

T.C.
BOLU ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANABİLİM DALI
SPOR YÖNETİCİLİĞİ BİLİM DALI

AKADEMİK VE YÖNETSEL BAKIŞ AÇISIYLA ESPOR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

Tunahan ASLAN

Tez Danışmanı

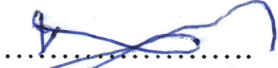
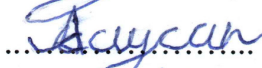
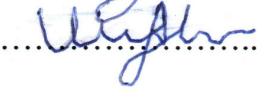
Doç. Dr. Dilşad ÇOKNAZ

BOLU- 2019

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne

Tunahan ASLAN'a ait "Akademik ve Yönetmelik Bakış Açısıyla Esport" adlı çalışma, jürimiz tarafından Spor Yöneticiliği Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak oy birliğiyle/çokluğuyla kabul edilmiştir.

09.08.2019

Unvan, Adı, Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı): Doç. Dr. Dilşad ÇOKNAZ	
Üye : Doç. Dr. Ali AYCAN	
Üye : Doç. Dr. Uğur SÖNMEZOĞLU	

Sosyal Bilimler Enstitüsü Onayı



Doç. Dr. Yaşar AYYILDIZ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ETİK UYGUNLUK BEYANI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “**Akademik ve Yönetmel Bakış Açısıyla Espor**” başlıklı çalışmanın yazılmasında, bilimsel ve etik kurallara uyulduđunu, başvuru kaynaklardan yapılan alıntılarının adlarının bilimsel kurallara uygun olarak metin içinde, dipnotlarda ve kaynaklarda gösterildiđini, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadıđını, tezin tamamının ya da bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitede bir tez çalışması olarak sunulmadıđını beyan ederim.



Tunahan ASLAN

09.08.2019

ÖN SÖZ

Elektronik spor ya da diğerk adıyla espor günümüzde hızlı büyüyen bir sektördür. Gelişen teknolojinin günden güne hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olması esporu da hayatımızın bir parçası haline getirmeye başlamıştır. Espor konusunda yapılan akademik çalışmaların sayısı giderek artmakla birlikte henüz çok fazla olduğunu söylemek mümkün değildir. Dolayısıyla esporun çeşitli yönleri ile inceleyen çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

Nitel araştırma yöntemleri kullanılarak yapılan bu çalışma espor alanındaki yöneticiler ve akademisyenlerin esporu nasıl tanımladıklarını ve bu alana yönelik düşüncelerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Veriler “görüşme” yöntemiyle toplanmış olup NVİVO 10 analiz programı ile analizi gerçekleştirilmiştir.

Türkiye’de espor alanında atılması gereken adımlara yönelik bir yol haritası belirlemek ve esporun ülkemizdeki farkındalığının artması sağlamak bu araştırmanın katma değeri olarak görülmektedir.

Bu çalışmada bana yol gösteren, bilgilerini paylaşan, zorlandığım zamanlarda beni aydınlatan ve motive eden bu çalışmada ve benim üzerimde çok emeği olan değerli tez danışmanım Sayın Doç. Dr. Dilşad ÇOKNAZ’a teşekkür ederim.

Tunahan ASLAN

09.08.2019

ÖZET

AKADEMİK VE YÖNETSEL BAKIŞ AÇISIYLA ESPOR

Tunahan ASLAN

Yüksek Lisans Tezi

Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Dilşad ÇOKNAZ

Ağustos 2019, 124+xii Sayfa

Gelişen teknoloji ile hayatımıza dahil olan oyun konsolları ve video oyunları 1980’li yıllardan itibaren giderek popülerliğini arttırmıştır. Video oyunlarına gösterilen bu ilgi ve alaka oyun sektörünün gelişimine neden olmuş ve “espor” olarak adlandırdığımız kavramın ortaya çıkmasına sebep olmuştur. İzleyici ve katılımcı sayının günden güne artmasının yanı sıra birçok spor kulübü ve şirketin bu alana yatırımlar yapması esporun bir spor türü olup olmadığı hakkındaki tartışmaları yoğunlaştırmıştır. Bu çalışmanın amacı espor ile ilgilenen akademisyenler ve espor alanında çalışan yöneticilerin bakış açısı ile esporun değişik yönlerden inceleyerek bir durum tespiti yapmaktır. Araştırma nitel araştırma desenlerinden olgubilim (fenomenoloji) desenine göre tasarlanmış ve veri toplama yöntemi olarak “yarı yapılandırılmış görüşme” yaklaşımı kullanılmıştır. Espor yeni bir alan olmasına karşın yakaladığı büyük gelişme ivmesiyle çoğu geleneksel sporu geride bırakmıştır. Teknolojinin gelişmesi, internetin kullanımının yaygınlaşması, federasyonları ve liglerin kurulması ile giderek profesyonelleşmiş ve uluslararası bir hale gelmiştir. Çalışmada elde edilen bulgular doğrultusunda spor olma şartlarının çoğunu karşılayan espor, spor olma konusunda vadettiği potansiyel ile dikkat çekmektedir. Fakat yeni ve henüz oturmamış bir yapıya sahip olması sebebiyle eksik noktalarının giderilmesine yönelik adımlar atılması gerekmektedir.

Anahtar kelimeler: Spor, Espor, Video Oyunları, Esporcu

ABSTRACT

ESPORTS WITH ACADEMIC AND MANAGERIAL PERSPECTIVE

Tunahan ASLAN

Master's Thesis

Department of Sports Management

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Dilşad ÇOKNAZ

August 2019, 124+xii Pages

From the beginning of 1980's, video games and gaming consoles have grown popularity with advancing new technologies. This attention towards video games has led to improvement of video game industry and emerged "E-sports" concept. Not just growing numbers of viewers, participants and also investments of various companies, sports clubs have blazed up the discussion whether E-sports is a real sports or not. The purpose of this study is assessing E-sports from different perspectives of academics who are studying e-sports and business managers in the industry itself. The research was designed according to the phenomenological design of qualitative research designs and semi-structured interview approach was used as data collection method. Despite of E-sports being a new field, it's evolution has gained such a momentum that it surpassed many conventional sports fields. Thanks to technological advancements and global spread of internet usage; federations and leagues have been established and E-sports has become a professional and an international industry. Findings of this study have proved that E-sports can meet most of the requirements of being a sports and it's future in sports field looks promising. However; due to being a new concept, foundation of E-sports is unsettled and has a need of fulfillment towards it's shortcomings.

Key words: Sports, Esports, Video Games, E-athlete

İÇİNDEKİLER

ONAY SAYFASI	ii
ETİK UYGUNLUK BEYANI	iii
ÖNSÖZ	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ	x
ŞEKİLLER LİSTESİ	xi
GİRİŞ	1
I. BÖLÜM	
1. KURAMSAL TEMELLER VE İLGİLİ LİTERATÜR	8
1.1. Esport Nedir?	8
1.2. Esportun Tarihi	12
1.3. Türkiye’de Esportun Tarihi	14
1.4. Esport Türleri ve Video Oyun Yaş Kriterleri	16
1.5. Esport İstatistik Verileri	20
1.5.1. Türkiye’ye Ait Esport İstatistik Verileri	33
1.6. İlgili Araştırmalar	35
II. BÖLÜM	
2. YÖNTEM	39
2.1. Araştırma Modeli ve Deseni	39
2.2. Katılımcılar	40
2.3. Araştırmacının Rolü	41
2.4. Verilerin Toplanması ve Görüşme Sorularının Hazırlanması	41

2.4.1. Görüşmeler.....	42
2.5. Verilerin Analizi	43
2.6. Geçerlilik ve Güvenilirlik	43
2.6.1. İnanırcılık (İç geçerlilik).....	44
2.6.2. Aktarılabirlik (Dış geçerlilik)	44
2.6.3. Tutarlılık (İç güvenilirlik)	45
2.6.4. Teyit Edilebilirlik (Dış güvenilirlik).....	46

III. BÖLÜM

3. BULGULAR VE YORUMLAR	47
3.1. Spor ve Espor Kavramları, Benzerlikleri ve Farklılıkları ile Esporcu Kavramına İlişkin Bulgular ve Yorum	47
3.1.1. Spor Kavramına İlişkin Bulgular.....	48
3.1.2. Espor Kavramına İlişkin Bulgular	51
3.1.3. Spor Kavramı ile Espor Kavramının Benzerliklerine ve Farklılıklarına İlişkin Bulgular	53
3.1.3.1. Spor Kavramı ve Espor Kavramı Arasındaki Benzerlikler	54
3.1.3.2. Spor Kavramı ve Espor Kavramı Arasındaki Farklılıklar	58
3.1.4. Esporcu Kavramına İlişkin Bulgular	60
3.1.5. Yönetici ve Akademisyenlerin Spor Kavramı, Espor Kavramı ve Bu Kavramların Benzerlik ve Farklılıkları ile Esporcu Kavramlarıyla İlgili Görüşlerine İlişkin Yorumlar	64
3.2. Yönetici ve Akademisyenlerin Bakış Açısına Göre Esporun Güçlü Yönleri ve Fırsatlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar	69
3.2.1. Yönetici ve Akademisyenlerin Bakış Açısına Göre Esporun Güçlü Yanları ve Fırsatlarına İlişkin Yorumlar	74
3.3. Yönetici ve Akademisyenlerin Bakış Açısına Göre Esporun Zayıf Yönleri ve Tehditlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	77
3.3.1. Yönetici ve Akademisyenlerin Bakış Açısına Göre Esporun Zayıf Yönleri ve Tehditlerine İlişkin Yorumlar	81
3.4. Yönetici ve Akademisyenlere Göre Spor Endüstrisi İçinde Esporun Olası Etkilerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	84

3.4.1. Yönetici ve Akademisyenlere Göre Spor Endüstrisi İçinde Esportun Olası Etkilerine İlişkin Yorumlar.....	88
3.5. Yönetici ve Akademisyenlerin Esportun Yapılanması Hakkındaki Görüşlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	90
3.5.1. Yönetici ve Akademisyenlerin Esportun Yapılanması Hakkındaki Görüşlerine İlişkin Yorumlar	95
3.6. Yönetici ve Akademisyenlere Göre Ülkemizde Esport Alanında Yapılması Gerekenlere İlişkin Bulgular ve Yorumlar	97
3.6.1. Yönetici ve Akademisyenlere Göre Ülkemizde Esport Alanında Yapılması Gerekenlere İlişkin Bulgular.....	98
3.6.2. Yönetici ve Akademisyenlere Göre Ülkemizde Esport Alanında Yapılması Gerekenlere İlişkin Yorumlar	103
IV. BÖLÜM	
4. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	107
4.1. Sonuç.....	107
4.2. Öneriler	109
KAYNAKLAR	111
EKLER	
EK 1. Görüşme Formu	121
ÖZGEÇMİŞ	124

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1.1: Video Oyun Yaş Kategorileri	20
Tablo 1.2: Espora Yatırım Yapan Şirketler	27
Tablo 1.3: Ülkelere Göre En Yüksek Kazançlar	30
Tablo 1.4: Bireysel Olarak En Yüksek Kazanç	30
Tablo 1.5: Verilen Ödül Miktarı	31
Tablo 1.6: Video Oyunlarının Twitch TV üzerinde İzlenme Saatleri	32
Tablo 1.7: Bireysel Olarak En Yüksek Kazanca Sahip Türk Oyuncular	35
Tablo 2.1: Katılımcı Profilleri	41
Tablo 2.2: Görüşme Verilerinin İçeriği	42

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1.1: Espor Nedir	9
Şekil 1.2: Espor Ekosistemi	10
Şekil 1.3: Espor Küresel Taraftar Sayısı ve Yatırım Miktarları	11
Şekil 1.4: Esporun Gelişimi	12
Şekil 1.5: Esporun Türkiye’deki Mevcut Durumu	15
Şekil 1.6: MOBA Olarak Adlandıran Oyunların Genel Oyun İçi Haritası	16
Şekil 1.7: Espor Türleri	19
Şekil 1.8: Espor Demografisi	21
Şekil 1.9: Espor Taraftarı Yaş Dağılımı	23
Şekil 1.10: Espor Takipçileri Yaş Dağılımı	23
Şekil 1.11: Espor İzleyici Sayısı Artışı Grafiği	24
Şekil 1.12: Espor Gelir Grafiği	25
Şekil 1.13: Dünya Çapında Espor Gelir Grafiği	26
Şekil 1.14: Espora Yatırım Yapan Kulüp, Kuruluş, Marka ve Takımlar	28
Şekil 1.15: 2018 Yılı Espor Turnuvaları ve Yayıncıları	29
Şekil 1.16: Türk Oyuncu Kitlesini Cinsiyet ve Yaşa Göre Dağılımı	34
Şekil 3.1: Araştırmanın bulgularına dayalı olarak akademisyen ve yöneticilere göre bir faaliyetin spor olarak kabul edilmesi için gereken koşullar	48
Şekil 3.2: Araştırmanın bulgularına dayalı olarak yönetici ve akademisyenlerin espora ilişkin görüşleri	51
Şekil 3.3: Araştırmanın bulgularına dayalı olarak akademisyen ve yöneticilere göre geleneksel spor ile esporun benzerlikleri	54
Şekil 3.4: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Geleneksel Spor ile Esporun Farklılıkları	58
Şekil 3.5: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Profesyonel Esporcunun Olması İçin Sağlanması Gereken Şartlar	61

Şekil 3.6: Katılımcıların Bir Faaliyetin Spor Olması İçin Gerekli Koşullar ile Espor Kavramı Tanımı İçin Kullandıkları Terimler	64
Şekil 3.7: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Esporun Geleceğe Dönük Güçlü Yönleri ve Fırsatları	69
Şekil 3.8: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Esporun Geleceğe Dönük Zayıf Yönleri ve Tehditleri	78
Şekil 3.9: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Esporun Spor Algısı Üzerindeki Etkileri	85
Şekil 3.10: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Espor Dallarını İçin Federasyon Gerekliliğinin Nedenleri	91
Şekil 3.11: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Türkiye’de Espor Konusunda Yapılması Gerekenler	98

GİRİŞ

Espor son yıllarda popülerlik kazanmış bir dal olsa da esporun kökeni, 1989'da dünya çapında web 'in (www) ortaya çıkışı ve 1990'ların başlarında ağ (Lan) ile çok oyunculu yazılımların ortaya çıkışına dayanmaktadır (Johansson & Thilborg 2010). O günlerde hayatımıza giren "espor" kavramı sonraki yıllarda çeşitli organizasyonlar, turnuvalar ile popülerliğini ve pazar gücünü arttırarak günümüze kadar gelmiştir.

"Espor" veya "Elektronik spor" terimi 1990'lı yıllarda hayatımıza dâhil olmuştur. Terimin ilk kullanıldığı yer, 1999 yılında yapılan eski ve güvenilir bir kaynak olan Online Gamers Association'ın lansmanıdır (Wagner 2006). Yaklaşık otuz yıllık bir tarihe sahip olmasına rağmen esporun literatürde belirlenmiş tek bir tanımı bulunmamaktadır. Yine de literatürde yapılmış olan çeşitli tanımlar esporu açıklamak için kullanılabilir. Bir tanıma göre espor fenomeni, siber ortam içerisindeki rekabetçi video veya bilgisayar oyunları, yeni gelişen bir spor dalı olarak tanımlanmaktadır (Jonasson & Thiborg 2010). Hamilton (2012) ise Elektronik Spor veya esporu, "dijital video oyunlarının üst düzey oynanmasına ve gösterimine işaret eder" şeklinde tanımlamıştır (aktaran: Kozachuk ve arkadaşları 2016: 2118). Son olarak Keach (2015) espor için "video oyunlarının profesyonelleştirilmesi" şeklinde kısa ve basit bir tanım yapmıştır (aktaran: Özbıçakçı 2016: 13). Ancak tüm bu tanımlamalara rağmen esporun akademik düzeyde belirli tek bir tanımı yoktur ve esporun eğitim programlarına dahil olduğu günümüzde espor için başlıca problemlerden biri budur.

Espor rekabetçi video oyunları ile hayatımıza giren bir kavram olduğu için temelini video oyunlarının piyasaya çıkışı ile bağdaştırmak ve tarihini buradan anlatmaya başlamak gerekmektedir. 1980-1990 yılları arasında arcade oyun makineleri ve arcade oyun salonları büyük bir popülerlik kazanmıştır. Bu oyunlar henüz yerel ağa (LAN) sahip olmadıkları için rekabet en yüksek skoru yapmak şeklinde ortaya

çıkmaktaydı. Fakat bu haliyle bile oyunlar büyük ilgi çekmiş, organize turnuvaların ortaya çıkışı çok uzun sürmemiştir. İlk video oyun turnuvası 1980 yılında Atari'nin Space Invaders Turnuvasını düzenlenmesi ile gerçekleşmiştir. Bu turnuvaya yaklaşık 10 bin kişi katılmıştır. Böylece ileride espor olarak adlandırılacak organizasyonların temeli atılmıştır. 1990-2000 yılları arasında ise bilgisayarların hayatımıza girişi ile birlikte ilk gerçek espor karşılaşmaları ortaya çıkmaya başlamıştır. Espor tarihinin ilk gerçek turnuvası 1997 yılında Red Annihilation "Quake" turnuvasını düzenlemesiyle gerçekleşmiştir (Argan ve arkadaşları 2006). Ülkemizde espor 2000'li yıllarda genellikle Dota ve Counter Strike üzerinden yapılan organizasyonlar ve kafe turnuvaları ile kendini göstermiştir. League of Legends (LOL) piyasaya çıkana ve Türkiye'de popülerliği artana kadar ise çok büyük bir gelişme göstermemiştir. Bu süre içerisinde World Cyber Games (WCB) elemelerinin ülkemizde gerçekleştirilmiş olması Türkiye'de esporun temellerini atan ana unsur olmuştur.

Sanayi devrimi, teknolojik gelişmeler, hatta internetin ortaya çıkışı gibi toplumun tümünü etkileyen olaylar sporu da etkilemiştir. Spor tüm bunlardan yeni alt dallar üretmiş, kuralların değişmesinde ya da uygulanmasında kullanmış veya sporcuların kullandıkları malzemelerin gelişmesini sağlamıştır. Örneğin, Türkiye Futbol Federasyonu 2017 yılında Türkiye profesyonel futbol liglerinin en üst düzeyi olan Süper Lig'de video hakem (VAR) uygulamasına geçmiştir (<http://www.tff.org/Default.aspx?pageId=200&ftxtId=27323>, 22 Ekim 2017'te erişildi). Video hakem (VAR) teknolojisi gibi bir diğer örnek ise uzun süredir sporun içerisinde bulunan Hawk-Eye teknolojisidir. Hawk-Eye bir top takibi teknolojisi olup, ilk olarak 2001 yılında kriket dalında kullanılmıştır ve daha sonra 20 büyük spor dalı da (tenis, futbol, rugby, kriket, nascar) bu teknolojiye faydalanmaya başlamıştır (<https://www.hawkeyeinnovations.com/expertise/officiating>, 24 Ekim 2017'te erişildi). Bu örneklere bakıldığında teknolojik gelişmeler ile sporun evrimleşerek geliştiği ve değiştiği bir gerçektir. Espor da bu gelişimin oluşturduğu yeni spor dallarından biri ve en teknolojik olanı olarak görünmektedir.

Esporum bugünü ve geleceğini tartışırken endüstrinin gelişimini ve video oyun pazarının geldiği noktayı incelemek gerekir. Endüstri açısından baktığımızda

teknolojinin insan işlerini yapabilecek hale gelmesi ve internetin hayatımızın her alanına girmiş olması “Endüstri 4.0” kavramını doğurmuştur. “Endüstri 4.0” ya da “4. Sanayi Devrimi”, birçok çağdaş otomasyon sistemini, veri alışverişlerini ve üretim teknolojilerini içeren kolektif bir terimdir. İlk sanayi devrimi (1.0) 1972 yılında buhar gücünü kullanan makinaların icadı ile başlarken 1900’lerde elektriğin sanayi alanın yaygınlaşması ile yerini İkinci sanayi devrimine (2.0) bırakmıştır (Saatçi 2017). Üçüncü sanayi devrimi (3.0) 1970’ler sonrası elektroniklerin kullanımı ve bilgi teknolojilerinin gelişmesiyle üretimde otomasyonun ve robotların kullanılmasıyla gerçekleşirken, son sanayi devrimi olan 4. sanayi devrimi (4.0) ise 2011 yılında Almanya’daki üretim alanlarında yaşanan dijital dönüşüm süreci ile ortaya çıkmıştır (Ovacı 2017). Dijitalleşme süreci sadece üretim sektörünü değil, ekonominin tüm alanlarına etki etmekte ve değiştirmektedir. Harties (2018) bu değişimin bütün iş ve mesleklerin tüm doğasını, iş süreçlerini ve görev yapılarını, beceri ve yetkinlik düzeylerini etkileyeceğini ifade etmiştir (aktaran: Seçer 2017:763). Endüstri 4.0 siber-fiziksel sistemler kavramına, nesnelerin internetine ve hizmetlerin internetine dayalıdır. Endüstri 4.0 ile fiziksel işlemleri siber-fiziksel sistemlerle izlemek mümkün olabilecek, fiziksel dünyanın sanal bir kopyası oluşturulabilecek ve nesnelerin interneti ile siber-fiziksel sistemler birbirleriyle ve insanlarla gerçek zamanlı iletişime geçip iş birliği içinde çalışabilecektir (Kesayak 2017, <http://www.endustri40.com/endustri-tarihine-kisa-bir-yolculuk/> 13 Kasım 2017’de erişildi.).

Video oyun pazarı açısından baktığımızda espor video oyunlarının rekabetçi bir ortamda oynanmasından ortaya çıkmış ve popülerlik kazanmış olsa da bu etki video oyunları içinde pozitif bir etkiye neden olmuştur. Şubat 2016’da global dijital oyun satışları 62 milyar doları aşmış, espor ise 2015 yılında bu pazarın 650 milyon dolarlık bir kısmını kapsayarak, 2016 yılında hacmi 750 milyon dolara çıkmıştır (<https://www.purplepan.com/turkiyede-espor-ve-dunyada-espor/> 15 Kasım 2017’de erişildi). 2015 yılındaki pazar paylarına bölgesel olarak bakıldığında, 380 milyon dolar ile Kore ve Çin’in sektörü domine ettiği, bu ülkeleri 226 milyon dolar ile Avrupa ve 225 milyon dolar ile Amerika Birleşik Devletleri takip ettiği görülmektedir (<https://www.purplepan.com/turkiyede-espor-ve-dunyada-espor/> 15 Kasım 2017’de erişildi). 2016 yılında ise SuperData’nın hazırladığı rapora göre espor üzerinden toplam 892 milyon

dolarlık kâr elde edilmiştir (İlbay 2016, <http://www.redbull.com/tr/tr/esports/stories/1331837093910/esp-or-2016-yil-sonu-degerlendirmesi>, 11 Nisan 2017’de erişildi). Bu miktarın 328 milyon doları tek başına Asya’ya aitken onu 275 milyon dolarlık kâr değeriyle Kuzey Amerika, Kuzey Amerika’yı da 269 milyon dolarla Avrupa takip etmekte olup, 2016 yılında elde edilen tüm miktarın dörtte üçü yani 670 milyon dolarlık bir kısmı sponsorluk ve reklam anlaşmaları ile sağlandığı anlaşılmaktadır (İlbay 2016, <http://www.redbull.com/tr/tr/esports/stories/1331837093910/esp-or-2016-yil-sonu-degerlendirmesi>, 11 Nisan 2017’de erişildi). Bu değerlendirmeler ışığında esporun geleceğın önemli spor dallarından ve pazar alanlarından olacağını düşünmek mümkündür.

Ülkemizde Beşiktaş, Fenerbahçe, Galatasaray ve Bursaspor gibi ülkemizin önde gelen spor kulüpleri, dünya çapında ise Schalke04, Valencia, Maimi Heat vb. gibi spor kulüpleri çeşitli espor dallarında takımlar kurmaya ve buralarda mücadele etmeye veya yatırım yapmaya başlamıştır. Kulüplerin yanı sıra NBA, WRC ve F1 gibi büyük spor organizasyonları ve La Liga ve League 1 gibi geleneksel sporların profesyonel ligleri de kendi espor liglerini kurmuşlardır. Kulüplerin, liglerin ve spor organizasyonlarının bu atılımı ve esporun hızlı yükselişini ile birlikte Avrupa’nın diğer önde gelen ligleri ve organizasyonları da espor liginin için girişimlerine başlamış bulunmaktadır. Ayrıca Adidas, Redbull, Turkcell gibi önemli markaların yatırımlarının yanı sıra Neymar JR., Shaquille O’Neal, Zlatan İbrahimoviç gibi spor dünyasının tanınmış isimleri de bu alana yatırımlarda bulunmaktadır.

Çoğunluğu büyük futbol ve basketbol kulüplerinin ve liglerinin oluşturduğu bu topluluğun böyle bir yönelimi göstermesi esporun geleceğının ne kadar parlak olduğunu gösteren işaretlerden sadece bir tanesidir. Spor kulüpleri, markalar ve kişisel yatırımlar göstermektedir ki dünyada espora doğru, hızlı ve büyük bir yönelim bulunmaktadır.

Türkiye’de kulüp bazında yatırımlar 2003 yılında “Dark Passenge” bugünkü adı ile “Dark Passege.Dominos” espor kulübünün kurulmasıyla başlamıştır (<https://tr.lolesports.com/tr/takim/dark-passage>, 10 Şubat 2018’de erişildi). Kurumsal anlamda bakıldığında ise 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı altında Türkiye Dijital Oyunlar

Federasyonu (TÜDOF) kurulmuştur. Fakat bu federasyon 2013 yılında kapatılmış, ardından Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu bünyesinde Dijital Oyunlar As Başkanlığı adı altında tekrar faaliyete geçirilmiştir. Ülkemizdeki ilk resmi espor organizasyonu ise 2014 yılında League of Legends Şampiyonluk Ligi ve Yükselme Ligi'nin kurulması ile olmuştur (<https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/esports/esports-editorial/turkiyenin-ilk-resmi-espor-organizasyonu>, 08 Şubat.2018'de erişildi). Bu ligler bugün hala Türkiye'nin tek profesyonel espor ligleri olma unvanını korumaktadırlar. Bu liglerde mücadele eden sporculara ise yine 2014 yılından beri Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından sporcu lisansı verilmektedir. Ayrıca bu oyuncular profesyonel oyuncu olarak kabul edilmektedirler. Bu gelişmelerin ve esporun ülkemizdeki popülaritesinin artışından sonra "Türkiye E-spor Federasyonu" adıyla sadece espor için bir federasyon kurulmuştur (Gençlik ve Spor Bakanlığı 2018).

Fakat atılan tüm bu adımlara rağmen espor açısından Türkiye'de birçok belirsizlik ve eksiklikler bulunmaktadır. Uluslararası bir federasyonu (IeSF) bulunan, birçok ülkede (Güney Kore, Malezya, İngiltere vb.) resmi spor dalı olarak kabul edilen bir alanda halâ esporun bir spor dalı olup olmadığı gibi tartışmaların devam etmesi espor adına en büyük eksikliklerdendir. Ayrıca esporculara sporcu lisansı, sporcu vizesi verilmesi gibi destekler sunulmasına karşın espor liglerinin oyunların yapımcısı olan firmanın sorumluluğunda olması organizasyonun denetiminin, düzenlemelerinin nasıl ve nelere göre yapıldığı gibi soru işaretleri oluşturmaktadır. Yine espor kulüplerinin kurulurken hangi şartlara tabii olduğu ya da mevcut geleneksel spor kulüplerinin espor şubelerini hangi şartlara göre açtığı ve bunların nasıl resmiyete kavuşturduğu bir diğer belirsizliktir.

Yeni olmasına rağmen çok hızlı gelişen esporda tanımlama, yönetim ve kurumsallaşma ile ilgili sorunlar olduğu anlaşılmaktadır. Ortaya konan bu sorunlar doğrultusunda, Türkiye özelinde esporda faaliyet gösteren lig, kulüp, takım, federasyon yöneticileri/temsilcileri ve spor yönetimi akademisyenlerinin bakış açısına dayalı olarak esporun farklı yönleri ile incelenmesi gereklilik oluşturmuştur.

Problem Cümlesi: Esporda faaliyet gösteren lig, kulüp, takım, federasyon yöneticileri ve spor yönetimi akademisyenlerinin bakış açısına göre Türkiye’de esporun durumu nedir?

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı espor hakkında yapılan çalışmaların ortaya koyduğu sorunlar doğrultusunda spor yönetimi akademisyenleri, esporda faaliyet gösteren kulüp, takım ve federasyon yöneticilerinin bakış açısı ile esporu farklı yönleri ile inceleyerek bir durum tespiti yapmaktır. Bu durum tespitinden yola çıkarak çalışmanın, Türkiye’de esporun ilgili çevrelerce nasıl tanımlandığına, güçlü ve zayıf yönlerine, fırsat ve tehditlerine, olası etkilerine, yapılanma ve yönetimine açıklık kazandırması, ortaya çıkan bilgiler doğrultusunda espor ekosistemine yönelik faydalı olabileceği düşünülen öneriler getirmesi beklenmektedir.

Alt Problemler

- Yönetici ve akademisyenlerin spor ve espor kavramına ilişkin görüşler nelerdir?
- Yönetici ve akademisyenlere göre esporun güçlü yönleri ve fırsatları nelerdir?
- Yönetici ve akademisyenlere göre esporun zayıf yönleri ve tehditleri nelerdir?
- Yönetici ve akademisyenlere göre spor endüstrisi içinde esporun olası etkileri nelerdir/ne olacaktır?
- Yönetici ve akademisyenlerin esporun yapılanması hakkındaki görüşleri nelerdir?
- Yönetici ve akademisyenlere göre ülkemizde espor alanında yapılması gerekenler nelerdir?

Araştırmanın Önemi

Espor kavramı ortaya çıkmasından bu yana spor dünyasının bu yeni spor dalına ilgisi giderek artmaktadır. Espor çoğu ülkede (Çin, Güney Kore, İngiltere vb.) resmi bir

spor dalı olarak kabul edilse de fiziksel aktivite seviyesinin azlığı, kurumsallaşmadaki sorunları ve kavramsal olarak halâ tam olarak tanımlanmaması gibi araştırılması ve aydınlatılması gereken birçok yönü bulunmaktadır. Birçok geleneksel spor kulübünün espor branşında faaliyet göstermeye başlaması, üniversitelerin bu alan üzerine eğitim programları oluşturması ve azımsanamayacak sayıdaki insanın bu yeni alana olan ilgisi esporun bilimsel ilgiyi hak ettiğini göstermektedir. Ayrıca Türkiye’de yönetsel anlamda konunun uzmanları ve uygulayıcıları ile henüz yeterli seviyede çalışma yapılmamış olması çalışmanın gerekliliği açısından da önem taşımaktadır.

Sayıtlılar

- Katılımcıların görüşme sorularına içtenlikle ve doğru cevap verdiği varsayılmıştır.
- Esporun resmi bir spor olarak değerlendirildiği varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

- Bu araştırma Türkiye E-spor Federasyonu’nun yönetici ve çalışanları ile sınırlıdır.
- Bu araştırma Türkiye’deki espor branşı bulunan veya geleneksel sporlarda mücadele eden veya etmiş olan kulüp, takımların yönetici ve çalışanları ile sınırlıdır.
- Bu araştırma Türkiye’deki espor ile ilgilenen spor yönetimi alanındaki akademisyenler ile sınırlıdır.
- Bu çalışmada tez yazım süreci içerisinde olan gelişmeler değerlendirmeye alınmıştır.

I. BÖLÜM

1. KURAMSAL TEMELLER VE İLGİLİ LİTERATÜR

Bu bölümde araştırmanın temelini oluşturan kuram ve literatür çerçevesinde; espor kavramı ve tanımı, espor tarihi, Türkiye’de espor tarihi, esporun istatistiki verileri ve Türkiye’de esporun ile ilgili istatistiki verileri yer almaktadır.

1.1. Espor Nedir

Gelişen teknoloji ve küreselleşme ile birçok kavram değişime uğramaktadır. Son yıllarda bu değişen kavramlardan biri de spor olmuş ve espor başlığını içine alacak şekilde genişlemiştir. Espor günümüzde birçok ülkede resmi bir spor dalı olarak kabul görse de bazı çevrelerde hala tam olarak bir spor olup olmadığı tartışma konusudur. Birçok spor branşının günümüzde teknolojik gelişmelere ayak uydurmak için değişiklikler yapmak zorunda kalmıştır. Hutchins’e (2008) göre esporun ortaya çıkışı küreselleşme, neoliberalizm ve bilişim teknolojilerinin her yerde yaygınlaşmasının doğal bir sonucu olduğunu savunmuştur (aktaran: Carter ve Gibbs, 2013). Diğer bir bakış açısı ile espor endüstriyel toplumdan günümüzdeki bilgi ve iletişim temelli topluma geçişin geri dönüşü olmayan bir sonucu olarak yorumlanabilir (Wagner, 2016).

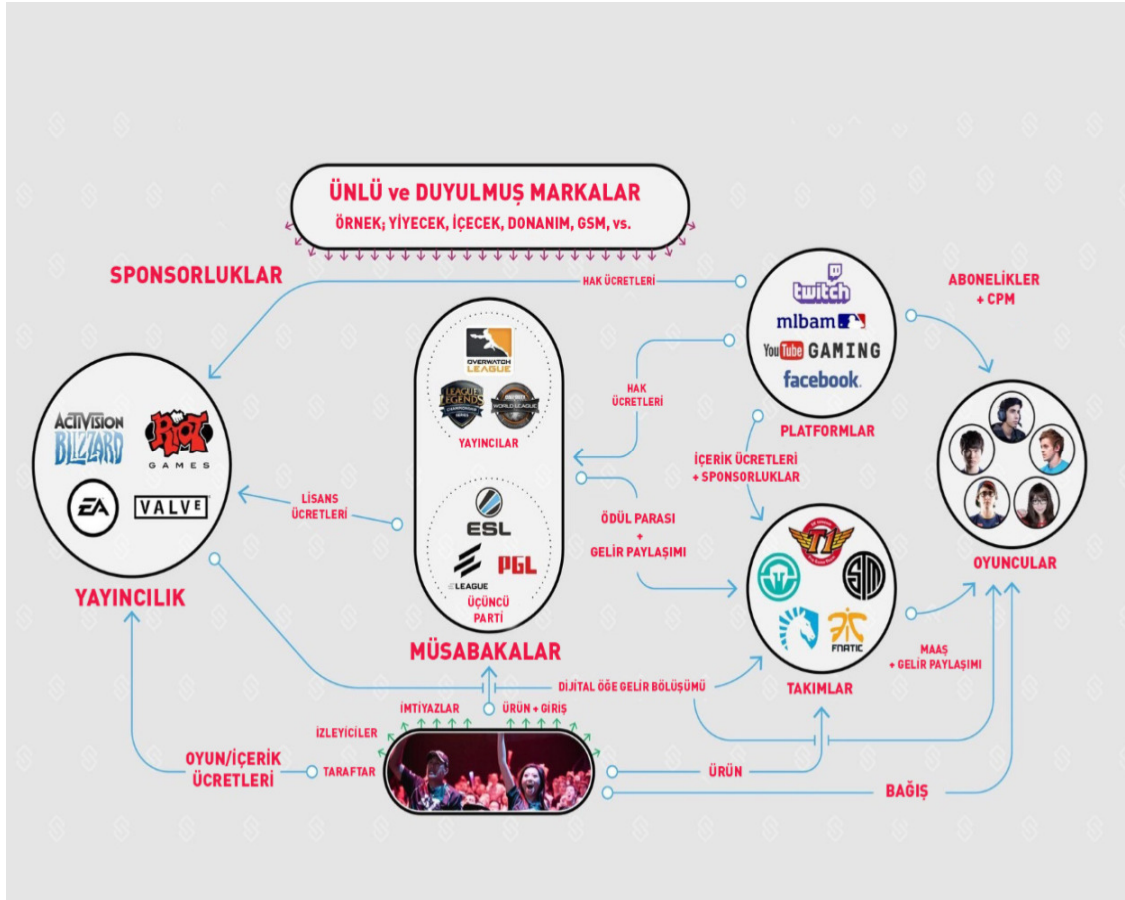
Öte yandan espor ve geleneksel sporun organizasyonel ve yapısal olarak birçok benzerlikleri bulunmaktadır. Düzenlenen espor şampiyonalarının açılış ve kapanış törenleri, ev sahibi şehir seçim süreci, sponsorluk programları, milli takımlar ve madalya tabloları gibi Uluslararası Olimpiyat Komitesi’nin süreçleri bir benzerini yansıtmaktadır (Hutchins, 2006). Borowy’a (2012) göre motor sporlarının temelinde yatan rekabetçi oyun biçiminin teknolojik olarak farklılaşmış bir uygulama olması gibi

espor da işin çoğunu makineler yapar fakat yine de kazanan olmak için sporcuların önemli miktarda bedensel bir beceriye sahip olması gerekir (aktaran: Jonasson, 2016: 32). Ayrıca esporcular ile geleneksel sporcular arasında düzenli antrenman yapmak, takım çalışması, bireysel performans ve önceden belirlenmiş taktik ve stratejileri müsabaka sırasında uygulamaya çalışmak gibi benzerlikler bulunmaktadır. Esporun sahip olduğu ekonomik değerler, istatistikler ve espora dair tanımlamalar Şekil 1.1'de gösterilirken espor ekosistemi Şekil 1.2'de belirtilmiştir.



Kaynak: Gençlik ve Spor Bakanlığı, Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni Espor Raporu 5. Sayı, 2018, <https://pbs.twimg.com/media/DVDBsUAW4AEzFjp.jpg:large>.

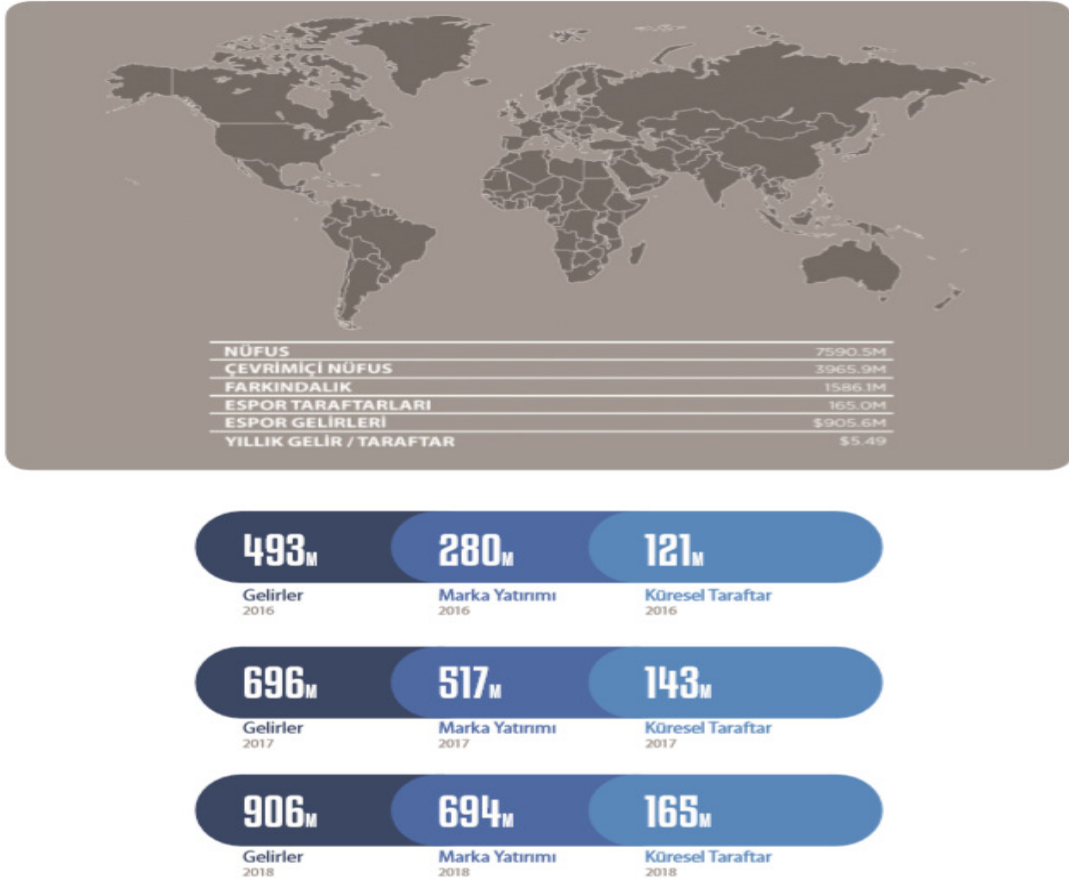
Şekil 1.1: Espor Nedir



Kaynak: Gençlik ve Spor Bakanlığı, Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni Espor Raporu 5. Sayı, 2018, <https://blog.starters.co/the-2017-esports-ecosystem-explained-in-one-chart-ef6fc48b779e>.

Şekil 1.2: Espor Ekosistemi,

Esportun temeli çevrimiçi ve çevrimdışı oynanabilen rekabetçi oyunlara dayanmaktadır. Espor bilgisayar, oyun konsolları ve cep telefonları gibi platformlar üzerinden oynanmaktadır. Espor bu oyun platformları üzerinden birbirleriyle hem zihnen hem de bedensel olarak rekabet etmeleri anlamına gelmektedir (Köstekoğlu, 2015). Bu sebepten dolayı esport arenasında çevrimiçi oyunlar ön plana çıkmaktadır. Bu oyunlara örnek vermek gerekirse League of Legends, Dota2, Cs: Go, Starcraft 2 ve son birkaç yılda popülerlik kazanan Fortnite ve Pubg sayılabilir. Hayatımıza 90'lı yıllarda giren bir kavram olmasına karşın son on yıldaki büyüme oranı ile geleneksel sporlarla yarışır duruma gelmiştir. Esportun sahip olduğu takipçi sayısı ve yapılan yatırım miktarları Şekil 1.3.'de gösterilmiştir.



Kaynak: Gençlik ve Spor Bakanlığı, Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni Espor Raporu 5. Sayı, 2018.

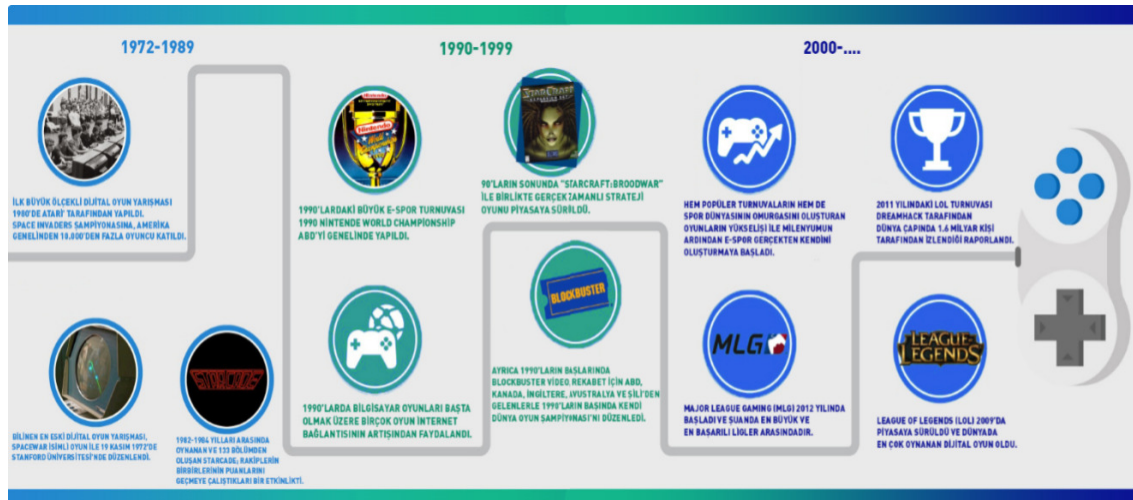
Şekil 1.3: Espor Küresel Taraftar Sayısı ve Yatırım Miktarları

Esporun literatürde birçok tanımı bulunmaktadır. 2018 yılında yayımlanan Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni'nin 5.sayında espor "sporun yeni formu olarak lanse edilen ve Bilgisayar/Konsol/Mobil platformlar üzerinden, çevrimiçi veya çevrimdışı, bireysel ve/veya takım olarak oynanan rekabetçi çok oyunculu, dijital oyunların çeşitli modlarıyla oynanan bir alan" olarak tanımlanmıştır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Bir tanıma göre espor fenomeni, siber ortam içerisindeki rekabetçi video veya bilgisayar oyunları, yeni gelişen bir spor dalı olarak tanımlanmaktadır (Jonasson & Thiborg 2010). Hamilton (2012) ise Elektronik Spor veya esporu, "dijital video oyunlarının üst düzey oynanmasına ve gösterimine işaret eder" şeklinde tanımlamıştır (aktaran: Kozachuk ve arkadaşları, 2016). Son olarak Keach (2015) espor için "video oyunlarının profesyonelleştirilmesi" şeklinde kısa ve basit bir tanım yapmıştır (aktaran: Özbıçakçı 2016: 13).

1.2. Esportun Tarihi

Esport temelindeki rekabete dayalı oyun tecrübesi, video oyunların piyasaya çıkmasından bu yana var olan bir durumdur. 1980'li ve 1990'lı yıllarda günümüzdeki oyun konsollarının ortaya çıkmasına öncülük eden arcade oyun makineleri ve bu makineler için üretilen video oyunları büyük bir ilgi görmüş ve oyun salonları popülerlik kazanmıştır. Bu oyunlar günümüzdeki internet ağı teknolojisine sahip olmasalar bile oyunlarda en yüksek skoru elde edebilmek rekabetçi oyunculuğun başlamasını sağlamış ve günümüzdeki esport kavramının temelini atmıştır.

Bilinen en eski dijital oyun yarışması 1972 yılında Spare War adlı oyun ile Stanford Üniversitesinde gerçekleştirilmiştir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). İlk video oyun turnuvası ise 1980 yılında Atari'nin Space Invaders Turnuvasını düzenlenmesi ile gerçekleşmiştir. Bu turnuvaya yaklaşık 10 bin kişi katılmıştır. Bunun ardından Nintendo, Blockbuster ve Atari gibi markaların atılımları esportun temelini oluşturmuştur. 1990'lı yılların sonları ve 2000'li yılların başlarıyla birlikte bilgisayarlar günlük hayatımızın bir parçası olmaya başlamıştır. Bu gelişmeyle birlikte günümüzdeki esport karşılaşmaları ortaya çıkmıştır. Esportun geçmişte günümüze yaşadığı gelişmeler Şekil 1.4'de gösterilmiştir.



Kaynak: Gençlik ve Spor Bakanlığı, Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni Esport Raporu 5. Sayı, 2018 <http://www.renegade-revolution.com/2017/02/17/brief-history-esports-infographic/>

Şekil 1.4: Esportun Gelişimi

1990'lı yıllarda bilgisayar oyunlarının yükselmiş ve internet dünya çapında hızla yaygınlaşmıştır. Bu sayede espor karşılaşmaları rekabetçi turnuvalar haline gelebilmiştir. İlk ödüllü turnuva 1997 yılında “Red Annihilation” adıyla ve İngiltere’de düzenlenen “Quake” oyununun turnusudur (Toker, 2015, <http://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor>, 15 Nisan 2018’de erişildi). Daha sonrasında ise Starcraft: Brood War isimli espor arenasında ayrı bir yer edinecek oyunla birlikte strateji oyunları espora giriş yapmıştır. Bu birbiri ardına gelen hızlı adımlardan sonra espor tarihi için önemli bir kilometre taşı olan ve esporcuları tek bir çatı altında buluşturmayı başarmış bugünkü adı ile “Cyberathlete Professional League” adlı şirket Angel Munoz isimli bir girişimci tarafından kurularak 1997 ve 2007 yılları arasında 17 büyük espor turnuvasının organizatörlüğünü üstlenmiş ve birçok ülkenin, insanın espору tanınmasında büyük rol oynamıştır (<http://theapl.com/about-cpl/>, 15 Mayıs 2018’de erişilmiştir).

2000 yılında ise iki büyük espor organizasyonu olan World Cyber Games ve Electronic Sports World Cup kurulmuştur ve bu organizasyonlar hâlâ yıllık olarak turnuvalar düzenlemeye devam etmektedir (Toker, 2015, <http://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor>, 15 Nisan 2018’de erişildi). Espora konu olan oyunların firmaları kendi oyunları için oluşturdukları ulusal liglerin yanı sıra uluslararası turnuvaları da mevcuttur. Bunların dışında uluslararası resmi ve özel olarak birçok turnuva düzenlenmektedir. Bunlara örnek verecek olursak European Nations Championship (Avrupa Kupası), International Premiership Series (Uluslararası Lig), ESL Amateur Series (Elektronik Spor Amatör Ligi) ve ESL Pro Series (Elektronik Spor Profesyonel Ligi) verilebilir (Argan ve arkadaşları, 2006). Ayrıca F1, WRC, NBA, FIFA gibi birçok spor organizasyonları kendi espor liglerini ve turnuvalarını düzenlemektedir.

2010 yılında resmi olarak yayınlanan ve dünyada en çok oynanan dijital oyun olan League of Legends oyununun yapımcısı olan Riot Games birçok kıtada ulusal ligler kurmuş ve esporun popülerliğinin artmasında önemli bir rol oynamıştır. 2012 yılında günümüzdeki en büyük ve başarılı liglerinden biri olan Major League Gaming kurulmuş, böylece espor 380 milyona ulaşan ve her gün artan izleyici kitlesi ve

milyonlarca dolarlık gelir ve ödül havuzları ile kendi başına bir ekosistem olmuştur (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

1.3. Türkiye’de Esportun Tarihi

Türkiye esport konusunda çoğu konuda olduğu gibi takipçi konumdadır. Bu esport bazında yatırımların ancak son birkaç yılda gündeme gelmesine sebep olmuştur. Türkiye’de esport internet kafelerde düzenlenen turnuvalarla ilk olarak kendini göstermeye başlamıştır ve bu 2000’li yılların başlarına dayanmaktadır.

Kulüp bazında ise yatırımlar 2003 yılında “Dark Passage” bugünkü adı ile “Dark Passage Dominos” esport kulübünün kurulmasıyla başlamıştır (<https://tr.lolesports.com/tr/takim/dark-passage>, 10 Şubat 2018’de erişildi). Daha sonrasında bunu HWA Gaming ve Team Turquality gibi öncü takımlar izlemiştir. Team Turquality gibi öncü kulüplerin bazılarının bugün varlıkları sürmemesine karşın Fenerbahçe, Beşiktaş, Galatasaray, Bursaspor gibi ülkemizin büyük spor kulüpleri dernek veya kulüp olarak esport branşları ile bu arenaya katılmışlardır. Spor kulüplerinin esport branşına yönelmesinin öncüsü ise Beşiktaş olmuştur. Beşiktaş 2015 yılında profesyonel League of Legends liginde mücadele etmek üzere “Beşiktaş E-sport Takımı” kurarak ülkemizde ve dünyada bir ilki gerçekleştirmiş bulundurmaktadır (<https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/esports/esports-editorial/turkiye-ve-dunya-esport-tarihinde-bir-ilk>, 20 Mayıs 2018’de erişildi). Ayrıca Beşiktaş ve 1907 Fenerbahçe kısa süre içerisinde başarılı olarak ülkemizde şampiyonluklar yaşayıp uluslararası turnuvalarda ülkemizi temsil etmişlerdir. Türkiye esport arenasında League of Legends’in bu kadar baskın olmasına karşın elde edilen en büyük başarı “CS: GO” olarak bilinen “Counter Strike: Global Offensive” adlı oyunun her yıl düzenlenen milli takımlar dünya şampiyonasında kazanılmıştır. Türk CS: GO milli takımı Sırbistan’ın Belgrad şehrinde 2016 yılında düzenlenen dünya şampiyonasını kazanarak ülkemiz adına esport arenasındaki ilk dünya şampiyonluğunu elde etmiştir (<https://www.spacesoldiers.com/turkiye-csgo-dunya-sampiyonu/>, 13 Haziran 2018’de erişildi).

Ülkemizde esporun tarihi 2000’li yılların başlarına kadar uzansa da Riot Games’in League of Legends adlı oyunu ile Türkiye’de yapmış olduğu yatırımlara kadar büyük gelişmeler görülmemiştir. Ülkemizdeki ilk resmi espor organizasyonu olan League of Legends Şampiyonluk Ligi ve Yükselme Ligi 2014 yılında Riot Games’in yatırımları sayesinde kurulmuştur (<https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/esports/esports-editorial/turkiyenin-ilk-resmi-espor-organizasyonu>, 08 Şubat .2018’de erişildi). Bu yatırımla birlikte Türkiye dünya çapında espor konusunda önemli bir konuma yükselmiştir ve yine 2014 yılından itibaren espor oyuncularına sporcu lisansı verilmeye başlanmıştır. Ayrıca yine Riot Games’in Bahçeşehir Üniversitesi ile iş birliği yapması sonrasında 1 milyon TL’lik Türkiye’nin ilk espor bursu projesi Mart 2017’de hayata geçirilmiş ve bu proje kapsamında “Oyun sektörü ve Espor” seçmeli ders olarak Türkiye’de ilk kez yükseköğretim müfredatına dahil olmuştur (<http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/1-milyon-tlik-e-spor-bursu-40660809>, 2 Nisan 2018’de erişildi). Fakat League of Legends dışında diğer espor türleri için herhangi bir yatırım, düzenleme veya destek bulunmaması ülkemizin bu alandaki gelişimini sınırlı hale getirmektedir. Esporun ülkemizdeki mevcut durumu Şekil 1.3.1’de gösterilmiştir.



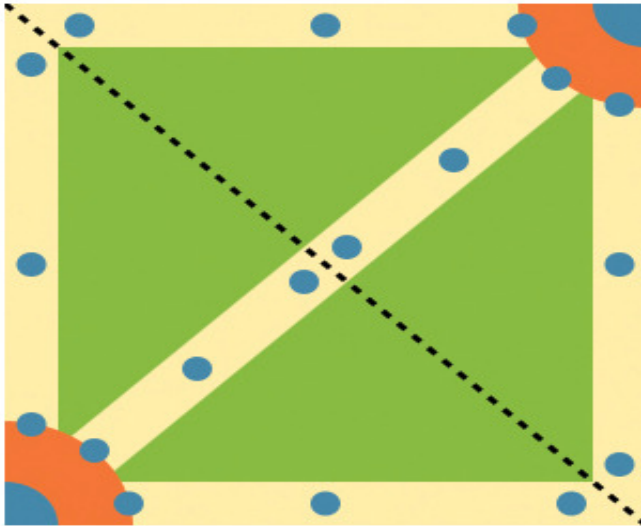
Kaynak: Gençlik ve Spor Bakanlığı, Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni Espor Raporu 5. Sayı, 2018)

Şekil 1.5: Esporun Türkiye’deki Mevcut Durumu

Yönetimsel olarak bakıldığında espor ilk olarak 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı altında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) olarak yönetimsel bir çatı kazanmıştır fakat bu federasyon 2013 yılında kapatılarak Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu bünyesinde Dijital Oyunlar As Başkanlığı olarak varlığını sürdürmüştür. Ardından dünyada ve ülkemizde espor son yıllarda popülaritesinin giderek artması ile “Türkiye E-spor Federasyonu” adıyla sadece espor için bir federasyon kurulmuştur (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Federasyonun kurucu başkanı olarak ise Alper Afşin Özdemir seçilmiştir (<http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3071/3070/Biyografi.aspx>, 17 Ekim 2018’de erişildi).

1.4. Espor Türleri ve Video Oyun Yaş Kriterleri

- *MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı / Massively Online Battle Arena)*: Gerçek zamanlı ve takım stratejilerine dayanan bir video oyun türüdür. Üç ana koridoru bulunan bir harita üzerinde en uzak noktalarda oyuna başlayan beş kişilik takımların birbirlerinin enerji kaynağı olarak tanımlanan ana üssünü yok etmeye çalıştıkları bir savaş oyunu türüdür. Oyun türüne ait oyun içi harita Şekil 1.6’da gösterilmiştir.



Bu Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı (MOBA) olarak adlandırılan video oyunlarının genel bir haritasıdır. Sarı şeritler koridorları, mavi noktalar takımların üsslerini korumak için konulan kuleleri, turuncu bölgeler takımların üsslerini ve mavi bölge takımların savunup rakiplerinininkini yıkmaya çalıştıkları üstleri gösteren simgelerdir.

Kaynak: /<http://www.mcvuk.com/news/read/moba-the-story-so-far/0133335>, 2018)

Şekil 1.6: MOBA Olarak Adlandırılan Oyunların Genel Oyun İçeri Haritası

Koridorlar oyunun içeriğine göre “Şampiyon” veya “Kahraman” olarak adlandırılır. Bu karakterler üç ana koridoru savunurken oyundaki çeşitli yaratıkları veya rakip takım oyuncularını alt ederek altın ve bir takım stratejik avantajlar kazanırlar. Oyunlar genellikle 20 ile 40 dakika sürer. Nadir olarak çok daha kısa veya uzun zamanlı müsabakalarda olmaktadır.

League of Legends, Dota 2, Smite, Heroes of the Storm, Heroes of Newerth, Defence of the Ancients oyunları bu türün örneklerindedir.

- *FPS (First Person Shot- Birinci Kişi Nişancı Oyunları)*: Bu oyun türü daha çok ana oyun karakterinin kontrol edildiği ve ana oyun karakterinin gözünden oynanan bir oyun türüdür. Takım yönetimi, hızlı karar verme, refleksler, oyun stratejileri gibi özellikler bu oyun türünün müsabakalarında başarı kazanmak için gereklidir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

Bu oyun türünde de takımlar genellikle beş kişiden oluşurlar. Oynanan oyuna göre değişen haritalar içinde karşı takımın tamamını öldürmeye veya bir görevi yerine getirmeye çalışılır. Belirli bir raunt üzerinden oynanan resmi müsabakalarda en fazla raunt kazanan takım müsabakayı kazanmış olarak sayılır. Bu sayı türünün en popüler oyunu olan Counter Strike: Global Offensive 30 raunttur ve 16 raunttu kazanan takım maçı kazanır.

- *RTS (Real Time Strategy- Gerçek Zamanlı Strateji)*: Bu oyun türünde oyuncular rakip oyuncunun hamlesini beklemeksizin karşılıklı olarak oynamaya devam edebilirler (http://gamespot.com/gamespot/features/all/real_time/, 15 Ekim 2018’de erişildi). Gerçek zamanlı strateji oyunları genellikle savaş oyunlarıdır.

Oyuncuların askeri üs kurmak, kaynak toplamak ve orduları yönetmek gibi temel görevleri bulunmaktadır. Bu görevleri yaparak elde ettikleri avantajlarla rakiplerini yenmeye çalışırlar.

Bu oyun türüne; Starcarft II Age of Empires gibi oyunlar örnek olarak gösterilebilir.

- *Fighter (Dövüş)*: Bu oyun türü adından da anlaşılacağı üzere dövüş sanatlarına dayalıdır. Oyuncular oyun içerisinde seçtikleri bir karakterle rakip oyuncuların seçtiği karakterlere üstünlük sağmaya çalışır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

Müsabakalar genelde bir oyuncuya karşı bir oyuncu şeklinde gerçekleşir. Oyuncular seçtikleri karakterlerin yetenek setlerini kullanarak rakip oyuncuyu alt etmeye çalışır. Bu oyun türü de belirli bir raunt sistemini dayanır ve en fazla raunttu kazanan taraf maçı kazanmış sayılır.

Dead or Alive, Street Fighter ve Super Smash Bros oyunları bu türün popüler örneklerindedir.

- *Sports (Spor)*: Bu oyun türü geleneksel spor dallarının oynanışlarının sanal ortama uyarlanmasıyla oluşmuştur. Hemen hemen bütün geleneksel spor dallarının bir sanal uyarlaması bulunmaktadır.

Oyun kuralları neredeyse gerçek hayattaki ile aynıdır. Kurallar konusunda farklılık gösteren konular ise müsabaka süreleri ve hakem kararlarının oyun içindeki yapay zekanın kontrolünde olmasıdır. Bu oyun türlerine FİFA, Madden ve Project Gotham Racing gibi oyunları örnek gösterilebilir.

- *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game- Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)*: Bu oyun türü oyuncuların bilgisayarlarından veya oyun konsollarından herhangi bir sunucuya bağlanarak birlikte oynadığı ve oyun esnasında, oynanan oyun türüne göre değişen, çeşitli karakterlere büründüğü bir video oyun türüdür.

Oyun karakterinin kontrolü tümüyle oyuncuya aittir ve oyuncular genellikle oyuna giriş yaptıktan sonra oyunun içinde bulunan grup, klan veya kabileye katılarak oyun evrenini keşfederler. En bilinen örnekler World of Warcraft ve World of Tanks oyunlarıdır.

Espora konu olan video oyunlarının türlerine göre kategorileri Şekil 1.7'de gösterilmiştir.



Kaynak: <http://images.huffingtonpost.com/2015-02-16-esportstypes.jpg> (erişim tarihi: 15.10.2018).

Şekil 1.7: Espor Türleri,

- *Video Oyun Yaş Kriterleri*

Video oyunları, medya dünyasının sahip olduğu gibi, belirli bir yaş grubuna hitap edecek şekilde yaş sınırlamalarına sahiptir. Bu sınırlamalar +3'ten başlayıp +18'e kadar genişlemektedir.

Oyun yaş kriterleri dünya çapında “Pan European Game Information” (PEGI) tarafından belirlenmektedir. PEGI ilk olarak 2003 yılında Avrupa’daki ebeveynlerin bilinçli olarak oyun satın almasına yardımcı olmak için kurulmuşsa da önce 35 Avrupa ülkesi ardından Sony, Microsoft ve Nintendo gibi büyük konsol üreticileri tarafından desteklenmiştir (pegi.info 2018). Böylece PEGI derecelendirme sistemi genel geçer bir derecelendirme sistemi haline gelmiştir. Video oyunlarının yaş kategorileri Tablo 1.4.’de gösterilmiştir.

Tablo 1.1: Video Oyun Yaş Kategorileri

Video Oyun Yaş Kategorileri				
3 Yaş ve Üstü	7 Yaş ve Üstü	12 Yaş ve Üstü	16 Yaş ve Üstü	18 Yaş ve Üstü
- FIFA - PES - FORZA - ROCKET LEAGUE - F1 - PROJECT CARS 2	- Clash Royale - Hearthstone - Pokemon moon&sun - World of Tanks - Splatoon	- League of Legends - Heroes of Storm - Dota 2 - Smite - Overwatch - Vain Glory	- Halo - Tekken - Team Fortress 2 - Starcraft 2 - Injustice 2	- Mortal Kombat X - Quake - Call of Duty - Gears of War - Counter Strike - Playerunknown's Battlegrounds - H1Z1 - Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

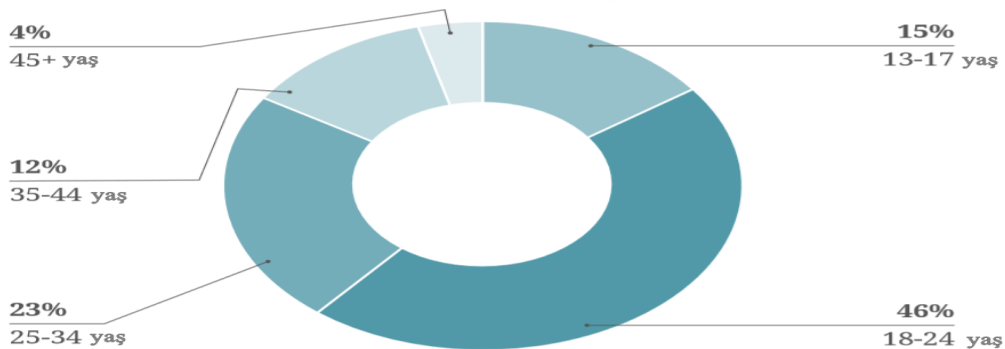
Kaynak: Esports Age Guide, British Esports Association, 2018

1.5. Esport İstatistik Verileri

Esportun sahip olduğu hayran kitlesi her geçen gün artmaktadır. Yatırımlar, sponsorluklar, yeni lig yapıları ve medya ticari hakları başlangıçtaki deneysel gibi görünen zamanları geçmeyi başarmış ve düzenli bir yapı oluşumuna doğru yeni bir döneme girmiştir. Esportun geleneksel spor kulüplerinden destek görmesi, oyuncu maaşlarının artması ve seyirci kitlesinin giderek artması ekonomik kârlılık ve yatırım geri dönüşü sağlayan bir alan haline getirmiştir. Diğer yandan ticaret dünyasının önde gelen otomotiv, tüketici, donanım ve telekom markalarının espora yönelik pazar araştırmaları yapması oyun dünyasının ve esportun tüm çevrelerde kabul gördüğünün bir

göstergesidir. Yeni bir spor ve iş dalı olarak esporun ne olduğunu ve potansiyelini anlamak için istatistiklere bakmamız gerekmektedir.

Özellikle lise ve üniversiteli gençler arasında espor oldukça popülerdir. Christophers ve Scholz'un (2011) göre, espor tüketicileri başkalarının oynadıkları oyunları, özellikle oynayan kişiler olağanüstü yetenekli oyuncular ise, izlemekten hoşlanıyorlar (aktaran: Seo ve Jung 2016: 646). Esporun izleyici potansiyeli o kadar yüksektir ki yapılan çalışmalarında ulusal ve uluslararası espor federasyonlarının birçok geleneksel spordan daha yüksek izleyici ve hayran kitlesi ile turnuvalar düzenleyebileceğini aktarılmaktadır (Hilvoorde ve Pot 2016). Bu bilgiler ışığında istatistiklere bakıldığında espor hayranlarının %61'i 25 yaşın altındaki bireylerden oluşmaktadır ve bu oranın %38'lik bir kısmını kadın izleyiciler oluştururken izlenme oranlarına bakacak olursak espor Amerika'daki 21-35 yaş arası erkekler arasında %22'lik oranla hokey ve beyzbol kadar popüler bir spor dalı olmakla birlikte milenyumdan sonra doğan bireyler arasında televizyon izleme oranı son beş yılda %32 oranında düşerken espor yayınlarını izleme dakikası ortalama bir izleyici için günde 106 dakika gibi süreye çıkmıştır (Esports Whitepaper 2017). Diğer yandan yapılan araştırmalar insanların sadece izlemek değil oyunları oynamaya karşıda büyük bir ilgisi olduğunu göstermektedir. 2005 yılında Avustralya'da yapılan araştırmada halkın %76'sının evlerinde oyun oynamak için bir cihaza sahip olduğunu ve insanların %70'inin haftada en az bir kez oyun oynadığını göstermiştir ayrıca oyun oynayanların %38'inin kadın olduğunu saptamıştır (Hutchins 2006).

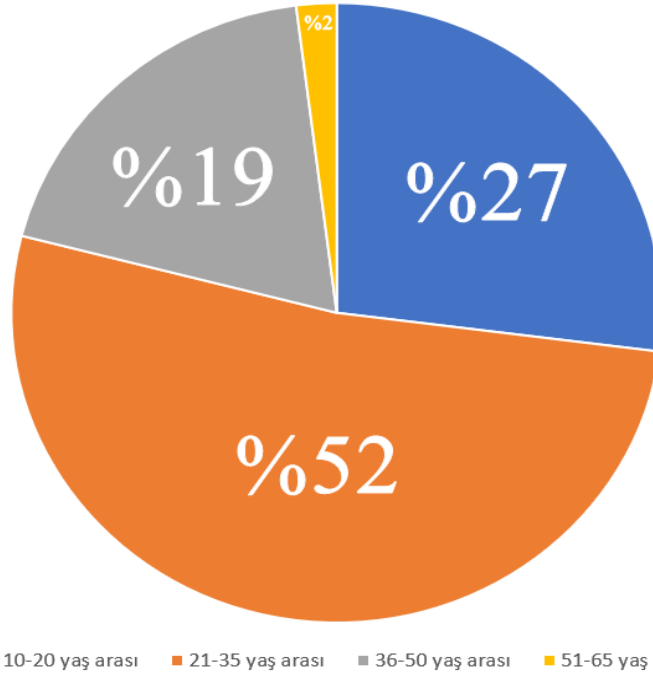


Kaynak: Esport Whitepaper A Deep Dive Into the World of Competitive Video Games, BITKRAFT Esports Ventures, 2017

Şekil 1.8: Espor Demografisi

2017 yılında global espor hayran sayısı 143.2 milyonken 2018 yılında bu sayı 395 milyon olmuştur ve 2019 yılında 443 milyon olacağı tahmin edilmektedir (http://newzoo.com/wp-content/uploads/2016/04/Newzoo_Esports_Audience_Global_June2019-1024x576.png, 25 Ağustos 2019'da erişilmiştir). İlerleyen yıllarda ise büyümenin devam etmesi beklenmektedir ve 2021 yılında %15,6'lık bir büyüme göstererek espor hayran kitlesinin 250 milyona ulaşması beklenmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). İzleyici sayılarının dünyaya dağılımına baktığımızda 2016 yılında espor izleyicilerinin %44'ünü Asya kıtası tak başına oluştururken onu %25 ile Avrupa ve %19 izle Kuzey Amerikalı izleyiciler oluşturmuştur, kalan %12'lik dilim ise dünyanın çeşitli bölgelerine dağılmıştır (Esports Whitepaper 2017). 2018 yılında 165 milyona ulaşması beklenen espor hayran kitlesinin %71'i erkek %29'u kadın hayranlardan oluşurken bu kitleyi oluşturan yaş kategorilerinden en fazla yüzdeye sahip olan %38'lik dilimle 21 ile 38 yaş arası kategorisidir, espor takipçi sayısı ise aynı yıl içerisinde 215 milyona ulaşması beklenirken bu kitlenin %61'ini erkek %39'unu kadın taraftarlar oluşturmaktadır ve en büyük yüzdeyi %27 ile yine 21-38 yaş kategorisi oluşturmaktadır (Gençlik ve Spor Bakanlığı 2018). Bir bütün olarak kadın ve erkek espor taraftarlarının ve takipçilerinin yaş dağılımları sırasıyla Şekil 1.8 ve 1.9'da gösterilmiştir.

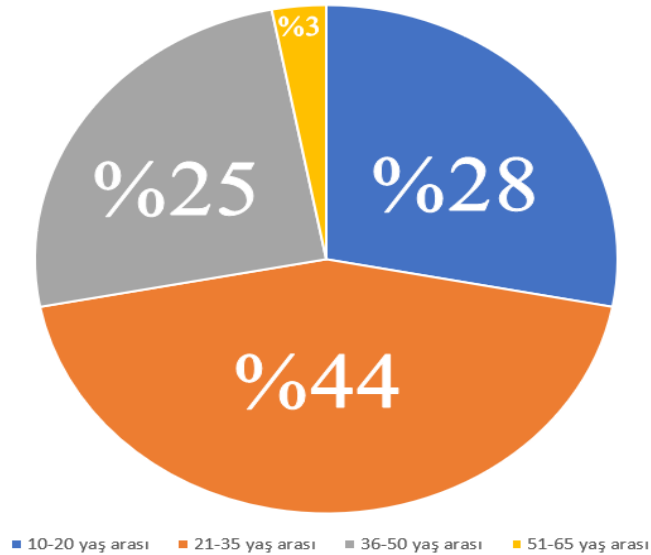
ESPOR TARAFTARLARI



Kaynak: Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni Espor Raporu 5. Sayı, 2018

Şekil 1.9: Espor Taraftarı Yaş Dağılımı

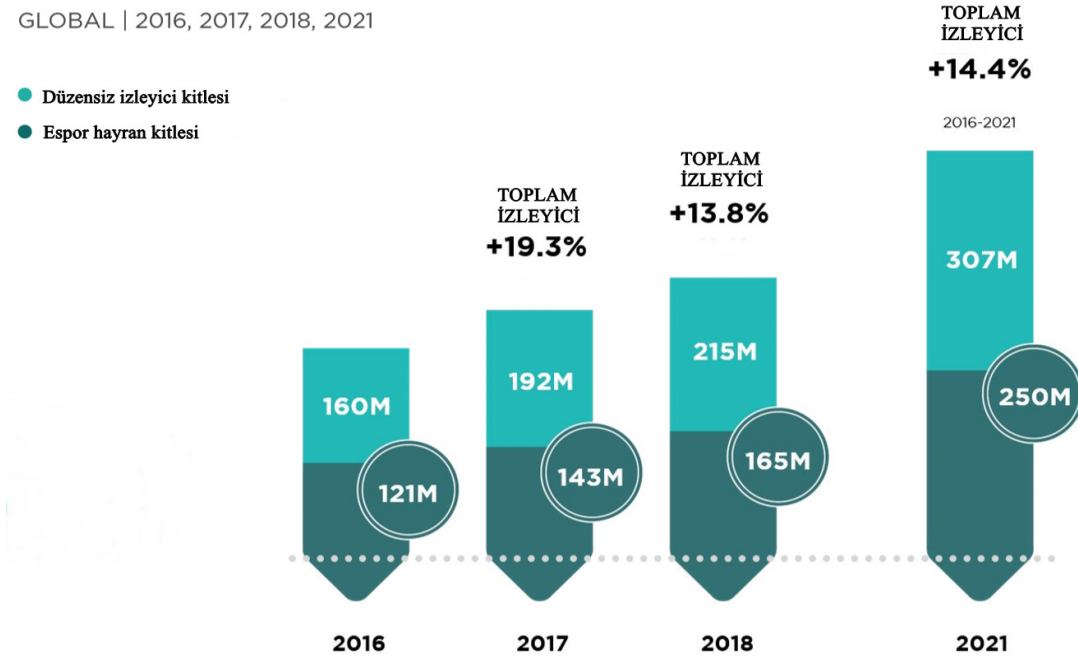
ESPOR TAKİPÇİLERİ



Kaynak: Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni Espor Raporu 5. Sayı, 2018

Şekil 1.10: Espor Takipçileri Yaş Dağılımı

Global çaptaki hayran kitlesini sürekli arttırmayı başaran espor düzensiz izleyici kitlesi olarak adlandırabileceğimiz ara sırada olsa espor karşılaşmalarını ya da oyuncularını izleyen takip eden kitlesinin sayısını da her geçen yıl arttırmaktadır. 2017 yılında düzensiz izleyici sayısı 191,9 milyon olan esporun 2021 yılına gelindiğinde 306 milyon aşacak bir düzensiz izleyici kitlesine sahip olacağı tahminler arasında bulunmaktadır (Newzoo 2018). Bu istatistikler Şekil 1.11’de gösterilmektedir.



Kaynak: Newzoo 2018 Global Esports Market Report, 2018.

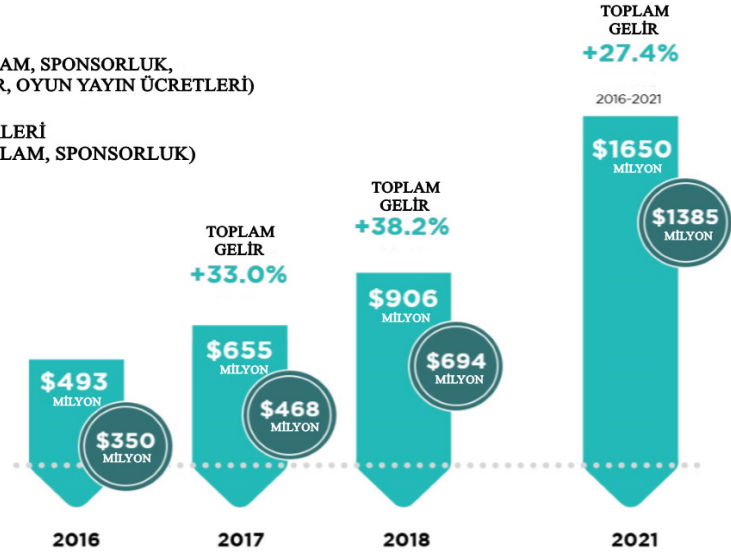
Şekil 1.11: Espor İzleyici Sayısı Artışı Grafiği

İzleyici, katılımcı seviyesinin bu denli yüksek olması esporu ekonomik açıdan çekici hale getirmektedir. Sahip olduğu kitlenin giderek artması sponsorluk, medya hakları ile ilgili ticari kuruluşların ilgisini çektiği gibi spor kulüplerinin de bu alana yönelmesini sağlamaktadır. Bu gelişmeler sayesinde de espor başlı başına bir yatırım alanı olmuş ve kendi ekonomisini oluşturmuştur. Esporun küresel çaptaki gelirlerine bakacak olursak uzmanlar 2018 yılı sonunda 905,6 milyon dolara ulaşacak bir rakam beklenirken 865 milyon dolar olmuştur fakat yine de bu 2017 yılı ile karşılaştırıldığında 210 milyon dolardan daha fazla bir artış demektir (https://newzoo.com/wp-content/uploads/2016/04/Newzoo_Esports_Revenues_Global_Feb2019-2-1024x576.png, 25 Ağustos 2019’da erişilmiştir). Bu gelirlerin 345 milyon dolarlık kısmı Kuzey Amerika’dan ve 164 milyon dolarlık kısmının ise Çin’den elde edileceği

tahmin edilmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı 2018). Bu istatistikler Şekil 1.12’de gösterilmektedir.

GLOBAL | 2016, 2017, 2018, 2021

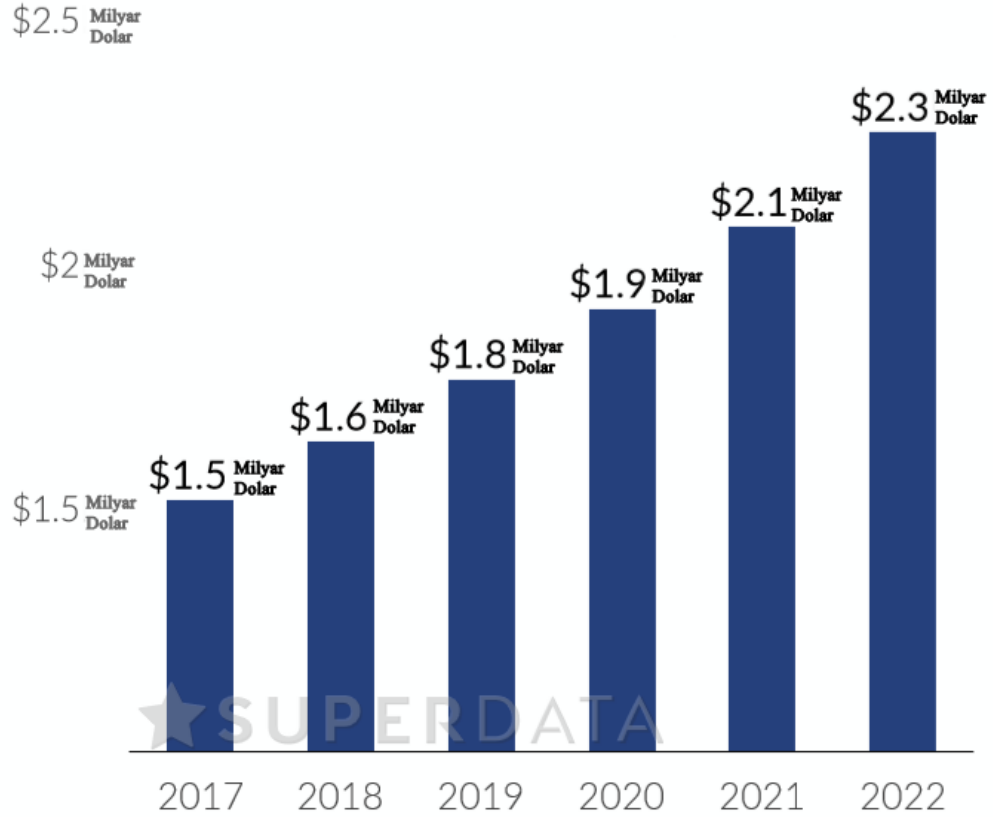
- TOPLAM GELİRLER
(MEDYA HAKLARI, REKLAM, SPONSORLUK,
PAZARLAMA & BİLETLER, OYUN YAYIN ÜCRETLERİ)
- MARKA YATIRIM GELİRLERİ
(MEDYA HAKLARI, REKLAM, SPONSORLUK)



Kaynak: Newzoo 2018 Global Esports Market Report, 2018.

Şekil 1.12: Espor Gelir Grafiği,

Espor yatırımcılar, sponsorlar, reklamlar, ödül havuzları, ürün ve bilet satışları, bahis ve amatör turnuva gelirleri hesaba katıldığı zaman ekonomik havuz içinde önemli bir sektör olarak yerini şimdiden almıştır. SuperData'nın 2017 yılında yayınladığı raporda espor küresel olarak 1,5 milyar dolarlık bir sektör büyüklüğüne ulaşmış bulunmaktadır ve yine aynı raporun gelecek tahminleri arasında espor sektörünün yıllık %12'lik bir büyüme oranı yakalayacağı ve 2022 yılında espor sektörünün 2,3 milyar dolarlık bir hacime kavuşacağı ön görülmektedir (SuperData, 2017). Anlatılan rakamlar Şekil 1.13'de gösterilmiştir. Tüm bunların yanında espor sayılan video oyunlarının oyun içi ve oyun dışı ürün satışlarıyla birlikte kendi gelirlerini arttırmaları beklenirken şampiyonlar için özel üretilen oyun içi ve oyun dışı ürünlerle de ödül havuzlarını her geçen yıl daha büyük hale getirecekleri düşünülmektedir (Örnek; Dota 2 ve League of legends).



Kaynak: SuperData Esports Courtside: Playmakers of 2017, 2017.

Şekil 1.13: Dünya Çapında Espor Gelir Grafiği,

Activision Blizzard, Riot Games ve Valve gibi esport sayılan video oyunlarına sahip şirketler kendi yatırımlarını ve medya haklarını büyütürken profesyonel oyuncularla yaptıkları franchising anlaşmaları ile ödül havuzlarını da büyütümler böylece izlenme oranları ve hayranlarını arttıran şirketler Krac Grubu (New England Patriots'un sahibi) ve Mercedes-Benz gibi büyük firmaların sponsorluklarını espore çekmeyi başarmışlardır (SuperData, 2017). Bu anlamda en dikkat çekici anlaşma ise dünya devi Amazon ile Twitch TV arasında yapılmıştır 2014 yılında 970 milyon dolar karşılığında Amazon Twitch TV'yi satın alarak kendi marka bünyesine katmıştır (<http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/amazon-twitchi-satin-aldi-27076494>, 2 Kasım 2018'de erişildi). Markalar bu yıl içinde espore 694 milyon dolarlık bir bütçe ayırmayı planlamaktadırlar ve bu rakamın 2021 yılında 1,4 milyar dolara çıkması beklenmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Markaların ve espore yönelik yeni atılımların bir sebebi de spor kulüplerinin bu alana yaptıkları yönelimden kaynaklanmaktadır.

Dünyada espora ilk yatırımı yapan kulüp ülkemizin önde gelen kulüplerinden Beşiktaş'tır (<https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/esports/esports-editorial/turkiyenin-ilk-resmi-espor-organizasyonu>, 08 Şubat 2018'de erişildi). Espora yapılan yatırımlar Tablo 1.2'de gösterilmiştir.

Tablo 1.2: Espora Yatırım Yapan Şirketler,

Şirket	Faaliyet Alanı	Yatırımcı	Yatırım
Twitch TV	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 Espor Arenası	Game	37 Milyon Dolar
AlphaDraft	Bahis Platformu	FanDuel	10 Milyon Dolar
World Gaming	Topluluk Platformu	Cineplex	10 Milyon Dolar
Team Dignitas	Profesyonel Takım	Follow eSports	1 Milyon Dolar
Dreamhack	Turnuva Organizatörü	Modern Times Group	28 Milyon Dolar
MLG	Turnuva Organizatörü	Activision Blizzard	46 Milyon Dolar

Kaynak: Sky Is The Limit – Esports As Entrepreneurial Innovator For Media Management, 2016

Beşiktaş'ın yaptığı bu öncülüğün ardından Philadelphia 76ers, Tottenham, FC, Roma, Dallas Mavericks, Schalke 04 gibi çeşitli spor dallarından birçok kulüp espor branşı açmıştır. Ülkemizde de Fenerbahçe, Galatasaray ve Bursaspor bu yönetime katılmıştır. Kulüplerin yanı sıra NBA, F1 ve WRC gibi büyük spor organizasyonları da kendi espor liglerini kurmuşlar veya bu konuda atılımlarda bulunmuşlardır. Ayrıca espor stadyum, oyun merkezleri veya meydanlardaki dev ekranlar gibi yerlerde izleyici ve takipçilere sahiptir. Spor dünyasının espora bu denli ilgili olması ve izleyici kitlesinin giderek artması uluslararası medya kuruluşlarını da bu alana yönelmeye itmiştir. BBC, CANAL+, Fox Sports ve ESPN gibi önemli kuruluşlar espor müsabakalarını canlı vermeye başlamışlar ve espor haberleri için programlar veya özel kanallar kurmuşlardır. Ülkemizde ilk kez 2016 yılında League of Legends Şampiyonluk Ligi kış mevsimi finalleri Digitürk'ten canlı olarak yayınlanmıştır (<https://boards.tr.leagueoflegends.com/tr/c/espor/dLL8rkbj-kmf-canla-yayanda-digiturkte>, 31 Ekim 2018'de erişildi). Espora yatırım yapan takım, kuruluş, marka ve şirketler Şekil 1.14'de gösterilmiştir.

























Kaynak: Why Sports & Brands Want To Be In Esports, Newzoo, 2016

Şekil 1.14: Espora Yatırım Yapan Kulüp Kuruluş, Marka ve Takımlar

League of Legends, Starcraft II, Smite ve Call of Duty gibi bazı video oyunlarının turnuvaları tüm dünyada gerçekleştirilmekte ve birçok takım ve profesyonel espor oyuncusu bu turnuvalara katılmaktadır. Espor turnuvaları ve yayıncıları Şekil 1.15'de gösterilmiştir. Espor izleyici ve takipçileri geleneksel sporlarda olduğu gibi müsabakaları izlemek için stadyumları veya etkinlik alanlarını doldurmaktadır. CBS News'e (2014) göre 5500 kişi Starcraft II'nin dünya şampiyonası müsabakalarını California'daki dev ekranlardan takip etmiştir (aktaran: Şentuna ve Kanbur, 2016: 44). League of Legends'in 2017'deki dünya şampiyonası Twitch TV üzerinden 49,5 milyon saat izlenmiş ve en çok izlenen etkinlik olurken bu sırada 5,5 milyon dolarlık bilet geliri elde etmeyi başarmıştır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Aynı turnuva 2014 yılında Los Angeles'ta gerçekleştirilmiş ve sadece final müsabakası 27 milyon kişi tarafından izlenmiştir (Şentuna ve Kanbur, 2016). League of Legends'in oyuncu ve takipçi kitlesi bu kadar yüksekken ödül havuzu birinciliğini Dota2 adlı video oyunu elinde tutmaktadır. 2017 yılında League of Legends'in toplam ödül havuzu miktarı 11,4 milyon dolar iken Dota2'nin aynı sene içerisindeki ödül havuzu miktarı 37,1 milyon dolardır (SuperData, 2017). Genel olarak bakıldığında ise 2017 yılında 5 bin doların üzerinde ödül havuzuna sahip 424 etkinlik düzenlenmiş, toplamda ödül havuzu miktarı ilk kez 100 milyon dolar barajını aşarak 112 milyon dolar civarlarına ulaşmıştır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

2018 Espor Turnuvaları Ve Yayıncıları

Üst ve orta kademeli turnuva anlaşmaları

   	 <p>Overwatch League AB Groupe (French-speaking regions), The Walt Disney Company (U.S.). Twitch - digital exclusive.</p>	 <p>ESL Pro League - CS:GO Facebook - exclusive.</p>	 <p>Rainbow Six: Siege Pro League Twitch, YouTube Gaming, Facebook, and others</p>	 <p>The Mid-Season Invitational 2018 Twitch, PandaTV, Zhanqi, YouTube Gaming, AfreecaTV, Huya, Douyu, Garena Live, and ESPN+ - non-exclusive.</p>
  	 <p>Global Starcraft League AfreecaTV, Twitch, StarLadder, and others - non-exclusive.</p>	 <p>HotS Global Championship Twitch - exclusive.</p>	 <p>Dreamhack Summer 2018 Twitch - exclusive.</p>	 <p>NA LCS ESPN - TV exclusive. Twitch, YouTube Gaming, and others - non-exclusive.</p>
  	 <p>ELEAGUE Major: Boston 2018 TBS - TV exclusive. Twitch - digital exclusive.</p>	 <p>CS Summit 2 & 3 Twitch - exclusive.</p>	 <p>ESL One Facebook - exclusive.</p>	 <p>IEM Katowice Season XII Twitch and Facebook - non-exclusive.</p>

Kaynak: Esports Bar & Newzoo: Understanding Media Rights In Esports, Newzoo, 2018

Şekil 1.15: 2018 Yılı Espor Turnuvaları ve Yayıncıları

Espor arenasında 2017 yılı sonuna kadar popülerlik liderliğini koruyan moba türü oyunlar battle royale olarak adlandırılan oyunların piyasaya çıkması ile turnuva anlamında olmasa da online izleyici sayıları bakımından ikinci sıraya gerilemişlerdir. Battle royale oyun dünyasının öncüsü olan PlayerUnknown's Battleground (PUBG) piyasaya sürüldüğü 2017 Nisan'ı takip eden 7 ayda 200 milyon izleyici sayısını aşmıştır, ayrıca daha dikkat çekici bir istatistik olarak PlayerUnknown's Battleground oyuncu sayısının 15 katı gibi bir sayıda izleyici kitlesine sahip olması göze çarpmaktadır (SuperData 2017).

Esporum ekonomik olarak sürekli büyümesi ve her geçen gün daha geniş kitlelere ulaşması bu spor dalı ile uğraşan oyuncularında statü ve ekonomik olarak gelişmesini sağlamıştır. Ülkeler arasında en yüksek toplam kazançlara bakıldığında ABD'de ödül kazanan 11,577 oyuncu ve elde ettiği 89,415,478,72 dolarlık gelirle zirvede yer alırken, onu ödül kazan 3267 oyuncusu ve kazandığı 83,156,892,88 dolarlık ödül ile Çin takip etmektedir (<https://www.esportearnings.com/countries>, 6 Kasım 2018'de erişildi). İlgili istatistikler Tablo 1.3'de gösterilmiştir.

Tablo 1.3: Ülkelere Göre En Yüksek Kazançlar

ÜLKELERE GÖRE EN YÜKSEK KAZANÇ		
1. Amerika Birleşik Devletleri	89,415,478.72 Dolar	11577 Oyuncu
2. Çin	83,156,892.88 Dolar	3267 Oyuncu
3. Güney Kore	69,158,241.02 Dolar	3086 Oyuncu
4. İsveç	29,089,726.73 Dolar	2146 Oyuncu
5. Danimarka	22,227,699.96 Dolar	1156 Oyuncu
6. Rusya	18,250,274.51 Dolar	2527 Oyuncu
7. Almanya	17,456,194.74 Dolar	2824 Oyuncu
8. Kanada	17,328,012.56 Dolar	1868 Oyuncu
9. Fransa	15,834,146.06 Dolar	2537 Oyuncu
10. Finlandiya	13,874,868.00 Dolar	1167 Oyuncu

Kaynak: <https://www.esportsearnings.com/countries>, 2018

Espor oyuncuları açısından ise ülkemizde olduğu gibi birçok ülkede espor ile uğraşan profesyonel ve amatör oyuncular sporcu lisansına sahip olabilmektedir. Bunların yanında turnuvalar için sporcu vize ve pasaportlarına sahip olma ayrıcalığına da çoğu ülkede sahiptirler. Ekonomik olarak başlarda turnuva ödülleri dışında herhangi bir gelir kaynağı olmayan oyuncular günümüzde profesyonel espor takımlarında tıpkı geleneksel sporlarda olduğu gibi sözleşmelere ve düzenli maaşa sahiptirler. 2018 yılında en çok kazanan esporcular listesinin ilk 100'ünü genelde Dota2 oyuncuları oluşturmaktadır ve en fazla kazananlar listesinin başında 4,097,203,61 dolarlık geliriyle Kuro "KuroKy" Takhasomi adlı 26 yaşındaki Alman Dota2 oyuncusu bulunmaktadır (<https://www.esportsearnings.com/players>, 6 Kasım 2018'de erişildi).

Tablo 1.4: Bireysel Olarak En Yüksek Kazanç

EN YÜKSEK TOPLAM KAZANÇ (BİREYSEL)		
1.Kuro Takhasomi / KuroKy	4,097,926.25 Dolar	Dota 2
2.Johan Sundstein / N0tail	3,733,970.56 Dolar	Dota 2
3.Amer Al-Barkawi /Miracle-	3,671,337.28 Dolar	Dota 2
4.Ivan Ivanov / MinD_ContRoL	3,438,411.76 Dolar	Dota 2
5.Lasse Urpalainen / Matumbamam	3,438,116.04 Dolar	Dota 2
6.Jesse Vainikka / JerAx	3,306,463.82 Dolar	Dota 2
7.Sumail Hassan / Sumail	3,265,914.94 Dolar	Dota 2
8.Maroun Merhej / GH	3,056,909.18 Dolar	Dota 2
9.Saahil Arora / UNiVeRsE	3,027,735.67 Dolar	Dota 2
10.Peter Dager / ppd	2,880,266.36 Dolar	Dota 2

Kaynak: <https://www.esportsearnings.com/players>, 2018

Ekonomik olarak bakıldığında espor arenasında ilk üç sırada sırası ile Dota2, Counter Strike: Global Offensive ve League of Legends yer almaktadır. 2018 yılında Dota2 düzenlediği 1010 adet turnuvada 170 milyon doları aşan toplam ödül miktarına ve 2717 profesyonel oyuncuya sahipken, Counter Strike: Global Offensive düzenlediği 3590 turnuvada 63 milyon doları aşan toplam ödül miktarına ve 10.542 profesyonel oyuncu sayısına sahiptir, League of Legends ise düzenlediği 2165 turnuvada 59 milyon doları aşan toplam ödül miktarına ve 5925 profesyonel oyuncuya sahiptir (<https://www.esportsearnings.com/games>, 6 Kasım 2018’de erişildi). Bu oyunları Starcraft II, Fortnite, Pubg ve Overwatch gibi oyunlar takip etmektedir.

Tablo 1.5: Verilen Ödül Miktarı

VERİLEN PARA ÖDÜLÜ MİKTARI İLK 5			
OYUN	ÖDÜL MİKTARI	OYUNCU SAYISI	TURNUVA SAYISI
1.Dota 2	170,705,716.30 Dolar	2717	1010
2.Counter Strike: Global Offensive	63,596,294.82 Dolar	10542	3590
3.League of Legends	59,015,411,89 Dolar	5925	2165
4.StarCraft II	28,409,562.42 Dolar	1861	5161
5.Fortnite	18,714,703.58 Dolar	1118	124

Kaynak: <https://www.esportsearnings.com/games>, 2018

Espor müsabakalarının izlenme saatlerine baktığımızda ise ilk üç oyun değişmezken League of Legends liderliği ele almaktadır. 2017 yılında Twitch Tv üzerinden izlemelere göre League of Legends 274,7 milyon saat, Counter Strike: Global Offensive 232,9 milyon saat izlenme sayılarına ulaşırken üçüncü sırada onları 217,9 milyon saat izlenme ile Dota2 takip etmiştir ve en çok izlenen 25 esporun izlenmesi toplamda 959,3 milyon saate ulaşmıştır (Newzoo 2018). Video oyunlarının izlenme süreleri Tablo 1.6’da gösterilmiştir.

Tablo 1.6: Video Oyunlarının Twitch TV üzerinde İzlenme Saatleri,

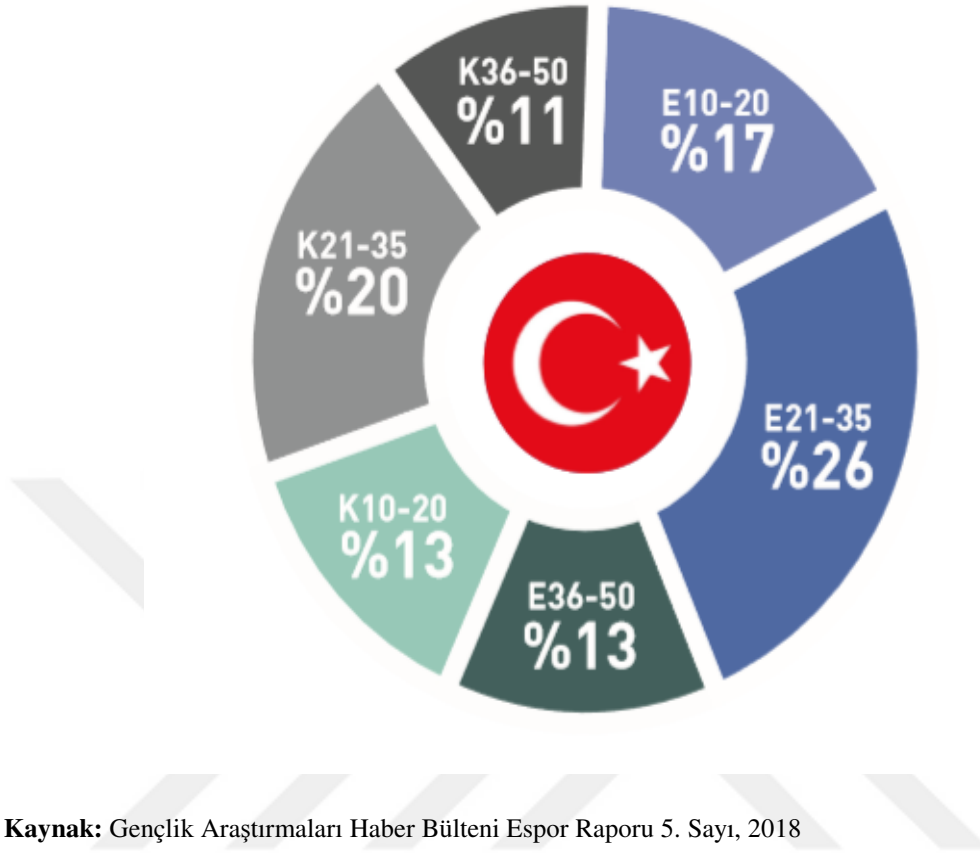
OYUN	İZLENME SAATI
LEAGUE OF LEGENDS	274,7 Milyon Saat
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE	232,9 Milyon Saat
DOTA 2	217,9 Milyon Saat
HEARTHSTONE	76,9 Milyon Saat
OVERWATCH	25,2 Milyon Saat
STARCRAFT II	21,2 Milyon Saat
HEROES OF THE STORM	19,6 Milyon Saat
ROCKET LEAGUE	17,3 Milyon Saat
STREET FIGHTER V	11,5 Milyon Saat
SMITE	10,7 Milyon Saat
SUPER SMASH BROS. MELEE	9,8 Milyon Saat
SUPER SMASH BROS. FOR WII U	7,0 Milyon Saat
WORLD OF TANKS	5,2 Milyon Saat
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE	4,7 Milyon Saat
WORLD OF WARCRAFT	4,7 Milyon Saat
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	4,5 Milyon Saat
CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE	3,7 Milyon Saat
HALO 5: GUARDIANS	2,5 Milyon Saat
CALL OF DUTY: WWII	1,8 Milyon Saat
VAINGLORY	1,6 Milyon Saat
HIZI	1,6 Milyon Saat
INJUSTICE 2	1,5 Milyon Saat
CLASH ROYALE	1,5 Milyon Saat
FIFA 17	1,3 Milyon Saat
TOPLAM (İLK 25)	959,3 Milyon Saat

Kaynak: Newzoo 2018 Global Esports Market Report 2018

1.5.1. Türkiye'ye Ait Espor İstatistikî Verileri

Dünyada tüm hızıyla devam eden espor akımı ülkemizde de büyük bir ilgiye sahiptir. Türkiye'de amatör espor kulübü sayısı 15 bini aşarken bu kulüplerde oynayan oyuncu sayısı 60 binin üzerinde bir sayıyı bulmaktadır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Ülkemizin önde gelen spor kulüpleri olan Beşiktaş, Fenerbahçe, Galatasaray ve Bursaspor'un da bu alana yönelimi ve çeşitli video oyunları için takımlar oluşturması ve bir espor federasyonunun kurulması bu ilginin boyutunun bireysellikten çıkıp kurumsallaşmaya varan bir aşamaya geldiğini göstermektedir.

Rakamlara bakacak olursak ülkemizde 4 milyonu aşkın espor taraftarı bulunmaktadır ve dijital oyun Dünya'da 18. Sırada yer alırken toplam 878,8 milyon dolarlık bir hacime ulaşmıştır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Esporu takip edenlere bakacak olursak çoğunlukla Y ve Z kuşağı üyesi oldukları görülürken lise, üniversite ve yüksek lisans döneminde olan ergen ve genç yetişkin bir kesim olduğu gözlenmektedir. Espor taraftar kitlesinin %56'sının erkek taraftarlar %44'ünün ise kadın taraftarlar olduğu görülmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Dünya geneline oranla bakıldığında ülkemizde kadınların espora daha çok ilgi gösterdiği ve ilgilendiği açıkça görülmektedir. Yaş kategorisi olarak bakıldığında ise Dünya'da olduğu gibi ülkemizde de 21 ile 35 arası yaş kategorisi en yoğun kategoridir, ülkemizdeki erkek taraftarlarının %26'lık dilimle 21-35 yaş kategorisi oluştururken kadın taraftarların ise %20'lik dilimi aynı yaş kategorisini oluşturmaktadır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018). Ülkemizde oyuncu kitlesinin yaşa ve cinsiyete göre olan dağılımı Şekil 1.16'da verilmiştir.



Kaynak: Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni Espor Raporu 5. Sayı, 2018

Şekil 1.16: Türk Oyuncu Kitlelerini Cinsiyet ve Yaşa Göre Dağılımı

Ekonomik açıdan bakıldığında Türkiye en yüksek toplam kazanç sıralamasında ödül kazanan 358 oyuncusu ve elde ettiği 1,965,697,61 dolarlık gelir ile 32. sırada yer almaktadır (<https://www.esportsearnings.com/countries>, 6 Kasım 2018’de erişildi). Ülkemizdeki espör oyuncularının kazançlarına bakacak olursak Türkiye’deki tek profesyonel League of Legends oyununa ait olsa da ilk 10 sıraya bakıldığında Counter Strike: Global Offensive oyuncularının çoğunlukta olduğu görülmektedir. Türk oyuncular arasında en yüksek kazanç ise 184,254,16 dolar ile Can “Xanteres” Dörtkardeş’tir (<https://www.esportsearnings.com/countries/tr>, 6 Kasım 2018’de erişildi).

Tablo 1.7: Bireysel Olarak En Yüksek Kazanca Sahip Türk Oyuncular

EN YÜKSEK TOPLAM KAZANÇ (TÜRKİYE-BİREYSEL)		
İSİM	ÖDÜL MİKTARI	OYUN
1.Can Dörtkardeş / XANTARES	184,254.16 Dolar	Counter Strike: Global Offensive
2.Kaan Çekli / Fujitora	151,665.77 Dolar	Hearthstone
3.Ahmet Karahoca / paz	154,577.02 Dolar	Counter Strike: Global Offensive
4.Engin Kor / ngiN	136,438.67 Dolar	Counter Strike: Global Offensive
5.Buğra Arkın / Calyx	135,131.25 Dolar	Counter Strike: Global Offensive
6.Özgür Eker / woxic	83,326.29 Dolar	Counter Strike: Global Offensive
7.Emre Delikara / Refl7ction	70,775.00 Dolar	Fortnite
8.Asım Cihat Karakaya / Fabulous	54,479.00 Dolar	League of Legends
9.Çağatay Sedef / DESPE	49,231.43 Dolar	Counter Strike: Global Offensive
10.Koray Bıçak / Naru	43,602.60 Dolar	League of Legends

Kaynak: <https://www.esportsearnings.com/countries/tr> 2018

1.6. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde araştırmanın konusuyla alakalı yapılmış spor ve espor ilişkisini açıklamaya, tanımlamaya ve alana katkı sağlamaya çalışan araştırmalara yer verilmiştir.

Jenny ve arkadaşları (2016) espora yönelik yaptıkları araştırmada esporun spor olup olmadığı konusunda öncelikle sporun niteliklerinin ve tarihinin incelenmesi gerektiğini belirtirken diğer yandan esporun oyun, rekabet, kurallar, beceri ve izleyici kitlesi kavramlarını bünyesinde barındırdığına değinmiş ancak fiziksel aktivite ve kurumsallaşma konusunda eksiklikleri olduğunu vurgulamışlardır. Tarihsel açıdan bakıldığında ise Jonnasson (2016) spor tarihi ile espor arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada, esporun fiziksel aktivite bakımından yetersiz olması sebebiyle spor olup olmadığı tartışma konusu olsa da sporun atası olarak bilinen olimpiyat oyunlarının ortaya çıkma sebebi olan rekabet, savaş konularının günümüzdeki espor oyunlarının temelini oluşturduğunu açıklamaktadır. Üçüncüoğlu (2019) espor ve modern sporun etkileşimi ile ilgili çalışmasında esporun günümüzde yeni bir rekabet alanı olduğundan bahsederken, genç nüfusun espora olan büyük ilgisi ve alandaki profesyonelleşme belirtileri sebebiyle esporun spor yöneticileri tarafından incelenmesi gereken bir konu

olduğunu vurgulamıştır. Akgöl (2018) çalışmasında spor endüstrisindeki dijitalleşme ve esporun yapılanması üzerine yaptığı çalışmada espor kulüplerinin gelişen teknoloji ve alandaki dijitalleşme karşısında takipçi kayıplarına uğradıklarını ve yeni nesile ulaşabilmek adına esporu tercih ettiklerini belirtmiştir. Ayrıca araştırmada esporun, takipçilerinin takım ve oyuncularla olan etkileşimi sayesinde, spor pazarlaması açısından önemli bir alan olduğu sonucuna ulaşıldığı görülmektedir. Hamari ve Sjöblom (2017) insanların neden izlediklerine yönelik internet üzerinde yaptıkları çalışmalarında esporu sporun birincil yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı bir spor dalı olarak tanımlarken kişilerin esporu günlük hayattaki işlerinden bir kaçış olarak gördüklerini ve buna yöneldiklerini belirtmişlerdir.

Yazıcı (2018) futbol ve espor izleyicisi arasındaki benzerlik ve farklılıkları tespit etmek amacıyla yaptığı çalışmada espor izleyicilerinin fanatizmden uzak bir yapıya sahip olduğunu ve bunun sporun geleceği adına şiddet davranışlarını törpüleyebileceğini ifade etmiştir. Diğer yandan çalışmada esporun birçok kesim tarafından asosyallikle ilişkilendirilmesinin yanlış olduğu vurgulanırken, araştırma sonuçlarından bireylerin esporu sosyalleşmek için kullandığı çıkarılmaktadır. Üçüncüoğlu ve Çakır (2017) spor kulüplerinin espora yönelmelerinin sebepleri üzerine bir çalışma yapmıştır. Espor takımlarının neredeyse futbol takımlarının sahip olduğu kadar sponsora sahip olmaları ve forma satışı yapmaları, esporun sahip olduğu ekonomik potansiyelin göstergesi olduğu ve spor kulüplerinin bu alandaki gelişmeleri taklit etmesi gerektiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca çalışmada ABD, İsveç ve benzeri ülkelerde espor burslarının olduğu ve esporun eğitime dahil edildiğinden bahsedilirken ülkemizde de üniversitelerde esporun yer almasının alanla ilgili farkındalığı arttırabileceği belirtilmiştir. Ekonomik açıdan bakıldığında ise Jenny ve arkadaşlarının (2018) yaptıkları çalışmada esporun sürekli büyüyen bir topluluk ve iş dünyası olduğunun ve bu büyümenin önemli etkinliklerle birlikte devam edeceği üzerinde durulmuştur. Ayar (2018) Türkiye’de esporun gelişimi üzerine yaptığı çalışmada espordan ekonomik açıdan önemli kazançlar sağlanabileceğini ve ülkemizde birçok futbol kulübünün espor alanına yöneldiğini belirtirken Türkiye’de esporun sadece League of Legends’dan ibaret olmaması gerektiğini ayrıca esporcuların takımlarca ve devletçe desteklenmesi gerektiğini vurgulamıştır.

Argan ve arkadaşlarının (2006) yaptıkları ülkemizdeki esporcuların tutum ve davranışlarına yönelik yaptıkları çalışmada zihinsel ve fiziksel performansın espor için bir başarı şartı olduğu belirtilmiştir. Diğer yandan ise espor alanında ülkemizde gerekli örgütlenmenin ve düzenlemelerin yapılması halinde Türkiye'nin esporda söz sahibi olabileceği vurgulanmıştır. Şentuna ve Kanbur (2016) araştırmalarında esporun düzenlenen etkinlikler, sahip olduğu seyirci ve fiziksel aktivite gibi yönlerden sporla birçok benzerlik taşıdığını söylerken esporun kabul gören bir spor dalı olmasının sadece zaman meselesi olduğunu vurgulamışlardır. Kozanchuck ve arkadaşları (2016) çalışmalarında video oyunlar ile zaman geçiren kişilerin akademik başarılarının düşmesine karşın bir espor takımında bulunmanın kişilerin uyum sağlama yeteneklerini ve akademik başarılarının arttığını belirtmişlerdir. Hilvoorde ve Pot (2016) esporun sahip olduğu motor beceriler ile fiziksel aktiviteye sahip olduğuna yönelik bir çalışma yapmışlardır. Bu çalışmalarında espora konu olan oyunların gerçekleştirilmesi için gerekli motor beceriye sahip olunması gerektiğinin yanı sıra oyunların zihinsel performans gerektiren bir yapısı olduğu vurgulanmıştır. Dolayısıyla esporun gerçek bir spor dalı olarak görülmesi konusunda elle tutulur özelliklere sahip olduğunu söylemişlerdir. Summerley (2019) çalışmasında sporun ve esporun tarihsel süreçlerini ve kurumsallaşmalarını karşılaştırmalı bir bakış açısı ile incelemiştir. Çalışmada esporun yeni bir alan olması sebebiyle henüz kurumsallaşmamış bir yapısı olduğundan bahsederken alandaki gelişmeler için diğer spor dallarındaki uygulamalardan faydanılmasının yararlı olacağından bahsetmiştir.

Özbiçakçı (2016) ülkemizdeki espor taraftarına yönelik yaptığı çalışmada Türkiye'de her geçen yıl espor ile ilgilenen kişi sayısının arttığını belirtmiş ve Türkiye'nin gerekli yasal prosedürlerin hayata geçirilmesi durumunda espor alanında başarılı olma potansiyeli olduğunu vurgulamıştır. Jonasson ve Thiborg (2010) espor kavramı üzerine yaptıkları çalışmada dünyada spor olgusunun sürekli değişim gösterdiğini ve gelişen teknoloji ile sanal kavramların spor kavramına dahil olabileceğini belirtmişlerdir. Ayrıca çalışmada esporun sağlıksız bir faaliyet olduğuna yönelik görüşler için birtakım gelişmeler kaydettiği takdirde spor olarak kabul görmesinin kolaylaşacağı söylenmiştir. Qian ve arkadaşlarının (2019) espor izleyicisinin talepleri üzerine yaptıkları çalışmada esporun sürekli gelişen bir ekonomiye sahip

olmasının ve takipçileriyle güçlü ilişkiler içerisinde olması nedeniyle pazarlama açısından esporu önemli bir yere sahip olduğu sonucuna varmışlardır.

Funk ve arkadaşları (2018) espor ile ilgili olarak oyunlar üzerinde yapımçı firmaların sahip olduğu hakların espor endüstrisi içerisindeki bütün paydaşları etkilediğini ve esporun asıl sahibinin kim olduğu konusunda yönetsel anlamda sorunlara neden olduğuna dikkat çekmişlerdir. Hollist (2015) espor endüstrisi üzerine yaptığı çalışmada esporun birçok geleneksel sporu geride bırakan ekonomik bir hacime sahip olduğunu belirtirken sektörde söz sahibi olanların oyun yapımçıları ve yatırımcıların olduğunu ve bu tüzel kişilerin denetime tabi olması gerektiği vurgulamış ayrıca sektörde oyuncuların kariyerlerinin kısa olması sebebiyle iyi şartlara sahip sözleşmeler imzalamadıklarını ve birçok yasal haktan mahrum kaldıklarını belirtmiştir. Yönetsel anlamdaki bu konuya Sylvester ve Rennie (2017) yaptıkları çalışmada esporu diğer sporlardan ayıran en önemli eksikliğin oturmuş bir yönetim yapısına sahip olmaması olduğunu vurgulayarak değinmişlerdir.

Parry (2018) çalışmasında esporun bir spor dalı olmadığını çünkü içerisinde “insan” figürünün yeterince aktif olarak yer almadığını belirtirken esporun sadece bir oyun olarak değerlendirmişdir. Hallmann ve Geil (2018) ise çalışmalarında esporun spor olarak kabul edilmeye yakın olduğunu fakat içeriğindeki fiziksel aktivite eksikliği sebebiyle tam olarak spor sayılmayacağını belirtirken eğer organizasyonel yapısı güçlendirilirse ileride olimpik bir spor olma ihtimalinin olduğunu vurgulamışlardır.

II. BÖLÜM

2. YÖNTEM

Bu bölümde araştırma yöntemi, katılımcılar, araştırmacının rolü, verilerin toplanması ve çözümlenmesi, geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları hakkında bilgilere yer verilmiştir.

2.1. Araştırma Modeli ve Deseni

Bu araştırma betimsel bir araştırma olup araştırmada Türkiye özelinde esporda faaliyet gösteren lig, kulüp, takım, federasyon yöneticileri/temsilcileri ve spor yönetimi akademisyenlerinin bakış açısına dayalı olarak esporun farklı yönleri ile incelenmesi amacı ile nitel araştırma tekniklerinden yararlanılmıştır. Nitel araştırma; gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinden yararlanılan, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir şekilde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma tekniği olarak açıklanabilir (Yıldırım ve Şimşek 2013). Nitel araştırma istatistiksel işlemler veya başka bir sayısal araç olmaksızın verilerin üretildiği araştırma yöntemi şeklindedir (Altunışık 2005).

Araştırma nitel araştırma desenlerinden olgubilim (fenomenoloji) desenine göre tasarlanmıştır. Olgubilim (fenomenoloji) farkında olunan ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olunmayan, olaylar, deneyimler, algılar, yönelimler, kavramlar ve durumlar gibi çeşitli biçimlerde şekillenen olgulara odaklı bir desen olup, tamamıyla yabancı olunmayan ama aynı zamanda da tam olarak anlamı kavranamayan olguları araştırmayı amaçlayan çalışmalar için uygun bir araştırma zemini oluşturur (Yıldırım ve Şimşek 2013). Olgubilim deseni araştırma kapsamında yer alan insanlar

için araştırılan olgunun kaynağı ve yapısı nedir sorusuna yanıt arayabilen (Patton 1990) bir yaklaşıma sahiptir.

Bu araştırmanın olgubilim deseni ile tasarlanmasının nedeni öncelikle dünyada esporun anlamı üzerine yürütülen tartışmalardan yola çıkarak, kavramın ülkemizde ilgili çevrelerce nasıl ele alındığı ve tanımlandığına, yine tüm dünyaya paralel şekilde ülkemizde henüz şekillenen bir alan olması itibarı ile esporun güçlü ve zayıf yönlerine, fırsat ve tehditlerine, olası etkilerine, yapılanma ve yönetimine dair derinlemesine bir anlayış ortaya koyabilmektir.

2.2. Katılımcılar

Bu çalışmada yer alan katılımcıların belirlenmesinde amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örnekleme ve kolayda örnekleme birlikte kullanılmıştır. Creswell (1998) olgubilim araştırmalarında ölçüt örnekleminin ideal olduğunu, Patton (1990) ise ölçüt örnekleme mantığı ile daha önce belirlenmiş bazı önemli kriterleri karşılayan tüm olguları gözden geçirmek ve araştırmaya odaklanmak gerektiğini söyler. Çalışma konusu ülkemizde farklı yönleri ile esporun incelemek olduğu için esporu yöneten, espor konusunda akademik çalışmalar üreten yönetici ve akademisyenlerin çalışma için iyi birer veri kaynağı olacağı düşünülmüştür.

Bu doğrultuda çalışmada yer alacak katılımcılarda öncelikle;

- Türkiye’de espor branşında faaliyet göstermiş/gösteren kulüp, takım, lig yöneticisi/temsalcisi olmak
- Espor alanında akademik çalışmalar yapan spor yönetimi akademisyeni olmak.
- Türkiye E-spor Federasyonu’nda yönetici/çalışan olmak

ölçütlerinden birine sahip olmasına dikkat edilmiştir. Devam eden süreçte bu ölçütlere uyanlar arasından kolay örneklem yöntemiyle ulaşılabilenler araştırma kapsamına dahil edilmiştir. Kolay örneklem araştırmaya hız ve pratiklik kazandırması ve aynı zamanda daha ekonomik olması sebebi ile tercih edilmiştir. Bu ölçütler doğrultusunda katılımcı profili Tablo 2.1’de yer almaktadır. Katılımcılar espor ile ilgilenen akademisyenler ve

espor alanında çalışan yöneticilerden seçilmiştir. Araştırmada katılımcılar yönetici ve akademisyen olmak üzere 2 grupta toplanırken, toplam 11 katılımcının 5'i yönetici 6'sı akademisyendir. Araştırmaya katılan yönetici grubunun tamamı erkek katılımcılardan oluşurken akademisyen grubu 4 kadın ve 2 erkek katılımcıdan oluşmaktadır.

Tablo 2.1: Katılımcı Profilleri

Katılımcı	Cinsiyet	Eğitim Durumu	Meslek
YK1	E	Lisans	Yönetici
YK2	E	Lisans	Yönetici
YK3	E	Lisans	Yönetici
YK4	E	Lisans	Yönetici
YK5	E	Lisans	Yönetici
AK1	E	Lisansüstü	Akademisyen
AK2	K	Lisansüstü	Akademisyen
AK3	E	Lisansüstü	Akademisyen
AK4	K	Lisansüstü	Akademisyen
AK5	K	Lisansüstü	Akademisyen
AK6	K	Lisansüstü	Akademisyen

2.3. Araştırmacının Rolü

Nitel araştırmanın kendine has teorik bir çerçevesi vardır ve bu çerçeve çoğu zaman veri toplama ve analiz gibi süreçleri gerektirmektedir. Nitel çalışmalarda fark yaratan durumlardan biri, araştırmacının kimliği, algısı, anlam çatısı ve diğer bir deyişle dünyayı ve varoluşu yorumlama şeklidir. Araştırmacı nitel araştırmada; konuyla ilgili olan, alanı tanıyan, alandaki gelişmeleri yakından takip eden ve araştırmaya katılan bireyler ile yakından iletişim kuran kişidir (Yıldırım ve Şimşek 2013, Creswell 2013). Bu çalışmadaki araştırmacı Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Spor Yöneticiliği mezunu olup, yine Spor Yöneticiliği üzerine yüksek lisans yapmaktadır. Ayrıca 2010 yılından beri amatör olarak espor ile ilgilenmekte ve alanı yakından takip etmektedir.

2.4. Verilerin Toplanması ve Görüşme Sorularının Hazırlanması

Bu araştırmada veri toplama yöntemi olarak “yarı yapılandırılmış görüşme” yaklaşımı kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği elde edilen bilgilerin analizinde kolaylık sağlama, katılımcıya kendini tam olarak ifade etme olanağı ve

konuyla ilgili derinlemesine bilgi sağlama avantajlarını bünyesinde barındırır (Büyüköztürk ve arkadaşları 2016).

Bu araştırmada görüşme soruları yarı yapılandırılmış görüşme tekniğine göre düzenlenmiştir. Bu yöntemde görüşmeci katılımcılara konu ve alan ile ilgili olmak üzere hem önceden hazırlanmış soruları sorabilirken hem de ek bilgi ve ayrıntılı bilgi almak amacıyla ek sorular sorma özgürlüğüne sahiptir. Bu kapsamda toplam 12 açık uçlu hazırlanmıştır (EK1: GÖRÜŞME FORMU). Görüşme soruları hazırlanırken soruların katılımcılar tarafından anlaşılabilirliğini ölçmek, ilave edilmesi ya da çıkarılması gereken soruları anlamak için bir espor takımının yöneticisi ile deneme görüşmesi yapılmış ve sorulara son hali verilmiştir.

2.4.1. Görüşmeler

Bu araştırmada katılımcılarla yüz yüze gerçekleştirilen görüşmeler, ses kayıt cihazı aracılığıyla, katılımcıların onayı dâhilinde kaydedilmiştir. Araştırma esnasında yapılan bütün görüşmeler katılımcılara önceden ulaşılarak araştırmaya katılmak isteyenlerle katılımcıların belirlediği gün, saat ve yerde yüz yüze gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile temelde belirlenen 12 soru aynı kalmak üzere bazı görüşmelerde ilave sorular da sorularak sondalar yapılmıştır.

Tablo 2.2: Görüşme Verilerinin İçeriği

Katılımcılar	Görüşme Kayıtları
YK1	28.3 MB ses kaydı, 3 adet A4 sayfa ve 12 dakika
YK2	35.1 MB ses kaydı, 5 adet A4 sayfa ve 22 dakika
YK3	34.6 MB ses kaydı, 4 adet A4 sayfa ve 23 dakika
YK4	48.5 MB ses kaydı, 4 adet A4 sayfa ve 20 dakika
YK5	46.5 MB ses kaydı, 6 adet A4 sayfa ve 32 dakika
AK1	29.2 MB ses kaydı, 4 adet A4 sayfa ve 20 dakika
AK2	23.3 MB ses kaydı, 3 adet A4 sayfa ve 16 dakika
AK3	26.7 MB ses kaydı, 4 Adet A4 sayfa ve 18 dakika
AK4	47.5 MB ses kaydı, 3 adet A4 sayfa ve 20 dakika
AK5	72.5 MB ses kaydı, 6 adet A4 sayfa ve 30 dakika
AK6	35.4 MB ses kaydı, 3 adet A4 sayfa ve 25 dakika

Görüşmeler ortalama olarak 20 dakika sürmüştür ve araştırma problemi ile ilgili mümkün olduğunca ayrıntılı veri toplanmaya çalışılmıştır. Görüşme sorularında

görüşme esnasında herhangi bir kısaltma yapılmamıştır. Görüşme esnasında kaydedilen bilgiler araştırmacı tarafından deşifre edilip bilgisayar ortamından düz yazı formatına çevrilmiştir. Araştırma sırasında yapılan görüşmeler ile elde edilen verilerin içeriği aşağıdaki tabloda verilmiştir.

2.5. Verilerin Analizi

Araştırma verileri nitel analiz tekniklerinden tümevarım analizi ile gerçekleştirilmiştir. Yıldırım ve Şimşek (2013) tümevarımcı analizi, kodlama yoluyla verilerin altında yatan kavramları ve bu kavramlar arasındaki ilişkileri ortaya çıkarmak şeklinde açıklar. Patton (2002) tümevarım analizini “veriden gelen analiz” olarak tanımlarken, veriler arasındaki örüntüleri, temaları ve kategorileri ortaya çıkarmaktan bahsetmektedir. Kısaca tümevarımcı analiz kodlama ve temalaştırma süreci çerçevesinde ilerleyen bir yapı sergiler. Bu çalışmadan elde edilen verilerin analizinde görüşmeler yolu ile elde edilen veriler, ses kaydından dinlenerek bilgisayar ortamında düz yazı haline getirilmiştir. Daha sonra tüm bu veriler NVIVO 10 programına aktarılmıştır. Analizler sırasında eşgüdümlü şekilde NVIVO 10 programı konusunda deneyim sahibi araştırmacı, bilgisayar programı aracılığı ile analize devam ederken, diğer araştırmacılardan biri de elle kodlama yapmıştır. Analiz sürecinde tüm veriler kodlandıktan sonra benzer kodlar bir araya getirilerek ana temalar oluşturulmuştur.

2.6. Geçerlik ve Güvenirlik

Alan yazın nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenirlilik yerine kullanılması gereken inandırıcılık, aktarılabilirlik, tutarlık ve teyit edilebilirlik stratejilerinden bahsetmektedir (Yıldırım ve Şimşek 2013). Yıldırım ve Şimşek (2013)’in Erlandson, Harris, Skipper ve Allen (1993)’den aktardığına göre nitel araştırmalarda iç geçerlik konusu inandırıcılık, dış geçerlik konusu ise aktarılabilirlik ile ifade edilirken, iç güvenirlilik yerine tutarlılık ve dış güvenirlilik yerine de teyit edilebilirlik kullanılması

önerilmektedir. Bu doğrultuda arařtırmada kullanılan stratejiler ařaęıda ayrıntıları ile açıklanmıřtır:

2.6.1. İnanđırıcılık (İç geđerlik)

İnanđırıcılık için kullanılabilcek yöntemler uzun süreli etkileřim, derin odaklı veri toplama, çeřitleme, uzman incelemesi ve katılımcı teyididir. Bu arařtırmada inandırcılıęı saęlamak üzere kullanılan yöntemler ve yapılan işlemler řunlardır:

- a. Uzun süreli etkileřim: Bu çalıřmadaki arařtırmacı söz konusu arařtırma konusu ile yakından ilgili olup, 2010 yılından beri amatör olarak espor ile ilgilenmekte ve alanı yakından takip etmektedir.
- b. Derin odaklı veri toplama: Arařtırmacı elde ettięi sonuçları birbiri ile sürekli karřılařtırarak, yorumlayarak ve kavramsallařtırarak bulgular arasında örüntüleri ortaya koymaya çalıřmıřtır.
- c. Çeřitleme: Arařtırmada farklı veri toplama yöntemlerinin, veri kaynaklarının, yöntemlerin kullanılması ile ilgilidir. Bu bağlamda veri kaynaęı çeřitmesi ve analiz çeřitmesi kullanılmıřtır. Veri kaynaęı çeřitmesinde veriler akademisyen ve yöneticiler olmak üzere iki farklı birimden elde edilirken, analiz çeřitmesi için dört farklı kiřinin analiz yapması saęlanmıřtır.
- d. Uzman İncelemesi: Arařtırmanın en bařından en son ařamasına kadar tez danıřmanı uzman kiři olarak çalıřmayı denetlemiř ve sürekli incelemiřtir. Arařtırmacı gerek yüz yüze toplantılar yaparak gerekse farklı iletiřim yöntemlerini kullanarak her ařamada uzman ile arařtırmanın ařamaları hakkında fikir alıřveriřinde bulunmuřtur.

2.6.2. Aktarılabirlik (Dıř Geđerlik)

Nicel arařtırmanın temel amaçlarından biri olan ve arařtırmanın deęerini yargılamak için veya örneklemden elde edilen sonuçların evrene genellenebilirlięi için kullanılan dıř geđerlik ya da genelleme kavramlarının nitel arařtırmalardaki karřılıęı

olarak aktarılabirliktir (Yıldırım ve Şimşek 2013: 303). Bu arařtırmada aktarılabirliđi sađlamak üzere kullanılan stratejiler řunlardır:

- a. Ayrıntılı betimleme: Arařtırmada elde edilen veriler kavramsallařtırılmadan okuyucunun herhangi bir yönlendirilme yapılmaksızın, yansız deđerlendirip kavramlarla iliřkinin nasıl kurulduđunun gözlemlenmesi adına ham ve en yalın hali ile sunulmuřtur. Bu ayrıntılı betimleme arařtırmanın aktarılabirliđini güçlendirmiřtir.
- b. Amaçlı örnekleme: Amaçlı örnekleme nitel arařtırmalarda arařtırmaya dahil edilen veri kaynaklarının bu farklılıđı yansıtacak biçimde seçilebilmesi bakımından önemli olup (Yıldırım ve Şimşek, 2013:305), aktarılabirliđi sađlamaktadır. Bu arařtırmada kullanılan amaçlı örnekleme yöntemi sayesinde aktarılabirlik sađlanmış olup, örnekleme yöntemleri olarak ölçüt örnekleme ve kolay örnekleme birlikte kullanılmıştır. Arařtırmada esporun farklı yönleri ile incelenmesi amaçlandıđı için bu konu hakkında bilgi sahibi olan, esporu yöneten, espor konusunda akademik çalıřmalar üreten yönetici ve akademisyenlerin çalıřma için iyi birer veri kaynađı olacađı düşünölmüřtür.

2.6.3. Tutarlık (İç Güvenirlik)

Arařtırmada tutarlıđın sađlanabilmesi için katılımcılara verilerin bilimsel amaçla toplandıđı ve elde edilen kayıtların gizli kalacađı arařtırmacı tarafından beyan edilmiřtir. Böylece katılımcıların samimi ve güvenilir bir řekilde cevap verebilmeleri sađlanmıştir. Arařtırma için Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İnsan Arařtırmaları Etik Kurulu'ndan izin alınmıştir (Protokol No: 2018/312).

Ayrıca kodlayıcılar arası tutarlık hesaplanmıştir. Miles ve Huberman'ın (1994) "Görüş Birliđi / (Görüş Birliđi + Görüş Ayrılıđı)" formölüne göre yapılan hesaplamalar sonucu kodlayıcılar arasındaki tutarlılık %71 olarak tespit edilmiştir.

2.6.4. Teyit Edilebilirlik (Dış Güvenirlik)

Nitel arařtırmada tam nesnelliđin m¼mk¼n olmadıđı varsayılır ve bu y¼zden nitel arařtırmanın dođasına uygun olan stratejileri uygulamak gerekmektedir. Lincoln ve Guba nitel arařtırmalarda dıř g¼venirliđi sađlamak adına nesnellik yerine teyit edilebilirlik stratejisini ¼nermektedir (aktaran: Yıldırım ve ŐimŐek, 2013:306). Bu dođrultuda nitel arařtırmacının yapılan t¼m iřlemleri dođrulamak adına t¼m veri toplama araçlarını, elde ettiđi ham verileri, raporları, notları gerektiđinde incelemeye sunmak adına saklaması gerekmektedir. Bu arařtırmada da arařtırmacı, elde ettiđi ham verileri, yapılan kodlamaları daha sonra incelenebilmesi adına muhafaza etmektedir.

III. BÖLÜM

3. BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde; akademisyen ve yöneticilerin espora ilişkin bakış açıları üzerine yapılan görüşmelerden elde edilen verilerin analizi sonucu ortaya çıkan bulgular ve bulgulara ait yorumlar yer almaktadır. Bulgular ve yorumlar bölümü araştırmanın alt problemleri doğrultusunda beş bölümde derlenmiştir. Bu bölümler;

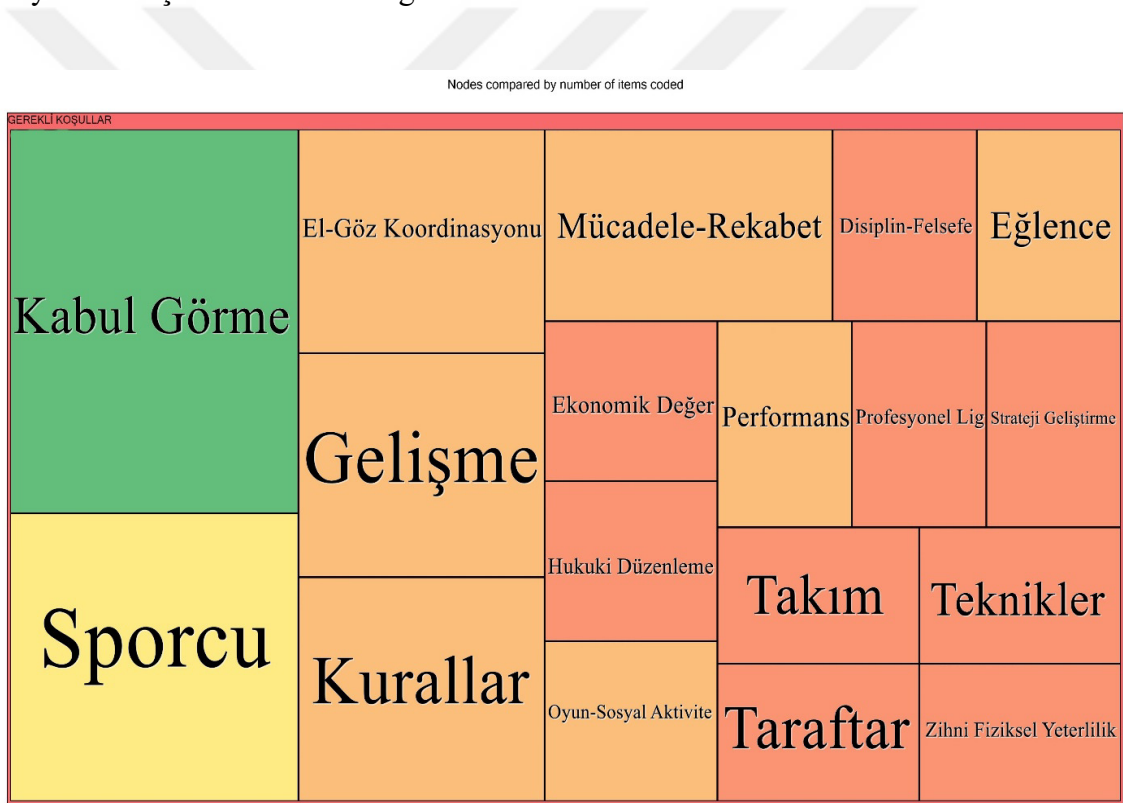
1. Spor Kavramı, espor kavramı ve bu kavramların benzerlikleri ve farklılıkları ile esporcu kavramlarına ilişkin görüşler ve yorumlar
2. Esportun güçlü yönleri ve fırsatları ve yorumlar
3. Esportun zayıf yönleri ve tehditleri ve yorumlar
4. Spor endüstrisi içinde esportun olası etkileri ve yorumlar
5. Yönetici ve akademisyenlerin esportun yapılması hakkındaki görüşleri ve yorumlar
6. Yönetici ve akademisyenlere göre ülkemizde espor alanında yapılması gerekenler ve yorumlar

3.1. Spor ve Esport Kavramları, Benzerlikleri ve Farklılıkları ile Esportcu Kavramına İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın 1. alt problemini spor, espor ve esporcu nedir? sorusu oluşturmaktadır. 1. alt problem kapsamında öncelikle yönetici ve akademisyenlerin bakış açısına dayalı olarak spor ve espor kavramları tanımlanmaya, sonrasında ise espor ve spor arasındaki benzeşme ve farklılaşmalara açıklık getirilmeye çalışılmıştır. 1. alt problem kapsamında son konu esporcu tanımına ait olup, bulgular bahsi geçen sırayla sunulmuş ve ilgili bölümün sonunda tümü birlikte yorumlanmıştır.

3.1.1. Spor Kavramına İlişkin Bulgular

Bu çalışmada öncelikle katılımcılara “Bir faaliyetin spor dalı olarak kabul edilmesi için koşullar nelerdir? Espor bu koşullardan hangilerini sağlamakta ya da sağlamamaktadır?” sorusu yönlendirilmiştir. Katılımcıların bir faaliyetin spor olarak kabul edilebilmesi için gereken şartların ne olduğuna yönelik verdikleri yanıtların analiz sonucu ortaya çıkan bulgular Şekil 3.1’de gösterilmiştir. Şekil 3.1 Nvivo 10 nitel analiz programında haritalama yöntemi ile oluşturulmuştur. Bu yöntemle göre haritalar (tree map) kaç kez kodlama yapıldığına bağlı şekillenmekte ve görülen kutucukların büyüklük/küçüklükleri buna bağlı olmaktadır.



Şekil 3.1: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Bir Faaliyetin Spor Olarak Kabul Edilmesi İçin Gereken Koşullar

Şekil 3.1’e göre bir faaliyetin spor olarak kabul edilebilmesi için faaliyet gösterdiği bölgede kabul görmesi gerekir. Katılımcılardan AK-2, “Ben artık 21. Yüzyılda teknoloji ve dijital dönüşümün bu kadar hızlı olduğu yerde bir olgunun spor olarak kabul edilip edilmemesinin kurallara değil halkın bunu benimsemesiyle olduğunu düşünüyorum.”; YK-3 ise “Burada gene tabi bunlar benim kişisel görüşüm

bir şeyin spor olabilmesi için ilgi görmesi gerekiyor” ifadeleri ile konuya açıklık getirmişlerdir.

Bir başka koşul AK-4, YK-1 ve YK-5’in ifadelerinde yer verdikleri insan olgusu yani o sporu yapacak katılımcıların olmasıdır. Örneğin YK-5 bu konuya yönelik görüşünü *“Türk hukukuna göre spor olması için bir şeyin bir insan figürü, insan objesi olması gerekiyor. Spor insana özgü çünkü geçmişten günümüze”* şeklinde ifadesi ile dile getirmiştir.

Katılımcılardan AK-3 ve AK-4 eylemin içindeki fiziksel unsurlara odaklanarak, dikkate alınması gereken ölçütün faaliyetin içerisindeki el-göz koordinasyonu olduğunu vurgulamışlardır.

YK-1’in, *“yeteneklerini arttırması ve geliştirmesi gerekiyor.”* ve YK-3’ün, *“bir şekilde insanı geliştirmesi gerekiyor”* ifadeleri faaliyetin katılımcılarının yeteneklerini geliştirmeye veya herhangi bir açıdan insanı geliştirmeye yönelik olmasının spor olarak kabul edilmesi açısından gereken koşullardan birinin gelişme olduğuna işaret etmektedir.

Disiplin-felsefe yine YK-1’in *“Spor olması için bir kere bir disiplin olması gerekiyor. Nedir o disiplin? Yani doktrinin olması gerekiyor daha doğrusu.”* şeklindeki değerlendirmesinde yer almakta ve bir aktivitenin spor olabilmesi için öncelikle bir felsefesi, öğretisi olması gerektiğini ortaya koymaktadır.

YK-3 ise bir faaliyetin spor olarak kabul edilmesi için öncelikle içinde eğlence unsurunun olması gerektiğine dikkat çekmiştir ve esporu içinde bu unsuru barındırmasından ötürü bir spor dalı olarak değerlendirmiştir. Yine YK-3, *“bence ekonomik bir değeri olması gerekiyor.”* ifadesi ile ekonomik değer bir faaliyetin spor dalı olarak kabul görmesi için önemli bir etken olduğunu belirtmiştir.

Katılımcılar YK-1 ve YK-2 üstünde durulması gereken kriterler içerisinde faaliyetin belirli kurallara sahip olmasının önemini vurgulamışlardır. Katılımcılardan

YK-1, “kuralların olması gerekiyor.”; YK-2, “Belli kural ve teknikleri olması lazım.” şeklinde görüşlerini bildirmişler ve bu görüşler kurallar şeklinde kodlanmıştır.

Bir faaliyetin spor dalı olarak kabul edilmesi için ilgili hukuki yapıya uygun olması ya da bu konu hakkında düzenlemelere tabii olması gerektiğini ifade eden “hukuki düzenleme” ye YK-5’in söylemlerinde rastlanırken, “profesyonel liglerin olması” ile ilgili kritere AK-4’ün ifadelerinde rastlanmaktadır.

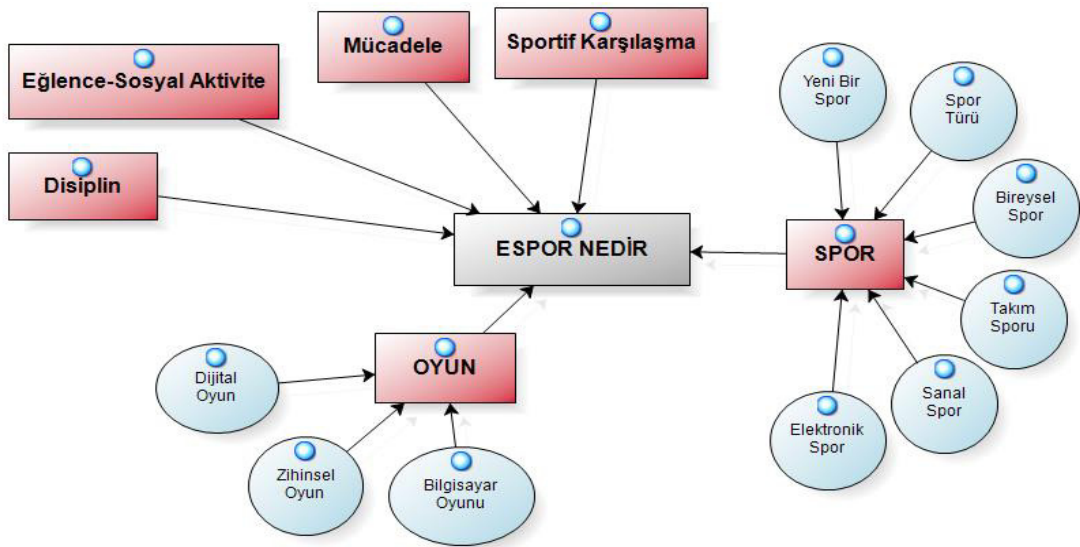
YK-4’e göre “strateji geliştirme”, YK-2 ve AK-3’e göre ise “mücadele-rekabet” spor olarak kabul görmek için gerekli olan kriterlerdendir. “Mücadele-rekabet” ile ilgili olarak YK-2 görüşünü “Onun dışında tabi ki yarışmak ve mücadele olmalı için içinde” şeklinde dile getirmiştir.

Katılımcılardan YK-3 bir faaliyetin spor dalı olarak kabul görebilmesi için faaliyetin bir oyun, sosyal aktivite olması gerektiğini belirtmiştir. Yine katılımcı AK-4’ün yaptığı değerlendirmede spor dalı olarak kabul edilmenin gerektirdiği bir diğer koşul takım olgusunu içermektedir.

Faaliyetin belli tekniklere sahip olması gerekliliğini bir kriter olarak ileri süren YK-2’nin bu konudaki görüşü “belli bir şeyin spor dalı olarak kabul edilmesi için bir kere belli kural ve teknikleri olması lazım” şeklindedir. YK-4, “Bir faaliyetin spor dalı olarak kabul edilmesi için sporcuların, atletlerin bedensel, zekâ ve fiziksel becerilerinin rekabet ortamında performans gerçekleştirmesidir.” şeklinde bir değerlendirmede bulunarak, performans sergilemenin gerekli koşullardan biri olduğunu belirtmiştir. Katılımcılardan YK-3’ün belirttiği bir başka koşul olarak taraftar olgusuna sahip olmanın bir faaliyetin spor dalı olarak kabul edilmesi için gerekli koşullardan olduğu anlaşılmaktadır. Bir faaliyetin spor olabilmesi için gereken koşullara yönelik son kriter ise YK-1’in yaptığı değerlendirmede ortaya çıkan “zihni ve fiziksel yeterlik” tir. YK-1 bir faaliyetin öncelikle gerekli zihni ve fiziki yeterliliği sağlamasının spor olarak kabul görmesi için önemli bir koşul olduğunu “Onun dışında kişinin, yani onunla ilgilenen sporunun zihni ve fiziki yeterliliğini, yeteneklerini arttırması ve geliştirmesi gerekiyor. Bence bunlar sporun özellikleri” şeklindeki ifadesinde dile getirmiştir.

3.1.2. Espor Kavramına İlişkin Bulgular

Araştırmada katılımcılara “Sizin bakış açınıza göre espor nedir?” sorusu yöneltilmiştir ve konu hakkında görüşleri alınmıştır. Elde edilen verilerin analizi sonucunda yedi ana temaya ulaşılmıştır. Ortaya çıkan temalar Şekil 3.2’de yer alan modelde gösterilmiştir. Buna göre esporun tanımında yer alan unsurlar; oyun, spor, eğlence, disiplin, eğlence-sosyal aktivite, mücadele ve sportif karşılaşmadır. Bu bölümde temalar ayrı ayrı alt başlıklar altında açıklanmıştır.



Şekil 3.2: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Yönetici ve Akademisyenlerin Espora İlişkin Görüşleri

a. Oyun:

Katılımcıların araştırmanın ilgili sorusuna verdikleri yanıtlar incelendiğinde katılımcıların çoğunluğunun espor kavramını bir oyun olarak algıladıkları görülmüş ve bu doğrultuda “zihinsel oyun”, “dijital oyun” ve “bilgisayar oyunu” kodları oluşturulurken bu kodlar daha sonra “oyun” teması altında bir araya getirilmiştir. Espor kavramını tanımlamak için oluşturulan kodlardan olan “zihinsel oyun” AK-4’ün, “zihinsel oyunların belli bir organizasyon şeması içerisinde profesyonel olarak karşılaşmalar düzenlenmesiyle oluşan bir oyun tipi” ifadelerinden yola çıkarak oluşturulmuştur. AK-2, AK-6 ve YK-3’ün ortak olarak ifade ettiği espor kavramının rekabetçi bir ortamda oynanan dijital oyunlardan oluşması ifadeleri çerçevesinde “dijital

oyun” kodlaması ortaya çıkarılmıştır. Katılımcı YK-2 ve AK-5’in ifadeleri ile esporu tanımlayan bir kod olarak “bilgisayar oyunu” ortaya çıkmıştır. Bu koda yönelik espor kavramının bilgisayar oyunu olarak görülüyor olmasını katılımcı AK-5, “*elektronik spor deyince hem halk dilinde hem de bilimsel dilde genellikle bilgisayar oyunları akla geliyor*” ve katılımcı YK-2, “*elektronik spor deyince hem halk dilinde hem de bilimsel dilde genellikle bilgisayar oyunları akla geliyor.*” sözleriyle açıklamıştır.

b. Spor:

Spor temasını şekillendiren kodlar; yeni bir spor, bireysel spor, takım sporu, spor türü, sanal spor, elektronik spor olarak belirlenmiştir. Spor teması altında katılımcı YK-2, YK-3, YK-4 ve AK-1 espor kavramını bireysel veya bir takım sporu olarak nitelendirmişlerdir. Görüşmeler sırasında YK-4 bunu şu şekilde dile getirmiştir: “*Burada önemli olan nokta takım veya çoklu, bireylerin ya da takım halindeki iki grubun ya da ikiden fazla grupların eşit rekabet ortamında mücadele etmesi*”. Bu ve benzeri ifadeler ışığında esporu tanımlamak amacıyla “bireysel spor” ve “takım sporu” kodları belirlenmiştir. Katılımcılar arasındaki bir ifade birliği ise “elektronik spor” dur. Görüşmeler esnasında katılımcılardan YK-2, AK-1, AK-2 ve AK-5 ifadelerinde bu başlık altında birleşirken, AK-1 şu ifadeyi kullanmıştır: “*kısaca ifade etmek gerekirse elektronik spor demek*”. Katılımcılardan AK-5’in “*Bu anlamda yapılan tüm sanal sporları elektronik spor olarak tanımlayabiliriz.*” ve YK-5’in, “*sanal ortamda yapılan oyunların tümü aslında*” ifadeleri doğrultusunda oluşturulan bir diğer kod ise “sanal spor” dur. Diğer bir katılımcı olan AK-3 ise esporu “*ortaya çıkmış yeni bir spor dalı*” olarak değerlendirmiştir. Bu görüş doğrultusunda esporu tanımlamak için oluşturulan kodlar arasına “yeni bir spor” başlığı eklenmiştir. YK-1’in “*sporun tanımı neyse esporun tanımı da aynı şey.*”, YK-2’nin “*espor yani elektronik spor olarak adlandırdığımız spor dalı*”, AK-1’in “*bilgisayarın başında bir spor*”, YK-3’ün “*normal sporlardan hiçbir farkı olmayan*”, AK-4’ün “*bir spor türü*” ve AK-6’nın “*bir spor türü*” ifadeleri doğrultusunda “spor türü” bir kod olarak tayin edilmiştir. Katılımcıların cevaplarının analizi ile oluşturulan bu kodlar daha sonrasında “spor” teması altında bir araya getirilmiştir.

c. Eğlence-Sosyal Aktivite:

YK-3 esporu farklı bir bakış açısı ile içinde eğlence barından bir sosyal aktivite olarak değerlendirmiştir. YK-3'ün bu konudaki görüşü ise “*içinde eğlence olan taraftarları olan sponsorları olan normal sporlardan hiçbir farkı olmayan bir sosyal aktivite diyebiliriz*” şeklindedir.

d. Disiplin

Katılımcılardan YK-1 esporu bir disiplin olarak tanımlamıştır. Bunu da görüşmeler sırasında şu şekilde açıklamıştır: “*eşit koşullarda sporcuların mücadele ettikleri disiplinler diyebiliriz*”. YK-1'in bu görüşü ışığında “disiplin” başlığı oluşturulmuştur.

e. Mücadele:

Esporu tanımlarken içerisinde mücadele, rekabet ortamı olması gerektiğini dile getiren katılımcılardan YK-1, YK-2, YK-4 ve YK-5'in görüşleri doğrultusunda “mücadele” teması oluşturulmuştur. Örneğin YK-1 “*Eşit koşullarda sporcuların mücadele ettikleri disiplinler diyebiliriz*” şeklindeki ifadesinde mücadele konusuna değinirken, YK-2 aynı konuya “*oyunun oynandığı platform üzerinde mücadele ettikleri bir spor dalıdır*” şeklinde değinmiştir.

f. Sportif Karşılama:

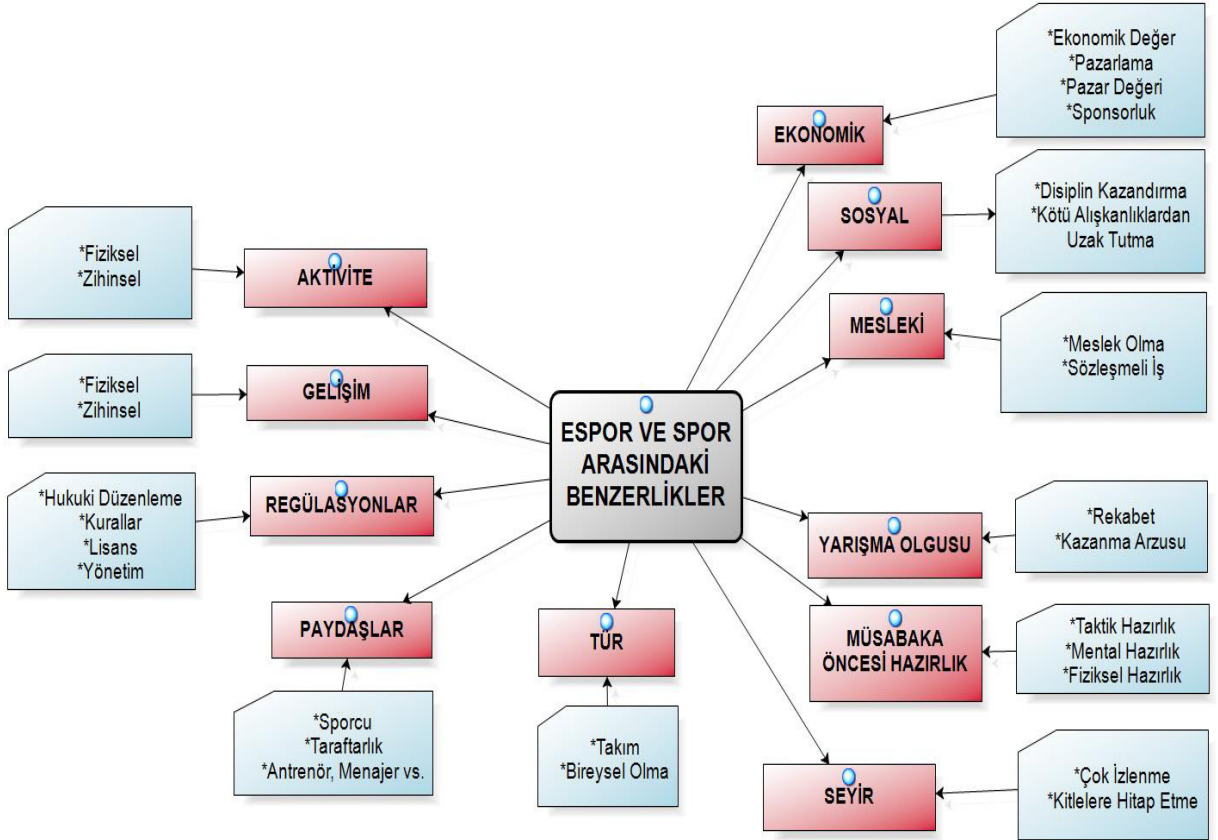
Belirlenen “Sportif karşılaşma” teması AK-1'in görüşleri doğrultusunda oluşturulmuştur. AK-1 esporu “*karşıdaki kişiler ile veya karşılıklı iki takım arasında yapılan bir sportif karşılaşma*” şeklinde tanımlamıştır.

3.1.3. Spor Kavramı ile Espor Kavramının Benzerliklerine ve Farklılıklarına İlişkin Bulgular

Araştırmada katılımcılara “Sizce geleneksel sporlar ile espor arasındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdir?” sorusu yöneltilerek konu hakkında düşünceleri alınmıştır. Katılımcıların verdikleri ifadeler doğrultusunda “benzerlikler” ve

“farklılıklar” adı altında iki başlık oluşturulmuştur. Oluşturulan temalar ve kodlar ilgili başlığın altında modellenerek Şekil 3.3 ve Şekil 3.4’de gösterilmiştir.

3.1.3.1. Spor Kavramı ve Esport Kavramı Arasındaki Benzerlikler



Şekil 3.3: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Geleneksel Spor ile Esportun Benzerlikleri

Araştırmada katılımcıların ifade ettiği spor kavramı ve esport kavramı arasındaki benzerlikler sırasıyla ekonomik, sosyal, mesleki, yarışma olgusu, müsabaka öncesi hazırlık, seyir, tür, paydaşlar, regülasyonlar, gelişim ve aktivitedir.

a. Ekonomik Benzerlikler:

Katılımcıların verdikleri cevaplar analiz edildiğinde “pazar değeri”, “sponsorluk”, “pazarlama” ve “ekonomik değer” kodlarından yola çıkılarak “ekonomik benzerlikler” oluşturulmuştur.

Katılımcılar AK-1, AK-2 ve AK-4 esporun sahip olduğu ekonomik değer ve spor pazarlaması gibi olguları diğer sporlarla kıyaslayarak bu durumu bir benzerlik olarak ele almışlardır. İlgili soruya verilen yanıtlara bakıldığında, AK-1'in *"Benzerlikler, şu var bir defa geleneksel sporlarda özellikle basketbol, futbol, voleybol gibi takım sporlarında çok büyük izleyici kitlesi ve çok büyük ekonomik şeyler dönüyor. Ekonomi ile alakalı yani parasal anlamda çok büyük bir gelir elde ediliyor. Sponsorluklar vasıtasıyla, reklamlar vasıtasıyla, satılan ürünler vasıtasıyla esporda bu şekilde benzerliği bu"*, AK-2'nin *"spor pazarlaması gibi esporun da birçok olguyu içerisinde barındırdığını"* ve AK-4'ün *"sponsorluk anlaşmaları neredeyse futbola yaklaşacak kadar büyük hatta bazı alanlar ve takımlar için çok çok daha büyük."* yanıtları bu benzerliği açıklamaya yöneliktir.

b. Sosyal Benzerlikler:

YK-1'in *"yani birçok benzerlik var. Kötü alışkanlıklardan uzak tutması, disiplin kazandırması, bir meslek olması esporda da sporda da ortak özellikleri bunlar"* ifadesinde belirttiğine göre tıpkı sporda olduğu gibi esporda da kişiyi kötü alışkanlıklardan uzak tutma ve disiplin kazandırma gibi sosyal özellikler bulunmaktadır. Bu yönler sosyal benzerlik teması altında değerlendirilmiştir.

c. Mesleki Benzerlikler:

Mesleki benzerlik teması *"sözleşmeli iş"* ve *"meslek olma"* kodlarını içermektedir. Katılımcılardan YK-5 takımlar ile oyuncular arasındaki sözleşmeler nedeni ile spor dünyasında gerçekleştirilen işlemlerin esporda da var olduğuna işaret ederken *(Aynı zamanda sözleşmesel bir iş var oyuncularla takımlar arasında ve fiziksel ve zihinsel aktivite tabi ki en başta benzer yönleri)*, YK-1 esporun bir meslek olması nedeni ile spora benzediğini ifade etmiştir *(...bir meslek olması esporda da sporda da ortak özellikleri bunlar)*.

d. Yarışma Olgusu:

Katılımcıların verdikleri yanıtların analizi sonucunda *"rekabet"* ve *"kazanma arzusu"* kodları *"yarışma olgusu"* temasını oluşturmuştur. AK-3 *"aynı şekilde rekabeti içinde barındıran"*, AK-4 *"Benzerlik tabi ki de rekabet unsuru en başta"*, YK-4 *"eşit"*

rekabet ortamı ön plandadır, esporda da öyle.” ve YK-5 “Bir kazanma gayesi var geleneksel sporlarda da olduğu gibi.” ifadeleriyle rekabet olgusunu ve kazanma arzusunu benzerlik olarak vurgulamışlardır.

e. Müsabaka Öncesi Hazırlık:

Katılımcılara göre sporun ve esporun benzer yönlerinden biri de müsabaka öncesi hazırlıktır. Müsabaka öncesi hazırlık temasının içeriği “fiziksel hazırlık”, “mental hazırlık” ve “taktik hazırlık” kodlarından oluşmaktadır. AK-2 ve YK-2 yapılan hazırlıklar açısından espor ile geleneksel spor dalları arasında benzerlikleri şu şekilde ifade etmişlerdir: *“Her iki tarafta da karşılaşmalar ve müsabakalar öncesinde yoğun bir mental ve taktik hazırlık süreci var.”* (YK-2) ve *“Onun dışında antrenman saatleri olsun, antrenman metotları olsun, işte fiziksel kondisyonlarına verdikleri önem gibi birçok şeyde benzerlik gösteriyorlar”* (AK-2).

f. Seyir:

Katılımcılardan AK-1’e göre espor sahip olduğu izleyici sayısı ve kitlelere hitap etmesi özellikleriyle geleneksel spor olarak değerlendirilen spor dallarıyla benzerlikler taşımaktadır. AK-1’in ilgili soruda kullandığı *“Çok büyük kitleler tarafından izlenip, seyrediliyor ve aynı futbolda olduğu gibi”* ifadesi analiz edildiğinde “çok izlenme”, “kitlelere hitap etme” kodları doğrultusunda “seyir” teması ortaya çıkmıştır.

g. Tür:

Katılımcılardan YK-2, YK-3, YK-4 ve YK-5 esporun hem bireysel olarak hem de takım olarak icra edilebilmesinin geleneksel sporlar ile bir benzerlik olduğunu vurgulamışlar ve katılımcıların yanıtları analiz edildiğinde “takım” ve “bireysel olma” kodları “tür” teması altında bir araya getirilmiştir. Örneğin YK-3 *“Bireysel olarak da oynanabiliyor takım olarak da oynayabiliyorsunuz”* ifadesinde esporun hem bir takım hem de bireysel spor olduğunu ve bu yönleri ile spor ile benzerlik taşıdığını anlatırken, YK-4 *“Geleneksel sporlarla en büyük benzerliği takım oyunu ve mücadeledir”* ifadesi ile benzeşen yönün takım sporu olduğunu anlatmaktadır.

h. Paydaşlar:

Esporum spor ile benzeyen yanlarından bir de paydaşlarıdır. Bu tema altında yer alan kodlar “tarafdarlık”, “sporcu” ve “antrenör, menajer vb.” dir. Katılımcılardan YK-2'nin *“Her iki tarafta da koçlar, menajerler, antrenörler, analistler gibi sadece oyuncuların olduğu değil oyuncuların etrafını ören bir ekosistemin parçaları da var”* değerlendirmesinde bu benzerlikler açıkça ifade edilmektedir. Katılımcı AK-4 ise *“Benzerlik tabii ki de rekabet unsuru en başta, taraftar sahibi olması...”* ifadesinde hem esporda hem de sporda taraftar varlığının benzerliğine dikkat çekmiştir.

i. Regülasyonlar:

Yapılan analizler sonrasında “yönetim”, “lisans”, “kurallar” ve “hukuki düzenleme” gibi kodlar “regülasyonlar” teması altında bir araya getirilmiştir. Katılımcılar AK-2, AK-4 ve AK-5 espurun içerisinde barındırdığı yönetimsel yaklaşımlar ve yasal düzenlemeler açısından geleneksel sporlar ile benzerlikleri olduğunu dile getirmişlerdir. AK-4 soruya verdiği yanıtta: *“Hukuki bazda değerlendirirsem bütün medeni hukuk, borçlar hukuku, ticaret hukuku, spor hukuku hepsinde espordaki diğer sporlar gibi tabii.”* değerlendirmesinde bulunarak bu benzerliklere dikkat çekmiştir.

j. Gelişim:

Gelişim teması altında “fiziksel” ve “zihinsel” olarak iki kod yer almaktadır. AK-5'in ifadesinde rastlanılan bu benzerlikler katılımcı tarafından şu şekilde ifade edilmiştir: *“Sporun genel tanımına baktığımızda zaten bedeni ve zihni geliştirmesi ön koşulu var. Geleneksel sporda evet hem beden hem zihin gelişir. Genellikle elektronik sporda neden beden gelişmez diye sorular oluyor. Beden de gelişiyor oyun konsollarıyla zihin de gelişiyor”.*

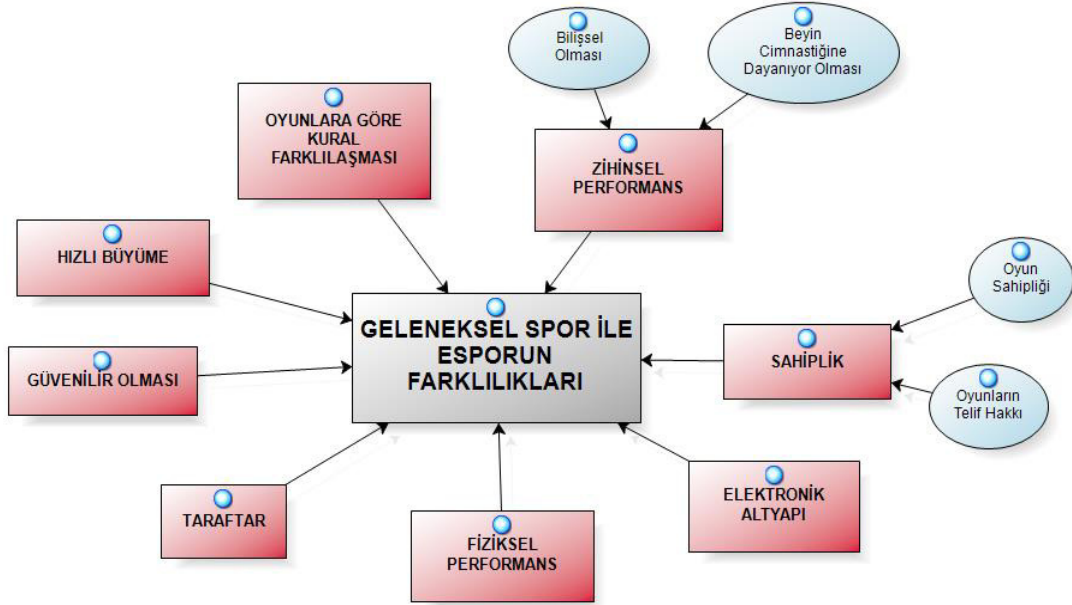
k. Aktivite:

Benzerlikler kapsamında ortaya çıkan son tema “aktivite”dir. Katılımcılara göre espordaki içinde barındırdığı “fiziksel” ve “zihinsel” etkinlikler yönü ile spora benzemektedir. Bu benzerliklerden zihinsel yöne değinen AK-3 konuya *“...aynı şekilde İnsanların zihinsel ve bilişsel yapısını aynı anda kullandığı...”* şeklinde yaklaşırken,

fiziksel aktivite benzerliğine değinen AK-5 konuya “*her ikisi de bedensel bir hareket içerebiliyor*” şeklinde yaklaşmıştır. YK-5 ise esporu fiziksel ve zihinsel aktivite yönüyle diğer sporlarla ortak bir noktaya sahip olduğunu vurgulayarak bunu şu şekilde açıklamıştır: “*fiziksel ve zihinsel aktivite tabi ki en başta ortak yönleri.*”

3.1.3.2. Spor Kavramı ve Esport Kavramı Arasındaki Farklılıklar

Araştırmada katılımcıların ifade ettiği spor kavramı ve esport kavramı arasındaki farklılıklar sırasıyla zihinsel performans, sahiplik, elektronik altyapı, fiziksel performans, taraftar, güvenilir, hızlı büyüme ve oyunlara göre kural farklılaşmasıdır.



Şekil 3.4: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Geleneksel Spor ile Esportun Farklılıkları

a. Zihinsel Performans:

Katılımcılara göre esport “bilişsel olma” ve “beyin jimnastiğine dayanıyor olma” ya dayalı olarak zihinsel performans yönü ile bilinen sportlardan farklılaşmaktadır. AK-2 bu konuda “*farklılıkları diğerinin fiziksel aktiveye dayanıyor olması, esportun da beyin jimnastiğine dayanıyor olması olarak düşünüyorum*”, AK-6 ise “*birisini daha fiziksel, birisini daha bilişsel olarak kategori edebiliriz*” ifadesiyle esport kavramının diğer sport

dallarına göre daha çok bilişsel olduğuna ve daha fazla beyin jimnastiğine dayandığına dikkat çekmişlerdir.

b. Sahiplik:

Katılımcılar ile yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen verilerin analizinde ortaya çıkan bir başka tema “sahiplik”tir. Katılımcılara göre “oyunların telif hakkı” ve “oyun sahipliği” bakımından espor farklı bir noktada durmaktadır. Bu konuya ilişkin olarak katılımcılardan YK-3 *“Tek farklılık şöyle oluyor; esporda, oyunların örneğin League of Legends’in, Zula’nın şirketler tarafından sahipliği mevcut”* ifadesi ile YK-4 *“geleneksel sporlarda bir telif hakkı yoktur”* ifadesi ile espora konu olan oyunların şirketlere ait olmasının ve telif haklarına tabi olmasının geleneksel spor dallarından ayrılan bir yön olduğunu vurgulamışlardır.

c. Elektronik Altyapı:

Geleneksel sporlar ile espor arasındaki farklılıkların sorgulandığı bu bölümde ortaya çıkan farklılıklardan bir diğeri “elektronik altyapı” olmuştur. YK-4’ün ifadesinde ortaya çıkan elektronik alt yapı konusuna ait ifade ise şu şekildedir: *“Esporda ise belli bir branşta mutlaka bir yere ihtiyaç söz konusudur. Yani bu ne demek oluyor? FPS mi oynanacak eğer FPS ise FPS olan ürünü iki tarafında satın alması ya da kullanması lazım. Dolayısıyla bu tabi ücretsiz bir oyunda olabilir ama bu sefer altyapı kurulması gerekecek yani bir LAN kurulması gerekecek. Ya da multiplayer, internet üzerinden hani belki bu oynanacak. Bunun için makina, bilgisayar gerekecek. Dolayısıyla altyapısının yüksek maliyeti geleneksel spora göre ön plana çıkmaktadır.”*

d. Fiziksel Performans:

Farklılıklar kapsamında ortaya çıkan “fiziksel performans” teması katılımcılar YK-2’nin *“esporda bilindiği üzere fiziksel performans diğer sporların gerisinde”*, AK-2’nin *“farklılıkları diğerinin fiziksel aktiveye dayanıyor olması”* ve YK-5’in *“çok da fazla fiziksel olmaması yönüyle ayrılıyor aslında.”* değerlendirmeleri ile oluşturulmuştur. Katılımcılar esporun fiziksel aktivite bakımından geleneksel spor dallarının gerisinde kaldığını belirtmişler ve bunun diğer spor dalları ile arasındaki bir farklılık olduğunu vurgulamışlardır.

e. Taraftar:

Espor taraftar olgusu ile farklı bir yerde durmaktadır. YK-1 esporun sahip olduğu taraftar ile geleneksel spor dallarının sahip olduğu taraftar olgusu arasında yapısal farklılıklar bulunduğunu vurgularken bunu şu şekilde açıklamıştır: *“Taraftar kitlesi arasında farklılıklar var. Spor taraftarları daha kendini ona adanmış ve rakibe zarar vermeye meyilli iken espor taraftarı öyle değil, daha anlayışlı ve bunu hayatının çok daha anlamlı bir yerine koyuyor. Hatta yeri geldiğinde dogmatik bir şey olarak bakmıyor ve marka bağlılığı gibi yaklaşıyor ama spor takımlarının taraftarı böyle değil. Aradaki fark bu.”*

f. Güvenilir Olması:

Katılımcı AK-2'nin *“Daha güvenilir gibi geliyor bana”* ifadesinden esporun geleneksel spor dalları olarak kabul edilen spor dallarından daha güvenilir bir yapıya sahip olduğu anlaşılmaktadır.

g. Hızlı Büyüme:

Esporun farklılaşan bir başka yönünü *“hızlı büyüme”*sidir. AK-4 esporun ortaya çıktığı günden bugüne kadar elde ettiği büyüme ivmesini bir farklılık olarak ele almış ve şu cümlelerle bunu açıklamıştır: *“Farklılık olarak hiçbir spor dünya tarihinde herhalde bu kadar kısa süre içerisinde piyasayı darmadağın edip ondan sonra ikinci sıraya yerleşmemişti, izleyici kitlesi açısından diyorum”*.

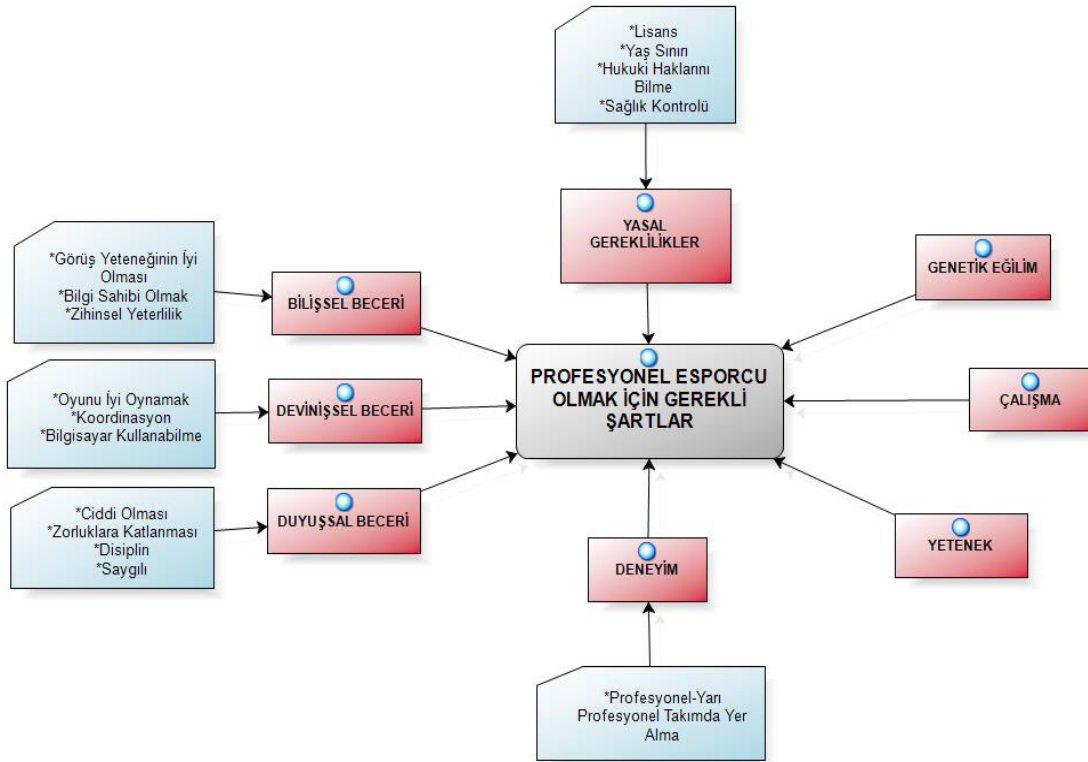
h. Oyunlara Göre Kural Farklılaşması:

Kuralların farklılaşması espor ile geleneksel sporlar arasındaki bir fark olarak belirtilmiştir. YK-3 *“Her oyunda kurallar farklı oluyor. Futbolda, basketbolda kurallar sabit olsa da uluslararası bir şekilde kabul edilse de burada da League of Legends'in kuralları ile Zula'nın kuralları birbirine uymuyor”* ifadesi ile esporda kuralların oyundan oyuna farklılaşabileceğini anlatmaktadır.

3.1.4. Esporcu Kavramına İlişkin Bulgular

Araştırmada espor dallarından birinde profesyonel bir sporcunun hangi şartları sağlaması gerektiği hakkında katılımcılara *“Profesyonel esporcu olmak için şartlar ne*

olmalıdır?” sorusu yönlendirilmiştir. Elde edilen verilerin analizi sonucunda ortaya çıkan temalar “profesyonel esporcu olmak için gerekli şartlar” başlığı altında toplanmış ve Şekil 3.5’deki modelde gösterilmiştir. Buna göre esporcu kavramına ilişkin unsurlar; yasal gereklilikler, genetik eğilim, çalışma, yetenek, deneyim, duyuşsal beceri, devinişsel beceri ve bilişsel beceridir. Oluşturulan bu temalar bölüm içerisinde sırasıyla ayrı başlıklar altında sunulmuştur.



Şekil 3.5: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Profesyonel Esporcu Olmak İçin Sağlanması Gereken Şartlar

a. Yasal Gereklilikler:

Araştırmada yer alan katılımcılar bir bireyin profesyonel esporcu olabilmesi için öncelikle bir takım yasal gerekliliklerin yerine getirilmiş olmasını düşünmektedirler. Bu yasal gereklilikler “yaş sınırı”, “sağlık kontrolü”, “lisans” ve “hukuki haklarını bilme” kodları ile şekillenmiştir. Katılımcılardan AK-2, YK-3, AK-4, AK-5 ve YK-5 bireylerin sağlaması gerektiği koşullardan önce yasal koşulların olması gerektiği belirtmişlerdir. Örneğin yaş sınırı ve sağlık kontrolüne ilişkin AK-2 “*bence bir 16 yaşından büyükler olmalı birinci şeyim, kriterim.*” ve “*sağlık kontrollerinden geçmeleri gerekiyor*”

şeklinde görüş bildirirken, YK-3 lisans konusunda “*lisans almanız gerekiyor*” şeklinde görüş bildirmiştir.

b. Genetik Eğilim:

Katılımcı AK-5’e göre bireylerin profesyonel esporcu olabilmeleri için genetik olarak bu branşa eğilimli olmaları gerekmektedir. İlgili soruya verdiği cevapta AK-5 bunu şu şekilde açıklamıştır; “*tabi ki diğer sporlarda olduğu gibi ...beceriye sahip olmak bu anlamda bir genetik eğilim... gerekir bu da bence şartlardan birisi.*”.

c. Çalışma:

Katılımcılar ile yapılan görüşme verileri analiz edildiğinde ortaya çıkan temalardan biri de “çalışma”dır. YK-1, AK-4, AK-5 ve YK-5 profesyonel esporcu olmanın şartlarından biri olan çalışma kapsamında bireyin antrenman yapma, bunun için zaman harcama, bu anlamda bir emek vermesi gerektiğini vurgulamışlardır. Çalışma konusuna YK-1’in, “*Bir sporcu gibi her gün gerektiği kadar gün, saat çalışmayı göze almalı.*”, AK-4’ün “*ciddi antrenman yapmış olması gerekiyor bence*”, AK-5’in “*bu anlamda bir çaba, emek harcıyor olması gerekir*” ve YK-5’in “*sektörde başarılı olmak için ne gerekiyor diyorsanız eğer hani... çalışma... kısaca böyle diyebiliriz.*” ifadelerinde rastlanmaktadır.

d. Yetenek:

“Yetenek” teması YK-3, AK-5, YK-4 ve YK-5’in ifadelerinde ortaya çıkmaktadır. Bu katılımcılara göre bireyin profesyonel esporcu olabilmesi için bu alana yönelik bir yeteneğinin olması gerekmektedir. YK-3 bu durumu “*yetenek gerekiyor*”, AK-5 “*tabi ki diğer sporlarda olduğu gibi ... beceriye sahip olmak... gerekir bu da bence şartlardan birisi.*”, YK-4 “*alt taraftan da strateji geliştirmek ve gözün video ekranındaki yani ekrandaki görüntülerin daha fazla resmi yakalayıp ona tepki vermesi bu anlamda bir yetenektir*”, YK-5 “*“sektörde başarılı olmak için ne gerekiyor diyorsanız eğer hani ..., bireysel yetenek, ... kısaca böyle diyebiliriz.”* şeklinde ifade etmiştir.

e. Deneyim:

Katılımcı YK-2 “*En azından yarı-profesyonel ve profesyonel bir takımda belli bir süre vakit geçirmesi gerek.*” şeklindeki ifadesi ile bireylerin profesyonel esporcu olabilmesi için tecrübeye sahip olması veya tecrübe kazanması gerektiğini dile getirmiş, bu ifadeden yola çıkılarak deneyim teması oluşturulmuştur.

f. Bilişsel Beceri:

Yapılan analizlerde “zihinsel yeterlilik”, “görüş yeteneğinin iyi olması” ve “bilgi sahibi olmak” kodları “bilişsel beceri” temasını oluşturmuştur. Katılımcılardan YK-1 “*bunun bir meslek olduğunu kavrayabilecek zihinsel yeterliliğe sahip olmalı.*”, AK-4 “*görüş yeteneğinin iyi olması*”, AK-5 “*diğer sporlarda olduğu gibi bilgi sahibi olmak, ... gerekir*”, YK-4 “*zekaya bağlı zekâ, ... gerektirdiği için*” ve AK-6 “*elektronik bilgisi, donanım ve yazılımla ilgili geniş çaplı bilgiye sahip olması gerektiğini düşünüyorum.*” şeklindeki ifadelerinde profesyonel sporcuların sahip olması gereken bilişsel becerileri açıklamışlardır.

g. Duyuşsal Beceri:

Görüşmelerden elde edilen verilerin analizi sonucunda profesyonel esporcu olabilmek için bireyin bazı duyuşsal becerilere sahip olması gerektiği anlaşılmaktadır. “Zorluklara katlanma”, “saygı” ve “ciddi olma” katılımcıların öne sürdüğü duyuşsal becerilerdir. Duyuşsal becerilere yönelik katılımcı ifadeleri ise şu şekildedir: “*disiplinli olması*” (YK-1), “*hayatının merkezinde olacağını bilerek zorluklarına katlanmayı göze almalı.*” (YK-1), “*ciddi olması yani alanında ciddi olması*” (YK-1) ve “*oyunda çevresine ve arkadaşlarına karşı saygılı olma ve iyi bir profil çizmek*” (YK-5).

h. Devinişsel Beceri:

Araştırma süresince yapılan değerlendirmelerin ışığında profesyonel esporcu olmak için gerekli şartlar başlığı altında “oyunu iyi oynamak”, “koordinasyon” ve “bilgisayar kullanabilme” kodları doğrultusunda “devinişsel beceri” teması oluşturulmuştur. Katılımcılardan AK-4 “*oyunu iyi oynamak herhalde*”, AK-5 “*el çabukluğu olabilir, göz koordinasyonu olabilir*”, YK-4 “*el ve göz koordinasyonu*

gerektirdiği için” ve AK-6 “iyi derece bir bilgisayar kullanımı” ifadeleriyle bu becerilerin profesyonel esporcuda bulunması gerektiğini bildirmişlerdir.

3.1.5. Yönetici ve Akademisyenlerin Spor Kavramı, Espor Kavramı ve Bu Kavramların Benzerlik ve Farklılıkları ile Esporcuların Kavramlarıyla İlgili Görüşlerine İlişkin Yorumlar

Bu bölümde araştırmanın 1.alt problemine ait tüm bulgular birlikte yorumlanmıştır. Araştırmada yer alan katılımcılara esportun ne olduğu sorusu yöneltildiğinde verdikleri yanıtlar neticesinde esportun; oyun, spor, eğlence, disiplin, eğlence-sosyal aktivite, mücadele ve sportif karşılaşma şeklinde tanımladıkları görülmektedir. Sonrasında katılımcılar bir faaliyetin spor olarak kabul edilmesi için kabul görme, sporcu, el-göz koordinasyonu, gelişme, kurallar, mücadele-rekabet, ekonomik değer, hukuki düzenleme, oyun-sosyal aktivite, disiplin-felsefe, performans, takım, taraftar, profesyonel lig, eğlence, strateji geliştirme, teknikler ve zihni fiziksel yeterlilik ölçütlerine sahip olması gerektiğini belirtmişlerdir. Diğer yandan katılımcılar bireylerin profesyonel esporcular olabilmeleri için yasal gereklilikler, genetik eğilim, çalışma, yetenek, deneyim, duyuşsal beceri, devinişsel beceri ve bilişsel beceriye sahip olmaları gerektiğini vurgulamışlardır. Katılımcıların değerlendirmelerinin analiziyle ortaya çıkan bir faaliyetin spor olabilmesi için gerekli koşullar ile esport kavramının tanımına ilişkin kullanılan ortak ve farklı tanımlar Şekil 3.6’da gösterilmiştir.



Şekil 3.6: Katılımcıların Bir Faaliyetin Spor Olması İçin Gerekli Koşullar ile Espor Kavramı Tanımı İçin Kullandıkları Terimler

Yeni bir alan olarak hayatımıza giren esporu tanımlamak oldukça güçtür. Günümüzde tüm otoritelerce spor olarak kabul edilmemesine karşın Güney Kore, Çin, Rusya, Macaristan ve Danimarka gibi bazı ülkelerde resmi bir spor olarak değerlendirilmektedir (Johansson & Thilborg, 2010). Aslında alandaki bu belirsizlik araştırmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda alandaki belirsizlikleri giderebilmek adına katılımcılara sporu ve esporu tanımlamaya yönelik sorular sorulmuştur. Katılımcıların ilgili sorulara verdikleri yanıtlar incelendiğinde her iki kavram için bazı ortak noktaların varlığı dikkat çekmektedir. Bu ortak noktalar disiplin, eğlence, mücadele, oyun, sosyal aktivite, takım'dır. Buna karşın katılımcıların belirttiği spor olma koşullarından kabul görme, sporcu, el-göz koordinasyonu, ekonomik değer, gelişme, kurallar, hukuki düzenleme, performans, taraftar, profesyonel lig, teknikler, strateji geliştirme ve zihni fiziksel yeterlilik koşullarından esporu tanımlarken bahsedilmediği gözlemlenmiştir. Spor tanımlaması zor bir kavramdır çünkü Tiedemann (2008) sporu "yeteneklerini ve başarılarını geliştirmeye yönelik bilinçli niyeti olan insanların- özellikle vasıflı hareket alanında- kendilerine ya da diğerlerine zarar vermeden, kurallara göre, kendilerini karşılaştırmak için gönüllü olarak insanlarla bağlantı kurdukları kültürel bir faaliyet alanını" olarak tanımlarken diğer yandan Amman (2000) "belirli kurallar ve kurumlar bünyesinde gerçekleştirilen, haz, sağlık veya performans amaçlı, bilinçli olarak oluşturulmuş olan zorlukların aşılmasına dayanan, tüm bu yönleriyle toplumsal bir içeriğe sahip olan fiziksel ve/veya zihinsel faaliyetler" şeklinde tanımlamıştır (aktaran: Üçünçüoğlu, 2018). Dolayısıyla yeni şekillenen esporun bazı noktalarda spor olma özelliklerini taşıırken bazı noktalarda ise spor kavramının özelliklerinden uzaklaşabilir. Ayrıca esporun teknolojiye dayalı bir alan olması da fiziksel aktiviteye dayalı olan futbol, basketbol, voleybol vb. gibi spor dallarına benzememesinin nedenlerindedir ve bu durumda çok olağan dışı olarak değerlendirilmemesi gerekmektedir. Katılımcılardan YK-1'in "*İşte önceden satranç da spor muydu değil miydi diye soranlar vardı. Çok uzun süre sonra kabul edildi ve çok saygın bir spor bugün.*" ve YK-2'in "*Yani hep söylüyorum önceki senelerde de satranç bir spor mudur diye tartışıldı senelerce veya uzak doğuda özellikle yaygın şekilde yapılan sporlar var bugün üzerlerine yazılımlar yazılıyor yapay zekayla mücadele ediyorlar.*" ifadelerinden yola çıkılarak esporun satranç gibi zihinsel performansın ön

planda olduğu spor dalları ile benzer bir süreç geçireceği değerlendirilmesinde bulunulabilir.

Katılımcılar herhangi bir faaliyetin konunun otoritelerinin ortaya koyacağı ya da koyduğu görüşlerden önce bahsi geçen faaliyetin çoğunluk tarafından spor olarak kabul edilmesi gerektiğini dile getirmişlerdir. Bu bağlamda bakıldığında League of Legends adlı oyunun 2018 yılındaki dünya şampiyonası finallerinde ulaştığı 200 milyon online izleyici sayısı (Qian ve arkadaşları, 2019) ve Asya Olimpiyat Komitesi'nin esporu resmi bir spor dalı olarak listelerine eklemesi (Ocasia, 2019, <http://www.ocasia.org/Sports/SportsDetails?q=4mJbXzTfbq3QO82jURx/Gf+53tTBSjMdR+GchlSRmJA=>, 20 Haziran 2019'da erişildi), esporun hem halk tarafından benimsendiğini hem de otoritelerce de kabul görmeye başladığını göstermektedir. Dünyanın birçok ülkesinde (özellikle Güney Kore, Çin ve Amerika Birleşik Devletleri gibi) ve ülkemizde esporu icra eden profesyonel düzeyde çok fazla sayıda kişi bulunurken bu kişiler yasal olarak da profesyonel sporcu statüsünde yer almaktadır. Ülkemizde gençlik il spor müdürlüklerine başvuru yaparak espor alanında bir sporcu lisansına sahip olunabilmektedir (<https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/esports/esports-editorial/nasil-lisansli-esporcu-olunur>, 21 Haziran 2019'da erişilmiştir). Alandaki mevcut olan bu bilgi ve gelişmeler esporun bir spor olarak kabul edilmesi yönündeki görüşlere destek olacağı düşünülmüştür. Ayrıca katılımcılar yaptıkları değerlendirmede herhangi bir faaliyetin spor olarak kabul görebilmesi için el-göz koordinasyonuna dayalı bir fiziksel hareket içermesi gerektiğini vurgulamışlardır. Espor üzerine yapılan bir çalışmada esporun el ile göz arasında hızlı ve doğru koordinasyon gerektiren bir spor olduğu vurgulanmıştır (Johansson & Thilborg, 2010). Bu açıdan bakıldığında günümüzdeki esporun veya espora konu olan video oyunlarının uygulanış biçimlerinin el-göz koordinasyonuna dayanması ve sanal gerçeklik gibi teknolojilerin gelişerek alana dahil olmasıyla fiziksel hareketin artma ihtimali esporun fiziksel aktivite yönünden eksik olmadığını hatta gelecekte diğer spor dalları kadar fiziksel aktivite içermeye potansiyelinin olduğunu göstermektedir. Bugün tartışmasız olarak spor olduğu kabul edilen spor dallarının hepsinin bir ekonomik değeri bulunmaktadır. Alandaki sponsorluk anlaşmaları, televizyon yayın haklarının yanı sıra kendi ekonomik döngülerine sahiplerdir. Pennekeet (2018) esportan elde edilen gelirin 2018 yılında 908 milyon dolar olması

beklendiğini bununda yıllık %40'lık bir büyüme oranına denk geldiğini ifade ederken (aktaran: Steinkuehler, 2019: 2). Newell (2018) dünyaca ünlü League of Legends oyuncu olan “Faker”ın 2,5 milyon dolarlık bir sözleşmeye sahip olmasının yanı sıra ek olarak ödül havuzlarından 1,1 milyon dolar kazandığını belirtmiştir (aktaran: Steinkuehler, 2019: 2). Esporun sahip olduğu bu ekonomik değer ve büyüme potansiyeli esporun spor olarak kabul edilmesi yönündeki görüşleri güçlendirmektedir.

Bir faaliyetin spor olarak kabul görebilmesi için karşılaması gereken şartların içinde sahip olması gereken kurallar da yer almaktadır. Bu kurallar yapılacak olan müsabakanın eşit şartlarda geçmesi ve dünya genelinde tartışmaya konu olmaması için gereklidir ki günümüzde çoğu spor dalı dünyanın hemen hemen her yerinde aynı kurallara sahip yapıdadır. Katılımcıların esporun eksik yönlerinden biri olarak espora konu olan oyunların her birinin farklı kurallara sahip olmasından bahsetmişlerdir. Kurallar ile ilgili olarak uluslararası arenada müsabakalara ve oyunculara yönelik güçlü bir yapı bulunmamaktadır (Johansson & Thilborg, 2010). Esporun sahip olduğu bu eksiklik spor olarak kabul görmesinin önündeki en büyük engellerden biri olarak karşımıza çıktığı görülmektedir. Esporun spor olma koşullarında henüz karşılayamadığı bir diğer konu ise hukuki düzenlemelerdir. Katılımcılardan YK-5 *“Kore’de ayrıca espora uygulanan bazı kanunlar, kurallar ceza hukuku ve borçlar hukuku ile destelenmiş durumda ... Ya da bir kişi takımın nasıl kurulacağını, takımın nasıl yönetileceğini bilmiyor ya da sponsorlarla nasıl anlaşılması gerektiğini, oyuncu işleriyle ticareti bilmiyorlar.”* ifadeleriyle espor konusunda hukuki olarak bazı adımların var olmasına karşın genel olarak belirli bir kanun yapısına sahip olmaması esporun spor olarak kabul görülmemesi gerektiği yönündeki görüşleri desteklemektedir.

Ayrıca katılımcıların spor kavramı ve espor kavramı ile ilgili görüşleri arasında oluşturulan temalar içeresine dahil edilemeyen fakat alan hakkında değerli olduğunu düşünülen görüşler de ortaya çıkmıştır. Katılımcılardan AK-1 bir faaliyetin spor olarak kabul edilmesi için gerekli şartlar ve espor kavramı hakkında *“her ne kadar geleneksel sporlar şu anda spor olarak kabul edilse de espor hala tartışmalı bir kavram olduğu için arasında böyle bir benzeşme var.”* değerlendirmelerinde bulunmuştur. Espor yukarıdaki bölümlerde yapılan yorumlarda da görüldüğü gibi spor olabilmenin

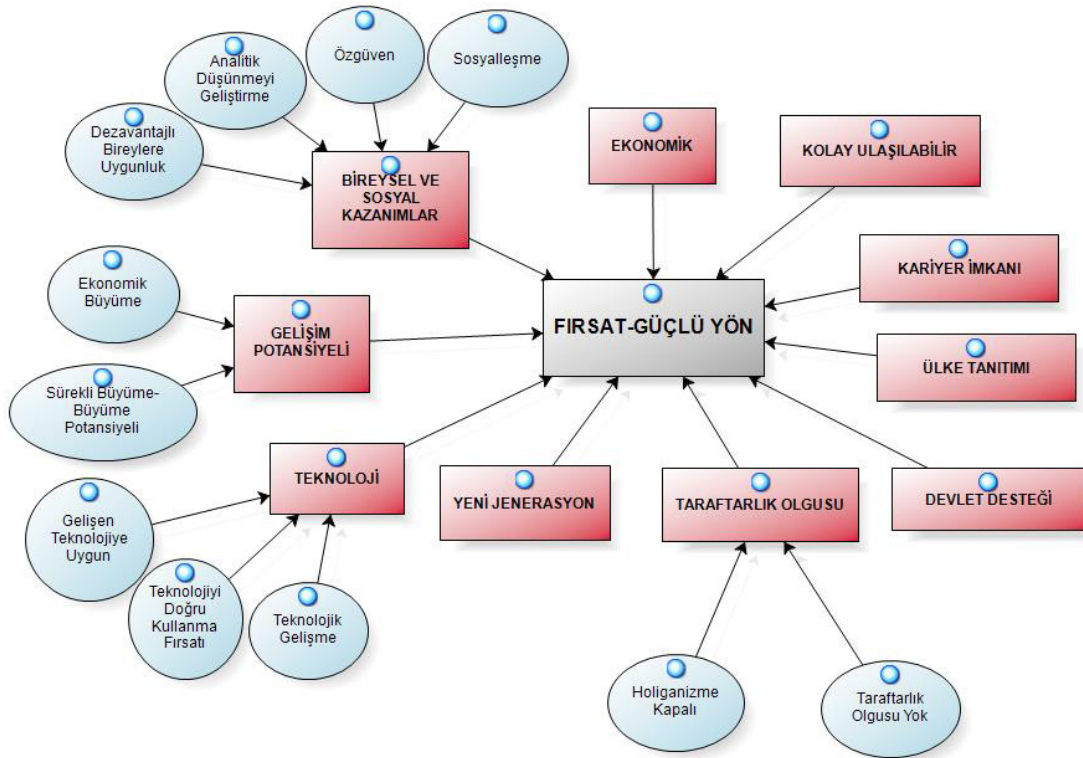
gerekliliklerini içerisinde barındıran, kendisini ve spor kavramını geliştirmeye yönelik potansiyeli bulunan bir dal olsa da AK-1'in de belirttiği gibi hala karar verici merciler arasında tartışmalara konu olması esporu spor kavramından ayıran önemli bir nokta olarak karşımıza çıkmaktadır. AK-1'in bu görüşlerine karşın katılımcı AK-3 ise espor kavramının diğer spor dalları ile arasında bir farklılık olmadığını şu şekilde dile getirmiştir: *“Yani buradaki sadece bir sınıflandırma olgusu. Farklı şekillerde araştırmacıların ya da teorisyenlerin oluşturmuş olduğu bir sınıflandırma döngüsüdür. Espor bu sınıflandırmada hangi noktaya sahip olabilir? O konuyla ilgili mutlaka ilerleyen zamanlarda daha yaygın çalışmalar oluşturulacaktır tahminimce. Ama şu anda mevcut olarak geleneksel bir spor mu yeni bir spor branşı mı? Sadece şu anda yeni spor branşı, onun dışında çok fazla bir farklılık olduğunu düşünmüyorum. Geleneksel spor ya da sizin tabirinizle geçmiş dönemdeki espordan önceki spor branşları ile çok büyük bir farkının olduğunu düşünmüyorum.”*. Katılımcı AK-3'ün bu ifadelerine bakıldığında espor kavramının spor olup olmadığı konusundaki tartışmaların anlamsız olduğu ve bunun yerine esporun hangi spor sınıfı içerisinde değerlendirilmesi üzerine çalışmalar yapılması gerektiği anlaşılmaktadır.

Bu bölüm altında yorumlanacak son başlık ise profesyonel esporcu olmak için gerekli şartlar ile ilgilidir. Katılımcılar esporda profesyonel olarak mücadele etmek isteyen kişilerin geleneksel spor dallarında olduğu gibi lisansa sahip olma, yaş sınırının üzerinde olma gibi yasal gereklilikleri karşılamaları gerektiğini belirtmişlerdir. Ayrıca katılımcılar kişilerin espor için gerekli olan refleks, el-göz koordinasyonu gibi fiziksel hareketlere yönelik genetik bir eğilime ve yeteneğe sahip olmasının profesyonel esporcu olmak için gerekli olduğundan bahsetmişlerdir. Espora yönelik bir özveri sarf edilmesinin ve antrenman yapmanın da en az diğer gereklilikler kadar önemli olduğunu YK-1'in görüşmeler esnasında *“Bir sporcu gibi her gün gerektiği kadar gün, saat çalışmayı göze almalı.”* kullandığı ifadelerle desteklendiği görülmektedir. Diğer yandan geleneksel spor dallarının sahip olduğu altyapı sistemleri gibi kişilerin espor ile ilgili bir camia içerisinde belirli bir süre yer alarak esporculuğu tecrübe etmesinin profesyonel esporcu olabilmesi için faydalı olacaktır.

Son olarak ise esporun teknoloji ile iç içe geçmiş yapıya sahip olmasından ötürü kişilerin espor ile ilgili oyun konsolları hakkında bilgi sahibi olması, bunları iyi kullanması ve oyun ile ekipmanlar arasındaki ilişkiyi analiz edecek bilişsel, duyuşsal ve devinişsel becerilere sahip olması gerektiği anlaşılmaktadır.

3.2. Yönetici ve Akademisyenlerin Bakış Açısına Göre Esporun Güçlü Yönleri ve Fırsatlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmada esporun avantajlarını değerlendirebilmek adına katılımcılara “Esporun geleceğe dönük güçlü yanları ve fırsatları nelerdir?” sorusu yönlendirilmiştir. Katılımcıların soruya verdikleri yanıtlar ışığında yapılan analizler sonucunda ortaya çıkarılan temalar “fırsat-güçlü yön” başlığı altında toplanmış ve Şekil 3.2.’deki modelde gösterilmiştir. Oluşturulan temalar sırasıyla ekonomik, kolay ulaşılabilir, kariyer imkânı, ülke tanıtımı, devlet desteği, taraftarlık olgusu, genç potansiyel, teknoloji, gelişim potansiyeli, bireysel ve sosyal kazanımlar başlıkları olarak incelenmiştir.



Şekil 3.7: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Esporun Geleceğe Dönük Güçlü Yönleri ve Fırsatları

a. Ekonomik:

YK-2 araştırmanın ilgili sorsa verdiği: *“oyunun her zaman ucuz olması diğer aktivitelerle kıyasladığımız zaman.”* yanıtı ile esporun ekonomik olarak bireyleri zorlamayan bir yapıya sahip olmasını esporun güçlü bir yönü olarak değerlendirmiştir.

b. Kolay Ulaşılabilir:

Katılımcının ifadelerinin analizi doğrultusunda “kolay ulaşılabilir” teması oluşturulmuş ve esporun güçlü yönleri-fırsatları başlığının altına eklenmiştir. Katılımcı AK-5’in *“her zaman ulaşılabilir olması açısından elektronik spor avantajlı”* ve katılımcı YK-4’ün *“Futbol oynayacaksınız mesela 11 kişi bulmanız lazım ya da basit haltsaha maçı 6’ya 6 kişi ideal belkide 7 kişidir şeye göre değişir. Esporda squad diye tabir ettiğimiz 5 kişi, 4 kişi, 3 kişi ya da duo dediğimiz 2 kişi mevcuttur. Dolayısıyla 10 kişini ya da 6 kişinin organize olmasından 2 kişinin organize olması daha hızlı ve kolay olduğu için diğer sporlara göre daha kolay bir takım oluşmaktadır.”* yanıtları oluşturulan temayı açıklamaktadır.

c. Kariyer İmkânı:

Katılımcılardan YK-2 ve AK-3 ise espor alanının ve esporla ilgili, bağlantılı alanlarda birçok kişiye kariyer imkânı fırsatı sağlayacağını belirtmişlerdir. Bu değerlendirmeler göz önüne alındığında “kariyer imkânı” teması meydana getirilmiştir. Oluşturulan tema AK-3 *“birçok kişiye hem yönetim anlamında hem antrenörlük anlamında farklı iş imkanları sağlayacağını aynı zamanda sporcu olarak da bireylere bir iş ortamında yaratacağı fikrine sahibim.”* ve YK-2 *“Artık kariyerleri sadece Türkiye’de veyahut buldukları şehir veya kasabada değil dünyanın her yerinde devam ettirebilme imkânı sağlıyor espor.”* İfadelerinin ışığında ortaya çıkmıştır.

d. Ülke Tanıtımı:

Katılımcı YK-2 esporun ülkemiz adına bir tanıtım fırsatı olduğunu şu sözlerle dile getirmiştir: *“Ülkeyi tanıtmak, ülkenin gençliğini tanıtmak için çok değerli.”*. Katılımcının bu yanıtı değerlendirildiğinde “ülke tanıtımı” teması ortaya çıkarılmıştır.

e. Devlet Desteği:

İlgili soruya verdiği yanıtta YK-3 ülkemizde espora devlet desteği verilmesinin espor adına güçlü bir yön olduğuna dikkat çekmiştir. Katılımcının bu ifadesi doğrultusunda “devlet desteği” teması oluşturulmuştur. Katılımcı YK-3 bunu yanıtında şu şekilde açıklamıştır: *“Hâlihazırda bu bizim birçok ülkeden de avantajımıza çünkü geçen kasım ayında da yurt dışında uluslararası espor federasyonunun bir toplantısı vardı oraya katıldık. Orada mesela birçok espor federasyonu veya kuruluşu dernek adı altında devletten bir destek görmemiş, devlet kabul etmemiş ama Türkiye’de devletin kabul ettiği bir federasyon olmuş. Devlet sayesinde devlet imkânlarıyla kurulmuş bir federasyon var. Bence bu önemli bir nokta.”*

f. Taraftarlık Olgusu:

Katılımcı YK-5’in değerlendirmeleri ışığında yapılan analiz sonucunda ortaya “taraftarlık olgusu yok”, “holiganizme kapalı” kodları ve “taraftarlık olgusu” teması çıkarılmıştır. YK-5 esporun yapısı gereği taraftarların eğlenceye daha yatkın olduğunu ve bu sebeple taraftarlık olgununun diğer spor dallarından farklı olduğunu belirtmiştir ve bunun diğer alanlarla kıyaslandığında espor için güçlü bir yan olduğunu vurgularken bunları şu şekilde açıklamıştır: *“Esporda ben bu fanatikliğin çok fazla olmadığını düşünüyorum.”*, *“Fakat esporun bir güzel tarafı spor algısına böyle bir etki olması. Hani insanlar aslında bir oyun izlediklerini ve bu oyunun amacının eğlence olduğunu daha rahat fark edebiliyorlar.”*

g. Yeni Jenerasyon:

Katılımcılar YK-1, YK-2, YK-3 ve YK-4 araştırmanın ilgili sorusuna verdikleri yanıtların analizi sonrasında “yeni jenerasyon” teması oluşturulmuştur. YK-1 *“günümüzde artık çocuklar sokakta oynamıyorlar. Gittikçe bunlar büyüdülerinde de işte bugün maç izleyerek, futbol maçı izleyerek zaman geçiren kitle kalmayacak artık. Bunlar espor müsabakaları izleyerek zaman geçiren kitleye dönüşüyor.”*, YK-2 *“Bizim gibi genç popülasyonu olan bir ülke için ayrıca değerli buluyorum.”*, AK-3 *“Mevcut olarak ülkemiz adına önemli bir fırsat var çünkü genç bir nüfusa sahibiz. Genç nüfus içerisinde oyun oynama alışkanlığı yüksek olan”,* YK-3 *“Espor şöyle inanılmaz bir yeni nesil z kuşağı diyelim, ben ilk bilgisayarımı aldığımda 12 yaşındaydım 13 yaşında*

bilgisayar oyunu oynamaya başladım, şu an yetişen çocuklarımıza baktığımız zaman 3 yaşında Ipad'lerle, Iphone'larla oyun oynayarak dolayısıyla da motor becerileri de çok yüksek seviyede oluyor bu arkadaşlarımızın, kardeşlerimizin böyle bir jenerasyonun böyle bir insanlığın buraya gittiği bir noktada esporun gelişmemesi mümkün değil.” ve AK-4 “Geleneksel sporlara, jenerasyonlar ona doğan jenerasyonlar zaten çok da fazla yönelmiyorlar.” ifadeleriyle günümüz dünyasında yetişen yeni jenerasyonların espordan önceki spor dallarını pek takip etmediklerini, yeni nesil arasında yaygın olanın espor olduğunu vurgulamışlar ve bunu espor için bir avantaj olarak değerlendirmişlerdir.

h. Teknoloji:

AK-1, AK-2, AK-4, AK-6 ve YK-5 günümüz dünyasında teknolojinin çok hızlı gelişmesinin teknolojiyle güçlü bağları bulunan esporunda aynı hızda gelişeceğini ya da bu gelişimi takip edebilecek potansiyele sahip olduğunu belirtirken aynı zamanda teknolojinin doğru kullanılması için de bir aracı olacağını eklemiştir. Katılımcıların değerlendirmeleri sonrasında yapılan analiz ile “teknolojiyi doğru kullanma”, “teknolojik gelişme”, “gelişen teknolojiye uygun” kodları ve “teknoloji” teması ortaya çıkarılmıştır. Katılımcılar teknoloji hakkında yanıtlarında şu ifadeleri kullanmışlardır, AK-1 “Bu esporun yayılması ve işte çok daha farklı alanlara çünkü bu teknoloji çok hızlı ilerliyor. Dolayısıyla esporun ileride çok daha yaygın olabileceğini, bir aileyi işte çekirdek aile anne, baba, çocuklardan dört kişi olarak farz edersek oyun oynamayan bir kimsenin bir on sene içerisinde kalmayacağını değerlendiriyorum.”, AK-2 “avantajlı yanları da teknolojinin gelişmesi”, AK-4 “teknoloji linear değil iki üzeri iki şeklinde gelişiyor sürekli. Yarınki teknolojiyi bugünden yakalayamıyoruz çok hızlı gelişiyor ve bu hızlı gelişen teknolojinin bir ürünü aslında espor, bizim için. Ve onun da bu kadar hızlı gelişmesini bekliyoruz.”, AK-6 “hem akademik anlamda hem de özel hayatlarındaki teknoloji zaten hayatımızın her alanını sarmış bizi sarmış durumda bunu doğru şekilde kullanmak adına iyi bir araç olduğunu düşünüyorum.” Ve YK-5 “dünyada teknolojinin çok çok hızlı ilerlemesi ve bu teknolojiyi yakalayabilecek sayılı alanlardan biri espor. Yani sadece spor olarak bakmıyorum genel olarak bütün sektörlerle baktığın zaman dünyadaki teknolojik gelişme hızını yakalayabilecek sayılı alanlardan biri espor.”.

i. Gelişim Potansiyeli:

Katılımcılar YK-1, YK-3, AK-4 ve YK-4 espor alanının sürekli büyüyen bir ekonomiye ve ivmeye sahip olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların değerlendirmeleri analiz edildiğinde “sürekli büyüme-büyüme potansiyeli”, “ekonomik büyüme” kodları ile “gelişim potansiyeli” teması oluşturulmuştur. Katılımcılardan YK-1’in “*Sektörde önümüzdeki 10 yılda tahmin bile edemeyeceğimiz kadar futbol veya işte Superbowl’dan bile daha büyük bir yerlere gelecek yani.*”, YK-3’ün “*espor zaten şu anda her sene %30-%40’lık olarak büyüyor hem izleyici hem ekonomik boyut olarak söylüyorum bunu.*”, YK-4’ün: “*espor aslında buna öncülük eden bir sektör olduğunu düşünüyorum. Dolayısıyla 50 sene önce futbola bakış açısı nasılsa bugün espora bakış açısının o şekilde olduğunu düşünüyorum. Bundan 20 sene sonra esporun futbolun yerini alabilecek kapasitede bir spor ve ekosistem olacağını düşünmekteyim.*” ve AK-4’ün “*Bence espor yaklaşık 10 sene içerisinde geleneksel sporları hani piyasadan silecek gibi büyük bir terim kullanmayayım da çok çok önüne geçecek piyasanın.*” ifadeleri oluşturulan temayı açıklamaktadır.

j. Bireysel ve Sosyal Kazanımlar

Son olarak katılımcılar esporun bireyleri sosyalleşmesini sağlayan, kişilerin özgüven ve analitik düşünme gibi kazanımlar sağlayan bir olgu olarak değerlendirirken ayrıca dezavantajlı bireylerin kullanımına uygun olması yönüyle de avantajlı olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların bu değerlendirmelerinin analizi ile “sosyalleşme”, “özgüven”, “dezavantajlı bireylere uygunluk”, “analitik düşünmeyi geliştirme” kodları ile “bireysel ve sosyal kazanımlar” teması ortaya çıkarılmıştır. Katılımcılar konuyla alakalı şu ifadeleri kullanmışlardır YK-2 “*Espor şöyle bir kere dünyaları birbirine bağlıyor. Yani siz önünüzdeki bilgisayar veya oyunu icra ettiğini konsol veya her neyse platform üzerinden dünyaya bağlantıyorsunuz. Dünyada birçok arkadaşınız olabiliyor, hiç yüz yüze görüşmediğiniz sadece sesini duyduğunuz veya yüzünü de görse yan yana bulunmadığınızı.*” ve “*Gençlerimizin kendine bu konuda özgüvenini pekiştiriyor.*”, AK-5 “*En büyük yarattığı avantajı ve yarattığı fırsat dezavantajlı bireyler yani yardıma muhtaç, evde bakıma muhtaç, eve kapalı kalmış engelli çocuklar işte ne bileyim herhangi bir eğitim-öğretim sportif anlamda bir eğitim-öğretime maddi durumu yetmeyen çocuklar bu tür sanal ortamlarda her zaman bir fırsat bulabiliyor.*” ve AK-6

“espor bireylerin bilişsel anlamda, farkındalık anlamında, analitik düşünme anlamında özellikle analitik anlamda çok geliştiren bir aktiviteler bütünü.”.

3.2.1. Yönetici ve Akademisyenlerin Bakış Açısına Göre Esporun Güçlü Yönleri ve Fırsatlarına İlişkin Yorumlar

Bu bölümde araştırmanın 2. alt problemi olan esporun güçlü yönleri ve fırsatlarına ait bulgular yorumlanmıştır. Katılımcılara konu ile ilgili olarak esporun geleceğe dönük güçlü yanları ve fırsatları nelerdir? sorusu yönlendirilmiştir. Soruya verilen yanıtlar çerçevesinde ucuz, kolay ulaşılabilir, kariyer imkânı, ülke tanıtımı, devlet desteği, taraftarlık olgusu, genç potansiyel, teknoloji, gelişim potansiyeli, bireysel ve sosyal kazanımlar kavramları belirlenmiştir.

Geleneksel spor dalları olarak tabir edilen sporların herhangi bir kişi tarafından yapılması için öncelikle ilgili sporla alakalı ekipmanlara sahip olması gerekmektedir. Fakat ekipman gereksinimi bu spor yapmak isteyen bireyler için ekonomik bir yük oluşturmaktadır. Araştırmada katılımcılar video oyunlarının diğer spor dalları için gerekli olan ekipmanlardan daha uygun fiyatlı olmasının bireylerin espora yönelmesini sağlayacak bir etken olarak değerlendirmişlerdir. Bakıldığı zaman espora konu olan oyunların çoğunun ücretsiz (Dota2, League of Legends, Heartstone, Counter Strike: Global Offensive vb.) olması ve bu oyunlar için gerekli olan oyun konsollarının dünya geneline bakıldığı zaman uygun fiyatlı oluşu esporun diğer spor dallarına göre daha fazla tercih edilmesini sağlayacak nedenler olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca geleneksel spor dallarını icra edebilmek için gerekli ekipmanların dışında bir de o spor dalı ile ilgili katılımcılara ve uygulama alana (saha, kort vb.) sahip olmanız gerekmektedir. Katılımcıların dikkat çektiği bir diğer konu da esporun sahip olduğu kolay ulaşılabilirliktir. Espor gerekli oyun konsolu ve sabit bir internet bağlantısı ve ilgili oyuna sahip olunması dışında hemen hemen hiçbir şey istememektedir. Ayrıca bu oyunlar günün herhangi bir saatin oynanabilir olması, hava şartlarından bağımsız olarak yapılabilmesi ve katılımcı aramaya gerek kalmadan hali hazırda oyunu oynamak için bekleyen kişilerle eşleştirmesi yönleri diğer spor dalları ile kıyaslandığında tercih edilmesini sağlayabilecek güçlü yönlerdir.

Katılımcılar araştırmanın ilgili sorusuna verdikleri yanıtlarda esporun güçlü yanlarından biri olarak sahip olduğu kariyer imkanlarından bahsetmişlerdir. Türsen bu imkanlarla ilgili olarak “eSpor’da kariyer yapmak isteyenler diğer sporlarda olduğu gibi antrenör de olabiliyorlar. As takım beşer kişiden oluşuyor. Yedekler, antrenörler ile beraber bir eSpor takımındakilerin sayısı 10’u geçiyor. Tüm dünyada yeni gelişen bir spor dalı olmasına rağmen eSpor’da kariyer yapmak isteyenlerin sayısı giderek artıyor. Türkiye’de yaklaşık 3.300 eSpor lisanslı oyuncu bulunuyor. ABD’de bazı üniversiteler eSpor bursları veriyor.” ifadeleri kullanmış ve esporun iş imkanları açısından sahip olduğu potansiyeli vurgulamıştır (Türsen, 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/ik-yeni-ekonomi/espor-da-kariyer-var-29079553>, 21 Haziran 2019’da erişildi). Espor ülkemiz adına bir tanıtım fırsatı yarattığından bahseden katılımcılar uygun yatırımlar ve uygulamalar ile bu alanda başarılı olunup ülkemizi adını dünyada daha çok duyulur hale getirebileceğimizi belirtmişlerdir. Türkiye milli takım olarak 2016 yılında Counter Strike: Global Offensive dünya şampiyonasında şampiyon olurken (https://www.ntv.com.tr/teknoloji/turkiye-cs-go-2016-dunya-sampiyonu-oldu,VjwC04ViOEKDCxwgZ4Abrig?_ref=infinite, 20 Haziran 2019’da erişildi) Sergen “Broken Blade” Çelik 2018 yılında League of Legends arenasının önemli ekiplerinden biri olan TeamSoloMid’e transfer olarak (Demirkol 2018, <http://www.5mid.com/lol/broken-blade-tsm-transfer-oldu>, 20 Haziran 2019’da erişildi) bireysel anlamda da gelecek vadettiğimizi göstermiştir. Bu gelişmeler dikkate alındığında ülkemizin espor alanında başarılı olma ihtimalinin yüksek olduğu ve bunun ülkemizin tanıtımı için bir fırsat oluşturduğu görülmektedir. Türkiye olarak sahip olduğumuz bu avantajın yanı sıra katılımcılardan YK-4’ün “*Hâlihazırda bu bizim birçok ülkeden de avantajımıza çünkü geçen kasım ayında da yurt dışında uluslararası espor federasyonunun bir toplantısı vardı oraya katıldık. Orada mesela birçok espor federasyonu veya kuruluşu dernek adı altında devletten bir destek görmemiş, devlet kabul etmemiş ama Türkiye’de devletin kabul ettiği bir federasyon olmuş. Devlet sayesinde devlet imkânlarıyla kurulmuş bir federasyon var. Bence bu önemli bir nokta.*” ifadeleri ülkemizden espora verilen devlet desteğinin diğer ülkelerle kıyaslandığı zaman güçlü bir yön olarak öne çıktığı görülmektedir.

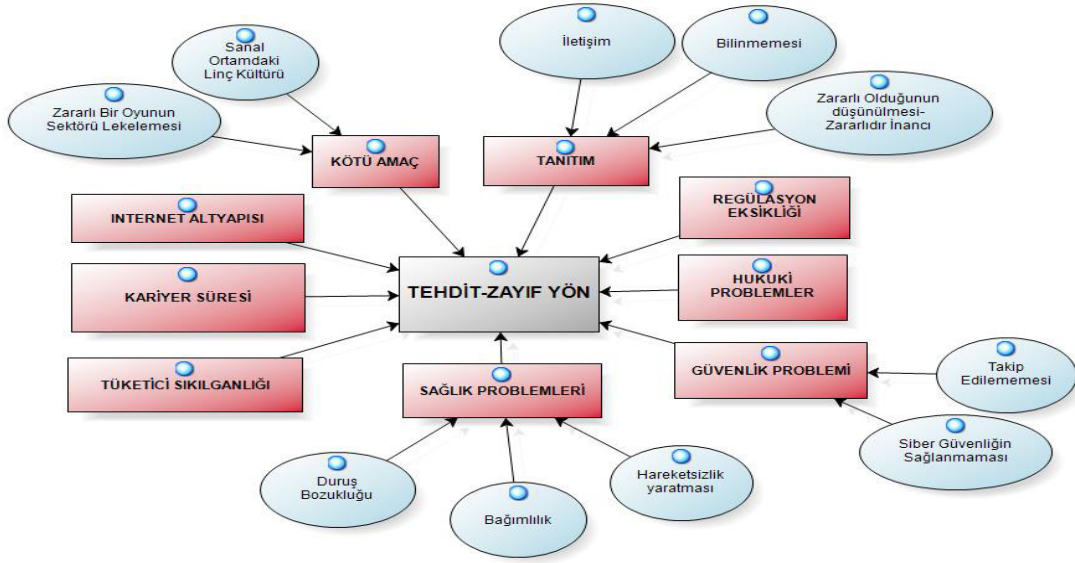
Günümüzde sporun en olumsuz yönlerinden biri muhakkak ki taraftarların sahip olduğu holiganizmdir. Taraftar, bir sporcu ya da takım hakkında pozitif duygulara sahip olan ve onları takip eden kişilere söylenirken holiganizm bu takip edilen sporcu ya da takıma yüksek seviyede bağlılığı olan kişilerin şiddet ve yıkıcı içeriğe sahip davranışlar sergilemeleridir (Koçer 2012). Katılımcıların görüşmeler esnasında belirttiği gibi espor taraftarı ise takımlarını desteklerken izledikleri aktivitenin eğlence amaçlı olduğunu unutmayıp şiddet içerikli davranışlardan uzak duran bir yapıya sahiptir. Taraftar gruplarının holiganizmden uzak olması esporun güçlü yanlarından biri olmakla birlikte esporun diğer spor dallarına bu konuda öncülük edecek bir vasfa sahip olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca katılımcılar takipçi kitlesi ile alakalı olarak yeni neslin geleneksel spordan ziyade esporu takip ettiğini ve bu sebeple her geçen gün esporun takipçi, izleyici ve uygulayıcı kişi sayısının artacağına dikkat çekmişlerdir. Konu hakkında Uluslararası Espor Federasyonu Genel Sekreteri Alex Lim, *"Bir jenerasyon top oynayarak büyümüştü, diğerleri ise oyunlar içerisinde tercih yaparak büyüyor. Bir dizi şey gibi spor da dijital kültürün içerisinde yeniden tanımlanıyor"* (aktaran: Akgöl 2018: 65) ifadelerini kullanarak gençler arasında esporun yaygınlaşacağına dikkat çekmiştir. Diğer yandan araştırmada katılımcıların üzerinde durduğu bir diğer konu ise espor ve teknoloji arasındaki uyumdur. Teknoloji bugün hayatımızın hemen hemen her alanında varken en güncel örneklerden biri olarak ülkemizin futbol liginde de uygulanan VAR teknolojisi geleneksel sporların da teknolojiden uzak kalamadığını ve uyum sağlamaya çalıştığının bir kanıtıdır. Espor ise teknoloji dayalı olarak ortaya çıkmış bir spor dalı olarak bu teknolojiyi en yakından takip edebilen ve bu teknolojik gelişmelere en iyi entegre olabilen spor dalı olarak karşımıza çıkmaktadır. Espor camiasının köklü kulüplerinden olan Cloud9 ve teknolojinin ön gelen şirketlerinden Microsoft'un yaptığı teknoloji anlaşması bunun en önemli göstergelerinden biri iken Microsoft Spor Teknolojileri Direktörü Mike Downey yaptığı açıklamada; *"Bunun için Microsoft'a ait bir takım ticari ve tüketici hedefli ürün ve servisleri kullanacağız. Cloud9 ile birlikte çalışarak, daha etkili antrenman yapmalarını ve kazanmak için en iyi stratejilere karar vermelerini sağlayacak araçlar üreteceğiz."* ifadeleri kullanmıştır (Karahana 2019, <https://esporhit.com.tr/cloud9-microsoft-espor-teknolojileri-ortakligi/> 20 Haziran 2019'da erişildi).

Espor ortaya çıktığı günden bugüne sürekli hem ekonomik olarak hem de izleyici kitlesi olarak gelişen bir yapıya sahip olmuştur. Son yıllarda kazandığı popülerlik ise bu gelişimin artmasına yol açmıştır ve önemli marka, takım ve bireysel yatırımcıların ilgisini çeker hale gelmiştir. Özenç ve Tınmazlar konu ile ilgili olarak *“Herhangi bir ürünün ortaya çıktıktan sonra kendi piyasasını yaratması, o ürüne ve piyasaya yapılacak yatırımları artırır; çünkü popüler olan karlıdır ve kar, para kazanmak isteyenlerin, bilhassa da hali hazırda parası olan yatırımcıların dikkatini çeker.”* İfadelerini kullanmışlardır (Özenç ve Tınmazlar 2019). Bu açıdan bakıldığında espor sahip olduğu ekonomik değer ve potansiyel ile kendi içerisinde gelişimi için bir fırsat barındırdığından söz edilebilir.

Son olarak katılımcılar esporun güçlü yönlerinden biri olarak bireysel ve sosyal kazanımlardan bahsetmişlerdir. Video oyunları hayatımıza girdikleri ilk yıllarda asosyallik ya da genel olarak zararlı bir aktivite olarak görülmüştür. Fakat son yıllarda yapılan araştırmalarda bunun böyle olmadığı esporun ya da video oyunlarının zekâ, hafıza, yaratıcılık ve öğrenim düzeyine katkıda bulunduğunu gösterirken diğer yandan internetin ile birlikte online iletişimin ve haberleşmenin kavramlarını ortaya çıkarmıştır (Özenç ve Tınmazlar 2019). Bu araştırma ve kavramlar esporun insana katkı sağlayan ve sosyalleşmeye teşvik eden yapısını göz önüne çıkarmaktadır.

3.3. Yönetici ve Akademisyenlerin Bakış Açısına Göre Esporun Zayıf Yönleri ve Tehditlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmada esporun dezavantajlarını ve eksik yönlerini değerlendirebilmek adına katılımcılara “Esporun geleceğe dönük zayıf yanları ve tehditleri nelerdir?” sorusu yönlendirilmiştir. Katılımcıların soruya verdikleri yanıtlar ışığında yapılan analizler sonucunda ortaya çıkarılan temalar “tehdit-zayıf yön” başlığı altında toplanmış ve Şekil 3.8’deki modelde gösterilmiştir. Tanıtım, regülasyon eksikliği, hukuki problemler, güvenlik problemleri, sağlık problemleri, tüketicilerin sıkılması, esporculuğun çabuk bırakılması, internet altyapısı ve kötü amaç temaları bölüm içerisinde ayrı ayrı incelenmiştir.



Şekil 3.8: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Esporun Geleceğe Dönük Zayıf Yönleri ve Tehditleri

a. Tanıtım:

AK-1 ve YK-3 espor konusunda bir bilinçlendirme ve tanıtım eksikliği olduğunu dile getirmişlerdir. Özellikle ailelerin espor hakkında olumsuz ön yargılarının olması ve bunları gidermek için bir atılım yapılmamasının esporu tehdit eden zayıf yönlerden olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların verdikleri bu yanıtlar incelendiğinde “zararlı olduğunun düşünülmesi-zararlıdır düşüncesi”, “iletişimlerin kurulmaması”, “bilinmemesi” kodları ile “tanıtım” teması oluşturulmuştur. Katılımcılar AK-1 “*Bence en zayıf yanı esporun bilinmemesi.*” ve “*en büyük sıkıntı yanlış bir şey olduğunu düşünüyor insanlar. Dezavantajının o olduğunu düşünüyorum.*” ve YK-3 “*Esporun şöyle bir zayıf yanı diyebiliriz. Burada şeyi çok doğru anlatmak gerekiyor insanlara biliyorsun ebeveynler, espor yapan arkadaşlarımızın genellikle yaş ortalaması 15-22 diyelim bu aralığa genç bir kitlesi var espor oyuncularının. Dolayısıyla hala ebeveynin kontrolünde olan kişiler oynuyor bu oyunu ve ebeveynlerin haklı olarak bazı kaygıları oluyor. Bilgisayar oyunu olarak gözüktüğü için espor bilgisayar oyunlarına zaman harcanması, kişisel gelişimi etkilediği düşünülüyor.*” şeklinde kullandıkları bu ifadeler oluşturulan temayı açıklamaktadır.

b. Regülasyon Eksikliği:

Katılımcı AK-4 “*esporun şu anda ne ulusal ne de uluslararası belirli bir regülasyonu yok.*” ifadeleriyle esporun zayıf yönü olarak düzenleme eksiklikleri üzerinde durmuştur. Katılımcının bu değerlendirmesi çerçevesinde “regülasyon eksikliği” teması ortaya çıkarılmıştır.

c. Hukuki Problemler:

Katılımcı YK-1 ise “*Hukuki problemler olacak.*” ve “*oyun şirketlerine ait olması bunlar çözülemez yani çözülecek zaman içinde ama böyle tam anlamıyla anonimleşmeyecek.*” ifadeleriyle oyunların şirketlere ait olmasının ve henüz oturmuş düzenlemelerin olamaması nedeni ile hukuki açıdan sorunlar olacağından bahsetmiş bunu esporun zayıf yönlerinden biri olarak vurgulamıştır. Katılımcının bu ifadesi doğrultusunda “hukuki problemler” teması meydana getirilmiştir.

d. Güvenlik Problemleri:

Araştırmada AK-2 esporun zayıf yönlerinden bahsederken “*Zayıf yönleri ... takip edilememesi, siber güvenliğin sağlanamaması*” ifadelerini kullanmıştır. Katılımcının ifadeleri analiz edildiğinde ortaya “*takip edilememesi*”, “*siber güvenliğin sağlanmaması*” kodları ile “güvenlik problemleri” teması çıkarılmıştır.

e. Sağlık Problemleri:

Katılımcılar YK-1, YK-2, AK-3, AK-5, YK-4 ve AK-6 yaptıkları değerlendirmelerde esporun oyun platformları karşısında yapılmak zorunda oluşunun bireyleri hareketsiz bir yaşama itme olasılığı olduğunu ayrıca oyun oynama alışkanlığının bir bağımlılığa dönme tehlikesi olduğunu üzerinde dururlarken fiziksel olarak da duruş bozuklukları gibi sağlık açısından sorunlar oluşturabileceğini belirtmişlerdir ve yanıtlarının analizi sonucu “*hareketsizlik yaratması*”, “*duruş bozukluğu*”, “*bağımlılık*” kodları ile “sağlık problemleri” temasını oluşturulmuştur. Katılımcı YK-1’in “*kendini disipline edemeyen insanların bilgisayarın başına bağımlı bir hayata sürükleyebilir belki.*”, YK-2’nin “*bir bağımlılığa dönüşebilir bildiğini gibi oyun bağımlılıkları vs. gibi şeylerde var.*”, AK-3’ün “*Eğer doğru yönetilmezse yani bu bireylere bu müsabakalar esnasında ya da bunun dışında antrenman programları içerisinde bir egzersiz programı, aktif olarak katılabilecekleri bir egzersiz programı ve*

fiziksel aktivite programı, eğer oluşturulmazsa önemli sorunlara yol açabilir.”, AK-5’in “burada bir farklılık öne çıkıyor. Bizim işte geleneksel bakış açısıyla elektronik sporu düşündüğümde ben sadece bilgisayar oyunları ya da kişilerin çok uzun sürelerle bilgisayar başında ekran karşısında sabit kalmaları evet bir bozukluk. Yani duruş bozukluğu ortaya çıkabilir, burada beslenme bozukluğu ortaya çıkabilir. İşte internet hastanelerinin kurulması Hollanda’da bunların en büyük göstergesi maalesef. İnsanların su bile içmeyerek sadece klavye ve bilgisayarla haşır neşir olması saatlerce bunlar hep sakıncalı diyebileceğimiz şeyler.”, YK-4’ün “Şimdi burada hep en çok hakkında olan eleştiri ... teknoloji bağımlılığı ve hareket etmeme.” ve AK-6’nın: “Şimdi o açıdan baktığımızda da tabii biraz daha fiziksel aktiviteden uzaklaşma söz konusu olabiliyor. Daha durağan ve işte bilgisayar başında uzun saatler geçirilmesi dolayısıyla hareketsizlikle ortaya çıkan problemler yaşanabilir.” ifadeleri oluşturulan tema ve kodları açıklamaktadır.

f. Tüketici Sıkılğanlığı:

YK-2 ise bir diğer zayıf yön olarak günümüzdeki tüketici alışkanlıklarıyla birlikte esporun da popüleritesini kaybetme ihtimalinin olduğunu en azından bunun espor için bir tehdit olduğunu belirtmiştir. Katılımcının bu değerlendirmesi doğrultusunda yapılan analizler sonucu ortaya “tüketici sıkılğanlığı” teması çıkarılmıştır. Katılımcı YK-2 bu konuda şu ifadeleri kullanmıştır; *“tüketim çağının getirdiği bizdeki bu sıkılğanlık espor da tehdit eder mi hani hep böyle insanlar yeni yeni oyunlara eğilir ve bir süre sonra acaba bunun bir spor olur mu olmaz mı sorularını getirebilir.”.*

g. Kariyer Süresi:

Araştırmanın ilgili sorusuna verdikleri yanıtlarda katılımcıların üzerinde durduğu bir diğer konu ise espor alanında mücadele eden sporcuların kariyerlerinin çeşitli sebepler yüzünden kısa kalması ve genç yaşta esporculuğun bırakılması olmuştur ve katılımcılar bunun esporun zayıf yanlarından biri olduğunu vurgulamışlardır. Verilen yanıtlarının analizi doğrultusunda “kariyer süresi” teması oluşturulmuştur. Araştırmanın ilgili sorusuna verdikleri yanıtta konu ile ilgili AK-2 “22-23 yaşında şeyi bırakıyorlar espor, sporculuğu bırakıyorlar. En zayıf yanlarından biri o. “ifadelerini kullanırken

YK-5 ise “*Şöyle, bir zayıf yan olarak görülebilir. Nasıl diyeyim esporcular genç yaşta çünkü refleksler ve oyuncuların hani beyinsel, zihinsel gelişimi, fiziksel gelişimi en hızlı 16-24,25 yaş aralarında oluyor. Tabi ki hani en yaşlı oyuncu 27 yaşında şu an dünyada ama bu uç bir örnek.*” ve “*bütün takım harıl harıl bir daha yeni oyuna alışmaya çalışıyorlar, onun hakkında strateji üretmeye çalışıyorlar. Ve bu aslında bizim oyuncularımızın dünyadaki bütün espor oyuncularının çabuk “burnout” diye bir tabir vardır çabuk kafalarının yanmasına neden oluyor. Hani kariyerlerinin kısa kalmasındaki bir şey bu bence ben böyle düşünüyorum.*” ifadelerini kullanmıştır.

h. İnternet Altyapısı:

Katılımcı AK-2 “*Zayıf yönleri işte şey takip edilememesi, siber güvenliğin sağlanamaması ya da şey en zayıf yönü mesela müsabaka esnasında bulunduğunuz ülkenin internet sağlayıcısının size yeteri kadar hizmet edememesi.*” ifadeleriyle dikkat çektiği bir diğer sorun ise internet altyapısı olmuştur.

i. Kötü Amaç:

Son olarak oluşturulan “kötü amaç” teması ve “sanal ortamdaki linç kültürü”, zararlı bir oyunun sektörü lekelemesi” kodları katılımcılardan YK-3’ün: “*esporun bence en büyük sıkıntısı ... bir oyun bütün sektörü lekeleyebiliyor.*” ve YK-5’in: “*kötü bir oyunla beraber bir linç kültürü var sanal ortamda.*” ifadeleri doğrultusunda oluşturulmuştur.

3.3.1. Yönetici ve Akademisyenlerin Bakış Açısına Göre Esporun Zayıf Yönleri ve Tehditlerine İlişkin Yorumlar

Bu bölümde araştırmanın 3. alt problemi olan esporun zayıf yönleri ve tehditlerine ait bulgular yorumlanmıştır. Katılımcılara konu ile ilgili olarak esporun geleceğe dönük zayıf yanları ve tehditleri nelerdir? sorusu yönlendirilmiştir. Soruya verilen yanıtlar çerçevesinde ortaya tanıtım, regülasyon eksikliği, hukuki problemler, güvenlik problemleri, sağlık problemleri, tüketicilerin sıkılması, esporculuğun çabuk bırakılması, internet altyapısı ve kötü amaç kavramları çıkmıştır.

Espor gençler arasında çok yaygın olarak bilirse de yaşça büyük kişiler özellikle ebeveynler için tartışmalı bir konu olmaya devam etmektedir. Ebeveynlerin esporu genellikle zararlı bir alışkanlık ve boşa zaman harcanan bir aktivite olarak görmesi ayrıca içerik olarak esporu tam olarak bilmemeleri bu alanda yaşanan önemli sıkıntılardan biridir. Bunun yanı sıra katılımcıların yanıtlarına göre esporun bir diğer zayıf noktası ise alandaki regülasyon eksikliğidir. Her ne kadar turnuvaları düzenleyen, lisansları veren ve bunlarla ilgili kuralları belirlemeye çalışan yapılar olsa da henüz uluslararası platformda kuralları belirlemesi kararlaştırılan tek bir federasyon bulunmamaktadır (Abanazir 2018). Bu durumun yarattığı belirsizlik espor bir spor dalı olarak kabul görmesinde dikkate alınması gerek zayıf bir noktadır. Diğer yandan araştırmada katılımcıların dikkat çektiği bir başka konu da espor alanındaki hukuki problemlerdir. Yaşar (2018) espor alanındaki hukuki problemlerle ilgili olarak: “Espor dünyada çok ciddi tartışmalara konu oluyor. E-sporun gerçekten bir spor olup olmadığı tartışılıyor. Bunun dışında doping, şike, bahis, fikri haklar, sporcuların işçi statüsü ve işçi hakları, sporcuların sosyal hakları, sporcuların eğitim hakkı, uyuşmazlıkların çözümü, tahkim yargılaması ve devletin yargı yetkisi, adil yargılanma hakkı gibi konular hep gündemdeki yerlerini koruyor. Türkiye, e-sporu spor dalı olarak kabul etti ama yukarıdaki konular hakkında hiçbir şey yapmadı. Oysa Fransa’da e-sporcuları koruyan düzenlemeler yürürlüğe girdi. Sporculara asgari haklar tanındı.” İfadelerini kullanmıştır (Yaşar 2018). Alandaki bu ifadelerden de anlaşılacağı üzere espora konu oyunların şirketlerin telif haklarına tabii olması bunun yanında alana dair bir hukuk düzeninin oturmamış olması ve profesyonel olarak espor ile ilgilenen sporcuların haklarına dair belirli yasaların olmaması esporun geleceğini tehdit eden konulardandır.

Yasal olarak var olan bu boşlukların espor için oluşturduğu bir diğer önemli sorun ise güvenlik problemleridir. Çoğu spor dalının içerisinde bulunan bahis kavramı espor içerisinde de bulunmaktadır fakat espor alışagelmış bahis çeşitlerinden farklı olarak “bitcoin” olarak bilinen sanal para ile dönen bir bahis olanağına da sahiptir. Bunun dışında espor oyun konsolları başında gerçekleştiren bir spor olması sebebiyle uygulama sırasında sporcuların neler yaptığı ya da müsabaka esnasında rekabet ortamını bozacak bir uygulama (hile) kullanıp kullanmadığı anında tespit edilememektedir. Tüm bunlar geleneksel sporlar içerisinde bulunan doping, şike gibi spor ruhuyla

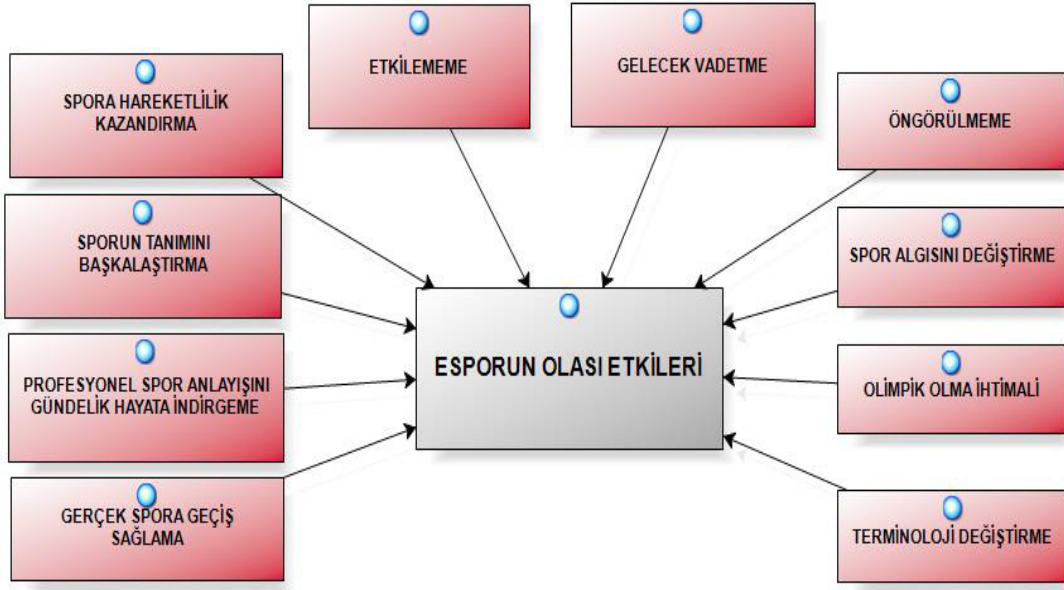
bağdaşmayan fakat sporun içerisinde bulunan kavramlarla benzerlik gösterirken esporun geleceğini tehdit eden konuların başında gelmektedir. Espor hayatımıza dahil olduğundan bugüne eleştiriye maruz kaldığı ilk noktalardan biri sağlık sorunları yaratacağı yönündeki görüşlerdir. Bu konu üzerine yapılan araştırmalarda esporun bireye sağladığı katkıların yanı sıra araştırmacılar esporun bağımlılık, saldırganlık ve sosyal izolasyon gibi zararlı etkilerinin de olabileceğine dikkat çekmişlerdir (Johansson & Thilborg 2010). Araştırmalarda ortaya çıkan bu sonuçlar katılımcıların bahsettiği sağlık sorunları yaratma ihtimalinin espor için bir tehdit oluşturduğu yönündeki görüşleri destekler niteliktedir.

Esporun yapısından kaynaklanmamasına karşın esporun geleceğini tehdit eden bir diğer konu ise çağımızın tüketim alışkanlıklarından kaynaklanan sıkılmadır. Günümüzde tüketicilerin herhangi bir ürüne ilgileri oldukça kısa sürmektedir. Bu yüzden pazarlama alanında tüketicilerin ilgilerini kaybetmemesine yönelik yeni stratejiler, yeni ürünler veya var olan ürünlere yönelik yenilemeler yapılmaktadır. Parry yaptığı çalışmada espor modasındaki hızlı değişimin bazı oyunların popülerliğini kaybetmesine ve organizatörlerin gündemde olan oyunların turnuvalarının düzenlemelerine neden olduğunu söylerken bu hızlı değişen ortamın ticari gelişim, rekabet ortamı ve spor yönetimi konusunda kararlı bir organizasyonel yapının ortaya çıkmasına engel olduğunu belirtmektedir (Parry 2018). Bu görüşler ışığında tüketicilerin sahip olduğu bu sıkılma ve günümüzdeki saf tüketim anlayışının esporun geleceğini tehdit ettiği anlaşılmaktadır. Araştırmada katılımcıların dikkat çektiği bir konu da profesyonel esporcuların sporu erken yaşta bırakmalarındır. Espor arenasında sporcuların yaş ortalaması genellikle 24-27 arasında iken aslında geleneksel sporda olduğu gibi teorik bir yaş sınırı bulunmamaktadır (Summerley 2019). Erken biten bu sporcu kariyerleri nedeniyle profesyonel esporculuk yapmak isteyen kişiler çoğunlukla 15-16 yaşlarından bu camianın içine girerler. Fakat esporun sahip olduğu yoğun tempo bu kişilerin eğitim hayatları gibi hayatlarının diğer alanlarından geri kalmalarına neden olmaktadır. Kişiler üzerindeki bu olumsuz etkinin esporun zayıf yönlerinden biri olduğu anlaşılmaktadır. Espor ile ilgili göze çarpan bir başka problem ise internet ile ilgilidir. İnternet bugün hayatımızın vazgeçilmezlerinden biri olsa da gelişmiş ülkeler dışında internet fiyatları ve altyapıları oldukça sorunlu hatta bazı ülkeler için internete

eriřim saęlamak bařlı bařına bir sorundur. Geliřmekte olan ũlkelerdeki internet altyapısı ve oyunların yayınlanacaęı resmi kanalların eksiklięinin espor iin bir sınırlılık olduęunu belirtilmiřtir (Summerley 2019). Son olarak esporu tehdit eden bir dięer konu ise kŕtŕ amalı oyunlar ve esporun iindeki lin kŕltŕdŕr. Video oyunlar ok geniř bir kapsama sahipken sadece belli bir bŕlŕmŕ espor olarak adlandırılmaktadır. Fakat insanlara maddi ya da manevi olarak zarar verme amalı olarak yapılan oyunların varlıęı (Mavi Balina, Momo vb. gibi) espor alanının imajını da zedelemektedir. Ayrıca profesyonel esporcuların herhangi bir performans dŕřŕklŕęinde izleyicilerden aldıęı ařırı ve kŕtŕ ierikli reaksiyon da spor ruhuyla baędařmayan bir konudur ve esporun geleceęini hakkında řŕphelere yol amaktadır.

3.4. Yŕnetici ve Akademisyenlere Gŕre Spor Endŕstrisi İinde Esporun Olası Etkilerine İliřkin Bulgular ve Yorumlar

Arařtırmada katılımcılara yŕneltilen ‘‘Esporun mevcut spor algısı ve yŕnelimlerinin deęiřmesinde ne tŕr etkileri olur?’’ sorusu ile spor algısında deęiřimler olup olmadıęı deęerlendirilmek istenmiřtir. Katılımcıların verdikleri yanıtlar analiz edildięinde ortaya ıkan temalar Őekil 3.9’daki modelde bir araya getirilmiřtir. Bŕlŕm ierisinde oluřturulan temalar; deęiřmeyecek, gelecek vadetme, sporun tanımını bařkalařtırma, gerek spora geiř saęlama, spor algısını deęiřtirme, profesyonel spor anlayıřını gŕndelik hayata indirgeme, terminoloji deęiřtirme, ŕngŕrŕlmesi zor, spora hareketlilik kazandırma, olimpik olma ihtimali ayrı ayrı bařlıklar olarak incelenmiřtir.



Şekil 3.9: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Esporun Spor Algısı Üzerindeki Etkileri

a. Etkilememe:

Katılımcılar AK-2 ve AK-3 esporun mevcut spor algısını değiştirmeyeceğini düşündüklerini belirtirken bunu şöyle ifade etmişlerdir: AK-2: “çok değiştireceğini düşünmüyorum”, AK-3: “esporunda buna balta vuracağını ya da bunu pozitif yönde etkileyeceğini düşünmüyorum.”. Katılımcıların bu ifadeleri doğrultusunda “etkilememe” teması oluşturulmuştur.

b. Gelecek Vadetme:

YK-1 ve YK-3 ise ilerleyen dönemlerde esporun üniversitelerin akademik programlarında daha fazla yer alacağını hatta esporu programlarına dahil etmeyen üniversitelerin ileride kaybeden tarafta olacağını belirtmişlerdir. Yapılan bu değerlendirmeler doğrultusunda öncelikle “daha fazla yer alacak”, “almayan kaybeder” kodları oluşturulmuş, sonrasında ise bu kodlar “gelecek vadeden” teması altında birleştirilmiştir. YK-1 bunu “Yani gittikçe daha fazla yer alacak. Bu sene daha çok göreceğiz zaten. Almayan kaybeder yani.” ifadeleriyle dile getirirken YK-3 ise “yani ilerleyen zamanlarda zaten üniversitelerde farklı şekillerde de bölüm açılacak veya ders programlar, ders olacaktır diye düşünüyorum.” ifadelerini kullanmıştır.

c. Sporun Tanımını Başkalaştırma:

Ayrıca YK-2 esporun mevcut spor kavramı ve algısının gelişmesine sebep olacağını ya da aracılık edeceğini de araştırmanın ilgili sorusuna verdiği yanıtta “*Tabi ki bambaşka bir spor tanımı getiriyor. Çünkü yani herkesin aklına gelen ilk olarak bir kan, ter, gözyaşı burada da yok mu var ama tabi ki fiziksel yoğunluk olmadığı için diğerleri kadar ön planda değil. Dolayısıyla ... yeni bir spor kavramı gelişmesinde tabi ki aracılık edecektir veyahut yapacaktır.*” şeklinde belirtmiştir. Bu değerlendirmelerin ışığında “sporun tanımını başkalaştırma” teması oluşturulmuştur.

d. Gerçek Spora Geçiş Sağlama:

Katılımcı AK-5 esporun negatif bir etkiye sebep olmayacağını hatta tam tersine diğer spor dallarına geçişlere neden olabileceğini dile getirmiştir. Bu değerlendirme analiz edildiğinde ortaya “gerçek spora geçişe etki edebilir” teması çıkarılmıştır. Katılımcı AK-5 bunu şu şekilde ifade etmiştir: “*Sporda da zaten deneyim çeşitliliği, deneyimden bahsettiğimize göre bunu neden daha çeşitli yapmayalım ki? Dolayısıyla ben hem gerçek olarak tenis oynayabilirim kortta hem de elektronik ortamda joystick’i elime alır ya da x-box’da joysticksiz bir şekilde tenis oynayabilirim yani bu bana farklı iki deneyim kazandıracaksa ikisi ilede hareket gelişimimi sağlayabileceksem ben bu yönelim bence negatif bir etkiye sebep olmaz. Ama tabi ki yönelimi değiştirebilir mi? Evet değiştirebilir.*”.

e. Spor Algısını Değiştirme:

Katılımcı YK-3 araştırmanın ilgili sorusuna verdiği yanıtta spor algısının hali hazırda zaten değiştiğini esporunda bu değişime katkı yapacağını belirtmiştir ve bu ifadeler doğrultusunda “spor algısını değiştirme” teması ortaya çıkarılmıştır. YK-3 bunu yanıtında şu şekilde dile getirmiştir: “*Dolayısıyla spor da değişecektir. Şu an o çocuklara futbol zevkli gelmeyecektir, 90 dakika boyunca 22 kişinin bir top etrafında dönmesi zevkli gelmeyecek. Daha farklı ilgileri daha farklı ihtiyaçları olacak. Bence esporda bunu karşılamak için çok biçilmiş bir kaftan çünkü biliyorsun bugün League of Legends var zula var veya işte diğer Fortnite, Pubg var yarın başka oyunlar olabilir. Yeni oyunlar yeni heyecanlar yaratılıp kitlenin rahat bir şekilde ilgisini çekebilir.*”.

f. Profesyonel Spor Anlayışını Gündelik Hayata İndirgeme:

Ayrıca YK-1 esporun getirdiği yatırım kolaylığının başka bir etkisinin de profesyonel spor anlayışının gündelik hayata indirgenecek olması olduğunu belirtmiş ve bunun spor algısını değiştireceğini dile getirmiştir. Katılımcının bu değerlendirmesi doğrultusunda “profesyonel spor anlayışını gündelik hayata indirgeme” teması oluşturulmuştur. YK-1 bunu “*İnsanlar mesela işte biz spor kulübü kurmak için gerekli olan spor kompleksi çok büyük maliyetlerken çok büyük sermayeler bu işe girebilirken şu an çok daha makul kobiler ve girişimcilerde artık bunları kurabilecek. Ve bu da daha gündelik hayata profesyonel spor anlayışını indirgeyecek. Bu da çok önemli bir değişken mesela.*” ifadeleriyle açıklamıştır.

g. Terminolojiyi Değiştirme:

Katılımcı YK-2 spor algısının bundan daha önce de değiştiğini ve esporla beraber ileride terminolojinin tekrar değişeceğini ifade etmiştir. Katılımcı YK-2 bunu şu şekilde açıklamıştır: “*İnsanların buna direnç göstermesi kadar doğal bir şey yok. Yani hep söylüyorum önceki senelerde de satranç bir spor mudur diye tartışıldı senelerce veya uzak doğuda özellikle yaygın şekilde yapılan sporlar var bugün üzerlerine yazılımlar yazılıyor yapay zekayla mücadele ediyorlar. İnsanlar kendi sınırlarını test ediyor. Dolayısıyla teknoloji ve çağımız geliştikçe sporunda veya belirli kalıplaşmış terminolojilerinde değiştiğini göreceğiz.*”. Katılımcının bu değerlendirmeleri ışığında oluşturulan “terminolojiyi değiştirme” teması daha önceden belirlenen temaların arasına eklenmiştir.

h. Öngörülme:

Yine katılımcı YK-2 “*nereye evirileceği konusunda şimdiden bir şey söylemek yanlış olur.*” ifadeleriyle esporun spor algısını değiştirip değiştirmeyeceğinin ön görülmesinin zor olduğunu belirtirmiştir. Bu ifadeler ışığında yapılan analizden sonra “öngörülme” teması meydana getirilmiştir.

i. Spora Hareketlilik Kazandırma:

AK-1 ise cevabında kullandığı: “*Vallahi ben esporun spora hareketlilik getireceğini düşünüyorum.*” ifadeleri ile esporun spor algısına pozitif bir etki yapacağını

vurgulamıştır. Katılımcının bu ifadeleri analiz edildiğinde “spora hareketlilik kazandırma” teması ortaya çıkarılmıştır.

j. Olimpik Olma İhtimali

Katılımcı AK-1 bir diğer etki olarak “*Uluslararası Olimpiyat Komitesi henüz kabul etmiş değil ama ileride, çok yakın bir gelecekte önce gösteri sporu olarak ardından da olimpik spor olarak olimpiyatlara, olimpik programa dahil edileceğinin dolayısıyla tüm bu her şeyi kapsayacağını düşünüyorum.*” ifadeleriyle esporun her ne kadar şu anda olimpik bir spor olmasa da bu konularda girişimlerin olduğunu ve esporun olimpik bir spor olma ihtimalinin spor algısını değiştireceğini vurgulamıştır. Katılımcının verdiği yanıtın analizi sonrasında “olimpik olma ihtimali” teması oluşturulmuştur.

3.4.1. Yönetici ve Akademisyenlere Göre Spor Endüstrisi İçinde Esporun Olası Etkilerine İlişkin Yorumlar

Bu bölümde araştırmanın 4. alt problemi olan spor endüstrisi içinde esporun olası etkilerine ait bulgular yorumlanmıştır. Katılımcılara konu ile ilgili olarak esporun mevcut spor algısı ve yönelimlerinin değişmesinde ne tür etkileri olur? sorusu yönlendirilmiştir. Soruya verilen yanıtlar çerçevesinde etkilememe, gelecek vadetme, sporun tanımını başkalaştırma, gerçek spora geçiş sağlama, spor algısını değiştirme, profesyonel spor anlayışını gündelik hayata indirgeme, terminoloji değiştirme, öngörülmesi zor, spora hareketlilik kazandırma, olimpik olma ihtimali kavramları çıkmıştır.

Araştırmada esporun spor algısına etkisi olup olmayacağı sorulduğunda katılımcılardan AK-2 “*çok değiştireceğini düşünmüyorum*” ve AK-3: “*esporunda buna balta vuracağını ya da bunu pozitif yönde etkileyeceğini düşünmüyorum.*” ifadelerini kullanarak esporun bir değişikliğe sebep olacağını düşünmediklerini belirtmişlerdir. Öte yandan esporun üniversitelerde ders olarak yer alması hatta bazı yerli ve yabancı üniversitelerde espor bursu bulunmaktadır. Çin Halk Cumhuriyeti’nde esporun eğlence amaçlı bir faaliyet olmaktan çıkarılıp devlet desteği ile üniversite eğitimine dahil

edilirken bunun amacının esporu doğru yönlendirmek, halkın bu konuda bilinçlenmesini sağlamak ve kültürel zenginlik yaratmak olduğu belirtilmiştir (Galvan, 2016). Bu açıdan bakıldığında esporun akademik olarak gelecek vadettiğini ve spor algısını değiştirebileceği görülmektedir.

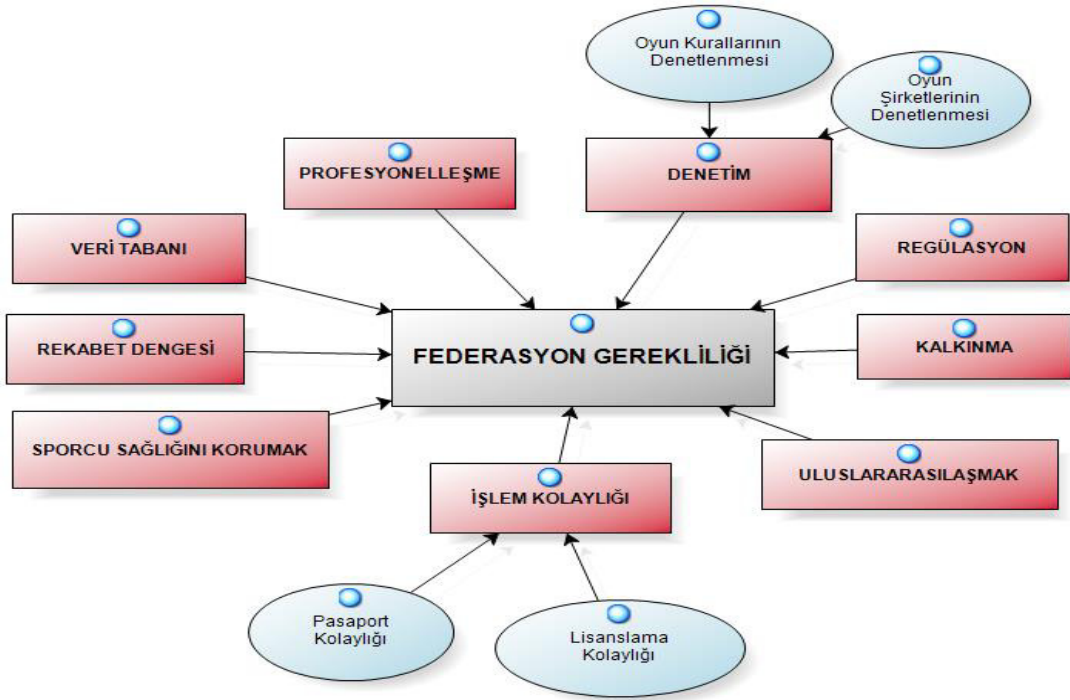
Katılımcıların esporun spora yapacağı etkilerden birinin de spor denildiğinde akla gelen kavramın değişmesi olacağı belirtmişlerdir. Katılımcılar günümüzde spor denildiğinde fiziksel hareket, aktivite ve futbol, basketbol gibi geleneksel sporların akllara geldiğini fakat gelecek nesiller için durumun böyle olmayacağını aktarmışlardır. Spor kavramının karşılık geldiği anlamlar incelendiğinde ise İngiltere’de 16. yüzyılda sporun “eğlence” anlamına geldiği 18. yüzyılda ise “kırsal kesimde hayvan öldürmek” ile aktivitelerin spor kabul edildiği görülürken günümüz Rusya’sında spor “oyun” ile bağdaştırılan bir aktivitedir (Parry, 2018). Tüm bunlara bakıldığında esporun spor kavramını ve terminolojisini değiştireceği veya bu değişime öncülük edeceği görüşü güçlenmektedir. Diğer yandan ekonomik anlamda bakıldığında esporun geleneksel spora nispeten daha az bir sermaye ile yatırım yapılacak bir alan olmasından kaynaklanmaktadır. Bir yatırımcının geleneksel spor dallarından birinde kulüp kurmak ya da bir kulübü satın alabilmek için çok yüksek miktarda bir bütçeye sahip olması gerekmektedir. Oysaki espor kulübü kurmak için oyuncuların antrenman yapabileceği bir alan ve yeterli ekipman, internet bağlantısının masraflarını karşılamak bu alana girebilmek için yeterli olmaktadır. Araştırmada katılımcılarında dikkat çektiği bu konu makul seviyelerde sermayeye sahip olan Kobilerin de bu alana yatırım yapabilmesinin önünü açacağı ve sporun tabana yayılımının artacağı görülmektedir.

Araştırmada katılımcı YK-2’nin üzerinde durduğu bir diğer konu ise esporun spora olan etkilerinin ön görülmesi zor bir durum olmasıdır. Katılımcı araştırmanın ilgili sorusuna verdiği cevapta: “*nereye evirileceği konusunda şimdiden bir şey söylemek yanlış olur.*” ifadelerini kullanmış, esporun spora yapacağı getirilerin ya da götürülerin zamanla tecrübe edilerek anlaşılacağını ifade etmiştir. Buna karşın katılımcı AK-1 ise “*Vallahi ben esporun spora hareketlilik getireceğini düşünüyorum.*” esporun spor endüstrisine olumlu bir katkı yapacağından bahsetmiştir. Son olarak esporun olimpik bir spor dalı olma ihtimalinin spor algısını ve endüstrisini değiştireceği

katılımcılarca vurgulanmıştır. 2024 Paris Olimpiyatları Telif Komitesi Eş başkanı Tony Estanguet yaptığı açıklamada: *“Esporu takip etmeliyiz. Bizim olmadığını ya da Olimpiyatlarla ilgili olmadığını söyleyemeyiz. Gençler, espor ve benzeri şeylerle ilgileniyorlar. Espora bakalım, onlarla tanışalım. Aramızda köprü kurup kuramayacağımızı görelim. Baştan ‘hayır’ demek istemiyorum. Bence sürecin ne olduğunu ve neden bu kadar başarılı olduğunu daha iyi anlamak için IOC ile espor ailesinin iletişim kurması ilginç olacaktır. Etkileşimde bulunmak için biraz zamanımız var. Yeni insanlarla ve paydaşlarla etkileşimde bulunmak için zaman harcayacağız. Son karar IOC’nin olacak. Esporu programda görmek istiyorlarsa bunu açıklayacaklardır”* ifadelerini kullanmıştır (aktaran: Üçüncüoğlu, 2018: 58). Espora olan bu ilginin olimpiyatlar çerçevesinde kabul edilen spor anlayışını bile değiştirebileceği görülmüştür.

3.5. Yönetici ve Akademisyenlerin Esporun Yapılanmasına Hakkındaki Görüşlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmada katılımcıların esporun bir federasyon ya da denetleyici kuruma bağlı olup olmaması konusunda fikirlerini almak için “Espor dallarının bir federasyona veya başka bir denetleyici kuruma bağlı olması alana ne sağlar ve bağlamasının nedenleri neler olabilir?” sorusu yönlendirilmiştir. Katılımcıların cevapları analiz edilerek ortaya çıkarılan ölçütler “Federasyon gerekliliği” başlığı altında toplanmış ve Şekil 3.10’daki modelde gösterilmiştir. Başlık altında toplanan sporcu sağlığını korumak, rekabet dengesi, işlem kolaylığı, profesyonelleşme, uluslararasılaşmak, kalkınma, veri tabanı ve regülasyon temaları ayrı olarak bu bölüm içerisinde incelenmiştir.



Şekil 3.10: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Espor Dalları İçin Federasyon Gerekliliğinin Nedenleri

a. Sporcu Sağlığını Korumak:

Katılımcılardan AK-2 federasyonun gerekliliğini sporcu sağlığı konusundan ele almıştır ve şunları söylemiştir: *“Takibi bir de her şeyden önemlisi şey var hani çok uzun süre ekranın önünde oturuyor olmak bir yerden sonra psikolojik sıkıntılar yaratacak. Bu tür oyuncular için sağlık problemlerini çözmek bunlara belirli bir yasa getirmek bence önemli. Bunun için de federasyonların olması, çeşitli derneklerin olması gerekiyor.”*. Katılımcının bu değerlendirmesi çerçevesinde yapılan analizler sonucunda “sporcu sağlığını koruma” teması oluşturulmuştur.

b. Rekabet Dengesi:

Katılımcı YK-4 ise esport alanındaki rekabet ortamının eşit şartlarda olmasını ve düzgünce işlemlerini sağlamak görevinin federasyona ait olduğunu belirtmiştir ve federasyonun gerekliliğini dile getirmiştir. Bu değerlendirme analiz edildiğinde “rekabet dengesi” teması ortaya çıkarılmıştır. YK-4 bunu şu şekilde ifade etmiştir: *“Dolayısıyla*

esporun federasyonunun olması bu takımların düzgün bir şekilde rekabet ortamını oluşturmasını da sağlamaktadır.”.

c. İşlem Kolaylığı:

YK-2 ve AK-4 ise federasyonun olmasının takımlar ve sporculardan açısında lisanslama işlemleri, pasaport işlemleri gibi konularda kolaylıklar sağlayacağını dile getirmişler ve bu sebeple bir federasyon yapılanmasının gerekli olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların yanıtları analiz edildiğinde is önce “pasaport kolaylığı”, “lisanslama kolaylığı” kodları oluşturulurken daha sonrasında bu kodlar “işlem kolaylığı” teması altında toplanmıştır. YK-2’nin “*lisanslaması, pasaport işlemleri vb. gibi birçok ufak işlemi alanında bize kolaylık sağlıyor.*” ve AK-4’ün “*federasyon şunu yapabilir esportcuların lisansını verebilir, profesyonel sporcu olmalarını sağlayabilir.*” ifadeleri oluşturulan tema ve kodları açıklamaktadır.

d. Profesyonelleşme:

Katılımcı AK-3 “*bir federasyona sahibiz Türkiye Cumhuriyeti olarak. Bu ne sağlar? Bu, işin profesyonel olarak düzgün bir şekilde yürütülmesine imkân sağlayacaktır.*” ifadeleriyle esporun yapılanmasında federasyonun gerekliliğini vurgulamıştır. Bu değerlendirme analiz edildiğinde “profesyonelleşme” teması oluşturulmuştur.

e. Uluslararasılaşmak:

AK-1 ve AK-3 katılımcılarının ilgili soruya verdikleri yanıtlarda ise federasyonun ülkemizdeki yapılanmanın ve esporun uluslararası düzeye gelebilmesi için gerekli olduğunu belirtmişlerdir. Verilen bu yanıtların doğrultusundaki analizler sonucunda “uluslararasılaşmak” teması meydana getirilmiştir. AK-1’in “*Dolayısıyla zaten hani uluslararası platformda da büyük müsabakalara iştirak edilebilmesi için özerklikten çıkıp hani bir Avrupa Federasyonu, bir Dünya Federasyonu, dünya şampiyonaları, Avrupa şampiyonalarına katılabilmek için de federasyon üzerinden gidilmesi gerekir.*” ve AK-3’ün “*ülkemizde bir federasyona bağlandı espor mevcut yapıda ve uluslararası alanda da birçok farklı federasyon var ki şu anda bildiğim*

kadarıyla federasyon uluslararası geçerlilik sağlayabilmek amacıyla görüşmelerini devam ettiriyor.” ifadeleri oluşturulan temayı açıklamaktadır.

f. Kalkınma:

Katılımcılardan AK-1 ve YK-4 ise espor branşının gelişebilmesi için federasyonun olmasının şart olduğunu dile getirmişlerdir. Verilen bu yanıtlar analiz edildiğinde ortaya “kalkınma” teması çıkarılmıştır. Katılımcı AK-1 bunu şu şekilde açıklarken: *“Bu branşın kalkınması için... bir federasyona bağlı olmasının elzem olacağını düşünüyorum ben.”*, YK-4 ise şu şekilde açıklamıştır: *“federasyonu olmasaydı bugün espor takımları, espor spor olarak kabul edilmeyecekti. Yani bir spor olmayacaktı gelişmekte olan sporlar altında kalacaktı. Dolayısıyla bir sponsor espor takımlarına sponsor olamayacaktı bunun içinde vergi muafiyeti var vs. dolayısıyla sektör gelişmeyecekti.”*.

g. Veri Tabanı:

Katılımcılardan AK-6 sporcularla bilgilerinin olduğu bir veri tabanının espor alanı için önemli bir konu olduğunu ve hayata geçirilmesi için federasyonun gerekli olduğunu şöyle ifade etmiştir: *“Sporcuların kimlik bilgilerini, yaptıkları çalışmalara, kayıtlara ulaşabileceğimiz bir veri tabanının olması oldukça önemli. Hem kimlikleri dediğim gibi hem de performans anlamındaki başarıları hem kişilere ulaşabilmek adına, akademik anlamda ulaşp kendileriyle görüşme yapmak adına ve buna benzer örnekler çoğaltılabilir. Bu anlamda federasyonlara bağlı olmaları oldukça önemli.”*. Katılımcının bu yanıtı analiz edildiğinde “veri tabanı” teması oluşturulmuştur.

h. Regülasyon:

Katılımcılar yaptıkları değerlendirmelerde espor alanında yapılması gereken regülasyonlar olduğunu ve bunları yapan kurumun bir federasyon yapısı olması gerektiğini belirtmişlerdir bu görüşler doğrultusunda oluşturulan “regülasyon” teması önceden belirlenen temaların arasına eklenmiştir. Katılımcılar ilgili soruya verdikleri yanıtlarda konu ile ilgili olarak YK-2 *“Ama şimdi böyle bir federasyon olduğu takdirde bir kere şu düşünce veya tartışma konusu örneğin mesela çok oyun var ama her oyun için bir federasyon mu olacak ya da bütün oyunları kapsayıcı bir federasyon mu*

olacak? Yani bunu şunun gibi düşünebilirsiniz ben yüzücüyüm eskiden yüzme ve su topu aynı federasyon altındaydı sonra büyüdüğü zaman ayrıldılar. İlk başta böyle başlayacak sonra League of Legends federasyonu, Dota federasyonu, Hearth Stone federasyonu olarak ayrılacak mı yoksa bu hep böyle espor federasyonu olarak mı kalacak? Kaldığı taktirde bu federasyonun tüzel kişilikler üzerinde nasıl bir söz sahibi olma durumu olabilir?” ve “O yüzden tabii ki belirli regülasyonlar olması lazım”, YK-3 “Elbette nasıl ki diğer spor dallarında bir regülasyon yapan, standartları belirleyen kurumlar varsa ki esporla alakalı da bu kuralları, standartları ve gerekli gereksinimleri belirleyecek bir kurumun olması gerekli.”, YK-4 “Federasyonun buradaki görevi bu bütün ekosistemi regüle etmek ve doğru bir şekilde esporun oynanmasını teşvik etmektir.” ve AK-5 “Hem düzenlemeleri hem disipline olması hem yönetim kurulu organizasyon şemasının oluşturulması bu anlamda bireylerin yetki sorumluluklarını bilmesi, bir kurallar silsilesinin daha disiplin içerisinde gerçekleşmesi için kesinlikle federasyon olması gerektiğini düşünüyorum.” ifadelerini kullanmışlardır.

i. Denetim:

Son olarak ise katılımcılar espor alanında paydaşlardan biri olan oyun şirketlerinin elinde bulunan özgürlükler ve alanda şu anda bulunan boşluklar sebebiyle oyun kurallarında ve bu şirketler üzerinde bir denetim eksikliği olduğuna dikkat çekmişler ve federasyon yapılanmasının gerekliliğinin bu yüzden önemli olduğunu vurgulamışlardır. Verilen yanıtlar analiz edildiğinde ise “oyun şirketlerinin denetlenmesi”, “oyun kurallarının denetlenmesi” kodları ve “denetim” teması oluşturulmuştur. Katılımcı YK-1’in “Çünkü bir kere burada ne olursa olsun bunun spordan farkı espordaki mücadele alanlarının birtakım şirketlere ait olması. Buda orada onların istedikleri gibi at koşturmalarını sağlıyor. Federasyonun olması bu yüzden önemli.”, YK-2’nin “örneğin Fransa gibi, Güney Kore’de belirli uygulamalar var hile gibi, eloboost gibi aslında insanların gözünde küçük görülen ama pek çok insanın kariyerini etkileyebilen şeylere direk artık kanun nezdinde ceza kesiyorlar. O yüzden federasyonun olması bence olumlu inşallah daha iyi yerlere geleceğini umuyorum.” ve AK-3’ün “Her spor branşında olduğu gibi bir üst yönetimin denetlenmesi altında oyunun kuralları çerçevesinde yönetilmesi amacıyla bir üst

kuruluşun denetimine ihtiyaç olduğunu düşünüyorum.” ifadeleri oluşturulan tema ve kodları açıklamaktadır.

3.5.1. Yönetici ve Akademisyenlerin Esporun Yapılanmasına Hakkındaki Görüşlerine İlişkin Yorumlar

Bu bölümde araştırmanın 5. alt problemi olan yönetici ve akademisyenlerin esporun yapılanması hakkındaki görüşlerine ait bulgular yorumlanmıştır. Katılımcılara konu ile ilgili olarak Sizce Türkiye’de espor ile ilgili (yönetsel, yasal, örgütsel vb.) ne gibi düzenlemeler yapılabilir ya da yapılmalıdır? sorusu yönlendirilmiştir. Soruya verilen yanıtlar çerçevesinde “Federasyon gerekliliği” başlığı altında toplanan sporcu sağlığını korumak, rekabet dengesi, işlem kolaylığı, profesyonelleşme, uluslararasılaşmak, kalkınma, veri tabanı ve regülasyon kavramları ortaya çıkmıştır.

Espora konu olan video oyunları genellikle ekran başında oturarak uygulanmaktadır. Profesyonel bir oyuncunun kimi zaman 12 saatten fazla oturuyor olmaları sporcuların sağlıkları açısından büyük bir tehdit oluşturmaktadır. Profesyonel bir esporcu olan Mohammed “MoAubo” Harkousm verdiği bir röportajda bunu şu şekilde dile getirmiştir: "Turnuvalarda günde 12 saatten fazla koltukta kalıyorum. Hatta verilen aralarda bile önceki oyunlarımı analiz etmek ya da bir sonraki oyunu beklemek için oturuyor oluyorum" ifadelerini kullanırken, uzmanlar yaptıkları çalışmalarda ise günde 6 saatten fazla oturmanın kolesterol seviyesinin artmasına, kasların dejenere olmasına, kilo almaya ve kalp hastalıklarına yakalanma oranlarını önemli ölçüde arttırdığı belirtmektedir (Ntv, https://www.ntv.com.tr/teknoloji/e-spor-sagliga-zararlimi,_CdVyf87TkSuykiZpJQ0IQ?_ref=infinite, 23 Haziran 2019’da erişildi). Bu görüşlerin ışığında espor oyunları ile ilgili sınırlayıcı ya da esporcuları fiziksel aktiviteye teşvik edici yasaların olması ve bunları oluşturacak bir federasyonun gerektiği anlaşılmaktadır. Katılımcıların espor yapılanmasında federasyonun gerekliliğine dair üzerinde durdukları bir diğer konu da rekabet dengesidir. Günümüzde disiplin cezaları, liglerin denetlenmesi gibi konular ilgili oyunun ait olduğu firma tarafından yapılmaktadır. Örneğin ülkemizde tek profesyonel espor ligi olan League of Legends Şampiyonluk Ligi oyunun sahibi olan Riot Games’in Türkiye merkezi

tarafından denetlenmekte ve düzenlenmektedir. Fakat eşit rekabet ortamı oluşturulması ve gerekli denetimlerin tarafsızca yapılabilmesi için geleneksel sporlarda olduğu gibi herkese eşit mesafede duran bir federasyon yapısının olması gerektiğini öne çıkarmaktadır.

Sahip olduğu global izleyici kitlesi sebebiyle organizatörler genellikle popüler olan her oyun için düzenli olarak her sene uluslararası bir turnuva düzenlemektedirler ve turnuvalara ülkelerindeki liglerde başarılı olmuş kulüpleri davet ederler. Bu açıdan bakıldığı zaman esporcuların pasaport işlemleri, vize işlemleri, lisans işlemleri gibi konularda diğer spor dallarında mücadele eden sporcular gibi ayrıcalıklı olmalarını gerekliliğini öne çıkarmaktadır. Türkiye E-spor Federasyonu Başkanı Alper Afşin Özdemir konu ile ilgili bir soruda “Diğer spor branşlarındaki örneklerde olduğu üzere, espor branşında ülkemizi temsil eden milli sporcularımızın gri pasaporta kavuşması yönünde ise umuyorum ki çok uzun olmayan bir vadede sonuç alabileceğiz.” ifadelerini kullanmıştır (<https://playerbros.com/turkiye-e-spor-federasyonu-baskani-alper-afsin-ozdemir-vize-problemi-hakkinda-konustu/>, 23 Haziran 2019’da erişildi). Bu ifadelerin ışığında bir federasyona sahip olmanın sporculara kolaylık sağlayacağı anlaşılmaktadır. Diğer yandan katılımcılar federasyon yapısına sahip olmanın alana getireceği profesyonelleşme ile espora katkı sağlayacağını belirtmişlerdir. Vollmer ve Mills (1966) profesyonelleşmeyi “birçok uğraşta meslek olmaya yönelik olarak görülen ve belirli kritik özelliklerin değiştiği dinamik bir süreç” ve “uğraşların belli özelliklerini bir mesleğin sahip olduğu özellikler doğrultusunda değiştirmesini ifade eden dinamik bir süreç” olarak açıklamışlardır (aktaran: Bilginoğlu 2013: 15). Literatürdeki bilgiler ve katılımcıların görüşleri ülkemizde ve uluslararası arenada yerleşmiş bir federasyon yapısının olmasının espora katkı sağlayacağını göstermektedir.

Araştırmada katılımcılar AK-1 “*Dolayısıyla zaten hani uluslararası platformda da büyük müsabakalara iştirak edilebilmesi için özerklikten çıkıp hani bir Avrupa Federasyonu, bir Dünya Federasyonu, dünya şampiyonaları, Avrupa şampiyonalarına katılabilmek için de federasyon üzerinden gidilmesi gerekir.*” ve AK-3 “*ülkemizde bir federasyona bağlandı espor mevcut yapıda ve uluslararası alanda da birçok farklı federasyon var ki şu anda bildiğim kadarıyla federasyon uluslararası geçerlilik*

sağlayabilmek amacıyla görüşmelerini devam ettiriyor.” ifadeleri ile uluslararası turnuvalara katılabilmek için bir federasyon yapısına ihtiyaç duyulduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca katılımcılar bir federasyon yapısının olmaması halinde takımların sponsorluk anlaşmaları, ticari hakları, transferler vb. gibi konularda zorluklar yaşayacaklarını vurgulamışlar ve bunların önüne geçmek için etkin işleyen bir federasyon yapısının olması gerektiğini söylemişlerdir. Katılımcı AK-6 “Sporcuların kimlik bilgilerini, yaptıkları çalışmalara, kayıtlara ulaşabileceğimiz bir veri tabanının olması oldukça önemli. Hem kimlikleri dediğim gibi hem de performans anlamındaki başarıları hem kişilere ulaşabilmek adına, akademik anlamda ulaşıp kendileriyle görüşme yapmak adına ve buna benzer örnekler çoğaltılabilir. Bu anlamda federasyonlara bağlı olmaları oldukça önemli.” ifadeleriyle esporculara takip edilebilmesi, ulaşılabilmesi için bir veri tabanına ihtiyaç duyulduğunu dile getirmiştir. Bu görüş doğrultusunda espor alanında işlevsel bir federasyon yapısının olması gerektiği bir kez daha göz önüne serilmiştir.

Son olarak katılımcılar alandaki regülasyon ve denetim eksikliğinin giderilmesi açısından federasyon yapılanmasının gerekli olduğunu belirtmişlerdir. Uluslararası Olimpiyat Komitesi Başkanı Thomas Bach 2017 yılında yaptığı bir açıklamada; “Olimpik kuralların ve sporun değerlerinin yerine getirilmesi ve saygı görmesi konusunda bize güven veya garanti verecek bir organizasyon ya da yapı göremiyoruz. Bu garantiyi vermek ve bu faaliyetleri spor değerlerine göre sınırlamak için gerekli yetkiye sahip hiçbir Uluslararası Federasyon yok.” İfadelerini kullanmıştır (Üçüncüoğlu 2018). Bu ifadeler espor alanında bir federasyon yapısının olması gerek olduğu yönündeki görüşleri desteklemektedir.

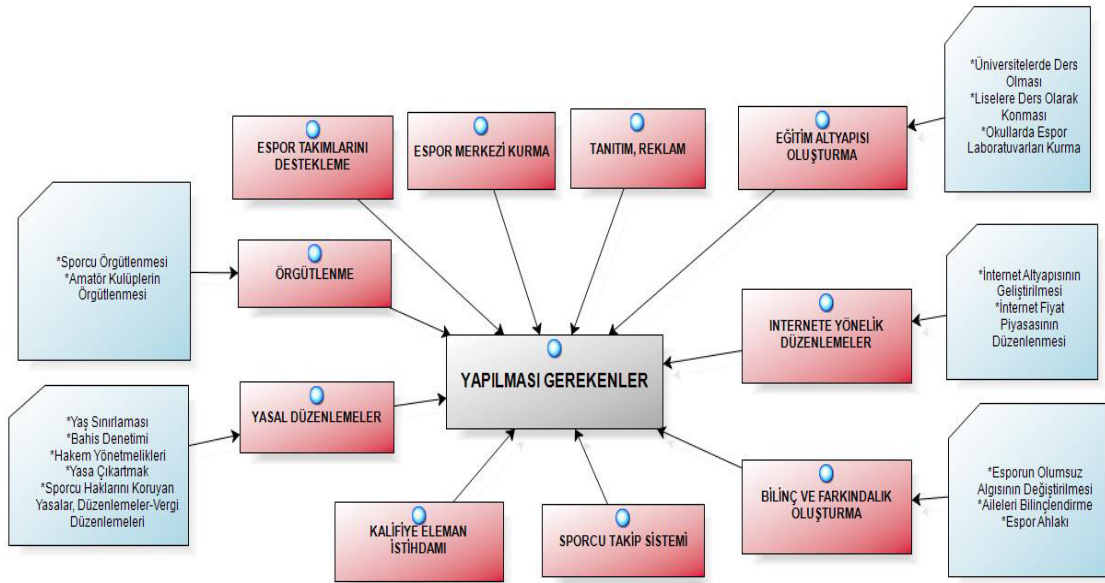
3.6. Yönetici ve Akademisyenlere Göre Ülkemizde Espor Alanında Yapılması Gerekenlere İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın 6. alt problemini yönetici ve akademisyenlere göre ülkemizde espor alanında yapılması gerekenler nedir? sorusu oluşturmaktadır. 6. alt problem kapsamında öncelikle yönetici ve akademisyenlerin bakış açısına dayalı olarak

ülkemizde espor alanında yapılması gerekenler ve dil birliği oluşturulması gereken terimler ile ilgili bulgular bahsi geçen sırayla sunulmuş ve ilgili bölümün sonunda tümü birlikte yorumlanmıştır.

3.6.1. Yönetici ve Akademisyenlere Göre Ülkemizde Espor Alanında Yapılması Gerekenlere İlişkin Bulgular

Araştırmada katılımcılara “Sizce Türkiye’de espor ile ilgili (yönetmelik, yasal, örgütsel vb.) ne gibi düzenlemeler yapılabilir ya da yapılmalıdır?” sorusu yönlendirilmiştir ve bu konu hakkında görüşleri alınmıştır. Verilen yanıtlar analiz edildikten oluşturulan temalar sonra “yapılması gerekenler” başlığı altında toplanmış ve Şekil 3.11’de görselleştirilmiştir. Oluşturulan eğitim altyapısı oluşturma, internete yönelik düzenlemeler, bilinç ve farkındalık oluşturma, sporcu takip sistemi, kalifiye eleman istihdamı, yasal düzenlemeler, örgütlenme, espor takımlarını destekleme, espor merkezi kurma ve tanıtım-reklam temaları sırasıyla ayrı ayrı incelenmiştir.



Şekil 3.11: Araştırmanın Bulgularına Dayalı Olarak Akademisyen ve Yöneticilere Göre Türkiye’de Esport Konusunda Yapılması Gerekenler

a. Eğitim Altyapısı Oluşturma:

YK-2, AK-1, AK-2, AK-3, YK-3, AK-4, AK-5 ve YK-4 ise eğitim alanında esporun ders olarak liselerde yer alması gerektiğini bunun yanında okullara espor ile ilgili laboratuvarlar açılması gerektiğini vurgulamışlardır. Katılımcıların bu ifadeleri doğrultusunda “okullarda espor laboratuvarları kurma”, “liselere ders olarak konması”, “üniversitelerde ders olması” kodları ve “eğitim altyapısı oluşturma” teması oluşturulmuştur. Katılımcılar bu konu hakkında şu ifadeleri kullanmışlardır YK-2 *“akademinin, üniversitelerin bu işe eğilmesi hem baştan bazı şeyleri doğru yapmak adına hem de doğru mesajların oluşturulması adına bence oldukça faydalı.”*, AK-1 *“sadece üniversitelerde değil bence bilinçli bir şekilde yapılması maksatlı olarak liseler de bile olması gerektiğini düşünüyorum ben.”*, AK-2 *“Kesinlikle yer almalı çünkü esporu sadece bir oyun gibi görmüyorum. Onun içerisinde bir yazılım var, kodlama var, bir “blockchain” sistemi var ayrıca bir mimarlık var hani diğer oyunlarda bu “minecraft” gibi oyunlarda olduğu gibi bir dizaynı, tasarımı var. Kullanılırken yani espor yaparken oturduğunuz koltuktan kullandığınız Mouse’a, bilgisayara kadar büyük bir teknoloji var. Bu teknolojinin de gelişmesi ve ilerleyebilmesi için bence oyun üzerinden yapılıyor olması ve bunun eğitim ve öğretiminin de oyun üzerinden olması inanılmaz hızlı bir gelişim sağlayacağını düşünüyorum.”*, AK-3 *“İlerleyen dönemlerde böyle bir spor branşı ile ilgili evet bir ders içeriği olabilir ama bunun çok farklı değerlendirilmesinin de çok mantıklı olduğunu düşünmüyorum. Normal beden eğitimi spor yüksek okullarında diğer spor branşları ile ilgili nasıl bir yol izleniyorsa, nasıl bir ders müfredatı işleniyorsa espor için aynı bir benzer bir müfredatın oluşturulmasında herhangi bir sakınca olduğunu düşünmüyorum.”*, YK-3 *“Dolayısıyla bir spor yöneticiliği bölümü okuyan bir kişinin bence esporla ilgili de her türlü akademik bilgiye, donanımına sahip olması gerekiyor şeklinde düşünüyorum. Yani ilerleyen zamanlarda zaten üniversitelerde farklı şekillerde de bölümler açılacak veya ders programlar, dersler olacaktır diye düşünüyorum. Bence olması gerekli.”*, AK-4 *“Tabi ki de olmalı diğer sportlardan bu anlamda farklı olduğunu düşünüyorum.”*, AK-5 *“Acaba üniversitelerin akademik programlarında mı yer almalı yoksa milli eğitim programlarında mı yer almalı? Bence eğitimde kesinlikle yer almalı bu.”* ve YK-4 *“Espor üniversitelerin akademik programlarında da yer almalı hatta ve hatta liselerde de yer almalı.”*

b. İnternete Yönelik Düzenlemeler:

Katılımcılar YK-2 ve YK-5'in ülkemizin sahip olduğu internet altyapısının yeterli seviyede olmadığını ayrıca dünya geneli ile karşılaştırıldığında pahalı olduğunu dile getirmişlerdir. Katılımcıların bu değerlendirmeleri sonrasında “internet fiyat piyasasının düzenlenmesi”, “internet altyapısının geliştirilmesi” kodları oluşturulmuş daha sonrasında bu kodlar “internete yönelik düzenlemeler” teması altında bir araya getirilmiştir. İnternet altyapısı ve fiyat piyasası ile ilgili düzenlemeler yapılmasının önemli olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcı YK-2 bunları şu şekilde ifade derken: *“internet altyapısı olarak çok iyi değiliz. Yani bugün İstanbul, İzmir ve Ankara gibi ana şehirler haricinde internet bağlantımız oldukça kötü.”*, Katılımcı YK-5 bunları şu şekilde ifade etmiştir: *“Türkiye’deki internet maalesef Türkiye’deki internet insanların esporcu olabilmesi için yeterli bir internet değil. Gerçekten 2019’da da açıklanan tarifeleri falan görmüşsünüzdür. Ciddi anlamda dünyadaki internetin %25’ine falan sahip olmak için 200 küsür liralara kadar çıkan bir ücret talep ediliyor. Bu çok fahiş, çok kötü düzenlemeler bunlar. Bundan 7-8 sene önce Kore (Güney Kore) bütün ülkesini hızlı internet ağlarıyla kapladı. Ortalama 25 mbit hıza sahip oldu yani bundan 6-7 sene öncesinden bahsediyorum. Bunu yaptıkları için dünyada esporda lider konumdadılar ve takımların değerlendirilmesi 10 milyon-100 milyon arası değişiyor en kötü takım en iyi takım olarak söyleyeyim. Bu bütün ülkeye katkıda bulunuyor ve onlarda çok büyük bir ekonomik kaynak bu. Bunu ne kadar önceden fark edebilirsek o kadar iyi olduğunu düşünüyorum.”*.

c. Bilinç ve Farkındalık Oluşturma:

YK-1, AK-5 ve YK-4 araştırmanın ilgili sorusuna verdikleri yanıtlarda espor konusunda yapılması gerekenlerden biri olarak bilinçlendirme ve farkındalık yaratılması üzerinde durmuşlardır. Katılımcıların bu değerlendirmeleri analiz edildiğinde “esporun olumsuz algısının değiştirilmesi”, “espor ahlakı”, “ailelerin bilinçlendirilmesi” kodları ve “bilinç ve farkındalık oluşturma” teması oluşturulmuştur. Katılımcılar bunları şu şekilde açıklamışlardır: YK-3 *“Ve öbür tarafta en önemlisi ailelerin bilinçlendirilmesi gerekiyor. İşte bunun çocukların işte bilgisayar başında boşa zaman harcamadıklarını insanların anlaması gerekiyor. Bu çok önemli bence.”*, AK-5 *“Bu yüzden spor ahlakı ile beraber elektronik spor ahlakının aşılması gerekiyor.”* ve *“Elektronik spor*

deyince aklımıza internet kafeler geliyor bunun gelmemesi gerekiyor mesela bunun adabının değiştirilmesi lazım.” ve YK-4 “ailelerin bilinçlendirilmesi ve kamunun, kamu nezdinde bilinçliliğin, bilinçlenmenin arttırılması ön plandadır.”.

d. Sporcu Takip Sistemi

Son olarak yine AK-2'nin ilgili soruya verdiği yanıtta espor alanındaki sağlık problemleri tehditlerinden sporcuların korunmasını sağlamak amacıyla bir takip sistemi oluşturulması gerektiği üzerinde durmuştur. Katılımcı AK-2 bunu şöyle ifade etmiştir: *“Çünkü çok uzun süre bir koltukta oturuyorlar. Hani belki bir sağlık sistemi içerisinde şey bir yılda hangi doktora nasıl gittiğine dair bir takip sistemi oluşturulabilir.”.* Katılımcının bu ifadeleri doğrultusunda “sporcu takip sistemi” teması oluşturulmuştur.

e. Kalifiye Eleman İstihdamı:

Katılımcı AK-2 *“Yani evet bitcoin ya da blockchain bilen bir yazılıma hâkim birilerinin bu şeyde federasyonların içerisinde ayrı bir birim olarak çalışması gerektiğini düşünüyorum.”* ifadeleriyle esporun içerisinde bitcoin, blockchain gibi uzmanlık gerektiren yapıları içerdiğini ve bunları denetlenmesi, düzenlenmesi için federasyonun bünyesi içerisinde bu konular hakkında bilgiye sahip kişilerin istihdam edilmesi gerektiğini belirtmiştir. Katılımcının bu değerlendirmesi doğrultusunda yapılan analiz sonrasında “kalifiye eleman istihdamı” teması ortaya çıkarılmıştır.

f. Yasal Düzenlemeler:

Katılımcılar YK-1, AK-2, YK-3 ve YK-5 espor ile ilgili yapılması gerekenler konusunda espor ve esporculara yönelik yasal düzenlemelerin yapılması gerektiğinin üzerinde durmuşlardır. Katılımcıların yanıtları analiz edildiğinde ortaya “yaş sınırlaması”, “yasa çıkartmak”, “sporcu haklarını koruyan yasalar, düzenlemeler-vergi düzenlemeleri”, “hakem yönetmelikleri”, “bahis denetimi” kodları ve “yasal düzenlemeler” teması çıkarılmıştır. Katılımcı YK-1'in *“Düzenlemeleri getirecek etkin akreditasyonlar ve işte hakem yönetmelikleri ... bunların hepsinin bir an önce oluşması gerekiyor.”*, Katılımcı AK-2'nin: *“eksiklik olarak şey gibi Güney Kore'de olduğu gibi bir “sindirella yasası” benzeri bir yasa çıkartmak, hani bir manifesto bildirmek çok önemli olduğunu düşünüyorum.”*, katılımcı YK-3'ün *“Düzenleme derken birazcık bu*

yaş konusu biraz hassas bir konu. Biliyorsun bu oyunlar genelde internet kafelerde oynanıyor. Biz bu konularla ilgili de çalışmalar yapıyoruz.” ve katılımcı YK-5’in: *“Çok fazla dolandırılan, parası verilmeyen oyuncuyla karşılaşıyoruz. Bunlar hakkında bir ceza kanunu düzenlemesi yapılabilir.”* ifadeleri oluşturulan tema ve kodları açıklamaktadır.

g. Örgütlenme:

Katılımcı AK-4 ve YK-5 ise espor alanında mücadele eden takım ve sporcuların kendi haklarını korumaları adına çeşitli örgütlenmelere gitmeleri gerektiğini belirtmişlerdir. Katılımcıların bu ifadeleri analiz edildiğinde “sporcu örgütlenmesi”, “amatör kulüplerin örgütlenmesi” kodları ile “örgütlenme” teması meydana getirilmiştir. Konu hakkında katılımcı AK-4 *“sporcuların kendi aralarından kuracakları bir örgüt olabilir”* ve *“amatör kulüplerin kuracakları örgütler olabilir”* ifadelerini kullanırken YK-5 ise *“Çok çeşitli şeyler var aslında bununda bir sınırı yok ama kanun yazmak bizim işimiz değil tabi ki bunu şöyle diyeyim hukuk sistemine entegre olması ve oyuncuların kısacası bir çatı altında toplanabilmesi resmi olarak.”* ifadelerini kullanmıştır.

h. Espor Takımlarını Destekleme:

YK-4’ün ilgili soruya verdiği: *“Uluslararası turnuvaların Türkiye’de gerçekleşmesi ön plandadır. Takımların, espor takımlarının globalde daha büyük faaliyetlerde üst düzeyde yer alması ve şampiyonluklara erişmesi bizim hedeflerimiz arasındadır.”* yanıtı vermiş ve ülkemizin uluslararası arenada temsil etmek için adımların atıldığını, atılması gerektiğini belirtmiştir. Bu değerlendirme analiz edildikten sonra “espor takımlarını destekleme” teması oluşturulmuştur.

i. Espor Merkezi Kurma:

YK-2’nin ilgili soruya verdiği yanıtta: *“Mesela devletin belki böyle bir espor federasyonunun altında böyle bir merkezlerin kurulması, sporların en azından buralarda icra edilmesi yani lisanslı sporcuların buralarda antrenman yapması veya oralarda gelişim göstermesi gibi şeyler faydalı olabilir.”* ifadeleri ile ülkemizde esporla

ilgili federasyon bünyesine bir merkez kurulması gerektiğini belirtmiştir. Katılımcının bu ifadelerinin analizi sonucu “espor merkezi kurma” teması ortaya çıkarılmıştır.

j. Tanıtım, Reklam:

Katılımcı AK-6 espor alanındaki farkındalık ihtiyacının federasyonun yapacağı tanıtımlar ve reklamlarla giderilebileceğini belirtmiştir. Katılımcının “*Espor anlamında bireylerin bu tarz kazanımlar elde edebileceklerine yönelik tanıtımların daha fazla yapılması gerektiği ki özellikle federasyonun yüz küsür sporcunun çok az olduğunu düşünüyorum.*” ve “*Birçok oyunda bu tarz reklamlar oluyor. Federasyonun reklamını gören bireyler bu anlamda biraz daha işin içine katılmak isteyebilir. Farkındalık oluşturur.*” ifadeleri analiz edildiğine ortaya “tanıtım, reklam” teması çıkarılmıştır.

3.6.2. Yönetici ve Akademisyenlere Göre Ülkemizde Espor Alanında Yapılması Gerekenlere İlişkin Yorumlar

Bu bölümde araştırmanın 6.alt problemine ait tüm bulgular birlikte yorumlanmıştır. Araştırmada yer alan katılımcılara “Sizce Türkiye’de espor ile ilgili (yönetimsel, yasal, örgütsel vb.) ne gibi düzenlemeler yapılabilir ya da yapılmalıdır?” yöneltildiğinde verdikleri yanıtlar neticesinde espor alanında yapılması gerekenler olarak; eğitim altyapısı oluşturma, internete yönelik düzenlemeler, bilinç ve farkındalık oluşturma, sporcu takip sistemi, kalifiye eleman istihdamı, yasal düzenlemeler, örgütlenme, uluslararasılaştırma, espor merkezi kurma ve tanıtım-reklam kavramlarının ortaya çıktığı görülmektedir. Sonrasında katılımcılara “Bu alandaki faaliyetlerin içeriğini düşündüğünüzde nasıl bir isimlendirme, tanımlama yazım yapılmalıdır? Ortak dil birliği hangi kavram üzerinden sağlanmalıdır?” sorusu yöneltilmiş ve katılımcılar yanıtları doğrultusunda konusunda oyunlara göre değişmeli, espor ve elektronik spor kavramları öne çıkmıştır.

Espor ortaya çıktığı günden bugüne sürekli popülerliği artan bir sektör olarak karşımıza çıkarken genellikle gençlere hitap eden yapısıyla dikkat çekmektedir. Sektör ile ilgilenen birçok gencin bulunması bu alanın eğitime dahil olmasını veya espor üzerine eğitimler verilmesini gerekli kılmaktadır. Uluslararası arenada esporu eğitime

dahil olması konusunda birçok adım atılmış bulunmaktadır. Örneğin Uluslararası Esport Federasyonu ve Yinchuan Uluslararası Oyun Yatırım Şirketi 2016 yılında gerçekleştirdikleri bir anlaşma ile Uluslararası Esport Akademisinin kurulacağını duyurmuşlardır (Kantoğlu 2016). Bu konuda ülkemizde Bahçeşehir Üniversitesi ve Riot Games'in iş birliği ile esport bursu verilmeye başlanmış (Özdemir 2017) olsa da esport ve eğitim konusunda büyük eksiklikler bulunmaktadır. Katılımcıların görüşmelerde belirttikleri gibi alandaki gelişmeleri yakalamak ve işin içinde bu kadar gencin olması sebebiyle esport ile alakalı bir eğitim altyapısı oluşturmanın önemli olacağı görülmektedir. Araştırmada katılımcıların ülkemizde yapılması gerekenlerden birinin de internet altyapısının ve internet fiyatlarının düzenlenmesi olduğunu belirtmişlerdir. Esportun internete bağımlı bir alan olduğu göz önüne alındığında ülkemizin bu alanda başarılı olması, bu alandaki takım ve sporculara destekleyebilmesi için iyi bir internet altyapısı ve uygun internet fiyatlandırmasına sahip olması gerektiği anlaşılmaktadır.

Katılımcıların ifadeleri incelendiğinde esport konusunda ailelerin yeterince bilgi sahibi olmadığı ve esport konusunda ailelerin bilinçlendirilmesi gerektiği konusu ortaya çıkmaktadır. Katılımcılar ayrıca esport ile ilgilenen amatör veya profesyonel sporcuların sağlıklarını korumak amacıyla bir sporcu takip sisteminin de oluşturulması gerektiğini vurgulamışlardır. Ülkemizde 2018 yılında Türkiye E-sport Federasyonu'nun kurulmasıyla (Gençlik ve Spor Bakanlığı 2018) birlikte esport ülkemizde yapısal olarak bir şekle sahip olmaya başlamıştır. Fakat katılımcılar esportun geleneksel spor dallarından farklı olarak içerisinde "bitcoin" gibi denetiminin ve sorumlusunun belirsiz olduğu sanal para (Sönmez, 2014) ve "blockchain" herhangi bir merkezi olmayan ve konu ile alakalı herkesin işlem yapabildiği bir kayıt sistemi (Altunbaşak 2018) gibi kavramları içermesi nedeniyle federasyon yapısı altında bu konularda uzman kalifiye elemanların görevlendirilmesi gerektiğini belirtmişlerdir. Katılımcı AK-2'nin "Yani evet bitcoin ya da blockchain bilen bir yazılıma hâkim birilerinin bu şeyde federasyonların içerisinde ayrı bir birim olarak çalışması gerektiğini düşünüyorum." ifadeleri bu gereksinimi açıklamaktadır.

Öte yandan katılımcılar giderilmesi gereken eksikliklerden biri olarak esport alanındaki yasal boşluklardan bahsetmişlerdir. Bu konuların başında yaş sınırı

gelmektedir. Ülkemizde faaliyet göstermekte olan Zula adlı oyunun turnuvalarına katılmak için 15 yaşın üstünde olma şartı bulunurken (<https://espor.zulaoyun.com/zula2018esporsezonu/>, 25 Haziran 2019'da erişildi) uluslararası espor turnuvaları 16 yaş sınırına sahiptir. Bunun yanı sıra uluslararası espor camiasının önemli kulüplerinden olan FaZe Clan 13 yaşındaki bir Fortnite oyuncusu ile profesyonel sözleşme imzalamıştır (<https://www.fanatik.com.tr/faze-clan-13-yasindaki-h1ghsky1i-fortnite-kadrosuna-dahil-etti-2069229>, 25 Haziran 2019). Görüldüğü gibi espor alanında farklı bölgelerde farklı yaş sınırlamaları bulunmaktadır. Ayrıca katılımcı YK-5'in görüşmeler esnasında "Çok fazla dolandırılan, parası verilmeyen oyuncuyla karşılaşıyoruz. Bunlar hakkında bir ceza kanunu düzenlemesi yapılabilir." ifadeleriyle belirttiği gibi henüz espor ile ilgili oturmuş bir ceza kanunu düzenlemesi de bulunmamaktadır. Bu bilgi ve ifadeler katılımcıların araştırma süresince belirttikleri yaş sınırlaması, yasa çıkartmak, sporcu haklarını koruyan yasalar, düzenlemeler-vergi düzenlemeleri, hakem yönetmelikleri, bahis denetimine yönelik yasal düzenlemelerin yapılması konusundaki gerekliliği desteklemektedir. Ülkemizde 2017 yılında 1907 Fenerbahçe, Team Aurora, Crew Esports, Dark Passage, Team Galacticos, HWA Gaming gibi ülkemizin önemli espor kulüplerinin katılımıyla Espor Kulüpler Birliği (5mid 2017, <http://www.5mid.com/haber/turk-takimlari-espor-kulupler-birlii-kurdu>, 25 Haziran 2019'da erişildi) ve profesyonel olarak espor ile ilgilenen sporcuların haklarını korumak amacıyla 2018 yılında Türkiye Oyuncular Birliği (Türkiye OB 2018, https://twitter.com/turkiye_ob/status/1043189324257406976, 25 Haziran 2019'da erişildi) kurulmuştur. Fakat Türkiye Oyuncular Birliği'nin gönüllülük esasına dayanan bir yapısı olması nedeniyle bütün esporcuları kapsayan bir yapısı bulunmazken Espor Kulüpler Birliği'nin de amatör espor kulüpleri haklarını savunacak işlevselliğe sahip değildir. Araştırmada katılımcıların yapılması gereken konular olarak üzerinde durdukları amatör kulüplerin ve espor oyuncularının örgütlenmesi temalarını alandaki bu gelişmeler destekler niteliktedir.

Araştırmada katılımcı YK-4 "Uluslararası turnuvaların Türkiye'de gerçekleşmesi ön plandadır. Takımların, espor takımlarının globalde daha büyük faaliyetlerde üst düzeyde yer alması ve şampiyonluklara erişmesi bizim hedeflerimiz arasındadır." ifadelerini kullanarak ülkemizin uluslararası alanda daha çok boy

göstermesi adına mevcut takımların desteklenmesi gerektiğini vurgulamıştır. Diğer bir katılımcı olan YK-2 ise ülkemizde espor ile federasyona bağlı yapılar geliştirilmesini en azından esporcuların düzgün ekipman ve internet altyapısı ile antrenman yapabilecekleri, müsabakalara katılabilecekleri merkezler oluşturulması gerektiğini belirtmiştir. Türkiye’de benzer bir uygulama olarak Türkiye Olimpiyat Hazırlık Merkezleri bulunmaktadır. Bu yapıların amacı ülkemizi temsil etmeye aday sporcuların performanslarının gelişmesi ve sosyal olarak desteklenmesidir. Türkiye Olimpiyat Hazırlık Merkez’inde bulunan 14-17 yaşındaki sporcuların diğer yaş gruplarına oranla daha başarılı oldukları görülmüştür (Yılmaz 2017). Bu sonuçlar doğrultusunda espor merkezleri kurmanın espora ve esporculara faydalı olabileceği görülmektedir. Katılımcıların ülkemizde yapılması gereken son konu olarak espor hakkında tanıtım ve reklam çalışmalarının yapılması olmuştur. Espor sahip olduğu interaktif yapısı ile izleyicileri ile sürekli iletişim halinde bulunabilen bir spor dalı olarak öne çıkmaktadır. Birçok espor karşılaşmasında sosyal medya hesapları ile oylamalara, çekilişlere katılım sağlanabilmektedir. Sahip olduğu bu interaktif yapısı ve sosyal medyayla olan güçlü bağları espor kulüpleri, espor federasyonu gibi alanın aktörleri tarafından kullanılarak esporun tanıtımına katkıda bulunulabilirken ayrıca espor hakkında bir farkındalık oluşturulabilir.

IV. BÖLÜM

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma problemine ilişkin sonuçlar ile alana yönelik ve gelecek araştırmalara yön verecek öneriler yer almaktadır.

4.1. Sonuç

Araştırmada espor ile ilgili alanlarda çalışmaları olan akademisyen ve espor ile ilgili alanlarda çalışan yöneticilerle yapılan görüşmeler sonrasında elde edilen veriler araştırmanın alt problemleri çerçevesinde incelenmiştir.

Günümüzde hem spor hem de espor tanımlanması güç kavramlardır fakat uzmanların görüşlerine göre yorumlarda bulunmak mümkündür. Bu nedenle çalışmada katılımcılara spor ve espor kavramlarını nasıl değerlendirdiklerine yönelik sorular sorulmuştur. Katılımcıların bir faaliyetin spor olması için gerekli gördüğü koşulların birçoğunu esporu açıklarken kullanmadığı görülmüştür. Ancak espor incelendiğinde katılımcıların üzerinde durduğu birçok spor olma koşulunu sağladığı görülmektedir. Esporun şu andaki durumunda karşılayamadığı en önemli eksik alandaki hukuki yapıdadır. Katılımcılar hukuki eksikliklerin esporu tehdit eden bir yapıya sahip olduğunu vurgulamışlar ve bu konuda gelişmeler olması gerektiğini belirtmişlerdir. Araştırmanın üzerinde durduğu profesyonel esporcu olma şartları da bu hukuki boşlukların bir uzantısı olduğu görülmektedir. Türkiye’de esporculara lisans verilse de lisans almak için gerekli şartların geliştirilmesi gerekmektedir. Nitekim katılımcılar bu konuda özellikle bir yaş sınırı getirilmesini ve sporcuların düzenli olarak sağlık kontrolünden geçmesi gerektiğini vurgulamışlardır.

Araştırmada katılımcılara esporun geleceği ile ilgili alt problemlerde de bulunan esporun güçlü ve zayıf yönlerini değerlendirmeleri istenmiştir. Verilen cevaplara incelendiğinde katılımcıların esporun hem bireysel anlamda hem kurumsal anlamda diğer sporlardan daha ekonomik olmasının ayrıca internet sayesinde sahip olduğu kolay organize edilebilir yapısının alanın geleceği açısından güçlü bir yön olarak belirtmiştir. Yeni bir alan olması sebebiyle yapılacak düzgün yatırımlar ile Türkiye'nin uluslararası arenada temsil edilmesini sağlayacak bir yapısı olduğu da dile getirilmiştir. Ayrıca esporun içerisinde barındırdığı iş imkanları sayesinde gençlerin istihdamında önemli bir rol oynayabileceği düşünülmektedir. Esporun geleceğine ilişkin bu olumlu görüşlerin yanı sıra bazı olumsuz ve dikkat edilmesi gereken konular da katılımcılar tarafından dile getirilmiştir. Katılımcılara göre esporun geleceğini tehdit eden konulardan biri yetişkin bireylerin özellikle de ebeveynlerin espor konusunda sahip olduğu ön yargılardır ve federasyonunun ailelere yönelik bilinçlendirme çalışması yapması gerektiğini belirtmişlerdir. Esporun zayıf yönleriyle alakalı verilen cevaplara bakıldığında üzerinde durulan bir diğer konu ise esporun internete bağımlı yapısıdır. Bu sebeple Türkiye'de esporun gelişmesi için yapılacak en önemli yatırımlardan biri olarak internet altyapısının ülke çapında belirli bir seviyeye getirilmesi olduğu vurgulanmıştır.

Esporun nasıl yapılması gerektiği ile ilgili ise katılımcıların büyük bir çoğunluğu bunun diğer spor dallarında olduğu gibi bir federasyon yapılması altında gerçekleşmesi gerektiğini belirtmişlerdir. Katılımcılar ülkemizde bir federasyon yapılmasının kurulduğunu fakat bu yapının alanda söz sahibi olacak etkinlikte olması gerektiğini vurgulamışlardır. Ayrıca esporun sahip olduğu genç kitle sebebiyle espora yönelik bir eğitim altyapısının da kurulmasının gençlerin bilinçli şekilde esporu icra etmeleri için önemli olduğunu vurgulamışlardır. Esporun Olimpiyat Oyunları'na alınmasına ilişkin yaşanan güncel tartışmalar ekseninde düşünüldüğünde, eğitim alt yapısına yönelik yatırımların aynı zamanda daha denetlenebilir bir ortamda hizmet olanağı yaratabileceği önemli görünmektedir.

Sonuç olarak espor geleceğe yönelik potansiyel sahibi bir alan olarak karşımızda durmakla birlikte esporun geleceğinin yaşanacak gelişmelere bağlı olduğu anlaşılmakta ve doğru yönetim anlayışı ile idare edilmesi gerektiği görülmektedir. Espordaki yönetim

alanında bulunan boşluğun bu alanda daha fazla çalışma yapılarak giderilmesi gerekmektedir ve spor yönetimi akademisyenleri buna öncülük etmelidirler. Espor bir olgu olarak ve espor endüstrisi içindeki yeri göz önüne alınarak daha fazla incelenmeyi ve kapsadığı sosyolojik ve ekonomik boyutlar sebebiyle akademik olarak ilgiyi hak etmektedir.

4.2. Öneriler

Bu bölümde verilerden elde edilen bulgular ve araştırma sonuçlarının analizi doğrultusunda alana ve diğer araştırmacılara gösterebilecek öneriler yer almaktadır.

Alana Yönelik Öneriler

- Profesyonel olarak espor ile ilgilenen sporcuların bilgilerinin yer aldığı bir veri tabanının kurulması alana katkı sağlayacaktır.
- Ülkemizde Türkiye Olimpik Hazırlık Merkezi benzeri bir yapılanmaya gidilerek daha denetimli bir ortamda esporun gelişmesi sağlanabilir.
- Türkiye E-spor Federasyonu içerisinde espor ile alakalı bahis, hile vb. konularda uzman kişiler yer almalıdır.
- Türkiye E-Spor Federasyonu'nun sosyal medya hesaplarını daha aktif bir şekilde kullanmasının toplumdaki espor bilinçlenmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Diğer Araştırmalara Yönelik Öneriler

- Espor alanı dışındaki yönetici ve akademisyenlerle bir çalışma yapılması ve espora bakış açıları değerlendirilmesi gerekmektedir.
- Çalışmanın daha geniş bir katılımcı ağı ile gerçekleştirilmesi faydalı olacaktır.
- Profesyonel esporcuların kariyerlerinin erken bitmesine neden olan etkenlerin yapılacak çalışmalarla aydınlatılması gerekmektedir.
- Kötü amaçlı ve zararlı video oyunlarının esporun algısında yarattığı değişiklikler incelenmelidir.

- Esportun bireyleri diđer spor dallarına ynelimine olan etkileri hakkında alıřmalar yapılmalıdır.



KAYNAKLAR

Ali Yıldırım ve Hasan Şimşek (2013). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri 9. Baskı.

Asuman Sönmez (2014). Sanal Para Bitcoin, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC July 2014 Volume 4 Issue 3, 2014.

Barış Bilginoğlu (2013). Mühendislik Mesleğinin Profesyonelleşme Düzeyi ve Mühendisler İçin Y Teorisi Varsayımlarının Geçerliliği, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Anabilim Dalı, Doktora Tezi, 2013.

Barış Şentuna ve Dinçer Kanbur (2016). What kind of an activity is a virtual game? A postmodern approach in relation to concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of Huizinga, Sport, Ethics and Philosophy 10:1, 2016, 42-50.

Burak Kesayak, Endüstri Tarihine Kısa Bir Yolculuk (2017). <http://www.endustri40.com/endustri-tarihine-kisa-bir-yolculuk/> (erişim tarihi: 13.11.2017).

Brett Hutchins (2006). Computer Gaming, Media and e-Sport, Paper Presented at the Tasa Conference, Crawley, Australia, 2006.

Can Kantonoğlu (2016). Uluslararası eSpor Akademisi Duyuruldu, 2016, <http://dijitalsporlar.com/haberler/uluslararasi-espor-akademisi-duyuruldu> (erişim tarihi: 08.04.2017).

Caner Köstekoğlu (2015). Espor Nedir? Hukuk Gündemi Sayı: 2, 2015: 106-108.

Cem Abanazir (2018). Institutionalisation in E-Sports, Sport, Ethics and Philosophy ISSN: 1751-1321, 2018.

- Cem Toker (2015). Dünyada eSpor, 2015 <http://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor> (erişim tarihi:15.04.2018).
- Ceyda Ovacı (2017). Endüstri 4.0 Çağında Açık İnovasyon, Maliye Finans Yazıları, 2017: 113-132.
- Constance Steinkuehler (2019). Esports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play, Games and Culture 1-6, 2019.
- Daniel C Funk., Anthony D. Pizzo, ve Bradley J. Baker (2018). eSport Management: Embracing eSport Education And Research Opportunities, Sport Management Review 21 (7-13), 2018.
- Deniz Türsen (2017). eSpor'da Kariyer Var, 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/ik-yeni-ekonomi/espor-da-kariyer-var-29079553> (erişim tarihi: 21.06.2019).
- Esport Whitepaper A Deep Dive Into the World of Competitive Video Games, Bitkraft Esports Ventures, 2017.
- Esports Courtside: Playmakers of 2017, SuperData, 2017.
- Esports Bar & Newzoo: Understanding Media Rights In Esports, Newzoo, 2018.
- Esports Age Guide, British Esport Association, 2018.
- Harun Ayar (2018). Development of e-Sport in Turkey and in the World, International Journal of Science Culture and Sport, 2018.
- Gençlik ve Spor Bakanlığı (2018). Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni Esport Raporu, Sayı:5, 2018.
- <https://boards.tr.leagueoflegends.com/tr/c/espor/dLL8rkbj-kmf-canla-yayanda-digiturkte> (erişim tarihi: 31.10.2018).

<https://www.esportsearnings.com/players> (eriřim tarihi: 06.11.2018).

<https://www.esportsearnings.com/games> (eriřim tarihi: 06.11.2018).

<https://www.esportsearnings.com/countries/tr> (eriřim tarihi: 06.11.2018).

<https://www.esportsearnings.com/countries> (eriřim tarihi: 06.11.2018).

<https://www.fanatik.com.tr/faze-clan-13-yasindaki-h1ghsky1i-fortnite-kadrosuna-dahil-etti-2069229> (eriřim tarihi: 25.06.2019).

http://gamespot.com/gamespot/features/all/real_time/ (eriřim tarihi: 15.10.2018).

<https://www.hawkeyeinnovations.com/expertise/officiating> (eriřim tarihi: 24.10.2017).

<http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/1-milyon-tllik-e-spor-bursu-40660809> (eriřim tarihi: 02.04.2018).

<http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/amazon-twitchi-satin-aldi-27076494> (eriřim tarihi: 02.11.2018).

https://www.ntv.com.tr/teknoloji/turkiye-cs-go-2016-dunya-sampiyonu- oldu,VjwC04ViOEKDcxwgZ4Abrg?_ref=infinite (eriřim tarihi: 20.06.2019).

https://www.ntv.com.tr/teknoloji/e-spor-sagliga-zararli- mi,_CdVyf87TkSuykiZpJQ0lQ?_ref=infinite (eriřim tarihi: 23.06.2019).

<http://images.huffingtonpost.com/2015-02-16-esportstypes.jpg> (eriřim tarihi: 15.10.2018).

<http://www.ocasia.org/Sports/SportsDetails?q=4mJbXzTfbq3QO82jURx/Gf+53tTBSj MdR+GchlSRmJA=> (eriřim tarihi: 20.06.2019).

<https://playerbros.com/turkiye-e-spor-federasyonu-baskani-alper-afsin-ozdemir-vize-problemi-hakkinda-konustu/> (erişim tarihi: 23.06.2019).

<https://www.spacesoldiers.com/turkiye-csgo-dunya-sampiyonu/> (erişim tarihi: 13.06.2018).

<http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3071/3070/Biyografi.aspx> (erişim tarihi: 17.10.2018).

<http://www.tff.org/Default.aspx?pageId=200&ftxtId=27323> (erişimtarihi:22.10.2017).

<http://thecpl.com/about-cpl/> (erişim tarihi: 15.05.2018).

<https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/esports/esports-editorial/turkiyenin-ilk-resmi-espor-organizasyonu> (erişim tarihi: 08.02.2018).

<https://tr.lolesports.com/tr/takim/dark-passage> (erişim tarihi: 10.02.2018).

<https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/esports/esports-editorial/turkiye-ve-dunya-espor-tarihinde-bir-ilk> (erişim tarihi: 20.05.2018).

<https://tr.leagueoflegends.com/tr/news/esports/esports-editorial/nasil-lisansli-esporcu-olunur> (erişim tarihi: 21.06.2019).

https://twitter.com/turkiye_ob/status/1043189324257406976 (erişim tarihi: 25.06.2019).

<https://espor.zulaoyun.com/zula2018esporsezonu/> (erişim tarihi: 25.06.2019).

<http://www.5mid.com/haber/turk-takimlari-espor-kulupler-birligi-kurdu> (erişim tarihi: 25.06.2019).

http://newzoo.com/wp-content/uploads/2016/04/Newzoo_Esports_Audience_Global_June2019-1024x576.png (erişim tarihi: 25.08.2019).

- https://newzoo.com/wp-content/uploads/2016/04/Newzoo_Esports_Revenues_Global_Feb2019-2-1024x576.png (erişim tarihi: 25.08.2019).
- Ivo Van Hilvoorde ve Niek Pot (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports, *Sport, Ethics and Philosophy*, 2016, 14-27.
- İlbay F. (2016). Rakamlarla 2016'da espor, <http://www.redbull.com/tr/tr/esports/stories/1331837093910/espor-2016-yil-sonu-degerlendirmesi> (erişim tarihi: 11.04.2017).
- James Kozachuk, Cyrus K. Foroughi ve Guo Freeman (2016). Exploring electronic sports: An interdisciplinary approach, *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society*, 2016.
- Jim Parry (2018). E-sports are Not Sports, *Sport, Ethics and Philosophy* ISSN: 1751-1321, 2018.
- John W. Creswell (2013). *Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni*, 2013.
- Juho Hamari ve Max Sjöblom (2017). What is Esports and Why Do People Watch It, 2017.
- Kalle Johansson ve Jesper Thilborg (2010). Electronic sport and its impact on future sport, *Sport in Society*, 2010: 287-299.
- Kalle Johansson (2016). Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport, *Sport, Ethics and Philosophy* Vol. 10, No. 1, 28-41, 2016.
- Katherine E. Hollist (2015). Time To Be Grown-Ups About Video Gaming: The Rising Esports Industry And The Need For Regulation, *Arizona Law Review* Vol:57:823, 2015.

- Kristin Hallmann ve Thomas Giel (2018). eSports-Competitive Sports or Recreational Activity, *Sport Management Review* 21 (14-20), 2018.
- Marcus Carter ve Martin Gibbs (2013). eSports in EVE Online: Skullduggery, Fair Play and Acceptability in an Unbounded Competition, 2013.
- Matthew B. Miles ve A. Micheal Huberman (1994). *Qualitative Data Analysis : An Expanded Sourcebook*. Calif. : SAGE Publications.
- Metin Argan, Alper Özer ve Erkan Akın (2006). Elektronik Spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları, *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi* Issn: 1306-4371 Cilt: 1 Sayı: 2, 2006.
- Mertkan Üçünçüoğlu (2018). *Bilgi Toplumunun Sportif Bir Yansıması Olarak Espor ve Modern Spor ile Etkileşimi*, İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2018.
- Mert Yaşar (2019). Türkiye E-spor Federasyonu İki Talimat Yayınladı, 2018, <https://sporvehukuk.net/tag/e-sporcu/> (erişim tarihi: 22.06.2019).
- Metin Yılmaz, (2017). Türkiye Olimpiyat Hazırlık Merkezlerinde (Tohm) Yer Alan Sporcuların Kariyer Planlamaları ve Spor Başarılarında Etkili Olan Faktörlerin İncelenmesi, Fırat Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2017.
- Michael G. Wagner (2006). On the Scientific Relevance of eSports, Conference Paper, January 2006.
- Michael Quinn Patton (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Mustafa Koçer (2012). Futbol Derneklerine Üye Olan Taraftarların Şiddet ve Holiganizm Eğilimlerinin Belirlenmesi: Kayseri Örneği, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Sayı: 32, 2012.

M. Galvan (2016). Should eSports Be In Academia?, Beijing Review, 2016.

Nalan Aksakal, İzzet Kırkaya (2013). Gömülü Teori: Spor Bilimlerinde Kullanılabilirliği, Celal Bayar Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 2013.

Oğuzcan Akgöl (2018). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'de Espor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yeni Medya ve İletişim Yönetimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2018.

Onur Demirkol (2019). Broken Blade, TSM'e Transfer Oldu, 2018, <http://www.5mid.com/lol/broken-blade-tsm-transfer-oldu> (erişim tarihi: 20.06.2019)

Orhan Efe Özenç ve Atakan Tınmazlar (2019). Dijital Oyunlar Serisi 3 Türkiye'de E-Spor ve League of Legends 3.Baskı, 2019.

Özge Saatçi Yıldırım (2017). Girişimcilik 4.0: Tarihten Sanayi 4.0'a Doğru Girişimciler, Maliye Finans Yazıları, 2017: 95-112.

Purplepan (2017). Türkiyede Espor & Dünyada Espor, 2017, <https://www.purplepan.com/turkiyede-espor-ve-dunyada-espor/> (erişim tarihi: 15.11.2017).

Remzi Altunışık, Recai Coşkun, Serkan Bayraktaroğlu ve Engin Yıldırım (2005). Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri. Sakarya: Sakarya Kitabevi (2005).

- Rory Summerley (2019). The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports, Games and Culture, 2019, 1-22.
- Ross Sylvester ve Patrick Rennie (2017). The World's Fastest-Growing Sport: Maximizing The Economic Success Of Esports Whilst Balancing Regulatory Concerns And Ensuring The Protection Of Those Involved, (2017).
- Samet Tayfun Özbıçakçı (2016). Esports: Alternative Fandom Research in Turkey, Department of Communication and Design Bilkent University, A Master's Thesis, 2016.
- Sercan Özdemir (2017). Bau, Espor Bursu İçin Başvuru Almaya Başladı, 2017, <http://www.multiplayer.com.tr/e-spor/bau-espor-bursu-icin-basvuru-almaya-basladi/> (erişim tarihi: 10.04.2017)
- Seth E. Jenny, R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper ve Tracy W. Olrich (2016). Virtul(ly) Athletes: Where eSports Fit Within The Definition of "Sport", 2016.
- Seth E. Jenny, Margaret C. Keiper Blake J. Taylor, Dylan P. Williams, Joey Gawrysiak, R. Douglas Manning ve Patrick M. Tutka (2018). eSports Venues, Journal of Applied Sport Management Vol. 10 No 1., 2018.
- Şebnem H. Seğer (2017). İnsan Kaynakları Alanına Bloglar Üzerinden Bakmam Nitel Bir İnceleme, Yönetim ve Ekonomi Cilt:24 Sayı:3, 2017:763.
- Şener Büyüköztürk, Ebru Kılıç Çakmak, Özcan Erkan Akgün, Şirin Karadeniz,ve Funda Demirel (2016). Bilimsel Araştırma Yöntemleri 20. Baskı, 2016.
- Talha Karahan (2019). Cloud9 Microsoft ile Espor Teknolojileri Üretecek, 2019, <https://esporhit.com.tr/cloud9-microsoft-espor-teknolojileri-ortakligi/> (erişim tarihi: 20.06.2019).

Tuğçe Akdemir Altunbaşak (2018). Blok Zincir (Blockchain) Teknolojisi ile Vergilendirme, Maliye Dergisi, Ocak-Haziran 2018; 174: 360-371, 2018.

Tyreal Yizhou Qian, James Jianhui Zhang, Jerred Junqi Wang ve John Hulland (2019). Beyond the Game: Dimensions of Esports Online Spectator Demand, Communication & Sport 1-27, 2019.

Volker Stein ve Tobias Michael Scholz (2016). Sky Is The Limit – Esports As Entrepreneurial Innovator For Media Management, Proceedings of the International Congress on Interdisciplinarity in Social and Human Sciences, 2016.

Yuri Seo, Sang-Uk Jung (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports, Journal of Consumer Culture, Vol. 16(3), 2016, 635–655.

Zeki Ilgar ve Semra Çoşkun Ilgar (2013). Nitel Bir Araştırma Deseni Olarak Gömülü Teori (Temellendirilmiş Kuram), 2013.

Why Sports & Brands Want To Be In Esports, Newzoo, 2016.

2018 Global Esports Market Report, Newzoo, 2018.



EKLER

EK 1: Görüşme Formu**GÖRÜŞME FORMU****ARAŞTIRMA KONUSU:** Akademik ve Yönetmel Bakış Açısıyla Espor

Tarih:

Saat:

GİRİŞ

Espor son yıllarda giderek artan bir popülerliğe sahip ve geleneksel spor kulüplerinin, ünlü sporcuların, markaların yatırım yaptıkları bir alan olarak karşımıza çıkan konulardan biridir. Birçok ülkede resmi bir spor olarak kabul gören espor her geçen gün etkinliği artan yeni bir daldır. Dünyada birçok espor kulübü bulunmakta bunun yanı sıra marka destekli veya dünyaca tanınan spor kulüplerinin bünyeleri altında takımlar kurulmaya başlamıştır. Ayrıca birçok spor organizasyonu ve federasyon da kendi bünyeleri altında espor ligleri kurmuşlardır. Bunun yanı sıra Çin, İngiltere, Güney Kore gibi birçok ülkede espor desteklenmekte ve federasyonları bulunmaktadır. Bu bağlamda esporun kavramsal, organizasyonel ve akademik çerçevedeki eksikliklerini belirlemek ve çözümler bulmak esporun anlaşılması ve uygulanması konusunda önemlidir ayrıca ülkemizin bu yeni dalda başarılı olabilmesi açısından önem arz etmektedir. Bu çalışmada hem esporun literatür taramasını hem de espor alanındaki yöneticiler ve akademisyenler ile görüşme yaparak bu konu hakkında yapılacak olan bilimsel çalışmalara bir temel oluşturmak istiyoruz. Bu araştırmayı sizinle yapmamızın temel sebebi de alanınızda uzman biri olmanızdır. Bu yüzden bu konuda sizinle görüşmek istedik çünkü bu çalışma kapsamında bize bilgi verebilecek en uygun kişi olduğunuzu düşündük. Bu kapsamda sizin görüşleriniz çalışmamıza önemli bir veri kaynağı olacaktır.

Çalışmamızın amacı doğrultusunda sizin aracılığınızla elde edeceğimiz bilgilerin tamamını bilimsel amaçlı bir çalışmada veri olarak kullanmak istiyoruz. Bu yüzden görüşmeyi izniniz dâhilinde kaydedeceğiz. Bunun için sizin izininiz gerekmektedir. Görüşmemiz yaklaşık 45 dakika kadar sürecektir.

İlginize teşekkür ederiz.

Tunahan ASLAN (Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı)

Doç. Dr. Dilşad ÇOKNAZ (Tez Danışmanı, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Spor Yönetimi Bölümü)

Bu çalışmaya tamamen gönüllü olarak katılıyorum ve ses kaydımın yapılmasına izin veriyorum. Bu çalışmayı istediğim zaman yarıda bırakabileceğimi biliyorum. Verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı olarak kullanılmasını kabul ediyorum.

İsim:

Tarih:

İmza:

GÖRÜŞME SORULARI

- 1- Sizin bakış açınıza göre espor nedir?
- 2- Sizce geleneksel sporlar ile espor arasındaki benzerlikler ve farklılıklar nelerdir?
- 3- Bir faaliyetin spor dalı olarak kabul edilmesi için gerekli koşullar nelerdir?
Espor bu koşullardan hangilerini sağlamakta ya da sağlamamaktadır?
- 4- Bazı üniversitelerde espor bir ders olarak öğrencilerin hizmetine sunuluyor.
Esporun bu şekilde üniversitelerin akademik programlarında yer alması ile ilgili ne düşünüyorsunuz?
- 5- Espor dallarının bir federasyona veya başka bir denetleyici kuruma bağlı olması alan ne sağlar ve bağlanmasının nedenleri neler olabilir?
- 6- Profesyonel esporcu olmak şartlar ne olmalıdır?
- 7- Esporun geleceğe dönük güçlü yanları ve fırsatları nelerdir?
- 8- Esporun geleceğe dönük zayıf yanları ve tehditleri nelerdir?
- 9- Sizce Türkiye’de espor ile ilgili (yönetsel, yasal, örgütsel vb.) ne gibi düzenlemeler yapılabilir ya da yapılmalıdır?
- 10- Esporun mevcut spor algısı ve yönelimlerinin değişmesinde ne tür etkileri olur?
- 11- Geleneksel spor dallarında mücadele eden spor kulüplerinin espor branşına yönelmesini nasıl değerlendiriyorsunuz?
- 12- Bu alandaki faaliyetlerin içeriğini düşündüğünüzde nasıl bir isimlendirme, tanımlama yazım yapılmalıdır? Ortak dil birliği hangi kavram üzerinden sağlanmalıdır?

ÖZGEÇMİŞ

Adı ve Soyadı: Tunahan ASLAN

Doğum Tarihi:12.11.1992

Doğum Yeri: Bolu

Eğitim Durumu:

- (2010-2014) Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu, Spor Yöneticiliği Bölümü, Lisans Eğitimi.
- (2014-) Anadolu Üniversitesi, İşletme Bölümü, Lisans Eğitimi.
- (2016-2019) Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı, Lisansüstü Eğitimi.

Yabancı Diller: İngilizce (iyi seviye)