelerde vardı ama Türkiye’de yoktu. Bu alanda ilerleyip belki de ilk kız e sporcu olmak istiyordum. Ama ailem ve yakın çevrem bunu onaylamadılar.’’
		E-sporun Yoğun Aktivite İçermesi	2		<b>T.Ü.4:</b> ‘‘Profesyonel elektronik sporcu hayatının yoğunluğunu bildiğim için gaming house yani oyun evlerindeki ortamı bildiğim için herhangi bir şekilde oyuncu olarak bir kariyer beklentim yok.’’

Tabloda ailenin ve çevrenin e-sporla kariyere ilişkin görüşleri kategorisinde profesyonel kariyer edinme, maddi kazanç elde etme ve e-sporun bir sosyalleşme aracı olarak görülmesi katılımcılar tarafından ailelerin e-spora olumlu bakışının sebepleri arasında gösterilmektedir. Bunun aksine ailelerin e-sporu bilmemesi-ön yargılar, gelecek kaygısı, oyun bağımlılığı ve cinsiyet ayrımı gibi faktörler ailenin ve çevrenin e-sporla kariyere ilişkin olumsuz görüşleri arasında belirtilmiştir.

**Tablo 4.9.** Katılımcıların E-spora Ayırdıkları Zamanın İçeriği Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler	Katılımcıların e-spora ayırdıkları zamanın içeriği	İş ve Antrenman	9	<b>P.E.S.1:</b> ‘‘Örneğin 11’de uyanıyorum 12’ye kadar duş ve kahvaltı işini hallediyorum. 12’den üçe kadar bireysel antrenmanımız oluyor antrenman yapıyoruz. Sonra üçten dörde kadar toplantımız oluyor. Bugün ne yapacağız ne çalışacağız gibi konuları konuşuyoruz neleri geliştirebiliriz onları paylaşıyoruz neyiz güçlü neyiz zayıf onları konuşuyoruz sonra dörtten ona kadar falan takım antrenmanımız oluyor beş kişi birlikte antrenman yapıyoruz.’’ <b>P.E.S.3:</b> ‘‘Oyun evlerinde kaldığımız zaman bu işe tüm günümüzü harcıyoruz diyebilirim. Çok Fazla boş vaktimiz kalmıyor. Haftalık olarak bahsedeyim size rutinimizi söyleyeyim. Pazartesi günleri tatil oluyor haftanın altı gününü baz alarak konuşayım. Salı çarşamba perşembe ve cuma bu dört gün bizim antrenman süremiz oluyor. Cumartesi pazar günleri ise sahnede müsabakalarımız oluyor. Salı günü belirli bir uyanma saatimiz var bu 11 falan civarı olabiliyor. 11’den sonra herkes bireysel antrenmanını yapıyor. Ondan sonra bir takım antrenmanı gibi oluyor ondan sonra geceye kadar yine bireysel olarak oynamaya devam ediyoruz. Onun dışında zaten çok dışarı çıkmıyoruz bu antrenman sürecinde pazartesi günü hariç diğer altı gün dışarı çıkmıyoruz aslında bütün gün ekrana sporla uğraştığımızı söyleyebilirim.’’ <b>M.3:</b> ‘‘Haftanın her günü işimle ilgileniyorum. Genellikle online yönetebildiğim bir iş olduğu için gün ve saat sorunu olmuyor. Evimden de genellikle işleri yönetebiliyorum. Günde 10-12 saatimin işimle yani e-spor ile bağlantısı var.’’

			Oyun Oynamak	9	<p><b>T.Ü.5:</b> "Normal günleri baz alırsak günümün 6-7 saatini bilgisayar başında geçiriyorum bunun da genellikle beş veya 6 saati elektronik spor oyunları ile geçiyor."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Bu kişiden kişiye değişir bence örneğin günlük olarak sezon içinde benim bir günüm sabah uyandığında oyun oynamaya başlamakla yatmadan önce oyun oynamayı bitirmekle geçiyor bütün gün oyun oynuyorum genelde ama kişiden kişiye değişebilir bu durum."</p> <p><b>T.Ü.12:</b> "Elektronik spor olarak ben oyunlara çok fazla vakit ayırıyorum Oyunları günde en az 10 saatimi harcıyorumdur. Şu anda oyunları tamamen zevk için oynuyorum."</p>
			Turnuva ve Etkinliklere Katılmak	8	<p><b>T.Ü.8:</b> "Hafta sonları arkadaşlarımla beraber turnuvalara gidiyorum kafe turnuvaları düzenleniyor onlara gidiyorum online okullarımızın turnuvaları oluyor onlara katılıyorum."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Benim günde ayırdığım vakit yaklaşık dört ila 5 saat oluyor bu vaktimi oyun oynamak oyun izlemek organizasyon veya turnuvalara katılmak vs. harcıyorum."</p>
			E-spor Turnuvalarını İzlemek	7	<p><b>K.A.1:</b> "Dünya çapında mesela o takvimler aktif iken sabahleyin Çini öğlenleyin Koreyi akşama doğru Avrupa bölgesine izleyebiliyordum günümün çoğunu bunu ayırabiliyordum bazen uzun sürebiliyor profesyonel anlamda izlemek isterseniz çünkü dışardan sadece bir takıma hayran olan bir kişi bir takımın maçlarını izleyebilir. Ama genel olarak elektronik spora ortalama 10-12 saat zaman ayırdığımı söyleyebilirim."</p> <p><b>M.2:</b> "Şu an koruna sürecinden dolayı tam saatler biraz daha düşük tabii ama genel olarak bahsedecek olursam günde mutlaka yayınlanan maçları izlemek zorundayım o biraz benim tabii ki işimle alakalı diğer takımları gözlemliyorum diğer takımların ne yaptığını izliyorum."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Çünkü bu işi yaparken hem oyun oynuyorsunuz hem müsabakaları izleyip onlardan bir şeyler öğreniyorsunuz hem bireysel oynayıp hem takım çalışması yapıyorsunuz karşı takımı analiz ediyorsunuz kendinize bir kompozisyon kuruyorsunuz."</p>

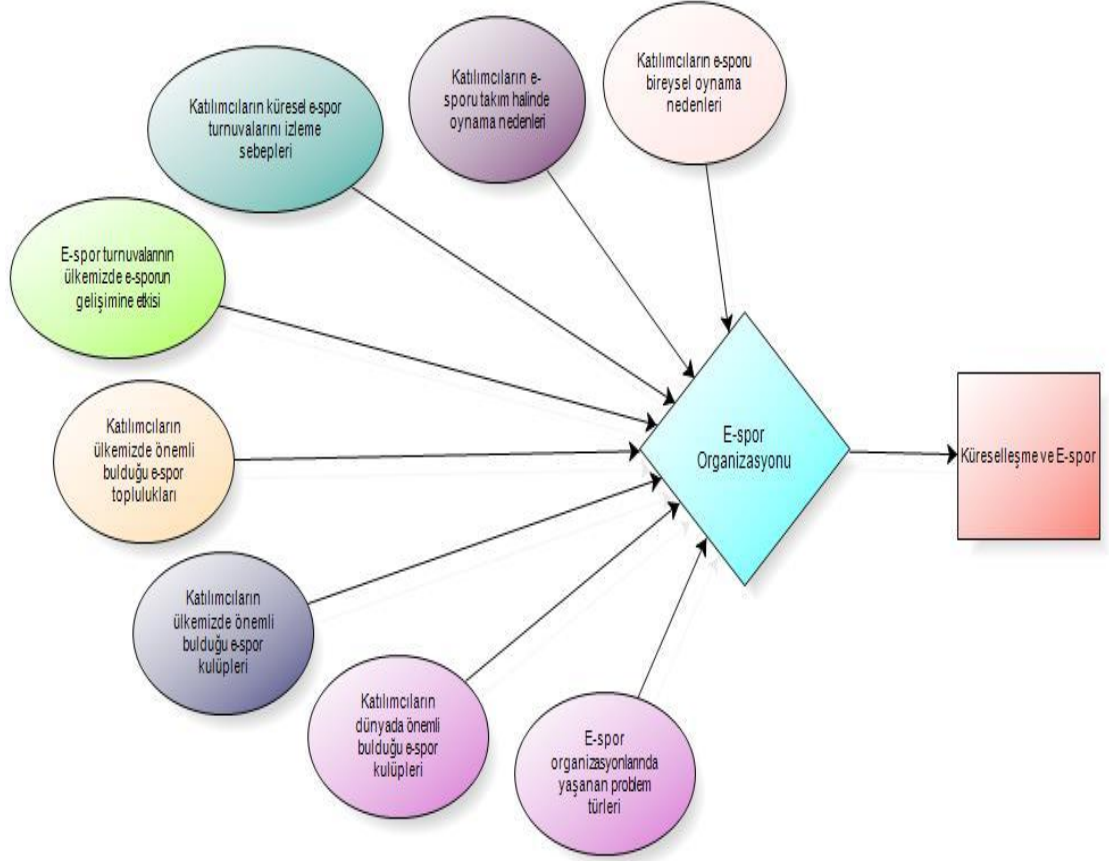
Tablo incelendiğinde katılımcıların e spora ayırdıkları zamanın içeriği kategorisinde, katılımcıların e-sporla ilgili vakitlerinin çoğu kısmını e-spor oyunlarına ve e-spor ile ilgili düzenlenen turnuvalara ayırdıkları görülmektedir.

#### 4.1.3.E-spor Organizasyonu Alt Teması

"E-spor Organizasyonu" alt temasını oluşturan;

- Katılımcıların e-sporu bireysel oynama nedenleri,
- Katılımcıların e-sporu takım halinde oynama nedenleri,
- Katılımcıların küresel e-spor turnuvalarını izleme sebepleri,
- E-spor turnuvalarının ülkemizde e-sporun gelişimine etkisi,
- Katılımcıların ülkemizde önemli bulunduğu e-spor toplulukları,
- Katılımcıların ülkemizde önemli bulunduğu e-spor kulüpleri,
- Katılımcıların dünyada önemli bulunduğu e-spor kulüpleri,
- E-spor organizasyonlarında yaşanan problem türleri,

kategorileri ve bu kategorilere ait kodları ve frekans değerleri ve doğrudan alıntılarını içeren şekil ve tablolar aşağıda verilmiştir;



Şekil 8. E-spor Organizasyonu Alt Teması ve Kategorileri

Tablo 4.10. Katılımcıların E-sporu Bireysel Oynama Nedenleri Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Organizasyonu	Katılımcıların e-sporu bireysel oynama nedenleri	Kişisel Becerileri Geliştirme	3	<p><b>T.Ü.10:</b> "Genel olarak kendimi oyunda geliştirmek için bireysel oynamayı tercih ediyorum."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Bireysel olarak oynamıyorum evet herkezde oynuyor çünkü oyun içerisinde zaten takım antrenmanları oluyor belirli saatlerde onun dışında zaten takımla çok oynama şansımız olmuyor oyunun sisteminden dolayı kendi başınıza girip kendi başınıza antrenman yapıyorsunuz yani bireysel olarak herkes oynuyor."</p> <p><b>P.E.S.6:</b> "Oyunda zaten bireysel oyun modu var antrenman yapmanız için ve bunu herkesin yapması gerekiyor. Zaten üst düzey takımlara gidebilmek için bu bireysel antrenmanlarda kendini kanıtlaman gerekiyor diğer yabancı oyuncular ile oynayarak. Bu Nedenle bu bireysel antrenmanı herkesin yaptığını söyleyebilirim."</p>



			Oyun Türünden Dolayı	2	<b>P.E.S.2:</b> "Oyunda beş kişinin beraber oynayabildiği etkili bir oyun modu yok aslında. Beş kişi beraber takımda oynadığınızda genelde başka takımlarla yabancı takımlarla "scrim" denen antrenmanlarımız oluyor. Belirli saatlerde onlarla oynuyoruz 5 vs 5 onun dışında bütün gün o oyun oynayamıyoruz tabii ki. Çünkü gün boyu oynayacak takımda bulamayız. Kalan zamanda da bireysel çalışan herkes tekli bir sistem de var "Soloq" dediğimiz oyunda tekli bir antrenman modu var herkes onu oynuyor herkes kendi oynadığı karakteri çalışıyor kendini o karakterle geliştirmeye çalışıyor."
			Oyuncularla Empati Kurmak	2	<b>K.A.1:</b> "Ben bireysel olarak oyunları hobi olarak oynuyorum veya çok beğendiğim oyun içi taktikler varsa onları kendim test etmek için oynuyorum. Bazen bu oyunları oyuncularla empati kurmak için oynayabiliyorum mesela. Takım oyuncularımız çok fazla motivasyon kaybedebiliyorlar ve üzülebiliyorlar puanları düştüğü için. Çünkü bu oyunda bir puan sistemi var öyle ilerliyorsunuz ve takım arkadaşlarının da bu şekilde moralleri bozulabiliyor. Bu oyuncuların yaşadığı durumları benim de oyun içerisinde yaşamam iyi oluyor ben de bu duyguyu yaşıyorum oynadığımda onların ne sıkıntılar yaşadığını anlayabiliyorum o yüzden." <b>M.2:</b> "Birazda kendimi oyuncuların yerine koymak için oynuyorum. Onların mental olarak hissettiklerini hissedebilmek için oynuyorum yani onlarla empati kurmak için oynuyorum. Bu konu menajerlik açısından da önemli çünkü onların ne hissettiğini hissedebilmemiz gerekiyor veya birinin kendini kötü hissettiğini veya birinin kendine iyi hissettiğini anlamak lazım sebeplerini öngörmek veya bilmek lazım."

Tabloda katılımcıların e-sporu bireysel oynama nedenleri kategorisinde e-spor oyunlarında antrenman yapma amacının ön plana çıktığı ve oyuncularla empati kurma kodu dikkat çekmektedir.

**Tablo 4.11.** Katılımcıların E-sporu Takım Halinde Oynama Nedenleri Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Organizasyonu	Katılımcıların e-sporu takım halinde oynama nedenleri	Sosyalleşme	5	<b>P.E.S.1:</b> "Mesela ben ilk takımım ile oyun içinde oyun oynarken tanıştım oyunda tekli oyunlar var tekli oyun oynarken oyunlarda sıralama denen bir şey var player ranking sistem orada zaten sizi görebiliyorlar nasıl o bir oyuncu olduğumuzu ve orada sizi görüp size ulaşabiliyorlar" <b>M.2:</b> "Kendi boş vakitlerimde bir arkadaş grubum var onlarla da yine bu oyun oynuyoruz bazen bazen cs go oynadığımız oluyor onun dışında çok fazla oyun oynamıyorum ama bazen izlerken canım çekiyor oynamak ben de oynayayım diyorum ve girip oyna oynuyorum" <b>T.Ü.13:</b> "Normalde şu anda LOL oyunu ya bireysel oynanıyor ya da takım halinde oynanıyor benim bir yakın arkadaşım var ben onunla birlikte oynuyorum sürekli."
			Antrenman Amacı	4	<b>P.E.S.4:</b> "Elektronik sporda bireysel antrenman yapıyoruz zaten oyunun doğası gereği takım antrenmanlarını ise belirli bir saati oluyor." <b>P.E.S.5:</b> "Benim oynadığım oyun yani league of legend is tek kişiyle oynanmadığı için beş kişilik takım halinde oynadığı için tek başımıza oynayamıyoruz veya antrenman yapamıyoruz."
			E-spor Topluluk Etkinlikleri	4	<b>T.Ü.6:</b> "Okulda koçluğunu yaptığım bir takımım var. Kendi okul turnuvalarımıza katılıyoruz genelde." <b>T.Ü.12:</b> "Okul takımımız var ve üniversite turnuvasını bekliyoruz Üniversite turnuvası gelince kaydolup başarı elde etmeyi deniyecez ama şu anda bireysel olarak oynuyorum. Takımımızı haftalık cafe turnuvaları sayesinde tanıştığım arkadaşlarla kurduk." <b>T.Ü.13:</b> "Takım olarak okulumuz her hafta turnuva düzenliyor beş kişilik bir takım olarak da oraya giriyoruz."

Katılımcıların e-sporu takım halinde oynama nedenleri kategorisi incelendiğinde, sosyalleşme, antrenman amacı ve üniversite e-spor topluluğu etkinlikleri gibi etkenlerin etkili olduğu görülmektedir.

**Tablo 4.12.** Katılımcıların Küresel E-spor Turnuvalarını İzleme Sebepleri Kategorisi ve Frekans

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
E-Spor ve Küreselleşme	E-spor Organizasyonu	Katılımcıların e-spor ile ilgili ülkemizdeki veya dünyadaki turnuvaları izleme sebepleri	Öğrenme-Gelişme Amacı	14	<p><b>T.Ü.10:</b> "Kendimi daha fazla geliştirmek için deneyimlerimi arttırmak için izliyorum. Mesela çok sevdiğim bir oyuncunun turnavadaki yayını izliyorum. Onun hareketleri ile kendi hareketlerimi karşılaştırıyorum ve nerede yanlış yaptığımı görmeye çalışıyorum."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Bu turnuvaları izleme sebepim genel olarak meta yani LOL için şu anda bir meta var. Oyun içerisinde öne çıkan bazı şampiyonlar var. Bu şampiyon karakterlerin nasıl kullanılması gerektiğini hangi şampiyonla oynanmasını gerektiğimizi görmemizi sağlayan bir sistem aslında bu meta dediğimiz kavram. Bu metayı bizden daha iyi uygulayan takımlar, bizden daha iyi olan takımlar var. Biz diyelim bir ortalama takımız bizden daha iyi olan takımı izlediğimiz zaman onların neler yaptığını görüp bunu raporlayabiliyoruz ona yönelik yeni bir taktik veya strateji geliştirebiliriz böylelikle."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Oyunun çünkü kendine has bir taktik ve stratejisi var bunların da ne olduğunu çözmek biraz size kalıyor oyunlarda izleyip gördüğümüzden bu anlamda izlediğimiz maçlar sizin yararlı olabiliyor hem yeni bir oynanış biçimi hem de yeni bir fikir görmüş olursunuz o yüzden gelişmeye yardımcı olabiliyor."</p>
			Eğlenme Amacı	9	<p><b>T.Ü.9:</b> "Evet takip ediyorum Cs GO ve LOL oyun turnuvaları takip ediyorum ve oyunun en iyilerini izlemek hoşuma gidiyor."</p> <p><b>M.2:</b> "Öncelikli olarak e-sporu sadece iş amaçlı izlemiyorum. Bu benim tamamen kendi boş vakit değerlendirme ile ilgili. Oynanan maçlar her zaman ilgimi çekiyor oyuncular olsun oyunu hangi noktaya getirdikleri olsun oyun sürekli gelişiyor ve yeni şeyler ekleniyor onların bu yenilikleri nasıl kullandıklarını görmek istiyorum."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "İşim olmadan önceki süreçten bahsedeyim o zaman da hoşuma gittiği için izliyordum yine gelişmek için de izlediğim oluyor genel olarak hoşuma gittiği için izliyordum bir insanın oturup futbol maçını izleme sebebini ne ise benim içinde bir elektronik spor maçını izleme sebebi oydu. Hoşuma gidiyordu ve ilgi alanım buydu."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Aslında biz bunu meslek olarak izliyoruz ama aynı zamanda izlemek zevkli ve keyifli oluyor. Elektronik sporu ve rekabet ortamını sevdiğimiz için sonuçta diğer oyunlarında Turnuvalarını izleyebiliriz vakit geçirmek açısından daha iyi oluyor."</p>
			Kıyaslama Amacı	3	<p><b>K.A.1:</b> "Örneğin diyelim Urgot oynanıyor. Şu an bir şampiyon ismi söyledim oyunda. O şampiyon oynanıyor ve ben o şampiyonun oynandığını gördüğüm için ona bir çare arıyorum ve o takımın ona bir çare bulamadığını görüyorum ve ben buna yönelik hazırlık yaparak bu şampiyon bize karşı geldiğinde ne yapacağımı biliyorum. Yani ona bir çare geliştiriyorum plan olarak. Tıpkı satrançta olduğu gibi bu oyundada her hamlenin karşı bir hamlesi olmak zorunda."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Benden çok iyi oynayan oyuncular oluyor Elektronik spor müsabakalarında veya dünya genelindeki organizasyonlarda bunu genel olarak söyleyebilirim ki sonuçta Kore deki ve Çin'deki insanlar bizden çok daha profesyonel ve bu oyunu çok daha iyi oynuyorlar. Yine Avrupa'da olsun Amerika'da olsun çok iyi oyuncular var. Biz zaten onlar gibi olmaya çalışıyoruz. Onları izleme sebepimiz ise onların oyunu stillerini görüp onları analiz etmek ne oynadıklarını görmek."</p>

					<p><b>T.Ü.11:</b> "Türkiye milli futbol takımı var LOL takımı. Bu tarz oyunların kendi milli takımları olacak ve yine ülkelerin rekabet edeceği müsabakaların oynanacağı turnuvalar yapılacak. Bunları izliyorum çünkü izleme sebeplerinden birisi milli duygularla Türkiye'nin ne durumda olduğunu öğrenmek. Türk takımlarımız Avrupa'da başarılı oldu mu? Dünya Şampiyonası'nda Türk takımı ne yaptı? veya yurtdışındaki Türk oyuncular nasıl oynuyorlar? Benim takip ettiğim Amerika Ligi var mesela orada şu an iki tane Türk oyuncu var özellikle onları izliyorum onları inceliyorum."</p>
			Oyunların Sık Güncellenmesi	2	<p><b>K.A.2:</b> "Birincisi diğer geleneksel sporlardan farklı olarak bu oyunun belirli bir kuralları var fakat oyunlar zaman zaman belirli güncellemeler aldıkları için oyunda stratejik anlamda bazı farklılıklar ortaya çıkmış olabiliyor. Bunları sürekli takip edip dünyadaki oyunla ilgili diğer stratejik veya taktiksel anlamdaki trendleri yakalamamız gerekiyor. Futbolda veya diğer geleneksel sporlarda da bu konu mevcut ama onlarda bu değişim süreçleri iki veya daha fazla yıl sürebiliyor. Elektronik spor oyunlarında 15 günlük veya aylık süreç içerisinde çok önemli büyük değişiklikler veya güncellemeler olabiliyor. Bu durum elektronik sporun dijital ortamda olması ile alakalı o yüzden çok güncel kalmak takip etmek zorundasınız."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "League of Legends dediğiniz zaman ortada tek bir faktör yok. Bu oyunun oynanış tarzı var ban ekranı var ve bu ekrana istinaden hangi şampiyona karşı hangi karakteri alırsanız daha başarılı olursunuz. Oyunda beş saniyelik yapmış olduğunuz bir hata kocaman bir hataya dönüşmüş olabiliyor. Sürekli oyunla ilgili dinamikler ve kompozisyonlar değişebiliyor."</p>

Tabloda katılımcıların e-spor ile ilgili ülkemizdeki veya dünyadaki turnuvaları izleme sebepleri kategorisi incelendiğinde, katılımcıların e-spor turnuvalarını izleme sebeplerinin başında turnuvalarda yer alan oyunlarla ilgili yeni taktiksel beceriler veya stratejiler öğrenme ve eğlence aracı olarak görmelerinin geldiği söylenebilmektedir.

**Tablo 4.13.** E-spor Turnuvalarının Ülkemizde E-sporun Gelişimine Etkisi Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Organizasyonu	E-spor turnuvalarının ülkemizde e-sporun gelişimine etkisi	E-spora Teşvik	14	<p><b>T.Ü.2:</b> "Kesinlikle bi kere e-sporun duyurulması açısından bu turnuvaların yapılması ilan edilmesi gerekiyor."</p> <p><b>M.2:</b> "Ben İzmitte yaşıyorum geçen ailemin yanına gittiğimde Kocaeli'de bir elektronik spor turnuvası vardı. O turnuva ile ilgili reklam panoları falan vardı. Bence bu tür etkinlikler güzel etkinlikler çünkü oyunlar oynayıp çok iyi yere gelmiş insanları izleyen bir kitle var. Özellikle yaşları küçük bir kitle onlar aslında bunun hayalini kuruyorlar o elektronik sporcuların yerinde olmak istiyorlar. Onlar gibi oynamak istiyorlar sahneye çıkmak Dünya Şampiyonası'na gitmek ya da Türkiye'de şampiyon olmak için ve bu çocuklar 10-11 yaşında. Bu çocuklar bunun hayalini kuruyor ve bu tarz turnuvalar bu çocuklar için bir fırsat oluyor."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Ödüllerin daha yüksek olduğu ilgi ve alanın yüksek olduğu turnuvaların olması hem insanları teşvik hem de insanların bu durumu ciddiye alması açısından önem arz ediyor ve kesinlikle daha profesyonel bir ortam olması için bu tarz turnuvalara ihtiyaç var."</p>
			Oyuncu-Seyirci Havuzunu Genişletme	8	<p><b>K.A.1:</b> "Turnuvalar çok önemli özellikle yarı amatör ve profesyonel seviye için çok önemli bence çünkü yetenekli oyuncuların ön plana çıkmasını sağlıyor ve bizim görmemizi sağlıyor. Özellikle bu oyuncuların profesyonel takımlara girebilmelerini sağlıyor bu turnuvalar."</p> <p><b>M.2:</b> "Vodafone free zone yani bu şampiyonluk Ligi zaten Riot</p>

				<p>games'in kendi yaptığı bir etkinlik bunu yayınlamaları gayet güzel çünkü bu insanların elektronik sporcu olup olamayacaklarını gösterebilecekleri bir turnuva aslında profesyonel bir sahnenin olduğunu insanlara bu işin basit bir iş olmadığını gösterebildiği bir yer."</p> <p><b>P.ES.2:</b> "Bence kesinlikle turnuvaların katkısı var, çünkü turnuvalar elektronik sporun daha fazla kitleye hitap etmelerine sebep oluyorlar. Turnuvalar izlendikçe daha fazla daha fazla reklamı yapıldıkça elektronik spordan daha fazla kişinin haberi oluyor daha fazla kişinin haberi oldukça da bu ekosistem büyüyor öyle bir gelişme oluyor bence."</p> <p><b>P.ES.3:</b> "Daha çok oyuncunun önünü açmak adına katkısı olduğunu düşünüyorum. Oyuncuları elektronik spora teşvik etmek açısından önemlidir."</p> <p><b>P.ES.5:</b> "Haftalık cafe turnuvalarını örnek vereceğim. Haftalık cafe turnuvaları zaten Riot games league of legends turnuvaları şeklinde kendi düzenliyor. Bu turnuvaları arkadaşlarınızla beraber gidiyorsunuz orada turnuvaları izleyebiliyorsunuz daha sonra siz kendiniz bu turnuvalara katılarak belirli bir başarı elde ediyorsunuz ortaya böylelikle çok daha iyi oyuncular çıkmış olabiliyor."</p> <p><b>P.ES.6:</b> "Elektronik spor turnuvaları olmaz ise elektronik sporun gelişeceğini çok sanmıyorum. Çünkü turnuvalar yaygınlaştıkça geliştikçe ve yapılmaya devam edildikçe onu izleyen yeni bir kitle entegre edilmiş oluyor."</p> <p><b>T.Ü.13:</b> "Gün geçtikçe bu turnuvalar sayesinde elektronik spor daha da popülerleşiyor yeni oyuncular ortaya çıkıyor yeni takımlar kuruluyor."</p> <p><b>E.S.O.1:</b> "Türkiye'de e-spor konusundaki oyuncu havuzu henüz çok geniş bir havuz değil. Çünkü bakıyorsunuz birçok turnuva var ve bu turnuvalarda oynayan oyuncular genellikle hep aynı oyuncular. Hep aynı isimler üzerinden dönüyor. Bunlara yenilerini eklemek için amatör ruha hitap eden turnuvalar ya da profesyonel turnuva olsa bile öncesinde bu amatör oyuncuların ismi duyulmamış oyuncuların da şans bulup kendilerini gösterebilecekleri alanlar yaratılması açısından önemli."</p>
		Sektörel Katkı	7	<p><b>T.Ü.9:</b> "Turnuvanın yapıldığını gören büyük şirketler yatırım yapmaya da hevesli oluyorlar. Örnek bir turnuva olduğunda Asus bir turnuva görüyor falan firma bir turnuva yapmış 50 kişi izlenmiş biz sponsor olursak 100 kişi izler çıkarımlarında bulunup yatırıma yöneliyorlar."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Bu işte büyük kitlelerin oluşturulması sponsorluk gibi bir endüstriyel gelişimin olması açısından da önemli olduğunu düşünüyorum."</p> <p><b>P.E.S.4:</b> "E-spor ne kadar izlenirse bu sporda ne kadar büyük bir organizasyon olursa o kadar sponsor ve maddi gelir sağlanmış olur bu alanda. Böylelikle sektör daha da büyümüş oluyor. Her konuda sektör gelişiyor. Bu tarz etkinlik ve turnuvaların hem topluluk hem de sektörel açıdan gelişme katkısı olduğunu düşünüyorum."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "Elektronik spora ilişkin reklam ve yatırımlar artıyor. Bu şekilde olduğunda belirli bir ekonomik döngü oluşuyor böylelikle kartopu etkisi dediğimiz olayla beraber bu turnuvaların elektronik spor gelişimine katkı sunduğunu söyleyebilirim."</p> <p><b>P.E.S.6:</b> "Hatta turnuvaların elektronik spor için olmazsa olmazlarından biri olduğunu söyleyebilirim. Çünkü bu sektör yeni kurulan bir sektör ve bu tarz organizasyonların önemli olduğunu düşünüyorum. Ekonomik anlamda da bu şekilde katkıları olabilir örneğin yurtdışından bir yatırımcı gelerek ülkemizde bir yatırım yapabilir bu sektöre böylece yurtdışından ülkemize bir döviz girişi olmuş olabilir."</p> <p><b>M.3:</b> "Evet mutlaka var. Ekosisteme yeni oyuncular yetişiyor. Sponsor ile takım ilişkilerini artırıyor."</p>
		Yetersiz Yatırım ve Organizasyon	5	<p><b>K.A.2:</b> "Bence buradaki branşlarda tek eksik sponsorlar olsun ve bizim de sponsorlara karşı yaklaşımımız olsun orada bir anlaşmazlığın olduğunu ve bir tıkanma sürecine girdiğimizi düşünüyorum. Elektronik sporla ilgili daha fazla organizasyon olması gerektiğini düşünüyorum. Bu yüzden elektronik spor daha fazla kitleye hitap edebilmeli veya ulaşabilmeli diye düşünüyorum."</p> <p><b>M.2:</b> "Bu tarz etkinlik ve turnuvaların daha fazla yapılması"</p>

					<p>gerekıyor. Ama daha fazla olursa da bazı sıkıntılar ortaya çıkabilirdi. Mesela TESFED Bir turnuva düzenledi ama ses getirmede bence çünkü yetersizdi.”</p> <p><b>P.ES.3:</b>“Ama ben turnuvaların sayısının az olduğunu düşünüyorum. Sadece Riot games in league of Legends maçları ve turnuvaları açısından değil diğer oyunlarında turnuvaların az olduğunu düşünüyorum.”</p> <p><b>T.Ü.11:</b>“Kesinlikle var fakat bizim ülkemizde şöyle bir problem var yeterli sayıda değil bu turnuvalar bu turnuvaların daha çok olması gerekiyor ki daha çok oyuncunun müsabakalara katılabileceği ve rekabet edebileceği ve kendilerini gösterebileceği bir platforma ihtiyaçları var. Bu insanlar şimdi sadece bir tane ligle sınırlı tutulduğu zaman bu oyuncuların kendilerini gösterebilecekleri kendi becerileri ve yetenekleri gösterebilecekleri platform sayısı oldukça azalmış oluyor. Bunların sayısının artması kesinlikle Türkiye’de elektronik sporu fazlasıyla geliştirecektir.”</p>
		E-spora Yönelik Yanlış Algı Oluşturma	2		<p><b>T.Ü.1:</b>“Sektöre faydası var tabii bu farkındalık kötü bir şekilde yaratılmazsa eğer. Hani etkinlikte bir takım e-sporu yanlış gösterecek etmenler olursa bu yarardan çok zararlı olur.”</p> <p><b>E.S.O.1:</b>“Bazı medya kuruluşları tabii ki bu alanla ilgilenmeye başladı kendi kanallarında e-spora yer vermeye başladılar veya sitelerinden e-spora yer veriyorlar ama bunu tatlı bir hobiymiş gibi yansıtıyorlar bu spora henüz bir ciddiyetle yaklaşılıyor O ciddiyetin henüz oturmadığını görüyorum.”</p>
		Ödül Havuzlarını Yükseltmesi	1		<p><b>K.A.1:</b>“Ekonomik anlamda da böylelikle bir katkısı olmuş oluyor çünkü bu oyuncular paralar kazanıyor ve kendilerine bir motivasyon sağladığı için daha fazla ileriye gitmek istiyorlar oyuncular da gözlemlediğim şey bu ve bu durumda ülke içinde çok önemli bizim ülkemizde yapılan turnuvaların ödül havuzları çok yüksek değil ama yurtdışında yapılanların çok yüksek.”</p>
		Küresel Salgınlar	1		<p><b>K.A.1:</b>“Bu turnuvalarının e-sporun gelişimine katkısının çok fazla olduğunu düşünüyorum ama özellikle ülkemizde şu ara korona salgını yüzünden bu gelişim birazcık yavaşladı bence.”</p>

Yukarıdaki tabloda e-spor turnuvalarının ülkemizde e-sporun gelişimine etkisi kategorisine ilişkin katılımcılar, e-spor turnuvalarının e-spora teşvik, oyuncu-seyirci havuzunu genişletme ve sektörel katkı gibi olumlu katkılarının olduğunu belirttikleri görülmektedir. Ancak bazı katılımcılar e-spor turnuvalarında yetersiz yatırım ve organizasyon, e-spora yönelik yanlış algı oluşturulması ve küresel salgınlar gibi faktörlerin e-sporun gelişimini olumsuz yönde etkileyen nedenler arasında göstermektedirler.

**Tablo 4.14.** Katılımcıların Ülkemizde Önemli Bulduğu E-spor Toplulukları Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Organizasyonu	Katılımcıların ülkemizde önemli bulduğu e-spor toplulukları	Bahçeşehir Ü.	10	<p><b>T.Ü.10:</b>“Bahçeşehir Üniversitesi'nin Fenerbahçe'nin karşısına çıkabilecek bir takımı var. Üniversiteler arası e-spor takımlarında da Bahçeşehir Üniversitesini örnek gösterebilirim.”</p> <p><b>T.Ü.11:</b>“Bahçeşehir Üniversitesi'ni yine imkânlar doğrultusunda en iyi olarak görüyorum. Çünkü onlarda özel üniversitenin vermiş olduğu imkânlar var. Bu nedenle çok destek alıyorlar. Onların imkânları çok fazla ve sektörde aslında şu anda en büyük topluluklar ve yakınlarına yaklaşacak bir düzeyde olan topluluk da yok açığı.”</p>

		Hacettepe Ü.	4	T.Ü.9: "Topluluk olarak düşünürsen yani üniversiteler arasında kıyaslarsam eğer, e-spor'da en gelişmiş ve en eski spor topluluğu Hacettepe Üniversitesidir. Yaptığı etkinlikler olsun aldığı, sponsorlar olsun..."
		Gazi Ü.	3	T.Ü.11: "Gazi Üniversitesi elektronik Sporları topluluğu kuruluğu üç yıl oldu. Topluluk olarak sektöre katkılarıyla kazandırmaya çalıştıklarıyla Gazi Üniversitesi'nin en iyi topluluklar arasında olduğunu söyleyebilirim."

Tabloda katılımcıların ülkemizde önemli bulunduğu e-spor toplulukları kategorisi incelendiğinde katılımcıların büyük bir çoğunluğu Bahçeşehir üniversitesinin e-spor'da ilerde bir üniversite olduğunu belirtmişlerdir.

**Tablo 4.15.** Katılımcıların Ülkemizde Önemli Bulduğu E-spor Kulüpleri Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Organizasyonu	Katılımcıların ülkemizde önemli bulduğu e-spor kulüpleri	Supermassive	16	<p>T.Ü.6: "Bence Supermassive güzel bir etki bıraktı. En başarılı takım bu bence."</p> <p>K.A.2: "Çok büyük yatırımları bu sektöre aktaran ve elektronik spor sektörünün gelişmesine öncülük eden supermassive takımı var. Onların da elektronik spor noktasında Türkiye'de önemli katkıların olduğunu düşünüyorum."</p> <p>M.2: "Supermassive var tabi ki de bütçe açısından ülkedeki durumu en iyi olan takım diyebiliriz. Ortaklar açısından bu birazda umut vaat ediyor. Çünkü onların durumu bu kadar iyiken bu işi ilerletmek istiyorlarsa eğer ki bu yönde hareket ediyorlar. Buda elektronik spor sektörünün gelişeceği anlamına geliyor. Bu noktada doğru hamle yapıyorlar zaten gelecekte de daha doğru hamle yapabileceklerini düşünüyorum."</p> <p>P.E.S.2: "İlk katıldığında Türkiye Ligi'ne diğer takımlara daha farklı bir seviye gösterdi. Bu işin nasıl yapılması gerektiğini bu işin nasıl üst seviyede yapılacağını yani nasıl kazanan bir takım oluşturacağını gösterdi. Profesyonel bir takım oluşturacağını gösterdi ve sektöre başka takımların da katılmasını sağladı yani diğer takım sahiplerinin de sektöre girmesini sağladı."</p>
			DarkPassage	7	<p>K.A.2: "Türkiye'de en fazla şampiyonluğu bulunan takım yani dark passage. Bu takımın arka arkaya dört Türkiye şampiyonluğu var. Ülkemizi yurtdışında çok fazla organizasyonda temsil etti özellikle elektronik sporun dünyada ve ülkemizde yeni yeni kendini bulduğu noktada dark passage iyi başarılarla imza attı ve ülkemizi iyi temsil etti."</p> <p>M.2: "Dark Passage en yüksek isme sahip olan takım diyebilirim. Çünkü ilk zamanlarda çok fazla şampiyonluk almış neredeyse her turnuvada şampiyon olmuş. Dark Passage ismi çok değerli onun için bu alanda çok fazla bilinen bir takım. Geleneksel sporlarda ilk üç büyükten biri gibi diyebiliriz e-spor alanında. İsim olarak unutulmayacak bir takım her zaman."</p> <p>P.E.S.4: "Türkiye'de en eski en çok şampiyon olan zirve yapmış bir takımdır. Bu sektörde bu takımda çok uğraşılıyor. Biz oyunu yeni oynamaya başlarken efsane takım olarak bahsediyorduk bir gün bizde burada oynar mınız gözüyle bakıyorduk bu takıma."</p> <p>T.Ü.11: "Takım olarak baktığımızda aslında dark passage İstanbul'da kurulmuş elektronik spor amacı güden çok başarılı bir takım."</p> <p>T.Ü.13: "Türkiye'de en efsane takım dark passage'dır"</p>

				onlar iyi takımlardandır efsanelerdir bayağı da Türkiye şampiyonu oldular Türkiye elektronik sporu onlar sevdirdi için ilklerindenler özellikle LOL oyununda çünkü Türkiye'de en popüler elektronik spor oyunu LOL'dür."
		Fenerbahçe	6	<p><b>T.Ü.10:</b> "Profesyonel takımda Fenerbahçe'yi tutuyorum. İzlerken çok zevk aldığım bir oyuncu vardı o Fenerbahçe'de oynamıyordu Şimdi Fenerbahçe'nin koçluğunu yapıyor. O yüzden Fenerbahçe'yi tutuyorum."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Bu konuda özellikle futbol takımlarının kulüplerinin daha fazla taraftarı var. Şu anda bence en çok fazla taraftara takım muhtemelen Fenerbahçe'dir."</p> <p><b>M.2:</b> "Fenerbahçe şu an gayet iyi gidiyor bugün hatta bir final maçları var özellikle Fenerbahçe gibi bir takım böyle bir turnuvanın finalini kazandığında çok büyük isim yapabiliyor çünkü Fenerbahçe kitlesi Fenerbahçe'nin ismi oldu her şey sevdiği için Buda ekstra bir katkı sağlıyor ve daha fazla destek alıyor."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Fenerbahçe bence, bunun sebebi de bu alanda çok fazla kitle getirmesi bu sektöre. Fenerbahçeli biri sırf elektronik sporda veya LOL de Fenerbahçe var diye takip edebilir bu durumu veya bu sporu desteklemeye takip etmeye başlayabilir devamlı olarak. O yüzden bu önemli katkı sunduğunu düşünüyorum."</p>
		Galatasaray	3	<b>T.Ü.11:</b> "Fenerbahçe Galatasaray veya Suppermassive gibi yatırım alan takımların girmesi ile bu takımlara olağan üstü bütçeler sağlandığı için gelen oyuncuların artık kalitesi artmaya başladı."
		Beşiktaş	2	<b>M.2:</b> "Beşiktaş gibi bir takımda var tabii isim çok işe yarıyor gerçekten özellikle elektronik sporda aslında tüm takımların değerli olduğunu söyleyebilirim ama şunu söyleyebilirim üç büyüklerin sektörde olması çok mutluluk verici çünkü bu sporun tanıtımı açısından çok değerli."
		Real Youths	2	<b>T.Ü.12:</b> "Real Youths iyiydi ama takım dağıldı. Ekonomik sebeplerden dolayı ve oyuncular iyi oynadığından dolayı bir kısmı yurtdışına çıkmak istiyor oyuncuların o yüzden takım dağıldı."
		Space Soldiers	1	<b>P.E.S.3:</b> "Cs go bakımından ise Önceden de adını duyurmuş olan Spacesoldiers Takımı var Bir dönemler ben bu oyunun maçları takip etmesen bile isimlerini duymuştum maçlarını da elimden geldiğince takip etmeye çalışıyordum. Çünkü gerçekten onlarda ülkemizi temsil ediyorlar."

Tabloda katılımcıların ülkemizde önemli bulduğu e-spor kulüpleri kategorisi incelendiğinde, katılımcıların çoğunluğunun Supermassive takımının önemli bir kulüp olarak nitelendirdiği görülmektedir.

**Tablo 4.16.** Katılımcıların Dünyada Önemli Bulduğu E-spor Kulüpleri Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Organizasyonu	Katılımcıların dünyada önemli bulduğu e-spor kulüpleri	SK T1	11	<p><b>T.Ü.10:</b> "Kore takımını söyleyebilirim. SK T1 i söyleyebilirim çünkü bayağı iyi bir takım, takımda bayağı ünlü oyuncular var. Kore ve çin LOL oyununda dünyada zirvede olan ülkeler olduğu için SK T1 demek istiyorum."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Kore'de direk zaten 1-2 takım vars SKT T1 var şu an dünyanın en iyi takımlarından biri."</p> <p><b>P.E.S.4:</b> "Şu anda SK T1 diye bir takım var, en önemli takımım bu olduğunu düşünüyorum, Bu takım gibi her şampiyonayı domine eden ya da her sene şampiyon olan bir takım yok bence."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "Kore'de SKT T1 diye bir takım var. O kulüp bu işe ciddi yatırım yapıyor. Örneğin biz ülkemizde futbolu nasıl benimsemiş isek onlar da elektronik sporu bu şekilde benimsemiş ve sürekli bu sporda gelişıyorlar. Sürekli sponsorluk ve reklam paraları alıyorlar."</p> <p><b>T.Ü.13:</b> "Takım olarak SK T1 var Kore takımı. Onlar üç kere dünya şampiyonu oldular elektronik sporda. Tıpkı basketbolun Michael Jordan'ı gibi bir sporcu yetiştirdiler. "Faker" isimli bir oyuncu."</p>
			G2 Esports	10	<p><b>P.E.S.1:</b> "Dünyada ve Avrupa'da ise G2 esports var Avrupa denince herkes bilir bu takımı mesela."</p> <p><b>M.2:</b> "Sanırım Avrupa'da önemli olarak sayabileceğimiz takım GT2 var. Almanya'da özellikle bu takımın sosyal medya kullanımı çok iyi aslında. Bu sporu bilmeyen insanların da bu alana sıcak bakmalarını sağlayacak bir takım olduğunu düşünüyorum ve onu da yapıyorlar bence takipçileri ve hayran kitleleri açısından bu işi en iyi yapan takımlardan biri olduğunu düşünüyorum."</p> <p><b>T.Ü.13:</b> "Aslında bir hafta önce bir oylama vardı bir ödülü vardı yılın elektronik spor ödülleri diye orada G2 Esports en iyi takımı seçildi. Ben de buna katılıyorum. Bu takımı söylüyorum çünkü takım olmanın birden fazla olayı var. Birincisi başarılı olmalısınız onlar başarılı. Birden fazla branşta başarılı olmalısınız onlar aynı şekilde birden fazla branşta başarılı ve üçüncüsü marka ve reklam bunları çok iyi yapabilmek. Bu takım bunu çok iyi yapıyor bu nedenle Avrupa'nın en iyisini bu takım olarak görüyorum."</p>
			TSM	9	<p><b>K.A.2:</b> "Dünya gelenin de bahsedecek olursak TSM takımı diyebilirim. Bu takımın da bir topluluk ve "fan base" yaratma konusunda çitayı çok yükselttiğini, takımlarındaki oyuncuları tek tek başka takımlara göndererek bir fanbase oluşturma noktasında gayet başarılı buluyorum."</p> <p><b>M.3:</b> "Kore'de SKT (şimdi T1 olarak geçiyor) dünyanın bana kalırsa Amerika'daki TSM ile birlikte en büyük iki organizasyonundan biriydi."</p>
			Cloud9	7	<p><b>P.E.S.5:</b> "Avrupa'da G2 esports Amerika'da Cloud9 ve TSM var. Eski takımlar oldukları için sürekli oyuncu barındırıyorlar sürekli oyuncu çalıştırıyorlar geliştiriyorlar iyi bir koç ekibine sahipler sektörde devam ediyorlar."</p> <p><b>T.Ü.12:</b> "Amerika takımları TSM ve Cloud9 gibi bunlar bir çok branşta mücadele ediyor. Örneğin bu iki takımı 20 tane farklı oyunda 20 tane farklı takımı var. Mobil oyunların bile takımlar var."</p>
			Fnatic	7	<p><b>P.E.S.2:</b> "Dünyada aslında sayabileceğimiz çok fazla takım var. Ama birkaç tane takım saymam gerekiyor ise Avrupa'daki en büyük takımlar olabilir; Fnatic ve G2 esports Team liquid Tsm ve Cloud9 olabilir. Bu takımlarda bu işi en profesyonel seviyede yapan takımlar."</p>
			Invictus Gaming	1	<p><b>K.A.1:</b> "Direkt bölge olarak Çin takımları diyebilirim Çin'de Invictus gaming'i örnek verebilirim."</p>

Tabloda katılımcıların dünyada önemli bulduğu e-spor kulüpleri kategorisi incelendiğinde, katılımcıların Kore takımlarından biri olan SK T1 takımının önemli olduğu yönünde görüşleri yer almaktadır.



**Tablo 4.17.** E-spor Organizasyonlarında Yaşanan Problem Türleri Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Organizasyonu	E-spor organizasyonlarında yaşanan problem türleri	Organizasyonel Eksiklikler	5	<p><b>T.Ü.5:</b> "Problem olarak genellikle turnuvaların eksiklikleri oluyor. Turnuvalar çok ciddi bir turnuva değil ise bazen bazı aksaklıklar olabiliyor saat konusunda olabiliyor."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Biz Ankaradayız herkes farklı bir ilde. İstanbul sektörün kalbimin attığı yer. Diğer başka yerlerde diğer başka bölgelerde bulunan insanlarla ilgili pek çalışma yapılmıyor. O yüzden zoraki bir coğrafi kader mecburiyeti var. Ben de seneye mezun olduğum zaman sektörde devam edebilmek durumunda olduğum için zorunlu olarak İstanbul'a taşınmak durumunda kalacağım. Bu benim için büyük bir problem. Atşehir'deki sahne neden başka şehirlere de yapılmasın."</p>
			Lisans ve Vize Problemleri	4	<p><b>M.2:</b> "Bu konuyla ilgili bir örneğim var takımımızda bir tane çocuk vardı Kocaeli Üniversitesi'nde okuyan unilige katılmak istiyordu Ama Riot'un şöyle bir durumu var eğer sen hangi bir oyuncu sizin takımınız da unilige katılmak isterse Geri kalan iki hafta boyunca Riot games'in vodafone şampiyonluk Ligi'nde oynayamaz bu biraz sıkıntı oldu benim için çünkü çocuk uniligde oynamak istiyor ama benimde bazı şeyleri düşünmem gerekiyor bu çocuk ana ligde oynamıyor bu arada Bu çocuk akademi liginde oynuyor bizim as oyuncumuz değil Ama as takımda Bir problem çıktığı zaman ben bu oyuncuyu çeke bilmeliyim o zaman iki hafta boyunca bana ceza veriyor eğer bu çocuk uniligde oynarsa iki hafta oynayamaz diyor benim de bu sürede bir karar vermem gerekiyor hence bu biraz sıkıntı orada oynarsa bizde oynayamıyor."</p> <p><b>T.Ü.12:</b> "Benim kendi yaşadığım problem federasyon kurulduğundan beri elektronik spor turnuvalarında lisans istenmesi ile ilgili oldu. Birkaç arkadaşımız elektronik spor lisansı alamamıştı onunla ilgili bir problem yaşamıştık. Eğer lisansınız yok ise turnuvalara katıldığınızda başarılı olsanız dahi ödül alamıyorsunuz."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Ben kendimden örnek verebilirim İspanyaya gitmiştik Avrupa Şampiyonası'nda üniversite takımı ile orada şampiyon olduk. Ondan sonra Çin'deki Dünya Şampiyonası'nda Avrupa finalisti olarak hak kazanmıştık. Çine gidecektik ama Çine gidemedik. Biz çok istiyorduk oraya gitmeyi Dünya Şampiyonu olabileceğimizi düşünüyorduk bazı politik ve hukuki problemlerden dolayı o dönem bir vize almamız gerekiyordu ve kısıtlı bir süre vardı çin açıkçası o süreçte bize vize vermemişti. Bu durum beni çok yaralanmıştı yaşadığımız kötü bir olaydı. Tabi bunun hukuki bir süreci olmadı çünkü ülkeler arası diplomatik bir krizde oda bize denk geldi diyebilirim."</p> <p><b>T.Ü.12:</b> "Çevremden gördüğüm en büyük problem ise bahçeşehir Üniversitesi Avrupa Şampiyonasını kazanmıştı vize alamadıkları için Çin'e gidemediler yani onlar da bize problem yaşamışlardı. Onun sebebi de muhtemelen Siyasal veya politik sebeptir. Biz biz alamadık ama Portekizliler vize alıp gitmişti."</p>
			Hile Kullanımı	1	<p><b>T.Ü.3:</b> "Belli başlı problemler hile kullanımı anlamında olabilir elektronik spor olduğu için hile kullanılıyor hile kullanımından dolayı sıkıntılar yaşıyor."</p>
			Bilinçsiz Organizatörler	1	<p><b>T.Ü.4:</b> "Bazı sıkıntılar olabiliyor bu turnuvaları düzenleyen yetenezsiz ve turnuvalarla alakası olmayan oyunla alakası olmayan bu turnuvalara para gözüyle bakan bazı insanların yaptığı turnuvalar var."</p>

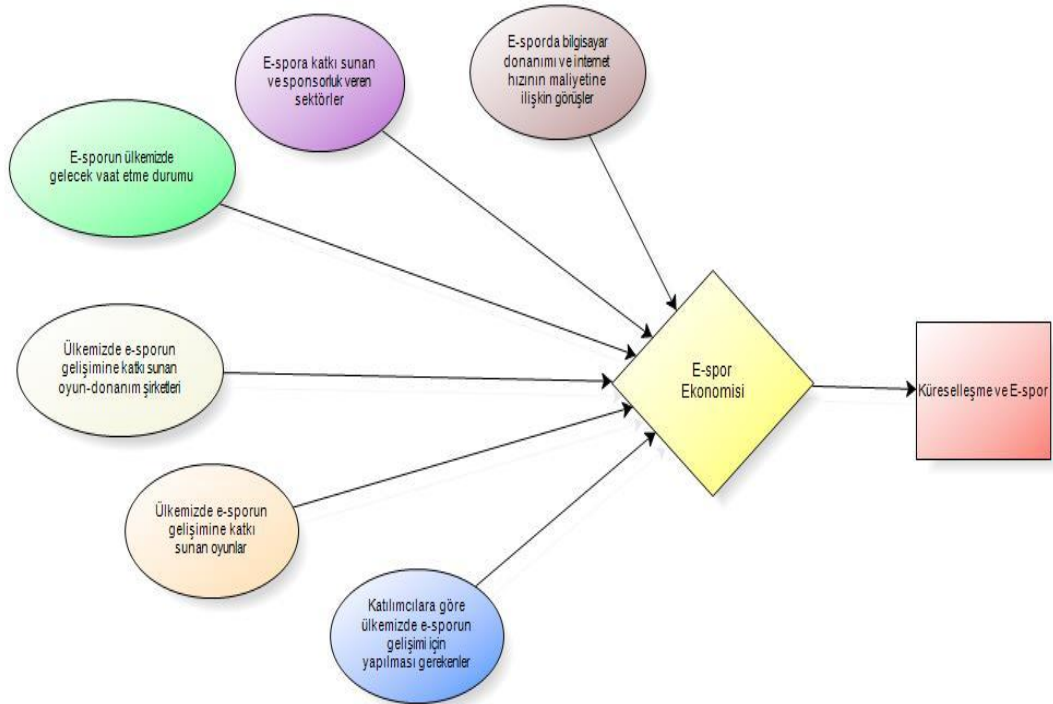
Tabloda e-spor turnuvalarında yaşanan problem türleri kategorisi incelendiğinde, e-spor turnuvaları ile ilgili organizasyonel eksikliklerin olduğu bu eksikliklerin kısmen de olsa bilinçsiz organizatörlerden kaynaklandığı görülmektedir.

#### 4.1.4.E-spor Ekonomisi Alt Teması

“E-spor Ekonomisi” alt temasını oluşturan;

- E-sporda bilgisayar donanımı ve internet hızının maliyetine ilişkin görüşler,
- E-spora katkı sunan ve sponsorluk veren sektörler,
- E-sporun ülkemizde gelecek vaat etme durumu,
- Ülkemizde e-sporun gelişimine katkı sunan oyun-donanım şirketleri,
- Ülkemizde e-sporun gelişimine katkı sunan oyunlar,
- Katılımcılara göre ülkemizde e-sporun gelişimi için yapılması gerekenler,

kategorileri ve bu kategorilere ait kodları ve frekans değerleri ve doğrudan alıntıları içeren tablolar aşağıda verilmiştir;



Şekil 9. E-spor Ekonomisi Alt Teması ve Kategorileri

**Tablo 4.18.** E-sporla Bilgisayar Donanımı ve İnternet Hızının Maliyetine İlişkin Görüşler Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spora yönlendiren kişisel nedenler ve çevresel faktörler	E-sporla bilgisayar donanımı ve internet hızının maliyetine ilişkin görüşler	Kur Farkı	6	<p><b>T.Ü.4:</b> "Ülkemizdeki donanımların hepsi dolar kuruna endeksli olduğu için şu anki standartta herhangi bir yerli üretimimiz olmadığı için de çok ciddi bir miktarda pahalı."</p> <p><b>K.A.2:</b> "Ülkemizin ekonomik durumu malum ve döviz gitgide yükseliyor ve bilgisayarın da dâhil olduğu teknoloji malzemeleri döviz üzerinden ülkemize geldiği için bunları satın almak gitgide bizim için zorlaşıyor. Benim başladığım dönemde döviz bu kadar yüksek değildi üç veya dört yıl öncesinden bahsediyorum ve git gide bu ekipmanları almak zorlaşıyor. Alım gücü zorlaştıkça da ülkemizin bu konuda sıkıntı yaşayacağını düşünüyorum."</p> <p><b>M.2:</b> "Aslında şu an günümüzde dövizin fiyatına bakılırsa evet biraz maliyetli maalesef bu spor."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Herhangi bir kulüpte oynamayan veya bu anlamda maddi destek almayan bir oyuncunun bence birazcık maliyet noktasında ağız yana biliyor. Onlar için bu iş biraz daha masraflı olabiliyor. Özellikle kur farkından dolayı da ekipmanlar ve donanım çok pahalı hale geldi."</p>
			Sponsor Desteği	5	<p><b>P.E.S.1:</b> "Bu iş benim için profesyonelleştiğinde de oynadığım takım bize profesyonel oyun ekipmanları vermeye başladı."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Türkiye'de Ligi'nde oynayabilmek için çok yüksek çok maliyetli ekipmanları ihtiyacımız yok iyi oynadığımız sürece o seviyeye geldikten sonra zaten takımlar size en iyi donanımları internet hızını sağlıyor zaten o yüzden çok maliyetli bir iş olduğunu düşünüyorum."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Gaming house dediğimiz olayı biliyorsunuzdur oyuncuların bir eve toplanması yani takımların bir oyun evi oluşturması bunu şu anda onu takımda yapmak zorunda bu sistemi yapmakla yükümlüler. O yüzden genelde oyun evlerinde kalan oyuncuların interneti donanımı ve ekipmanı genel olarak her şeyleri karşılıyor. Açıkçası oyuncular herhangi bir ödeme yapmak zorunda kalmıyor."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "Şöyle bir durum var zaten siz bu işi profesyonel olarak yaptığınız zaman o yani bir takıma gidebildiğinizde de bu takım bu ihtiyaçları sizin için karşılıyor zaten. Bir de İstanbul'da olmak üzere gaming house dediğimiz oyun evleri var. Takım sizin için gerekli olan donanım internet ve benzeri ihtiyaçlarınızı karşılıyor eğer isterseniz siz o evlere yerleşip orada devam ediyorsunuz."</p> <p><b>M.3:</b> "Genellikle ekipman sponsorlarımızla ya da diğer sponsorlarımızın maddi desteği ile ilerliyoruz."</p>
			Düşük Gelir Durumu	5	<p><b>T.Ü.3:</b> "Türkiye şartlarında ortalama bir ailenin karşılayabileceğinden aslında bir tık yüksek oluyor internet fiyatları olsun donanım bilgisayar fiyatları olsun."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "İnternet çok büyük bir masraf oluşturmasa bile orta gelirli ve orta gelir altında bir aile için oyun bilgisayarı almak oldukça zor bir durum. Maalesef bu oyuncular da evinde bilgisayar olmayan bilgisayarı yeterli olmayan insanlar da mecburen internet kafelere gitmek zorunda kalıyor."</p>
			Yüksek Donanıma İhtiyaç Duymayan Oyunlar	3	<p><b>M.2:</b> "Genel olarak 5-10 Mb internet bağlantınız var ise eğer evinizde belki 3-4000 TL bir giderle bilgisayar alabilirsiniz böyle bir bilgisayarda yeterince yüksek seviyede bu oyunları oynayabilirsiniz."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Belki oyun ekipmanları pahalı ama çok üst düzey ekipmanlar bana da şart değil. Belirli bir seviye için düşük bütçeli gayet iyi ekipmanları da edinebilirsiniz. Eskiden internet kafelerde 20 liralık mouselarla oynuyorduk gayette iyiydi kimse farketmiyordu bozuk olmadığı sürece."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Bence çok maliyetli bir spor değil ama oyundan oyuna da değişebilir call of duty tarzı grafikleri yüksek olduğu oyunlarda yeni bir bilgisayar gerekebilir. Ama LOL Dota gibi oyunlar için çok iyi donanımlı bir bilgisayar ihtiyacımız yok bu oyunları oynayabilmek için 2000 TL veya 3000 TL'ye bilgisayar alabilirsiniz ve hatta bu oyunları çok iyi bir şekilde çalıştırabilirsiniz bu bilgisayarda. İnternet maksimum 100 TL diyebilirim çok iyi bir internetten bahsediyorum tabi ortalama 60 liralık bir internet ile de oynayabilirsiniz tabi sıkıntı yaşamadan."</p>

			Kaliteli Ekipman İhtiyacı	2	<b>M.2:</b> “Ülkemizde ekipman olarak herhangi bir üretim yok bir bilgisayar üretimi denen bir şey yok Bu açıdan birazcık maliyetli denebilir.”
--	--	--	---------------------------	---	---

Tabloda e-sporunda bilgisayar donanımı ve internet hızının maliyetine ilişkin görüşler kategorisinde katılımcılar yüksek donanıma ihtiyaç duymayan oyunlar ve sponsor desteği gibi etkenleri e-sporunda internet hızı ve bilgisayar donanımı maliyetini düşük kılan nedenler arasında sıraladıkları görülmektedir. Ancak bazı katılımcılar ise kur farkı, düşük gelir durumu ve kaliteli ekipman ihtiyacı gibi faktörleri e-sporunda internet hızı ve bilgisayar donanımını maliyetli kılan etkenler arasında göstermişlerdir.

**Tablo 4.19.** E-spora Katkı Sunan ve Sponsorluk Veren Sektörler Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Ekonomisi	E-spora katkı sunan ve sponsorluk veren sektörler	Bilgisayar Donanım Şirketleri	12	<p><b>P.E.S.1:</b>“Özellikle bilgisayar donanımı ve ekipmanları konusunda birçok marka sponsorluk için uğraşiyor.”</p> <p><b>K.A.2:</b>“Elektronik spora sektörel anlamda katkı sunan sektörlerin başında bilgisayar üreticilerinin geldiğini söyleyebilirim. O spor bir donanım istiyor tıpkı geleneksel sporlar da olduğu gibi yani bu sporların en büyük destekçisi baktığımızda Nike Adidas gibi spor malzemesi üreten sektörlerdir elektronik sporlar için ise bilgisayar donanım ve malzemeleri üreten firmalar bu sektörün en büyük destekçileri hatta temel direği onlar diyebilirim.”</p> <p><b>T.Ü.11:</b>“Sektörün başına şöyle gidebiliriz nasıl ki futbol basketbol gibi branşlarda Nike futbol basketbol ayakkabısı üretti için ön planda ise elektronik sporda da ön planda olan kesinlikle klavye bilgisayar monitör bu tarz donanım ve ekipman markaları ön planda. Asus, Razer Logitech gibi teknolojik araçlar; biraz daha oyuncu klavyesi, oyuncu faresi, oyuncu bilgisayarı geliştiren firmalar elektronik sporda ön planda oluyorlar.”</p>
			Gıda Sektörü	11	<p><b>T.Ü.9:</b>“Ben mesela geçenlerde bir şey görmüştüm. Yemek Sepeti Twitch yayın açanlara sponsor olmuştu. Twitch de yayın yaptıkları zaman Yemek Sepeti yemek gönderiyor.”</p> <p><b>K.A.2:</b>“Enerji içeceği markalarının gıda tüketimi anlamında hedefledikleri tüketici bu yaş aralığında olduğu için o markaların da e-spor sektörüne yöneldiğini görebiliyoruz.”</p> <p><b>M.2:</b>“Sanırım elektronik spor sektörü bir noktada yeme içme yani gıda sektörü ile buluşuyor mesela McDonald’s ve Burger King de gamer menüler vardı. Aslında buradaki süreci şöyle açıklayabiliriz insanlar bir şeyler izlerken bir şeyler atıştırmak keyifli geliyor aslında Türkiye’de futbol izlerken de bunu yaparlar elektronik sporda bunlardan biri olabilir bu konuda bu tarz ticari şirketlere yardımın olabilir diye düşünüyorum.”</p> <p><b>T.Ü.13:</b>“Elektronik sporun en çok gelişmesine destek veren firmalar yemek firmaları çünkü elektronik spor menüleri var mesela gameer menü var hatta sponsor falan oluyorlar. Benim en çok gözüme çarpan yemek firmaları oldu fast food zinciri yani.”</p>
			Canlı Yayın Platformları	8	<p><b>K.A.1:</b>“Elektronik spora her farklı sektörden sponsorluklar gelebiliyor. İzlenme oranları olarak Türkiye’de maçların ortalama 80.000 kadar izlendiğini söyleyebilirim özellikle</p>

				<p>önemli maçları Ama bu genel olarak birden fazla yayın platformunda açıldığı için rakamlar değişebiliyor tabii ki. Ama 100 yurtdışı için konuşacak olursam çok fazla izleyen de var hani bu sayıların on veya 15 katı izlenen takımlar olabiliyor mesela Çin'de Kore'de maçlar çok fazla izlenebiliyor çünkü halkın neredeyse %60'ı bu sporla ilgileniyor ve bu maçları izleyebiliyor çünkü seviyorlar bu sporu mesela biz televizyonu açtığımızda direk haberlere bakıyoruz o onlar direk bu maçları izlemek için televizyon başına topluyorlar. "</p> <p><b>M.2:</b> "Elektronik sporun gerçekten yayılmasını sağlayacak sektörlerden biri de internet televizyonu diyebiliriz. Twitch Tv gibi, onun da kurulma amacı aslında oyundu a ama ilerleyen yıllarda işin biraz daha değişeceğini düşünüyorum Twitch.tv için. Belki biraz daha farklı bir televizyon haline gelebilir. "</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Bizim son kış mevsimi finali turnuvasının 80.000 kişi izlendiğini söyleyebilirim. Tabi bu sahnede olan rakam değil online olduğu için canlı yayın platformlarında izlenen rakam. Genel olarak bence rakamlar iyi şu an artmaya da devam ediyor. Oyun hakkında çok bilgisi olmayan insanlar bile açıp takip edebiliyor bence ve izlemesi de o kadar sıkıntılı değil. "</p>
		Otomotiv Sektörü	6	<p><b>T.Ü.8:</b> "Audi spor diye bir şirket var yine audinin yine adamlar zaten sırf zaten bunun için bir şirket kurmuş espora yatırımları daha fazla. "</p> <p><b>K.A.1:</b> "Bir iki ay önce Kia, Audi, BMW falan Avrupa liglerinde ki takımlara sponsor oldular bu durum bence dışarıdaki büyük sektörlerin elektronik spor endüstrisine yavaş yavaş yatırım yaptığını yani bu sektöre girdiklerini gösteriyor daha önce böyle otomatik sektörü yoktu en yakın örnek bunu verebilirim. "</p> <p><b>P.E.S.4:</b> "Özellikle son dönemlerde otomotiv sektörünün elektronik Spot sektörüne girdiğini gördüm. Çok büyük yatırımlar yapıyorlar sektör için Beni o şaşırttı biraz. "</p> <p><b>T.Ü.12:</b> "Son dönemlerde sponsorluklar elektronik sporda büyümeye başladı audi, volvo, gibi otomotiv şirketleri ve elektronik spora sponsor olmaya başladı. "</p>
		Oyun ve Yazılım Şirketleri	5	<p><b>M.2:</b> "Elektronik sporun gelişmesini sağlayacak sektörlerin birbirine bağlantılı olduğunu düşünüyorum. Baktığımızda oyun-bilişim sektörü genel olarak elektronik sporun içerisinde bu sektörle alakası olmayan insanları elektronik sporun içine nasıl çekebiliriz diye düşünüyorlar. "</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Bu alana en çok katkı sağlayan sektörlerden birinin oyun sektörü olduğunu düşünüyorum çünkü bu konuda hem ekipman üretiyorlar ve oyun üretip satıyorlar. "</p> <p><b>P.E.S.6:</b> "Elektronik sporun katlı gördüğü sektörler olarak daha çok dijital olanı örnek verebilirim. Mesela Maksimum yani İş Bankası sponsor oldu. Baktığımızda bu bir cep telefonu uygulaması. "Tosla.com" da bir cep uygulaması. Bunun gibi dijital platformların elektronik spora sponsor olarak katkı sağladığını düşünüyorum. "</p> <p><b>T.Ü.12:</b> "Bu sektöre katkı olarak Riot games en büyüğünü sağladı diyebilirim. "</p>
		Bahis Siteleri	2	<p><b>M.2:</b> "Bu alana bahis şirketlerinin girmesi de söz konusu ama bakalım son süreç iyi mi olacak kötü mü olacak. Fakat bir noktada bahis muhabbeti bana tehlikeli geliyor ama insanlar bunu seviyorlar bahis oynamayı seviyorlar bu da bir gerçek. Bu da ayrı bir sektör diyebiliriz. "</p>
		Müzik Şirketleri	1	<p><b>P.E.S.2:</b> "Bu konuda dikkatimi çeken sektörlerden biri müzik sektörü oldu. Çünkü Riot games'in oyunları için yapmış olduğu müzikler çok fazla ilgi görmeye başladı. Bu müzikler herkes tarafından sevilmeye başladı. O müziklerden bile LOL oyununu tanıyanlar olduğunu düşünüyorum yani bu konuda çok fazla müzik üretildi çünkü. "</p>

Tabloda e-spora katkı sunan ve sponsorluk veren sektörler kategorisi incelendiğinde, katılımcıların büyük bir çoğunluğunun bilgisayar donanım markaları ve yiyecek-ıçecek markalarının e-sporunda daha fazla sponsorluk verdiği yönünde görüş bildirdiği görülmektedir.

**Tablo 4.20. E-sporun Ülkemizde Gelecek Vadetme Durumu Kategorisi ve Frekansı**

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Ekonomisi	E-sporun ülkemizde gelecek vadetme durumu	Dijital Oyunlara Yoğun İlgi	8	<p><b>T.Ü.4:</b> "Ülke olarak dünyada dijital oyunların tüketicisi noktasında 18. sıradayız."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Elektronik spor teknoloji ile bağdaştığı için teknolojinin gelişimi ile değil bence paralel ve doğru orantılı bir şekilde geliyor. Gelecekte bu nedenle geleneksel sporlar gibi elektronik sporu da çok iyi konumda görebileceğimizi düşünüyorum."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "Eğer gelişim açısından da bir sıralama yapacak olursak Türkiye bölge olarak e-spor da sekiz bölge arasından dördüncü veya beşinci bölge olabilir. Belki bu konumda olmamızın sebebi de birazcık dijital ortama ve elektronik spora olan bakışımızdan kaynaklıdır."</p>
			Hızlı Büyüyen Ekonomi	6	<p><b>T.Ü.9:</b> "Okulumuzun ya da topluluğumuz şu an öğrencileri 3 farklı takımda oynuyor LOL üzerinde bir tanesi de koçluk yapıyor ama diğer yünden de bu bir şans. Koç olarak giden arkadaşım okulu dondurdu. Gerçekten iyi para var."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Bence elektronik spor şu anda hızlı gelişen bir sektör. Çünkü bu sektörde birçok kariyer alanı var. Daha önce söylediğim gibi oyunculuk olsun yayıncılık olsun analistlik koçluk olsun ucu bucağı olmayan bir sektör ve oyuncululuğu bıraktığınızda da devam edebileceğiniz bir sektör açıkçası."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Bu işin geleceği kesinlikle var yıllarca söylenip durdu oyunların biteceği yeni şeylerin çıkacağı çünkü bu sektör çok hızlı yükseldi insanlar bu kadar hızlı yükselmesini beklemiyorlardı ve bir gün bunun son bulacağını düşünüyorlar fakat şu an her geçen gün büyüyor ve katlanarak büyüdüğü için ben ilerleyen yıllarda çok daha büyük yerlere geleceğini ve bir spor branşından belirli başlı spor branşlarını geçeceğini düşünüyorum."</p>
			Ekonomik Yetersizlik	4	<p><b>T.Ü.5:</b> "Ülkemizde bir gelecek göremememin sebeplerinden birisi örneğin; İnternet alıyoruz çok pahalı bir bilgisayar ekipman almak istiyoruz pahalı."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Şu an genel olarak birazcık kötüye gitti hem corona salgını yüzünden hem de bu salgına bağlı olan kur bizi çok etkiliyor bu olaylar yüzünden bazı oyuncu kayıpları yaşanabiliyor."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Kendi ülkemizdeki ekonomik koşullardan kaynaklı diğer ülkelerle olan fiyat farkı takımlara baktığımızda takımların ne kadar gelir aldığı önemli. Özellikle dışarda yaşayan oyuncularla bizim aldığımız ücretler arasındaki fark önemli. Biz oyuncular olarak diğer yurtdışında oynayan oyuncular kadar ücret almıyoruz diyebilirim."</p> <p><b>P.E.S.6:</b> "Çünkü şu anda takım sahipleri henüz o ekonomik verimi alamıyorlar çok fazla para kazandırmıyor çünkü zaten şu anda bu sektöre giren yatırımcılar da ileriye dönük bir yatırım olarak görüyor ve o yüzden bu sektöre giriyorlar."</p>
			Amatör Bakış Açısı	4	<p><b>M.2:</b> "Dünyada çok daha hızlı gelişecektir ona eminim çünkü yatırım olsun Türkiye Minör bir lig majör değil. Major ligler Avrupa Amerika Çin Kore biz minoruz yani ikinci seviyedeki bir ligiz. Bu durumda Türkiye'nin kendini dünya çapında göstermesi biraz zor."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Genelde biz de bir tecrübelenidik lafı vardır. Bunu şöyle açıklayabilirim. Yurtdışı turnuvalarında çok başarılı olamamız özellikle LOL bazında. Her kış ve yaz mevsimi maçlarından sonra bir yurtdışı turnuvası oluyor. Kış ve yaz mevsimi kazananı bu turnuva katılıyor. Bu noktada bizim de elimizde somut bir başarı yok yurtdışı bazında. O yüzden ülkemizin bu konuda biraz geri kaldığını söyleyebilirim."</p>

					<p><b>P.E.S.5:</b> "Bu biraz bizim bakış açımızla alakalı Türk insanı biraz inanmak istemiyor ilk başta. Genel olarak baktığımızda bilgisayar başında oturuyorsun sadece oyun oynayıp para kazanıyorsunuz. Düşünsenize böyle bir şeyi herkes ister onları hayal gibi geliyor ama aslında işin içeriği çok daha farklı. Buda bilgisizlikten kaynaklanıyor bence."</p> <p><b>T.Ü.12:</b> "Şu anda elektronik spor Türkiye'de bir kumar gibi bunun sebebi ise ilk olarak ülkemizdeki ekonomik durum ikinci olarak oyuncuların bu işi ciddiye almaması çünkü. Türkiye'de oyuncular bu işe bir süre para kazanayım hem eğleneyim hem para kazanayım şeklinde bakıyor. Bazı ülkelerde bu durum değişiyor o yüzden çok başarılı oluyorlar."</p>
			Yetersiz Yatırım/Pazarlama Stratejileri	3	<p><b>K.A.2:</b> "Bireysel olarak içerik üreticilerinin birazcık özellikle son birkaç yıldır öne geçtiğini düşünüyorum. Yani şu anda bir bireysel yayıncı koskoca bir lig yayınından daha fazla seyirci veya reyting alabiliyor daha fazla izlenebiliyor. Bunu birazcık bu organizasyonları pazarlayan insanların yanlış kararlar vermesi ile ilgili olduğunu düşünüyorum çünkü elektronik spor birazcık bireysel bir noktaya gitti bu konuda. Bu noktada takımların ve organizasyonların geride kaldığını düşünüyorum. Bu birazcık doğru pazarlama yapmaları ile ilgili. Rekabeti doğru pazarlamadığınız zaman alıcısı olmayabiliyor."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Yatırımcı sıkıntısı yaşıyoruz biz de yatırımcı kaybı çok fazla var bu sektör yatırımcılardan çok fazla kazanamıyor Avrupa'da veya Çin'deki gibi."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Ülkemiz açısından bugünkü konumunun genel topluluk açısından beğenildiği söylenemez. Çünkü sadece LOL bazında bakıyorum diğer oyunların da çok az turnuvaları oluyor."</p>
			Değişen Jenerasyon	2	<p><b>M.2:</b> "Dünyada kesinlikle gelişiyor, Türkiyede kesinlikle gelişiyor ama bir süreye ihtiyaç var. Çünkü şu anda oyunları seven izleyen ufak yaşta çocukların biraz daha büyüyüp çağlarını atlatıp Üniversite çağına gelip kendi ayakları üzerinde durmaya başladıkları döneme kadar bir süremiz olduğunu düşünüyorum ben."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "Bugün elektronik spora yine belirli bir ilgi var, istek var ama ben bunun yeterli olmadığını düşünmüyorum. Çünkü dediğim gibi jenerasyon değiştiği bu ilgi ve alaka tabii ki artacak."</p>
			Medyanın İlgisizliği	2	<p><b>M.2:</b> "Türkiye'deki maçları Türkler izliyor genelde yurtdışında izleyen çok fazla insan yok o yüzden Türkiye'de gelişmesi biraz daha yavaş olacaktır ama yurtdışındaki gelişimi hızlı olacağı için bu bizi iyi anlamda etkileyeceğini düşünüyorum."</p>
			Küresel Hale Gelmesi	1	<p><b>T.Ü.13:</b> "Gelecekte elektronik spor bence daha da gelişir. Bütçesi ve kitlesi daha da artar, daha popüler ve medyatik oldu. Çünkü genelde Türkiye her şeyi geriden takip eder ama bu konu artık ne kadar küresel ise Türkiye bile geri kalmadı bu konuda."</p>
			Yerel Yönetimlerin Desteği	1	<p><b>P.E.S.5:</b> "Şu anda baktığımız zaman belediyeler bile yerel elektronik spor takımlarını kurmaya ve desteklemeye başladılar. Örneğin ben Kocaeli'de oturuyorum. Koes diye yerel bir elektronik spor takımımız var. Örneğin İzmit belediyesi bile bu takıma destek olabiliyor."</p>
			E-sporcuların Disiplinsizliği	1	<p><b>T.Ü.10:</b> "Bu soruyu 4-5 yıl önce sorsalardı iyiye gidiyordu derdim açıkçası şu anda iyi gidiyor ama yeni nesil oyuncularını düşünürsek çok fazla genç yetenek var aralarında ama oyun içinde çok fazla hakaretvari söylemler olduğu için pek ileriye gideceğini düşünmüyorum."</p>

Tabloda e-sporun ülkemizde gelecek vadedme durumu kategorisine ilişkin katılımcı görüşleri incelendiğinde katılımcıların bazıları dijital oyunlara olan yoğun ilgi, hızlı büyüyen ekonomi, değişen jenerasyon ve e-sporun küresel hale gelmesi gibi

faktörlerin e-sporun gelecek vaat etmesinde etkili olduğunu belirtmişlerdir. Ancak bazı katılımcılar ise amatör bakış açısı, ekonomik yetersizlik ve medyanın ilgisizliği gibi etkenleri e-sporun ülkemizde gelecek vaat etme durumunu baltalayabilecek sebepler arasında görmekte-dirler.

**Tablo 4.21.** Katılımcılara Göre Ülkemizde E-sporun Gelişimine Katkı Sunan Oyun-Donanım Şirketleri Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Ekonomisi	Ülkemizde e-sporun gelişimine katkı sunan oyun-donanım şirketleri	Riot Games	17	<p><b>T.Ü.6:</b> ‘‘Şirket olarak da Riot Games. 2020 oyun piyasasında 5 farklı oyun çıkaracağı için çok fazla ses getireceğini düşünüyorum.’’</p> <p><b>K.A.2:</b> ‘‘Direkt olarak Riot Games ve onların league of legends oyununu söyleyebilirim. Elektronik spora büyük çağ atlattılar. Eğer Riot games Türkiye ofisini açmasaydı biz 5-6 yıl daha geride kalırdık sektörel anlamda.’’</p> <p><b>P.E.S.2:</b> ‘‘Bu konuda Riot gamesi söyleyebilirim. Bu şirket her konuda diğerlerinden çok daha iyi. Örneğin oyunun yayılması liglerin kurulması elektronik spor sahnesinin kurulması hatta ondan önce de Türkiye’de sadece LOL ligi olmuştu başka bir oyunun ligi yoktu. Bu konuda çok ilgililer ve birçok yenilikçi şeyler deniyorlar. Bu nedenle onların çok daha iyi olduklarını düşünüyorum.’’</p> <p><b>T.Ü.12:</b> ‘‘Bu noktada yine en büyük şirketin Riot games olduğunu söyleyebilirim diğer ülkelerin pek Türkiye’ye baktığını söyleyemem Riot games Ataşehir’e elektronik spor sahnesi yaptı.’’</p> <p><b>T.Ü.13:</b> ‘‘Riot games diyebilirim elektronik sporun en popüler oyununu onlar üretti için genel olarak Türkiye’de de onlar elektronik sporun gelişmesini sağladı diğer uyum firmaları o kadar önem vermedi. Ataşehir’de İstanbul’da yeni bir sahne yaptılar ve oradan elektronik spor maçları izleyebiliyoruz. Bu sahne Kore’de de vardı artık bizim de var.’’</p>
			Monster	1	<p><b>T.Ü.5:</b> ‘‘Monster markası yerli bilgisayarımızı üretiyor tabi bunlar oyun bilgisayarı oluyor üretilen bilgisayarlar toplama da olsa elektronik spora katkı sunan bir firma olduğunu düşünüyorum.’’</p>

Tabloda katılımcılara göre ülkemizde e-sporun gelişimine katkı sunan oyun-donanım şirketleri kategorisi incelendiğinde, katılımcıların büyük bir çoğunluğunun Riot Games adlı oyun şirketinin ülkemizde e-spora katkı sunduğu görüşleri yer almaktadır.



**Tablo 4.22.** Katılımcılara Göre Ülkemizde E-sporun Gelişimine Katkı Sunan Oyunlar Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Ekonomisi	Katılımcılara göre ülkemizde e-sporun gelişimine katkı sunan oyunlar	League of Legends	14	<p><b>T.Ü.6:</b> "League of legends'in yeri bence çok farklı. Çünkü 10 yıldır bu oyun var ve 10 yılda çok fazla ilerledi. Oyuncu kitlesi ve en düşük bilgisayarlarda da oynama şansı verdiği için çok fazla kitleye ulaşabiliyor. Aşırı zor olmadığı ve anlaşılabilir olduğu için de çok fazla kişiye hitap ediyor"</p> <p><b>K.A.1:</b> "Örneğin LOL TR topluluğunda fazla oyun oynayan insan sayısı var ülkemizde ama izleyen kişi sayısı 80 bin aslında bu spordan haberi olmayan kitlelere bu spor sevgisini aşlamak istiyor Riot games"</p>
			Zula	5	<p><b>T.Ü.5:</b> "Her ne kadar insanlar çok desteklemese de bizim kendi yerli oyunumuz var ismi Zula onun katkı sağladığını düşünüyorum."</p> <p><b>P.E.S.6:</b> "Son dönemlerde zula var oda şu an ülkemizde elektronik sporu destekleyen bir oyun türü olarak ortaya çıktı."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Son dönemlerde belki zulayı söyleyebilirim yerli oyun olarak. Ama tabi bu oyun hakkında çok fazla bir şey bilmediğim için çok fazla yorum yapamayacağım. Ama elektronik spor açısından yerli bir adım olarak önemli olduğunu düşünüyorum."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Belli başlı milli yerli oyunlar da var çok tutmasam da hani çok olumlu düşünmesemde Zula gibi yeni oyunlar var. Bu oyunlar milli adı altında sunulan oyunlar bunların elektronik spora katkısının olduğunu düşünüyorum."</p>

Tabloda katılımcılara göre ülkemizde e-sporun gelişimine katkı sunan oyunlar kategorisi incelendiğinde, katılımcıların önemli bir çoğunluğunun League of Legends oyununun ülkemizde e-sporu geliştiren bir oyun olduğunu belirttikleri görülmektedir.

**Tablo 4.23.** Katılımcılara Göre Ülkemizde E-sporun Gelişimi İçin Yapılması Gerekenler Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor ekonomisi	Katılımcılara göre ülkemizde e-sporun gelişimi için yapılması gerekenler	Aile Engeli Aşılmalı	11	<p><b>T.Ü.6:</b> "Ailelerinde bilinçlendirilmesi gerektiğini düşünüyorum. Boş bir iş yapıyormuş gibi algılanması hem moral bozuyor hem sürekli bir baskı ve stres yaratıyor çocuklarda."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Bu konuda ailelerin de aydınlatılması gerektiğini düşünüyorum. Çocuklarını neler beklediğini onlar için nasıl bir gelecek hazırlandığını ailelere anlatmak gerekir."</p> <p><b>M.2:</b> "Çocuklara ve velilere en başında oyun oynamanın kötü bir şey olmadığını anlatmak gerekiyor mesela."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Özellikle oyuncu ve ailelerin de bu konuda profesyonelleşme adına bilgilendirilmesi gerektiğini düşünüyorum."</p> <p><b>P.E.S.4:</b> "Örneğin aileler eskiden çocuklarının futbolcu olmasını istemezdi şimdi futbolcu olmalarını istiyorlar. E-Sporda da bu durumun yavaş yavaş oturacağını düşünüyorum. Bizden yaşça biraz daha büyük kitleler bu işi öğrendikçe basınında daha fazla gördükçe daha olumlu yaklaşacaklarını düşünüyorum."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Elektronik sporun geliştirilmesi için öncelikle aileler bilinçlendirilmeli belirli başlı noktalarda eğer gerçekten çocuk elektronik spor üzerine yöneldiyse buna izin verilmeli."</p>

			E-spor Eğitimi Verilmeli	11	<p><b>T.Ü.5:</b> "Okullarda eskiden bilgisayar dersleri alıyorduk bence o derslerin yerine elektronik spor ile ilgili dersler verilebilir."</p> <p><b>K.A.2:</b> "Bence oyuncuların belirli bir testten geçip belirli bir seviyeyi sağladıktan sonra profesyonel oyuncu olması gerekiyor. Şu an bu konuda herhangi bir çalışma yok. Belki bu noktada lisans konusu var sağlık ocağına gidip sağlık raporu alıyorsunuz gerçekten çok büyük bir fiziksel engeliniz olmadığı sürece her insan alabileceği bir rapor bu elektronik spor herhangi bir fiziksel aktivite gerektirmediği için çok rahatlıkla bu sporu yerine getirebiliyor ve bu belgeyi alabiliyorsunuz. Ben farklı sporlarda da lisans çıkarttım hiç bu kadar kolay bir lisans çıkarıldığını görmedim ve herhangi bir geçerliliği yok sadece organizasyona katılabilmemiz için bu şart herhangi bir geçerliliği yok ve bu belgeyi alabilmek için herhangi bir performans testine tabi tutulmuyorsunuz veya herhangi bir eğitimden geçmiyorsunuz. Bence bu noktada bu duruma bir eğitim sürecinin eklenmesi veya belirli bir sınav veya koşul sağlanması gerekiyor."</p> <p><b>M.2:</b> "İlkokul ortaokul veya lise çağındaki çocuklara beden eğitimi dersi gibi seçmeli bir ders olarak verile bilmeli örneğin beden eğitimi dersinde voleybol mu basketbol mu futbol mu yoksa elektronik spor mu oynamak istersin gibi bir tercih sunulmalı. Bu şans verildiği zaman bence işler çok daha farklı değişebilir mesela Bahçeşehir Üniversitesi bilgisayar laboratuvarı gibi bir ortam yaratmış mesela o laboratuvara gidip insanlar oyun oynayabiliyorlar aslında bunu yapmak çok kolay bir şey çok zor değil."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Elektronik spor dersleri liselerde üniversitelerde verilebilir seçmeli ders olarak müfredatta yer alabilir."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "Ülkemizde elektronik sporun gelişimini hızlandırmak için konferanslar verilebilir. Bu alanda bilimsel tez çalışmaları veya üniversitedeki insanları bilgilendirme amaçlı çalışmalar yapılabilir."</p>
			E-spor Farkındalığı Artırılmalı	6	<p><b>K.A.1:</b> "Okullarda elektronik spor ile ilgili farkındalığı arttırmaya yönelik çalışmalar yapılabilir. Şu anda herhalde liselerde böyle bir şeyler var gibi orta öğretim ve liselerde bu gibi uygulamalar yapılabilir."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Aslında elektronik sporu ne kadar çok insana ulaştırsak ve doğru bir bilgi ile anlatsak bence o kadar gelişim göster ülkemizde."</p> <p><b>P.E.S.4:</b> "Bazı okulların bu alanda girişimlerde bulunduğunu, bazı kulüplerin yöneticilerinin okullara gidip elektronik spor hakkında konferans seminer verdiklerini duymuştum bunun da etkili ve verimli olduğunu ve bu etkinliklerin sayılarının artırılması gerektiğini düşünüyorum."</p>
			Yatırım Artırılmalı	6	<p><b>P.E.S.3:</b> "Turnuvaların sayısının artırılması için ülkemizde bu turnuvaları düzenleyen o firmaların veya yatırımcıların diyelim sayısının artması lazım."</p> <p><b>P.E.S.4:</b> "Bu alanda daha fazla sponsorluk alınması gerekiyor sanırım. Yani bu sektöre daha büyük şirketlerin girmesi gerekiyor. Daha fazla reklam yapılması gerekiyor bu alanda."</p> <p><b>P.E.S.6:</b> "Bence kitleleri bu spora dâhil etmek gerekiyor bununla ilgili de tabii ki elektronik sporla ilgili reklamlar yapılması gerekiyor."</p> <p><b>T.Ü.12:</b> "E-spor takımlarına destek olurdum maddi konularda özellikle çünkü takımlar şu anda çok zorlanıyor özellikle sponsor konularında ligin daha çok sponsor çekmesini sağlamaya çalışırdım."</p>
			Fiziki veya Çevrimiçi Turnuva Sayısı Artırılmalı	5	<p><b>K.A.2:</b> "Bence diğer oyun şirketlerinin Riot games gibi Türkiye'de gelip burada bir organizasyon düzenlemelerine olanak sağlamamız gerekiyor. Bunun siyasi prosedürleri nedir hiç bilmiyorum ama o noktada teşvik edici uygulamaların yapılması gerektiğini düşünüyorum."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Bence bir kere elektronik spor ile ilgili turnuvaların sayısının artırılması gerekir."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Her oyunda zaten cafe turnuvaları oluyor. Belki</p>

				<i>bu konularla ilgili çevrimiçi turnuva sayıları artırılabilir.”</i>
		TV de Yayınlanmalı	2	<b>P.E.S.2:</b> <i>“Belki maçlar geleneksel kanallarda da yayınlanabilir oda kaç kişi tarafından ne kadar izlenir bilmiyorum.”</i> <b>P.E.S.5:</b> <i>“Şu anda bazı kanallarda NTVSpor gibi kanallarda yavaş yavaş elektronikspor ile ilgili bilgilendirmeler yapılıyor bu tür bilgilendirmeler daha çok yerel haberlere çıktığı zaman belki Buda gelişme sebep olabilir.”</i>
		Oyuncu-Seyirci Havuzu Genişletilmeli	1	<b>P.E.S.3:</b> <i>“Elektronik sporcu havuzunun da geniş olması gerektiğini düşünüyorum daha fazla turnuvaların düzenlenebilmesi için. Hem de bu işi takip eden izleyen bir topluluğun oluşturulması gerekiyor.”</i>
		İnternet Kafeler E-spor Alanlarına Dönüştürülmeli	1	<b>K.A.1:</b> <i>“Örneğin Riot games bundan birkaç ay önce korona salgını olmadan önce internet kafelerde turnuvalar düzenliyordu onları kendisi ödülleri dağıtıyordu. Böylelikle internet kafelerdeki amatör çocukların bu oyuna karşı bir bağlılıkları oluyordu yani bu sporda profesyonel olmak isteyebiliyorlardı. Bu şekilde teşvik çalışmaları çok işe yarıyor.”</i>
		Kadın E-sporcu Sayısı Artırılmalı	1	<b>T.Ü.7:</b> <i>“Türkiye geneline baktığımız zaman ağırlıklı olarak erkek oyuncular var kadın oyuncunun çok fazla olduğunu söyleyemem yani bu noktada kadın oyuncuların da sayısının artırılabilirliği olduğunu düşünüyorum.”</i>

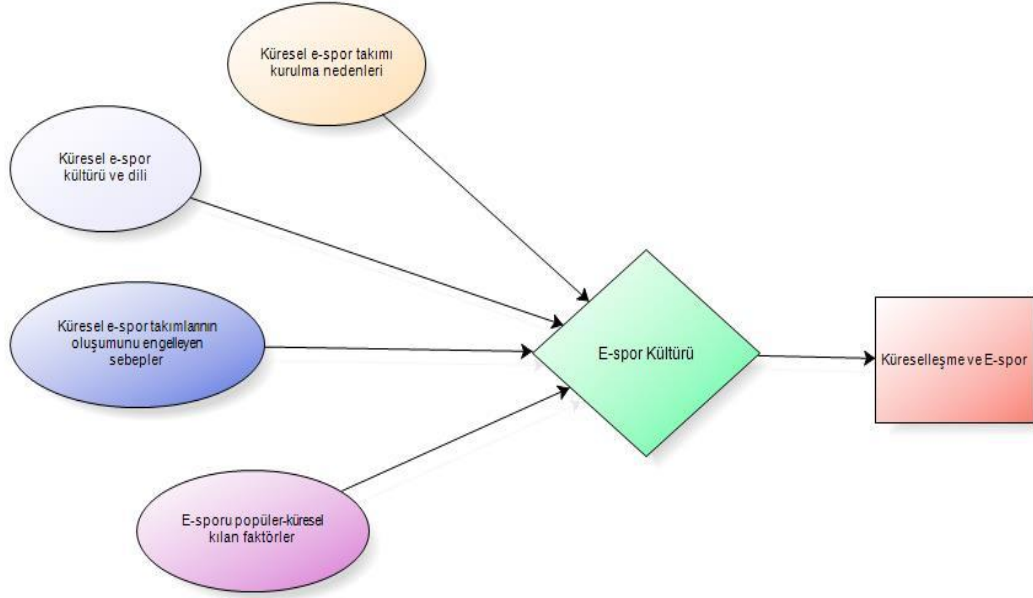
Tabloda katılımcılara göre ülkemizde e-sporun gelişimi için yapılması gerekenler kategorisi incelendiğinde e-sporla ilgili eğitime önem verilmesi ve ailelerin e-spora olan olumsuz bakışın kırılması gerektiği yönünde açıklamaları yer almaktadır.

#### 4.1.5.E-spor Kültürü Alt Teması

“E-spor Kültürü” alt temasını oluşturan;

- Katılımcıların küresel e-spor takımı kurulma nedenlerine ilişkin görüşleri,
- Küresel e-spor kültürü ve dili,
- Küresel e-spor takımlarının oluşumunu engelleyen sebepler,
- E-sporu popüler kılan faktörler,

kategorileri ve bu kategorilere ait kodları ve frekans değerleri ve doğrudan alıntıları içeren şekil ve tablolar aşağıda verilmiştir;



**Şekil 10.** E-spor Kültürü Alt Teması ve Kategorileri

**Tablo 4.24.** Katılımcıların Küresel E-spor Takımı Kurulma Nedenlerine İlişkin Görüşleri Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Kültürü	Katılımcıların küresel e-spor takımı kurulma nedenlerine ilişkin görüşleri	Üstün Performans Elde Etmek	11	<p><b>T.Ü.10:</b> "Yabancılar Türkiye sunucularındaki oyuncularından daha iyi oynuyorlar. Bu sayede deneyimlerime deneyim kata biliyorum."</p> <p><b>K.A.1:</b> "TR sıralamasında çok iyi oyuncular olmayabiliyor genel olarak biz Avrupa'da oynayan oyuncular arasından bakıyoruz özellikle onların arasına girebilen Türk oyuncular üzerinden seçim yapmaya çalışıyoruz o yüzden biz Avrupalı oyuncular ile aynı sunucular üzerinden oynamaya çalışıyoruz bizim oyuncularımız öyle oynuyor."</p> <p><b>M.2:</b> "Örneğin Supermassive takımına Dünya Şampiyonası'nda oynamış şampiyon olmuş bir oyuncu geldi. Adam Dünya şampiyonu olmuş ve Supermassive takımına geliyor ve oradaki bütün oyuncuları etkileyebilir. O adamı gördüğünüzde çok daha fazla çalışmak isteyebilirsiniz bu adaman tonlarca şey öğrenebilirsiniz. Bu anlamda yabancı oyuncular çok iyi bir pozitif bence."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Performans olarak tabii daha iyi oynamalarından kaynaklı. Onların bize bu konuda bilgi ve performans açısından katkıları oluyor."</p>
			Küresel Oyun Sunucularının Olması	5	<p><b>T.Ü.4:</b> "Şu anda oyun oynama konusunda Avrupa'daki oyuncularla oyun oynamada bir engel yok."</p> <p><b>K.A.2:</b> "Elektronik sporda küresel bir ortam var. Biz Avrupa topluluğunun bir parçasıyız, Türkiye bölgesi olarak ve oradaki oyuncularla da zaten iletişim halindeyiz."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Eskiden yabancı iki oyuncuyla birlikte oynadım 2017 yılında bir İngiliz bir İspanyol bir tane de macar arkadaşım ile birlikte bir takımımız vardı Türkiye liginde mücadele ediyorduk Türkiye ligi için bir takım kurulmuştu yabancı ülkeden bu insanlarla iletişime geçip kurduk Takımı Onlarda bizim gibi oynuyorlardı bir takım oluştuk süreç böyle ilerledi onlar Türkiye gelmediler eğer finale kalmış olsaydık Türkiye gelecekerdi İstanbul'da finali oynayacaktık plan aşamasında eğlendiğimiz için ozamana kadar online dediğimiz şekilde çevrimiçi bilgisayar</p>

				üzerinden oynadığımız bir turnuva olduğu için fiziki bir takım değildi.”
			Kolay Ulaşılabilirlik	1
				<b>K.A.1:</b> “Ben yarı profesyonel iken bir takım kurup ve o takımın koçluğu yapıp o takıma turnuvalara girdim ve yurt dışından 2-3 oyuncuyla oynadım o turnuvalarda genel olarak oyuncu keşfe diyorsunuz ve onunla siz bağlantıya geçiyorsunuz bir koç olarak böylelikle takımı oluşturabiliyorsunuz. Bu oyuncuları oyundan takip ederek araştırarak keşfediyorum onun yeterli olup olmadığını görüp oyuncuyla bağlantıya geçip teklif sunuyorum”

Yukarıdaki tabloda katılımcıların küresel e-spor takımı kurulma nedenlerine ilişkin görüşleri kategorisi incelendiğinde, üstün performans elde etmek, küresel oyun sunucularının olması ve kolay ulaşılabilirlik gibi faktörlerin küresel e-spor takımı kurulmasında etkili olduğu görülmektedir.

**Tablo 4.25.** Küresel E-spor Kültürü ve Dili Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Kültürü	Küresel e-spor kültürü ve dili	Yabancı Dil Problemi	16	<p><b>P.E.S.1:</b>“Örneğin onlarla beraber film izlemiyorsun Oyuncular İngilizceyi tam bilmedikleri için Korece bildikleri için hiç film izleyemedik.”</p> <p><b>K.A.1:</b>“Avrupadan bir oyuncu transfer ettiğimiz de genel olarak herkezin bir İngilizcesi oluyor olmayan da olabiliyor ama çok nadir oluyor ama KorE veya Çin'den bir transfer gerçekleştirdiğimizde oyuncu ile neredeyse hiçbir bağlantı kuramıyoruz çok veya çok az kurabiliyoruz.”</p> <p><b>P.E.S.2:</b>“Olumsuz yanı olarak belki İngilizcesi zayıf olan oyuncuları söyleyebiliriz buradan kaynaklanan iletişim problemlerini söyleyebiliriz.”</p> <p><b>P.E.S.3:</b>“Ülkemizde sık yaşanan bir durum olan özellikle Kore'den transfer edilen sporcuların çok iyi İngilizce konuşan olması ve dil problemlerinin olması. Ya da bizim Türk oyuncuların İngilizce konuşamamasından kaynaklı iletişim sorunları olabiliyor. Bu problemler hem oyun içinde hem de oyun dışı aktivitelerde boy gösterebiliyor. Çünkü oyun içinde takım arkadaşına izle yakaladınız bağı oyun dışında da yakalamak isterseniz. Bana kalırsa bu takım olmanın gerektirdiği bir faktör.”</p> <p><b>P.E.S.3:</b>“Olumsuz olarak dil problemlerini söyleyebilirim. Çünkü takımdaki tüm arkadaşlarımızın Türk oyuncularından oluşması bir avantaj bence. Onlarla çok daha iyi anlaşabiliyorsun bu şekilde ve takım uyumu çok daha iyi olabiliyor. Onun dışında oyun içinde anlık tepkileri daha iyi verebiliyorsun. Örneğin bazı takımlarda dil problemleri oldu çünkü ülkemize bir dönem çok fazla Koreli oyuncu geldi. Sırf dil bariyeri yüzünden o transfer edilen çok iyi oyuncuların beklenen performansı gösteremedikleri oldu.”</p> <p><b>P.E.S.6:</b>“İletişim sıkıntısı oluyor bazen mesela bu sezon bizim nişancı rolündeki arkadaş konuşamıyordu sıkıntı oldu o yüzden başka bir yabancı oyuncu daha almak zorunda kaldık takıma Bu nedenle oluşabilecek en büyük sıkıntılardan biri bu olduğunu düşünüyorum.”</p> <p><b>T.Ü.13:</b>“Dil problemleri oluyor mesela örnek vereyim alman birisiyle konuşmuştuk karşı taraftaki oyuncunun İngilizcesi pek iyi değildi o yüzden bir sıkıntı yaşamıştk.”</p>
			Yabancı Dil Gelişimine Katkı	12	<p><b>T.Ü.2:</b>“Çevremdeki birçok kişiden duyduğum kadarıyla örneğin şu şu oyun bana yabancı dili geliştirmemde katkı sağladığı diyor başta kesinlikle dil diyorum.”</p> <p><b>P.E.S.3:</b>“Yabancı bir arkadaşımın ya da yabancı bir oyuncuyla bu açıdan İngilizceyi pekiştirmek ve yeni şeyler</p>

				<p>öğrenmek açısından olumlu yanları olduğumu söyleyebilirim.”</p> <p><b>P.E.S.5:</b> “Dil açısından da tabii İngilizce bilerseniz dahi daha yeni kelimeler öğrenebiliyorsunuz.”</p> <p><b>P.E.S.6:</b> “İngilizceniz geliyor çünkü yabancı oyuncularla direkt olarak 7/24 İngilizce konuşmanız gerekiyor çünkü oyuncularla aynı evde kalıyorsunuz.”</p>
		Küresel Kültürel Etkileşim	10	<p><b>P.E.S.2:</b> “Daha farklı kültürden bir insanla çalışıyorsunuz. Farklı bir kültür tanıma açısından da bir katkısı olur bence.”</p> <p><b>P.E.S.3:</b> “Kültürel anlamda onların çok daha disiplinli olduğunu söyleyebilirim. Buda bize olumlu katkı sunuyor diyebilirim.”</p> <p><b>P.E.S.4:</b> “Farklı kültürden bir insan tanımak diyebilirim. Konuşma şekli veya hayata bakış açısı farklı olan bir insan tanımış oluyorsunuz farklı bir ülkede yaşayıp büyüdüğü için.”</p> <p><b>P.E.S.5:</b> “Örneğin yabancı bir oyuncunun Türkiye gelip bizim bu ortamımızı gördükten sonra siz çok iyisiniz beyler Türkiye’yi sevdi gibisinden şeyler söyleyip bunu kendi ülkesinde anlatması bizim kültürümüz onlara yansıtması açısından önemli bir olumlu katkısı olduğunu düşünüyorum. Aynı şekilde bizim de onların kültürlerini tanımamız açısından bayağı olumlu katkıları oluyor.”</p>
		Küresel Kültürel Farklılıklar	10	<p><b>P.E.S.1:</b> “Takım aktivitesi yaparken falan onların hoşlandığı şeylerin farklı olduğunu söyleyebilirim mesela kültürel farklılıklar zaten takımımızda o kadar çok Koreli oldu ki biz her hafta kore yemeği yemeye gidiyoruz.”</p> <p><b>K.A.2:</b> “Oyunun ortak bir kültürü olsa bile bazı ülkelerde eğitimin çok erken dönemlerinde iş ve eğitim ahlakı çok erken yıllarda veriliyor ülke olarak bu konuda çok eksik olduğumuzu söyleyebilirim. Yani bu noktada kültürel anlamda bir uyumsuzluk olabiliyor.”</p> <p><b>M.2:</b> “Kültürel problem olabilir ama biz daha yaşamadık kültürel olarak herhangi bir problem yaşamadık. Ama sanırım Koreliler sıkıntı oluyormuş diğer takımlardan duyduğum kadarıyla. Örneğin Koreli oyuncu geliyor onlar bizim yedigimiz yemeği çok yemiyorlar. Kore yemekleri yemek istiyorlar dolayısıyla büyük problemlerden biri de bu olabiliyormuş.”</p> <p><b>P.E.S.2:</b> “Olumsuz anlamda kültürel farklılıklar olabilir yeme içme ve benzeri konularda.”</p> <p><b>P.E.S.6:</b> “Belki kültürel farklılıklardan kaynaklanan sıkıntılar olabilir. Mesela yemek içmek konusunda örnek verecek olursam takımında birkaç tane koreli vardı onlara farklı bir yemek hazırlanıyordu vs. Bunlarında ekonomik yansımalarının bir problem olduğunu söyleyebiliriz.”</p>
		Yeni Taktik-Strateji Öğrenme	9	<p><b>T.Ü.2:</b> “Asya’da bu oyunların çok yaygınlaştığı hakkında konuştuk gerçekten çok Farklı taktikleri var bu konuda öncüler onlardan oyunun oynanış tarzı hakkında bişeyler öğrenebiliriz.”</p> <p><b>P.E.S.2:</b> “Olumlu yan olarak daha farklı bir oyun tarzı görebiliyorsunuz.”</p> <p><b>P.E.S.3:</b> “Oyuncular bizim bilmediğimiz kendi ülkelerinde kendi bölgelerinde olan oyun içi taktik ve stratejileri bize öğretebiliyorlar. Oyun konusunda bizden çok daha bilgili olabiliyorlar.”</p> <p><b>P.E.S.5:</b> “Bir ara Türkiye Ligi’nde Koreli oyuncular çok moda oldu sebebi Türkiye Süper Ligi çok gelişmiş bir Server değildi yani sunucu değildi ama Kore’de kendini düşük gören oyuncular kore Ligi’ne göre kötü oyuncular bizim ligimizde iyi karşılandılar. Tabii bu oyunculara baktığınızda böyle oyuncularla oynadığımızda kendinizi ister istemez geliştiriyorsunuz. Bu oyuncular mekanik olarak kötü olsa bile stratejik olarak bir şeyleri görmüş ve bu gördüğün şeyleri yeni taktik ve stratejileri size aktarabiliyorlar.”</p>
		Takım Performansının Düşmesi	7	<p><b>K.A.1:</b> “Oyuncular da şöyle bir problem olabiliyor. İngilizce konuşurken düşünmek gerekiyor cümle kurarken eğer İngilizce de çok iyi değilseniz siz oyun oynarken bir anda bunu düşünmeye başlayınca oyunda performans düşüşüne</p>

					<p>sebeplere olabiliyor. Çünkü Türk oyuncular Türkçe'ye çok fazla alışkın direkt akıcı bir şekilde oynarken konuşa biliyorlar. Ama İngilizce olduğu zaman bu anda iki işi birden yapamıyorlar oyuna odaklanmaları çok zor oluyor. Buda oyun performansını düşürüyor hatta maç kaybetmeye sebep olabiliyor."</p> <p><b>P.E.S.5:</b>"Her ne kadar takım ile anlaşsanız bile Türkçe konuştuğunuz kadar anlaşmışınız şekilde anlaşamıyorsunuz. Örneğin ben aşağı geliyorum çabuk beni koru! Diyemezsiniz. I am coming you cover me dersiniz. İngilizceniz iyi olsa bile Türkçe konuştuğumuz kadar kendinizi ifade edemezsiniz. Takım arkadaşımıza ne yapacağını söylersiniz o anlar ama bunu Türkçe söylediniz zaman takım arkadaşını size daha çok güvenir ve daha iyi oynayabilir veya daha çabuk reaksiyon gösterebilir ama bunu İngilizce söylediniz zaman bu kadar verimli bir iletişim süreci olmayabilir. Bu durumda oyun performansını olumsuz bir şekilde etkileyebiliyor."</p> <p><b>T.Ü.12:</b>"Eğer elektronik sporda dil bariyeri olursa bu takım performansını olumsuz yönde etkileyebilir. Örneğin ülkemizde profesyonel takımlarda bu durumu çok yaşıyorlar Kore'den oyuncu getirdiklerinde Koreli oyuncular çok iyi İngilizce bilmediği için dil problemleri yaşanabiliyor. Bunun gibi özellikle Koreli oyuncular getirip dil problemlerinden dolayı anlaşlamayan oyuncular oldu."</p>
			İletişim Becerisine Katkı	3	<b>T.Ü.4:</b> "İletişim becerini artırıyor bu insanlarla konuşarak ve insanlara kendini ifade etme özgürlüğü tanıyor."
			İnternet-Sunucu Problemleri	2	<b>T.Ü.4:</b> "Amerika Kore Çin ya da buna benzer farklı kıtadaki insanlarla internet altyapısı sıkıntıları var ve dolayısıyla ortak sunucularda sıkıntı var en büyük sıkıntının bu olduğunu söyleyebilirim."

Tabloda küresel e-spor kültürü ve dili kategorisi incelendiğinde, katılımcılar yabancı dil gelişimine katkı, küresel-kültürel etkilişim, yeni taktik-strateji öğrenme ve üstün performans gibi faktörleri e-sporun küresel kültür ve dil gelişimi boyutunda olumlu katkıları arasında göstermektedirler. Ancak katılımcıların bazıları ise yabancı dil problemi, küresel kültürel farklılıklar, takım performansının düşmesi ve internet sunucu problemleri gibi faktörlerin e-sporunda küresel dil ve kültür boyutunun olumsuz yönleri arasında olduğunu belirtmektedirler.

**Tablo 4.26.** Küresel E-spor Takımlarının Oluşumunu Engelleyen Sebepler Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Kültürü	Küresel e-spor takımlarının oluşumunu engelleyen sebepler	Ekonomik Sebepler	8	<p><b>K.A.2:</b>"Birincisi ekonomik faktör diyebilirim bu faktör çok ağır çünkü döviz kuru çok yükseldi. İkincisi Avrupa'nın kendine has çok büyük bir profesyonel Ligi var ve bu lig zaten çok yüksek seviyede ve yüksek seviyede organizasyonlar içeriyor ve takımları içeriyor. Onun dışında yerel bölgelerde örneğin Almanya İspanya gibi daha lokal olan organizasyonlar var ve oradaki takımlar da bütçe anlamında ekonomik anlamda daha iyi imkanlara sahip olabiliyorlar. O yüzden oralarda oynayan yabancı oyuncuların daha iyisini alabilmek için gerçekten büyük bir ekonomik külfetin altına girmemiz gerekiyor. Bu transfer süreçleri ekonomik anlamda kulüpler için yorucu olabiliyor."</p> <p><b>K.A.1:</b>"Yabancı oyuncular açısından ülkemizde şöyle bir kötü durum var biz yabancı oyuncu transfer ettiğimizde Euro veya dolar üzerinden geldiği için bize maliyeti Türk oyunculara göre çok daha</p>

				<p>fazla oluyor. Çünkü Avrupa'daki elektronik sporcu maaşları ve ücretleri daha fazla olduğu için bizim de oyuncuya o ücretleri verebilmemiz gerekiyor dolayısıyla çok fazla ücretler ödememiz gerekiyor aksi takdirde o sporcu Avrupa'da oynamak varken neden Türkiye gelsin gibi bir durum oluşuyor''</p> <p><b>P.E.S.2:</b>''Burada öncelikli olarak ekonomik engelleri söyleyebilirim. Buda biraz tabii ki kur farkı Euro ve doların durumundan dolayı kaynaklanabilir.''</p> <p><b>P.E.S.3:</b>''Bu duruma bence biraz ekonomik açıdan da bakılabilir. Çünkü Şu anda her takımın istediği zaman istediği oyuncuyu alabilecek bir bütçeye sahip olduğunu düşünmüyorum. Bunun için takımın bütçesini çok iyi olması gerekiyor.''</p> <p><b>P.E.S.4:</b>''Bu sene büyük bir ihtimalle ekonomik sebepler oldu. Takımlar eskisi kadar yabancı oyuncu transfer edemeye başladı. Bu yüzden İyi oyuncuları transfer edemeye başladılar.''</p> <p><b>P.E.S.5:</b>''Önemli engelleyici faktörün de ekonomi olduğunu düşünüyorum. Şu anda Türkiye'ye baktığımızda doların 7 TL 8 TL olduğunu görebiliyoruz. Eğer siz yurtdışından bir oyuncu getirecekseniz oyuncu en az 3000 4000 \$ ücret ödemek zorundasınız. Bu eğer kura çevrildiğinde 20.000 TL veya 30.000 TL gibi bir ücret yapıyor. Ama siz 15.000 tl Türkiye'den bir oyuncu oynatabilirsiniz hem onu daha çok geliştirip hem de gelişimine katkıda bulunabilirsiniz. Bu nedenle ekonominin engelleyici bir önemli faktör olduğunu düşünüyorum.''</p>
		Dil ve Kültür Farklılıkları	7	<p><b>K.A.2:</b>''Dil bariyeri anlamında bazı sorunlar oluyor. Oyuncu burada sahnede oynaması gerektiği için ülkeye gelmek zorunda kalıyor buradaki kültüre uyum sağlamak zorunda kalıyor bunlar ekstra külfet diyebilirim.''</p> <p><b>K.A.1:</b>''Kültürel anlamda da farklılıklar olabiliyor özellikle Kore ve Çinli oyuncular için özel aşçılar tutulması gerekiyor onların yedikleri şeyleri hazırlamanızda gerekiyor bu da bir problem sayılabilir.''</p> <p><b>P.E.S.3:</b>''Dil problemleri ve yeme içme gibi kültürel problemler olabilir.''</p> <p><b>P.E.S.4:</b>''Dil problemi olabilir ki eğer dil problemi varsa zaten takıma oyuncu transfer etmiyor. Onun dışında bazı oyuncuların yabancılık çektiği kültürel anlamda bir yabancılık hissettiği olabiliyor ve bu şekilde problemler yaşanabiliyor.''</p> <p><b>P.E.S.5:</b>''Genel olarak iletişim sıkıntıları söylenebilir. Örneğin şu anda Supermassive diye bir takım var. Bu takımın yeni bir stratejisi var beş tane Türk oyuncu ile oynamak. Her ne olursa olsun. İletişim olarak geride kalmamak için daha iyi iletişim kurup takımı içi koordinasyonunu daha iyi sağlayabilmek için böyle bir karar aldılar.''</p>
		Takım Performansının Düşmesi	1	<p><b>M.2:</b>''Türk oyuncu 6 seviye yabancı oyuncu 7-8 seviye ise bence çok gerek yok transfere. Bu durumda transfer edilen yabancı oyuncu bence geriye bile çekebiliyor takımı çünkü dil bariyerini sokuyorsunuz ortaya her ne kadar İngilizce bilseniz de kendi dilinizde iletişim kurmak çok daha kolaydır.''</p>

Tabloda küresel e-spor takımlarının oluşumunu engelleyen sebepler kategorisi incelendiğinde, katılımcılar dil ve kültür farklılıkları, ekonomik sebepler ve takım performansının düşmesi gibi faktörlerin küresel e-spor takımı kurulmasında engel teşkil ettiğini belirtmişlerdir.



**Tablo 4.27. E-sporu Popüler Kılan Faktörler Kategorisi ve Frekansı**

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor Kültürü	E-sporu popüler-küresel kılan faktörler	Canlı Yayın Platformları (Twitch vb.)	16	<p><b>T.Ü.8:</b> "Bence kesinlikle Twitch YouTube gibi platformlar Çünkü artık evlerde bile televizyonun çok fazla açıldığını düşünmüyorum Çünkü artık insanlar internet üzerinde Twitch olsun Facebook olsun YouTube olsun herkes mesela oralarda takılıyor."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Canlı yayın platformları olarak twitch tv daha ön planda yine söylediğim gibi taraftarı fazla olan oyuncular yayın açtığında bu takıma da yeni oyuncu kitlesi veya taraftar kitlesi çekebiliyor. Örneğin ünlü bir oyuncu fakeer bir yayın açtığında hem Çinden açıyor hem koreden açıyor böylelikle devasa kitlelere ulaşmış olabiliyor."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Yayın platformları açısından düşündüğümüzde bir yayıncıyı seviyorsa belirli bir kitle bu oyunu izlemeye devam edebilir ya da oyun oynamaya başlayabilir bunların da elektronik spor açısından önemli olduğunu düşünüyorum."</p> <p><b>P.E.S.4:</b> "Twitch TV ve YouTube'un çok etkili olduğunu düşünüyorum ben. Çünkü insanlar zaten bu sporu izlemeyi takip etmeyi ya da kendisinden iyi oynayan insanları izlemeyi seviyorlar. O nedenle büyük bir ihtimalle ben tweetch veya YouTube sayesinde bu kadar popüler ve küresel bir spor haline geldiğini düşünüyorum."</p>
			Küresel Oyunlar ve Ulusötesi Oyun Şirketleri	10	<p><b>K.A.1:</b> "LOL benzeri aslında bir sürü oyun var sektörde hatta LOL den daha iyi oyunlar bile olabilir Bunun sebebi ise reklam diyebilirim ve kitle diyebilirim. Onun dışında yine riot games sinematik oyun içi görsellerle reklamlar sunuyor. Bu işi çok sık yapan şirketlerden biri ve insanlar bu durumu çok seviyor ve bu Yeni karakterlerin tanıtımına oyunla ilgili yeni videoların gelmesini ilgi duyuyorlar."</p> <p><b>M.2:</b> "En önemlisi bence oyun yapımcıları Riot games bence bu işi çok güzel yapıyor. Çünkü bahsettiğimiz şirket Amerika temelli bir şirket. Amerika merkezli bir şirket Türkiye'de Çin'de Kore'de Amerika'da Avrupa'nın bazı yerlerinde Rusya'da bu şirket bir elektronik spor sahnesi kurdu. Türkiye'de Ataşehir'de, İstanbul'da var. Biz takımlarımızı kurabilmemiz için bize yardım sağlıyorlar maddi açıdan Riot games bizim de takımımız kurulduğunda seneler önce takımımızın bir ismi vardır daha sonra bu şirket size ihtiyacımız olanı veriyor maç dışında olan bir organizasyonları varsa örneğin bir video çekimi gibi oyuncularını onlara götürüyoruz. Bu tarz etkinliklerde ulaşım masraflarını karşılıyorlar takımlara paralar veriyorlar sonra elektronik spor sahnesi kurup orada maçlar düzenliyorlar bu bu şirketle alakalı bir durum bu şirket bu sporun elektro spor olmasını istiyor bu bence çok çok önemli bir şey."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "Ben league of Legends üzerinden örnek vereceğim. Bu oyunun küresel bir oyun olduğunu söyleyebilirim yani herhangi bir ülkeye özgü olmadı herhangi bir ülkede ülke sınırlarında oynandığı söylenemez. Örneğin oyun içinde de oyun sahibi bir şampiyon yapmış onu bütün dünyadaki insanlar oynayabiliyor istediğin şekilde farklı kompozisyonlar kurarak oynayabiliyorsunuz."</p> <p><b>P.E.S.6:</b> "Oyun şirketlerinin önemli katkısı olduğunu düşünüyorum çünkü Türkiye'de elektronik sporu başlatan Riot games'in Türkiye'deki spor sahnesini kurması ve ligleri başlatması diyebilirim. Çünkü eğer bu atılımlar yapılmıyaydı Türkiye'de hiç yatırımcı yoktu hiçbir şekilde turnuva vs düzenleyen bir oluşum. Riot'un sırf Türkiye'ye gelmesi ile Türkiye'de elektronik sporun başladığını söyleyebiliriz aslında."</p>
			Reklamlar	7	<p><b>K.A.1:</b> "E-sporunda reklam daha fazla önemli bence. Şimdi reklam iyi yapıldığı zaman çok fazla oyuncu kitlesi çekebiliyorsunuz kendinize bu şekilde ilerlemek daha kolay olabiliyor ülkemizde de en çok reklam üzerinden gidiyor bu sistem."</p>

			E-spora Kolay Erişim	5	<p><b>M.2:</b> "Evde nasıl isterseniz öyle otura biliyorsunuz öyle güzel bir yanı var ve her an elektronik spora dâhil olabiliyorsunuz işte bu çok kolay ulaşılmasını sağlıyor yataktan kalk lavaboya gir çık artık bu sporu tüm gün yapmaya hazırsın gibi ama futbol oynamak isterseniz evden çıkmak gerekiyor eşyalarınızı almanız gerekiyor spor alanında Ayakkabınızı vs değiştirmeniz gerekiyor orada birazda çaba harcamanız gerekebilir."</p> <p><b>P.E.S.3:</b> "Elektronik sporu canlı yayın platformlarının popüler kılma sebebi benim evimden direkt olarak bir oyuncunun canlı yayını izleyebiliyor olmam Bu benim için gayet erişilebilir ve güzel bir şey. Zaten herkezin bu dönemde interneti vardır öyle düşünüyorum bu açıdan elektronik sporla ilgili yayınlara erişmek çok zor olmamalı bunu istediğinizde."</p>
			Küresel Sınırları Ortadan Kaldırması	4	<p><b>T.Ü.2:</b> "Bunun en büyük sebebi bedenen orda bulunmama zorunluluğu örneğin siz futbol basketbol gibi bir sporla uğraştınız zaman Almanya'da müsabaka olduğu zaman oraya gitmek zorundasınız lakin e-spor size sanal ortamda bunu sunduğu için orada bulunmanıza gerek yok."</p> <p><b>K.A.2:</b> "Biraz daha sınırları ortadan kaldıran örneğin siyasi sınırları veya çeşitli sınırları ortadan kaldıran bir yapısının olduğunu söyleyebilirim elektronik sporun. Bence bu yüzden global bir spor."</p>
			İnternet Üzerinden Gerçekleşmesi	4	<p><b>K.A.2:</b> "Birincisi bu iş dijital olarak yapılabilir. Türkiye bölgesi olarak dünya genelinde iyi bir durumda olduğumuzu düşünüyorum bunun en büyük sebeplerinden biri Avrupa sunucusuna yakın olmamız ve Avrupa sunucusunda bir problem yaşamadan oradaki takımlarla birlikte antrenman yapabilmemiz. Bizim oyuncularımız da o topluluklarla birlikte hareket ediyor. O topluluğun bir parçası haline geliyorlar."</p>
			Fiziki Ortama İhtiyaç Duyulmaması	1	<p><b>M.2:</b> "Siz futbol maçını izlersiniz 90 dakika süreceğini bilirsiniz ama ne olacağını bilmezsiniz. Elektronik sporda bunu karşılayabiliyor. Canlı olduğu için bu çok önemli bir şey. Oyunun herhangi bir sıralaması yok herhangi bir kural yok, fiziki ortama ihtiyaç yok. Açıp izliyorsunuz ve ne olacağını bilmiyorsunuz bence bu çok haz verici bir şey."</p>
			Oyunların Küresel Dili	1	<p><b>K.A.2:</b> "Küresel kendine ait bir dili var bu e-spor oyunlarının. Ben o yüzden bu kadar hızlı ve küresel hale geldiğini düşünüyorum."</p> <p><b>M.2:</b> "İngilizce bilmeyen elektronik sporcu diye bir şey yok öyle bir durum yok yani. Önce İngilizce öğrenmesi gerekiyor çünkü oyunlar yabancı evet Türkçe destek yaratıyor ama küresel dil İngilizce zaten artık bunun savunmasına gerek yok diye düşünüyorum oyun dilleri de genelde İngilizce zaten."</p>
			Profesyonelliğe Ulaşılabilirlik	1	<p><b>P.E.S.5:</b> "Biliyorsunuz ki teknolojiye olan ayrı bir rağbet var ve bu günden güne artıyor jenerasyonun değişmesi ile beraber bu durumdan dolayı insanlar vakitlerinin çoğu zamanda bilgisayar başında geçiyorlar. Oyun oynuyorlar belki oyunla ilgili videolar izliyorlar ve kendilerini daha fazla neden geliştirmeyeceklerini sorguluyorlar. Senin zevk aldığın veya keyifle oynadığım bir oyunu başkaları profesyonel olarak oynuyor. Sonra onları izleyip teşvik oluyorsun sen de bu spora."</p>

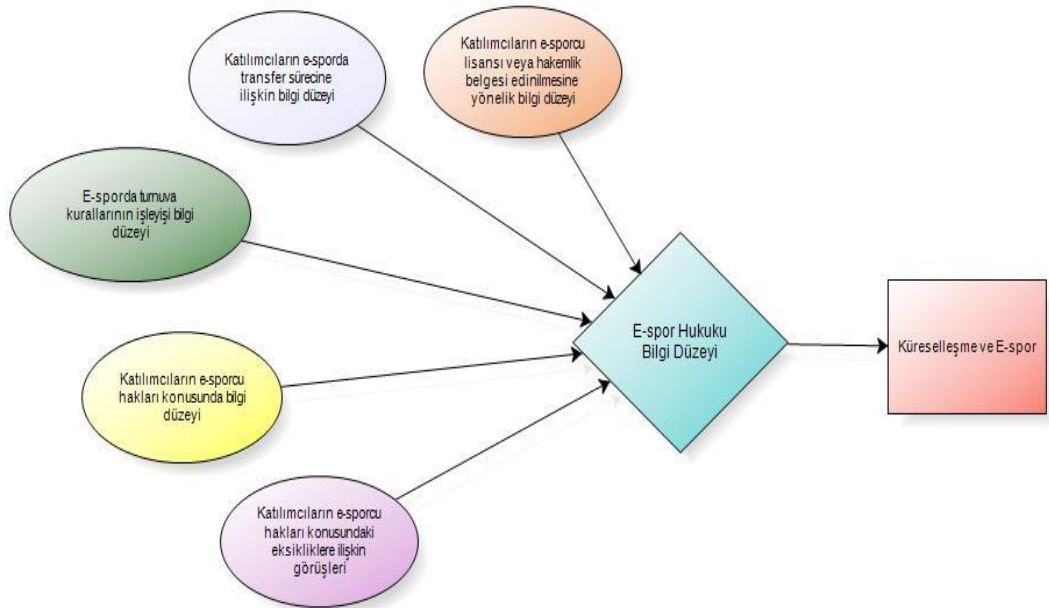
Katılımcılara göre e-sporu popüler-küresel kılan faktörler kategorisi incelendiğinde, katılımcıların büyük bir çoğunluğu canlı yayın platformlarının önemli faktör olduğunu belirtirken, öte yandan e-sporun mesafe kavramını ortadan kaldıran bir spor olarak görülmesi küreselleşme boyutunda dikkat çekmektedir.

#### 4.1.6. E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi Alt Teması

“E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi” alt temasını oluşturan;

- Katılımcıların e-sporcu lisansı veya hakemlik belgesi edinilmesine yönelik bilgi düzeyi,
- Katılımcıların e-spor transfer sürecinin işleyişine ilişkin bilgi düzeyi,
- E-spor turnuva kurallarının işleyiş bilgi düzeyi,
- E-spor turnuvalarında yaşanan problem türleri,
- Katılımcıların e-sporcu hakları konusunda bilgi düzeyi,
- Katılımcıların e-sporcu hakları konusundaki eksikliklere ilişkin görüşleri,

kategorileri ve bu kategorilere ait kodları ve frekans değerleri ve doğrudan alıntıları içeren şekil ve tablolar aşağıda verilmiştir;



Şekil 11. E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi Alt Teması ve Kategorileri

**Tablo 4.28.** Katılımcıların E-sporcu Lisansı ve Hakemlik Belgesi Edinilmesine Yönelik Bilgi Düzeyi Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor hukuku bilgi düzeyi	Katılımcıların e-sporcu lisansı ve hakemlik belgesi edinilmesine yönelik bilgi düzeyi	Bilgiye Sahip Olma	18	<p><b>T.Ü.4:</b> "Sporcu lisansı için önce bir gençlik Spor Müdürlüğü'nün internet sitesi var bu siteden bir form indiriyorsunuz formu indirdikten sonra bir kimlik fotokopisi Doldurduğunuz formu ve bir de sağlık raporu sağlık Ocağı ya da aile hekimliğinden alarak başvuruyorsunuz çok basit bir süreç aslında."</p> <p><b>K.A.2:</b> "Sağlık ocağına gidip bir sağlık raporu alıyorsunuz. Daha sonra spor bakanlığına gidip espor Lisansını çıkartıyorsunuz. Hiçbir zorluğu veya prosedürü yok herhangi bir koşul yok o yüzden de çok fazla bir değeri yok doğal olarak."</p> <p><b>K.A.1:</b> "Genelde sistem şöyle siz elektronik sporcu olmak istiyorsunuz siz gidip valiliğe başvuruyorsunuz. Hatta muhtarlığa falan gidip oradan bir kâğıt alıp Gençlik Spora teslim ediyorsunuz O şekilde kolay bir şekilde temin edebiliyorsunuz."</p> <p><b>M.2:</b> "Elektronik sporda fiziksel olarak herhangi bir şeyle uğraşmadığımız için Belirli kağıt formlar doldurularak çok rahat bir şekilde Spor Bakanlığının birimlerinden alınabiliyor. Önceden bu tarz bir süreç işliyordu ama şu anda biz oyuncuların evraklarının riot gamese gönderiyoruz onlar lisans işlemlerini hallediyorlar hatta elektronik spor lisansı çıkartmak için sağlık raporunu kaldırdılar diye biliyorum. Eğer yaşımız 18 yaşından küçükse onunla ilgili bir form var ailenize doldurtup teslim edip lisansımızı çıkartabiliyorsunuz."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Sağlık raporu alıyorsunuz nüfus müdürlüğüne gidip belli evraklar alıyorsunuz oradan da gidip Gençlik Spora belgenizi çok rahat ve hızlı bir şekilde kolay bir şekilde elde edebiliyorsunuz."</p>
			Bilgiye Sahip Olmama	3	

Tabloda katılımcıların e-sporcu lisansı edinilmesine yönelik bilgi düzeyi kategorisi incelendiğinde, katılımcıların çoğunluğunun e-sporcu lisansı edinilmesine yönelik bilgi sahibi oldukları görülmektedir.

**Tablo 4.29.** Katılımcıların E-sporda Transfer Sürecinin İşleyişine İlişkin Bilgi Düzeyi Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor hukuku bilgi düzeyi	Katılımcıların E-Sporda Transfer Sürecinin İşleyişine İlişkin Bilgi Düzeyi	Sözleşmenin Olması	12	<p><b>P.E.S.2:</b> "Genelde bu süreçte takımlar size ulaşıyor takımların zaten varlığımızdan haberi oluyor eğer sizi takıma almak istiyorlarsa size ulaşıyorlar. Sözleşme hakkında karşılıklı konuşuluyor sözleşmeyi okuduktan sonra eğer o takıma gitmek istersem sözleşme imzalayıp takıma katılmış oluyorum."</p> <p><b>P.E.S.5:</b> "İlk takımuma transfer olduğumda oradaki takım oyuncuları ile anlaşamadım ben orada üç aylık bir sözleşme yapmıştım. Bu sözleşmeyi tek taraflı fes ettiğiniz zaman belirli bir ceza ücreti var sizin açınızdan da takım açısından da. Herhangi bir şekilde takımınız bu sözleşme dışına çıkamaz veya sizde çıkamazsınız eğer çıkarsanız veya çıkarlarsa çok büyük miktarlarda para cezaları ödeniyor. Ama karşılıklı olarak anlaşmanızda tabii ki anlaşma fes edilebilir."</p>
			Sözleşmeleri Oyun Şirketleri	7	<p><b>K.A.1:</b> "Dünya çapında Riot'un belirli kuralları var ve transfer süreci bunun üzerinden gidiyor genelde. Mesela bir oyuncunun bonservis bedeli vardır siz oyuncunun bonservis</p>

			Belirler		bedelini Riot Games'e bildiriyorsunuz ben bir oyuncu satın almak istiyorum bonservisini vermek istiyorum takımlara bu iletiliyor zaten siz ozamana kadar takımda söylemiş oluyorsunuz takımda zaten bunu kabul ediyor oyuncuda kabul ederse eğer bonservis bedelinin ödenmesini kendisi gitmek istiyorsa gidebiliyor. Eger bonservis bedeli gerekmiyorsa zaten takıma iletildiği zaman oyuncuda kabul ederse maaşıda beğenirse oyuncu geliyor zaten. Sosyal medyada da zaten oyuncular tekliflere açık olduğunu belirtiyorlar.” <b>K.A.2:</b> “Bizim bulunduğumuz oyundan yani Riot games'in oyunundan bahsedeceğim. Riot games Türkiye'de olduğu için bu hukuki konularla ilgili süreci onlar yönetiyor. Oyuncu ve takım sözleşmeleri var ayrı ayrı ve takımların ve oyuncuların Riot games'e karşı bazı sorumlulukları var. Yani hem oyuncuların hem de takımların haklarını koruyan maddeler var.”
			Sosyal Medya İlanları	6	<b>T.Ü.8:</b> “Yani şöyle oluyor öncelikle oyuncu teklifleri değerlendirebiliyorsa bunu paylaşması gerekiyor çünkü bunda en önemli nokta sosyal medya Twitter diyebilirim.” <b>P.E.S.4:</b> “Transfer süreçleri genelde Twitter üzerinden oluyor benim için öyle oldu en azından. Takım arıyorum sözleşmem yok ve kendi özelliklerinden bahsediyorum zaten eğer tanınan bir isim olmuşsam o özelliklere de gerek kalmıyor. Öyle takımlar sizinle iletişime geçerek sözleşme kapsamında transfer sürecini gerçekleştirebiliyor”.
			Menajer-Sporcu Diyalogu	4	<b>K.A.1:</b> “Şu an lol için şöyle bir durum var mesela siz bir elektronik sporcu ile görüşüp onu transfer etmek istiyorsanız oyuncunun takım menajeri ile görüşme yapmak zorundasınız bazen siz takım menajeri yerine oyuncu ile bağlantıya geçtiniz diyelim oyuncu ikna etmeye çalışıyorsunuz burada poching dediğimiz oyuncu takımdan ayırma gibi bir durum söz konusu olabiliyor.” <b>M.3:</b> “Genel menajer olduğum için takımdaki tüm oyuncuların transfer süreçlerinden ben sorumluyum. Zaman zaman transferlerimiz oldu ve bir sorunla karşılaşmadık.”
			Bilgiye Sahip Olmama	2	<b>T.Ü.7:</b> “Transfer süreci konusunda pek bir bilgim yok.” <b>T.Ü.2:</b> “Bu konu hakkında hiçbir Bilgim yok.”

Yukarıdaki tabloda katılımcıların e-sporde transfer sürecinin işleyişine ilişkin görüşleri incelendiğinde takım ve oyuncu arasında bir sözleşmenin olduğu, bu sözleşmeleri oyun şirketlerinin belirlediği, oyuncuların takım arayışında olduklarına ilişkin sosyal medyadan duyuru yaptığı, transfer sürecinin menajer-sporcu diyalogu üzerinden yürüdüğü ve katılımcıların bazılarının bu süreçle ilgili bilgi sahibi olmadıkları görülmektedir.

**Tablo 4.30.** E-sporde Turnuva Kurallarının İşleyişi Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor hukuku bilgi düzeyi	E-sporde turnuva kurallarının işleyişi	Yaptırımların-Cezaların Olması	8	<b>T.Ü.6:</b> “Mesela 15 dakika gecikme süresi var bu süreyi açınca diskalifiye olma durumu olabiliyor.” <b>K.A.1:</b> “Şu an LOL için şöyle bir durum var. Mesela siz bir elektronik sporcu ile görüşüp onu transfer etmek istiyorsanız oyuncunun takım menajeri ile görüşme yapmak zorundasınız. Bazen siz takım menajeri yerine oyuncu ile bağlantıya geçtiniz diyelim oyuncu ikna etmeye çalışıyorsunuz. Burada poching dediğimiz oyuncuyu takımdan ayırma gibi bir durum söz konusu olabiliyor. Buda

				<p>kural ihlali olarak geçiyor siz bunun yüzünden ceza yiyebiliyorsunuz.”</p> <p><b>P.E.S.2:</b> “Ağır ceza olayı olmuyor genelde örneğin herkesin sahnede olması gereken bir zaman var örneğin 1 saat öncesinden orada olmanız gerekiyor eğer yarım saat geç kalırsanız belki oyunda bir tane ban hakkınızı kaybediyorsunuz seçim ekranında öyle ağır cezalar olmuyor ama o tarz ceza sistemleri var Riot’un. Onun dışında özel hayatta da örneğin yayında küfürlü konuşmak veya sosyal medyada küfürlü paylaşımlarda bulunmak siyaset yapmak ya da ırkçılık yapmak gibi olumsuz paylaşımlarda bulunursanız bunlara yönelik cezaları var tabi Disiplin cezaları oluyor. Hatta oyun esnasında bile başkalarıyla kavga ederseniz onlar bir türlü Riot a ulaşırsa kavga ettiğiniz için ceza yiyebiliyorsunuz.”</p> <p><b>P.E.S.5:</b> “Eğer sizin Riot games ile bir anlaşmanız var ise bir takımda sözleşmeniz varsa haftalık cafe turnuvaları gibi diğer turnuvalara katılanmıyorsunuz.”</p> <p><b>K.A.1:</b> “Turnuvalarda veya yurtdışında oyuncular kendileri antrenman yaparken oyun içerisinde birine hakaret yanlış örnek olabilecek bir davranış sergilerlerse ceza alabiliyorlar para cezaları alabiliyorlar veya oyundan yasaklanma gibi cezalar alabiliyorlar.”</p> <p><b>T.Ü.13:</b> “Ben kendim böyle bir problem yaşamadım. Ama elektronik sporda ceza alan oyuncuları duydum. Sadece oyun olarak değil eğer kendi günlük hayatında da oyun oynarken bir oyuncu küfür oyunu ederse o oyuncuya Riot Games ceza veriyor. 10-20 maç oynayamama cezası veriyor. Sadece maçtaki hareketleri değil oyuncunun günlük hayattaki hareketlerine de karışabiliyorlar. Örneğin, sosyal medya paylaşımları veya canlı yayın programlarında bir oyuncu küfredemez veya ırkçılık yapamaz. Eğer ırkçılık yapar ise sözleşmesi gidiyor. Yani elektronik sporda da sportmenliği ve centilmenliği korumaya çalışıyorlar.”</p>	
			Kuralları Oyun Şirketleri Belirler	7	<p><b>K.A.2:</b> “Bizim bulunduğumuz oyundan yani Riot games’in oyunundan bahsedeceğim. Riot games Türkiye’de olduğu için bu hukuki konularla ilgili süreci onlar yönetiyor. Oyuncu ve takım sözleşmeleri var ayrı ayrı ve takımların ve oyuncuların Riot games’e karşı bazı sorumlulukları var. Yani hem oyuncuların hem de takımların haklarını koruyan maddeler var.”</p> <p><b>P.E.S.4:</b> “Hukuki problem çok olmadı ama herhangi bir problem olduğunda bu problemi Riot games çözüyor. Eğer bir sorunuz veya probleminiz olursa takımla bunun Riot Games’e bildiriyorsunuz. Daha sonra bu problemleri Riot games çözüyor.”</p> <p><b>P.E.S.5:</b> “Transfer süreçleri riot tarafından takip ediliyor. League of legend is Ligi olduğu için genel kuralları Riot belirliyor. Bu açıdan baktığımızda riot hem oyuncu koruyor, oyuncuların takımlar tarafından kullanılıp atılmasına engel olmak için bir yandan da oyuncuların takıma zarar vermeden sözleşme yapılarak transfer veya ayrılma sürecini belirliyor.”</p> <p><b>T.Ü.6:</b> “Üniversiteler arası turnuvalarda turnuvaya katılacak olanların aynı okuldan olması gerekiyor. Katılan öğrenciler de zorunlu olması gereken şeyler var. Bunlar sağlandıktan sonra hiçbir sorun olmuyor.”</p>
			Sözleşmelerin Olması	2	<p><b>K.A.1:</b> “Şöyle bir örnek verebilirim mesela sizin bir kontratınız var ise Riot Games ile bireysel bir ligde oynayabiliyorsunuz. Gidipte Avrupa’daki turnuvalara katılmıyorsunuz eğer katılırsanız para cezası yiyorsunuz ve oyundan bir yasaklama alabiliyorsunuz. Örneğin 6 ay profesyonel ligde yer alamıyorsunuz gibi.”</p> <p><b>P.E.S.4:</b> “Ben herhangi bir problem yaşamadım çünkü her transfer olduğunda sözleşmem bitmişti zaten. Transfer süreçleri genelde Twitter üzerinden oluyor benim için öyle oldu en azından. Takım arıyorum sözleşmem yok ve kendi</p>

					özelliklerinden bahsediyorum zaten eğer tanınan bir isim olmuşsam o özelliklere de gerek kalmıyor. Öyle takımlar sizinle iletişime geçerek sözleşme kapsamında transfer sürecini gerçekleştirebiliyor.”
--	--	--	--	--	---

Yukarıdaki tabloda e-spor turnuva kurallarının işleyişi kategorisi incelendiğinde, e-spor turnuva kurallarının düzenlenen turnuvaya özgü olması, kural ihlali olduğu durumlarda belirli cezai süreçlerin olması ve özellikle de kuralları oyun şirketlerinin belirlemesi ön plana çıkan unsurlardır.

**Tablo 4.31.** Katılımcıların E-sporcu Hakları Konusunda Bilgi Düzeyi Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor hukuku bilgi düzeyi	Katılımcıların e-sporcu hakları konusunda bilgi düzeyi	Oyuncu Haklarını Oyun Şirketleri Belirler	9	<p><b>T.Ü.8:</b> “Çoğu takımın yaptığı sözleşmeler çok açık yani takım yararına genelde çoğu yani bir oyuncu maaşını bağlarken vs sözleşme yapıyor.”</p> <p><b>K.A.1:</b> “Ben sadece Riot games in kurallarını biliyorum başkada bir mevzuat ya da kural var mı onu bilmiyorum. Riot Games bu hukuk konularına çok önem veriyor gerçekten kime ceza gerekiyorsa direkt ona cezayı veriyor zaten kendi disiplin kurulları var siz onlara bildire biliyorsunuz herhangi bir kanal üzerinden şöyle bir problem var diye kanıt sunduğunu zaman direkt bunu araştırmaya başlıyorlar zaten ve cezayı da veriyorlar.”</p> <p><b>M.2:</b> “Siz bir oyuncusunuz diyelim siz sizin bir grupla anlaşmamız vardır diyelim bu anlaşma on aylık ve sizin bu on aylık anlaşmamız bitti ama aldığınız para yedi aylıktı diyelim yani üç ayınızda içerde kaldı siz burada imza atmıyorsunuz süreci bitirmek için ama bu adam size hala parayı ödememekte ısrar ediyorsa sizin bir yasal hakkınız oluyor Buda şu oluyor riot gamese gidiyorsunuz diyorsunuz ki bu kulüp bana paramı vermiyor riot games de diyor ki bu adamın parasını ver yoksa sana ceza vereceğim geçen sene bu sezon da Galatasaray’ın men edilme sebebi buydu Riot games dediki Galatasaray’a 1 Ocağa kadar takımının parasını öde ama Galatasaray takımında sıkıntı var sanırım ödemediler ayın 3’ünde dediler sanırım ama Riot games dediki tamam bu sezon da yarı sezon da kış sezonunda sen de oynamayacaksın bu türde problemler yaratabiliyor. Ayrıca herhangi bir okulda ilkökul üniversite lise hiç farketmez eğer belirli bir sayının üzerinde elektrik sporcu lisansı varsa mutlaka oraya bir bilgisayar laboratuvarı elektronik spor için kurulmasını isterdim bu tarz mevzuatları olmasını isterdim.”</p>
			Bilgiye Sahip Olmama	9	<p><b>T.Ü.2:</b> “Yok hayır duymadım.”</p> <p><b>T.Ü.10:</b> “Bununla ilgili herhangi bir yazı okumadım.”</p> <p><b>P.E.S.2:</b> “Anayasal anlamda herhangi bir mevzuat olduğunu bilmiyorum duymadım.”</p> <p><b>P.E.S.3:</b> “Bildiğim herhangi bir yasal mevzuat yok.”</p>

Tabloda katılımcıların e-sporcu hakları konusunda bilgi düzeyi kategorisi incelendiğinde, katılımcıların bazılarının e-sporcu haklarını oyuncu şirketlerinin belirlediğini ifade ettiği, öte yandan katılımcıların önemli bir çoğunluğunun ise e-sporcu haklarına ilişkin bilgi sahip olmadıkları görülmektedir.

**Tablo 4.32.** Katılımcıların E-sporcu Hakları Konusundaki Eksikliklere İlişkin Görüşleri Kategorisi ve Frekansı

Tema	Alt Tema	Kategori	Kod	Frekans	Doğrudan Alıntı
Küreselleşme ve E-spor	E-spor hukuku bilgi düzeyi	Katılımcıların e-sporcu hakları konusundaki eksikliklere ilişkin görüşleri	Sporcu Hakları Suistimali/ Eksiklikleri	7	<p><b>T.Ü.4:</b> "Çünkü takım sahipleri genelde sporculara para gözüyle baktığı için istediği gibi kullanabiliyorlar oyuncuyu üç yıllık bir sözleşme yapıyor mesela senin aylık kazancın 2000 TL takım arkadaşına veriyor 10.000 tl bu çocuk genç diye daha yeni gelmiş genç ve bilmiyor diye çocuk 2-3 yıl boyunca bu sözleşmeye maruz kalıyor ve bu sözleşme fesih bedeli de 1 milyon."</p> <p><b>K.A.2:</b> "Bir oyuncunun kendini var edebilmesi ve profesyonel bir sporcu olma bilmesi gerçekten uzun ve yorucu, aynı zamanda yıpratıcı bir süreç. Oyuncular da bu süreçte bazen acele edip yanlış sözleşmeler imzalayabiliyorlar kendi ücretleri konusunda olabilir sözleşmelerle ilgili bu tarz problemler var fakat. Bu biraz daha oyuncuların bilinçli olmasıyla ilgili bir durum. Bilinçli olan sporcular ve aileler süreçte devreye girdiği zaman herhangi bir problem olmuyor. Herhangi bir sorun olduğunda da Riot games oyuncuların ve takımların haklarını koruyor ve çeşitli yaptırımlarda bulunuyor."</p> <p><b>M.2:</b> "Ben şöyle bir şey söyleyebilirim kendi açımdan. Biz senelerce hokey oynadığımızda benim hiçbir zaman bir güvencem olmadı. Yani bir sporcu olarak bir güvencem olmadığı için bu bana her zaman ikinci bir meslek ile uğraşmam gerekiyormuş gibi hissettirdi. Maddi açıdan olsun kariyer anlamında olsun. Yani bu noktada elektronik sporda da bazı şeyler kanun gibi olmalı mevzuatta olmalı ve mevzuatta da elektronik spora dair herhangi bir şey olmadığını düşünüyorum."</p> <p><b>P.E.S.4:</b> "Eskiden ben daha bu sektöre girmeden önce bazı duyular almıştım oyuncuların dolandırıldığını takımların para vermediğini duyuyordum."</p> <p><b>T.Ü.11:</b> "Bir merci olsa oyuncunun haklarını savunabilecek veya bu tür olaylarda karar verebilecek bir oluşum olduğu zaman en azından kim haklı kim haksız çok daha iyi görülür. Çünkü maaşını alamayan oyuncular var sebepsiz yere takımdan atılan oyuncular var. Bunun gibi bir sürü sıkıntılar var. Bunu çözebilecek orta bir takım ile oyuncu arasında bir orta bir nokta oluşturan bir kurum oluşturulmalı."</p>
			Hukuki Sınırların Henüz Çizilmemiş Olması	4	<p><b>M.2:</b> "Riotun para ödemeye dâhil kendi sözleşme ve kuralları var. Sanırım herhangi bir sıkıntı çıktığında Riota gittiğinizde bu sıkıntıları çözüyor. Bu problem bazen Riot'un kendisinde zedeleyebilecek bir problem olabilir. Bu tür problemler yaşanabilir takımlarda. Elektronik spor ismini kötüleyebilecek bir problem olabilir. Bu noktada ekstra devreye girecek bir hukuki merci yok ya da bir mevzuat yok bu konuda bir bilgim yok yani."</p> <p><b>P.E.S.2:</b> "Hukuksal süreci Riot kontrol ediyor. Belki bu noktada eksik noktalar vardır bu kuralların aynı görüşte olmadığım zamanlar oluyor."</p> <p><b>P.E.S.6:</b> "Eğer sözleşmemiz varsa özellikle on takımdan beş tanesini sözleşmesinde SGK güvencesi olabiliyor. Belki bir seviyede devlete bağlı olabiliyorsunuz ama onun dışında oyuncuyu koruyan çok bir yasa var mı diye düşündüğümde olmadığını söyleyebilirim."</p>



			Sözleşmelerin Süresi	1	<b>T.Ü.8:</b> <i>‘‘Bence eklenmesi gereken řu bir oyuncu ile maksimum 1 sene sözleşme imzalanmalı bence yani benim göztümde Çünkü mesela 3 sene sözleşme imza alıyorsunuz küçük olmasına rağmen. Çünkü 16-17 yaşında 3 sen'e imzalarken çocuk kazanacağı parayı düşünmüyor. Zaten oraya hayalleriyle geldiği için ama ben 3 sene daha takımdayım diyor. Ama ilk sene kazandığı para atıyorum Aylık 2000 lira iken 2. sene çok iyi oynamasına rağmen çok iyi performans sergilemesine rağmen gene 2000 lira alıyor primlerle maksimum alacağı řu an için 4-5 milyar.‘‘</i>
--	--	--	----------------------	---	---

Tabloda katılımcıların e-sporcu hakları konusundaki eksikliklere ilişkin görüşleri kategorisi incelendiğinde, e-sporcu haklarının suistimali-eksiklikleri, hukuki sınırların henüz çizilmemiş olması ve sözleşme süreleri ile ilgili problemler olduğu görülmektedir.



## TARTIŞMA

Bu bölümde araştırma sonucunda ortaya çıkan “Küreselleşme ve E-spor” ana teması ve buna ilişkin alt temaların bulguları tartışılmıştır.

### 4.2. E-sporun Özelliklerine İlişkin Tartışma

#### “E-sporun Özellikleri” alt temasında yer alan “E-sporun Tanımı” kategorisine ilişkin tartışma;

Araştırmada yer alan “E-sporun Tanımı” kategorisinde e-sporun tanımında “Bilgisayar Oyunu”, “Rekabetçi Yapı”, “Zihinsel Aktivite Gerektiren”, “Çevrimiçi-çevrimdışı Oynanan Oyun”, “Seyir Sporu” ve “Geleceğin Sporu-Sporun Yeni Formu” gibi kodlar ön plana çıkmıştır (Tablo 13). Örneğin “Zihinsel aktivite gerektiren” koduna ilişkin yapılan görüşmelerde katılımcılar; E.S.O.1 *“Benim için sporun tek bir anlamı yok sadece fiziksel olmaktan ibaret değil spor çünkü günümüzde de fiziksel aktivite olmayıp da sadece zihinsel aktivite olup da spor olarak kabul edilen branşlar var. Buna en önemli ve en yakın örnek Satranç ve E-spordur.”* gibi ifadelerde bulunmuşlardır. Benzer bir şekilde Argan ve diğerleri elektronik sporun zihinsel ağırlıklı yönünü vurgulayan “dünyanın bir ucundan diğerine iki insanın internet aracılığıyla ya da dünyanın her yerinden gelen insanların büyük organizasyonlar ile buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel olarak çoğu sporun gerektirdiğinden çok daha fazlasını kapsayan bir spordur. Elektronik spor okçuluktaki gibi reaksiyon zamanı, beyzboldaki gibi refleks hareketleri veya satrançta olduğu gibi düşünmeyi gerektiren bir spordur” şeklinde bir tanımlama gerçekleştirmişlerdir. Bu araştırmada da katılımcılar e-sporu tanımlarken e-spor oyunlarının çevrimiçi oynanabilmesinin yanı sıra özellikle bilişsel süreçlerin aktif rol oynadığını, e-sporun bazı zihinsel aktivite ağırlıklı geleneksel spor branşlarıyla benzeştiğini ifade etmişlerdir (137). Bazı geleneksel sporlarda (satranç, briç vb.) zihinsel aktivitenin ağırlıklı olduğu gibi, e-sporda da bilişsel ve taktiksel yaklaşımın ağırlıklı olduğu takım oyununun ön plana çıktığı söylenebilmektedir (Dota, Star Craft, League of Legends vb.). Araştırmada ön plana çıkan diğer kodlar ise “Seyir sporu” ve “Geleceğin Sporu-Sporun Yeni Formu” olmuştur. Araştırma katılımcılarının bu kodlara ilişkin görüşleri ise sırasıyla; P.E.S.3 *“Elektronik spor online*

oyunların yani bilgisayarınıza dayalı müsabakaların izleyicilere açık bir platformda turnuva düzeyinde oynanmasıdır.” P.E.S.6 “Teknoloji ilerledikçe insanların daha fazla ilgi ve alaka göstermelerinden dolayı şu anda futbol ve basketbol nasılsa elektronik sporda geleceğin sporu olacak diyebilirim.” şeklindedir. Newzoo adlı analiz şirketi tarafından e-spor sektörüne ilişkin hazırlanan yıllık raporda, e-spor seyircilerinin e-spor turnuvalarını ya fiziki katılım göstererek e-spor arenalarında ya da Twitch gibi çevrimiçi canlı yayın platformları üzerinden takip ettikleri paylaşılmıştır. Ayrıca bu raporda 2018 yılında yaklaşık olarak 380 milyon e-spor seyircisinin olduğu ve bu rakamın 2021 yılında 557 milyona kadar artabileceği beklenmektedir. Bu 557 milyon seyircinin ise 307 milyonu “ara sıra izleyenler” olarak tanımlanacakken, 250 milyon seyircinin ise kendilerini “e-spor meraklıları” olarak adlandıracakları belirtilmiştir (173). Bu rakamlar dikkate alındığında e-sporun her geçen gün artan bir seyirci kitlesinin olduğu ve bu durumda e-sporun yeni jenerasyonun da artan ilgisi neticesinde geleceğin popüler sporu olabileceği söylenebilmektedir.

**“E-sporun Özellikleri” alt temasında yer alan “Katılımcıların e-sporunda bilgisayar donanımı ve internet hızının önemine ilişkin görüşleri” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma kapsamında e-sporunda bilgisayar ve internet hızının önemli olduğuna ilişkin katılımcı görüşleri neticesinde “Profesyonel Düzey”, “Ping Problemleri” ve “E-sporunda Başarı ve İnternet Hızı” kodları ön plana çıkmıştır. Ancak e-sporunda bilgisayar ve internet hızının önemsiz olduğuna ilişkin bazı katılımcıların görüşlerini içeren “Kişisel Beceri” ve “Oyundan Oyuna Değişir” gibi kodlara da ulaşılmıştır (Tablo 14). Araştırmada katılımcıların “Ping Problemleri” koduna ilişkin görüşleri; P.E.S.6 “İnternet konusunda biraz sıkıntı olabileceğini düşünüyorum çünkü yüksek değerlerde ping değerlerine ulaşırsa o zaman oyunu ciddi oynayamıyorsunuz. O yüzden kaliteli bir internet hızı gerekiyor.” P.E.S.4 “Süper bir internet gerekmiyor ama onun dışında iyi bir internet gerekiyor oyununuzun ping değerlerini etkilemeyecek şekilde ortalama bir internet gerekiyor diyebiliriz.” şeklindedir. İnternet hızı ve ping değerlerinin çevrimiçi oyunlarda pratik yapma ve rekabet etme açısından oldukça önemli olduğu ifade edilebilir. Ping (veya ağ gecikme durumu) bir oyuncunun oyuna ne kadar hızlı bir komut gönderebildiğini ve oyun esnasında (veya sunucuda) oyuna ait verileri

görüntülemesini sağlamaktadır. Kabul edilebilir bir ping değeri, 40ms-60ms işareti veya daha düşük olarak belirtilmiştir. 100ms'in üzerinde bir hız kaybı fark edilir ve bir ağ gecikmesi söz konusu olabilir. 170'ten fazla ping değeri ise oyun bağlantısında kopmalara neden olabilir (274). Örneğin bir birinci şahıs nişancı e-spor oyununda rakibin size bir duvar kenarından baktığı esnada sizde aynı anda rakibinize baktığınızda ping değerleriniz ne kadar düşük olur ise o kadar hızlı bir şekilde rakibinizi görebilir ve reaksiyon gösterebilirsiniz. Tam tersi durumlarda rakibinizi geç görebileceğiniz için sizden önce rakibinizin hamle yapması olası bir durum olabilir. Bu durumun rekabetçi ve çevrimiçi e-spor oyunlarında performans ve başarı açısından oldukça önemli olduğu söylenebilir. E-spor da bilgisayar ve internet hızının önemsiz olduğuna ilişkin bir araştırma katılımcısının “Oyundan Oyuna Değişir” koduna ilişkin görüşü; T.Ü.2 *“Oynayacağımız oyuna göre değişebiliyor mesela league of legends oyunu için gerekli ekipman ve internet hızı ile PUBG oynarken gereken ekipman ve internet hızı bir değil. Ekonomik düzeyine göre orta halli biri, en azından bir laptopa sahip olan bir insan bile e-spor yapabilir ki günümüz şartlarında.”* şeklindedir. E-spor da internet hızının yüksek veya düşük olmasının yeterliliğinin oynanan oyuna göre değiştiği belirtilmiştir. Örneğin; Hearthstone gibi bir kart oyunu, daha yavaş oynanan bir sıra tabanlı oyun olduğu için düşük ping sorun olmayabilir. Counter-Strike ve Street Fighter V gibi diğer oyunlar için ise en üst düzeyde internet hızı gerekebilmektedir (274). Ya da rekabetçi birinci şahıs nişancı e-spor oyunlarını oynarken (Call Of Duty vb.) rakibe karşı hamle yapabilmek, reaksiyon gösterebilmek “Frame Per Second (FPS) yani Saniyelik Görüntü Sayısı” değerleri ve internet kalitesine bağlı olan “Ping” değerleri önemlidir. Ancak sıra tabanlı bir strateji oyunu oynarken oyunun sahip olduğu düşük grafik özellikleri, oyunun yavaş oynanması nedenleriyle düşük donanım özellikleri ve ping değerleri de belirli düzeyde önemsiz kılabilceği ifade edilebilir. Bu durumda e-spor oyunlarının gerekli kıldığı sistem özelliklerinin ve oyunların türünün internet hızını ve donanımsal özellikleri önemli kılabilceği gibi, bu durumun oyundan oyuna değişebileceği söylenebilir.

## **“E-sporun Özellikleri” alt temasında yer alan “E-spor ile geleneksel sporlar arasındaki benzerlikler” kategorisine ilişkin tartışma;**

Katılımcıların görüşleri sonucu e-spor ile geleneksel sporlar arasındaki benzerliklerden “Antrenman İhtiyacı”, “Rekabeti Barındırması”, “El Göz Koordinasyonu Gerektirmesi”, “Taraftarı Barındırması” ve “Kendine Özgü Ekonomisinin Olması” gibi kodların ön plana çıktığı görülmektedir (Tablo 15). E-spor oyun türlerinde rakip oyuncuya karşı daha hızlı reaksiyon göstermenin iyi bir el-göz koordinasyonuna sahip olmayı gerektirdiği söylenebilir. Katılımcılardan K.A.1 *“Elektronik sporda bir bilgisayar başında oturuyorsunuz tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi ellerinizi ve gözlerinizi kullanıyorsunuz odaklanmanız gerekiyor.”* sözleri ile tıpkı geleneksel sporda olduğu gibi e-sporda da el-göz koordinasyonunun önemli bir unsur olduğuna dikkat çekmiştir. Benzer şekilde Wagner e-sporların yüksek seviyede el-göz koordinasyonu gerektirdiğini belirterek, takımların rakip takımlara karşı üstünlük kurabilmelerinin strateji ve taktiksel bir yaklaşım sergilemeleri gerektirdiğini ifade etmiştir (139). Greenhill ve Houghton geleneksel sporlara benzer şekilde, herkesin e-spor oyunlarını oynayabileceğini, ancak yalnızca belirli bir beceri setinde ustalaşmış olanların oyunu iyi oynayabileceğini belirtmişlerdir. Ayrıca Olimpiyat Oyunlarının bir parçası olan atış ve okçuluk sporunda olduğu gibi e-sporda da yüksek yoğunluklu, rafine motor becerilerinin yanı sıra hızlı ve doğru el-göz koordinasyonunun gerekli olduğunu vurgulamışlardır (275). Taylor *“E-sporda profesyonel oyuncular istihdam edilir, çünkü profesyonel rakipler olmadan e-spor rekabetçi bir oyun olamaz”* sözleri ile e-sporda da rekabet unsurunun ve başarı elde edilebilmesi için antrenman yapmanın önemli bir unsur olduğuna dikkat çekmiştir (48). Rosell Llorens ise bir rakibi yenmek amacıyla oynanan belirli e-spor oyunlarının çok fazla beceri, hassasiyet, konsantrasyon, vücut kontrolü, reaksiyon, dayanıklılık ve takım stratejisi gerektirdiğini belirterek tüm bu faktörlerin e-sporun ve e-spor oyunlarının tanımlanmasına katkı sunduğunu ifade etmiştir (276). Katılımcılar yapılan bu tanımlamayla benzeşen “Rekabeti Barındırma”, “Antrenman İhtiyacı” gibi kodlara ilişkin görüşlerini; K.A.2 *“Özellikle rekabet anlamında takım oyunu içeriyorsa takım sporlarında çok benzerlik gösteriyor diyebilirim. Geleneksel sporlardaki disiplini hatta daha fazlasını isteyebiliyor elektronik spor.”* T.Ü.6: *“Benzerlik olarak ikisinin de düzenli çalışmayı ve antrenmanlı olmayı gerektirdiğini söyleyebilirim.”* T.Ü.4 *“Benzer özelliklerini sayacak olursam her ikisinin de rekabetçi bir ortamda gerçekleştirilmesi*

*diyebilirim.*” şeklinde dile getirmişlerdir. Malik e-sporun diğer tüm sporlar gibi, zorlu beceriler, kararlılık ve baskıya dayanma becerisini barındıran bir spor olduğunu belirterek, rekabetçi dijital oyunları oynamanın stratejik düşünme, takım olarak çalışmayı öğrenme, güçlü bireysel çaba ortaya koyma gibi geleneksel sporlarda yer alan becerileri gerektirdiğini vurgulamıştır (277). Bu durumda geleneksel sporlar ile e-sporun rekabet, antrenman, taraftar, kendine özgü bir ekonomisinin olması gibi ortak temalara sahip olduğu, bunların yanı sıra ulusal veya uluslar arası federatif yapılar, canlı yayın platformları aracılığıyla müsabakaların yayınlanması, bireysel ve takım olarak oynanması ve geleneksel sporlarda yer alan lig usulü maçların düzenlenmesi, yüksek ödül havuzlarına sahip küresel turnuvaların düzenlenmesi gibi diğer organizasyonel açıdan benzeşen yönlerinin de olduğu söylenebilmektedir. Ayrıca tıpkı geleneksel sporlarda profesyonel sporcuların ayakkabı, raket, eldiven vb. ekipmanlarının kalitesi ve sporcu performansı açısından kişiselleştirilebilmesinin önemli olduğu gibi, benzer şekilde e-spor da profesyonel e-sporcuların kullandıkları monitör, oyuncu kulaklığı, oyuncu faresi, oyuncu klavyesi, oyuncu koltuğu vb. ekipmanlarının kalitesinin ve kişiselleştirilebilir olmasının sergileyecek performans düzeyi açısından önem arz ettiği söylenebilmektedir.

#### **“E-sporun Özellikleri” alt temasında yer alan “E-spor ile geleneksel sporlar arasındaki farklılıklar” kategorisine ilişkin tartışma;**

Katılımcıların görüşleri kapsamında e-spor ile geleneksel sporlar arasındaki farklılıklara ilişkin “Fiziksel Güç Gerektirmemesi”, “Ağırlıklı Zihinsel Aktivite İçermesi”, “Çevrimiçi Ortamda Gerçekleştirilmesi” gibi ön plana çıkan kodların yanı sıra “Turnuva Kurallarını Ulusötesi Şirketlerin Belirlemesi”, “Demografik (Yaş, Cinsiyet vb.) Engelleri Ortadan Kaldırması”, “Bazı Fiziksel Özellikleri Önemsiz Kılması (Kilo vb.)” ve “Erişim Kolaylığı” gibi e-sporun küresel katılıma imkân veren boyutuna dikkat çeken kodlara da ulaşılmıştır (Tablo 16). Yapılan nitel görüşmelerde katılımcı görüşleri; K.A.2 *“Bence elektronik spor ile geleneksel sporlar arasındaki en büyük fark elektronik sporda efor sarf etmiyor oluştunuz.”* P.E.S.6 *“Gerçekte olamayacak bir şeyler oyun içerisinde olabileceği için sanal ortamda gerçekleşmesi diyebilirim. Örneğin; futbolda futbolu oynarken fiziğini hesaplaman gerekiyor topun konumuna göre şöyle vurmam gerekiyor kaleye gitmesi için gibisinden bu oyunlarda bu*

*tarz süreçler çok daha ayrıntılı olduğu için veya sizi özgür bıraktığı için bence en önemli fark bu diyebilirim.”* şeklindedir. Mustafaoğlu yapmış olduğu bilimsel araştırmada dijital oyunların ağırlıklı olarak zihinsel çaba gerektirirken bedensel oyunların fiziksel ve zihinsel çaba gerektirdiğini, aynı zamanda gelişen dijital/bilgisayar oyunlarının insanlara gerçek hayatta yapamayacakları birçok olanağı fantastik bir ortamda veya kişinin kişisel zevkleri dâhilinde sunduğunu belirtmiştir (256). Rosell Llorens e-sporun geleneksel sporlardan farklı olarak e-spora özgü maçların dijital bir oyun setinde gerçekleşmesi ve oyuncuların uygulamayı gerçekleştirmek için bilgisayar kullanması olduğunu belirtmiştir (276). E-sporun bilişsel ağırlıklı bir spor olduğuna vurgu yapan bu araştırmaların aksine literatürde e-sporun geleneksel sporlara kıyasla sanal ortamda gerçekleştirilmesinden ve fiziksel aktivite yoksunluğundan ötürü bir spor dalı olarak kabul edilemeyeceğini ileri süren, e-sporun gerçek bir spor dalı olup olmadığını sorgulayan bilimsel araştırmalara da rastlamak mümkündür (272,273,274). Benzer şekilde Marelić ve Vukušić e-spor ve sağlık temasına dikkat çekerek e-sporun geleneksel sporların tanımında yer alan bazı nitelikleri barındırıyor olmasına rağmen, hala hareketsiz ve birçok yönden sağlıksız bir faaliyet olduğunu ifade etmişlerdir (281). Bu sorgulamaların ötesinde e-sporun fiziki ortamdan bağımsız bir şekilde özellikle dijital (sanal) ortamda internet üzerinden gerçekleştirilmesi ile sakatlanma vs. riskinin ortadan kalktığı, ayrıca sanal ortamda oynanan e-sporun e-sporculara, geleneksel sporla uğraşan sporculara nazaran çok daha fazla hareket özgürlüğü tanınmasının e-sporu geleneksel sporlardan keskin bir şekilde ayıran yönü olduğu söylenebilir. Ayrıca geleneksel sporlarda performans doğrudan hareketi uygulayan kişi tarafından sergilenirken, e-sporunda performans ve beceriler sanal karakter üzerinden sergilenmektedir. Bu nedenle e-sporun katılımcıların fiziki ve demografik özelliklerine ilişkin kısıtlayıcı faktörleri ortadan kaldırabilmesi dikkat çekicidir. Böylelikle fiziksel veya sağlığa ilişkin bir engeli bulunan bireyler bile tüm dünyadan kolaylıkla e-spor ortamlarına erişim sağlayabilmektedir. Bu özellik e-sporu; geleneksel sporların cinsiyet, yaş, fiziki güç, performans düzeyi gibi katılımcıları sınıflandıran, gruplandıran, biçimlendiren vb. özelliklerinden ayırıyor denilebilir.

**“E-sporun Özellikleri” alt temasında yer alan “E-sporun geleneksel sporlardan daha popüler olma durumu” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma kapsamında ülkemizde e-sporun geleneksel sporlardan daha popüler olma durumuna ilişkin katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucu “Yeni Neslin E-spora Aşırı İlgi Duyması”, “Dijital Oyunlara Duyulan Aşırı İlgi”, “Daha Fazla İzlenme” ve “Hızlı Büyüyen Ekonomisi” gibi ön plana çıkan kodların yanı sıra, “Erişilebilirliğin Daha Kolay Olması”, “Demografik Bariyerler Olmaması”, “Oyun Türü ve Etkinliklerin Çeşitliliği” ve “Küresel Turnuva Yayınları” gibi dikkat çeken kodların ortaya çıktığı görülmektedir. Ancak e-sporun geleneksel sporlardan daha popüler olma durumuna ilişkin katılımcıların olumsuz görüşlerini içeren “Ailelerin Olumsuz Görüşleri” ve “Geleneksel Sporların Köklü Bir Geçmişe Sahip Olması” şeklinde iki farklı kod ortaya çıkmıştır (Tablo 17). Araştırmada ülkemizde e-sporu popüler kılan sebeplere ilişkin katılımcıların görüşleri ise; M.3 *“Yeni neslin e-spora olan ilgisinin, başka bir sporda var olduğunu düşünmüyorum. Çünkü bu sporda yaşımızın cinsiyetinizin vb. özelliklerinizin herhangi bir önemi yok, sadece bilgisayar ve internetinizin olması yeterli.”* T.Ü.2 *“Geleneksel sporlardan daha popüler hale gelebilir. Çünkü e spora ulaşım daha kolay şu şekilde kolay evinizde oturuyorsunuz hani direkt olarak e-spora bağlantı sağlayabilirsiniz lakin herhangi bir basketbol oynamak istediğinizde dışarı çıkmanız gerekiyor.”* şeklindedir. Castronova “Sentetik Dünyalar: Çevrimiçi Oyunların İş Alanları ve Kültürü” adlı kitabında oyun oynamanın ve oyunların sosyal, kültürel ve ekonomik etkiler ürettiğini belirtmiştir. Ayrıca “Çok Oyuncululu Çevrimiçi Savaş Arenası (MOBA)” oyun türü örneği üzerinden oyunların gerçek dünyada yapılabilen (araba sürmek, çeşitli fantastik veya gerçeği modellenmiş mekânları gezmek vb.) aktivitelerin sanal ortamda da gerçekleştirilebildiği eğlence aracı olmaktan öte içinde barındırdıkları satılabilir eşyalar, karakterler vb. dijital içeriklerle bir iş alanı haline geldiğini ifade etmiştir (282). Bazı demografik, fiziki özellikler ve mesafe gibi kavramları ortadan kaldırarak eğlenmeye ve sosyalleşmeye olanak sağlaması, her geçen gün teknolojiye daha entegre bir kuşağın her yaş gurubunun talep ve beklentilerini karşılayabilecek oyun türü ve etkinliklere sahip olması, çok genç yaşlarda kazanabilen yüksek ücretleri ve turnuva ödülleri barındıran bir sektöre dönüşmesi e-sporun günümüzde popüler hale gelmesini sağlayan faktörler arasında gösterilebilir. Araştırma kapsamında gerçekleştirilen görüşmelerde katılımcıların “Ailelerin Olumsuz Görüşleri” koduna



ilişkin görüşleri; E.S.O.1 “Şöyle ki zaten dünyada ve diğer ülkelerde e-spor çoktan geleneksel sporların piyasasını yakaladı hatta geçti. Ama Türkiye’deki ailelerin bakış açısı henüz o seviyede değil ilk önce yapmamız gereken şey ailelerin bu konudaki bakış açısını düzgün açıklamalarla değiştirmek, ya da iyi bir eğitim ile ailelere bu sporu açıklamak gerekiyor.” şeklindedir. Brand ve diğerleri “Dijital Avustralya” adlı bir araştırmada, 18 yaşın altındaki çocukları olan Avustralyalı ebeveynlerin eğitim amaçlı veya oynanan oyunların süre veya içerik açısından kontrolünü sağlamak için çocukları ile birlikte oyun oynayarak vakit geçirdiklerini tespit edilmişlerdir (283). Ayrıca dijital oyunlarla yakından ilgili olan çok sayıda ailenin, e-spor endüstrisinin küresel çapta büyüdüğünü ve yaygınlaşan dijital oyun kültürünün bu endüstriyi ayakta tutan, e-sporu “ciddi” ve meşru bir spor kılan önemli faktörlerin başında geldiğini anlamaları gerektiği ifade edilmiştir (48,49,208). Araştırma kapsamında ortaya çıkan “Geleneksel Sporların Köklü Bir Geçmişinin Olması” koduna ilişkin katılımcı görüşleri ise; P.E.S.2 “Ülkemizde basketbol ve futbol gibi sporların bu kadar yaygın olma sebebi bundan 30-40 yıl önce insanların sokakta futbol veya basketbol oynaması. Şu anda herkes evinde bilgisayar oyunu oynuyor bu nesil büyüdükçe onların ilgi alanı daha çok e-spora yönelecek bence.” şeklindedir. Geleneksel spor branşlarından biri olan futbolun ülkemizde 19. Yüzyıldan itibaren oynanmaya başlandığı (284) ve o dönemden günümüze ilgi ile takip edildiği söylenebilmektedir. E-spor ile ilişkilendirilen bilinen eski e-spor organizasyonunun tarihinin ise 1972’lerde düzenlenen “Uzay Savaşı (Spacewar)” turnuvasına dayandığı bilinmektedir (18). Modern e-spor turnuva ve organizasyonlarının düzenlendiği tarihlerin ise özellikle Kore’de KeSPA’nın (Kore E-spor Derneği) kurulması ile başladığı söylenebilir. Mevcut jenerasyonun teknolojik eğlence araçlarından dijital yayın ve oyun platformlarına olan ilgisinin artarak devam ettiği göz önüne bulundurulduğunda, gelecek yılların ebeveynleri olacak bu kuşağın e-spora daha sıcak bakabileceği, böylelikle aile önyargısının kırılmasıyla birlikte, e-sporun geleneksel sporların yakalamış olduğu popüleriteye erişebilmesinin çok daha hızlı bir şekilde gerçekleşebileceği ifade edilebilir. Ayrıca Ritzer ve Dean’ın da ifade ettiği gibi teknolojik gelişmelere bağlı olarak yaşamımızın her geçen gün dijitalleşen ve hafifleyen (52) bir yöne doğru ilerlemesinden ötürü, hayatımızdan çıkardığımız, kullanımını dahi unuttuğumuz CD, DVD gibi medya depolama aygıtlarının yerini bulut bilişim sistemlerinin alması, bilgisayar veya oyun konsollarının yerine oyunu internet

üzerinden stream (akış) yolu ile tıpkı film izler gibi hiçbir donanıma ihtiyaç duymadan oyun oynayabilme gibi imkânların sunulmasının (285), küresel boyutta e-spora erişimi ve katılımı daha da kolay hale getirebileceği gibi daha yaygın ve popüler hale gelmesinde etkili olabileceği söylenebilmektedir.

### **4.3. E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler Alt Temasına İlişkin Tartışma**

#### **“E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler” alt temasında yer alan “E-sporla Tanışma” kategorisine ilişkin tartışma;**

Katılımcılarının e-spor ile tanışma sürecine ilişkin görüşleri kapsamında “Bilgisayara-Dijital Oyunlara İlgi”, “Fiziki veya Online Turnuvalar Aracılığıyla”, “Arkadaş Çevresi Aracılığıyla”, “E-spor Topluluğu Aracılığıyla” ve “Canlı Yayın Platformları Aracılığıyla” gibi kodlar ön plana çıkmıştır (Tablo 18). Araştırmada katılımcılarının bu kodlara ilişkin görüşleri ise; T.Ü.11 *“Dota, league of legends şu an popüler mobile oyunları ben de Dota ile başladım ve bir süre sonra turnuvaları olduğunu gördüm bu tarz oyunların ödüllü turnuvaları, takım olgusu olduğunu gördüm daha öncesinde bireysel olarak oynadığım oyunun canlı yayın platformları üzerinden turnuvalarının yayınlandığını gördüm ve e-spor ile tanışmış oldum.”* T.Ü.1 *“Teknolojinin gelişmesiyle birlikte çevrimiçi oyunlar yani çevrimiçi oyunlar gerçek insanlar la oynayabildiğimiz oyunlardan popüler hale geldi ve daha sonrasında da bunlar çeşitli disiplinlere döküldü döküldükçe profesyonelleşti ve e-spor ile tanışmış oldum.”* şeklindedir. Çolak ve diğerleri spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spora ilişkin bilgi düzeylerini analiz etmek üzere yürüttükleri araştırmada öğrencilerin ilk defa e-sporla tanışmasının sırasıyla internet, arkadaş çevresi, çevrimiçi oyunlar ve televizyon aracılığıyla gerçekleştiği bulgusuna erişmişlerdir (254). Geçmişten günümüze hem ülkemizde hem dünyada bilgisayar ve internet kullanım oranlarında ciddi artışın gerçekleşmesinin de e-sporun yaygınlaşmasında önemli bir faktör olduğu söylenebilmektedir. Örneğin Türkiye İstatistik Kurumu’nun “Hanelerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı” verilerine göre 2004 yılında ülkemizde bilgisayar kullanım oranı %23,6, internet kullanım oranı % 18,8 iken, 2018 yılında bilgisayar kullanım oranının % 59,6’ ya, internet kullanım oranının ise % 75,3’ e kadar yükseldiği bilgilerine yer verilmiştir (286). Newzoo adlı bir araştırma şirketi ise küresel olarak,

toplam e-spor seyircisinin 2020'de 495 milyon kişiye kadar ulaşacağını ve yıllık + %11,7'lik bir büyüme olacağını belirtmiştir. Ayarınca e-spor tutkunlarının bu sayının 222,9 milyonunu oluşturacağını ve her yıl% 10,8'lik bir artış göstereceğini ileri sürmüşlerdir (173). Bu durumda akıllı telefon, bilgisayar, oyun konsolları vb. elektronik cihazların internet özellikleri barındırması ve bu cihazların yaygın bir şekilde kullanımının artmasının küresel boyutta e-spora ilgi duyan ve katılım gösteren kitle sayısında da bir artışa neden olduğu ifade edilebilir. E-spor oyunlarının artan popülaritesi ve barındırdığı sektörel kariyer fırsatları ile üniversitelerde öğrenim gören genç öğrencilerin profesyonel e-sporcu olma hayallerini gerçekleştirmek üzere eğitim faaliyetlerini ihmal etmeye başladığı ve bu potansiyel kitleyi doğru yönlendirmek isteyen bazı eğitim kurumlarının e-spor programlarının geliştirilmesinin önemini anlayarak e-spor bursları vermeye başladıkları söylenebilmektedir. Ülkemizde e-spor bursu veren ilk üniversite ise Bahçeşehir Üniversitesi olmuştur (287). Ayrıca özellikle ülkemizde bazı oyun şirketleri, barındırdığı yaş aralığı nedeniyle e-sporun yaygınlaşması ve kendi üretmiş oldukları oyunların oynanması ve bu oyunlara ilişkin geri dönütlerin alınması adına üniversitelerde kurulan “E-spor Öğrenci Toplulukları” ile temas halinde oldukları bilinmektedir. Bu süreçte her üniversiteden bir kampüs elçisi seçilerek (288), üniversite özelinde veya üniversiteler arası çeşitli ödül havuzuna sahip turnuva ve organizasyonlar düzenlenmekte, böylelikle hem e-spora katılım teşvik edilebilmekte hem de oyun ve organizasyonlara ilişkin memnuniyet ve problem noktasında anlık geribildirimler alınabilmektedir.

**“E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler” alt temasında yer alan “Katılımcıları e-spora yönlendiren etkenler” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen görüşmelerde katılımcıları e-spora yönlendiren faktörlere ilişkin ön plana çıkan kodların “Dijital Oyun Tutkusu”, “Maddi Kazanç Sağlamak” ve “Rekabetçi Yapı” şeklinde olduğu görülmektedir. Ayrıca “Küresel Arkadaşlıklara Olanak Sağlaması” ve “Popüler Olmak” gibi dikkat çeken kodlar da ortaya çıkmıştır (Tablo 19). Araştırma kapsamında yapılan görüşmelerde katılımcı görüşleri ise; T.Ü.7 *“Oynadığım oyunlarda kendimi daha çok geliştirebileceğimi düşünüyorum şu anda oynadığım oyunları da en üst seviyede*

*oynamak isterim açıkçası her zaman iyi bir oyuncu olmak istemişimdir en az hata ile oynamak istemişimdir.*” T.Ü.8 “*Online olduğu için sınır yok. Mesela şu an Ankara'dayım ama İngiltere'deki bir adamla oynamayacağım diye bir şey yok! Oynatabiliyorsun! Almanya'daki ile de oynatabiliyorsun herkesle oynayabilir yeni arkadaşlıklar kurabilirsin.*” şeklindedir. Sun, e-sporcuların e-spor oyunları oynamaya motive eden faktörleri League of Legends oyuncularını üzerinden analiz ettiği yüksek lisans tezinde, e-sporcuları motive eden faktörleri yapmış olduğu literatür araştırması sonucunda “Başarılı Olmak”, “Sosyalleşmek” ve “Dalma” şeklinde 3 alt boyut kapsamında analiz etmiştir. Araştırmasında League of Legends oyununda “Başarılı Olmak” ve “Sosyalleşme” boyutlarının “Dalma” alt boyutuna göre çok daha etkin bir motivasyon kaynağı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca e-spor oyunlarına haftada 16 saat vakit ayıran oyuncuların “Başarılı Olma” motivasyonundan kaynaklandığını ifade etmiştir (289). Jonsson, profesyonel e-sporcular üzerinde gerçekleştirdiği bilimsel araştırmada profesyonel bir oyuncuyu motive eden faktörlere ilişkin “Tanınma ve Saygınlık Kazanma”, “Kazanma Hırısı”, “Kendini Kanıtlama” ve “Gücünü Sınama” gibi 4 alt temaya ulaştığını belirtmiştir (290). Benzer şekilde Gül ve diğerleri de e-spora katılım motivasyonu ölçeği geliştirdikleri bilimsel araştırmada bireyleri e-spora katılıma yönlendiren “Öğrenme ve Başarmaya İlişkin İçsel Motivasyon”, “Dışsal Belirleyiciler” ve “Özdeşleşme” 3 alt boyuta ulaşmışlardır (291). Vukelic bireyleri e-spor endüstrisinde çalışmaya motive eden içsel faktörlerin; “başarı, özgecilik, rekabet, teşvik yaşama, kendini gerçekleştirme ve öğrenme”, dışsal faktörlerin ise; “fırsat, itibar, takdir, ödüller ve sosyalleşme” olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca bireylerin motivasyonlarını olumsuz yönde etkileyen faktörlerin ise; “profesyonellik eksikliği, tanınma eksikliği ve maddi yetersizlik veya kariyer fırsatlarının olmaması” gibi faktörler olduğunu belirtmiştir (292). Xiao e-spor izleyicilerini motive eden faktörleri araştırmak üzere yürüttüğü çalışmada davranışsal inançla ilgili üç faktörün (estetik, drama ve kaçış) ve öznel normların e-sporları izlemeye yönelik tutumla olumlu bir şekilde ilişkili olduğu sonucuna ulaşmıştır (293). Choi e-sporlarda medya tüketimini izleyici motivasyonları aracılığıyla analiz ettiği bilimsel araştırmada “Kaçış” faktörünün e-sporları izleme tutkusunun açıklanmasında en önemli faktör olduğu bulgusuna erişmiştir. Ayrıca e-spor seyircilerinin bu yeni spor türünü geleneksel spor hayranlarının motivasyonlarına benzer motivasyonlara dayanarak izlediklerini, e-sporlara katılım düzeylerine bağlı olarak izleyici

motivasyonlarında önemli farklılıklar olduğunu ifade etmiştir (294). Neus ve arkadaşları ise e-spora katılım gösteren bireylerin çevrimiçi ve çevrimdışı tüketim yönelimleri arasındaki farkları araştırmak üzere yürüttükleri bilimsel araştırmada, sosyal etkileşimin özellikle etkinlik temelli ve yerinde katılım için önemli bir motivasyon olduğu sonucuna varmışlardır (295). Bu durumda, katılımcıları e-spora teşvik eden faktörlerin maddi kazanç elde etme temelinde, oyunlarda başarılı olma isteği, dijital oyunlara duyulan ilgi, ünlü olma isteği ve bu oyunlar aracılığıyla dünyanın farklı ülke veya bölgelerinden insanlarla ortak takımlar kurarak oyun içi sosyal faaliyetlerde bulunabilme gibi içsel ve dışsal motive edici etkenler özelinde ön plana çıktığı söylenebilir. Ayrıca e-spora ilgi duyan bireylerin dijital oyunların temelinde yer aldığı e-spor oyunlarının barındırdığı olduğu oyun karakterleriyle veya e-spor oyunlarını profesyonel seviyede icra eden ve canlı yayın platformlarında yayın yapan e-sporcular veya küresel e-spor ekosisteminde yer alan diğer farklı figürlerle (sunucular, yorumcular vs.) kurmuş oldukları parasosyal etkileşiminde (296) bireyleri e-spora yönlendirdiği söylenebilir.

**“E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler” alt temasında yer alan “Katılımcıların ve Ailelerinin e-sporunda kariyer beklentisi durumu” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma katılımcılarının ve ailelerinin e-sporunda kariyer beklentilerine ilişkin olumlu görüşleri kapsamında “Profesyonel Kariyer Edinme”, “Oyunculuk Dışında Bir Kariyer (Koç, Yönetici vb.)”, “Maddi Kazanç Elde Etme”, “Sosyalleşme Aracı”, gibi kodların yanı sıra, “Ailelerin E-sporu Bilmemesi/Önyargılar”, “Eğitim Önceliği”, “Gelecek Kaygısı”, “Yaş Faktörü”, “Oyun Bağımlılığı”, “Cinsiyet Ayrımı” ve “Yoğun Aktivite İçermesi” gibi olumsuz görüşleri barındıran kodlar da ortaya çıkmıştır (Tablo 20). Araştırma kapsamında yapılan görüşmelerde katılımcılar kendilerinin ve ailelerinin e-sporunda kariyer beklentilerine ilişkin olumlu görüşlerini; P.E.S.6 “*Şu anda Türkiye’deki çoğu elektronik sporcunun hayali ya Türkiye’de üst düzey bir takımda oynamak veya şampiyon olmak ya da yurtdışına gitmek çünkü dolar ve euro kurundan dolayı yurtdışında alacağınız paralar kat kat artmış oluyor Türkiye’ye oranla. Benim de şu an öncelikli amacım buradaki başarıdan ziyade kendimi gösterip yurtdışına gidebilmek.*” T.Ü.11 “*Sektör oyunculuk ile sınırlı değil aynı şekilde çok ciddi antrenörler var ben de oyuncululuğu bıraktıktan sonra iki yıl takım koçluğu yaptım aynı*

*şekilde takım koçluğu analistlik bunlar da benim için bir iş kapısı oldu.”* şeklinde dile getirmişlerdir. Taylor e-sporunda kariyer sürecinin genellikle bilgisayar önünde her gün uzun bir süre oturmak, belirli oyun türlerinde beceri geliştirmek için oyun oynamak ve pratik yapmak üzerine kurulu olduğunu ifade etmiştir. E-sporunda profesyonel oyuncular, kariyerine genellikle yirmi yaşından küçük başlayan genç erkeklerden oluşmaktadır (48). Jonsson profesyonel e-sporcular üzerinde yürüttüğü araştırmada e-sporcuların profesyonel kariyer yapmalarına ilişkin olumlu görüşlerinin “ek maddi kazanç ve imkânlar”, “kişisel yararlar” ve “Popüler Olma” şeklinde 3 alt temadan oluştuğu bulgusuna erişmiştir (290). Günümüzde ise, en ciddi e-spor organizasyonları çeşitli e-spor katılımcılarının birlikte yaşadığı oyun evlerine (gaming house) sahiptir. Bu özellikle takım tabanlı e-sporlarda yaygındır. Bu oyun evlerinde, ekipler gelişimlerine odaklanabilmektedirler. Araştırma kapsamında elde edilen “Cinsiyet Ayrımı” koduna ilişkin bir katılımcı görüşünü T.Ü.10 *“Aslında kariyer yapmak bir e-sporcu olmayı çok istiyordum. Çünkü hep erkek oyuncu görüyordum hiç kız oyuncu görmüyordum. Yabancı ülkelerde vardı ama Türkiye’de yoktu. Bu alanda ilerleyip belki de ilk kız e-sporcu olmak istiyordum. Ama ailem ve yakın çevrem bunu onaylamadılar.”* şeklinde ifade etmiştir. Temel ve Güllü yürütmüş oldukları bir bilimsel araştırmada Türkiye’de beden eğitimi derslerinin karma işlenmesine rağmen dersin erkek öğrenciler için son derece keskin cinsiyet rolleri oluşturduğunu ifade ederek, kız öğrenciler için ise toplumsal cinsiyet kalıplarını pekiştiren bir işlev gördüğü sonucuna ulaşmışlardır (297). Koca ve Bulgu sadece spor alanında değil alan yazında da kadın sporcuların ve sporcu bedenlerin deneyimlerinin görünmezliğinin toplumsal cinsiyet tartışmaları bakımından özellikle büyük bir eksiklik olduğunu belirtmişlerdir (298). Temel ve Güllü “Bir Beden Eğitimi Dersi Çiz” konu başlıklı bilimsel araştırmalarında beden eğitimi dersinin katılımcılar tarafından zihinsel/bedensel engeli olmayan erkek öğrenci ve öğrencilerin hâkim olduğu bir ders olarak algılandığını ifade etmişlerdir (299). Bu araştırmalar göz önünde bulundurulduğunda geleneksel sporlarda toplumsal cinsiyet rolü algısının erkek hâkimiyeti üzerine kurulu olduğu ve bir cinsiyet eşitsizliği algısının var olduğu söylenebilir. Darwin ve diğerleri e-sporcuların e-spora katılım deneyimlerini e-spor çevresindeki ayrımcılık ve düşmanlık davranışları üzerinden analiz ettikleri bir araştırma yürütmüşlerdir. Yapmış oldukları bu araştırma sonuçlarında ise kadın e-spor katılımcılarının, oyuncu olarak e-sporlara katıldıkları süre boyunca daha yüksek

ayrımcılığa maruz kaldıklarını ve kadın oyuncuların e-spor ortamında düşmanlık içeren davranışlar sergilemelerinin çok düşük olasılıkta olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca e-spor endüstrisi paydaşlarının, gelecekte tüm potansiyel katılımcılar için cinsiyet faktörü kapsamında daha kapsayıcı e-spor ortamları oluşturulması adına gerekli adımları atmada özen göstermesi gerektiğine vurgu yapmışlardır (300). Rosell Llorens ise e-spor sektörünün (oyuncu, takım sahibi veya koçu vb.) temelde erkeklerden oluşmasına rağmen e-sporunda cinsiyet ayrımının olmadığını belirterek, buna bağlı olarak e-sporunda erkek ve kadın sporcuların performanslarının rekabet içindeki fırsat eşitliğini etkileyebilecek herhangi bir etkenin söz konusu olmadığını ileri sürmüştür. Ayrıca e-sporun, cinsiyet çalışmalarına ve cinsiyet dengesizliği tartışmalarına ışık tutabileceği gibi, bu sporun cinsiyet eşitliği için büyük potansiyele sahip olduğunu belirtmiştir (276). Bu durumda e-sporun dijital yönüyle fiziki sınırları ortadan kaldırdığı gibi, demografik özelliklerin başında gelen cinsiyet eşitsizliğini de ortadan kaldırıp, kadının spordaki algılanan rolünü mevcut cinsiyet rolü tartışmalarından arındırdığı ve bu tartışmaları e-sporunda cinsiyet eşitliliğinin söz konusu olduğu farklı bir boyuta taşıdığı söylenebilmektedir. Araştırma kapsamında ortaya çıkan “Yoğun Antrenman Gerektirmesi” koduna ilişkin bir katılımcının görüşü ise; T.Ü.4 “*Profesyonel elektronik sporcu hayatının yoğunluğunu bildiğim için “gaming house” yani oyun evlerindeki ortamı bildiğim için herhangi bir şekilde oyuncu olarak bir kariyer beklentim yok*” şeklindedir. Jonsson profesyonel olarak e-sporun icra edilmesinin yoğun talep ve beklentileri beraberinde getirdiğini, bu talepler doğrultusunda e-sporcuların e-spor maç veya turnuvalarına hazırlanırken aşırı saatlerde çalıştıklarına ilişkin bulgular elde etmiştir. Ayrıca profesyonel oyuncuların her ne olursa olsun mücadeleye katılma yükümlülüklerinin olduğunu, bu durumda bazen kendilerini iyi hissetmeseler dahi (uyku problemleri, bulantı vb. sağlık problemleri) oynamak zorunda olduklarını ifade ettiklerini belirtmiştir (290). Poulus ve diğerleri zihinsel dayanıklılığın e-sporcuların stresle başa çıkma süreçlerini etkileyebileceğini ileri sürerek, e-sporcuların geleneksel spor branşlarını icra eden sporcular için tasarlanmış spor psikolojisi müdahalelerinden yararlanabileceğini ifade etmişlerdir (301). Whalen e-spor turnuva ve orgnaizasyonlarına katılan e-sporcuların geleneksel sporda yer alan sporcuların karşılaştıklarıyla benzer bir dizi temel zorluklarla(örneğin; etkinlik öncesi kaygı, dikkat dağınıklığı ve rakiplerin baskısı altında iken odaklanma ve soğukkanlılığı sürdürme

ihtiyacı) karşılaştıkları sonucuna ulaşmıştır (302). Bu durumda e-sporunda kariyer yapmanın bireylerin sosyal yaşantısındaki eğitim vb. sosyal sorumluluklarını aksatabileceği, e-spor sektörünün istihdam konusundaki belirsizliği, kariyer sürelerinin kısa olması, e-sporun yoğun ve stresli bir antrenman süreci gerektirmesi gibi durumlar e-sporunda kariyere yönelik olumsuz faktörler arasında gösterilebilir. Ancak Gong ve arkadaşları League of Legends e-spor oyununu profesyonel ve amatör düzeyde oynayan sporcuların “Merkezi Yönetici” ve “Varsayılan Mod” gibi beynin nörolojik aktivitelerini karşılaştırdıkları araştırmada LOL oyununun merkezi yönetici ve varsayılan mod beyin bölgelerindeki yerel işlevsel bağlantının en üst düzey e-spor oyuncularında geliştirdiği sonucuna ulaşmışlardır (303). Benzer bir şekilde Li ve arkadaşları yürütmüş oldukları bir bilimsel araştırmada üst düzey League of Legends oyuncularının daha iyi bilişsel esnekliğe ve görev değiştirme bağlamında daha doğru müdahale kontrolüne sahip olduğu, ayrıca bu oyuncuların daha iyi dürtüsel kontrol sergiledikleri bulgularına ulaşmışlardır (304). Bu durumda e-spor oyunlarının bilişsel gelişime katkı sunabileceği, hayal gücü, hafıza, strateji geliştirme, problem çözme vb. sosyal hayatı kolaylaştırabilecek bilişsel özellikleri geliştirebileceği yönünde olumlu kazanımlarının olabileceği söylenebilmektedir. Araştırma kapsamında ortaya çıkan “Gelecek Kaygısı” koduna ilişkin katılımcı görüşleri ise; K.A.2 *“Ailem bu konuda beni tabii ki de desteklemedi. Hem kendini maddi anlamda bir güvence almamışken ailemin bunu desteklemesi pek mümkün olmadı ama eğer kendimi maddi anlamda gelecekte bir güvence altına almış olsaydım belki de ailem ilk başta olumlu destekleyebilirdi.”* şeklindedir. Agha League of Legends oyuncuları üzerinde yapmış olduğu araştırmada, bu profesyonel oyuncuların şöhret ve servetlerine rağmen güvencesiz bir pozisyonda olduklarını belirtmiştir. Bu oyuncular yüksek gelirler elde edebilseler de bazı Meta (Oyuna veya oyun içi karaktere özgü strateji ve taktikler) değişimleri bile oyuncular için çok sorunlu olabileceğinden iş güvenliği garantisi yoktur. Bu nedenle profesyonel oyuncuların e-spora aşırı bir şekilde vakit ayırıp bir oyunda üstün performans gösterebilirler bile, bu durum oyuncuların kısa kariyer süreleri ile birleştiğinde yıkıcı durumlar ortaya çıkarabileceğini belirtmiştir (305). Brock ise iş amaçlı veya eğlence amaçlı olsun her iki durumda da oyun oynamanın sorunlu psikolojik ve sosyolojik sonuçlara neden olduğunu ileri sürmüştür (306). Bu durumda katılımcıların ve ailelerin e-sporunda kariyere ilişkin olumsuz bakışlarına etki eden etkenlerin temelinde gelecek



kaygısı olmakla birlikte, e-spora olan ön yargıların, e-spor oyunlarının bir bağımlılık olduğunu düşünmelerinin ve kadınların bu sporu yapamayacakları yönünde bir önyargının hâkim olduğu çıkarımı yapılabilmektedir. Wessels ise dijital olarak etkinleştirilmiş ağlara dâhil olmanın, insanların ekonomik hayata girme ve politik, sosyal ve kültürel hayata katılma fırsatları açısından önemli olduğunu belirtmiştir. Ona göre dijital teknolojinin sosyal, ekonomik, demokratik süreçlere ve kültürel biçimlere nüfuz ettiği bir süreç içerisindeyiz ve bu süreç dünyanın dört bir yanındaki insanlar tarafından eşitsiz ve farklı bir şekilde deneyimlenmektedir. Ayrıca küresel eşitsizlik bağlamında dijital teknolojinin farklı gelişimi ve kullanımının, yeni yoksulluk ve dışlanma biçimleri üreten ve aynı zamanda mevcut eşitsizlikleri ve sosyal bölünmeleri yeniden üreten bir dinamik yarattığını ileri sürmüştür (307). Bu negatif etkenler internet ve dijital teknolojiler üzerine inşa edilen e-sporunda kariyer fırsatlarına engel teşkil eden, e-sporun yerel veya küresel boyutta gelişimine ivme kaybettiren unsurlar arasında gösterilebilir.

**“E-spora Yönlendiren Kişisel Nedenler ve Çevresel Faktörler” alt temasında yer alan “Katılımcıların e-spora ayırdıkları zamanın içeriği” kategorisine ilişkin tartışma;**

Katılımcıların e-spora ayırdıkları zamanın içeriğine ilişkin görüşleri neticesinde “İş ve Antrenman”, “Oyun Oynamak”, “Turnuva ve Etkinliklere Katılmak” ve “E-spor Turnuvalarını İzlemek” kodları ortaya çıkmıştır (Tablo 21). Katılımcılarının e-spora ayırdıkları zamanın içeriğine ilişkin görüşleri ise; T.Ü.12 “*Elektronik spor olarak ben oyunlara çok fazla vakit ayırıyorum Oyunları günde en az 10 saatimi harcıyorumdur. Şu anda oyunları tamamen zevk için oynuyorum.*” T.Ü.8 “*Hafta sonları arkadaşlarıyla beraber turnuvalara gidiyorum kafe turnuvaları düzenleniyor onlara gidiyorum online okullarımızın turnuvaları oluyor onlara katılıyorum.*” K.A.1 “*Dünya çapında mesela o takvimler aktif iken sabahleyin Çini öğlenleyin Koreyi akşama doğru Avrupa bölgesine izleyebiliyordum günümün çoğunu bunu ayırabiliyordum bazen uzun sürebiliyor profesyonel anlamda izlemek isterseniz çünkü dışardan sadece bir takıma hayran olan bir kişi bir takımın maçlarını izleyebilir. Ama genel olarak elektronik spora ortalama 10-12 saat zaman ayırdığımı söyleyebilirim.*” şeklindedir. Son yıllarda, e-sporun, çevrimiçi oyunların ve çevrimiçi yayın teknolojilerinin giderek yaygınlaşmasıyla

desteklenen yeni medyanın en hızlı büyüyen biçimlerinden biri haline geldiği ifade edilmiştir. 2013 yılında 70 milyondan fazla kişinin e-spor organizasyon ve turnuvalarını izlediği tahmin edilmektedir (24). Sjöblom ve Hamari çeşitli canlı yayın platformlarında yayınlanan e-spor oyunu yayınlarında, oyunu oynayan birey ve izleyen kitle arasındaki etkileşimin gerçek zamanlı olarak gerçekleştiğini belirtmişlerdir. Onlara göre televizyon izleme büyük ölçüde tek yönlü bir aktivite olarak kabul edilirken, oyun yayınları genellikle aktif kullanıcı katılımını gerektiren çok yönlü bir aktivite olarak algılanmaktadır. Bu nedenle e-spor ile ilgili yayınları izlemek oyun oynamaktan daha pasif, ancak aynı zamanda geleneksel televizyon içeriğini tüketmekten daha aktif bir deneyime neden olmaktadır (308). Hilvert-Bruce ve arkadaşları özellikle daha küçük e-spor canlı yayın kanalları için sosyal ve topluluk güdümlü katılımın, daha fazla duygusal bağlantı (yayıncıya yönelik), zaman harcama ve canlı yayınlara finansal katkı (bağış, ücretli abonelik vb.) ile ilişkilendirmişlerdir. Daha geniş, daha kalabalık e-spor yayını yapan kanallarla etkileşimin ise daha az sosyal yönden motive edildiğini ifade etmişlerdir. Genel olarak, tüm kanal boyutlarında (katılım sayısının az veya çok olduğu) canlı yayın katılımının, sosyal etkileşim arzusu ve topluluk duygusu tarafından motive edildiğini ve sosyal ilişkilerin (yayıncı-izleyici) canlı yayın katılımı için kilit bir motivasyon gücü rolü oynadığını dile getirmişlerdir (309). Whalen e-spora aktif ya da pasif katılım gösteren bireylerin diğer profesyonel e-sporcularla fiziki veya çevrimiçi ortamda tanışma ve etkileşimde bulunma isteklerinin turnuva deneyiminin en önemli yönü olduğu sonucuna varmıştır (302). Esen ise e-spor izleyicilerinin e-spor organizasyonlarını izleme güdülerinin sadece e-spora aktif olarak katılımlarını değil aynı zamanda e-spor ürün ve hizmetlerini satın alma niyetlerini de etkilediği sonucuna ulaşmıştır (310). Bu durumda katılımcıların e-spora aktif katılım (oynayarak) sağlama nedenlerinin belirli bir oyunda beceri ve performanslarını artırmak, çeşitli e-spor oyun türlerine özgü yeni taktik ve stratejileri öğrenmek ve deneyimlemek, turnuva ve organizasyonlarda başarı elde etmek, e-spora ilişkin dijital içerik üretimi (oyun yayınları yapmak) olduğu söylenebilir. Satın almak istedikleri bir oyun hakkında görüş edinmek, ilgi duydukları e-spor oyununa ilişkin rekabetçi küresel e-spor turnuva ve organizasyonlarını takip etmek, takip ettikleri oyuncuya maddi destek olmak, e-sporunda oyunculuk dışında (koç, antrenör vb.) bir kariyer yapmak gibi faktörler ise e-spora pasif katılım (izleyerek) gösterme nedenleri arasında sıralanabilir.

#### 4.4. E-spor Organizasyonu Alt Temasına İlişkin Tartışma

##### “E-spor Organizasyonu” alt temasında yer alan “Katılımcıların e-sporu bireysel oynama nedenleri” kategorisine ilişkin tartışma;

Araştırmaya katılım gösteren bireylerin e-sporu bireysel oynama nedenlerine ilişkin görüşleri kapsamında “Kişisel Becerileri Geliştirme”, “Oyuncularla Empati Kurmak” ve “Oyun Türünden Dolayı” kodları ortaya çıkmıştır (Tablo 22). Araştırma katılımcılarının e-sporu bireysel oynama nedenlerine ilişkin görüşleri ise; K.A.1 *“Ben bireysel olarak oyunları hobi olarak oynuyorum veya çok beğendiğim oyun içi taktikler varsa onları kendim test etmek için oynuyorum. Bazen bu oyunları oyuncularla empati kurmak için oynayabiliyorum mesela. Takım oyuncularımız çok fazla motivasyon kaybedebiliyorlar ve üzülebiliyorlar puanları düştüğü için. Çünkü bu oyunda bir puan sistemi var öyle ilerliyorsunuz ve takım arkadaşlarının da bu şekilde moralleri bozulabiliyor. Bu oyuncuların yaşadığı durumları benim de oyun içerisinde yaşamam iyi oluyor ben de bu duyguyu yaşıyorum oynadığımda onların ne sıkıntılar yaşadığını anlayabiliyorum o yüzden.”* P.E.S.2 *“Bireysel olarak oynuyorum evet herkesde oynuyor çünkü oyun içerisinde zaten takım antrenmanları oluyor belirli saatlerde onun dışında zaten takımla çok oynama şansımız olmuyor oyunun sisteminden dolayı kendi başınıza girip kendi başınıza antrenman yapıyorsunuz yani bireysel olarak herkes oynuyor.”* şeklindedir. Bilgisayar teknolojileri üreten firmaların başında gelen İntel’in resmî web sitesinde on adımda nasıl profesyonel e-sporcu olunabileceğine dair bir rehber yer verilmiştir. Bu rehberde yer alan adımlar sırasıyla; “Motivasyonunu Bul”, “Oyununu Seç”, “Topluluğa Katıl”, “Ekipmanlarını Edin”, “Pratik Yap”, “Basamakları Tırman”, “Bir Takım Bul”, “Mücadele Et ve Tanın”, “Dengeli Kal”, “Profesyonel Gibi Yaşa” şeklinde başlıklandırılmıştır (311). Bu durumda e-sporun bireysel oynanma nedenlerinin başında oyuncular ekseninde oyuna ilişkin dinamik ve mekaniklere hâkimiyeti artırmak, e-spor ile ilgili düzenlenen küresel turnuvalarda başarı elde edebilmek ve profesyonel bir kariyere ulaşmak adına pratikler yapmak, antrenör, koç vb. idari destek ekibi tarafından ise tecrübe edinilen oyun deneyimi kapsamında e-sporcu psikolojisini yakından tanımaya yönelik empati becerisi geliştirebilmek olduğu ifade edilebilir.

**“E-spor Organizasyonu” alt temasında yer alan “Katılımcıların e-sporu takım halinde oynama nedenleri” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma katılımcılarının e-sporu takım halinde oynama nedenlerine ilişkin görüşlerine ilişkin olarak “Sosyalleşme”, “Antrenman Amacı” ve “E-spor Topluluk Etkinlikleri” gibi kodlar ortaya çıkmıştır (Tablo 23). Araştırma katılımcılarının e-sporu takım halinde oynama sebeplerine ilişkin görüşleri ise; P.E.S.5 “*Benim oynadığım oyun yani league of legend is tek kişiyle oynanmadığı için beş kişilik takım halinde oynandığı için tek başınıza oynayamıyorsunuz veya antrenman yapamıyorsunuz.*” T.Ü.13 “*Takım olarakta okulumuz her hafta turnuva düzenliyor beş kişilik birtakım olarak da oraya giriyoruz.*” P.E.S. “*Elektronik sporda bireysel antrenman yapıyorsunuz zaten oyunun doğası gereği takım antrenmanlarını ise belirli bir saati oluyor.*” şeklindedir. Ma ve diğerleri e-spor oyuncularının karakteristik özelliklerini inceledikleri araştırmada e-spor oyuncularını, eğlence amaçlı oynayan sıradan oyuncuların aksine, oyunu sadece iş olarak gören profesyonel oyuncular olarak tanımlamışlardır (312). Jonsson ise profesyonel e-sporcular üzerinde yürüttüğü araştırmada e-sporcuların e-sporunda iyi bir takım ortamı ve atmosferi yakalanmasını önemli gördükleri bulgusuna erişmiştir (290). Bu durumda e-spor oyunlarının takım halinde oynanmasında eğlence amacı güdülmesinin yanı sıra, belirli bir e-spor oyununda profesyonel bir kariyer edinmek isteyen bireylerin bir araya gelip takım oluşturarak çeşitli e-spor organizasyon veya turnuvalarında başarılar elde edip hem takım hem de bireysel olarak kendilerini tanıtmaya amacının güdüldüğü söylenebilir.

**“E-spor Organizasyonu” alt temasında yer alan “Katılımcıların küresel e-spor turnuvalarını izleme nedenleri” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma katılımcılarının küresel e-spor turnuvalarını izleme nedenlerine ilişkin görüşleri kapsamında “Öğrenme-Gelişme Amacı”, “Eğlenme Amacı” ve “Kıyaslama Amacı” gibi kodların yanı sıra, “Oyunların Sık Güncellenmesi” gibi dikkat çeken bir kod ortaya çıkmıştır (Tablo 24). Bu araştırmada ortaya çıkan “Öğrenme-Gelişme Amacı”, “Kıyaslama Amacı” ve “Oyunların Sık Güncellenmesi” gibi kodlara ilişkin katılımcı görüşleri; T.Ü.10 “*Kendimi daha fazla geliştirmek için deneyimlerimi arttırmak için izliyorum. Mesela çok sevdiğim bir oyuncunun turnuvadaki yayınını izliyorum. Onun hareketleri ile kendi hareketlerimi karşılaştırıyorum ve nerede yanlış*

yaptığımı görmeye çalışıyorum.” P.E.S.3 “Benden çok iyi oynayan oyuncular oluyor Elektronik spor müsabakalarında veya dünya genelindeki organizasyonlarda bunu genel olarak söyleyebilirim ki sonuçta Kore deki ve Çin’deki insanlar bizden çok daha profesyonel ve bu oyunu çok daha iyi oynuyorlar. Yine Avrupa’da olsun Amerika’da olsun çok iyi oyuncular var. Biz zaten onlar gibi olmaya çalışıyoruz. Onları izleme sebebimiz ise onların oyu stillerini görüp onları analiz etmek ne oynadıklarını görmek.”

K.A.2 “Birincisi diğer geleneksel sporlardan farklı olarak bu oyunun belirli bir kuralları var fakat oyunlar zaman zaman belirli güncellemeler aldıkları için oyunda stratejik anlamda bazı farklılıklar ortaya çıkmış olabiliyor. Bunları sürekli takip edip dünyadaki oyunla ilgili diğer stratejik veya taktiksel anlamdaki trendleri yakalamamız gerekiyor. Futbolda veya diğer geleneksel sporlarda da bu konu mevcut ama onlarda bu değişim süreçleri iki veya daha fazla yıl sürebiliyor. Elektronik spor oyunlarında 15 günlük veya aylık süreç içerisinde çok önemli büyük değişiklikler veya güncellemeler olabiliyor. Bu durum elektronik sporun dijital ortamda olması ile alakalı o yüzden çok güncel kalmak takip etmek zorundasınız.” şeklinde ifade edilmiştir. Hamari ve Sjöblom insanların internet üzerinden e-sporu izleme sebeplerini analiz etmek üzere yürütmüş oldukları bilimsel araştırmada, günlük hayatın stres ve problemlerinden kaçış, oyunlar hakkında bilgi edinmek, oyunların yenilikçi yönleri ve e-sporcuların agresifliği gibi faktörlerin insanların e-sporu sıklıklı izlemelerinde etkili olduğu bulgusuna ulaşmışlardır (43). Jonsson e-spor profesyonellerinin psiko-sosyal çalışma ortamlarını incelemek üzere yapmış olduğu araştırmada sürekli öğrenmenin ve kendini geliştirmenin profesyonel e-sporcular tarafından önemli yönler olarak görüldüğünü ifade etmiştir. Ayrıca sürekli öğrenme ve kendini geliştirmenin, e-spor ekibi (oyuncu, menajer, koç vb.) tarafından belirlenen hedeflere ve organizasyonlardaki başarılarla ulaşmada belirleyici bir faktör olarak görüldüğü bulgusuna ulaşmıştır (290). Sun ise yapmış olduğu araştırmada League of Legends oyununun başarılı bir e-spor oyunu olduğunu belirterek dünya genelinde birçok oyuncusunun olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca oyuncu ihtiyaçlarını karşılamak üzere her yeni sezonda ve sıklıkla güncellemeler getirildiğini ileri sürmüştür (289). Bu durumda genel olarak profesyonel e-spor kulüplerinin menajer, koç/antrenör, oyuncu vb. katılımcılarının e-spor organizasyon ve turnuvalarında mücadele ettikleri spesifik e-spor oyunlarına ilişkin küresel etkinlik ve turnuvaları mevcut bilgi ve becerilerini geliştirmek üzere izledikleri ifade edilebilir.

Ayrıca e-sporun dijital oyunlar üzerinden gerçekleştirilmesi nedeniyle bu oyunlara sıklıkla güncellemelerin geldiği, bu güncellemelerle birlikte yeni oyun karakterlerinin oyuna entegre edilmesi veya oynanış mekanikleri ve dinamiklerinin değişkenlik göstermesi de e-spor katılımcılarının e-spor organizasyon ve turnuvalarını izleme sebepleri arasında gösterilebilir.

**“E-spor Organizasyonu” alt temasında yer alan “E-spor turnuvalarının ülkemizde e-sporun gelişimine katkısını destekleyen etkenler” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma katılımcılarının e-spor turnuvalarının ülkemizde e-sporun gelişimine katkısına ilişkin olumlu görüşleri kapsamında “E-spora Teşvik”, “Oyuncu-Seyirci Havuzunu Genişletme” ve “Sektörel Katkı” gibi kodlar ön plana çıkmıştır. Ancak bazı katılımcıların olumsuz görüşleri neticesinde “Yetersiz Yatırım ve Organizasyon” kodu ön plana çıkmakla birlikte “E-spora Yönelik Yanlış Algı Oluşturma” ve “Küresel Salgınlar” gibi dikkat çekici olumsuz görüşler içeren kodlara da ulaşılmıştır (Tablo 25). Araştırma katılımcılarının e-spor turnuvalarının ülkemizde e-sporun gelişimine katkısını destekleyen etkenlere ilişkin görüşleri ise; T.Ü.11 *“Ödüllerin daha yüksek olduğu ilgi ve alakanın yüksek olduğu turnuvaların olması hem insanları teşvik hem de insanların bu durumu ciddiye alması açısından önem arz ediyor ve kesinlikle daha profesyonel bir ortam olması için bu tarz turnuvalara ihtiyaç var.”* K.A.1 *“Turnuvalar çok önemli özellikle yarı amatör ve profesyonel seviye için çok önemli bence çünkü yetenekli oyuncuların ön plana çıkmasını sağlıyor ve bizim görmemizi sağlıyor. Özellikle bu oyuncuların profesyonel takımlara girebilmelerini sağlıyor bu turnuvalar.”* P.E.S.4 *“E-spor ne kadar izlenirse bu sporda ne kadar büyük bir organizasyon olursa o kadar sponsor ve maddi gelir sağlanmış olur bu alanda. Böylelikle sektör daha da büyümüş oluyor. Her konuda sektör gelişiyor. Bu tarz etkinlik ve turnuvaların hem topluluk hem de sektörel açıdan gelişme katkısı olduğunu düşünüyorum.”* şeklindedir. Borowy günümüzde giderek daha fazla insanın e-sporu, binlerce insanın oynadığı oyunların yer aldığı büyük etkinlikleri milyonlarca kişinin çeşitli çevrimiçi canlı yayın platformlarında izlediği küresel olaylar olarak kabul ettiğini ifade etmiştir (158). Gil-Silva ise e-sporunda istihdam modellerini, önemli bir e-spor organizasyon ve yayın şirketi olan ESL'nin CS GO' nun gelişimi üzerindeki rolünü Canvas İş Modeli teorisi

çerçevesinde analiz ettiği bir araştırma yürütmüştür. Bu araştırma kapsamında ESL'nin e-spor turnuva ve etkinlik faaliyetlerini “Değer Önerisi”, “Müşteri Kesimi”, “Temel Partnerler” ve “Yayın Gelirleri” konuları kapsayan 4 önemli bileşen üzerinden analiz ederek, ESL'nin, sektörde arabulucu olarak rol almanın yanı sıra e-spor ekosisteminde yer alan kurum ve kuruluşlarla stratejik ittifaklar kurduğunu ileri sürmüştür. ESL'nin organize ettiği ligler ve turnuvalar sayesinde bir e-spor oyunu olan CS GO'nun dünya çapında küresel bir tanınırlığa ulaştığını belirterek, e-spor endüstrisinin sürekli genişlemekte ve büyümekte olduğunu, bu durumun da yeni iş modelleri geliştirmek için büyük bir fırsatlar sunduğu çıkarımında bulunmuştur (313). Benzer bir şekilde Elası-Ejjaberi ve diğerleri e-spor sponsorluğunun marka değeri üzerindeki etkisini inceledikleri bir araştırmada bir e-spor ligine sponsor olmanın marka üzerinde olumlu etkileri olduğu sonucuna ulaşmışlardır (314). Bu durumda ülkemizde düzenlenecek olan e-spor organizasyon ve etkinliklerinin ülkemizde e-spora ilgi duyan oyuncu ve izleyici havuzunu artırabileceği gibi, aynı zamanda ülkemizde e-spor tüketici profiline yaratılabilmesinde katkı sunacağı söylenebilmektedir. Aynı zamanda bu tüketici havuzunu değerlendirmek isteyecek yerel veya küresel yatırımcı ve girişimci sektörel yapıları ve ticari markaları da sponsorluğa teşvik ederek ülkemizde e-sporun sürdürülebilirliği ve bu spora ilgi duyan katılımcı kitlenin devamlılığı açısından önemli katkılarının olabileceği öngörülmektedir. Araştırma katılımcıları ülkemizde e-spor turnuvalarının e-sporun gelişimini olumsuz yönde etkileyen etkenleri arasında e-sporun doğru ifade edilemesinden kaynaklanan yanlış algıların oluşturulmasını, küresel salgınlar ve yetersiz yatırımları sebep göstermiştir. Katılımcıların bu bağlamdaki görüşleri ise; K.A.1 *“Bu turnuvalarının e-sporun gelişimine katkısının çok fazla olduğunu düşünüyorum ama özellikle ülkemizde şu ara korona salgını yüzünden bu gelişim birazcık yavaşladı bence.”* M.2 *“Bu tarz etkinlik ve turnuvaların daha fazla yapılması gerekiyor. Ama daha fazla olursa da bazı sıkıntılar ortaya çıkabilirdi. Mesela TESFED Bir turnuva düzenledi ama ses getirmedi bence çünkü yetersizdi.”* M.2 *“Bu tarz etkinlik ve turnuvaların daha fazla yapılması gerekiyor. Ama daha fazla olursa da bazı sıkıntılar ortaya çıkabilirdi. Mesela TESFED Bir turnuva düzenledi ama ses getirmedi bence çünkü yetersizdi.”* şeklindedir. Fakat ülkemizde son birkaç yıldır faaliyet gösteren TESFED'in çeşitli eğitim kurumları ve sektörel kuruluşlar ile gerçekleştirmiş olduğu etkinliklerle ve e-spora yönelik yayınlamış olduğu

talimatnamelerin e-sporun ülkemizde doğru tanıtılmasına yönelik atılan adımlar arasında gösterilebilir (237). Küresel bir salgın olan Kovid-19 adlı virüsün yayılması nedeniyle ülkemizde fiziki katılım sağlanarak gerçekleştirilecek olan e-sporun da dâhil edildiği spor etkinlikleri iptal edilmiş, ancak özellikle bu süreçte “Evde Kal” sloganı üzerinden TESFED’in Zula adlı ödüllü e-spor turnuvası gerçekleştirdiği (315), benzer amaç doğrultusunda (evde kal sloganı kapsamında) bazı oyun şirketlerinin de ülkemizin dâhil olduğu ödüllü e-spor turnuva ve organizasyonları düzenlediği (316) çeşitli e-spor basın kanallarında yer almıştır. Bu durumda e-sporun fiziki koşulları ortadan kaldırarak herhangi bir fiziki alana ihtiyaç duyulmadan tamamen bilgisayar ve internet aracılığıyla dijital ortamda gerçekleştirilebilmesinin, küresel salgınlardan etkilenmeyerek, küresel boyutta varmış olduğu konumun bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

**“E-spor Organizasyonu” alt temasında yer alan “Katılımcıların ülkemizde önemli bulduğu e-spor toplulukları” kategorisine ilişkin tartışma;**

Katılımcıların ülkemizde önemli buldukları e-spor topluluklarına ilişkin görüşleri kapsamında “Bahçeşehir Üniversitesi”, “Hacettepe Üniversitesi”, “Gazi Üniversitesi”, şeklinde kodlar ortaya çıkmıştır (Tablo 26). Araştırmaya katılım gösteren bireylerin çoğunluğu ülkemizde önemli buldukları e-spor topluluğunun “Bahçeşehir Üniversitesi” olduğunu ifade etmişlerdir. Katılımcıların görüşleri ise; T.Ü.10 *“Bahçeşehir Üniversitesi'nin Fenerbahçe'nin karşısına çıkabilecek bir takımı var. Üniversiteler arası e-spor takımlarında da Bahçeşehir Üniversitesini örnek gösterebilirim.”* T.Ü.11 *“Bahçeşehir Üniversitesi'ni yine imkânlar doğrultusunda en iyi olarak görüyorum. Çünkü onlarda özel üniversitenin vermiş olduğu imkânlar var. Bu nedenle çok destek alıyorlar. Onların imkânları çok fazla ve sektörde aslında şu anda en büyük topluluklar ve yakınlarına yaklaşacak bir düzeyde olan topluluk da yok açıkçası.”* şeklindedir. Söyler ve Karataş yükseköğretimde özel kaynaklarla finansmanın, özel yükseköğretim kurumlarının teşviki veya kamu yükseköğretim kurumlarının özel maddi gelir sağlama olanaklarının geliştirilmesi ile yükseköğretimde özel kaynaklarla finansın mümkün olabileceğini belirtmişlerdir. Ayrıca bu çerçevede kâr elde etmeye yönelik eğitim kurumlarının geleneksel eğitim kurumları ile arası giderek açılan bir rekabete girdiklerini ifade etmişlerdir (317). Bu durumda Bahçeşehir Üniversitesi'nin özel üniversite olması nedeni ile bütçe kaynaklarını e-spor gibi inovatif bir alana aktarma



özgürlüğüne sahip olmasının ve bu alanda yatırımlar yapmasının, e-spor alanında kulüp ve topluluk bazında diğer devlet üniversitelerine nazaran daha ileride bir grafik çizmesine imkân tanıdığı ve böylelikle e-spora ilgi gösteren kitlelere ismini duyurabildiği söylenebilmektedir.

**“E-spor Organizasyonu” alt temasında yer alan “Katılımcıların ülkemizde önemli bulduğu e-spor kulüpleri” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma katılımcılarının ülkemizde önemli buldukları e-spor kulüplerine ilişkin görüşleri sonucunda “Supermassive”, “Dark Passage”, “Fenerbahçe”, “Galatasaray”, “Beşiktaş”, “Real Youths”, “Space Soldiers” gibi kodlar ortaya çıkmıştır (Tablo 27). Araştırma katılımcılarının ülkemizde önemli e-spor kulübü olarak kabul ettiği “Supermassive” ve “Darkpassage” takımları ön plana çıkmıştır. Bu iki takıma ilişkin katılımcıların görüşleri ise; K.A.2 *“Çok büyük yatırımları bu sektöre aktaran ve elektronik spor sektörünün gelişmesine öncülük eden supermassive takımı var. Onların da elektronik spor noktasında Türkiye ‘de önemli katkılarının olduğunu düşünüyorum.”* M.2 *“Supermassive var tabi ki de bütçe açısından ülkedeki durumu en iyi olan takım diyebiliriz. Ortaklar açısından bu birazda umut vaad ediyor. Çünkü onların durumu bu kadar iyiken bu işi ilerletmek istiyorlarsa eğer ki bu yönde hareket ediyorlar. Bu da elektronik spor sektörünün gelişeceği anlamına geliyor. Bu noktada doğru hamle yapıyorlar zaten gelecekte de daha doğru hamle yapabileceklerini düşünüyorum.”* T.Ü.13 *“Türkiye ‘de en efsane takım dark passagedır onlar iyi takımlardandır ve efsanelerdir. Bayağı da Türkiye şampiyonu oldular. Türkiye elektronik sporu onlar sevdirdi. İşin ilklerindenler. Özellikle LOL oyununda çünkü Türkiye ‘de en popüler elektronik spor oyunu LOL’ dür.”* M.2 *“Dark Passage en yüksek isme sahip olan takım diyebilirim. Çünkü ilk zamanlarda çok fazla şampiyonluk almış neredeyse her turnuvada şampiyon olmuş. Dark Passage ismi çok değerli onun için bu alanda çok fazla bilinen bir takım. Geleneksel sporlarda ilk üç büyükten biri gibi diyebiliriz e-spor alanında. İsim olarak unutulmayacak bir takım her zaman.”* şeklindedir. Supermassive takımı 2016 yılından beri LOL Kış ve Yaz mevsimi liglerinde mücadele ettiği bu süreçte 2016-2017-2018 sezonlarında 3 Kış Mevsimi ve 2018 sezonunda ise 1 Yaz Mevsimi birinciliği elde ederek toplamda 4 şampiyonluk yaşamıştır. Darkpassage takımı ise 2011 yılından beri mücadele ettiği LOL Kış Yaz ve İlkbahar Mevsimi

liglerinde, 2013-2014 sezonunda 2 Kış ve 2 İlkbahar Mevsimi, 2013-2014-2015 ve 2016 sezonlarında ise 4 Yaz Mevsimi birinciliği elde ederek toplamda 8 şampiyonluk yaşamıştır (318,319). Bu bilgiler ışığında her iki takımında ülkemizi ulusal ve küresel boyutta temsil ederek bir taraftar kitlesi edindiği, Supermassive takımının ülkemizde e-sporunda profesyonelliği tanımlayan bir kimliğine sahip olduğu, Darkpassage takımının ise e-sporun kulüpleşmesi, sportif ve sektörel bir boyut kazanması noktasında atılan ilk adım ve ilk Türk e-spor takımı olarak adını e-spor tarihçesine yazdırdığı söylenebilmektedir.

### **“E-spor Organizasyonu” alt temasında yer alan “Katılımcıların dünyada önemli bulunduğu e-spor kulüpleri” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırmaya katılım gösteren bireylerin dünyada önemli buldukları e-spor kulüplerine ilişkin görüşleri “SK Telecom T1”, “G2 E-sports”, “TSM”, “Cloud9”, “Fnatic” ve “SKS Team” şeklinde kodlanmıştır. Araştırmaya katılan bireylerin küresel boyutta önemli gördükleri takımların başında ise “SK T1” ve “G2 E-sports” takımları gelmektedir (Tablo 28). Araştırma katılımcılarının bu takımlara ilişkin görüşleri ise; T.Ü.10 *“Kore takımını söyleyebilirim. SK T1 i söyleyebilirim çünkü bayağı iyi bir takım, takımda bayağı ünlü oyuncular var. Kore ve çin LOL oyununda dünyada zirvede olan ülkeler olduğu için SK T1 demek istiyorum.”* M.2 *“Sanırım Avrupa’da önemli olarak sayabileceğimiz takım GT2 var. Almanya’da özellikle bu takımın sosyal medya kullanımı çok iyi aslında. Bu sporu bilmeyen insanların da bu alana sıcak bakmalarını sağlayacak bir takım olduğunu düşünüyorum ve onu da yapıyorlar bence takipçileri ve hayran kitleleri açısından bu işi en iyi yapan takımlardan biri olduğunu düşünüyorum.”* şeklindedir. SK Telecom T1 takımı e-sporunda özellikle LOL oyununda 3 kez dünya şampiyonluğu elde eden tek takımdır. Ayrıca bu takım 2003 yılından itibaren Starcraft 1 ve 2 adlı oyunlara yönelik düzenlenen çeşitli küresel turnuvalarda başarılar elde etmiştir. G2 E-sports ise League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Hearthstone, Rocket League, Rainbow Six Siege, and iRacing gibi e-spor oyunlarına yönelik e-spor takımlarına sahiptir. Bu takımda özellikle LOL’de 2016-2020 yılları arasında toplamda 8 şampiyonluk elde etmiştir (243,320). Bu durumda SK Telecom T1 ve G2 E-sports takımlarının çeşitli küresel e-spor turnuvalarında elde ettikleri başarılar sayesinde ülkemizde ve dünyada tanınmasının e-sporun küresel bir kimlik kazandığının

göstergesi, tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi e-spor da üstün performansa sahip ve ün kazanmış e-sporcu transferlerine ilişkin sosyal medyada topluluk faaliyet ve paylaşımların yapılması, e-spor takımlarının küresel boyutta tanınırlığı ve takibi açısından önemli etkenler arasında gösterilebilir.

**“E-spor Organizasyonu” alt temasında yer alan “E-spor organizasyonlarında yaşanan problem türleri” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırmaya katılım gösteren bireylerin e-spor organizasyonlarında yaşanan problem türlerine ilişkin görüşleri neticesinde “Organizasyonel Eksiklikler” ve “Lisans ve Vize Problemleri” gibi ön plana çıkan kodların yanı sıra “Hile Kullanımı” gibi dikkat çeken kodlar ortaya çıkmıştır (Tablo 42). Araştırma katılımcılarının e-spor organizasyonlarında yaşanan problemlere ilişkin görüşleri; T.Ü.4 *“Bazı sıkıntılar olabiliyor bu turnuvaları düzenleyen yeteneksiz ve turnuvalarla alakası olmayan oyunla alakası olmayan bu turnuvalara para gözüyle bakan bazı insanların yaptığı turnuvalar var.”* T.Ü.11 *“Biz Ankaradayız herkes farklı bir ilde. İstanbul sektörün kalbimin attığı yer. Diğer başka yerlerde diğer başka bölgelerde bulunan insanlarla ilgili pek çalışma yapılmıyor. O yüzden zoraki bir coğrafi kader mecburiyeti var. Ben de seneye mezun olduğum zaman sektörde devam edebilmek durumunda olduğum için zorunlu olarak İstanbul'a taşınmak durumunda kalacağım. Bu benim için büyük bir problem. Ataşehir'deki sahne neden başka şehirlere de yapılmasın.”* şeklindedir. Gök ve Balcı genel olarak spor organizasyonlarının en önemli özelliğinin, daha önceden belirlenen takvimler çerçevesinde ve öngörülen bir bütçenin ayrılması ile bu takvime bağlı işlerin planlı ve kontrollü bir şekilde yürütülmesi olduğunu belirtmişlerdir. Aynı zamanda bir spor organizasyonunun başarılı olabilmesinde bütçe ve performans faktörleri özelinde organizasyonun problemsiz tamamlanmasının önemine dikkat çekerek, organizasyonların sevk ve idaresinden sorumlu insan kaynağının nitelikli olmamasından kaynaklı çeşitli risk faktörlerinin ortaya çıkabileceğini ifade etmişlerdir (321). E-spor organizasyonlarında organizasyonu düzenleyen yetkili organın bir federatif yapıdan ziyade daha çok ulusötesi oyun şirketleri olmasından ötürü e-spor organizasyonlarının sevk ve idaresi bakımından geleneksel sporlardan ayrılan bir yöne sahip olduğu söylenebilir. Benzer bir şekilde Abanazir geleneksel sporlarda organizasyon ve oyun kurallarının bu kuralları belirleme gücüne sahip bir federatif kuruluşun kural koyma

yetkileri tarafından oluşturulduğunu ifade etmiştir. Ancak bilgisayar oyunlarında, “kod” dan (yani kod geliştirici kural yapıcıdır) ve görsel-ışitsel gösterimlerden (belirli bir kuruluşa yer alan yayıncı tarafından geliştirilen ve kontrol edilen oyuna özgü kurallar) oluştuğunu belirtmiştir (249). Benzer bir şekilde TESFED 2019 yılında yayınlamış olduğu çalıştay raporunda da e-sporun mevcut yapısı nedeniyle her bir ligin kurallarının o ligde oynanan oyunun haklarına sahip olan oyun şirketi tarafından belirlendiği bu bağlamda, e-spor liglerinin tamamını kapsayan bir kural seti oluşturmanın pek mümkün olamayacağı belirtilmiştir (237). Örneğin; ülkemizde e-spor ligi ve organizasyonları olan Riot Games organizasyon kuralları, transfer süreç ve sözleşmeleri gibi genel hukuki sınırları çizen bir yapıya sahiptir. Bu durum ülkemizde her ne kadar e-sporun gelişimine katkı sağlasada, ilerleyen dönemlerde takımlar ve oyuncular için maddi ve manevi boyutta çeşitli problem durumlarını da beraberinde getirebileceği gibi, geleneksel sporlarda FIFA vb. uluslararası federatif yapıların oluşturduğu kural setlerinin aksine, e-sporunda küresel bir kural seti oluşturulmasında engel teşkil edebileceği söylenebilir. Araştırmada ortaya çıkan “Hile Kullanımı” koduna ilişkin bir katılımcının görüşü ise; T.Ü.3 *“Belli başlı problemler hile kullanımı anlamında olabilir elektronik spor olduğu için hile kullanılıyor hile kullanımından dolayı sıkıntılar yaşanıyor.”* şeklindedir. Abarbanel ve Johnson e-spor tüketicilerinin e-sporunda şike ve bahise ilişkin görüşlerinin analiz ettikleri araştırmada, katılımcıların e-sporunda bahis oynamanın rakipler arasında yozlaşmaya neden olduğu görüşünde olduklarını belirterek, e-sporunda anti-hile programlarının ötesinde, e-sporunda bahis vb. konuları kapsayacak geniş kapsamlı bir eğitimin verilmesine yönelik bir öneride bulunmuşlardır (322). Benzer şekilde Holden ve diğerleri e-sporun da tıpkı geleneksel sporlarda olduğu yozlaşmaya yönelik iç ve dış tehditlerle yüz yüze olduğunu belirtmişlerdir. Rekabetçi video oyunlarının karşı karşıya olduğu iç tehditler arasında performans artırıcı ilaçlar ve şikeyi gösterirken, e-spor sektörünün denetlenen veya denetlenemeyen pazarlarda bulunan büyük bir kumar endüstrisinin dış tehditiyle karşı karşıya olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca tüm e-spor ekosisteminin, oyunların nasıl düzenleneceğine dair endişelerini dile getiren çeşitli hükümetler ve geniş türev piyasaları tarafından gerçekleştirilen incelemelerle yüz yüze olduğunu ifade etmişlerdir (323). Bu durumda e-sporun küresel gelişiminde hile kullanımı, şike ve bahis, e-spor oyunlarının

hükümetlerce denetlenememesi vb. konular e-sporun hali hazırdaki organizasyonel risk faktörleri arasında gösterilebilir.

#### 4.5. E-spor Ekonomisi Alt Temasına İlişkin Tartışma

##### **“E-spor Ekonomisi” alt temasında yer alan “E-sporda bilgisayar donanımı ve internet hızının maliyetine ilişkin görüşler” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma katılımcılarının e-sporda bilgisayar donanımı ve internet hızının maliyetinin düşük olduğuna ilişkin görüşleri neticesinde “Sponsor Desteği” ve “Yüksek Donanım İhtiyaç Duymayan Oyunlar” kodlarına ulaşılmıştır. Ancak katılımcıların bazılarının e-sporda bilgisayar donanımı ve internet hızının maliyetinin yüksek olduğuna ilişkin görüşleri neticesinde “Kur Farkı”, “Düşük Gelir Durumu” ve “Kaliteli Ekipman İhtiyacı” gibi olumsuz görüşleri içeren kodlar da ortaya çıkmıştır (Tablo 29). Araştırma katılımcılarının e-sporda internet ve donanım maliyetlerinin düşük olduğuna dair görüşleri ise; P.E.S.2 *“Türkiye’de Ligi’nde oynayabilmek için çok yüksek çok maliyetli ekipmanları ihtiyacımız yok iyi oynadığını sürece o seviyeye geldikten sonra zaten takımlar size en iyi donanımları internet hızını sağlıyor zaten o yüzden çok maliyetli bir iş olduğunu düşünüyorum.”* P.E.S.2 *“Belki oyun ekipmanları pahalı ama çok üst düzey ekipmanlar bana da şart değil. Belirli bir seviye için düşük bütçeli gayet iyi ekipmanları da edinebilirsiniz. Eskiden internet kafelerde 20 liralık mouselarla oynuyorduk gayette iyiydi kimse farketmiyordu bozuk olmadığı sürece.”* şeklindedir. Günümüze kadar düzenlenen e-spor turnuvalarında ilk 500 e-sporcudan en düşük ödülü kazanan oyuncunun yaklaşık olarak 258 bin dolar, en yüksek ödülü alan oyuncunun ise yaklaşık 6 milyon dolar kazandığı belirtilmiştir (177). Her geçen gün sayısında artış olan e-spor turnuva ve organizasyonlarının ve bu organizasyonlarda yer alan yüksek para ödüllерinin kitleleri e-spora teşvik ettiği ve bu bireyler için bir gelir modeli oluşturduğu söylenebilmektedir. Araştırma katılımcılarının e-sporda bilgisayar donanımı ve internet hızının maliyetinin yüksek olduğuna dair görüşleri ise; P.E.S.3 *“Herhangi bir kulüpte oynamayan veya bu anlamda maddi destek almayan bir oyuncunun bence birazcık maliyet noktasında ağız yanabiliyor. Onlar için bu iş biraz daha masraflı olabiliyor. Özellikle kur farkından dolayı da ekipmanlar ve donanım çok pahalı hale geldi.”* şeklindedir. Ülkemizde döviz kurunun özellikle son dönemlerde yükselmesinin, ülkemizde üretilmeyen oyun ve oyun ekipmanlarının satın alınmasını

gittikçe zorlaştırdığı ifade edilebilir. E-spor oyunları oynayan bireylerin yaş ortalaması göz önünde bulundurulduğunda (142,283) yüksek meblağların oyuncular tarafından karşılanmasının pek mümkün olmayabileceği söylenebilir.

**“E-spor Ekonomisi” alt temasında yer alan yer alan “E-spor ekonomisine katkı sunan ve sponsorluk veren sektörler” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma katılımcılarının e-spor ekonomisine katkı sağlayan ve sponsor olan sektörlerle ilişkin görüşleri sonucu “Bilgisayar Donanım Şirketleri”, “Gıda Sektörü”, “Canlı Yayın Platformları” ve “Otomotiv Sektörü” gibi kodların ön plana çıktığı görülmektedir (Tablo 30). Araştırma katılımcılarının e-spora katkı sunan sektörlerle ilişkin görüşleri ise; M.2 *“Elektronik sporun gerçekten yayılmasını sağlayacak sektörlerden biri de internet televizyonu diyebiliriz. Twitch Tv gibi, onun da kurulma amacı aslında oyundu. Ama ilerleyen yıllarda işin biraz daha değişeceğini düşünüyorum Twitch.tv için. Belki biraz daha farklı bir televizyon haline gelebilir.”* M.2 *“Sanırım elektronik spor sektörü bir noktada yeme içme yani gıda sektörü ile buluşuyor mesela McDonald’s ve Burger King de gamer menüleri vardı. Aslında buradaki süreci şöyle açıklayabiliriz insanlar bir şeyler izlerken bir şeyler atıştırmak keyifli geliyor aslında Türkiye’de futbol izlerken de bunu yaparlar elektronik sporda bunlardan biri olabilir bu konuda bu tarz ticari şirketlere yardımın olabilir diye düşünüyorum.”* K.A.2 *“Elektronik spora sektörel anlamda katkı sunan sektörlerin başında bilgisayar üreticilerinin geldiğini söyleyebilirim. O spor bir donanım istiyor tıpkı geleneksel sporlar da olduğu gibi yani bu sporların en büyük destekçisi baktığınızda Nike Adidas gibi spor malzemesi üreten sektörlerdir elektronik sporlar için ise bilgisayar donanım ve malzemeleri üreten firmalar bu sektörün en büyük destekçileri hatta temel direği onlar diyebilirim.”* şeklindedir. Son yıllarda, e-sporun hem izleyiciler, rakipler hem de organizasyonlar ve sponsorlar gibi ilgi alanlar açısından hızlı bir ekonomik büyüme gösterdiği ifade edilmiştir. 2017 yılı e-spor endüstrisinin tüm dünyada milyonlarca insanı kapsayan yaklaşık 465 milyon dolar ürettiği tahmin edildiği ileri sürülmüştür (276). Twitch TV platformu üzerindeki dijital oyun izleyicilerinin sayısındaki artışın, eğlence sektörünün bakış açısından kesinlikle ilginç bir eğilim olsa da, son zamanlarda dijital oyun geliştiricileri ve dağıtıcıları için endüstriyel anlamda daha da önemli bir faktör haline geldiği ifade edilmiştir (324). Goldman Sachs adlı küresel pazar

arařtırmaları yapan bir řirket 2017 yılında e-spor endüstrisine ait bilgileri analiz ederek raporlařtırmıřtır. Bu rapora göre 2017 yılında e-spor yıllık gelirlerinin, sadece %14' nün medya haklarından, % 38'nin sponsorluktan, % 9'nun bilet gelirlerinden ve % 39'nun ise diđer gelirlerden elde edildiđi, ortalama geleneksel profesyonel sporların ise toplam gelirlerinin % 37'sinin medya haklarından, % 10' unun sponsorluktan, % 6'sının lisans gelirlerinden, % 23'nün bilet gelirinden ve % 25'nin ise diđer gelirlerden elde edildiđi belirtilmiřtir. E-spor endüstrisi gelirlerinin 2022'de 655 milyon dolardan 3 milyar dolara kadar ıkabileceđi ön görüsü raporda paylařılmıřtır. Ayrıca 2017 yılında reklamların (% 22) ve sponsorluđun (%38) e-spor gelirlerinin en büyük kaynađı olduđu ve bunun yanı sıra, 2022 medya haklarının e-spor endüstrisi için en büyük gelir fırsatı olacađı ve küresel e-spor gelirinin % 40'ını oluřturacađı yönünde dikkat eken paylařımlar da raporda yer almaktadır (325). Esen ise yürütmüř olduđu bir bilimsel arařtırmada e-sporu takip eden ve e-spora katılım gösteren bireylerin e-sporla olan etkileřiminin e-spor üzerinden reklamı yapılan veya sponsorluđu olan ürünlerin satın alınmasında önemli bir etkiye sahip olduđu bulgusuna eriřmiřtir (310). Bu durumda medya, otomotiv, gıda vb. eřitli sektörlerin e-spor özelinde sponsorluk anlaşmaları yapmalarının e-spor endüstrisinin büyümesinde ve bu endüstrinin ierisinde barındırmıř olduđu üretici ve tüketici kitlenin ticari etkileřiminin artırılması ve e-sporun sektörel sürekliliđi aısından etkin bir faktör olduđu ifade edilebilir.

**“E-spor Ekonomisi” alt temasında yer alan “E-sporun ölkemizde gelecek vadedme durumu” kategorisine iliřkin tartıřma;**

Katılımcılarının e-sporun ölkemizde gelecek vadedme durumuna iliřkin görüřleri kapsamında “Dijital Platformlara Yođun İlgisi”, “Hızlı Büyüyen Ekonomi” gibi kodların yanı sıra “Küresel Hale Gelmesi” ve “Deđiřen Jenerasyon” gibi dikkat eken kodlar ortaya ıkmıřtır. Ancak bazı katılımcıların e-sporun ölkemizde gelecek vadedme durumuna iliřkin olumsuz görüřleri neticesinde “Amatör Bakıř Aısı”, “Ekonomik Yetersizlik”, “Yetersiz Yatırım/Pazarlama Stratejileri” ve “Medyanın İlgisizliđi” gibi kodlar da ortaya ıkmıřtır (Tablo 31). Arařtırma kapsamında yapılan görüřmelerde katılımcılar e-sporun ölkemizde gelecek vaat ettiđine iliřkin olumlu görüřlerini ise; T.Ü.4 “*Ölke olarak dünyada dijital oyunların tüketicisi noktasında 18. sıradayız.*” T.Ü.13 “*Gelecekte elektronik spor bence daha da geliřir. Bütesi ve kitlesi daha da*

artar, daha popüler ve medyatik oldu. Çünkü genelde Türkiye her şeyi geriden takip eder ama bu konu artık ne kadar küresel ise Türkiye bile geri kalmadı bu konuda.” P.E.S.3 “Bence elektronik spor şu anda hızlı gelişen bir sektör. Çünkü bu sektörde birçok kariyer alanı var. Daha önce söylediğim gibi oyunculuk olsun yayıncılık olsun analistlik koçluk olsun ucu bucağı olmayan bir sektör ve oyunculluğu bıraktığınızda da devam edebileceğiniz bir sektör açıkçası.” şeklinde ifade etmişlerdir. Yükçü ve Kaplanoğlu yapmış oldukları araştırmada ülkemizde 30 milyondan fazla insanın farklı dijital platformlarda dijital oyunları oynadıklarını belirterek, yerel oyun endüstrisinin yaklaşık yıllık gelirin büyüklüğünün 700 milyon dolar olduğunu ifade etmişlerdir. Ayrıca ülkemizde 7 milyon civarı insanın hem e-spor oyuncusu hem de seyircisi olduğunu belirtmişlerdir (143). Korkmaz ve Korkmaz ortaöğretim öğrencilerinin elektronik oyun bağımlılık düzeylerini, elektronik oyun alışkanlıkları ve tercihlerini inceledikleri araştırmada öğrencilerin önemli bir bölümünün elektronik oyunları oynadıklarını ve önemli bir zaman dilimlerini bu oyunlara ayırdıklarını belirtmişlerdir (326). Bu durumda ülkemizdeki genç nüfus oranının yüksekliği ve değişen kuşak ile birlikte oyun-yazılım gibi dijital platformlara artan ilginin Riot Games gibi ulusötesi oyun ve yazılım şirketlerinin sektörel anlamda dikkatini çektiği, bu şirketleri ülkemizde yatırım yapmaya teşvik ettiği söylenebilir. Ayrıca bu ve benzeri şirketlerin e-spor sahnesi kurarak, ödül havuzlu e-spor turnuva ve liglerini düzenlemesi, ayrıca e-spor kariyer yapmak isteyen bireylere profesyonel kariyer yolundaki kapıları aralaması, belli başlı canlı yayın platformlarında bu organizasyonların yayınlanması ile e-spora ilgi duyan seyirci kitlesinin günden güne artarak küresel bir topluluk haline gelmesine olanak sağlaması gibi faktörlerin e-sporun ülkemizde daha yaygın hale gelmesine, e-sporun kurumsallaşmasına ve gelecekteki konumunun büyüyerek devam etmesine katkı sunacağı ön görülmektedir. Araştırmaya katılan bireylerin e-sporun ülkemizde gelecek vadetmesine ilişkin olumsuz görüşleri ise; T.Ü.12 “Şu anda elektronik spor Türkiye ‘de bir kumar gibi bunun sebebi ise ilk olarak ülkemizdeki ekonomik durum ikinci olarak oyuncuların bu işi ciddiye almaması çünkü. Türkiye ‘de oyuncular bu işe bir süre para kazanayım hem eğleneyim hem para kazanayım şeklinde bakıyor. Bazı ülkelerde bu durum değişiyor o yüzden çok başarılı oluyorlar.” T.Ü.5 “Ülkemizde bir gelecek göremememin sebeplerinden birisi örneğin; İnternet alıyoruz çok pahalı bir bilgisayar ekipman almak istiyoruz pahalı.” K.A.1 “Yatırımcı sıkıntısı yaşıyoruz biz de yatırımcı



*kaybı çok fazla var bu sektör yatırımcılardan çok fazla kazanamıyor Avrupa'da veya Çin'deki gibi.”* şeklindedir. Jenny ve diğerleri Asya'nın halen küresel pazarın en önemli coğrafi segmenti olmaya devam ettiği bir dönemde Avrupa ve Kuzey Amerika pazarlarının hızla genişlemesi ile yeni e-spor pazarının hala gelişmekte olduğunu vurgulamışlardır. Onlara göre bu süreçte e-spor tüketiminin potansiyeli çok büyüktür, ancak potansiyele ulaşmak için doğru iş kararlarının alınması gerekmektedir (327). Ancak dünya genelinde olduğu gibi ülkemizde de ekonomik ve sosyal yönden yoğun etkilerini yaşadığımız küresel salgın covid-19 sebebiyle, ülkemizde çeşitli ithal edilen ürünlerin yanı sıra oyun konsollarına da ek %50 gümrük vergisi eklenmesi ile (328) oyun ekipmanı ve donanımı almak ekonomik yönden daha da zor hale gelmiştir. Bu durumun e-sporu tüketen bireyleri olumsuz etkilediği, ülkemizde de önemli bir potansiyeli olan e-spor ekosisteminin sürdürülebilirliği için temel oluşturacak oyuncu ve seyirci kitlesinden, seyirci kitleyi de teşvik etmede öncül rol oynayabilecek özellikle profesyonel oyuncu havuzunun da gelişimini engelleyebilecek bir adım olduğu söylenebilmektedir.

**“E-spor Ekonomisi” alt temasında yer alan “Katılımcılara göre ülkemizde e-sporun gelişimine katkı sunan oyun-donanım şirketleri” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırmaya katılan bireylerin ülkemizde e-sporun gelişimine katkı sunan oyun-donanım şirketlerine ilişkin görüşleri kapsamında “Riot Games” ve “Monster” gibi kodlar ortaya çıkmıştır (Tablo 32). Katılımcıların ülkemizde e-sporun gelişimine katkı sunan oyun-donanım şirketlerine yönelik görüşleri ise; P.E.S.2 *“Bu konuda Riot gamesi söyleyebilirim. Bu şirket her konuda diğerlerinden çok daha iyi. Örneğin oyunun yayılması liglerin kurulması elektronik spor sahnesinin kurulması hatta ondan önce de Türkiye 'de sadece LOL ligi olmuştu başka bir oyunun ligi yoktu. Bu konuda çok ilgililer ve birçok yenilikçi şeyler deniyorlar. Bu nedenle onların çok daha iyi olduklarını düşünüyorum.”* T.Ü.13 *“Riot games diyebilirim elektronik sporun en popüler oyununu onlar üretti için genel olarak Türkiye 'de de onlar elektronik sporun gelişmesini sağladı diğer uyum firmaları o kadar önem vermedi. Ataşehir'de İstanbul'da yeni bir sahne yaptılar ve oradan elektronik spor maçları izleyebiliyoruz. Bu sahne Kore'de de vardı artık bizim de var.”* şeklindedir. Mangeloja özellikle sosyal

medya üzerinden seyircilerin e-spora göstermiş olduğu yoğun ilgi dikkate alındığında, e-spor takımlarının parlak bir geleceğe sahip olduğunu belirtmiştir. Bu hipotezini ise e-spor da çeşitli gelir modellerinin olmasına bağlamıştır. Mevcut oyun mekaniklerinin oyun-ıçi bahis gibi çeşitli yayın gelirlerine olanak sağladığını, markalı tişörtlerin ve mouse pedleri gibi eşyaların hali hazırda takımlara gelir sağladığını ve yeni gelir modellerine kapı araladığını vurgulamıştır. Ayrıca e-spor takımlarına özel dijital kozmetik ürünlerin (skinler, oyun içi satın alma birimleri vb.) potansiyel bir gelir kaynağı olduğuna dikkat çekerek, e-spor arenalarının bilet satış gelirlerinin ciddi bir kaynak olduğunu belirtmiştir (329). Ülkemizde de çeşitli sektörlerden (gıda, giyim, bilişim vb.) e-spor takımlarına sponsorluk verildiği, bu sponsorluk veren şirketlerin her geçen gün çeşitlenerek arttığı, bu durumun ülkemizdeki e-spor ekosisteminin büyümesi ve e-sporun sürdürülebilirliği açısından ise önem arz ettiği söylenebilmektedir.

**“E-spor Ekonomisi” alt temasında yer alan “Katılımcılara göre ülkemizde e-sporun gelişimine katkı sunan oyunlar” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma katılımcılarının ülkemizde e-sporun gelişimine katkı sunan oyunlara ilişkin görüşleri kapsamında “League of Legends” ve “Zula” gibi kodlar ön plana çıkmıştır (Tablo 33). Araştırmaya katılım gösteren bireylerin büyük bir çoğunluğu League of Legends oyunun ülkemizde e-sporun gelişimine önemli katkı sunduğunu belirten görüşlerde bulunmuşlardır. Katılımcıların bu görüşleri; T.Ü.6 *“League of legends'in yeri bence çok farklı. Çünkü 10 yıldır bu oyun var ve 10 yılda çok fazla ilerledi. Oyuncu kitlesi ve en düşük bilgisayarlarda da oynama şansı verdiği için çok fazla kitleye ulaşabiliyor. Aşırı zor olmadığı ve anlaşılabilir olduğu için de çok fazla kişiye hitap ediyor”*. K.A.1 *“Örneğin LOL TR topluluğunda fazla oyun oynayan insan sayısı var ülkemizde ama izleyen kişi sayısı 80 bin aşında bu spordan haberi olmayan kitlelere bu spor sevgisini aşlamak istiyor Riot games.”* şeklindedir. Taylor özellikle profesyonel sahnelere atıfta bulunulduğunda, son yılların en popüler oyunlarından birinin League of Legends olduğunu belirtmiştir (48). Bu durumda, ülkemizde League of Legends oyununun popüler olma sebebinin, oyunun geliştiricisi olan ulus ötesi oyun şirketi Riot Games’in tıpkı dünyanın farklı ülkelerinde olduğu gibi ülkemizde de ofis ve sahne açma, oyuna ilişkin amatör veya profesyonel turnuva veya ligler düzenleme, üniversite toplulukları ile iş birliği içerisinde faaliyetler gösterme gibi küresel ticari ve

reklam faaliyetlerinden kaynaklandığı söylenebilir. Araştırma kapsamında ortaya çıkan “Zula” koduna ilişkin katılımcı görüşleri ise; P.E.S.3 “*Son dönemlerde belki zulayı söyleyebilirim yerli oyun olarak. Ama tabi bu oyun hakkında çok fazla bir şey bilmediğim için çok fazla yorum yapamayacağım. Ama elektronik spor açısından yerli bir adım olarak önemli olduğunu düşünüyorum.*” T.Ü.11 “*Belli başlı milli yerli oyunlar da var çok tutmasam da hani çok olumlu düşünmesemde Zula gibi yeni oyunlar var. Bu oyunlar milli adı altında sunulan oyunlar bunların elektronik spora katkısının olduğunu düşünüyorum.*” şeklindedir. E-sporun küresel boyutta sahip olduğu ekonomik hacmin günden güne büyüdüğü (329) göz önünde bulundurulduğunda, ülkemizde e-spora yönelik geliştirilen yerli oyunların veya e-spor alanına yönelik yapılacak yatırımların, bu küresel ekonomik pastadan pay almak adına önem arz ettiği söylenebilir.

**“E-spor Ekonomisi” alt temasında yer alan “Katılımcılara göre ülkemizde e-sporun gelişimi için yapılması gerekenler” kategorisine ilişkin tartışma;**

Katılımcıların ülkemizde e-sporun gelişimi için yapılması gerekenlere ilişkin görüşleri sonucunda “Aile Engeli Aşılmalı”, “E-spor Eğitimi Verilmeli”, “E-spor Farkındalığı Artırılmalı” ve “Yatırım Artırılmalı” gibi kodların ön plana çıkmasının yanı sıra yanı sıra “Kadın E-sporcu Sayısı Artırılmalı” ve “İnternet Kafeler E-spor Alanlarına Dönüştürülmeli” gibi dikkat çeken kodlar da ortaya çıkmıştır (Tablo 34). Katılımcıların ülkemizde e-sporun gelişmesi için yapılması gerekenlere ilişkin görüşleri ise; K.A.1 “*Bu konuda ailelerin de aydınlatılması gerektiğini düşünüyorum. Çocuklarını neler beklediğini onlar için nasıl bir gelecek hazırlandığını ailelere anlatmak gerekir.*” M.2 “*İlkokul ortaokul veya lise çağındaki çocuklara beden eğitimi dersi gibi seçmeli bir ders olarak verile bilmeli örneğin beden eğitimi dersinde voleybol mu basketbol mu futbol mu yoksa elektronik spor mu oynamak istersin gibi bir tercih sunulmalı. Bu şans verildiği zaman bence işler çok daha farklı değişebilir mesela Bahçeşehir Üniversitesi bilgisayar laboratuvarı gibi bir ortam yaratmış mesela o laboratuvara gidip insanlar oyun oynayabiliyorlar aslında bunu yapmak çok kolay bir şey çok zor değil.*” P.E.S.4 “*Bu alanda daha fazla sponsorluk alınması gerekiyor sanırım. Yani bu sektöre daha büyük şirketlerin girmesi gerekiyor. Daha fazla reklam yapılması gerekiyor bu alanda.*” Argan ve diğerleri gelişmiş ülkelerde e-sporun federatif yapılanmasına ilişkin yapılan hamleler gibi Türkiye’de de e-spora yönelik

organizasyonel yapılanmanın gerçekleştirilmesi e-spor alanında söz sahibi olunması açısından önemli olduğunu belirterek, bu alanda sponsorlukların müsabakalara dâhil edilmesi gerektiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca oluşturulacak organizasyonel yapılanma sayesinde e-spora özgü genel kurallarının çeşitli diğer spor branşlarının katılımcı kitesinin ve bilim insanlarının da görüşlerine başvurularak oluşturulmasının bu alanda çalışan kitle açısından sürdürülebilirliği açısından artı değerler sunacağını belirtmişlerdir (137). Atıcı ve diğerleri Türkiye’de e-sporun gelişimi için Spor Bilimleri Fakültelerinde ve Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokullarında (BESYO) akademik birimler oluşturulması gerektiğini, bu birimlerde e-sporun ders olarak okutulması ve burs olanaklarıyla teşvik edilerek yeni istihdam yolları açılması gerektiğini belirtmişlerdir. Ayrıca engelli bireylerin e-spora teşvikinin sağlanması gerektiğini ve Türkiye’de e-spora yapılan yatırımların gözle görülebilir fakat yetersiz olduğunu belirterek, mevcut federasyonun desteklenmesini ve bu federasyonun diğer ülkelerin federasyonları ile işbirliği içerisinde ortak çalışmalar yürütmesinin önemli olduğuna dikkat çekmişlerdir (330). Ülkemizde e-sporun sevk ve idaresinde resmi olarak bu görevi yürüten kurumun 2018 yılında kurulan Türkiye E-spor Federasyonu (TESFED) olduğu bilinmektedir. Bu federasyonun e-sporun küresel federatif yapısı olan Uluslararası E-spor Federasyonu’na (IeSF) üyelik girişimleri söz konusudur. Ayrıca TEFED e-sporun ülkemizdeki organizasyonel yapısının şekillendirilebilmesine ilişkin çeşitli talimatnameler yayınlarak, ülkemizde e-sporun amatör düzeyde kalmaması adına çeşitli turnuvalara da ev sahipliği yaptığı söylenebilmektedir. Ayrıca e-spora geleneksel sporlarda olduğu gibi profesyonel oyuncu havuzu oluşturmak adına e-sporcu lisansı uygulamasını da başlatan TEFED’in (237), özellikle kendi düzenlemiş olduğu veya çeşitli oyun şirketleri ile ortak düzenlenen e-spor turnuvalarında e-sporcu lisansını zorunlu kılarak ülkemizde potansiyel bir e-sporcu havuzunu yaratmayı hedeflediği söylenebilir. Shariffudin ve arkadaşları e-spor eğitim yazılımı ile psikomotor becerilerin öğretimine yönelik yürütmüş oldukları bilimsel araştırmada e-spor eğitim yazılımlarının geliştirilmesinin, bireylerin psikomotor becerilerini öğrenmelerine yönelik olumlu etkileri tetikleyebileceği gibi, genç spor yeteneklerini belirlemede de yardımcı olabileceği sonucuna ulaşmışlardır (331). Viscione ve D’elia e-sporun okülo-manuel koordinasyonun pekiştirilmesi, mantıksal yeteneklerin ve reflekslerin çabukluğunun geliştirilmesi için potansiyel bir uzaktan eğitim aracı olduğunu ifade etmiştir. Bu

sebeple eğitim faaliyetlerinde kullanımları açısından sanal gerçekliğin özelliklerini geliştirmenin önemli olduğunu ifade etmiştir (332). Bu bağlamda özellikle Kovid-19 gibi küresel salgın nedeniyle eğitim faaliyetlerinin uzaktan yürütüldüğü bir dönemde bireylerin piskomotor, bilişsel ve duyuşsal becerilerini geliştirmeye yönelik sanal gerçeklik ve e-spor oyun yazılımlarının geliştirilmesinin ve bu yazılımların küresel dijital pazara entegrasyonunun sağlanmasının ülkemiz ekonomisine katkı sağlayabileceği gibi e-sporla farklı küresel iş ve kariyer fırsatlarını doğurabileceği de söylenebilmektedir.

#### **4.6. E-spor Kültürü Alt Temasına İlişkin Tartışma**

##### **“E-spor Kültürü” alt temasında yer alan “Katılımcıların küresel e-spor takımı kurulma nedenlerine ilişkin görüşleri” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırmaya katılan bireylerin küresel e-spor takımı kurulma nedenlerine ilişkin görüşleri kapsamında “Üstün Performans Elde Etmek”, “Küresel Oyun Sunucularının Olması” ve “Kolay Ulaşılabilirlik” gibi kodlar ortaya çıkmıştır (Tablo 35). Katılımcıların küresel takım kurulma nedenlerine ilişkin görüşleri ise; K.A.1 *“TR sıralamasında çok iyi oyuncular olmayabiliyor genel olarak biz Avrupa’da oynayan oyuncular arasından bakıyoruz özellikle onların arasına girebilen Türk oyuncular üzerinden seçim yapmaya çalışıyoruz o yüzden biz Avrupalı oyuncular ile aynı sunucular üzerinden oynamaya çalışıyoruz bizim oyuncularımız öyle oynuyor.”* K.A.2 *“Elektronik sporda küresel bir ortam var. Biz Avrupa topluluğunun bir parçasıyız, Türkiye bölgesi olarak ve oradaki oyuncularla da zaten iletişim halindeyiz.”* şeklindedir. Ryoo ve diğerleri oyuncu transferlerinin belirli bir takım kimlerinin oynayacağını belirlediği gibi spor endüstrisinde önemli bir rol oynadığını ifade etmişlerdir. Onlara göre tek bir oyuncunun transferi bile takım stratejisini ve başarısını büyük ölçüde etkileyebilmektedir (333). Ratten, spor endüstrisinin artan küresel ve rekabetçi doğası nedeniyle spor teknolojisine olan ilginin arttığını belirtmiştir. Gelişen internet ve medya teknolojileri ile birlikte spor alanında oyuncu hareketleri, oyuncuların oynadıkları kulüpler vb. bilgilerin depolandığı ve ilgili paydaşlarla paylaşıldığı çevrimiçi internet sistemleri oluşturulmuştur (334). Bu sistemlerden birine en yakın örnek ise futbol branşında TMS (Transfer Matching System) olarak bilinen, uluslararası transferlerin dünyanın çeşitli bölgelerindeki kulüplerce transfer etmek istedikleri

oyuncunun hareketlerini şeffaf ve hızlı bir şekilde takip edebilecekleri sistemdir (335). Genel olarak sporda transfer sürecinde göz önünde bulundurulmuş faktörler ise sırasıyla oyuncuların oynadığı pozisyon veya konumun merkeziliği ve oyun sırasındaki performans ve faaliyetleri, transfer ağı analizi ile takımların gücü ve oyuncuların yeteneklerinin değerlendirilebilmesi ve oyuncuların performansının tahminine yönelik olarak transfer ücretlerine ilişkin veriler olarak belirtilmiştir (336–338). Tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi e-spor da her oyun türüne ilişkin çeşitli oyuncu pozisyonları yer almakta ve e-spor takımları spesifik oyun türlerinde başarılı olabilmek üzere bu pozisyonlara ilişkin en iyi performansı gösterebilecek e-sporcu arayışına yönelmektedirler. Geleneksel spor branşlarında sınırlı olmasına karşın, e-spor oyunlarında her bir oyuncunun oyuncu kimliğine ait oynanan her bir maça, elde edilen skora vb. ilişkin verilerin birebir istatistiksel olarak kaydedilmesi (bir başarı sıralaması sisteminin olması) ve bu sistemin küresel boyutta takip edilebilmesine imkân tanınması e-spor kulüplerinin yetenekli oyuncuları hızlı bir şekilde belirlenmesini veya takibini kolaylaştırabilmekte ve böylelikle bu kulüpleri küresel takımlar kurmaya teşvik ettiği söylenebilmektedir.

**“E-spor Kültürü” alt temasında yer alan “Küresel e-spor kültürü ve dili” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırmaya katılım gösteren bireylerin küresel e-spor kültürü ve diline ilişkin görüşleri neticesinde “Yabancı Dil Gelişimine Katkı”, “Küresel Kültürel Etkileşim”, “Yeni Taktik-Strateji Öğrenme”, “Üstün Performans” gibi kodlar ön plana çıkmıştır. Ancak bazı katılımcıların küresel e-spor kültürü ve diline ilişkin olumsuz görüşleri kapsamında “Yabancı Dil Problemi”, “Küresel Kültürel Farklılıklar”, “Takım Performansının Düşmesi” ve “İnternet-Sunucu Problemleri” gibi kodlar da ortaya çıkmıştır (Tablo 36). Araştırma kapsamında ortaya çıkan “Yabancı Dil Gelişimine Katkı” koduna ilişkin katılımcı görüşleri; P.E.S.3 *“Yabancı bir arkadaşımın ya da yabancı bir oyuncuyla bu açıdan İngilizceyi pekiştirmek ve yeni şeyler öğrenmek açısından olumlu yanları olduğunu söyleyebilirim.”* P.E.S.6 *“İngilizceniz gelişiyor çünkü yabancı oyuncularla direkt olarak 7/24 İngilizce konuşmanız gerekiyor çünkü oyuncularla aynı evde kalıyorsunuz.”* şeklindedir. Chen ve Yang macera oyunlarının yabancı dil öğrenimi üzerindeki etkisini incelemiş oldukları araştırmada, macera

oyunlarının öğrencilerin dil becerisi ve öğrenme motivasyonu üzerinde yardımcı olduğu yönünde bulgu elde etmişlerdir. Ayrıca bu oyunların öğrencilerin İngilizce dinleme, okuma ve kelime dağarcığı becerileri ve öğrenme motivasyonlarını geliştirmelerinde yararlı bir araç olduğunu belirtmişlerdir (339). Benzer şekilde Ranalli “The Sims” oyununun katılımcıların dil gelişimi üzerindeki etkisini incelemek üzere gerçekleştirmiş olduğu araştırmada ikinci bir dile özgü yeni kelimelerin öğrenilmesinde ve bu oyunun katılımcıların yabancı dilini geliştirdiği yönünde istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşmışlardır (340). Bu durumda günümüzde ulusötesi oyun şirketleri tarafından piyasaya sürülen e-spor veya diğer dijital oyunların küresel bir dil olan İngilizcenin yanı sıra birden fazla alt yazı ve seslendirmeler içeren dil seçenekleriyle sunulduğu, bu nedenle bu oyunları oynayan kitlenin belirli düzeyde yeni kelimeler öğrenebilmesinin olası olduğu söylenebilir. Özellikle rekabetçi e-spor oyunlarında benzer kelimelerin oyun içi kısa seslendirmeler ile sürekli tekrarının oyun üzerinden yabancı dildeki kelimelerin pekiştirilmesine ve öğrenilmesine imkân sunabilir. Birinci şahıs nişancı e-spor oyunlarından birisi olan CS GO ‘da, oyun içi ping adı verilen sesli işaretlerden “Koruyun Beni (Cover Me)”, “Pozisyonunu Korum (Hold Position)” vb. bazı kelime grupları oyunda sıklıkla tekrar edilmekte ve oyunu oynayan kişi tarafından ne anlama geldiği bir süre sonra öğrenilmektedir. Araştırma katılımcılarının küresel e-spor kültürü ve diline ilişkin olumsuz görüşleri neticesinde ortaya çıkan “Yabancı Dil Problemi” koduna ilişkin görüşleri; P.E.S.2 *“Olumsuz yanı olarak belki İngilizcesi zayıf olan oyuncular söyleyebiliriz buradan kaynaklanan iletişim problemlerini söyleyebiliriz.”* K.A.1 *“Oyuncular da şöyle bir problem olabiliyor. İngilizce konuşurken düşünmek gerekiyor cümle kurarken eğer İngilizce de çok iyi değilseniz siz oyun oynarken bir anda bunu düşünmeye başlayınca oyunda performans düşüşüne sebep olabiliyor. Çünkü Türk oyuncular Türkçe’ye çok fazla alışkın direkt akıcı bir şekilde oynarken konuşabiliyorlar. Ama İngilizce olduğu zaman bu anda iki işi birden yapamıyorlar oyuna odaklanmaları çok zor oluyor. Bu da oyun performansını düşürüyor hatta maç kaybetmeye sebep olabiliyor.”* şeklindedir. Leavitt ve diğerleri de e-sporunda takım üyelerinin başarılı olmak için dikkatleri dağılmadan birbirleriyle koordine bir şekilde oynamaya çalıştıklarını ve bu durumda sözlü olmayan iletişimin çevrimiçi rekabetçi çok oyunculu oyunlarda büyük bir rol oynadığını belirtmişlerdir. Ayrıca bazı oyunların bu iletişimi etkinleştirmesi kolay olan ve takım arkadaşları için

işitsel ve görsel ipuçları sağlayan “ping” uyarıları aracılığıyla etkinleştirildiğini ve araştırmaları sonucunda bu ping ifadelerinin klasik sözlü ve yazı tabanlı iletişimin dışında sosyoteknik açıdan alternatif bir iletişim kanalı dizayn edilmesi gerektiğini ifade etmişlerdir (341). Bu durumda özellikle rekabetçi e-spor oyunlarında sözlü iletişimin dışında alternatif olarak oyunların sunmuş olduğu, oyun içi takım arkadaşları uyarmak için tasarlanan aynı zamanda küresel oyun dilini yansıtan kısa sözlü ifadelerin (Düşman görüldü! vb.) de dil problemini belirli bir seviyede ortadan kaldırılabileceği ve bu ifadelerin yapılacak araştırmalarla takım koordinasyonu ve uyumu açısından daha kullanışlı hale getirilebileceği söylenebilir.

**“E-spor Kültürü” alt temasında yer alan “Küresel e-spor takımlarının oluşumunu engelleyen sebepler” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırmaya katılan bireylerin küresel e-spor takımlarının oluşumunu engelleyen sebeplere ilişkin görüşleri sonucunda “Ekonomik Sebepler” ve “Dil ve Kültür Farklılıkları” gibi kodlar ön plana çıkmıştır (Tablo 37). Mevcut araştırma katılımcılarının küresel e-spor takımlarının oluşumunu engelleyen nedenlere ilişkin görüşleri ise; K.A.2 *“Birincisi ekonomik faktör diyebilirim bu faktör çok ağır çünkü döviz kuru çok yükseldi. İkincisi Avrupa'nın kendine has çok büyük bir profesyonel ligi var ve bu lig zaten çok yüksek seviyede ve yüksek seviyede organizasyonlar içeriyor ve takımları içeriyor. Onun dışında yerel bölgelerde örneğin Almanya İspanya gibi daha yerel olan organizasyonlar var ve oradaki takımlar da bütçe anlamında ekonomik anlamda daha iyi imkânlarla sahip olabiliyorlar. O yüzden oralarda oynayan yabancı oyuncuların daha iyisini alabilmek için gerçekten büyük bir ekonomik külfetin altına girmeniz gerekiyor. Bu transfer süreçleri ekonomik anlamda kulüpler için yorucu olabiliyor.”* K.A.1 *“Kültürel anlamda da farklılıklar olabiliyor özellikle Kore ve Çinli oyuncular için özel aşçılar tutulması gerekiyor onların yedikleri şeyleri hazırlamanızda gerekiyor bu da bir problem sayılabilir.”* P.E.S.5 *“Genel olarak iletişim sıkıntıları söylenebilir. Örneğin şu anda Supermassive diye bir takım var. Bu takımın yeni bir stratejisi var beş tane Türk oyuncu ile oynamak. Her ne olursa olsun. İletişim olarak geride kalmamak için daha iyi iletişim kurup takımı içi koordinasyonunu daha iyi sağlayabilmek için böyle bir karar aldılar.”* şeklindedir. Freeman ve Wohn profesyonel e-spor takımlarının kurulması ve bu takımların koordinasyonunun ortaya



çıkarmak üzere yürütmüş olduğu araştırmada profesyonel e-sporcularla görüşmeler gerçekleştirmişler ve araştırmalarına katılan bir katılımcının “*Profesyonel ekiplerin en iyi ekip performansını elde edebilmeleri için yüz yüze pratik yapmaları gerekiyordu. Bazen oyuncular, takım arkadaşlarıyla birlikte “Oyun Evinde (Gaming House)” yaşamak zorunda kalıyorlardı, bu da birisini çok uzaklardan transfer etmelerini gerektiriyor ve çok maliyetli oluyordu*” şeklinde sözlerine yer vermişlerdir. Ayrıca yabancı oyuncular ile takım kurmada yer değiştirme maliyetleri, ailevi konular, finansal istikrar vb. konularında önemli rol oynadığını ifade etmişlerdir (342). E-sporunda oyuncular takımlar kurabilir, birlikte antrenman yapabilir ve liglerde yarışabilirler. Bu nedenle e-spor oyuncuları için en cazip gelen durumun oyunların kendisinden ziyade, gerçek ya da sanal bir ortamda oyuncular arasındaki oyun içi iletişimin ve sosyal etkileşimlerin çok oyunculu doğasından kaynaklandığı ifade edilmiştir (141). Bu durumda ekonomik problemlerin yanı sıra e-spor takımlarında oyuncular arası iletişim ve etkileşim için gerekli olan yabancı dil bilgisinin oyuncular arası sosyal aktivitelerde veya müsabaka ortamlarında birbirilerine olan güven ve bağın artmasında, dolayısıyla başarıya ulaşılmasında önemli olduğu ve yetersiz yabancı dil bilgisinden kaynaklanan iletişim eksikliğinin takımın performansını olumsuz etkileyebileceği söylenebilmektedir.

**“E-spor Kültürü” alt temasında yer alan “E-sporu popüler kılan faktörler” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırmaya katılan bireylerin e-sporu popüler kılan faktörlere ilişkin görüşleri neticesinde “Canlı Yayın Platformları (Twitch vb.)”, “Küresel Oyunlar ve Ulusötesi Oyun Şirketleri” ve “Reklamlar” gibi ön plana çıkan kodların yanı sıra, “E-spora Kolay Erişim”, “Küresel Sınırları Ortadan Kaldırması”, “Oyunların Küresel Dili” ve “Fiziki Ortama İhtiyaç Duyulmaması” gibi dikkat çeken kodlar ortaya çıkmıştır (Tablo 38). Araştırma katılımcılarının e-sporu popüler kılan unsurlara ilişkin görüşleri; T.Ü.2 “*Bunun en büyük sebebi bedenen orda bulunmama zorunluluğu örneğin siz futbol basketbol gibi bir sporla uğraştınız zaman Almanya’da müsabaka olduğu zaman oraya gitmek zorundasınız lakin e-spor size sanal ortamda bunu sunduğu için orada bulunmanıza gerek yok.*” K.A.1 “*E-sporunda reklam daha fazla önemli bence. Şimdi reklam iyi yapıldığı zaman çok fazla oyuncu kitlesi çekebiliyorsunuz kendinize bu*

şekilde ilerlemek daha kolay olabiliyor ülkemizde de en çok reklam üzerinden gidiyor bu sistem.” T.Ü.8 “Bence kesinlikle Twitch YouTube gibi platformlar Çünkü artık evlerde bile televizyonun çok fazla açıldığını düşünmüyorum Çünkü artık insanlar internet üzerinde Twitch olsun Facebook olsun YouTube olsun herkes mesela oralarda takılıyor.” M.2 “Evde nasıl isterseniz öyle otura biliyorsunuz öyle güzel bir yanı var ve her an elektronik spora dâhil olabiliyorsunuz işte bu çok kolay ulaşılmasını sağlıyor yataktan kalk lavaboya gir çık artık bu sporu tüm gün yapmaya hazırsın gibi ama futbol oynamak isterseniz evden çıkmak gerekiyor eşyalarınızı almanız gerekiyor spor alanında Ayakkabınızı vs değiştirmeniz gerekiyor orada birazda çaba harcamanız gerekebiliyor.” şeklindedir. Teknolojinin, özellikle de farklı medya türlerinin gelişmesiyle birlikte, dijital oyunların kullanımı da küresel olarak artmaktadır. 25 yıllık bir dönemde yılda yüzde 10 ila 15 arasında bir büyüme oranı ile teknolojik gelişme hızının yüksek olduğu ifade edilmiştir (343). Kresse teknolojik gelişmelere bağlı olan e-spor olgusunun son on yılda büyük ölçüde büyüme ve gelişme gösterdiğini artan yarışmalar ve etkinliklerin küresel çapta milyonlarca çevrimiçi ve çevrimdışı izleyiciyi kendine çektiğini ifade etmiştir (344). Her ne kadar e-sporun bir tür spor olarak görülüp görülmemesine ilişkin tartışmalar olsa da e-sporun, elektronik oyunların, spor, iş dünyası ve medya arasında bir tür bileşeni temsil ettiği ifade edilmiştir (141). Jenny ve diğerleri genellikle internet üzerinden oynanan e-spor (organize rekabetçi dijital oyunlar) oyunların küresel bir fenomen haline geldiğini belirtmişlerdir. Dijital oyunların popülaritesinin ve çevrimiçi ve yüz yüze oyun oynamanın, internet tabanlı oyun geliştikçe arttığını ifade ederek, e-spor yarışmalarının tüm dünyada, özellikle ABD, Avrupa ve Asya'da düzenlendiğini ve bu turnuvalara ev sahipliği yapabilecek, e-spor tüketicisine yönelik birçok arena veya e-spor sahnelerinin inşa edildiğini belirtmişlerdir (327). Taylor e-spor taraftarlarının e-spor organizasyon ve turnuvalarına fiziki katılım göstermeseler dahi web siteleri, forumlar, podcast'ler veya canlı espor sohbetleri aracılığıyla destekledikleri e-spor takımları ve vu takımların en iyi oyuncularıyla doğrudan iletişim kurabildiklerini ifade etmiştir (48). Bu durumda e-spora ilişkin son yıllarda birçok turnuva ve organizasyonların düzenlenmesi, bu organizasyon ve turnuvaların canlı yayımlar aracılığıyla çok büyük seyirci kitleleri tarafından izlenebilmesi ve bu kitlelerin turnuvalara katılan takım ve sporcularla doğrudan etkileşim kurabilmeleri, buradaki potansiyel kitleyi önemli bir tüketici havuzu olarak

gören birçok ulus ötesi şirketin bu alana yatırım yapması gibi faktörlerin e-sporun kültürel, sosyal ve ekonomik olarak küresel ve popüler hale gelmesinde rol oynadığı söylenebilmektedir.

#### **4.7. E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi Alt Temasına İlişkin Tartışma**

**“E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi” alt temasında yer alan “Katılımcıların e-sporcu lisansı edinilmesine yönelik bilgi düzeyi” kategorisine ilişkin tartışma;**

Katılımcılarının e-sporcu lisansı edinilmesine yönelik bilgi düzeyleri kapsamında “Bilgiye Sahip Olma” kodu ön plana çıkmıştır (Tablo 39). Katılımcıların e-sporcu lisansı edinilmesine yönelik bilgi düzeylerine ilişkin görüşleri ise; T.Ü.4 *“Sporcu lisansı için önce bir Gençlik Spor Müdürlüğü’nün internet sitesi var bu siteden bir form indiriyorsunuz formu indirdikten sonra bir kimlik fotokopisi Doldurduğunuz formu ve bir de sağlık raporu sağlık ocağı ya da aile hekimliğinden alarak başvuruyorsunuz çok basit bir süreç aslında.”* M.2 *“Elektronik sporda fiziksel olarak herhangi bir şeyle uğraşmadığınız için belirli kâğıt formlar doldurularak çok rahat bir şekilde Spor Bakanlığının birimlerinden alınabiliyor. Önceden bu tarz bir süreç işliyordu ama şu anda biz oyuncuların evraklarının riot game’se gönderiyoruz onlar lisans işlemlerini hallediyorlar hatta elektronik spor lisansı çıkartmak için sağlık raporunu kaldırdılar diye biliyorum. Eğer yaşımız 18 yaşından küçükse onunla ilgili bir form var ailenize doldurtup teslim edip lisansınızı çıkartabiliyorsunuz.”* şeklindedir. Ülkemizde e-sporun sevk ve idaresinden sorumlu federatif yapı 2018 yılında kurulan TESFED’tir. Bu federatif yapının kuruluşu ile birlikte ülkemizde düzenlenecek olan resmi turnuvalara katılımı, e-sporcu “profesyonellik” kimliğinin kazandırılması, e-spora yönelik bir lisanslı sporcu havuzunun oluşturulması adına e-sporcu lisansı zorunluluğu getirilmiştir (237). Bu bağlamda araştırma katılımcılarının e-sporcu lisansına sahip olmaya ilişkin bilgi düzeylerinin yüksek olması, e-sporun ülkemizde henüz yeni olması itibarıyla, bu spora ilgi duyan kitlenin e-sporcu kariyer fırsatlarına vakıf olmak üzere bu alandaki gelişmeleri yakından takip etmesinin bir sonucu olarak değerlendirilebilir.

**“E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi” alt temasında yer alan “Katılımcıların e-sporunda transfer olma sürecine ilişkin bilgi düzeyi” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırmaya katılım gösteren bireylerin e-sporunda transfer sürecine ilişkin bilgi düzeyleri kapsamında “Sözleşmenin Olması”, “Sözleşmeleri Oyun Şirketleri Belirler”, “Menajer-Sporcu Diyaloğu”, “Sosyal Medya İlanları” ve “Bilgiye Sahip Olmama” gibi kodlar ortaya çıkmıştır (Tablo 40). Katılımcıların e-sporunda transfer sürecine yönelik bilgi düzeylerine ilişkin görüşleri ise; K.A.1 *“Dünya çapında Riot’un belirli kuralları var ve transfer süreci bunun üzerinden gidiyor genelde. Mesela bir oyuncunun bonservis bedeli vardır siz oyuncunun bonservis bedelini Riot Games’e bildiriyorsunuz ben bir oyuncu satın almak istiyorum bonservisini vermek istiyorum takımlara bu iletiliyor zaten siz ozamana kadar takımada söylemiş oluyorsunuz takımada zaten bunu kabul ediyor oyuncuda kabul ederse eğer bonservis bedelinin ödenmesini kendisi gitmek istiyorsa gidebiliyor. Eğer bonservis bedeli gerekmiyorsa zaten takıma iletildiği zaman oyuncuda kabul ederse maaşıda beğenirse oyuncu geliyor zaten. Sosyal medyada da zaten oyuncular tekliflere açık olduğunu belirtiyorlar.”* P.E.S.2 *“Genelde bu süreçte takımlar size ulaşıyor takımların zaten varlığımızdan haberi oluyor eğer sizi takıma almak istiyorlarsa size ulaşıyorlar. Sözleşme hakkında karşılıklı konuşuluyor sözleşmeyi okuduktan sonra eğer o takıma gitmek istersem sözleşme imzalayıp takıma katılmış oluyorum.”* şeklindedir. Marchenko ve Suschevskiy Dota 2 e-spor oyunu üzerinden e-sporcu transferlerini analiz ettikleri bir araştırmada, kişi veya takım başına transfer sayısının sınırlı olmadığını, böylelikle sporcunun bir sezon boyunca takımını serbestçe değiştirebileceğini ifade etmişlerdir. Bu duruma bağlı olarak ise e-sporunda transferlerin her zaman yöneticilerin, medyanın ve seyircilerin dikkatini çekebileceğini ve anlık takip edilebileceğini belirtmişlerdir (345). Ancak ülkemizde TESFED’in 2020 yılında yayınladığı “Sporcu, Lisans, Vize ve Transfer Talimatı” nda “Vize ve Transfer İşlemleri” bölümünün 9. maddesinin 2. bendinde *“Bir sezonda bir kez transfer işlemi gerçekleştirilebilir”* ibaresiyle transfer kısıtlılığı getirilmiştir. Bu transfer sürecinin ise *“Transfer işlemi Bakanlık tarafından bilişim sistemi aracılığıyla gerçekleştirilir”* ibaresinden yola çıkarak çevrimiçi sistem üzerinden yürüdüğü söylenebilmektedir (240). Bu durumda e-sporunda transfer sürecine ilişkin küresel bir mevzuatın henüz mevcut olmadığı, e-sporun sevk ve idaresinde küresel bir yönetim organı olarak görülen

leSF'nin ise henüz yayımlanmış olduğu küresel bir transfer talimatnamesinin olmadığı, bu nedenle bu sürecin kulüp ve sporcu insiyatifinde ilerlediği, ayrıca bu sürecin genellikle sosyal medya ve çevrimiçi sistemler üzerinden, menajer-sporcu diyalogları aracılığıyla gerçekleştiği söylenebilmektedir.

**“E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi” alt temasında yer alan “E-spor turnuva kurallarının işleyişi” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma katılımcılarının e-spor turnuva kurallarının işleyişine ilişkin görüşleri kapsamında “Yaptırımların-Cezaların Olması” ve “Kuralları Oyun Şirketleri Belirler” kodları ön plana çıkmıştır (Tablo 41). Araştırma katılımcılarının e-spor turnuva kurallarının işleyişine ilişkin görüşleri ise; K.A.2 *“Bizim bulunduğumuz oyundan yani Riot games’in oyunundan bahsedeceğim. Riot games Türkiye’de olduğu için bu hukuki konularla ilgili süreci onlar yönetiyor. Oyuncu ve takım sözleşmeleri var ayrı ayrı ve takımların ve oyuncuların Riot games’e karşı bazı sorumlulukları var. Yani hem oyuncuların hem de takımların haklarını koruyan maddeler var.”* P.E.S.2 *“Ağır ceza olayı olmuyor genelde örneğin herkesin sahnede olması gereken bir zaman var örneğin 1 saat öncesinden orada olmanız gerekiyor eğer yarım saat geç kalırsanız belki oyunda bir tane ban hakkınızı kaybediyorsunuz seçim ekranında öyle ağır cezalar olmuyor ama o tarz ceza sistemleri var Riot’un. Onun dışında özel hayatta da örneğin yayında küfürlü konuşmak veya sosyal medyada küfürlü paylaşımlarda bulunmak siyaset yapmak ya da ırkçılık yapmak gibi olumsuz paylaşımlarda bulunursanız bunlara yönelik cezaları var tabi Disiplin cezaları oluyor. Hatta oyun esnasında bile başkalarıyla kavga ederseniz onlar bir türlü Riot’a ulaşırsa kavga ettiğiniz için ceza yiyebiliyorsunuz.”* K.A.1 *“Şöyle bir örnek verebilirim mesela sizin bir kontratınız var ise Riot Games ile bireysel bir ligde oynayabiliyorsunuz. Gidipte Avrupa’daki turnuvalara katılamıyorsunuz eğer katılırsanız para cezası yiyorsunuz ve oyundan bir yasaklama alabiliyorsunuz. Örneğin 6 ay profesyonel ligde yer alamıyorsunuz gibi.”* şeklindedir. Kwak ve diğerleri rekabetçi oyunlarda sosyal etkileşimi desteklemek için önceden tanımlanmış çok çeşitli eylemlerin (örn. dostluk, iletişim, ticaret, düşmanlık, saldırganlık ve cezalandırma) oyun oyuncuları arasında olumlu veya olumsuz çağrışımları yansıtmakta olduğunu ve bu verilerin oyun sunucuları tarafından göze çarpmayan bir şekilde kaydedildiğini ifade etmişlerdir (346). Tolmachevska ve Tklich

e-spor turnuva ve organizasyonlarına ilişkin kuralları ilgili e-spor oyununu geliştiren oyun şirketlerinin belirlediğini ifade etmişlerdir. Ayrıca ulusal ve uluslararası e-spor otoritelerinin ve ulus ötesi şirketlerin de e-spor turnuvaları için kendi kurallarını oluşturduğu gerçeği göz önüne alındığında, bu kuruluşlar ve oyun şirketleri arasında anlaşmazlıkların kaçınılmaz olacağını vurgulamışlardır (347). Örneğin League of Legends oyununun yapımcısı Riot Games resmi web sitesi üzerinden küresel tutarlılık yaratmak ve cezalar hakkında net çizgileri belirlemek üzere, tüm küresel liglerdeki büyük suçların cezalarını daha öngörülebilir, şeffaf ve tutarlı hale getirmek için bölgesel lig yetkilileri ile ortaklaşa bir “Küresel Ceza Endeksi” yayınlamıştır (244). Oyun içi ve oyun dışı süreçleri kapsayan bu ceza indeksi ile özellikle kendi kurdukları liglerde veya düzenleyecekleri e-spor organizasyonlarında mücadele eden veya edecek olan e-sporcular ve e-spor kulüpleri arasındaki hukuki süreçler ve bu süreçte meydana gelebilecek problemleri çeşitli men cezaları veya maddi cezalarla çözmeyi amaçladıkları söylenebilir. Ancak e-spor turnuva ve organizasyonların düzenlenmesine ilişkin küresel ve ortak bir yasal düzenlemenin olmayışının, e-sporun organizasyonel boyutta çeşitli problemleri beraberinde getirebileceği, bu durumun e-sporun küresel gelişimini ve sürdürülebilirliğini olumsuz yönde etkileyebileceği söylenebilmektedir.

**“E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi” alt temasında yer alan “Katılımcıların e-sporcu hakları konusunda bilgi düzeyi” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma katılımcılarının e-sporcu hakları konusunda bilgi düzeylerine yönelik görüşleri kapsamında “Oyuncu Haklarını Oyun Şirketleri Belirler” ve “Bilgiye Sahip Olmama” kodları ortaya çıkmıştır (Tablo 43). Katılımcıların e-sporcu hakları konusunda bilgi düzeylerine yönelik görüşleri ise; K.A.1 *“Ben sadece Riot games in kurallarını biliyorum başkada bir mevzuat ya da kural var mı onu bilmiyorum. Riot Games bu hukuk konularına çok önem veriyor gerçekten kime ceza gerekiyorsa direk ona cezayı veriyor zaten kendi disiplin kurulları var siz onlara bildire biliyorsunuz herhangi bir kanal üzerinden şöyle bir problem var diye kanıt sunduğunu zaman direk bunu araştırmaya başlıyorlar zaten ve cezayı da veriyorlar.”* P.E.S.3 *“Bildiğim herhangi bir yasal mevzuat yok.”* şeklindedir. TESFED 2019 yılında yayınlamış olduğu çalıştay raporunda çalıştaya katılan e-sporcuların görüş beyanları neticesinde sporcu

hakları konusunda yaşanan problemlerin başında ekonomik faktörlerin geldiği belirtilmiştir. Profesyonel e-sporcuların diğer spor branşlarına göre maddi olarak çok daha düşük rakamlarda sözleşmeler yaptığı hatta sözleşmeleri dahi bulunmayan sporcuların mevcut olduğu ifade edilmiştir (237). Bu durumda tıpkı geleneksel spor branşlarında olduğu gibi e-spor da temel paydaşlardan biri olan sporcuların maddi ve manevi haklarının yasal mevzuatlarla korunması ve teminat altına alınmasının henüz söz konusu olmadığı, bu sürece yönelik çizilecek hukuki sınırların ortaya çıkabilecek kulüp-sporcu problemlerinin çözümü açısından önemli, başta ülkemizde olmak üzere küresel boyutta e-sporun gelişimi ve sürdürülebilirliği açısından elzem olduğu ifade edilebilir.

**“E-spor Hukuku Bilgi Düzeyi” alt temasında yer alan “Katılımcıların e-sporcu hakları konusundaki eksikliklere ilişkin görüşleri” kategorisine ilişkin tartışma;**

Araştırma katılımcılarının e-sporcu hakları konusundaki eksikliklere ilişkin görüşleri kapsamında “Sporcu Hakları Suistimali/Eksiklikleri” ve “Hukuki Sınırların Henüz Çizilmemiş Olması” gibi kodlar ön plana çıkmıştır (Tablo 44). Katılımcıların e-sporcu hakları konusundaki eksikliklere yönelik görüşleri ise; T.Ü.11 *“Bir merci olsa oyuncunun haklarını savunabilecek veya bu tür olaylarda karar verebilecek bir oluşum olduğu zaman en azından kim haklı kim haksız çok daha iyi görülür. Çünkü maaşını alamayan oyuncular var sebepsiz yere takımdan atılan oyuncular var. Bunun gibi bir sürü sıkıntılar var. Bunu çözebilecek orta bir takım ile oyuncu arasında bir orta bir nokta oluşturan bir kurum oluşturulmalı.”* M.2 *“Riotun para ödemeye dâhil kendi sözleşme ve kuralları var. Sanırım herhangi bir sıkıntı çıktığında Riota gittiğinizde bu sıkıntıları çözüyor. Bu problem bazen Riot’un kendisinde zedeleyebilecek bir problem olabilir. Bu tür problemler yaşanabilir takımlarda. Elektronik spor ismini kötüleyebilecek bir problem olabilir. Bu noktada ekstra devreye girecek bir hukuki merci yok ya da bir mevzuat yok bu konuda bir bilgim yok yani.”* şeklindedir. McTee, profesyonel e-spor takımlarının oyuncu transfer süreci, sözleşmeleri ve tazminat vb. konuları açısından geleneksel spor takımlarına gittikçe daha benzer hale gelmesinin olası olduğunu ifade etmiştir. Ancak oyuncuları daha iyi korumak için gerekli olan kurallar ve düzenlemelerin neredeyse yok gibi görüldüğünü ve bir an önce uygulanması gerektiğini belirtmiştir (348). Tolmachevska ve Tklich e-sporcu haklarına ilişkin ulusal

veya küresel düzeyde yasal düzenlemelerle ilgili hala bir görüş birliği bulunmadığını ileri sürmüşlerdir. Ayrıca e-sporun istikrarlı ve uzun vadeli bir temelde gelişmesinin sağlanması için oyuncu ve takım hakları, e-spor organizasyonlarına ilişkin düzenlemeler ve yayın hakları vb. e-spor ekosisteminde yer alan her bir unsura ilişkin yasal düzenlemelerin açık ilkelerinin ve yasal düzenlemelerinin getirilmesi gerektiğini vurgulamışlardır (347). Benzer şekilde TESFED'in 2019 yılında yayınlamış olduğu çalıştay raporunda e-spor alanında antrenman sürelerinin, ücret, eğitim vb. konulara ilişkin kuralların olmamasının e-sporcu hakları konusunda bir belirsizlik yarattığı ve bu alanda dikkat çeken eksikliklerin başında gelen konular olarak ifade edilmiştir (237). Bu durumda ülkemizde e-spora ilişkin hukuki boyutun sınırlarının henüz çizilmediği, oyuncu hakları ile ilgili suistimallerin ve eksikliklerin olduğu, fakat oyuncu ve kulüp haklarının maddi ve manevi açıdan korunmasının geleneksel sporlarda olduğu gibi, e-spor endüstrisinin kurumsallaşması ve sürdürülebilirliği açısından da elzem olduğu söylenebilmektedir.



## 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma kapsamında ulaşılan literatür ve bulgular değerlendirildiğinde, dünya ve Türkiye literatüründe spor olup olmadığı ile ilgili tartışmaların halen süregeldiği e-sporun, “eğlence” kimliği altında büyüme sergileyen dijital oyunların, günümüzde gelişen internet ve bilgisayar teknolojileri ile dönüşüme uğramasıyla gelmiş olduğu noktada eğlence sektörüne yeni bir soluk getiren küresel bir olgu olarak hayatına devam ettiğini söyleyebilmek mümkündür. Katılımcılarının görüşleri neticesinde e-sporun özellikleri alt temasına ilişkin; e-sporun ağırlıklı olarak zihinsel aktiviteyi barındırdığı, çevrimiçi veya çevrimdışı katılım gösterilebilen bir spor olduğu, e-spor ile geleneksel sporların seyirci özellikleri, rekabetçi yapı, sektörel yapı ve medyanın rolü, refleks gereksinimi, spor ekipmanlarının kişiselleştirilmesi gibi konularda benzer özellikleri taşıdığı sonucu ortaya çıkmıştır. E-sporunda başarı elde edilebilmesinde internet hızı ve ping değerlerinin etkin rol oynadığı, e-sporun fiziki güç gerektirmeme, ağırlıklı zihinsel aktivite içermesi, turnuva kurallarının belirlenmesi ve işleyişi, erişim kolaylığı gibi faktörlerle geleneksel sporlardan farklılaştığı sonucuna erişilmiştir. Yeni neslin e-spora aşırı ilgi duyması, e-sporun hızlı büyüyen ekonomisi, dijital oyunlara duyulan aşırı ilgi, demografik bariyerlerin (yaş, cinsiyet, kilo vb.) olmaması, dijital oyun türlerinin çeşitliliği, küresel organizasyonlar ve turnuva yayınlarının yaygınlaşması gibi faktörler nedeniyle e-sporun geleneksel sporlardan daha popüler hale gelebileceği sonucu ortaya çıkmıştır. Ancak bu sonucun aksine ailelerin olumsuz görüşleri ve geleneksel sporların köklü bir tarihi geçmişe sahip olması gibi etkenlerin e-sporun popüler olmasını engelleyen hali hazırdaki olumsuz faktörler olduğu verisi de elde edilmiştir.

Araştırma katılımcılarını e-spora yönlendiren kişisel nedenler ve çevresel faktörler alt temasına ilişkin; katılımcıların e-sporla dijital oyunlara olan ilgileri, fiziki veya çevrimiçi turnuvalar, e-spor toplulukları ve canlı yayın platformları aracılığıyla tanıştıkları sonucu elde edilmiştir. Maddi kazanç sağlamak, rekabetçi yapı, popüler olmak, küresel arkadaşlıklar kurmak gibi faktörlerin katılımcıları e-spora yönlendirdiği sonucuna erişilmiştir. Katılımcıların ve ailelerinin e-sporunda profesyonel kariyer ve oyunculuk dışında bir kariyer edinme, maddi kazanç elde etme, sosyalleşme gibi e-sporunda kariyer beklentilerinin olduğuna ilişkin verilere ulaşılmıştır. Ancak ailelerin e-

spora ilişkin ön yargıları, eğitim ve gelecek kaygısı, oyun bağımlılığı ve cinsiyet ayrımı gibi hali hazırda e-sporunda kariyeri engelleyen etkenlerin olduğu sonucuna da erişilmiştir. Bunun yanı sıra katılımcıların e-spora ayırdıkları zamanın içerik ve kapsamında iş ve antrenman, e-spor turnuva ve organizasyonlarına katılmak ve bu turnuva ve organizasyonları izleme gibi etkinliklerin olduğu bulgusuna erişilmiştir.

Araştırma katılımcılarının görüşleri doğrultusunda e-spor organizasyonu alt temasına ilişkin; katılımcıların e-sporu kişisel becerileri geliştirmek ve oyuncularla empati kurmak için bireysel olarak, sosyalleşmek ve antrenman amacıyla ise takım halinde oynadıkları bulgusuna erişilmiştir. Katılımcıların öğrenme-gelişme, eğlenme, kıyaslama amacıyla ve oyunların sık güncellenmesi nedeniyle küresel e-spor turnuva ve organizasyonlarını izledikleri sonucu ortaya çıkmıştır. Ülkemizde e-spor turnuvalarının e-spora teşvik, oyuncu-seyirci havuzunu genişletme ve sektörel katkı gibi konularda e-sporun gelişimine katkı sunduğu bulgusu elde edilmiştir. Organizasyonel eksiklikler, lisans ve vize problemleri ve hile kullanımı gibi konuların e-spor organizasyonlarının hali hazırdaki organizasyonel problemleri olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırma katılımcıları ile gerçekleştirilen nitel görüşmeler kapsamında e-spor ekonomisi alt temasına ilişkin; yüksek donanım ihtiyacı duymayan oyunların varlığı ve sponsor desteğinin olması gibi faktörlerin e-spora erişimi ekonomik yönden kolaylaştırdığı gibi, kur farkı, düşük maddi gelir durumu ve kaliteli ekipmana ihtiyaç duyulması gibi faktörlerin e-spora erişimi ekonomik yönden kısıtladığı bulgusuna erişilmiştir. Bilgisayar donanım şirketleri, gıda sektörü, canlı yayın platformları ve otomotiv sektörü gibi çeşitli sektörleri, Riot Games ve Monster gibi oyu-donanım şirketlerinin yanı sıra League of Legends ve Zula gibi e-spor oyunlarını ülkemizde e-spor ekonomisine katkı sunduğu sonucuna bulguları elde edilmiştir. Dijital platformlara yoğun ilgi, hızlı büyüyen ekonomi, e-sporun küresel hale gelmesi ve değişen jenerasyon gibi faktörlerin ülkemizde e-sporun gelecek vadetmesini destekleyen etkenler olmasının yanı sıra e-spora amatör bakış açısı, yetersiz yatırım-pazarlama stratejileri ve ekonomik yetersizlik gibi konuların e-sporun ülkemizde gelecek vadetmesine engel olabilecek hali hazırdaki olumsuz faktörler olduğu sonucuna erişilmiştir. Katılımcılara göre ülkemizde e-sporun gelişimi için ise aile engelin aşılması, e-spor eğitiminin verilmesi, e-spor farkındalığını artırılması, e-spora yatırımın artırılması, kadın e-sporcu sayısının

artırılması ve internet kafelerin e-spor faaliyet alanlarına dönüştürülmesi gibi konulara ilişkin sonuçlara ulaşılmıştır.

Araştırma katılımcılarının görüşleri neticesinde e-spor kültürü alt temasına ilişkin; üstün performans elde etmek, küresel oyun sunucularının varlığı ve kolay ulaşılabilirlik gibi faktörlerin küresel e-spor takımlarının kurulmasında etkili olduğu bulgusuna erişilmiştir. Küresel e-spor kültürü ve dilinin yabancı dil gelişimine katkı, küresel kültürel etkileşime, yeni taktik ve strateji öğrenmeye ve üstün performans elde etmeye olanak sağlaması gibi kazanımlarının olduğu sonucuna erişilmiştir. Ancak yabancı dil probleminin, küresel-kültürel farklılıkların, küresel internet ve sunucu problemlerinin e-sporunda performansın düşmesine neden olan, e-sporun küresel-kültürel problemleri olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ekonomik sebepler, dil ve kültür farklılıkları gibi konuların küresel e-spor takımlarının kurulmasında hali hazırdaki olumsuz etkenler olduğu bulgusuna erişilmiştir. Canlı yayın platformları, küresel oyunlar ve oyun şirketleri, reklamlar, kolay erişim, küresel sınırları ortadan kaldırması, oyunların küresel dili ve fiziki ortama ihtiyaç duymaması gibi konuların e-sporu küresel kılan faktörler olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırma katılımcılarının görüşleri doğrultusunda e-spor hukuki bilgi düzeyi alt temasına ilişkin; katılımcıların e-sporcu lisansı edinilmesine ilişkin yeterli bilgiye sahip oldukları bulgusuna erişilmiştir. E-sporunda transfer sürecinin gerçekleşmesine ilişkin sözleşmenin olması, sözleşmeleri oyun şirketlerinin belirlediği, transferlerin menajer ve sporcu diyalogu üzerinden gerçekleştiği ve sporcuların takım arayışlarını sosyal medya üzerinden ilan ederek duyurdukları sonucuna ulaşılmıştır. E-sporunda turnuva kurallarının işleyişinde ulusötesi şirketler tarafından belirlenen yaptırım ve cezaların olduğu ve genel olarak organizasyon ve turnuvalarda kuralları ulus ötesi şirketlerin belirlediği bulgusu ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde oyuncu haklarını ve sözleşmelerini de bu şirketlerin belirlediği, genel anlamda oyuncu ve kulüp haklarının belirlendiği bir yasal mevzuatın varlığına dair bilgi sahibi olunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. E-sporcuların haklarına ilişkin suistimal ve eksiklikler ve hukuki sınırların henüz çizilmemiş olması gibi e-sporcu haklarına ilişkin hali hazırdaki problemlerin var olduğu sonucuna erişilmiştir.

Bu bağlamda, genel olarak e-sporun, cinsiyet/toplumsal cinsiyet, yaş, boy, kilo gibi katılımcıların fiziki ve demografik özelliklerini ortadan kaldırarak küresel boyutta katılımı maksimize ettiği, aynı zamanda ulusötesi oyun şirketlerinin üretmiş oldukları e-spor oyunlarının küresel dil ve ulus ötesi arkadaşlıklar kurulmasına olanak sağlamasıyla kültürel etkileşimi homojenize ettiği, dolayısıyla bu yapının türetmiş olduğu tüketici kitlesi bakımından popüler kültür endüstrisine ve küresel ekonomiye hizmet eden tekno-küresel bir araç olduğu ifade edilebilir. Dünya genelinde son yıllarda ortaya çıkan Kovid-19 adlı küresel salgın ile birlikte dünyanın dijital platformlara daha yoğun bir şekilde entegre olmasının e-sporun gelecekte gelebileceği noktayı günümüze çektiği ve böylelikle potansiyellerinin artmasında bir ivme sağladığı değerlendirilebilir. Bu tekno-küresel aracın barındırmış olduğu sektörel ve potansiyel kariyer fırsatlarının ülkemizde özellikle genç nüfusun ağırlıklı olduğu oyuncu ve seyirci havuzundan oluşan potansiyel e-spor tüketicisi konumundaki kitleyi ortaya çıkardığı ve bu kitleyi endüstriyel boyutta değerlendirmek isteyen çeşitli küresel ve yerel sektörlerin e-spora olan ticari ilgi ve alakalarının yapılan sponsorluk, reklam, pazarlama vb. ticari faaliyetlerle artarak devam ettiği sonucunu yansıtmaktadır. Ayrıca e-sporun sektörel yapısı içerisinde barındırmış olduğu profesyonel oyunculuk, antrenörlük, yöneticilik, menejerlik, yayıncılık vb. kariyer alanlarının yanı sıra, dünya genelinde olduğu gibi ülkemizde de ulusötesi oyun şirketlerinin düzenlediği küresel e-spor organizasyon ve turnuvalarının Youtube, Twitch TV, Mixer gibi canlı yayın platformları üzerinden yakından takip edilmesinin, bireysel girişimciliği teşvik eden oyun yayıncılığı ve sunuculuğu gibi temelinde yaratıcı fikirlerin dijital içerik ve ürünlere dönüştüğü ve bu yayınlar esnasında üretici ve tüketicinin anlık etkileşimini mümkün kılması, dijital içeriğe ve ürüne interaktif bir şekilde yön vermesi ile birlikte e-spor medyasının farklı küresel sektörel perspektiflere, tüketim modellerine ve kariyer fırsatlarına gebe bir yönünün olduğu sonucunu ortaya koymaktadır. Bu sonuçların aksine araştırma katılımcılarının görüşleri neticesinde ortaya çıkan; ailelerin e-spora olumsuz bakışı, mevcut kulüplerin/federasyonun kurumsallaşmaması, yerel aktörlerin öncü olmadığı organizasyon yapıları, yetersiz yatırım/pazarlama stratejileri, döviz kurunun e-spor endüstrisine olumsuz ekonomik yansımaları, yetersiz ağ ve internet alt yapısı, e-sporcu ve e-spor kulüplerinin haklarının korunması ve güvence altına alınmasına ilişkin hukuki sınırların henüz

çizilememiş olması gibi etkenler ülkemizde e-sporun gelişimini yavaşlatan, küresel boyutta ivme kaybettiren hali hazırdaki olumsuz faktörler arasında gösterilebilir.

Sonuç olarak, e-sporun ülkemizde sahip olduğu potansiyel fırsatları ve eksiklikleriyle henüz gelişmekte olan ekosisteminin sektörel ve sosyo-kültürel spektrumda belirsizliklerle dolu bir grafik çizdiği, e-spora olan yatırımların ve ilgi duyan kitlenin sayısı her geçen gün artıyor olsa da, son dönemlerde bazı dijital oyun üreten yerel şirketlerin ulusötesi oyun şirketleri tarafından satın alınmasının, bu yerel oyun şirketlerinin e-spor endüstrisinde küresel aktör olma potansiyelini düşürerek ülkemizi e-spor ürün ve hizmetlerini üreten değil tüketen bir konuma doğru yönlendirdiği ve bu nedenle ülkemizin küresel endüstriyel kulvarda henüz emekleyen bir konumda olduğu söylenebilmektedir.

### **Öneriler**

- E-sporun geleneksel sporlar ile benzeyen ve ayrılan yönlerinin ekonomik, sosyal ve kültürel boyutlarının ele alınarak analiz edildiği araştırmalar yürütülebilir.
- E-sporunda transfer sürecinin barındırdığı problemler ve bu sürecin gerçekleştirildiği küresel sistemin işleyişine yönelik bilimsel araştırmalar yapılabilir.
- Araştırma kapsamında e-spor katılımcıları ile yapılan görüşmelerde ülkemizde e-sporun gelişiminde engelleyici ve önemli bir faktör olarak görülen ailelerin e-spora olumsuz bakışlarının ortadan kaldırılmasına yönelik e-sporla ilgili seminer vb. etkinlikler gerçekleştirilebilir.
- E-sporun kurumsallaşması açısından özellikle e-spor hukuku alanında sporcu ve kulüp haklarının sınırlarını çizebilmeyi temel alan, e-spor kulüp ve sporcu problemleri bazında bilimsel araştırmalar yapılabilir.
- E-sporun sektörel boyutta taşımış olduğu potansiyelleri ortaya koyabilmek adına e-spor medyasının, küresel e-spor turnuvalarının e-spor pazarında ulus ötesi oyun üreten şirketler ve tüketicileri üzerine araştırmalar yürütülebilir.
- Özellikle e-sporu meslek edinen profesyonel e-sporcuların bilgisayar başında e-spor ile geçirdikleri yoğun zaman diliminin psikolojik ve fiziksel etkileri incelenebilir.

- Ülkemizde e-sporun öğretim programlarında yer alma durumuna ilişkin akademisyenlerin ve eğitimcilerin görüşlerinin analiz edilebileceği, e-sporun eğitimdeki yeri analiz edilebilir.
- İlgili kurum ve kurumlarca engellilerin e-spora olan erişimlerinin ve katılımlarının geliştirilmesi ve profesyonel kariyerlerinin desteklenmesini içeren projeler gerçekleştirilebilir.
- E-spor oyunlarının küresel düzlemde dil gelişimi ve kültürel etkilerinin analizi üzerine Oyun Evleri (Gaming House) habitatı özelinde yabancı uyruklu e-sporcuların da dâhil edildiği gözlemlerle desteklenen araştırmalar yürütülebilir.
- Üniversitelerin e-spor topluluklarının e-sporun yaygınlaşmasındaki rolünün belirlenmesine yönelik araştırmalar yapılabilir.
- E-sporun toplumsal cinsiyet rolü algısı üzerindeki rolüne ilişkin araştırmalar yürütülebilir.

## KAYNAKLAR

1. Chanda N. *Küreselleşme'nin Sıradışı Öyküsü*, 1.Baskı. Ankara, ODTÜ Geliştirme Vakfı Yayıncılık, 2009. 40.
2. Dikmen AA. *Makine, İş, Kapitalizm ve İnsan*, 2.Baskı. Ankara, Pratika Yayınevi, 2013.
3. Vallencourt M. *Technology of The Industrial Revolution*. 1<sup>st</sup> ed. Chicago, Britannica Educational Publishing, 2015: 13–5.
4. Heywood A. *Küresel Siyaset*, 1. Baskı. Adres Yayınları, 2013.
5. Castells M. *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, I. Cilt: Ağ Toplumunun Yükselişi*, 2.Baskı. İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2008.
6. Donnelly P. The local and the global: globalization in the sociology of sport. *J Sport Soc Issues* 1996, 20(3): 239–57.
7. Schirato T, Webb J. *Understanding Globalization*, 1<sup>st</sup> ed. California, SAGE Publications, 2003: 6.
8. Giddens A. *Elimizden Kaçıp Giden Dünya; Küreselleşme Hayatımızı Nasıl Yeniden Şekillendiriyor?* 1.Baskı. İstanbul, Alfa Yayınları, 2000: 45–53.
9. Kazgan G. *Küreselleşme ve Ulus Devlet: Yeni Ekonomik Düzen*, 5.Baskı. İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2009: 3–4.
10. Mozaffari M. *Globalization And Civilizations*, 1<sup>st</sup> ed. London, Routledge, 2002: 24.
11. Çukurçayır MA. *Yerel Yönetimler: Kuram, Kurum ve Yeni Yaklaşımlar*. 2. Baskı. Konya, Çizgi Kitabevi, 2013: 27–9.
12. Gills BK, Thompson W. *Globalization and Global History*, 1<sup>st</sup> ed. New York, Routledge, 2006: 1.
13. Murshed M. Perspectives on two phases of globalization. In: Murshed M (ed). *Globalization, Marginalization And Development*, 1<sup>st</sup> ed. London, Routledge;

2002: 2–3.

14. Madeley J. *Big Business, Poor Peoples: How Transnational Corporations Damage the World's Poor*, 2<sup>nd</sup> ed. London, Zed Books Ltd., 2008.
15. Toffler A, Toffler H. *Revolutionary Wealth*, 1<sup>st</sup> ed. Newyork, Knopf, 2006: 25–7.
16. Cronin M. *Translation And Globalization*, London, 1<sup>st</sup> ed. Routledge, 2003: 12.
17. Horzum MB, Ayas T, Balta ÖÇ. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölççeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehb Derg)* 2008, 3(30):76–88.
18. Hiltcher J. A short history of esports. In: Hiltcher J, Scholz B (eds). *eSports Yearbook 2013/14*, Norderstedt, Books on Demand GmbH., 2015: 9–14.
19. Bingjun G, Mingxue L. Study on the development of e-sports and its athletes selecting. *Jilin Sport Coll Journals* 2007, 23(1):70–1.
20. Cambridge Dictionary. Definition of E-sports, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports> 14 Nisan 2020.
21. Hollist KE. Time to be grown-ups about video gaming: the rising esports industry and the need for regulation. *Ariz Law Rev.* 2015, 57(3): 12.
22. Kaytoue M, Silva A, Cerf L, Meira W, Raissi C. Watch me playing, I am a professional: a first study on video game live streaming. In: WWW '12 Companion: 21st International Conference on World Wide Web. Lyon, 2012: 1181–8.
23. Hamilton W, Kerne A, Robbins T. High-performance pen + touch modality interactions: a real-time strategy game esports context. In: 25th annual ACM symposium on User interface software and technology (UIST '12). New York, Association for Computing Machinery, 2012: 309–18.
24. Warr P. Esports in numbers: five mind-blowing stats, <https://www.redbull.com/gb-en/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats> 20 Mart 2019.
25. Newzoo Company. 2017 Global Esports Market Report, <https://newzoo.com/solutions/standard/market-forecasts/global-games-market-report/> 4 Ağustos 2018.



26. Cheung G, Huang J. Starcraft from the stands: understanding the game spectator. In: SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '11) Association for Computing Machinery. New York, 2011: 763–72.
27. Hutchins B. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media Soc.* 2008, 10(6): 851–69.
28. Taylor NT. Play globally, act locally: the standardization of pro Halo 3 gaming. *Int J Gender, Sci Technol.* 2011, 3(1): 229–42.
29. Major League Gaming. <https://www.mlg.com/> 18 Mayıs 2020.
30. Purewal J, Davies I. The eSports Explosion Legal Challenges and Opportunities. [https://www.americanbar.org/groups/intellectual\\_property\\_law/publications/land-slide/2016-17/november-december/esports-explosion-legal-challenges-opportunities/](https://www.americanbar.org/groups/intellectual_property_law/publications/land-slide/2016-17/november-december/esports-explosion-legal-challenges-opportunities/) 4 Mart 2019.
31. T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı. E-spor Raporu, <https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/7UOTx.pdf> 11 Mart 2020.
32. Karakus EC. Comparing Traditional Sports and Electronic Sports. Computer Science. Yüksek lisans tezi. Urbana-Champaign: University of Illinois, 2015.
33. Arğan M, Katırcı H. *Spor Pazarlaması*, 3. Baskı. Ankara, Nobel Yayınevi, 2015.
34. Ergüney M. Türkiye’de internet dizilerinin gelişmesine zemin hazırlayan tarihsel ve teknolojik süreç. *Artuklu İnsan ve Toplum Bilim Derg.* 2017, 2(1): 52–9.
35. Saka E. Türkiye’de İnternet. In: Saka E (editör). *Yeni Medya Çalışmaları V:Türkiye İnternet Tarihi*, İstanbul, Alternatif Bilişim Derneği, 2019: 3–70.
36. Digital Age. Türkiye’de en çok oynanan oyunlar, <https://digitalage.com.tr/turkiyede-en-cok-oynanan-oyunlar/> 3 Nisan 2020.
37. Kır A. *Globalizasyon: Küreselleşme Ulus Devletin Sonu Mu*, 1.Baskı. Ankara, Eylül Kitap ve Yayınevi, 2002: 15–23.
38. Riot Games. Our Story, <https://www.riotgames.com/en/who-we-are/values> 8 Eylül 2019.
39. Üçüncüoğlu M, Çakır V. Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi

- gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *Inonu Univ J Phys Educ Sport Sci.* 2017, 4: 34–47.
40. Yeniova Saylak G. E-spor Fırsatları, <https://www.ekonomist.com.tr/kapak-konusu/e-spor-firsatlari.html> 3 Nisan 2020.
  41. Sporx. E-spor Zirvesi İstanbul'da Yapıldı, <https://www.sporx.com/e-spor-zirvesi-istanbulda-yapildi-SXHBQ757713SXQ> 20 Mart 2020.
  42. Kocadağ M. Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sos Bilim Eğilimler Derg.* 2017: 1(2): 49-63.
  43. Hamari J, Sjöblom M. What is esports and why do people watch it? *Internet Res.* 2017, 27(2): 211–32.
  44. Sell J. E-sports Broadcasting. *Comparative Media Studies*, Yüksek lisans tezi. Pennsylvania: University of Pittsburgh, 2015.
  45. Jin DY. *Korea's Online Gaming Empire*, London, 1<sup>st</sup> ed. The MIT Press, 2010.
  46. Mora, P., Héas S. From Videogamer to E-sportsman: Toward a growing professionalism of world-class players? [https://www.academia.edu/29867069/from\\_videogamer\\_to\\_e\\_sportsman\\_toward\\_a\\_growing\\_professionalism\\_of\\_world\\_class\\_players](https://www.academia.edu/29867069/from_videogamer_to_e_sportsman_toward_a_growing_professionalism_of_world_class_players) 19 Haziran 2020.
  47. Swalwell ML. Lan Gaming Groups: Snapshots from an Australasian case study. In: Hjorth L, Chan D (eds). *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, 1<sup>st</sup> ed. London, Routledge, 2009: 1999–08.
  48. Taylor TL. *Raising the Stakes: E-sports and The Professionalization of Computer Gaming*, 1<sup>st</sup> ed. Cambridge, The MIT Press, 2012.
  49. Witkowski E. On the digital playing field: how we 'do sport' with networked computer games. *Games Cult.* 2012, 7: 349–74.
  50. Kari T, Karhulahti VM. Do e-athletes move?: a study on training and physical exercise in elite e-sports. *Int J Gaming Comput Simulations*, 2016, 8: 53–66.
  51. Edge N. Evolution of the gaming experience: live video streaming and the emergence of a new web community. *Elon J Undergrad Res Commun.* 2013,

- 4(2): 33–9.
52. Ritzer G, Dean P. *Globalization: A Basic Text*, 2<sup>nd</sup> ed. New Jersey, Wiley-Blackwell, 2015: 8.
  53. Koetsier J. COVID-19 and Digital Marketing Spend: What's Changing?, <https://www.singular.net/blog/covid-19-and-digital-marketing-spend-whats-changing-blog/> 26 Mart 2020.
  54. Ciaccia C. Video Games Could Help Fight Coronavirus Spread, WHO Says, <https://www.foxnews.com/tech/video-games-fight-coronavirus-spread> 3 Nisan 2020.
  55. Halaçlar D. Türkiye’de Seçmeli Ders: Espor!, <https://playerbros.com/turkiye-secmeli-ders-espor/> 16 Mart 2020.
  56. T.C. Bahçeşehir Üniversitesi. Bahçeşehir Üniversitesi’nden Türkiye’de Bir İlk: E-spor Bursu, <https://bau.edu.tr/haber/11765-bahcesehir-universitesinden-turkiyede-bir-ilk-espor-bursu> 3 Nisan 2020.
  57. Ritzer G. *The Globalization of Nothing 2*, 2<sup>nd</sup> ed. London, SAGE Publications, 2007: 4.
  58. Oxford Learner’s Dictionaries. [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american\\_english/globalization](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/globalization) 14 Ekim 2019.
  59. Steger MB. *Küreselleşme*, 1.Baskı. Ankara, Dost Kitabevi, 2006: 24–5.
  60. Oran B. *Küreselleşme ve Azınlıklar*, 1.Baskı. Ankara, İmaj Yayınevi, 2000.
  61. Kaymakçı O. Kavramsal, Kuramsal ve Tarihsel Açıdan Küreselleşmeye Giriş. İçinde: Kaymakçı O (editor). *Küreselleşme Üzerine Notlar*, 1.Baskı. Ankara, Nobel Yayın Dağıtım, 2007: 9–11.
  62. Çiftçi İ. *Avuçlarımızda Titreyen Dünya: Küreselleşme*, 1.Baskı. İstanbul, Vadi Yayınları, 2015: 16.
  63. Bozkurt V. Küreselleşme, Kavram, Gelişim ve Yaklaşımlar. İçinde: *Küreselleşmenin İnsani Yüzü*, 1.Baskı. İstanbul, Alfa Yayınları, 2000: 17–31.
  64. Zengingönül O. *Küreselleşme*, 1.Baskı. Ankara, Adres Yayınları, 2004: 18–9.

65. Erođlu Ö, Albeni M. *Küreselleşme, Ekonomik Krizler ve Türkiye*, 1.Baskı. Isparta, Bilim Kitabevi, 2002: 28.
66. Baker D, Epstein G, Pollin R. *Globalization and Progressive Economic Policy*, 1<sup>st</sup> ed. Cambridge, Cambridge University Press, 1998: 2.
67. Giorgieva M, James A. *Globalization in English Studies*, 1<sup>st</sup> ed. Cambridge, Cambridge Scholars Publisher, 2010: 3.
68. Day RB. Globalization, Markets, and Ethics. In: Day RB, Masciulli J (eds). *Globalization and Political Ethics*, 1<sup>st</sup> ed. Boston, Brill Academic Publishers, 2006: 1.
69. Ateş D. Küreselleşme: ne kadar tek boyutlu? *Doğuş Üniversitesi Derg.* 2006, 7(1): 25–38.
70. Pieterse JN. *Globalization and Culture: Global Mélange*, 2<sup>nd</sup> ed. Maryland, Rowman & Littlefield Publisher Inc., 2009.
71. Held D, McGrew A, Goldblatt D, Perraton J. *Global Transformations: Politics, Economics and Culture*, 1<sup>st</sup> ed. Stanford, Stanford University Press, 1999: 2–7.
72. Hobsbawm EJ. *Küreselleşme, Demokrasi ve Terörizm*, 1.Baskı. İstanbul, Agora Kitaplığı, 2008: 9–12.
73. Keohane RO, Nye Jr. JS. Globalization: what's new? what's not? *Foreign Policy*. 2000: 104–19.
74. Talas M, Aksoy ND. Küreselleşme yerelleşme çerçevesinde türk aleviliđi. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaşî Veli Araştırma Derg.* 2009, (51): 147–70.
75. Friedman J. *Cultural Identity and Global Process*, 1<sup>st</sup> ed. London, SAGE Publications, 1994.
76. Scholte JA. *Globalization: a critical introduction*. 2<sup>nd</sup> ed. Newyork, Palgrave Mc Millan, 2005.
77. Short JR. *Globalization, Modernity and the City*, 1<sup>st</sup> ed. London, Routledge, 2011: 13.
78. Baylis J, Smith S. *The Globalization Of World Politics: An Introduction to*

- International Relations*, 3<sup>rd</sup> ed. New York, Oxford University Press, 2005.
79. Robertson R. Mapping the global condition: globalization as the central concept. *Theory Cult Soc.* 1990, 7(2): 15–30.
80. Pieterse JN. *Globalization or Empire?* 1<sup>st</sup> ed. London, Routledge, 2004.
81. Robertson R. *Globalization: Social Theory and Global Culture*, 1<sup>st</sup> ed. California, Sage Publishing, 1992: 5–30.
82. Barnett A, Held D, Henderson C. *Debating Globalization*, 1<sup>st</sup> ed. UK, Polity Press, 2005.
83. Ritzer G. *Küresel Dünya*, 1.Baskı. İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2011: 22.
84. Yıldızcan C, Adadağ Ö. Küreselleşmenin Yüzleri. İçinde: Adadağ Ö, Yıldızcan C (editörler). *Küreselleşme ve Demokrasi: Küreselleşmenin Farklı Yüzleri*, 1.Baskı. Ankara, Dipnot Yayınları, 2011: 7–8.
85. Giddens A. *Üçüncü Yol: Sosyal Demokrasinin Yeniden Dirilişi*, 1.Baskı. İstanbul, Birey Yayıncılık, 2000: 41–5.
86. Kaya M. Küreselleşme yaklaşımları. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Derg.* 2009, (13): 1–16.
87. Konak C. *Küreselleşme ve Yönlendirilen Tüketim*, 1.Baskı. İstanbul, Karbon Kitaplar, 2017: 34.
88. Yüksel M. *Küreselleşme, Ulusal Hukuk ve Türkiye*, Ankara, 1.Baskı. Siyasal Kitabevi, 2001: 12.
89. Gallie W. Essentially contested concepts. *Proc Aristot Soc.* 1955, 56(1): 167–98.
90. Heywood A. *Politics*, 2<sup>nd</sup> ed. London, Palgrave MacMillan, 2002: 3–4.
91. McLuhan M. *Understanding the Media: The Extensions of Man*, 1<sup>st</sup> ed. London, MIT Press, 1995: 34–93.
92. Üstel F. Küreselleşen Hangi Kültür Ya da Kültürel Küreselleşmenin Demokrasi Sınırı. İçinde: Adadağ Ö, Yıldızcan C (editörler). *Küreselleşme ve Demokrasi: Küreselleşmenin Farklı Yüzleri*, 1.Baskı. Ankara, Dipnot Yayınları, 2011: 105.

93. Kraidy MM. *Hybridity, or the Cultural Logic of Globalization*, 1<sup>st</sup> ed. Philadelphia, Temple University Press, 2005: 1.
94. Canclini NG. *Hybrid Cultures: Strategies For Entering And Leaving Modernity*, Expanded ed. UK, University of Minnesota Press, 2005.
95. Choi S, Park HW. Flow of online content from production to consumption in the context of globalization theory. *Globalizations* 2014, 11(2): 171–87.
96. Appadurai A. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, 1<sup>st</sup> ed. London, University of Minnesota Press, 1996: 33–36.
97. Watson JL. Cultural Globalization, <https://www.britannica.com/science/cultural-globalization> 6 Mart 2020.
98. Castells M. *The Rise Of Network Society The Rise of the Network Society, Volume I: The Information Age: Economy, Society, and Culture*, 2<sup>nd</sup> ed. New Jersey, Wiley & Blackwell, 2010.
99. Giddens A. *Runaway World: How Globalization Reshaping Our Lives*, 2<sup>nd</sup> ed. London, Profile Books, 2002: 19.
100. Ritzer G. *McDonaldization of Society*, 2<sup>nd</sup> ed. London, Sage Publication, 1996.
101. Storey J. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*, 8<sup>th</sup> ed. New York, Routledge Taylor & Francis Group, 2018: 5.
102. Dittmer J, Bos D. *Popular Culture, Geopolitics, and Identity*. 2<sup>nd</sup> ed. Maryland, The Rowman & Littlefield Publishing Group, Inc., 2019: 22.
103. Lee R. *Globalization, Language And Culture (The New Global Society)*, 1<sup>st</sup> ed. Rocky Mount, Chelsea House, 2005.
104. Ritzer G. *Globalization: A Basic Text*, New Jersey, 1<sup>st</sup> ed. Wiley- Blackwell, 2009: 64–78.
105. Kumar De U, Pal M. Dimensions of globalization and their effects on economic growth and human development index. *Asian Econ Financ Rev*. 2011, 1(1): 1–13.
106. Rifai I. Various dimensions of globalization and their implications for the leadership and management of education. *Ling Cult*. 2013, 7(2): 87–91.

107. Gültekin B, Maden D, Baytekin EP, Er E, Coşkun G, Saran M, Bitirim S, Özden Z. Küreselleşme ve Reklam; Uluslar arası Reklamın Kültürel Boyutu. İçinde: Saran M (editör). *Küreselleşme Bağlamında Uluslar Arası İşletmeler; İletişim Perspektifinden İncelemeler*, 1.Baskı. Ankara, Detay Yayıncılık, 2011: 89.
108. Perrons D. *Globalization And Social Change: People And Places in a Divided World*, 1<sup>st</sup> ed. London, Routledge, 2004: 1.
109. Friedman TL. *The World Is Flat 3.0: A Brief History of the Twenty-first Century*, Further Updated and Expanded ed. USA, Picador, 2007.
110. Keohane RO, Milner H V. *Internationalization and Domestic Politics*, 1<sup>st</sup> ed. New York, Cambridge University Press, 1996.
111. Ietto-Gillies G. *Transnational Corporations and International Production Concepts, Theories and Effects*, 1<sup>st</sup> ed. Cheltenham, Edward Elgar Publishing Limited, 2005: 7.
112. Dunning JH, Lundan SM. *Multinational Enterprises and the Global Economy*, 2<sup>nd</sup> ed. Cheltenham, Edward Elgar Publishing Ltd, 2008: 3.
113. United Nations. The Social Responsibility of Transnational Corporations. [https://unctad.org/en/Docs/poiteiitm21\\_en.pdf](https://unctad.org/en/Docs/poiteiitm21_en.pdf) 14 Nisan 2020.
114. Sauvant KP. *The Rise Of Transnational Corporations From Emerging Markets*, 1<sup>st</sup> ed. Cheltenham, Edward Elgar Publishing, 2008: 7.
115. Bhagwati J. *In Defense of Globalization*, Reprint ed. New York, Oxford University Press, 2007.
116. Haller A. Globalisation, multinational companies and emerging markets. *Ecoforum* 2016, 1(8): 10–1.
117. Rodrik D. *The Globalization Paradox: Democracy and the Future of the World Economy*, 1<sup>st</sup> ed. New York, W.W. Norton & Company, 2011.
118. Hurriyet Gazetesi. Zynga Peak Games’i Neden 1.8 Milyar Dolara Satın Aldı?, <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/zynga-peak-gamesi-neden-1-8-milyar-dolara-satin-aldi-41536048> 26 Haziran 2020.

119. Adıgüzel M. *Teknolojinin Küreselleşmesi*, 1.Baskı. Ankara, Nobel Yayınları, 2011: 3–42.
120. Higgott R, Reich S. Globalization and sites of conflict: towards definition and taxonomy, *SGR Working Paper No. 01/98*, 1998.
121. Acılar A, Aydemir M. Küreselleşme Sürecinde Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin Gelişmekte Olan Ülkelere Etkisi. İçinde: Ercan M (editör). *Küreselleşme ve Türkiye'ye Etkileri*. 1. Baskı. Ankara, Nobel Yayınları, 2010: 5–6.
122. Altan M. Ekonomik Yönüyle Küreselleşme. İçinde: Kaymakçı O (editor). *Küreselleşme Üzerine Notlar*, 1.Baskı. Ankara, Nobel Yayın Dağıtım, 2007: 52.
123. Hardt M, Negri A. *Çokluk: İmparatorluk Çağında Savaş ve Demokrasi*, 2<sup>nd</sup> ed. İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2011: 122.
124. Markovits AS, Hellerman S. *Offside: Soccer and American Exceptionalism*, 1<sup>st</sup> ed. New Jersey, Princeton University Press, 2001: 13.
125. Markovits AS, Rensmann L. *Gaming the World: How Sports Are Reshaping Global Politics and Culture*, 1<sup>st</sup> ed. New Jersey, Princeton University Press, 2010: 3.
126. Talimciler A. Futbol değil iş: endüstriyel futbol. *İletişim Kuram ve Araştırma Derg.* 2008 (26): 89–114.
127. Miller T, Lawrence G, McKay J, Rowe D. *Globalization And Sport: Playing The World*, 1<sup>st</sup> ed. London, SAGE Publications Ltd, 2001.
128. Atasoy B, Öztürk Kuter F. Küreselleşme ve spor. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Derg.* 2005, XVIII(1): 11–22.
129. Dikmen E. 1980-2017 Yılları arasında dijital oyun endüstrisinin gelişimi ve oluşturulan yapay yaşam döngüleri. *Selçuk İletişim* 2019, 12(1): 294–311.
130. Friedman TL. *Dünya Düzdür: 21. Yüzyılın Kısa Tarihi*, 7.Baskı. İstanbul, Boyner Yayınları, 2012: 18.
131. Woodward K. *Globalizing Boxing*, 1<sup>st</sup> ed. Bloomsbury, Bloomsbury Academic, 2014: 8.



132. Featherstone M. *Undoing Culture: Globalization, Postmodernism And Identity*, 1<sup>st</sup> ed. London, Sage Publications Ltd., 1996.
133. Akçetin E, Çelik U, Yaldır A, Herand D. Dijital oyunlar ve istihdam: Türkiye için öneriler. *J Res Entrep Innov Mark*. 2017, 1(2): 136–53.
134. Argan M, Akın E. Elektronik spor; özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve. *Akdeniz 4 Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi*, Antalya, 2007.
135. Jenny SE, Manning RD, Keiper MC, Olrich TW. Virtual (ly) athletes: where esports fit within the definition of “sport.” *Quest* 2016 69(1): 1–18.
136. Asian Electronic Sports Federation. <https://www.aesf.com/en/About-Us/What-Is-Esports.html> 16 Ocak 2019.
137. Argan M, Özer A, Akın E. Elektronik spor: Türkiye’deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknoloji Derg*. 2006, 1(2): 1-11.
138. LuBei H. Opportunities and challenges of China digital sports industry. *J Pers Comput*. 2003, 6: 21–2.
139. Wagner M. On the scientific relevance of eSport. 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development. Las Vegas, Nevada: CSREA Press; 2006: 437–40.
140. Griffiths MD, Davies MNO, Chappel D. Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology Behav*. 2003, 6(1): 81–91.
141. Martončík M. E-sports: playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Comput Human Behav*. 2015, 48: 208–11.
142. Muller-Lietzkow J. Sport im Jahr 2050: e-sport! oder: 1st e-sport sport? *Medien + Erziehung* 2006, 6: 102–12.
143. Yükçü S, Kaplanoğlu E. UIK e-spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Derg*. 2018: 533–50.
144. Banyai F, Griffiths MD, Kiraly O, Demetrovics Z. The psychology of esports: a systematic literature review. *J Gambling Behav*. 2018, 35(4): 1–15.

145. Hutchins B. Computer gaming, media and e-Sport. Colic-Peisker V, Tilbury F, McNamara B (eds). TASA 2006 Conference Proceeding, Sociological Association of Australia. Australia, 2006: 1–9.
146. Li R. *Good Luck Have Fun: The Rise Of Esports*, 1<sup>st</sup> ed. New York, Skyhorse Publishing, 2016.
147. Campbell M, Toth A, Moran A, Kowal M, Exton C. Esports: a new window on neurocognitive expertise? *Prog Brain Res*. 2018, 240: 161–74.
148. Boot WR, Sumner A, Towne TJ, Rodriguez P, Ericsson K. Applying aspects of the expert performance approach to better understand the structure of skill and mechanisms of skill acquisition in video games. *Top Cogn Sci*. 2016, 9(2): 1–24.
149. Green C, Bavelier D. Action video game training for cognitive enhancement. *Curr Opin Behav Sci*. 2015, 4: 103–8.
150. Ayhan A. *Dünden Bugüne Türkiye’de Bilim-Teknoloji ve Geleceğin Teknolojileri*, 1.Baskı. İstanbul, Beta Basım Yayım Dağıtım A Ş., 2002: 395–406.
151. Brookhaven National Laboratory. The First Video Game?, <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php> 16 Mayıs 2020.
152. Stony Brook University. Tennis for Two History, <https://www.sunysb.edu/libspecial/videogames/tennis.html> 17 Mayıs 2019.
153. Deen G, Hammer M, Bethencourt J, Eiron I, Thomas J, Kaufman J. Running Quake II on a grid. *IBM Syst J*. 2006, 45: 21–44.
154. O’Hagan M, Mangiron C. *Game Localization: Translating For The Global Digital Entertainment Industry*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, 2013: 46.
155. Wolf JPM. *Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology and Art of Gaming*, Oxford: Greenwood Press, 2012: 28–36.
156. Snavely TL. History And Analysis of Esport Systems. Kinesiology and Health Education, Yüksek lisans tezi. Texas Austin: Texas Üniversitesi, 2014.

157. Borowy M, Dal Yong J. Pioneering esports: the experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *Int J Commun.* 2013, 7: 2254–75.
158. Borowy M. Public Gaming: Esport And Event Marketing in The Experience Economy. Communication, Art & Technology: School of Communication, Yüksek Lisans Tezi. Canada, Simon Fraser University, 2012.
159. Burns T. E-Sports’ can now drop the “e”, <https://www.aljazeera.com/indepth/opinion/2014/opinion/2014/07/esports-can-now-drop-e-2014724112549724248> 14 Ocak 2019.
160. Hjorth L, Chan D. *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, 1<sup>st</sup> ed. London, Routledge, 2009.
161. Southern N. The rise of e-sport: a new audience model and a new medium? *Calif State Univ Stanislaus.* 2017: 65–8.
162. Rokošný I. Digital games as a cultural phenomenon: a brief history and current state. *Acta Ludologica.* 2018, 1(2): 48–61.
163. Sherr I. Player Tally for ‘League of Legends’, <https://blogs.wsj.com/digits/2014/01/27/player-tally-for-league-of-legends-surges/> 14 Haziran 2019.
164. Ströh JHA. *The Esports Market And Esports Sponsoring*, 1<sup>st</sup> ed. Baden-Baden, Tectum Verlag, 2017: 16–66.
165. Esports Federation of India. <http://esportsfederation.in/#about-us> 21 Ocak 2019.
166. Guttman A. *Sports: The First Five Millennia*, 1<sup>st</sup> ed. Amherst and Boston, University of Massachusetts Press, 2004.
167. Elias N, Dunning E. *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*, 1st ed. Oxford, Basil Blackwell, 1986.
168. Guttman A. *From Ritual To Record: The Nature Of Modern Sports*, New York, 1<sup>st</sup> ed. Columbia University Press, 1978.
169. Seo Y. Electronic sports: a new marketing landscape of the experience economy.

- J Mark Manag.* 2013, 29(13–14): 1542–60.
170. Burk DL. Owing e-sports: proprietary rights in professional computer gaming. *Univ PA Law Rev.* 2013, 161(6): 1535-78.
171. Stewart J, Gianluca M. JRC Scientific and Policy Reports, <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC77656/jrc77656.pdf> 14 Şubat 2020.
172. Lefever K. *New Media and Sport*, 2012<sup>th</sup> ed. The Hague, The Netherlands, Aser Press, 2012.
173. Newzoo Company. Global Esports Market Report. <https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/> 29 Haziran 2020.
174. Güvenli İnternet Merkezi. Dijital Oyunlar Raporu 2019, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf> 14 Aralık 2014.
175. Scholz T, Stein V. Sky is the limit - esports as entrepreneurial innovator for media management. International Congress on Interdisciplinarity in Social and Human Sciences. Faro: CIEO – Research Centre for Spatial and Organizational Dynamics, 2016: 622–31.
176. Funk DC, Pizzo AD, Baker BJ. Esport management: embracing esport education and research opportunities. *Sport Manag Rev.* 2018, 21: 7–13.
177. Esports Earnings. <https://www.esportsearnings.com/players/highest-overall> 29 Mayıs 2020.
178. Newzoo Company. Newzoo Free 2018 Global E-sports Market Report, [http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\\_2018\\_Global\\_Esports\\_Market\\_Report\\_Excerpt.pdf?hsCtaTracking=eefc7089-ed69-4dee-80ab-3fc9c6a4cba0%7C09cbff14-6fda-41d8-ab5a-a70c146be2cc](http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_2018_Global_Esports_Market_Report_Excerpt.pdf?hsCtaTracking=eefc7089-ed69-4dee-80ab-3fc9c6a4cba0%7C09cbff14-6fda-41d8-ab5a-a70c146be2cc) 31 Ocak 2019.
179. Hallman K, Giel T. Esports—competitive sports or recreational activity? *Sport Manag Rev.* 2017, 21(1): 14–20.
180. Esports For Gamers. History of E-sports, <https://esportsforgamers.weebly.com/history-of-esports.html> 2 Nisan 2019.

181. Electronic Sports League (ESL) [Internet]. [cited 2019 Dec 14]. Available from: <https://about.eslgaming.com/history/>
182. Juked. <https://juked.gg/calendar?games&sort=FEATURED&tab=WEEK> 19 Nisan 2020.
183. Electronic Sports League (ESL) One. ESL One: Road To Rio, <https://www.esl-one.com/csgo/rio/road-to-rio/> 9 Mart 2020.
184. Yetim A. *Sosyoloji ve Spor*, 1.Baskı. İstanbul, Morpa Kültür Yayınları, 2005.
185. Arık MB. Futbol ve televizyon bağı: simbiyoz beslenme. *İletişim kuram ve araştırma Derg.* 2008, 26: 197–222.
186. Mirzeoğlu N. *Spor Bilimlerine Giriş*, 1.Baskı. Ankara, Bağırhan Yayinevi, 2003.
187. Pizzo AD, Baker BJ, Na S, Lee MA, Kim D, Funk DC. Esport vs. sport: a comparison of spectator motives. *Sport Mark Q* 2018, 27(2): 108–123.
188. Scholz T. New broadcasting in IPTV – the case of the starcraft broadcasting scene. World Media Economics & Management Conference. Thessaloniki; 2011: 2–25.
189. Taylor TL. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming (Princeton Studies in Culture and Technology)*. New Jersey, Princeton University Press, 2018.
190. Egepolitik. E-spor Karşılaşmaları O Televizyon Kanalında Yayınlanacak, <https://www.egepolitik.com/e-spor-karsilasmalari-o-televizyon-kanalinda-yayinlanacak/41521/> 18 Eylül 2020.
191. Dijitalsporlar. Artık 7/24 Yayın Yapan Bir E-Spor Kanalı Var, <https://dijitalsporlar.com/haberler/artik-724-yayin-yapan-bir-e-spor-kanali-var> 18 Eylül 2020.
192. Bowman ND, Weber R, Tamborini R, Sherry J. Facilitating game play: how others affect performance at and enjoyment of video games. *Media Psychol.* 2013, 16(1): 39–64.
193. Gommesen N. The Affective Audience in Professional E-Sport: An Exploration

- Of Spectators, And Their Impact On Video Game Playing. Communication and Arts, Yüksek lisans tezi. Kopenhag: IT Kopenhag Üniversitesi, 2012.
194. Kow YM, Young T. Media technologies and learning in the starcraft esports community. 2013 conference on Computer supported cooperative work (CSCW '13) ACM, New York, 2013: 387–98.
  195. Stein AD. Televisual Sports Videogames. Massachusetts Institute of Technology, Comparative Media Studies, Yüksek lisans tezi. Cambridge: University of Massachusetts, 2013.
  196. Boyle R, Haynes R. *Power Play: Sport, The Media And Popular Culture*, 2<sup>nd</sup> ed. Edinburg, Edinburg University Press, 2009.
  197. Twitch TV. <https://www.twitch.tv/p/tr-tr/about/> 16. Mayıs 2019.
  198. British Esports Association. What is streaming?, <https://britishesports.org/news/what-is-streaming/> 16 Mayıs 2019.
  199. Pires K, Simon G. DASH in twitch: adaptive bitrate streaming in live game streaming platforms. VideoNext 2014: 1st Workshop on Design, Quality and Deployment of Adaptive Video Streaming. Sydney; 2014: 13–8.
  200. Zhang C, Liu J. On crowdsourced interactive live streaming: a twitch.tv-based measurement study. 25th ACM Workshop on Network and Operating Systems Support for Digital Audio and Video (NOSSDAV). Portland, Oregon: Association for Computing Machinery 2015: 55–60.
  201. Nascimento G, Ribeiro M, Loic C, Cesario N, Kaytoue-Uberall, M. Raïssi C, Vasconcelos T, Meira JR W. Modeling and analyzing the video game live-streaming community. 9th Latin American Web Congress. Ouro Preto 2014: 1–9.
  202. Hamilton W, Garretson O, Kerne A. Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, ACM. New York 2014: 1315-1324.
  203. Smith T, Obrist M, Wright P. Live-streaming changes the (video) game. 11th European Conference on Interactive TV and Video. Como: Association for Computing Machinery 2013: 131–8.

204. Pires K, Simon G. YouTube live and Twitch: a tour of user-generated live streaming systems. CHI '14 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems 2015: 1315–24.
205. Burroughs B, Rama P. The esports trojan horse: twitch and streaming futures. *J Virtual Worlds Res.* 2015, 8(2): 1–5.
206. Polacek S. Fortnite Star Ninja's Mixer Contract Reportedly Worth \$20M to \$30M, <https://bleacherreport.com/articles/2873435-fortnite-star-ninjas-mixer-contract-reportedly-worth-20m-to-30m> 16 Mart 2020.
207. Microsoft Mixer. <https://mixer.com/about/tos> 12 Mart 2020.
208. Wagner M. Competing in metagame gamespace: eSport as the first professional-sized computer metagames. Von Borries F, Walz SP, Böttger M (eds). *Computer Games, Architecture And Urbanism: The Next Level.* Berlin, Birkhäuser Architecture 2007: 182–185.
209. Magerko B, E. LJ, Mazin A, Kerfoot A, Stokes D. AI Characters and Directors for Interactive Computer Games. 6th Innovative Applications of Artificial Intelligence Conference (IAAI04). California, 2004: 877– 883.
210. Graham BA. Esports to be a medal event at 2022 Asian Games, <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games> 12 Ocak 2019.
211. International Esports Federation (IeSF). <https://ie-sf.org/about> 14 Mart 2019.
212. Wikizeroo. <https://www.wikizeroo.org/indez.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvSW50ZXJlYXRpb25hbF9Fc3BvcnRzX0ZlZGVyYXRpb24> 14 Ocak 2019.
213. International Esports Federation (IeSF). Rules & Regulations, <https://ie-sf.org/governance/regulations> 10 Mart 2019.
214. Asian Electronic Sports Federation. <https://www.aesf.com/en/About-Us/Who-Is-Aesf.html> 18 Ekim 2019.
215. Kore E-Spor Birliği (KeSPA). <http://e-sports.or.kr/?ckattempt=2> 26 Mayıs 2020.

216. Russian Esports Federation. <https://resf.ru/> 16 Ekim 2019.
217. Temel C, Kartal M, Pehlevan Z, Namlı A. A research on the methods and analysis techniques of the postgraduate theses and dissertations on sports in Turkey. *Int Online J Educ Sci.* 2016 8(1): 1–9.
218. Taylor NT. Power Play: Digital Gaming Goes Pro. The Faculty of Graduate Studies, Doktora tezi. Toronto: York University, 2009.
219. Garcia-Lanzo S, Chamarro A. Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional esports players. *Aloma* 2018, 36(2): 59–68.
220. Algesheimer R, Dholakia UM, Gurau C. Virtual team performance in a highly competitive environment. *Gr Organ Manag.* 2011, 36(2): 161–90.
221. Chee F. Understanding Korean experiences of online game hype, identity, and the menace of the “Wang-tta.” Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play Finland, 2005.
222. Harper T. The Art of War: Fighting Games, Performativity, and Social Game Play. Faculty of The Scripps College of Communication, School of Media Arts and Studies, Doktora tezi. Ohio: Ohio Üniversitesi, 2010.
223. Lorentz P. The culture of digital fighting games: performance and practice. *Int J Play* 2016, 5(2): 218–21.
224. Hinnant N. Practicing Work, Perfecting Play: League of Legends and The Sentimental Education of E-Sports. College of Arts and Sciences, Department of Communication, Yüksek lisans tezi. Atlanta: Georgia Devlet Üniversitesi; 2013.
225. Amazan-Hall K, Chen JJ, Chiang K, Cullen ALL, Deppe M, Dormitorio E, Trammell A. Diversity and inclusion in esports programs in higher education: leading by example at UCI. *Int J Gaming Comput Simulations* 2018,10(2): 71–80.
226. Olson CK, Kutner LA, Warner DE, Almerigi JB, Baer L, Nicholi AM, et al. Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. *J Adolesc Heal.* 2007;41(1):77–83.



227. Crawford G. Digital gaming, sport, and gender. *Leis Stud.* 2005, 24(3): 259–270.
228. Adams JL. Female fighters: perceptions of femininity in the super smash bros. community. *Press Start* 2016, 3(1): 99–114.
229. Assuncao C. Sportification of professional gaming: a study on gender and technology. Proceedings of the Seminar on eSports, Exergaming, and Fantasy Leagues. Finland, University of Jyväskylä, 2018.
230. Groen M. (Un)doing gender? female tournaments in the e-sports scene. *Int J Gaming Comput Simulations* 2016, 8(4): 25–37.
231. Abarbanel B, Johnson MR. Esports consumer perspectives on match-fixing: implications for gambling awareness and game integrity. *Int Gambl Stud.* 2018: 296–311.
232. Griffiths MD. The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming & esports. *Casino Gaming Int.* 2017, 28: 59–63.
233. Gainsbury S, Abarbanel B, Blaszczynski A. Intensity and gambling harms: exploring breadth of gambling involvement among esports bettors. *Gaming Rev.* 2017, 21(8): 610–5.
234. Edgar A. Esport. *Sport Ethics, Philos.* 2019, 13(1): 1–2.
235. Adinolf S, Turkay S. Toxic behaviors in esports games: player perceptions and coping strategies. Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts 2018: 365–72.
236. Hewitt E. Will esports ever become widely accepted as official sports and how will they affect the way we entertain ourselves if they do? *Comput Everyone* 2014: 81–3.
237. Türkiye E-Spor Federasyonu. E-spor Raporu, [http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/federasyon/105/Espor Çalıştayı Raporu.pdf](http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/federasyon/105/Espor_Çalıştayı_Raporu.pdf) 1 Temmuz 2020.
238. Türkiye E-Spor Federasyonu. <http://tesfed.gov.tr/> 5 Nisan 2019.
239. Türkiye E-Spor Federasyonu. Hakem Talimatı, <http://tesfed.gov.tr>

- /PublicFederasyon/Edit/images/FEDERASYON/105/Hakem Talimatı.pdf 5 Nisan 2019.
240. Türkiye E-Spor Federasyonu. E-Spor Federasyonu Sporcu, Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı, <http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/federasyon/105/Sporcu, Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı.pdf> 5 Nisan 2019.
241. Türkiye E-Spor Federasyonu. Özel E-Spor Salonları ve Yeterlilik Belgesi Talimatı, <http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/FEDERASYON/105/Hakem Talimatı.pdf> 5 Nisan 2019.
242. Türkiye E-Spor Federasyonu. TESFED'in son bir yılı basın ile paylaşıldı, <http://tesfed.gov.tr/HaberDetaylari/1/161458/tesfed-in-son-bir-yili-basin-ile-paylasildi.aspx> 5 Nisan 2019.
243. Gamepedia. <https://lol.gamepedia.com/Portal:Tournaments/Turkey> 19 Mayıs 2020.
244. Esports Global Penalty Index. [https://esportsassets.s3.amazonaws.com/production/files/rules/Esports\\_Global\\_Penalty\\_Index.pdf](https://esportsassets.s3.amazonaws.com/production/files/rules/Esports_Global_Penalty_Index.pdf) 12 Mayıs 2020.
245. Hacettepe Üniversitesi Elektronik Sporlar Topluluğu. Hacettepe Üniversitesi Elektronik Sporlar Topluluğu Tüzüğü, <http://www.sksdb.hacettepe.edu.tr/topluluklar/data/Tuzukler/Elektronik-Sporlar-Toplulugu.pdf> 18 Mayıs 2019.
246. Dokuz Eylül Üniversitesi Elektronik Sporlar Öğrenci Topluluğu. <http://ogrencitopluluklari.deu.edu.tr/index.php/tr/9-turkce-tr/179-elektronik-sporlar-toplulugu> 18 Mayıs 2019.
247. Türkiye Oyuncular Birliği. [https://twitter.com/turkiye\\_ob](https://twitter.com/turkiye_ob) 20 Mayıs 2020.
248. Espor Oyuncuları Derneği. <https://www.linkedin.com/company/oyuncular-birligi/?originalSubdomain=tr> 20 Mayıs 2020.
249. Abanazir C. Institutionalisation in e-sports. *Sport Ethics Philos.* 2018, 13(2): 117–31.
250. Bayram AT. Planlanmış davranış teorisi çerçevesinde e-spor turizmine katılma

- niyeti. *Tur Akad Derg.* 2018, 2: 17–31.
251. Aktuna HC, Ünlüönen K. Yeni bir turizm çeşidi olarak elektronik spor turizmi. *Gazi Üniversitesi Tur Fakültesi Derg.* 2017, 2: 1–15.
252. Ecevit RG, Tunçe F, Karaoğlu O, Şahin E, Özer MK. Elektronik spor ve elektronik sporcular üzerine betimsel bir inceleme. *J Heal Sport Sci.* 2018, 1(2): 3.
253. Mustafaoğlu R, Zirek E, Yasacı Z. E-Spor oyuncularının demografik özellikleri, oyun oynama süreleri ve başarılarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Derg.* 2018, 19(4): 115-22.
254. Çolak S, Örs A, Çolak E, Son M, Güzelordu D, Çolak T, Yargıcı M. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeylerinin araştırılması. *Kocaeli Üniversitesi Sos Bilim Derg.* 2018, 35: 121–7.
255. Murathan T, Murathan F. Espor (e-spor) uygulamalarının değerlendirilmesi. Diyarbakırlıoğlu K, Tashkenbayeva Z (editörler). III Uluslar arası Mesleki ve Teknik Bilimler Kongresi. Gaziantep, UMTEB 2018: 1540–6.
256. Mustafaoğlu R. E-spor, spor ve fiziksel aktivite. *Ulus Spor Bilim Derg.* 2018, 2(2): 84–96.
257. Bahrilli T, Yüce H, Çakır Y. Determining The health problems of electronic athletes. *J Empir Econ Soc Sci.* 2020, 2(1): 42–58.
258. Yök Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> 4 Şubat 2020.
259. Yıldırım A, Şimşek H. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 8. Baskı. Ankara, Seçkin Yayıncılık, 2011.
260. Creswell JW. *Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşım* Nitel Araştırma Ve Araştırma Deseni, 4. Baskı. Bütün M, Demir SB (editörler). Ankara, Siyasal Kitabevi, 2018.
261. Baş T, Akturan U. *Nitel Araştırma Yöntemleri NVivo ile Nitel Veri Analizi, Örnekleme, Analiz, Yorum.* 2. Baskı. Ankara, Seçkin Yayıncılık, 2008.
262. Gürbüz S, Şahin F. *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri: Felsefe-Yöntem-*

- Analiz*, 5. Baskı. Ankara, Seçkin Yayıncılık, 2018: 132–84.
263. W. CJ. *Nitel Araştırma Yöntemleri-Beş Yaklaşım Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni*, 1.Baskı. Demir, SB, Bütün M (Çeviri editörleri). Ankara, Siyasal Kitabevi, 2014.
264. Polkinghorne DE. Phenomenological Research Methods. In: Ronald S V., Halling S (eds). *Existential-Phenomenological Perspectives in Psychology: Exploring the Breadth of Human Experience*, 1<sup>st</sup> ed. New York, Plenum Press, 1989: 40–61.
265. Johnson B, Chtistensen L. *Eğitim Araştırmaları: Nicel, Nitel ve Karma Yaklaşımlar*, 1.Baskı. Ankara, Eğiten Kitap, 2014.
266. Baltacı A. Nitel araştırma süreci: nitel bir araştırma nasıl yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sos Bilim Enstitüsü Derg.* 2019, 5(2): 368–88.
267. Berg BL, Lune H. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 8.Baskı. Aydın H (editör). Eğitim Yayınevi, 2015: 116.
268. Ersoy AF. Fenomenoloji. In: Saban A, Ersoy A, editors. *Eğitimde Nitel Araştırma Desenleri*, 1.Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık; 2016.
269. Balcı A. *Sosyal Bilimlerde Araştırma: Yöntem Teknik ve İlkeler*, 3.Baskı. Ankara, Pegem A Yayınevi, 2001: 191.
270. Wilson B. Ethnography, the internet, and youth culture: strategies for examining social resistance and “online-offline” relationships. *Can J Educ / Rev Can L'éducation* 2006, 29(1): 307–28.
271. Merriam SB. *Nitel Araştırma: Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber*, 3.Baskı. Turan S (editör). Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık, 2015: 210.
272. Yıldırım A, Şimşek H. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. 6.Baskı. Ankara, Seçkin Yayınları, 2008.
273. Miles BM, Huberman MA. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. 2<sup>nd</sup> ed. California, SAGE Publications, 1994.

274. British Esports Association. Ping, Latency And Lag: What You Need To Know, <https://britishesports.org/news/ping-latency-and-lag-what-you-need-to-know/> 26 Mayıs 2020.
275. Greenhill A, Houghton R. Esports And Streaming in The UK in 2017 White Paper. <http://www.britishesports.org/assets/esportswhitepaperfinalpdfpdf.pdf> 11 Ağustos 2020.
276. Rosell Llorens M. Esport gaming: the rise of a new sport practice. *Sport Ethichs Philos.* 2017, 11(4): 464–76.
277. Malik P. E sports: A competitive electronic sports. *Int J Yogic, Hum Mov Sport Sci.* 2019, 4(1): 87–90.
278. Parry J. E-sports are not sports. *Sport Ethics Philos.* 2019, 13(1): 3–18.
279. Thiel A, John JM. Is esport a ‘real’ sport? reflections on the spread of virtual competitions. *Eur J Sport Soc.* 2018, 15(4): 311–5.
280. Jenny SE, Douglas Manning R, Keiper MC, Olrich TW. Virtual(ly) athletes: where esports fit within the definition of “sport.” *Quest* 2017, 69(1): 1–18.
281. Marelić M, Vukušić D. E-sports: definition and social implications. *EQOL J.* 2019, 11(2): 47–54.
282. Castronova E. *Synthetic Worlds: The Business And Culture Of Online Games*, 1<sup>st</sup> ed. Chicago, University of Chicago Press, 2005.
283. Brand JE, Todhunter S, Jervis J. Digital Australia 2018 Report, <https://www.igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf> 24 Mayıs 2020.
284. Türkiye Futbol Federasyonu (TFF) [Internet]. [cited 2020 May 26]. Available from: <https://www.tff.org/default.aspx?pageID=293>
285. Wikipedia. Cloud Gaming, [https://en.wikipedia.org/wiki/Cloud\\_gaming](https://en.wikipedia.org/wiki/Cloud_gaming) 22 Ağustos 2020.
286. Türkiye İstatistik Kurumu. Hanelerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı, 2020 <http://www.tuik.gov.tr/UstMenu.do?metod=temelist> 14 Ağustos 2020.

287. Bahçeşehir Üniversitesi. E-spor Burs Başvurusu Hakkında, <https://applybau.com/espor-bursu-nedir> 28 Ağustos 2020.
288. Riot Games. Riot Kampüs Elçileri Programı, <https://tr.leagueoflegends.com/tr-tr/news/community/riot-kampus-elcileri-programi/> 27 Haziran 2020.
289. Sun Y. Motivation To Play Esports: Case of League of Legends. Sport and Entertainment Management, Yüksek lisans tezi. Columbia: University of South Carolina, 2017.
290. Jonsson J. The Psycho-Social Work Environment of E-Sport Professionals : Applying The Job Demands-Resources Theory To Pro-Players. Faculty of Social Sciences, Department of Psychology, Yüksek lisans tezi. Umea: Umea Üniversitesi, 2018.
291. Gül M, Gül O, Uzun R. Participation motivation scale for e-sports: validity and reliability study (PMSES). *Turkish J Sport Exerc.* 2019, 21(2): 281–94.
292. Vukelic N. The Wild West of Esports What Motivates Individuals To Work in The Industry. Business Administration and E-business, Yüksek lisans tezi. Copenhagen: Copenhagen Business School, 2018.
293. Xiao M. Factors Influencing esports viewership: an approach based on the theory of reasoned action. *Commun Sport.* 2020, 8(1): 92–122.
294. Choi C. Understanding media consumption of electronic sports through spectator motivation, using three different segmentation approaches: the levels of addiction, passion, and fan identification. *Sport Mont.* 2019, 17(1): 3–8.
295. Neus F, Nimmermann F, Wagner K, Schramm-Klein H. Differences and similarities in motivation for offline and online esports event consumption. Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences Hawaii, 2019: 2458–67.
296. Blight MG. Relationships to Video Game Streamers: Examining Gratifications, Parasocial Relationships, Fandom, and Community Affiliation Online. Communication, Doktora tezi. Milwaukee: University of Wisconsin-Milwaukee, 2016.

297. Temel C, Mehmet G. Social gender in the pictures drawn by students about physical education class. *Educ Res Rev.* 2016, 11(8): 530–6.
298. Koca C, Bulgu N. Spor ve toplumsal cinsiyet: genel bir bakış. *Toplum Bilim* 2005, 103: 163–84.
299. Temel C, Güllü M. Draw a physical education lesson. *TED Eğitim ve Bilim* 2016, 41(183): 351–61.
300. Darvin L, Vooris R, Mahoney T. The playing experiences of esport participants: an analysis of treatment discrimination and hostility in esport environments. *J Athl Dev Exp.* 2020, 2(1): 36–50.
301. Poulus D, Coulter TJ, Trotter MG, Polman R. Stress and coping in esports and the influence of mental toughness. *Front Psychol.* 2020, 11: 1–11.
302. Whalen SJ. Cyberathletes' Lived Experience of Video Game Tournaments. Kinesiology and Sport Studies, Doktora tezi. Knoxville: University of Tennessee, 2013.
303. Gong D, Ma W, Liu T, Yan Y, Yao D. Electronic-sports experience related to functional enhancement in central executive and default mode areas. *Neural Plast.* 2019: 1–7.
304. Li X, Huang L, Li B, Wang H, Han C. Time for a True Display of Skill: Top Players in League of Legends Have Better Executive Control. *Acta Psychol (Amst).* 2020;1–46.
305. Agha B. League of Legends: Players and Esports, in: Labour Studies. Master of Work and Society, Yüksek lisans tezi. Hamilton: McMaster University, 2015.
306. Brock T. Roger caillois and e-sports: on the problems of treating play as work. *Games Cult.* 2017, 12(4): 321–39.
307. Wessels B. The Reproduction and Reconfiguration of Inequality. Ragnedda M, Muschert GW (eds). *The Digital Divide: The Internet And Social Inequality In International Perspective*, 1<sup>st</sup> ed. New York, Routledge Taylor & Francis Group, 2013: 18.
308. Sjöblom M, Hamari J. Why do people watch others play video games? An

- empirical study on the motivations of twitch users. *Comput Human Behav.* 2017, 30(1): 1-12.
309. Hilvert-Bruce Z, Neill J, Sjöblom M, Hamari J. Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Comput Human Behav.* 2018, 84(7): 58–67.
310. Esen G. Understanding Consumer Motivations To Engage in Esports. Sosyal Bilimler Enstitüsü, İngilizce İşletme Anabilim Dalı, Yüksek lisans tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, 2019.
311. Intel. How to Become a Pro Gamer in 10 Steps, <https://www.intel.com/content/www/us/en/gaming/resources/want-pro-gamer.html> 29 Mayıs 2020.
312. Ma H, Wu Y, Wu X. Research on Essential Difference of E-Sport and Online Game. In: Wenjiang D (ed). *Informatics and Management Science V*, New York, Springer, 2013: 615–21.
313. Gil-Silva DC. Business Models in Esports: The Role of ESL in The Development Of CS:GO. Faculty of Administration, Administration Department, Yüksek lisans tezi. Kolombiya: Kolombiya Ulusal Üniversitesi-Manizales Kampüsü, 2019.
314. Elasri-Ejjaberi A, Rodriguez-Rodriguez S, Aparicio-Chueca P. Effect of esports sponsorship on brands: an empirical study applied to youth. *J Phys Educ Sport.* 2020, 20(2): 852–61.
315. Zula Oyun. <https://www.zulaoyun.com/gelistirme/detay/evde-kal-evde-kazan-225> 1 Haziran 2020.
316. Aksu Y. COD Warzone Türkiye XP Challenge’da Galibiyet CNed’in, <https://playerbros.com/cod-warzone-turkiye-xp-challengeda-galibiyet-cnedin/> 1 Haziran 2020.
317. Söyler İ, Karataş S. Türkiye’de özel yükseköğretim kurumlarının kuruluşu ve finansmanı. *Maliye Derg.* 2011, 160: 57–71.
318. Vikipedi. Şampiyonluk Ligi, [#Kış\\_mevsimi](https://tr.wikipedia.org/wiki/Şampiyonluk_Ligi) 19 Haziran 2020.



319. Gamepedia. Dark Passage, [https://lol.gamepedia.com/Dark\\_Passage](https://lol.gamepedia.com/Dark_Passage) 19 Haziran 2020.
320. Wikipedia. List of Esports Leagues And Tournaments, [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_esports\\_leagues\\_and\\_tournaments](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_esports_leagues_and_tournaments) 19 Haziran 2020.
321. Gök Y, Balcı V. Spor organizasyonlarının maliyet boyutunun risk yönetimi açısından değerlendirilmesi. *Ege Akad Bakış*. 2012, 12: 61–9.
322. Abarbanel B, Johnson MR. Esports consumer perspectives on match-fixing: implications for gambling awareness and game integrity. *Int Gambli Stud*. 2019, 19(2): 296–311.
323. Holden JT, Rodenberg RM, Kaburakis A. Esports corruption: gambling, doping, and global governance. *SSRN Electron J*. 2017: 236–73.
324. Peša AR, Čičin-Šain D, Blažević T. New business model in the growing e-sports industry. *Bus Excell* 2017, 11(2): 121–32.
325. Goldmansachs. The World of Games eSports From Wild West to Mainstream, <https://www.goldmansachs.com/insights/pages/infographics/e-sports/report.pdf> 22 Mayıs 2020.
326. Korkmaz Ö, Korkmaz Ö. Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Derg*. 2019, 20(3): 798–812.
327. Jenny S, Keiper M, Taylor B, Williams D, Gawrysiak J, Manning R, Tutka P. E-sports venues: a new sport business opportunity. *J Appl Sport Manag*. 2018, 10: 34–49.
328. Memurlar Net. Oyun Konsollarına Ek Vergi Getirildi, <https://www.memurlar.net/haber/900316/oyun-konsollarina-ek-vergi-getirildi.html> 30 Mayıs 2020.
329. Mangeloja E. Economics of Esports. *Electron J Bus. Ethics Organ. Stud*. 2019, 24(2): 34–42.
330. Atıcı AR, Orhan S, Elmas L, Erbaş MK. E-sporun insan hayatındaki yeri ve geleceği. 17th International Sport Sciences Congress, Antalya 2019: 2414–9.

331. Shariffudin RS, Mislán N, Wong CK, Julia Guan CH. Teaching psychomotor skills with e-sports courseware. *Int J e-Education, e-Business, e-Management e-Learning* 2011, 1(4): 292–8.
332. Viscione I, D’elia F. Augmented reality for learning in distance education: the case of e sports. *J Phys Educ Sport* 2019, 19(5): 2047–50.
333. Ryoo M, Kim N, Park K. Visual analysis of soccer players and a team. *Multimed Tools Appl.* 2017, 77: 15603-23.
334. Ratten V. *Sports Technology and Innovation: Assessing Cultural and Social Factors*, New York, London, Springer International Publishing, Palgrave Macmillan, 2019: 113.
335. Fédération Internationale de Football Association (FIFA). TMS, <https://www.fifa.com/who-we-are/legal/tms/> 21 Haziran 2020.
336. Grusky O. The effects of formal structure on managerial recruitment: a study of baseball organization. *Sociometry*, 1963, 26(3): 345–53.
337. Liu XF, Liu YL, Lu XH, Wang QX, Wang TX. The anatomy of the global football player transfer network: club functionalities versus network properties. *PLoS One* 2016, 11(6): 1–14.
338. Gerhards J, Mutz M. Who wins the championship? market value and team composition as predictors of success in the top European football leagues. *Eur Soc.* 2017, 19(3): 223–42.
339. Chen HJH, Yang TYC. The impact of adventure video games on foreign language learning and the perceptions of learners. *Interact Learn Environ.* 2013, 21(2): 129–41.
340. Ranalli J. Learning english with the sims: exploiting authentic simulation games for l2 learning. *Comput Assist Lang Learn.* 2008, 21: 441–55.
341. Leavitt A, Keegan BC, Clark J. Ping to win?: nonverbal communication and team performance in competitive online multiplayer games. 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, California 2016: 4337–50.
342. Freeman G, Wohn DY. Understanding eports team formation and coordination.

- Comput Support Coop Work*. 2019, 28: 95–126.
343. Zackariasson P, Wilson TL. Paradigm shifts in the video game industry. *Compet Rev An Int Bus J*. 2010, 20(2): 139–51.
344. Kresse C. Esports in 2015 by the Numbers: Attendance Figures, Investments and Prize Money, <http://esports-marketing-blog.com/esports-in-2015-attendance-figures-investments-prize-money/> 28 May 2020.
345. Marchenko E, Suschevskiy V. Analysis of players transfers in esports. The case of Dota 2. 22<sup>nd</sup> International Academic Mindtrek Conference, Tampere 2018: 255–7.
346. Kwak H, Blackburn J, Han S. Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. 3<sup>rd</sup> Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI '15. New York, Association for Computing Machinery, 2015: 3739–48.
347. Tolmachevska YO, Tkalich MO. Esport: problems of the legal regulation. *J Natl Acad Leg Sci Ukr*. 2018, 25(4): 89–99.
348. McTee M. E-sports: more than just a fad. *Oklahoma J Law Technol*. 2014, 10(1):1–27.

## EKLER

### EK. 1: ÖZGEÇMİŞ

**Adı Soyadı:** Mehmet KARTAL

**Uyruđu:** T.C

**Dođum Yeri ve Tarihi:** Malatya /1989

**Telefon:** 0538 789 38 66

**E-Posta:** m.kartal@adiyaman.edu.tr

### EĐİTİM

**Lise:** Malatya Sümer Lisesi 2005

**Lisans:** Erciyes Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Y. O. Spor Yöneticiliđi Bölümü  
2011

**Yüksek Lisans:** İnönü Üniversitesi-Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü  
Beden Eğitimi ve Spor ABD (Ortak Program)

**Yabancı Diller:** İngilizce (D)

### Akademik Görevler

- 2013 Adıyaman Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Araştırma Görevliliđi (Devam ediyor)

### Akademik Yayınlar

#### Makaleler

- Temel C, **Kartal M**, Pehlevan Z, Namlı A. A Research on The Methods and Analysis Techniques of The Postgraduate Theses and Dissertations on Sports in Turkey. *International Online Journal of Educational Sciences* 2016, 8: 78-86.
- Aytaç KY, **Kartal M**. Analyzing The Prosocial Tendency of Students Studying at Physical Education and Sports Department. *Shs Web of Conferences* 2016, DOI: 10.1051/shsconf/20162601047.

- Bayrak E, İnan H, **Kartal M.** Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğretmen Adayları İle Sınıf Öğretmenliği Bölümü Öğretmen Adaylarının Problem Çözme Becerilerinin İncelenmesi. *Sosyal Bilimler Dergisi* 2015, 2: 308-317.
- İnan H, **Kartal M.** (2019). Üniversitelerarası Spor Müsabakalarına Katılan Öğrencilerin Zenofobik Tutumlarının İncelenmesi. *JOCRESS*, 9(4), 223-232.
- Murathan F, Murathan G, **Kartal M.** (2018). Javelin Game And The Culture Ofriding In The Ottoman Empire. *Route Educational and Social Science Journal*, 5(14), 1347-1355.
- **Kartal M,** İnan H. (2018). Futbol Taraftarlarının Takima Psikolojik Bağlılık Düzeylerinin İncelenmesi (Adıyaman İli Örneği). *Journal of Institute of Economic Development And Social Researches*, 4(14), 730-735.
- İnan H, **Kartal M.** (2018). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Akademik Güdülenme Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Social Sciences Studies Journal*, 4(23), 4758-4764.
- Bayrak Ayaş E, İnan H, **Kartal M,** Gacar A, Yetiş Ü. (2016). Beden Eğitimi e Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Umutsuzluk Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal Of History School*, 9(Xxviii), 563-580.
- **Kartal M,** İnan H. (2018). Spor Lisesi Öğrencilerinin Beden Eğitimi Dersi Sportmenlik Davranışlarının İncelenmesi: Adıyaman İli Örneği. *Social Sciences Studies Journal*, 4(23), 4793-4799.

### **Bildiriler**

- **Kartal M,** İnan H, Murathan F. (2018). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Nomofobi Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. 1. Uluslararası Battalgazi Multi Disipliner Çalışmalar Kongresi, 2(1), 1012-1016.
- **Kartal M,** İnan H, Murathan F, Bayrak E, DüNDAR A. (2018). Tenis Branşıyla Uğraşan Sporcuların Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi. 4.Uluslararası Sağlık ve Spor Bilimleri Sempozyumu, 1(1), 58-68.

- İnan H, **Kartal M**, Bayrak E. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Spor Kavramına İlişkin Algılarının İncelenmesi. 4. Uluslararası Sağlık ve Spor Bilimleri Sempozyumu, 19-28.
- Temel C, Tüfekçi Ş, Böke H, **Kartal M**. (2017). Farklı Ülkelerin Spor Teşkilatı ve Yönetim Yapılarına Genel Bir Bakış: Türkiye, İsveç, Japonya ve İngiltere Örneği. World Congress of Sport Sciences Researches, 182-183.
- İnan H, Murathan F, **Kartal M**. (2018). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Mutluluk Düzeyleri ile Yaşam Doyumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Uluslararası Herkesi İçin Spor ve Wellnes Kongresi, 1(1), 553-559.
- Murathan G, Murathan F, **Kartal M**. (2018). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Öğretmenlik Mesleğine İlişkin Tutumları ile Öğrenmeye İlişkin Tutumlarının İncelenmesi. UMTEB III.Uluslararası Mesleki ve Teknik Bilimler Kongresi, 4(1), 2291-2299.
- **Kartal M**, İnan H, Murathan F. (2018). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Hedef BAĞlılığı Düzeylerinin İncelenmesi. Uluslararası Herkes İçin Spor ve Wellnes Kongresi, 1(1), 560-565.

## **EK. 2: YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU**

### **E-Sporun Özellikleri**

1. E-spor nedir ve nasıl tanımlarsınız?
2. E spor ile nasıl tanıştınız?
3. Sizce e-spor ile bedenen yapılan sporlar arasındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdir?
4. Sizce E-spor ülkemizde yaygın olan futbol, basketbol vb. spor branşlarının önüne geçebilir mi?
  - Cevabınız evet ise bunu yaratan nedenler nelerdir?
  - Cevabınız hayır ise nedenlerini açıklar mısınız? Neden?

### **E-spora Yönlendiren Kişisel ve Çevresel Faktörler**

1. Sizi e-spora yönlendiren ve e-spor yapmaya devam etmeye iten nedenleri, etmenleri tanımlar mısınız?
2. E-spor ile ilgili kariyer beklentiniz var mıdır? Varsa nelerdir?
  - Yoksa e-sporu bir serbest zaman aktivitesi olarak mı değerlendirirsiniz?
3. Ailenizin ve çevrenizin sizin e-sporunda kariyer yapmanıza ilişkin görüşleri nelerdir?
  - Bu görüşler olumlu mu? Olumsuz mu?
  - Eğer olumsuz bir görüş varsa bunun kaynağının ne olduğunu düşünüyorsunuz?
4. Sizce e-spor için gerekli olan donanım, internet hızı vb. önemli mi veya e-sporun maliyeti yüksek mi?
  - Giderler için ne kadar harcıyorsunuz?
  - Bu gideri nasıl karşılıyorsunuz?
5. Bize e-spor ile ilgili (izlemek, oynamak, organizasyon kurmak vb.) günlük, haftalık, aylık olarak ne kadar zaman harcadığınızdan bahseder misiniz?

## **E-spor Organizasyonu**

1. E-spor için bir takımınız var mı? Ya da bireysel olarak mı oynuyorsunuz?
2. E-spor ile yapılmakta olan ülkemizde veya dünyadaki organizasyonları ve turnuvalarını izliyor musunuz?
  - İzleme sebepleriniz nelerdir?
3. Sizce ülkemizde düzenlenen e-spor etkinliklerin/turnuvalarının e-sporun gelişimine katkısı var mıdır?
  - Neden?
4. Sizce ülkemizdeki en önemli E-spor topluluğu ve takımı hangisidir? Neden?
5. Sizce dünyadaki en önemli E-spor topluluğu ve takımı hangisidir? Neden?

## **E-spor Ekonomisi**

1. Sizce dünyada hangi sektörler e-sporun yaygınlaşmasına ekonomik anlamda katkı sağlamaktadır?
  - E-sporun ekonomik büyüklüğü, katılımcı sayıları, izlenme oranları konularında bilgilerinizi paylaşır mısınız?
2. Sizce e-sporu popüler-küresel kılan faktörler nelerdir?
3. E-sporun ülkemizdeki bugünkü ve gelecekteki konumu hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?
4. Ülkemizde e-sporun gelişimine önemli bir katkı sunduğunu düşündüğünüz bir şirket ya da oyun olduğunu düşünüyor musunuz?
5. E-sporun ülkemizde gelişimi ve yaygınlaşması için sizce neler yapılabilir?

## **Küresel E-spor Kültürü**

1. Yurt dışında yaşayan oyuncular ile ortak takımlar kurarak e-sporunda mücadele ediyor musunuz? Cevabınız evet ise;
  - Bu takım kurma ve oynama sürecini bize tanımlar mısınız?
  - Oyuncular ile iletişiminizi nasıl kuruyorsunuz?
  - Yabancı oyuncular ile oynamanın olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?

Cevabınız hayır ise;

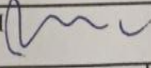


- Yabancı oyuncular ile takım kurmanızı engelleyen sebepler nelerdir?

### **E-Spor Hukuku**

1. E-sporde turnuvalara katılmak üzere sporcu lisansı veya hakemlik/antrenörlük belgesi edinmenize yönelik süreçten bahsedebilir misiniz?
2. E-spor kulübünüzden başka bir kulübe transfer sürecinizde problem yaşadınız mı?
  - Bu problemlerden veya bu transfer sürecinin hukuki boyutundan bahsedebilir misiniz?
3. E-spor turnuvalarında veya turnuvalara katılımında ne gibi hukuki problemlerle karşılaştınız?
  - Veya çevrenizden duyduğunuz e-sporla ilgilenen sporcuların yaşadığı problemlerden bahsedebilir misiniz?
4. E-sporcuların hakları ile ilgili bildiğiniz yasal bir mevzuat var mıdır? Bu mevzuatta olmasını arzuladığınız konulardan bahsedebilir misiniz?

### EK. 3: ETİK KURUL RAPORU

T.C. İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU (Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma Etik Kurulu)			
Oturum Tarihi	Oturum Sayısı	Karar Sayısı	
08.08.2019	9	2019/9-3	
<p><b>Karar No: 2019/9-3:</b> Kurulumuz 11.04.2019 tarihinde İdari ve Mali İşler Daire Başkanlığı toplantı odasında toplandı. Kurulunuza 08.04.2019 tarihinde başvurduğum İnönü Üniversite Spor Bilimleri Fakültesi Doç. Dr. Cenk TEMEL'in, sorumlu araştırmacı olduğu; Adıyaman Üniversitesi (BESYO) Arş. Grv. Mehmet KARTAL'ın, " <b>Küreselleşme Bağlamında Türkiye'de E-Spor</b> " adlı çalışmanın 11.04.2019 tarihi ve 2019/6-4 de verdiğiniz karar sayısı ile tekrardan inceleme talebinin; Üniversitemiz Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi açısından uygun olup-olmadığı hususundaki başvurusuna ilişkin teklifin değerlendirilmesi; Çalışma Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi açısından değerlendirildiğinde; çalışmanın <b>etik açıdan uygun olduğuna</b>; oy birliği ile karar verilmiştir.</p>			
Prof. Dr. Hüseyin Suphi ERDEM  Etik Kurul Başkanı			
Prof. Dr. Mustafa ARSLAN Etik Kurul Başkan Yardımcısı	KATILMADI	Prof. Dr. Nesrin SİS Etik Kurul Üyesi	KATILDI
Prof. Dr. Süleyman ÇALDAK Etik Kurul Üyesi	KATILMADI	Prof. Dr. Mehmet ÜSTÜNER Etik Kurul Üyesi	KATILDI
Prof. Dr. Mehmet GÜNGÖR Etik Kurul Üyesi	KATILDI	Prof. Dr. Lütfiye ÖZDEMİR Etik Kurul Üyesi	KATILDI

#### EK. 4:RIOT GAMES E-SPOR SAHNESİ

