

## SANAL ORTAMDA SPORUN YENİ FORMU: E-SPOR\*

### NEW FORM OF SPORT IN VIRTUAL ENVIRONMENT: E-SPORTS

**Doç. Dr. Selami ÖZSOY**

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, BOLU / TÜRKİYE, ORCID: 0000-0002-8776-8922

**Arş. Gör. Arzu KALAFAT ÇAT**

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Bolu / TÜRKİYE, ORCID: 0000-0003-2960-0790

#### ÖZET

İnternet kullanımının yaygınlaşması ile tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de dijital oyunlara ilgi artmıştır. Günümüzde genç kuşak arasında günden güne yaygınlaşan bilgisayar oyunları, profesyonel olarak da oynanmaktadır. “E-spor” olarak isimlendirilen ve bir “spor” dalı olarak sınıflandırılan elektronik sporlar, dünyada olduğu gibi Türkiye’de de sayıları milyonları bulan izleyici kitlesine ulaşmıştır. E-spor, bazı bilgisayar oyunlarının profesyonel liglere katılan profesyonel oyuncular ile oynanması olarak tanımlanmaktadır. Beşiktaş ve Fenerbahçe gibi kulüplerin isimleriyle e-spor müsabakaları yapılmaktadır. E-spor, günümüzde çok sayıda oyuncunun bulunduğu önemli bir finansal boyuta da ulaşmıştır. Yurt genelinde faaliyet gösteren bir çok büyük firma sponsorluk desteği sağlamaktadır. Bu çalışmanın amacı, e-spor oyunu oynayan amatör oyuncuların e-spora olan yaklaşımlarının ortaya konulmasıdır. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmış ve e-spor oyunu (League of Legends) oynayan Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi öğrencisi 4 erkek katılımcı ile odak grup görüşmesi yapılmıştır. Görüşmeler çözümlenmiş ve yapılan kodlamalar sonucu 6 temada değerlendirilmiştir. Katılımcılar ilköğretimden itibaren bilgisayar oyunu oynadıklarını, halen çevrimiçi oyun oynadıklarını bildirmiştir. Katılımcıların ikisi, günde 17-18 saat oyun oynadıklarını söylemiştir. Katılımcılar; eğlence, arkadaş edinme, heyecan, takdir edilme, tanınma gibi nedenlerle bilgisayar oyunu oynamaktadırlar. Oyunlar genelde erkek oyuncular arasında oynanmaktadır. Katılımcıların ikisi bilgisayar oyunlarını spor olarak gördüklerini ve reflekslerini geliştirdiğini ifade etmiştir. Katılımcılar, e-sporun oyun oynamanın dışında interaktif kanallarda büyük oranlarda izleyici de çektiğini de vurgulamıştır. Katılımcılar, bilgisayar oyunu oynayarak gelir elde ettiğini, para kazanan oyuncuların kendileri için rol model olduğunu kaydetmiştir. Oyunlarda şiddet eğilimi, argo ve olumsuz örnek oluşturabilecek sohbetlere de sıkça rastlandığı vurgulanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** E-spor, digital oyunlar, digital sporlar

#### ABSTRACT

In Turkey, as in the whole world, with the widespread use of the Internet, it has increased interest in digital games. Nowadays, computer games are being played professionally among the young generation. "E-sports" and named as a "sports" category is classified as electronic sports, as well as in the world find numbers million in Turkey has reached the audience. E-sports is defined as playing some computer games with professional players participating in professional leagues. Besiktas and Fenerbahce clubs with names of e-sports competitions are made. E-sports has reached an important financial dimension with many players today. Many large companies operating throughout the country provide sponsorship support. The aim of this study is to reveal the approaches of amateur players who play e-sports game to e-sports. In this study, qualitative research method was used and a focus group interview was conducted with 4 male participants of Bolu Abant İzzet Baysal University Faculty of Communication who played e-sports game (League of Legends). The interviews were analyzed and the results of the coding were evaluated in 6 themes. Participants reported that they had been playing computer games from elementary

\* Bu çalışma 31 Ekim- 3 Kasım 2018 tarihleri arasında Antalya’da gerçekleştirilen 16. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi’nde sunulan sözlü bildiriden makaleye dönüştürülmüştür.

school and were still playing online games. Two of the participants said that they played 17-18 hours a day. Participants; they play computer games for reasons such as entertainment, friends, excitement, recognition, recognition. Games are usually played between male players. Two of the participants stated that they saw computer games as sports and improved their reflexes. Participants also emphasized that e-sports attracted a large audience in interactive channels as well as playing games. Participants noted that they had earned income by playing computer games, and that money-winning players were role models for them. Violence tendency, slang and negative examples are frequently encountered in games.

**Keywords:** E-sports, digital games, digital sports

## 1. GİRİŞ

İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler bireylerin aktif birer kullanıcı olarak sosyalleşme olanağı buldukları sosyal ağların gelişmesine ve her geçen gün popülaritesinin artmasına neden olmuştur. Bilhassa akıllı cihazların yaygın kullanımıyla birlikte internet ve sosyal ağlar mobilleşerek, sosyal yaşam pratiklerini değişim ve dönüşüme uğratmıştır (Arvas, 2015: 15). Günümüzde akıllı cihazlar ve sanal sosyal ağlar yeni bir sosyalizasyon aracı olarak işlev görmektedir. Bilişim teknolojileri ve internetin yaygın kullanımı ile oyunlar da doğal ortamlarından sanal ortama taşınmıştır. Yaşanan ekonomik küreselleşme oyunun türünü ve oyun oynanan alanları değiştirerek oyun kültüründe farklılıklar yaratmıştır (Çat Kalafat, 2018:259). Geleneksel oyunlar artık yerini dijital ortamlarda oynanan oyunlara bırakmıştır. Video oyunu ya da bilgisayar oyunu olarak adlandırılan dijital oyunlar her yaş grubundan insanın oynayabileceği formatta tasarlanmaktadır. 2017 yılı itibariyle ülkemizde 30 milyona yakın kişi farklı platformlar üzerinden dijital oyun oynamaktadır. Türkiye'nin yerel oyun endüstrisinin büyüklüğünün yıllık yaklaşık olarak 700 milyon dolar seviyesinde olduğu ve oyun endüstrisinin yıllık ortalama olarak %16 ila 18 arasında büyümekte olduğu bilinmektedir. 2017 yılı itibariyle Türkiye'de en az 7 milyon oyuncu elektronik spor ekosistemi içerisine oyuncu ve/veya izleyici olarak dâhil olmuştur. Popüler oyun markaları tarafından üretilen rekabete dayalı oyunlar geniş kitleler tarafından tercih edilmekte; hem oynanmakta, hem de müsabakaları izlenmektedir (Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı 2017: 2).

Geleneksel oyunlar genel olarak birden fazla kişiyle grup halinde ve açık alanlarda oynanan, bireylerarası iletişime dayanan, daha fazla fiziksel aktivite ve hareket gerektiren, yaratıcılığı ve sosyal ilişkileri ön plana çıkaran (Çat Kalafat, 2018:261) oyunlarken, dijital oyunlar; oyuncuların bir ara yüz aracılığıyla etkileşim kurdukları, bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine kurulu, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar aracılığıyla bir veya birden fazla kişinin birlikte oynayabildiği (Frasca, 2001:4) elektronik oyun yazılımları olarak tanımlanmaktadır. Dijital oyunlarda bireylerin; çevrimiçi (on-line) veya çevrimdışı (off-line), tekli (single player) yapay zekâya karşı veya çoklu olarak birbirlerine (multiplayer) veya yapay zekâya karşı oyun oynanabilme imkânları mevcuttur (Dijital Oyunlar Raporu 2017).

Dijital oyunların tarihsel gelişim süreci incelendiğinde tam manasıyla dijital oyun kabul edilmese de ilk etkileşimli elektronik oyun olan Cathode Ray Tube Amusement Device (Katod Işın Tüplü Eğlence Cihazı) 1947 yılında 2. Dünya Savaşı'nın göstergelerinden hareket edilerek tasarlanmıştır. Bu oyun dijital oyun üretiminde bir çıkış noktası olması açısından önem taşımaktadır. İlk bilgisayar oyunu 1958 yılında New York'ta, Brookheaven Ulusal Laboratuvarlarında, fizikçi Willy Higinbotham tarafından geliştirilmiş olan Tennis for Two (İki Kişilik Tenis) adlı oyundur (Poole, 2000: 29). Masa tenisi oyunu olarak tasarlanan bu oyundan sonra gerçek anlamda dijital oyun kabul oyun ABD'deki Massachusetts Institute of Technology'de öğrenci olan Steve Russell tarafından 1962'de tasarlanan Spacewar oyunudur. Russell 1970'de Russell ve Ted Dabney tarafından Atari şirketi kurulması, 1985 yılında Sovyet matematikçi Alexey Pajitnov tarafından Tetris oyununun geliştirilmesi dijital oyunun tarihsel gelişim serüveninde önemli dönüm noktalarını oluşturmaktadır. 1992 yılı konsol oyunlarından PC oyunlarına geçişin yaşandığı yıl olmuştur. ID software oyun şirketi tarafından ilk üç boyutlu oyun olan Wolfenstein'ı piyasaya sürülmesiyle artık PC oyunları çağı başlamıştır. 1994 yılında Sony şirketi tarafından Playstation isimli oyun konsolu piyasaya sürülmüş, 1998 yılında Valve firması tarafından geliştirilen Half Life oyunu ile ilk defa dijital oyun içerisinde sinema sanatı kullanılmaya başlanmıştır. Bu oyun içerisine oyuncunun dışında yer alan ve oyuncunun isterse izleyebileceği ama istemezse geçip gideceği öğelere yer verilerek oyuncuya öykü içerisinde özgürce dolaşma hissi yaşatılmıştır. Etkileyici senaryo ve karakterlerle beraber bu oyunun modern oyun çağını başlattığı söylenebilir (Akin, 2008: 13-15). Tarihsel süreç içerisinde teknoloji alanında yaşanan gelişmeler dijital oyunların içeriğini, oyun oynanan mekânı, oyun araçlarını ve oyun türlerinin değişimini beraberinde getirmiştir.

Oyun endüstrisi bilhassa 1990'lı yıllardan itibaren büyük bir hızla gelişmiştir. Bu hızlı gelişim tüketimi ve piyasaya yeni sürülen farklı türlerdeki dijital oyunların sayısını arttırmıştır. 1970'lerden günümüze kadar oyun endüstrisinde çok çeşitli ve heyecan yaratan oyunlar hızla piyasaya sürülmüştür (Irmak ve Erdoğan, 2016 ve Bozkurt, 2014'ten akt. Dijital Oyunlar Raporu 2017). Binark ve Sütçü dijital oyunların, dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden bir tanesi olduğunu ve meta değeri için üretilerek pazarlandığını ifade etmektedir (2008: 41). Günümüzde eskisinden çok daha fazla sayıda genç ve çocuk, tüketici olarak ekonomiye dâhil edilmektedir (Ritzer, 2000: 53). Oyun sektörü net kuşağı olarak adlandırılan günümüz gençlerini birer tüketici olarak konumlandırmaktadır. Eğlence sektörü serbest zamanları bir tüketim kaynağı haline getirerek bireylerin bu boş zamanları yapıcı bir şekilde kullanabilmesini sağlayacak imgelem gücünü elinden almaktadır (Weber, 1999: 147). Oyuncular bazı oyunların dinamik bir anlatıya sahip olması nedeniyle kendi kararları doğrultusunda hikâyeyi yönlendirdiğini düşünse de gerçekte anlatı yapısı önceden sınırlandırılmış ve yetkileri önceden belirlenmiş bir hikaye içerisinde bulunmaktadırlar (Evren, 2017:266). Oyuncuyu gerçeklikten uzaklaştırarak kurmaca bir dünyanın içerisine sokan dijital oyunlar bireylerin gerçek hayatta sahip olamayacakları şeylere sahip oldukları hissi vermesi nedeniyle daha da cazip hale gelmektedir.

Dijital oyunların popülaritesinin her geçen gün artması farklı oyun türlerinin oluşmasını sağlamıştır. Elektronik spor bunlardan bir tanesidir. Elektronik spor, dünyanın farklı yerlerinde bulunan insanların elektronik spor organizasyonları aracılığıyla buluşup birlikte oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel aktiviteyi gerektiren spor türüdür. Bir başka ifadeyle elektronik spor, hem fiziksel hem de zihinsel olarak pek çok spor dalında olduğu gibi çaba gerektiren, yeni ortaya çıkmış, örgütlenen bir spor dalını ifade etmektedir (Argan vd. 2015: 3).

Genç bireyler arasında sıkça oynanan bilgisayar oyunları, günümüzde klasik spor branşlarında olduğu gibi bir üst yapılanmaya gitmektedir. Dünyada yoğun oynanan bilgisayar oyunları için büyük firmaların desteğiyle üst yapılanmalar oluşturulmuştur. Bu oyunlar için çeşitli isimlerde şampiyonalar ve turnuvalar düzenlenmekte ve bu turnuvalarda başarılı olanlara unvanlar verilmektedir. Türkiye'de en çok oynanan bilgisayar oyunlarından olan League of Legends oyunu için lisans sahibi firma tarafından bir çatı organizasyon oluşturulmuştur. Bu organizasyonda bilgisayar oyunu oynayan ve genellikle Z kuşağındaki bireylerden oluşan oyuncular, futboldaki büyük spor kulüplerinin isimleriyle müsabakalar yapmaktadır. 5 kişilik takımlar halinde oynanan League of Legends adlı oyunun lisans hakkına sahip olan şirket, yaptığı anlaşmalarla klasik anlamdaki spor kulüplerinin bilinirliğini de kullanarak ürünün marka değerini yükseltmektedir.

İnternet altyapısının güçlenmesiyle birlikte League of Legends gibi ağ bağlantısıyla oynanan oyunların yaygınlığı günden güne artmaktadır. E-spor sadece bireysel oyunculuk imkânı vermenin dışında oynanan bilgisayar oyunlarının canlı yayınları da oldukça izleyici toplamaktadır. Oyuncular, oynadıkları oyunların görüntüsün Youtube, twitch gibi sosyal ağlar üzerinde yayınlamakta, çok sayıda kişi oyun oynamanın yanı sıra oynanan oyunları seyrederek de zaman geçirmektedir. Bu sitelerde oyuncunun görüntüsü ve sesi de bulunmaktadır. Ayrıca canlı yayının yanı sıra katılanların görüşlerini ifade edebileceği sohbet platformunda da oyunu oynayanların birbiriyle etkileşimi söz konusudur. Oyuncuların, yayın içeriklerini yayınlarak bundan gelir elde etme imkânları da bulunmaktadır. Bu tür oyun içeriklerinin bulunduğu internet siteleri, gençlere yönelik atıştırmalık gıdalar, gazlı içecekler gibi ürünleri üretenler tarafından verilen reklamlarla desteklenmektedir.

Günümüzde elektronik sporlar yaklaşık 99,6 milyar dolarlık küresel oyun endüstrisinin %10'luk dilimini oluşturmaktadır. E-spor gelirlerinin bu kadar yüksek meblağlara ulaşması oyun yayıncılarının yatırımları ve sponsorluklarla birlikte büyük ödüllü turnuvalarla sağlanmaktadır. Oyun yayınlayan şirket kendi oyununu büyük ödüllü turnuvalarla isim yaparak pazarlamaktadır. Ayrıca oyun kullanıcıları arasında bulunan rekabet de kullanıcıların kendi oyunlarını daha üst seviyeye taşımak için oyunlarına yatırım yapmalarını sağlamaktadır. Yatırılan paralar havuz sistemi ile biriktirilmektedir. Kullanıcıların oyun karakterleri için tasarladıkları kostüm ve ekipmanları satması da mümkündür. Bu durumda gelirin bir kısmı oyun platformuna, bir kısmı satıcıya, bir kısmı da ödül havuzuna aktarılmaktadır. Böylece sistem pozitif geribildirim mekanizması gibi çalışmakta, kullanıcılar oyuna katkı sağladıkça havuz yükselmekte ve kullanıcılar oyuna daha fazla katkı sağlamak için çaba göstermektedir. Ayrıca biletlerden, reklamlardan ve sponsorluklardan elde edilen gelirler de havuz sistemine dâhil edilmektedir. Her takımın kendi sponsor gelirleri bulunmaktadır ve takımlar oyuncularına maaş vermektedir.

Oyuncuların maaşları batı ve doğu ülkelerinde farklılık göstermektedir. Örneğin Çin, Endonezya gibi ülkelerde oyunculara 400 Dolar ödenirken, Avrupa ülkelerinde ise bu rakam 1600 dolar civarındadır (Kocadağ, 2017: 52-53). E-spor müsabakaları için düzenlenen turnuvalar, bu turnuvaların canlı olarak yayınlanması ve bu yayınların FIFA Dünya Kupası Finalleri, Superbowl, Galatasaray-Fenerbahçe derbisi gibi geleneksel spor karşılaşmalarının müsabakaların izlenme oranlarını dahi geçmesi ve oyun endüstrisi içerisinde bulunmayan firmaların pazarlama yatırımlarını bu alana kaydırmasıyla birlikte e-spor endüstrisi özellikle son 5 yılda müthiş bir büyüme ivmesi kazanmıştır (Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu, 2017:2).

Bazı kesimler sporda bedensel hareketi kıstas kabul ederek e-sporun gerçek bir spor türü olmadığını savunmaktadır. Bazıları ise e-sporun okçuluktaki gibi reaksiyon zamanı, beyzboldaki gibi refleks hareketleri veya satrançta olduğu gibi düşünmeyi gerektiren bir spor türü olduğu görüşündedir (Yavru 2006'dan akt. Argan vd.2015: 3). Her ne kadar e-sporun gerçek bir spor türü olup olmadığı yönünde tartışmalar bulunsun da e-spor artık pek çok insan tarafından satranç, tavla ve okey gibi bir "zihin sporu" olarak nitelendirilmektedir. Ayrıca Uluslararası e-Spor Federasyonunun kurulması ve Dünya e-Spor Kupası müsabakalarının 2015 yılından bu yana düzenleniyor olması bunun göstergesidir (<https://www.e-spor-turkiye.com/espordenedir/>). Türkiye'de de Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu'na bağlı olarak Digital Oyunlar Asbaşkanlığı kurulmuştur. Federasyon, resmi internet sitesinde Türkiye'de oyuncuların adil bir ortamda mücadele etmesini sağlayacak ligler kurmayı ve başarılı olan oyuncular ile "Dijital Oyunlar Milli Takımı" oluşturarak ülkemizi yurtdışı oyun turnuvalarında temsil etmeyi amaçladığını kaydetmiştir.

Türkiye'nin en köklü bankalarından biri 2017 yılında düzenlenen League of Legends Türkiye Büyük Finali'ne destek vermiştir. 1907 Fenerbahçe E-spor takımı, League of Legends Türkiye Büyük Finali'ni kazanarak şampiyon olmuş ve Çin'deki Worlds 2017 Dünya Kupası'na katılmıştır. Burada da 4 karşılaşmanın 3'ünü kazanarak ön elemeyi geçen 1907 Fenerbahçe E-spor takımı, grubunu da 4. sırada tamamlamıştır (Fitbol, s.8).

League of Legends'i üreten Riot Games firmasının Türkiye yöneticisi Bora Koçyiğit, League of Legends'in Türkiye'de 30 milyon izleyiciye sahip olduğunu vurgulayarak, bir oyunun e-spor olabilmesi için oyunun oyuncuların para harcayarak rakibinin önüne geçmesine izin vermemesi gerektiğini ifade etmiştir ([www.fanatik.com.tr](http://www.fanatik.com.tr)).

## 2. YÖNTEM

Bu çalışmanın evreni Türkiye'de e-spor oynayan oyunculardır. Örneklem ise basit tesadüfi yöntem ve ulaşılabilirlik yöntemi ile seçilmiş 5 gönüllü katılımcıdan oluşmaktadır. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmış ve e-spor oyunu (League of Legends) oynayan Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi öğrencisi 4 erkek katılımcı ile odak grup görüşmesi yapılmıştır. Görüşme 1 saat 40 dakika sürmüştür. Görüşme kayıtlarının çözümlenmesinden sonra verilerin araştırmacılar tarafından kodlanarak 6 ana temada değerlendirilmesine karar verilmiştir: Oyun oynama alışkanlıkları, oynama motivasyonları, gelir elde etme, şiddet ve küfür içeriği, sporla ilişkisi, oyun-gerçek hayat ilişkisi. Elde edilen veriler, direkt alıntılarla aktararak konuya yaklaşımların güvenilir şekilde ortaya konulması amaçlanmıştır.

## 3. BULGULAR

**Tablo 1.** Katılımcıların Cinsiyet, Yaş ve Oyun Oynama Durumları

Katılımcılar	Cinsiyet	Yaş	Oyuna başlama zamanı	Oyun oynama durumu
Katılımcı 1	Erkek	19	6. sınıftan bu yana	Fırsat buldukça
Katılımcı 2	Erkek	18	6. sınıftan bu yana	Fırsat buldukça
Katılımcı 3	Erkek	20	3. sınıftan bu yana	Ara sıra
Katılımcı 4	Erkek	19	3. sınıftan bu yana	Yaz tatillerinde

### 3.1. Oyun Oynama Alışkanlıkları

Odak grup görüşmesine katılan katılımcılar Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde lisans öğrencisidir ve yaş aralıkları 18-20 arasındadır. Tablo 1'de görüldüğü gibi katılımcı 1 ve Katılımcı 2, 6. sınıftan itibaren, Katılımcı 3 ve Katılımcı 4 ise ilköğretim 3. sınıftan itibaren bilgisayar oyunu



oynadığını ifade etmiştir. Katılımcı 3, oyun tecrübesini aktarırken şunları söylemiştir: “3. Sınıftan beri first person oyunlarına bayağı takıntılıyım. Onun dışında tüm oyunları oynamışlığım var. Ama Counter Strike’da bayağı oynuyorum. Mesela dünyada yüzdelik dilimler vardır 20 tane rütbe vardır ben 19. Rütbeye kadar çıkmıştım. Bu oyunda Wolf Team haricinde Counter’da oyun içerisinde alım satım da yapabiliyorsunuz. Örneğin ben kendi oyunumu kiraliyordum oynamayı tam bilmeyen arkadaş var, beni birkaç oyununda çağırıyorlar. Ben de para karşılığında gidip oynuyorum. Counter Strike’da kendim farklı takımlara girerek para kazanıyordum.”

Katılımcılar çevrelerindeki arkadaşlarının neredeyse tamamının bilgisayar oyunu oynadığını vurgulamıştır. Katılımcı 2 bu konuda, “Benim çevrem neredeyse %100’ü oynuyor. Çevremizin de buna göre şekillendiğini düşünüyorum. Oyun oynayan insanlarla konuşmak daha zevkli oluyor. Oyun bir ortak nokta oluyor bizim için. Şu oyunu oynadın mı muhabbeti oluyor” demiştir. Katılımcı 4 ise görüşlerini şöyle açıklamıştır: “Çevremdeki arkadaşlarımın neredeyse tamamı oynuyordur. Kız arkadaşlarımızdan da çok iyi oynayanlar var. Oyun oynayan insanlarla kan çekiyor gibi bir şey. Aynı oyunları oynamasak da birbirimizin oynadığı oyunlar hakkında ikimizin de bilgisi oluyor. Oyun içerisinde herkes birbirini tanıyor oyun dışı konularda da oyun oynarken muhabbet edebiliyoruz.”

Katılımcılar, oyun oynama süreleriyle ilgili geçmiş dönemlerde günde 18 saatlik süreler kadar varan aralıklar ifade etmiştir: Katılımcı 1, oyun oynarken zaman zaman sabahladıklarını vurgulayarak şunları söylemiştir: “Benim günde ortalama 17-18 saati buluyordu oynadığım. Bazen oyun kendisine çok çekiyordu arkadaşlarla birlikte sabahlıyorduk. Sabah da yetmiyordu öğlene, öğleden sonra, akşama kadar oynadığımız oluyordu. Benim uyumadan oynadığım yaklaşık bir buçuk günü buldu. Sürekli oynuyordum sonra gözlerim bozuldu zaten. Oyunu bırakmak zorunda kaldım babamın baskısı yüzündün. Daha sonra gözlük aldıktan sonra tekrar başladım oynamaya. Sonra da yine 10-11 saati falan buluyordu oyun oynadığım. Deli gibi oynuyordum.” Katılımcı 3 ise oyun oynama süresiyle ilgili olarak “Açıkçası ekran kartını yakana kadar oynamışlığım var. Mola vererek 18 saatten fazla oynadığım oluyordu. Çünkü bitmesi gerekiyordu” demiştir.

### 3.2. Oyun Oynama Motivasyonları

Katılımcılar, bilgisayar oyunu oynamanın motivasyon kaynağı olarak; oyunların heyecan verici olması, yönetme duygusunu yaşamak, tanınmak, çevreden övgüler alma ve oyun sırasında sohbetlerle sosyalleşme güdülerini ifade etmiştir (Tablo 2).

**Tablo 2.** Katılımcıların Bilgisayar Oyunu Oynama Motivasyonları

Katılımcılar	Oyun Oynama Motivasyonları
Katılımcı 1	Heyecan vermesi
Katılımcı 2	Gerçek hayatta yapılamayanların yapılması
Katılımcı 3	Takdir görmek, sosyalleşmek
Katılımcı 4	Günlük sıkıntılardan kurtulmak

Katılımcı 1, oyun oynamaya başlamasıyla ilgili şunları aktarmıştır: “Çoğunlukla Wolf Team isimli oyunu oynuyordum. Daha çok eskiden internet kafelerde oynanıyordu bu oyun. Herkes bilgisayarına istediği gibi indiremiyordu. Biz de gidiyorduk internet kafeye, sonrasında bize bağımlılık yaptı bu oyun. Oynadıkça bizim rütbeler yükseldi. Büyük klanlardan istekler gelmeye başladı, kendimiz daha sonrasında klanlar kurduk falan derken, sçipe üzerinden veya team speak uygulaması üzerinden çeşitli şehirlerden arkadaşlar edindik, onlarla konuşup klan veya grup kurup oynamak çok heyecan veriyordu”

Katılımcı 2, “Gerçek hayatta yapamadığım şeyleri oyunda yapmak hoşuma gidiyordu. Mesela ben şu an için bir ülkeyi yönetemem. Oyunda yönetebiliyorum. Bir oyunda denizaltı yönetiyorum. İstediklerimi gerçekleştirme duygusu hoşuma gidiyor” demiştir. Katılımcı 3, “Yeteneğim olduğu için arkadaşlar arasında da pohpohlanıyorum bu da beni iyi hissettiriyor. Yalnız oynadığım zaman -ki oynamıyorum- o çok sinir bozucu. Genellikle online oynuyorum. Çünkü gerçek insanlarla muhatap oluyorsunuz bu çok daha güzel. Canlı insanlarla diyalog kurup oynadığımız zaman daha güzel oluyor” diye düşüncelerini ifade etmiştir. Katılımcı 4 ise “Oyun ortamında günlük akışın sıkıntılarından uzaklaşıyorum beni bambaşka bir dünyaya götürüyor. Buradan çıkmak istemiyorum” demiştir.

Katılımcı 1, oyun oynama motivasyonlarıyla ilgili olarak “Benim için en büyük motivasyon tanınmaktır. Benim oynadığım oyunu 2 milyon kişi oynuyordu o 2 milyon kişi içinde 100 klan içindeki en iyi klana girmiştım ben. Sonra ben kendim klan kurdum. Oyun içerisinde tanınmama katkı sağladı” demiştir.

Katılımcı 3, bilgisayar oyunu oynama motivasyonu olarak yönetme duygusunu ön plana çıkarmıştır: *“Mesela benim oyundaki seviyem yüksek olduğu için benden alt seviyede oynayanlar benim sözümü tutuyorlar, onların gözünde bir komutan gibi oluyorum. Server yöneticisine kötü oynayan biri olduğunda atın bunu dediğimde hemen o kişiyi atıyorlar. Yetkim oluyor”*

### 3.3. Oyundan Gelir Elde Etme

Katılımcılar bilgisayar oyunundan gelir elde ettiklerini ifade etmiştir. Katılımcıların gelir elde etme ile ilgili görüşleri şöyledir:

Katılımcı 1: *Para kazanıyordum. Önce klan kuruyorduk. Klana gelenler klanı satın almak istiyordu. Klan puanını ne kadar yüksek tutarsan o kadar sıra öne geliyorduk. Böyle olduğu için hem klanı satıyorduk hem kendi ilerlettiğimiz çarları satıyorduk. Mesela slotları satın aldıktan sonra 2 silah alabiliyorduk bu da rakibi daha kolay öldürmene ya da ölmemene olanak sağlıyordu. Böyle yaparak çarı geliştireyorduk. KD vardı bir de. Ölüm ve öldürme oranı. Bu da ne kadar yüksek olursa çarın daha iyi olmasını sağlıyordu. Böyle olunca biz de satıyorduk. Tüp diye tabir edilen rütbeler vardı. Altın tüp, gümüş tüp mesela. Gümüş tüp olduğu zaman biz yaklaşık 5000 TL'ye falan satıyorduk çarları. Klanları 2500 TL'ye falan satıyorduk. Alan oluyordu bu oyunun bağımlıları çoktu. Oyunun adı Wolf Team.”*

Katılımcı 2: *“Ben 400 TL kadar kazandım. Benimki farklı bir oyundu. Bu oyunda kasa denilen bir sistem vardı. Kasa açılırdı ve içinden ne çıkarsa sizin olurdu. Ben 400 TL kazandım ama kasada binlerce lirayı bulan eşyalar mevcut.”*

Katılımcı 3: *“Ben kazanıyordum. Ekip halinde birlikte oynar kademe yükseltir maç başı para alırdık. Mesela bir maç yarım saat sürse 50 TL falan alıyorduk.”*

Katılımcı 4: *“Kazanıyorduk. Kazandıkça rütbe atlıyorduk. Oyundan kazandığım parayla 3-4 bin TL'lik bilgisayar satın aldım”*

Bazı oyunlarda item adı verilen oyun araçları da ücretle satılmakta ve bunlar yüksek bazen maliyetlerle oyuncular tarafından alınmaktadır. Katılımcı 4, bazı oyuncuların oyunda hesapsızca harcama yapabildiğini *“Bir oyuncunun 1000 liraya bir bıçak aldığını biliyorum. Bu çok da özelliği olan bir şey değildi. Sadece bir item'in görünür olması içindi”* sözleriyle ifade etmiştir. Katılımcı 1 de bir oyundan gelir elde eden bir arkadaşını örnek göstererek *“Benim bir arkadaşım buradan büyük paralar kazanıyor. Küçük çocuklara hitap eden Minecraft diye bir oyun var. Bunu oynayanlar GTA veya challenge videoları yapıp siteye koyuyor. İnsanların ilgisini çekmek için yapıyorlar bunu. Youtube çektiği izleyici için bunlara para ödüyor”* demiştir.

Bilgisayar oyunlarındaki alışverişler kredi kartı ile yapılmaktadır. Yaşı küçük olan oyuncular bu alışverişleri aile büyüklerinin kredi kartlarıyla yapmaktadır. Katılımcı 4, bir arkadaşının oyunlarda yüksek bedeller ödeyerek ailesini maddi anlamda zora soktuğunu dile getirmiştir.

Ağa bağlı oyun oynanırken ekrandan izleyenler “bağış” da yapabilmektedir. Katılımcı 4, bilgisayar oyunlarını erkekler kadar kızların da oynadığını vurgulayarak *“Kızlar oynarken erkekler daha çok bağış yapıyor. Bazı kız oyuncular açık saçık giyinerek bağış miktarını arttırıyor. Kız güzelse daha çok bağış yapılıyor”* sözleriyle gözlemlerini aktarmıştır.

### 3.4. Oyunlarda Şiddet ve Küfür Unsurları

Katılımcı 1'e göre bilgisayar oyunlarında şiddet unsuru yoktur. Katılımcı 1, *“Herkes yapıyor bunu. Şu an bir sürü savaş oluyor. Biz bir savaşın içindeydik. O savaşın içinde olmak gerçek hayattaki şiddet eğilimini arttırmıyor”* Katılımcı 1, oyunlarda olumsuzluk olarak küfürlü konuşmaları göstermiştir: *“Erkek erkeğe oynarken küfür çoktu. Bizim ortamımızda kızlar gelince biraz ahlaklanma vardı. Mesela küfür edeceği yere argo kelime kullanıyordu insan.”* Buna rağmen Katılımcı 1, oyunu kardeşine oynatmak istemeyeceğini vurgulamış ve *“Ben oynatmam mesela. Zaten kız kardeşim oynamaz da. Erkek olsaydı oynatmazdım. Ama illaki oynardı engelleyemedim”* demiştir. Katılımcı 3, *“Oyun sayesinde 3-4 dilde farklı küfürler biliyorum. Kız oyuncular da oynarken onlar da küfür ediyorlardı”* demiştir.

Katılımcı 3, bazı oyunların şiddete yönelttiğini ifade etmiş ve *“Benim kuzenim bir suikastçi oyunu oynamış. Oyunda gördüğü hareketleri oyuncak ayağa ve kardeşi üstüne uyguluyordu. Mesela kılıç yapıp kardeşine onunla vuruyor”* demiştir.

### 3.5. Oyunların Sporla İlişkisi

Katılımcı 1 ve Katılımcı 3, bilgisayar oyunlarının spor kapsamında sayılabileceğini vurgulamıştır: Katılımcı 1, bu konuda şunları söylemiştir: *“Wolf Team de e-spor olarak değerlendiriliyor. Klan turnuvaları yapılıyor. Bence evet spor. Refleksler üzerine kurulu. Ben oyunu oynarken dünyadan kopuyorum. Gözüm ekranda oluyor ve ekranın tümüne odaklanıyorum. Reflekslerimiz aracılığıyla bu insanları öldürüp yükseldiğimiz için bu bir spor.”* Katılımcı 3, bilgisayar oyunlarının spor olduğunu şöyle savunmuştur: *“Tamamen refleks üzerine kurulu olduğu için benim için spor sayılır. Satranç ve bowling bile sporsa benim için oyun da bir spordur. Ülkemiz de iyi bu konuda. Dünya birincisi olduk. Counter Strike’da ülkemiz birinci oldu.”* Katılımcı 2 ve Katılımcı 4 ise bilgisayar oyunlarının spor olmadığını, sadece eğlence sayılabileceğini ifade etmiştir.

Katılımcı 1 ve Katılımcı 2, bilgisayar oyunlarının gelecekte konvansiyonel sporun yerini alabileceğini vurgularken, Katılımcı 3 bu görüşe katılmayarak, *“Normal sporun yerini alamaz. Mesela futbol ve boksta iki robotu dövüştürürseniz kimse zevk almaz ama iki insan dövüşür ve ortaya kan dökülürse insanlar zevk alır”* demiştir.

### 3.6. Oyun-Gerçek Hayat İlişkisi

Katılımcılar bilgisayar oyunu oynamanın gerçek hayata olumlu katkıları olduğunu ifade etmiştir. Katılımcı 1, gerçek hayata katkısı olarak oyunların silah kullanmayı öğrettiği örneğini vermiştir: *“Ben gerçek hayatta elime silah sürmemiştim. Oyunu oynarken milimetrik yerlerden insanları vuruyordum. İlk defa silahı elime aldığım bir gün hedefi vurdum. Bu oyun sayesinde oldu.”* Katılımcı 2, bu konuda *“Benim oynadığım oyunda tarihten karakterler vardı. Ben o karakterleri merak edip araştırıyordum böyle bir katkısı oldu”* derken Katılımcı 4 de oyun sayesinde araç kullanmayı öğrendiği vurgulamıştır: *“Mermi numaralarını oyunda öğrendik. Ben araba kullanmayı oyundan öğrendim. Simülasyon oyunu oynuyordum. Babamla bir gün ilk kez araba kullandım ve şeritten çıkmadan düzgün bir şekilde arabayı kullandım. Bu oyun sayesinde oldu.”*

## 4. SONUÇ

Yapılan görüşmelerden elde edilen verilere göre, katılımcılar ilköğretimin ilk basamağında bilgisayar oyunu oynamaya başlamıştır. Katılımcıları bilgisayar oyunu oynamaya motive eden unsurlar olarak; heyecan, eğlence, yönetme duygusunu yaşamak, tanınmak, çevreden övgüler alma ve oyun sırasında sohbetlerle sosyalleşme güdülerini ön plana çıkarmıştır. Üniversite öğrencisi olan katılımcılar, halen fırsat buldukça ve ara sıra oyun oynadıklarını ifade etmiştir. Oyun oynamanın yanı sıra iyi oynayan oyuncular da bilgisayar üzerinden izlediklerini kaydetmişlerdir. Oyun oynadıkları dönemde en fazla 18 saate kadar oyun oynadıkları katılımcılar tarafından dile getirilmiştir. Katılımcılar, bilgisayar oyunu oynayarak farklı düzeylerde gelir elde ettiklerini vurgulamıştır. Katılımcılara göre bilgisayar oyunlarında şiddet ve küfür içeriği mevcuttur. Üç katılımcı bilgisayar oyunlarının bir spor olarak gördüğünü ifade ederken bir katılımcı spor olmadığını savunmuştur.

Görüşme verilerine göre e-spor genç kuşak arasında geleneksel spor branşlarından daha fazla ilgi görebilmektedir. Yirminci yüzyılın ikinci yarısından bu yana dünya genelinde ve Türkiye’de klasik sporlarda yaşanan doping ve şike gibi olumsuzlukların, bireyleri bu olumsuzlukların henüz görülmediği sanal ortama yönelttiği de söylenebilir. E-spor olarak adlandırılan bilgisayar oyunları; klasik spor branşlarında bulunan heyecan, erkek egemenliği, rekabet, izlenme, şiddet eğilimi gibi olumsuz davranış örneği gibi ortak niteliklerini taşımaktadır.

Günümüzde bilinen anlamıyla herhangi gerçek bir ortamda oynanan ve medya dolayısıyla anında çoğaltılarak kitleye ulaştırılan spor kavramı, yerini sanal ortamda oynanan yeni versiyonuna bırakmak üzeredir. Postmodernizmle gelen kavramlardan biri olan bireyselliğin spor alanına yansması sonucu insanlar artık sporda sadece izleyici değil oyuncu da olmak istemektedir. Sanal ortam, bu bireyselliğe imkân tanınması nedeniyle de cazibe merkezi haline gelmiş durumdadır.

Popüler kültürün ürünlerinden biri olan ve erken yaşta erkek çocukların yoğun oynadığı bilgisayar oyunları, spor çatısı altında yapılarak toplumda meşruiyet kazanmaya çalışmaktadır. Bilgisayar oyunları, bağımlılık yaratması ve kontrolsüz oynandığında çok uzun süre bilgisayar başına bağlanmaya neden olduğundan, hareket temelli aktif spor kavramı ile bağdaşması zor görünen bir uğraştır. Bu yönüyle Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesindeki bir federasyon tarafından müsabakaların organize edilmesi bilgisayar oyunlarını spor adı altında devletin tanıdığı bir yapıya kavuşturması, bir taraftan

olumsuzlukların önüne geçilmesine zemin hazırlarken, bir taraftan da teşvik edilmesi anlamına da gelmektedir.

### Extended Summary

**Purpose:** In Turkey, as in the whole world, with the widespread use of the Internet, it has increased interest in digital games. With the strengthening of the Internet infrastructure, the prevalence of games played through network connections such as League of Legends is increasing day by day. The gaming industry has developed rapidly since the 1990s. Nowadays, computer games are being played professionally among the young generation. "E-sports" and named as a "sports" category is classified as electronic sports, as well as in the world find numbers million in Turkey has reached the audience. E-sports is defined as playing some computer games with professional players participating in professional leagues. Besiktas and Fenerbahce clubs with names of e-sports competitions are made. E-sports has reached an important financial dimension with many players today. The size of the gaming industry in Turkey is approximately \$ 700 million annual level. Many large companies operating throughout the country provide sponsorship support. Some researchers argue that e-sports is not a real type of sport by accepting the physical movement criterion. Some think that e-sports is a kind of sport that requires thinking like archery, reflex movements like baseball or thinking like chess. The aim of this study is to reveal the approaches of amateur players who play e-sports game to e-sports.

**Methods:** The universe of this study, e-sports players are playing in Turkey. The sample is composed of 5 volunteer participants selected by simple random method and accessibility method. In this study, qualitative research method is used. A focus group interview was held with 4 male participants of the Bolu Abant Izzet Baysal University Faculty of Communication who played e-sports game (League of Legends). The interview lasted 1 hour and 40 minutes. The interview records were coded by the researchers after the analysis. It was decided to evaluate the data in 6 main themes: Play-playing habits, motivation to play, income generation, violence and profanity, relationship with sport, play-real-life relationship. The data obtained were analyzed by direct quotations and the approaches to the subject were tried to be revealed reliably.

**Findings:** Participants reported that they had been playing computer games from elementary school and were still playing online games. Two of the participants said that they played 17-18 hours a day. Participants; they play computer games for reasons such as entertainment, friends, excitement, recognition, recognition. Games are usually played between male players. Two of the participants stated that they saw computer games as sports and improved their reflexes. Participants also emphasized that e-sports attracted a large audience in interactive channels as well as playing games. According to the data obtained from the interviews, the participants started playing computer games at the first school. As motivating participants to play computer games; excitement, entertainment, to experience the feeling of feeling, to be known, to receive praise from the environment and socializing motivations during the game has come to the fore. Participants, who were university students, stated that they still had the opportunity and occasionally played games. In addition to playing the game, they also watched the players playing well over the computer. Participants stated that they played up to 18 hours of play. Participants emphasized that they play different levels of income by playing computer games. According to the participants, there is violence and profanity content in computer games. While three participants stated that computer games were a sport, one participant argued that there was no sport.

**Conclusion and Discussion:** Participants noted that they had earned income by playing computer games, and that money-winning players were role models for them. Violence tendency, slang and negative examples are frequently encountered in games. The concept of sports is about to leave its place in the virtual environment. Because of the reflection of the individuality, which is one of the concepts that comes with postmodernism, to the sport field, people now want to be not only the audience but also the player in the sport. The virtual environment has become a center of attraction for this individuality. According to the interview data, e-sports can see more interest among the young generation than the traditional sports branches. Since the second half of the twentieth century, the world experienced in general and classic sports doping and match-fixing in Turkey as negativity, individuals have turned to virtual environments can be said that has not yet seen these adversities. Computer games called e-sports; classical sports branches such as excitement, male domination, competition, watching, violence tendency, such as the negative characteristics of the common character.



**KAYNAKÇA**

- Akın, E. (2008) *Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma*, Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.
- Argan, M., Özer, A., Akın, E. (2015) Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum Ve Davranışları, *Spor Yönetimi Ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.
- Arvas, İ.S. (2015) Ulusal ve Uluslararası Etik Kodlar ve Yasal Düzenlemeler Bağlamında Dünya'da ve Türkiye'de İnternet, *Küreselleşme Ekseninde İktidar ve İletişim*, Şükrü Balcı, Mete Kazas, Salih Tiryaki (Ed.) İstanbul: Literatürk Yayınları.
- Başaran, K. (Eylül 2017) Futbol V 2.0, *Fitbol*, (25): 10-11.
- Binark, M. ve Sütçü Bayraktutan, G. (2008) *Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Çat Kalafat, A. (2018) Digital Games and Violence, *Handbook of Research on Children's Consumption of Digital Media*, Gülşah SARI (Ed). USA: IGI Global, pages 258-275.
- Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı (2017), Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri / Dijital Oyunlar Çalıştayı: Ankara
- Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu (2017)
- Evren, F. B. (2017) Dijital Oyunlarda İdeolojinin Sunumu: GTA IV Örneği, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*. 7(2), 264-284.
- Fanatik gazetesi, "Espor nedir? Bora Koçyiğit Fanatik'e anlattı"  
<http://www.fanatik.com.tr/2017/04/06/espore-nedir-bora-kocyiğit-fanatik-e-anlatti-1286961c>
- Fitbol* (Kasım 2017) Maximum Kart'ın Espor Hikayesi, Sayı 27
- Frasca, G. (2001) Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-Raising. SIGGRAPH 2001. <http://siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays.html>.
- <https://www.e-spor-turkiye.com/espore-nedir/> (Erişim Tarihi:25.09.2018)
- Kocadağ, M. (2017) Elektronik Spor Kariyeri ve Eğitim, *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), ss. 49-63.
- Ritzer, G. (2000) *Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek*, (Çev.) Şen Süer Kaya. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Steven P., (2000) *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, Londra: Fourth Estate, 2000, s. 29.
- Weber, M. (1999) *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhunu*, (Çev.) Zeynep Gürata. Ankara: Ayraç Yayınları.