



T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI
SPOR YÖNETİCİLİĞİ BİLİM DALI

E-SPOR ENDÜSTRİSİNDE ÇALIŞMA KOŞULLARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN
YUSUF AYDIN

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. MUAZZEZ ŞAŞMAZ ATAÇOCUĞU

İSTANBUL-2022

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün safhalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmayla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışılması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığı beyan ederim.

Yusuf AYDIN

TEŐEKKÜR

Yüksek lisans eğitimin boyunca benimle sürekli ilgilenen, hiçbir sorumu yanıtıız bırakmayan, bilgi ve tecrübelerini aktaran, akademiye karşı umutlarımı yeşerten sevgili danışmanım Doç. Dr. Muazzez ŐAŐMAZ ATAŐOCUŐU'na minnetlerimi iletiyorum.

Benim açımdan bu zor dönemde her zaman maddi-manevi desteklerini esirgemeyen aileme kucak dolusu sevgilerle



İÇİNDEKİLER

BEYAN.....	i
TEŞEKKÜR	ii
İÇİNDEKİLER	iii
TABLOLAR LİSTESİ.....	v
KISALTMALAR LİSTESİ.....	vi
1. ÖZET.....	1
2. SUMMARY	2
3. GİRİŞ VE AMAÇ	3
4. GENEL BİLGİLER.....	5
4.1. E-spor Kavramının Tanımı	6
4.2. E-spor'un Tarihi	10
4.3. E-spor'a Dair Dünyadan Gelişmeler.....	14
4.4. E-spor Kavramının Özellikleri.....	19
4.5. Oyun Türleri.....	20
4.5.1. Moba	20
4.5.2. FPS	20
4.5.3. RTS	20
4.5.4.MMORPG	21
4.5.5. FIGHT	21
4.5.6. SPORTS	21
4.6. Güncel verilerle E-spor	21
4.7. E-spor oyuncularının özellikleri.....	24
4.7.1. Profesyonel oyuncular.....	24
4.7.2. Amatör oyuncular.....	25
4.8. E-spor'un Olumlu Ve Olumsuz Yönleri	26
4.8.1. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki bazı olumsuz etkilerine ve getirdiği riskler.....	27
4.8.2.Dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkileri.....	28
5. GEREÇ VE YÖNTEM.....	29

5.1. Araştırmanın amacı	30
5.2. Araştırmanın önemi.....	30
5.3. Araştırmanın Yöntemi.....	30
5.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	31
5.5. Evren ve Örneklem	31
5.6. Verilerin Toplanması	32
5.7. Verilerin Analizi.....	33
6. BULGULAR.....	33
6.1. E-spor Sektörünün Türkiye’deki Ekonomik Değeri Ve Gelişimine Dair Bulgular.....	33
6.2. Elektronik sporda transfer sürecine yönelik elde edilen bulgular.....	37
6.3. Elektronik sporcuların sözleşme, ücret, çalışma koşulları ve sosyal güvence hakkında bilgi durumuna yönelik bulgular	42
6.4. Elektronik sporcuların ücretlerini almada yaşadığı problemlerle ilgili sorulara yönelik bulgular	46
6.5. E-sporcu ile kulüp arasında yaşanan problemlerin nasıl çözüldüğüne yönelik bulgular	49
6.6. Elektronik sporda mesleki örgütlenmeler	51
6.7. E-sporcuların aldıkları ücret ile kulübe kattıkları değer ilişkisi üzerine bulgular	53
6.8. Elektronik sporcuların çalışma ilişkileri bakımından özgün özelliklerine yönelik bulgular	56
6.9. Covid-19 sürecinin E-spora olan etkileri	61
7. TARTIŞMA VE SONUÇ.....	64
7.1. Öneriler	70
8. KAYNAKÇA	72
9. EKLER.....	75
9.1. EK-1: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	75
10. ÖZGEÇMİŞ.....	Error! Bookmark not defined.

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Katılımcıların Yaşları Ve Eğitim Durumları.....	32
Tablo 2. E-spor sektörünün Türkiye'deki değeri ve gelişimi.....	33
Tablo 3. E-spor'da transfer süreci	38
Tablo 4. E-sporcu ve kulüp arasında imzalanan sözleşmenin koşulları.....	43
Tablo 5. E-sporcu olarak ücretlerinizi temin etmede yaşadıkları sorunlar.....	47
Tablo 6. E-sporcu ve Kulüp arasında yaşanan ekonomik ve hukuki sorunlar	50
Tablo 7. E-sporcu mesleki örgütlenmeler	52
Tablo 8. E-sporcuların aldıkları ücreti kulübe kattıkları değer açısından değerlendirmeleri	54
Tablo 9. E-sporculuğun çalışma ilişkileri bakımından özgün özellikleri.....	56
Tablo 10. Covid-19 sürecinin E-spor üzerine etkileri	61



KISALTMALAR LİSTESİ

TCL: League of Legends Türkiye Şampiyonluk Ligi

RIOT GAMES: League of Legends Oyun üreticisi

RANKİNG: Oyun içi derecelendirme sistemi

LOL: League of Legends

E-SPOR: Elektronik Spor

LAN : Yerel Ağ

MOBA: Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası

FPS: Birinci şahıs nişancı oyunu

MMORPG: Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu

RTS: Gerçek zamanlı strateji oyunu

FIGHT: Dövüş oyunları

SPORTS: Spor oyunları

1. ÖZET

E-SPOR ENDÜSTRİSİNDE ÇALIŞMA KOŞULLARI

Öğrencinin Adı: Yusuf AYDIN

Danışmanı: Doç. Dr. Muazzez Şaşmaz Ataçoğu

Anabilim Dalı: Beden Eğitimi ve Spor

Amaç: Bu tezin amacı Türkiye’deki E-spor’un ekonomik süreçlerini ve bu süreçler altında oluşan çalışma hayatı içinde E-sporcuların emek-sermaye ilişkilerini ve çalışma koşullarını ortaya koymaktır. Elde edilen bulgularla E-spor endüstrisi içerisindeki eksiklikleri tespit etmek ve alanyazına katkı sağlamak amaçlanmıştır.

Gereç ve Yöntem: Çalışmamız nitel yöntemle göre tasarlanmış ve “Yarı Yapılandırılmış Derinlemesine Görüşme” tekniği kullanılmıştır. Çalışmanın örneklem grubunu daha önce E-spor kulüplerinde forma giymiş veya giymeye devam eden 13 katılımcı oluşturmaktadır. Katılımcılara yöneltilen soru sayısı 9’dur. Görüşmeler telefonla ve discord üzerinden gerçekleştirilmiştir.

Bulgular ve Sonuçlar: Elde edilen bulgular neticesinde; E-sporun Türkiye’deki değişimin ve gelişiminin E-sporcuları memnun etmediği, transfer sürecinde aracı olmadığı, pazarlık sürecinin oyuncunun kariyerine bağlı olduğu, E-sporcuların sosyal güvence hakkında bilgi sahibi olmadıkları, geçtiğimiz yıllar içerisinde E-sporcuların ücretlerini almada sorun yaşadıkları ancak günümüze gelindikçe bu tarz sorunların yaşanma sıklığının azaldığı, E-sporadaki mesleki örgütlenmelerden oyuncuların haberdar olmadığı, E-sporcuların gelecek kaygısı çektikleri, kariyer sürelerinin geleneksel sporlara kıyasla kısa olduğu, çalışma saatlerinin esneklik gösterdiği, Covid-19 sürecinin E-spor endüstrisi üzerine olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: E-spor, E-sporcu, E-spor takımları, istihdam, çalışma koşulları

2. SUMMARY

Student Name: Yusuf AYDIN

Consultant: Doç. Dr. Muazzez Şaşmaz Ataçocuğu

Department: Physical Education

Purpose: The aim of this thesis is reveal the economic processes of e-sports in Turkey and the labor-capital relations and working conditions of e-sportsmen in the working life formed under these processes. With the findings obtained, it is aimed to identify the deficiencies in the e-sports industry and to contribute to the literature.

Materials and Methods: Our study was designed according to the qualitative method and the “Semi-structured Indepth Interview” technique was used. The sample group of the study consists of 13 participants who have worn or continue to wear uniforms in e-sports clubs. The number of questions asked to the participants is 9. Interviews were conducted over the phone and via discord.

Findings and Results: As a result of the findings obtained; The change and development of e-sports in Turkey does not satisfy e-sportsmen, it is not an intermediary in the transfer process, the bargaining process depends on the career of the player, e-sportsmen do not have information about social security, e-sportsmen have problems in getting their wages in the past years, The frequency of such problems has decreased, the players are not aware of professional organizations in e-sports, e-sports players are worried about the future, career times are short compared to traditional sports, working hours are flexible, Covid-19 process has positive and negative effects on the e-sports industry detected.

Keywords: e-sports, e-sportsmen, e-sports teams, employment, working conditions

3. GİRİŞ VE AMAÇ

2000’li yılların başından itibaren teknoloji alanında yaşanan gelişmeler tüm kurumları etkileyip değiştirdiği gibi spor kurumunda da önemli dönüşümlere yol açmıştır. Spor alanına özgü uzmanlık, bilgi, ekipman teknolojik gelişmelerle birlikte farklı formlarda kullanılmaya, yeni çıktılar elde etmek üzere denemeye başlanmıştır. Bu süreçte aktif ve pasif katılımcı olarak geleneksel formlarıyla deneyimlediğimiz spor, teknolojik platforma da taşınarak bugün milyonlarca izleyicisi ve katılımcısı olan yeni bir spor alanı “E-Spor” olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ticari dönüşümünü büyük ölçüde gerçekleştirmiş ve ülke ekonomilerinin önemli bir sektörü haline gelen spor, bu yeni teknolojik formuyla da bu alana yatırım yapmak isteyen firmaların dikkatini kısa bir süre içerisinde çekmeyi başarmıştır.

Ülkemizde 30 milyondan fazla kişinin farklı dijital platformlar üzerinden dijital oyunlar oynadığı, yerel oyun endüstrisinin büyüklüğünün yıllık yaklaşık 700 milyon dolara eriştiği, dijital oyun endüstrisinin yıllık ortalama olarak %16 ila %18 arasında büyüdüğü, Dünya’da en az 385 milyon kişinin E-spor seyircisi, 100 milyondan fazla E-spor oyuncusu olduğu ve Türkiye’de en az 7 milyon oyuncu ve izleyicinin olması, E-spor’un 2017 yılında dünya genelinde elde ettiği gelirin 696 milyon dolara ulaşması bu ekonomik dönüşümün ispatıdır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018).

Her yeni teknolojik gelişme, toplumsal değerleri, yaşam şekillerini, bireyler ve kurumlar arası ilişkileri, iş yaşamını, ekonomik ilişkileri değiştiren etkiye sahiptir. Spor endüstrisinin yeni ve önemli bir parçası haline gelen E-spor, hem dünyada hem de Türkiye’de gün geçtikçe ticari değerini arttırmakta, sermaye tarafını cezbediği kadar emek tarafını da cezbetmektedir. Büyük ve uluslararası turnuvaların düzenlenmesi, kulüp ve takım sayılarının artışı, yayıncı kuruluşların müsabakaları yayınlaması böylelikle diğer spor dallarında olduğu gibi E-spor oyuncularının da tanınırlığının giderek artışı gençlerin bu alanı bir istihdam alanı olarak görmeye başlamasına sebep olmuştur.

Spor endüstrisi, geleneksel formlarıyla, her bir profesyonel spor dalında hem özgün hem de ülkedeki diğer sektörlerle benzer çalışma/istihdam ilişkilerini yansıtmaktadır. İstihdam biçimleri, sözleşmeler, işsizlik, sosyal ve ekonomik güvence, ücret pazarlığı, meslek örgütlerine üyelik gibi çalışma koşullarını ilgilendiren konular sporda özgün biçimleriyle karşımıza çıkmaktadır. İşin emek yönünü, yani sporcuyu ilgilendiren çalışma koşulları, sermaye tarafını ilgilendiren göz kamaştırıcı ekonomik değerlerin ardında kalmaktadır. Sporun diğer alanlarında çalışma koşullarının az da olsa sorunsallaştırılmasıyla spor endüstrisinde sporcuların sözleşmelerinin kayıt dışılık barındırdığı, sporcuların ücretlerini almalarında sorunlar yaşadıkları, kimi zaman boş sözleşmelere imza attıkları, sosyal ve ekonomik güvenceden yoksun bırakıldıkları bulgulanmıştır (Şaşmaz Ataçoğu ve Zelyurt, 2016, Zelyurt ve Şaşmaz Ataçoğu 2014).

Çalışmanın amacı, Türkiye’deki E-spor’un ekonomik süreçlerini ve bu süreçler altında oluşan çalışma hayatı içinde E-sporcu’ların emek-sermaye ilişkilerini ve çalışma koşullarını ortaya koymaktır. Bu çalışmanın sorusu profesyonel sporcuların çalışma yaşamına dair belli sorunların varlığına dayanarak oluşturulmuştur. Ağır beden işçiliği yapan ve belirli sürelerle sınırlanan bir çalışma yaşamı olan sporcuların çalışma yaşamlarında, kayıt dışı çalışma biçimleri, sporcuyu ekonomik ve yasal yönden zayıflatan sözleşmeler, kulüp yönetimleriyle ücrete dayalı ihtilaflar, sosyal güvence sorunu gibi sorunların kronik olarak görülmesi araştırma sorusunu genel hatlarıyla ücret, sözleşme ve çalışma güvencesine temeline dayanarak ortaya çıkarmıştır. Çalışma koşullarını ilgilendiren bu konu ve sorunların yeni ve özgün bir spor alanı, istihdam alanı olan E-spor’da da varlık gösterdiği varsayılmaktadır. Bu çalışmada, elektronik spordaki çalışma koşulları ve sorunlarına dair bu varsayımlar sorgulanacaktır.

Özetle E-sporcu’ların çalışma koşullarını irdeleyen bu çalışmanın temel sorusu: “transfer ilişkileri, güvencesizlik (prekarya), resmi sözleşme sorunları, ücrete dayalı ihtilaflar E-sporcu’ların çalışma hayatında hangi düzeyde varlık belirtmektedir?” sorusudur.

E-spor’a dair “kısıtlı” literatür incelendiğinde yapılan çalışmaların; izleyici sayısı, yapılan yatırımlar, E-spor’un spor olup olmadığı tartışmaları, sporcuların demografik

özellikleri, oyun bağımlılığı, geleneksel sporlar ile E-spor'un karşılaştırılması ve E-spor'un meslek seçimi üzerine etkileri gibi başlıklar altında sıralanabilir. Ancak Ekonomik sistem içinde yerini alan E-spor'un ve dolayısıyla yarattığı çalışma alanının konu ve sorunlarının irdelendiği bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu çalışmayla, sorunsallaştırdığı konular bakımından ülkemiz literatürünün bu alanındaki boşluğunun doldurulması ve çalışma alanı olarak bu konuda araştırma yapmak isteyenlere yardımcı olunabilmesi amaçlanmıştır.

4. GENEL BİLGİLER

Günümüz yaşam koşullarının ve insan alışkanlıklarının değişmesiyle boş zaman aktiviteleri ve spor gibi alanlar da bu değişimlerden nasibini almıştır. İnternet kullanımının yaygınlık kazanması bu dönemde doğan çocukların sosyalleşme deneyimlerini ebeveynlerin sosyalleşme deneyimlerinden farklı bir hale getirmiştir. 2000'li yıllara kadar mahallenin çocukları sokaklar ve parklarda toplanıp birlikte oyun oynarken bu yıllardan sonra oyun alışkanlıkları da fizikselden sanala (elektronığe) doğru bir kayma eğilimi izlemiş ve çocukların toplanıp boş vakit geçirerek oyun oynadıkları alanlar sanal ortamlar haline gelmiştir. Bu hızlı değişimin sosyal hayattaki ilişkilere olan etkisi de kaçınılmaz olmuştur. Bu etkinin nedenleri arasında, gençlerin ilgi alanlarının değişimi, spor ve rekreatif alanların yetersizliği, tüketimin sanallaşması ve hedef- beklenti değişimleri gibi başlıkların yer aldığı düşünülmektedir.

Bu konuların gündeme gelmesiyle birlikte zor da olsa fark edilmiştir ki “elektronik çağın” anlaşılmasının zorunluluğu bu çağa ayak uydurmaya yönelik bir talebi doğurmuştur.

Teknoloji alanında yaşanan gelişmeler en az her alanda olduğu gibi spor alanını da etkileyerek E-spor kavramının doğmasına neden olmuştur.

Dünyada elektronik sporun hem ulusal hem de uluslararası turnuvaları düzenlenmekte olup bu spora dair federasyonlar faaliyetlere başlamıştır. Günümüzde düzenlenen resmi ve özel bazı E-Spor turnuvaları; (World Cyber Game) Dünya kupası, (European Nations Championship) Avrupa kupası, (International Premiership Series) Uluslararası

Lig, (Esl Amateur Series) elektronik spor amatör ligi, (Esl Pro Series) elektronik spor profesyonel ligleridir.

4.1. E-spor Kavramının Tanımı

E-spor kavramı; ilk başlarda oyunun yapay zekâsına karşı kişilerin birbirleri ile girdiği, daha yüksek puanı elde etmek üzerine kurulu bir rekabet sistemi iken, günümüzde yalnızca gerçek kişilerin bireysel karşılaşmalarda ya da takım müsabakalarında birbirlerine karşı üstünlük kurma mücadeleleri şeklinde ifade edilebilir.

Elektronik sporda bilgisayarlar, konsollar ve cep telefonları bu sisteme aracılık etmektedirler. Her üç kavramın da ortak özelliği kontrol işlemi joystick, tuş takımı ya da klavye gibi araçlarla sağlanırken, oyunun görüntülenmesi de bir ekran aracılığı ile olmaktadır (Kilci, 2020).

Yani geleneksel bir spor branşında stadyum, raket, top vs. ne ise elektronik sporlar için de bilgisayarlar, konsollar ve cep telefonları aynı işlevi yerine getirmektedir (Aktuna ve Ünlüöner, 2017).

Hamari ve Sjöblom 2017’de elektronik sporu, “sporun öncelikli yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı, hem oyuncuların ve takımların girdilerine hem de E-spor sisteminin çıktılarına insan-bilgisayar ara yüzleriyle aracılık eden bir spor biçimidir” şeklinde nitelendirmiştir.

Elektronik sporlar, genellikle nakit para ödülü için kapalı arenalardaki seyirci etkinliklerinde insanların birbirlerine karşı çevrimiçi olarak oynadığı video oyunudur (www.britishesports.org, Erişim tarihi: 16 Şubat 2021).

“E-spor online oyunlar üzerine kurulu bir spor dalıdır. Elektronik spor, dünyanın dört bir yanından kişilerin internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da belli zamanlarda düzenlenen uluslararası büyük elektronik spor organizasyonları

aracılıđıyla insanların buluşup, oyun oynayabilecekleri bir spor olarak tanımlanabilir. Diđer spor müsabakalarındaki gibi E-spor müsabakalarında da kişiler veya takımlar karşı karşıya getirilir ve çeşitli yeteneklerinin konuşacağı, oyunu izlemesi ve yapması keyifli bir ortam oluşturulur. Diđer sporlardaki gibi hem fiziksel hem de zihinsel çaba ve beceri gerektirir”(www.fanatik.com, Erişim tarihi: 17 Şubat 2021)

Elektronik sporun nasıl tanımlandığına dair ülkemizden örnek vermek gerekirse bu alanda yapılan ilk yayınlardan olup alanı aydınlatarak sonradan yapılan çalışmalara kaynaklık eden Argan ve ark. (2007)’e göre elektronik spor, dünyanın farklı uçlarında yaşayan insanların birbirleri ile internet aracılıđıyla buluşup oyun oynayabileceđi zihinsel çabanın yanı sıra fiziksel olarak da çaba gerektiren yeni bir spor dalı olarak tanımlanmıştır.

Elektronik oyun (electronic game), siber oyun (cyber game), bilgisayar oyunu (computer game), online oyun (online game), çevrimiçi oyun, sanal oyun, video oyun, siber spor vb. şekilde nitelendirilmesine karşın, esasında ifade edilmek istenen kavram elektronik spor kavramıdır (Argan ve ark., 2019).

Literatür tanımlarından yola çıkarak elektronik sporun; bireysel veya takım halinde yapay zekaya veya diđer kullanıcı&kullanıcılara karşı, belirli bir süre veya skor açısından sınırlandırılmış olan uygulamalarda (oyun) joystick, klavye veya cep telefonları aracılıđıyla ekrana yansıtılmış olan görseller üzerinden yapılan, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verebilme, takım içi uyum, stresle başa çıkma ve kriz yönetimi gibi durumları başarılı olarak atlama çabası şeklinde tanımlanabilir.

Elektronik spor kavramı Wagner (2006) tarafından ise, bilgi ve iletişim teknolojileri kullanılarak bilişsel ve psikomotor kabiliyetlerin geliştirildiđi spor faaliyet alanları şeklinde tanımlanırken 2014 Yılında ESPN başkanı John Skipper, “E-spor’un bir spor olmadığını ancak bir rekabet olduğunu belirterek E-spor’un gerçek bir spor sayılmaması gerektiğini” belirtmiştir (www.wmaraci.com, Erişim tarihi: 01 Aralık 2020).

Elektronik spor kavramına dair dünyada ilk yayın yapanlardan biri olan Wagner (2006)'ya göre değer sistemlerimiz değıştikçe spor disiplinleri olarak kabul edeceğimiz faaliyetlerin de değışmesi beklenmektedir. Wagner'in yapmış olduđu tanım doğrultusunda elektronik sporun spor olarak kabul edilmesinin mümkün olabileceđi kanaatine varılabilir.

Elektronik spor hem amatör olarak hem de profesyonel olarak sporcuların katılım sağlayabileceđi bir sektör haline gelmiştir. Elektronik spor müsabakaları konsol, bilgisayar ve cep telefonları üzerlerinden gerçekleştirilmektedir. Elektronik sporun tanımı ülkeden ülkeye; oyun, zeka oyunu ya da spor şeklinde değışmektedir (www.britishesports.org, Erişim tarihi: 16 Şubat 2021).

Hamari ve Sjöblom (2017)'ye göre her ne kadar geleneksel sporların simülasyonları elektronik sporlarda tezahür etseler de geleneksel sporların elektronik versiyonları olarak algılanmazlar, o spordan bağımsız bambaşka bir olgu olarak algılanırlar.

2019 yılı içerisinde Pamukkale Üniversitesi öğrencilerine yönelik yapılan elektronik spor farkındalık çalışmasında öğrencilerin elektronik spora karşı bir kavram kargaşası içerisinde olduđu belirtilmiştir (Yılmaz ve Yılmaz, 2019). Elektronik sporu; spor, oyun, dijital oyun&spor kavramları etrafında tanımlama çabası elektronik spora dair literatüre bakıldığında yalnızca spor bilimleri öğrencileri tarafından değil biz akademisyenler tarafında da yankı bulduđu gözle görülür bir gerçektir.

E-spor kavramının nasıl yazıldığına¹ ve E-spor'un spor mu yoksa değil mi tartışmaları devam ederken, bu kadar hızlı bir şekilde büyüyen “sporun elektronik şekline” gereken önemin verilmesi amacıyla bu çalışmanın yürütülmesi kararlaştırılmıştır. Yorulmazlar

¹ Uluslararası Elektronik Spor Federasyonunda Esports olarak kısaltılan bu spor, Türkiye Elektronik Spor Federasyonunda E-spor olarak yazılmaktadır. Aynı zamanda Türkçe'de e-devlet, e-okul gibi kavramların da “-” ile kullanılması bu çalışmada elektronik spor kavramının Türkçe kısaltmasının da “-” kullanılmasına dayanaktır.

(2021)'ın dediđi gibi “Bu kaçınılmaz E-spor gerçeđini göz ardı edemeyeceđimiz ortadadır”.

Dünya üzerinde elektronik sporun spor olmadığına dair çeşitli görüşler mevcuttur. Bu görüşün asıl nedenini sporun en temel dinamiklerinden olan fiziksel hareketin elektronik spor içerisinde yeteri kadar olmadığı düşüncesidir. Tdk (2021) tanımına göre spor “Bedeni veya zihni geliştirmek amacıyla kişisel veya toplu olarak gerçekleştirilen, bazı kurallara göre uygulanan hareketlerin tümüdür” Bu tanımdan yola çıkarak sporun sadece bedeni değil aynı zamanda zihni geliştirmek için de gerçekleştirildiđi bu nedenle elektronik sporun daha az kaba motor becerilerinden oluştuđu gerekçesiyle spor olamayacağı görüşünün zayıfladıđı düşünülmektedir. Yine bu doğrultuda Argan ve ark., (2006)'ya göre “Elektronik spor, hem fiziksel hem de zihinsel olarak pek çok sporun gerektirdiđi çabaları kapsayan, yeni ortaya çıkmış, örgütlenen bir spor dalını ifade etmektedir”.

Yükçü ve Kaplıanođlu (2018)'na göre elektronik spor; “strateji, taktik, takım motivasyonu gibi ustalık isteyen yönünün olması, bir e-Sporcu tartışmalı olsa da fiziksel yetenek bağlamında klavye ve mouse kullanarak dakikada 400 hareket yapabilir, bir müsabakada araba yarışçısı seviyesinde kortizol (stres zamanında böbrek üstü bezler tarafından salgılanan hormon) üretir ve kalp atışları maraton yarışçısıyla benzerdir”.

Çolak ve ark. (2018) elektronik sporu; “Geleneksel sporlardan, bireysel ve takım halinde uygulanabilmesi, doğasına özgü araç ve gereci gerektirmesi, dünyanın her yerinden, her yaştan ve cinsiyetten icra edilebilmesi, iklim şartlarının önemsizliđi, bir oyuncunun profesyonel seviyede birden fazla oyuna katılabilmesi ile ayrılır”.

Diđer taraftan toplumda orta yaş ve üzeri kesim elektronik sporun bir spor olarak algılanmasına karşı çıkmaktadır. Geleneksel sporlar ile kıyaslandığında neredeyse hiç fiziksel çaba gerektirmediđi düşünülmektedir. “O zaman jenga da bir spor mu? Futbol ve basketbol gibi üst düzey fiziksel çaba gerektiren sporların yanında jengada sadece bir tahta hareket ettiriliyor, bu durumda jengayıda spor olarak sayalım” düşüncesi

sporu sadece fiziksel çaba etrafında tanımlayan kesim tarafından ortaya atılmaktadır (Jenny, Manning, Keiper & Olrich, 2016).

Bu tartışmalar devam ederken E-spor'un aynı zamanda spor ekonomisinin hızla gelişen ve büyüyen bir alanı haline geldiği görülmektedir. Her yeni doğan disiplinde olduğu gibi E-spor'un da kendine has ekonomik ve çalışma ilişkileri gelişmiştir.

Diğer taraftan oyunun mekanı dijital oyunlarda sanala ortamda kurulsa da sürekli değişen ve gelişen teknoloji ile birlikte VR gözlükleri gibi cihazlar yardımıyla fiziki ortama taşınabilmektedir (Gülsoy, 2021). VR gözlükleri gibi cihazların yaygınlaşması elektronik spor endüstrisi içerisinde kendine yer bulabildiği takdirde gelecek yıllar içerisinde elektronik sporda eksikliği hissedilen fiziksel aktivite kısmının da giderileceği ön görülmektedir.

4.2. E-spor'un Tarihi

E-spor'a dair olan yeni literatüre bakıldığında dijital oyunlar tarihinin 1940'lı yıllarda başladığı görülmektedir. "Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından 1947 yılında tasarlanan "Cathode-ray Tube Amusement Device" isimli cihaz bilinen ilk dijital oyun olarak karşımıza çıkmaktadır" (Kraus, 2009).Oyun ara yüzünde bulunan 2 füzeyle hedefleri vurmaya çalışmak amaçlanmıştır.

Diğer bir kaynakta bilgisayar oyunlarının tarihi 1958'de, New York, Brookheaven Ulusal Laboratuvarlarında, fizikçi Willy Higinbotham tarafından ilk karşılıklı etkileşimli elektronik oyun geliştirmesi ile başladı. Bir tür masa tenisi olan oyun "Tennis for Two" osiloskopta (elektriksel ölçü ve gözlem aracı) izlenebiliyordu (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2020). Aradan geçen üç yıldan sonra, 1961'de, ilk karşılıklı etkileşimli bilgisayar oyunu olan Spacewar (uzay savaşları), MIT (Massachusetts Institute of Technology) öğrencisi Steve Russell tarafından geliştirilmiştir. Oyun dünyasının teknolojiye olan katkıları bu oyunla birlikte başlamıştır.

İlk etkileşimli oyunun geliştirilmesinin ardından elektronik oyun çılgınlığı kartopu gibi büyümeye başladı. Evdeki televizyonlara takılarak oynanan harici oyun konsolları o dönemde henüz çok yeni olduğu için pahalı olan bilgisayarlara nispeten daha ucuz fiyatlı olmaları hasebiyle elektronik sporun daha geniş kitlelere ulaşmasında aracı olmuştur. 1972 yılında televizyonlara bağlanabilen ilk oyun olarak Pong satışa sunuldu. Bu oyun genel hatları ile tenisi andırıyordu ama ilginç olan şey oyun içerisinde spor göstergesi olmadığı için oyuncular skoru kağıt kalem ile tutuyordu. Benzer ev tipi konsollar ve jeton ile çalışan makineler yavaş yavaş kitleleri peşinden sürükleyerek elektronik spor kavramının bugünkü haline evrilmesine neden olmuştur (Yılmaz ve Çağiltay, 2004).

1980’li yılların başında çeşitli firmalar tarafından hem oyun oynanabilen hem de başka işlerde kullanılabilen ev tipi kişisel bilgisayarlar piyasaya sunuldu. Bu bilgisayarların sunmuş olduğu işlevler sayesinde aileler konuya daha sıcak bakmaya başladı. 1980 yılında 600 \$ satış fiyatı olan Commodore 64 bilgisayarı inanılmaz bir satış rakamlarına ulaşarak elektronik spor tarihinde adeta bir mihenk taşı olarak anılmaktadır (Yılmaz ve Çağiltay, 2004).

1983 yılında dijital oyun sektöründe “Kuzey Amerika Dijital Oyun İflası” olarak bilinen dönüm noktası yaşanmıştır. Dijital oyun endüstrisinin yaşadığı altın çağın ardından bir duraklama dönemine girdiği gözlemlenmiştir. Çok sayıda üçüncü parti oyun geliştirici firma dijital oyun pazarını taklitçi ve ucuz üretilen oyunlarla doldurmuş ve dijital oyun dünyasında kolay para kazanmayı hedeflemiştir (Wolf, 2012, Akt. Üçüncüoğlu, 2018). Yaşanan bu süreç “arcade” döneminin büyük bir oranda kapanmasına neden olmuştur. Dijital oyun dünyasında yaşanan bu duraklama döneminin çözümü büyük ölçüde Nintendo firmasından gelmiştir. Nintendo firması 1983 yılında Japonya’da piyasaya sürmüş olduğu Famicom isimli oyun konsolunun yenisi olan Nintendo Entertainment System (Nintendo eğlence sistemi)’i piyasaya sürerek ABD pazarında büyük bir başarı yakalamış ve bu süreç sonlanmıştır (Wolf, 2008, Akt. Üçüncüoğlu, 2018). Nintendo’nun yakalamış olduğu başarı sayesinde oyun sektöründeki söz hakkı ABD’den Japonya’ya geçmiştir.

1980’li yıllarda bir iş makinesi olarak piyasaya çıkan kişisel bilgisayarların uzunca bir süre oyun konsolları ve arcadelerin (oyun salonları) gerisinde kalmasının nedeninin ardında dijital oyunlar için yeterli teknik donanımına sahip olmamasının olduğu düşünülmektedir.

Yine Yılmaz ve Çağiltay (2004)’a göre 1985 yılında elektronik spor dünyasına Rusya tarafından önemli bir katkı gelmiştir. Moskova Bilimler Akademisinden Alexey Pazhitnov Tetris oyununu yazdı ve devam eden yıllar içerisinde Nintendo firması muhtemelen tüm zamanların en çok satış yapan oyunu olan Super Mario 3’ü piyasaya sürdü.

1993 yılına gelindiğinde çıkarılan “Quake” isimli karşılıklı iki kişinin oynayabildiği oyun First Person Shooter (FPS, Birinci şahıs nişancı) türünde olması nedeniyle resmen yeni bir çağ başlatmıştır. (Snaveley, 2014). “Ardından 27 Haziran 1997’de Angel Munoz isimli girişimci tarafından kurulan Cyberathlete Professional League (CPL), profesyonel video oyunları turnuvaları düzenleyen ilk öncü organizasyon olmuştur” (Snaveley, 2014).

Diğer taraftan aynı yıllar içerisinde Güney Kore’de bu dönem biraz daha farklı şekillendiği görülmektedir. “1990’lı yıllarla birlikte Güney Kore, telekomünikasyon alanında ciddi atılımlarla geniş tabanlı bant altyapısını güçlendirmiştir” (Wagner, 2006). “Kore merkezli oyun geliştirme firması NCSoft’un Massively Multi-user Online Role Playing Games (MMORPG, Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu) türündeki “Lineage” isimli oyunu ve Kaliforniya merkezli Blizzard Entertainment firmasının oyunu olan Real Time Strategy (RTS Gerçek zamanlı strateji) türündeki “StarCraft” oyunu ülkedeki oyun içeriğini farklı boyutlara taşımıştır” (Wagner, 2006: 437; Snaveley, 2014: 27). Özellikle RTS türündeki oyunlar, FPS türündeki oyunlara oranla; kritik bir düşünme süreci, uzun dönem planlama ve strateji oluşturma ihtiyacı ile satranca benzer seviyede yetenek, birikim, hızlı düşünme ve el göz koordinasyonu gerektirmektedir. Bu durum, doğu ve batı kültürleri arasındaki farkın oyun türlerinde de kendini belli ettiğinin somut bir kanıtıdır (Wagner, 2006: 437).

“1990’ların sonlarında, özellikle Avrupa dillerinde sunulan yerelleşmiş oyunların gelişmesiyle Avrupa dünya oyun pazarına entegre olmaya başlamıştır. Bu dönemde CD-ROM teknolojisinin gelişimi, beşinci

nesil oyun konsollarının geliştirilmesini sağlamış ve SONY Bilgisayar Eğlence Şirketi bu konsolların ilk örneklerini 1994'te Japonya'da piyasaya sürmüştür. Oyunların CD'lerde depolanması müzik ve ses efektlerinin de oyunlarla bütünleşmesini sağlamıştır. Bu teknolojik dönüşüm, SONY'yi video oyunları endüstrisinde büyük bir oyuncu haline getirmiştir. Bu dönemde özellikle Japon firmaları açısından, sektörün en önemli zorluğu oyunların Asya ülkeleri kapsamında yerelleştirilmesi noktasında ortaya çıkmıştır. Bu konuda en önemli başarı SONY tarafından gerçekleştirilmiş olup, Tayvan, Hong Kong, Malezya ve Tayland'a özgü yerel CD'ler üretilmiştir.

Dünya oyun endüstrisinin 2000-2005 arasındaki olgunlaşma dönemindeki en önemli pazar dinamiği Japon şirketi Sega'nın konsol üretimini bırakması ve onun yerine Amerikan Microsoft firmasının bu pazara girişi olmuştur. Böylece, bu dönemde Sony, Nintendo ve Microsoft üç ana konsol platformu üreticileri haline gelmiştir. CD-ROM'dan DVD-ROM'a geçiş bu dönemin başka bir belirleyici özelliği olmuştur. Bu teknolojik değişim daha büyük depo kapasitesi sağladığından oyunların yerelleşmesini de daha kolay hale getirmiş ve diğer teknolojik gelişmelerle bir yerleşme trendi yaratmıştır. Bu dönemdeki yerleşme trendinin önemli bir özelliği, yerleşmenin açtığı fırsat penceresinden yararlanan küçük ölçekteki şirketlerin pazara girmesi olmuştur. Aynı zamanda, oyun tercümesine ve yerelleştirilmesine odaklanan şirketler de yaratıcı oyun endüstrisinde yer edinmişlerdir" (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2020).

Kampmann (2001)'e göre bilinen ilk resmi elektronik spor turnuvası Mayıs 1997'de Amerika Birleşik Devletleri'nde "Red Annihilation" ismiyle yapılmıştır. "Local Area Network (LAN, Yerel Ağ) ile düzenlenen bu turnuvanın ödülü ise John Carmack'ın (oyun programcısı) 1987 model Ferrari'sidir. Bu turnuva aynı zamanda MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası) türünde oyunlarla yapılan ilk turnuva olma ünvanına sahiptir. Ardından, Counter Strike (Silahlı savaş oyunu), Fifa (Futbol oyunu) gibi oyunların turnuvaları artmaya başlamıştır.

Bu gelişmeler beraberinde oyun oynamak için toplanılan alanları doğurmuş ve elektronik sporun yani bilgisayar oyunlarının gelişmeye başladığı yerler "arcade" olarak adlandırılan oyun salonları olmuştur. Arcade salonlarının yaygın olduğu dönemde Pacman, Atari ve Kırkayak gibi oyunlar yerel salonlardaki favori oyunların başında geliyordu. Bu tarz oyunlar makineye karşı başarıyı ölçmek için puan izleme mekanizmasına sahipti. Oyuncular her oynadıkları oyun sonunda başarı ya da başarısızlıkla sonuçlanan performanslarının değerlendirildiği puanlar elde ediyorlardı (Snaveley 2014).

İnternetin hızla yaygınlaşması, lan (yerel ağ) kafelerinin ve rekabet oyunlarının sayısının artması oyuncuları ortak bir yapı altında toplayan "arcade" salonu yapısını bir adım daha ileriye taşıdığı bu sayede oyunların çevrimdışı oynanışını değiştirip çevrimiçi hale getirdiği düşünülmektedir. Bu sayede oyunlar tek oyunculu

(singleplayer) olmaktan çıkıp birden fazla kullanıcının aynı oyun içerisinde etkileşim gösterebildiği çok oyunculu (multiplayer) hale gelmiştir.

4.3. E-spor'a Dair Dünyadan Gelişmeler

Elektronik spora dair öncü olan ülkelerden Güney Kore'ye baktığımızda bunun altında yatan nedeni hemen görmek mümkün.

E-spor camiasındaki kanaat önderlerince günümüz E-spor'unun anavatanı olarak kabul edilen Güney Kore'nin bu unvanı almasında Güney Kore Kültür, Spor ve Turizm Bakanlığı'nın bir dalı olan Kore E-spor Birliği'nin (Korean Esports Association-KESPA) 2000 yılında kurulması son derece etkili olmuştur (Wagner, 2007, Kespa, 2018). Güney Kore 2000 yılı itibariyle atılan bu vizyoner adımın meyvelerini gerek sağladığı istihdam ile gerekse yapılan yatırımlar ile fazlasıyla almaktadır.

2013 yılına gelindiğinde ABD elektronik sporun gelişimine kayıtsız kalmamış ve Lol (League of legends) oyuncularını ABD hükümeti tarafından profesyonel birer sporcu olarak kabul edilmiş, çalışma ve sporcu vizesi alma hakkına erişmişlerdir (<https://www.forbes.com>, Erişim tarihi: 25 Kasım 2020). Bu sonuç elektronik sporcuların işçi sınıfına girmeye başladığının somut bir göstergesidir.

2018 yılının son aylarında, E-spor'un olimpiyatlarda yer almasına ilişkin girişim ve taleplerin varlığının da medyada yer bulduğu görülmektedir. Asya olimpiyat komitesi (OCA) 2022 yılında E-spor'un Asya olimpiyatlarına katılacağını bildirmesine karşın Uluslararası olimpiyat komitesi (IOC) başkanı Thomas Bach'ın bu duruma yanıtı olumsuz olmuş, elektronik spor henüz Uluslararası Olimpiyat Komitesi tarafından tanınmamaktadır (www.sporx.com, Erişim tarihi: 25 Kasım 2020).

“Asya Olimpik Komitesi (OCA) genel müdürü Husain Al-Musallam, esporun madalya sporu sayılabilmesi için tek bir uluslararası federasyon tarafından temsil edilmesi gerektiğini öne sürdü. Bu yıl düzenlenecek olan Asya Oyunları'nda League

of Legends, Starcraft ve Arena of Valor gibi oyunlar sahne alacak olsa da, madalya sporu sayılmayacaklar. Asya Olimpik Komitesi (OCA) Çin e-ticaret devi Alibaba'ya bağlı Alisports ile partner olduğunu açıklamış, bu partnerlik sonucu esporun 2018 oyunlarında tanıtılacağı ve 2022 yılından itibaren madalya sporu sayılacağı dile getirilmişti. Esporun 2022'ye kadar tek bir uluslararası federasyon altında toplanması halinde 2022 Asya Oyunları'nda resmi madalya sporu sayılması bekleniyor” (www.esporin.com, Erişim tarihi: 18 Şubat 2021).

Her ne kadar 2020 yılında olimpiyat komitesi başkanı Thomas Bach'ın yanıtı E-spor'un olimpiyatlarda yer almasına ilişkin olumsuz olsa da 2021 Nisan ayında yapılan açıklamaya göre Uluslararası Olimpiyat Komitesi E-spor için ilk olimpik lisanslı etkinlik olan Olympic Virtual Series'i oluşturmak için çeşitli spor federasyonları ve video oyun yayıncısıyla ortaklık kurdu. IOC başkanı Bach “Olympic Virtual Series, sanal sporlar alanında yeni izleyicilerle doğrudan etkileşimi artırmayı amaçlayan yeni, benzersiz bir olimpik dijital deneyim olacak” şeklinde açıklamada bulunarak E-spor'un 2024 Paris olimpiyatlarında oynanmasına zemin hazırlamıştır (www.esportimes.com, Erişim tarihi: 01.09.2021).

Bu gelişmeler ışığında E-spor'a dair tartışmalar devam ederken ilerleyen zamanlarda olimpiyatlarda madalya sporu olarak yer alacağı düşünülmektedir.

Günümüzde dünya çapında çok sayıda elektronik spor turnuvası düzenlenmektedir. Bunlardan en çok bilinenleri World Cyber Game, European Nations Championship, International Premiership Series ve Esl Pro Series'dir.

Dünya üzerinde 45'ten fazla ülkede elektronik spor federasyonu bulunmaktadır. Bu federasyonların bazıları bakanlıkları tarafından tanınır ve milli takım bünyesinde örgütlenmiştir (www.gsb.gov.tr, Erişim tarihi: 16 Şubat 2021).

Türkiye'de yaşanan gelişmelere gelindiğinde ise öncü olarak League of Legends 2016 Türkiye Büyük Finalinin Ülker Sports Arenada yapılması ve 12 bin E-spor sever tarafından stadin doldurulmuş olması konuya alakalı yahut alakasız herkesin dikkatinin bu noktaya çekildiğini düşündürmektedir.

Ülkemizde elektronik spor endüstrisinin gelişimine kayıtsız kalınmamış Gençlik ve Spor bakanlığı tarafından 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TUDOF) kurulmuştur. 2018 yılı itibariyle bu gelişmelere daha hızlı ayak uydurabilmek ve elektronik spor yapısını kurumsal ve hiyerarşik bir yapı içerisine almak için TUDOF yerini Türkiye E-spor Federasyonuna (Tesfed) bırakmıştır.

Türkiye E-spor alanında federasyonlaşmada harekete geçen ilk 3 ülkeden biridir. Rusya, Belçika ve Fransa'da Türkiye'nin uyguladığı formatta E-spor'da federasyonlaşma yolunda ilerlemektedir (Espor Çalıştayı Raporu, 2019).

Ülkemizde 2003 senesinde kurulan ilk E-spor takımı Dark Passage takımındır. E-spor'a artan ilgi ile birlikte, 2015 yılında Beşiktaş E-spor Kulübü, 2016 yılında 1907 Fenerbahçe E-spor ve Galatasaray E-spor takımları kurulmuş ve League of Legends oyunu oynamak için E-spor takımlarına resmi olarak destek vermeye başlamışlardır. Bahçeşehir Üniversitesi'nin League of Legends takımı BAU SuperMassive'de, başarılı takımlar içerisindedir. (Üçüncüoğlu & Çakır 2017).

Aynı yıllar içerisinde elektronik spor takımlarını kurduklarını duyuran kulüplerden bazıları; Valencia CF, Manchester City, Schalke 04, Paris Saint-Germain, Sporting Lisbon, West Ham United, Beşiktaş, Bursa Spor, Fenerbahçe ve Galatasaray (www.dijitalsporlar.com, Erişim tarihi 21 Şubat 2021). Beşiktaş elektronik spor takımı kuran sadece Türkiye'de değil dünyada da ilk spor kulübü olmuştur (www.playerbros.com, Erişim tarihi:21 Şubat 2021)

Ülkemizde 2018 rakamlarına göre 32 milyon kişi elektronik spor oyunları oynamakta ve 4 milyon kişinin elektronik spor farkındalığı bulunmaktadır (www.tesfed.gov.tr, Erişim tarihi: 17 Şubat 2021). Bu rakamlar gösteriyor ki ülkemiz elektronik spor alanında ciddi bir potansiyele sahip ve bu potansiyeli iyi değerlendirmeliyiz. E-spor'da profesyonelleşme süreci yalnızca devlet tekeline bırakılmamalı, bu tip araştırmalar ile özel sektörün ilgisi bu alana çekilmeli ve aileler de bilinçlendirilmelidir.

Yaşanan onca gelişmeye rağmen ülkemizde elektronik sporun hala tanınırlık sorunu bulunmaktadır. Ailelerin elektronik spor ile ilgili farkındalık düzeyini ölçen bir

arařtırma sonularına gre; aileler %90 oranında E-spor'u bilmemektedir (Espor alıřtayı Raporu, 2019). Ailelerin bu konudaki farkındalık eksikliđi yukarıda belirttiđimiz elektronik spora ilgili potansiyel nesile ket vurmaktadır. Bu durum sektrn geliřimini dođrudan olumsuz etkilemektedir.

Geleneksel sporlarda fizyolojik zellikler nedeniyle erkeklerin kadınlara nazaran daha avantajlı olduđu dřnlmektedir. Ancak elektronik spor yapısı itibariyle fiziksel g gerektirmese de E-spor endstrisi ierisinde bir cinsiyet ayırımından sz edilebilir. Sz konusu durumun nedeni hem sporun hem de bilgisayar oyunlarının erkek egemen alanlar olması ve elektronik sporun bu iki alanın kesiřim noktasında olmasıdır (Sıđın, 2021).

zer (2018)'in lkemizde yapmıř olduđu alıřmaya gre yař ve gelir dzeyi arttıça elektronik spora olan ilgi azaldıđını ortaya koymaktadır. Bu sporu erkeklerin kadınlara nazaran daha ok tercih ettiđi sonucuna da ulařılmıřtır. Bu sonu elektronik spor endstrisi ierisinde cinsiyete gre farklılık olduđunun aık bir gstergesidir. Yař dzeyi arttıça elektronik spora azalan ilginin azaldıđı sonucu "Espor alıřtayı Raporu" ile deđinilen ailelerin bilinsizliđi sonucuyla zdeřleşmektedir.

lkemizdeki ailelerin elektronik spora dair bilinsizliđine karřın sektre dair gzel geliřmelerde yařanmaktadır.

League of Legends Vodafone Freezone Őampiyonluk ligi'ni dzenleyen Riot Games Trkiye ile Baheřehir niversitesi arasında yapılan anlařma sonucunda E-spor bursu uygulaması bařlatılması (Baheřehir, 2017) ve lkemizde 2018 yılında vizyona giren "İyi Oyun" filmi elektronik spor endstrisinin akademik ve sanatsal anlamda da ciddiye alınmaya bařlandıđının yakın ve somut bir gstergesi olarak karřımıza ıkmaktadır.

Burada elektronik spor organizasyonları nasıl dzenleniyor ve E-sporcu olabilmek iin gereken Őartlar nelerdir? Soruları akıllara gelmektedir. Bu sorulara istinaden:

Ülkemizde, Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından E-sporcu lisansı verilmekte ve genel turnuvalara bu şekilde katılım sağlanabilmektedir. Turnuva ve oyun kuralları ise oyun firması ve turnuva organizatörleri tarafından belirlenmektedir (E-spor Raporu, 2018).

4.4. E-spor'da Sponsorluk Çalışmaları

İlgaz ve Albay'a (2020:2) göre Türkiye nüfusunun yarısından fazlası internet erişimine sahiptir. Bu nüfusun %70'i farklı türlerde elektronik oyun oynamaktadır. Dijital oyunlar Türkiye'de internet kullanımında en çok vakit ayrılan medya türüdür. Bu veriler çeşitli firmaların da ilgisini çekmiş ve E-spor endüstrisine yatırım yapmalarına neden olmuştur.

Sponsorluklar elektronik spor endüstrisi içerisinde önemli yer tutmaktadırlar. Elektronik sporcular yaşlarının küçük olması ve genellikle bir ekonomik gelirlerinin olmaması nedeniyle yıl içerisinde düzenlenen etkinliklere katılmakta maddi açıdan sıkıntı yaşamaktadırlar. Bu noktada elektronik spor endüstrisine yatırım yapmak isteyen firmalar E-sporculara veya E-spor takımlarına sponsor olmakta ve gerekli maddi külfeti ortadan kaldırmaktadır (Sığın, 2021).

Her geçen gün büyüyen takipçi kitlesi ve dünya çapındaki hasılatıyla beraber 2014 yılından sonra E-spor, büyük şirketlerin ilgisini çekmiş ve yüksek meblağlı sponsorluk anlaşmaları yapılmaya başlanmıştır. Elektronik spor teknolojik araçlar vasıtasıyla gerçekleştirildiği için ilk başlarda teknoloji ürün ve hizmeti sunan markalar sponsorluk anlaşmaları imzalamışlardır. Bu şirketlerden bazıları; Samsung, HTC, Intel, Monster. Ancak ilerleyen zamanlarda elektronik sporun çok kısa sürede geniş kitlelere ulaştığı anlaşınca teknoloji ile alakalı olsun ya da olmasın pek çok firma sponsorluk için kolları sıvamış, elektronik takımlara, liglere, E-sporcu'lara veya ekipmanlara sponsor olmuştur. Günümüzde teknoloji dışı sektörlerden elektronik spora sponsor olan bazı firmalar ise; Coca-Cola, Vestel, Vodafone Freezone, Red Bull olarak örnek verebiliriz.

Elektronik sporun gelişimine kayıtsız kalamayıp yatırım yapan bazı ünlü isimler: Steve Aoki, Drake, Rick Fox, Michael Jordan, Shaquille O'Neal, Robert Kraft'dır (www.flankesports.com, Erişim tarihi: 21 Şubat 2021).

Günümüzde konuya ilgi göstererek elektronik spor endüstrisi içerisinde yer almak isteyenler özel sektör ile sınırlı olmamış, üniversiteler gibi eğitim kurumları, bakanlık ve federasyon seviyesindeki devlet kurumları da sektörün giderek büyümesine izleyici kalamamışlardır, elektronik spora ekosistemi içerisinde yer almak için çalışmalarına başlamışlardır.

4.4. E-spor Kavramının Özellikleri

Elektronik Spor özellikleri bünyesinde hem fiziksel hem de zihinsel olarak sporun gerektirdiği çabaları kapsayan, E-spor 'un kendine özgü bir takım özellikleri bulunmaktadır. Bunlar:

- Bilgisayar ya da sanal ortamda oynanabilmesi
- Yeni tesis ve donanım bakımından büyük finansal kaynaklara ihtiyaç duyması
- Dünyanın her bölgesinde bu sporu oynayabilme olanağının olması
- Takım ve bireysel olarak müsabakaya açık olması
- Rekabet ve kazanma duygusunun olması
- Oyuna özgü araç ve gereçlere sahip olması ile birlikte düşünsel ve fiziksel çabaları gerektirme (Argan ve Akın, 2007).

Bir oyunun elektronik spor olarak adlandırılabilmesi için sahip olması gereken bazı özellikler;

- Profesyonelleşmiş bir lige veya turnuvaya sahip olması
- Kulüplerin ve takımların oluşturulması
- Rekabete dayalı olması
- Profesyonel olarak oynayan kişilerin olması
- Çevrimiçi ya da çevrimdışı izleyici kitlesine sahip olması
- Müsabakaların canlı olarak yayınlanması

Bu özellikleri bünyesinde barındıran LoL, Counter Strike: Global Offensive, Dota II, Overwatch, Hearthstone, Fifa, PUBG, Fortnite vb. oyunlar espor olarak adlandırılmaktadır (Kocaömer, 2019).

4.5. Oyun Türleri

E-spor endüstrisi içerisinde tüketilen oyun türlerinin bazıları şunlardır:

4.5.1. Moba

Çevrimiçi çok oyunculu savaş alanı Moba (Multiplayer online battle area) oyun türü yani moba oyunları gerçek zamanlı strateji oyunlarıdır. Bu oyun türünde oyuncuların her biri belirli karakterleri kontrol eder ve rekabet eden iki takım mevcuttur. Takımlar genellikle 5'er kişiden oluşmaktadır. Profesyonel anlamda en çok takip edilen E-spor branşlarından birisidir. MOBA oyunlarında her oyuncunun takımında farklı bir rolü bulunmaktadır. En çok takip edilen moba oyunlarını sıralamak gerekirse; Dota, League of Legends, Smite ve Heroes of Storm'dan bahdedebiliriz.

4.5.2. FPS

Birinci şahıs nişancı FPS (First Person Shooter) oyunları birinci kişinin görüş açısından oynanan oyunlardır bu türdeki oyunlarda amaç oyuncuya gerçekçilik yaratıp kendi bakış açısından oynama hissi vermektir (www.onlineoyuntarihi.com, Erişim tarihi: 25 Kasım 2020). Birincil şahıs görünümü ile karakterlerinizi diğer oyunlara göre kontrol etme imkânı daha kolaydır ve kullanıcılar bu sayede kendilerini oyunun bir parçası olarak görürler. Fare ve klavye yardımı ile kullanıcı karakteri nereye hareket ettirirse gözleri (ekrandan) o alanı görmekte ve kullanıcıya adeta oyunun içindeymiş hissi yaşatmaktadır. En çok tercih edilen FPS oyunları ise; Call of Duty, Halo, Counter Strike şeklinde sıralanabilir.

4.5.3. RTS

Gerçek zamanlı strateji RTS (Real time Strategy) oyunlarında oyuncular sahip oldukları kaynakları doğru stratejiler planlayarak rakibini yenme amacındadır. Genellikle savaş oyunları için kullanılan bir oyun türüdür. Oyuncular, askeri üs

kurmak, yerleşim yerlerin güçlendirmek, yeterli kaynak elde etmek, elde edilen kaynaklarla güçlü bir ordu kurmak ve rakibine karşı başarılı olmaya çalışmaktadır. RTS oyunlarına örnek olarak, Warcraft, Age of Empires ve Starcraft oyunları gösterilebilir.

4.5.4.MMORPG

Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) oyunlarında kullanıcılar, oyun içinde oluşturdukları karakterler ile birlikte bir bütünlük kurarlar. Bu tür oyunlarda oluşturulan karakterin geliştirilmesi amaçlanır. Karakterler gelişim gösterdikçe rakiplere karşı üstünlük sağlamaya çalışılır. Karakter kullanımı oyuncuya aittir. MMORPG oyunlarına örnek olarak; metin2, Knight online gibi oyunları gösterebiliriz.

4.5.5. FIGHT

Dövüş (Fighter) oyunları, belli bir dövüş stilini yansıtan sanal karakterler seçilerek dövüşün kazanılmaya çalışıldığı oyun türleridir. Genellikle karşılıklı 2 oyuncunun oynadığı formattadırlar.

4.5.6. SPORTS

Spor (Sports) oyunları, Genellikle geleneksel spor dallarının sanal ortama abartılı şekilde uyarlanmış halindeki oyunlardır. Bazı oyunlarda menajerlik yaparak takımları yönetilmeye çalışırken bazılarında direkt sporcuyu yöneten sanal spor faaliyetleridir.

4.6. Güncel verilerle E-spor

Her geçen gün hızla büyümeye devam, Newzoo (2020)'ye göre gelir kalemleri arasında; medya hakları, reklamlar, sponsorluklar, oyun üreticileri gelirleri ve bilet satışları yer alan elektronik spor olgusu yatırımcıların dikkatini çekmekte gecikmemiştir.

Elektronik sporun paydaşları ise;

- Tüketiciler, Amatör oyuncular,
- Takımlar,
- Profesyonel oyuncular,
- Lig ve turnuvaların düzenlendiği arenalar,
- Sponsor markalar,
- Oyun yazılımcıları,
- Yayın platformları,
- İfluencerlar (E-spor camiası tarafından bilinen “ünlü” kişiler)

bileşenlerinden oluşmaktadır.

Elektronik spor kavramına dair rakamlara değinecek olursak; global elektronik spor hasılatının 2019 yılında 956 milyon dolar iken 2020 yılında bir önceki yılın aynı dönemine göre %15 büyüerek 1.1 milyar dolar olarak ulaşacaktır. Bu hasılatın 882.4 milyon doları medya hakları ve sponsorlardan oluşmaktadır (www.newzoo.com, Erişim tarihi: 26 Kasım 2020). 2023 yılına kadar elektronik sporun küresel gelirinin 1.6 milyar \$ olması beklenmektedir (www.statista.com, Erişim tarihi: 22 Şubat 2021).

Rekabetçi oyun olarak da bilinen E-spor tüketiciler tarafından nasıl izlendiği konusunda da devrim yaratıyor. Geleneksel sporların aksine online platformlar olan genellikle “Youtube ve Twitch” üzerinden tüketiliyor. 2019 League of Legends Dünya şampiyonası finali tam 100 milyon izleyici tarafından tüketildi. Aynı yıl Amerikada ulusal basketbol izleyicisi 26 milyon, 2018 yılında ulusal hokey ligi Stanley Kupası finali 8.7 milyon izleyici ile buluştu. Bu rakamlar daha şimdiden elektronik spor tüketiminin daha şimdiden popüler geleneksel spor branşlarını geride bıraktığının somut göstergesidir (www.theesa.com, Erişim tarihi: 21 Şubat 2021) .

2018 yılı itibariyle elektronik sporun dünya çapında düzenli izleyici sayısı 173 milyon kişi iken, 2020 yılına gelindiğinde bu rakam 223 milyona ulaşmış durumdadır. 2023

yılına kadar izleyici sayısının tam 351 milyona ulaşacağı beklenmektedir (www.statista.com, Erişim tarihi: 22 Şubat 2021).

E-spor son yıllarda Asya ülkelerinin yanı sıra ABD, İsveç ve Norveç gibi birçok ülkede müfredata girmiş ve burs programları arasında yerini almayı başarmıştır. E-spor popülaritesinin artmasıyla beraber modern spor kulüpleri ve bireysel yatırımcılar da bu branşa büyük ilgi göstermeye başlamıştır. 2016 yılı içerisinde Manchester City, Paris Saint-Germain, Schalke 04, Sporting Lisbon, Valencia, West Ham United, Wolfsburg gibi birçok popüler futbol kulübü E-spor alanında faaliyetlerine başlamıştır (www.nytimes.com, Erişim tarihi: 26 Kasım 2020).

Dünyada elektronik spor endüstrisinin gelirlerinin % 80-85'i sponsor markalar tarafından karşılanmaktadır (Espor Çalıştayı Raporu, 2019). Bu sonuç doğrultusunda getirilebilecek yorum geleneksel spor branşları ile kıyaslandığında forma ve bilet satışlarında gibi gelirlerin henüz elektronik spor endüstrisi içerisinde yeterli olgunluğa ulaşmamış olmasıdır.

E-spor, diğer spor endüstrileri ile kıyaslandığında “en hızlı büyüyen sektör” olarak tanımlanabileceği düşünülmektedir. E-spor turnuvaları adeta bir konser ya da büyük kitlelere ulaşmış geleneksel bir spor müsabakası gibi dünyanın her köşesinden insanları bir araya getirerek milyonlarca seyirciye ulaşmaktadır. Newzoo 2020 yılı itibariyle dünyada toplam E-spor izleyicisi sayısının 495 milyon 2021 yılı itibariyle ise 1,1 milyar global izleyiciye ulaşacağını, sponsorluk ve ödüllerdeki oyuncu kazancının 1,5 milyar doları geçeceğini öngörmektedir. E-spor hususunda istatistik bilgilerin yer aldığı Newzoo (2018)'ya göre 2018 yılında E-spor hakkında bilgi sahibi olan insan sayısı 1.6 milyar iken 2021 yılında bu rakamın 2 milyara ulaşması beklenmektedir.

Dijital Oyunlar Raporuna (2019) göre elektronik spor endüstrisinin bu denli hızlı büyümesinin altında yatan nedenlerden bazılarını:

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

- Donanım maliyetlerinin ucuzlaması
- İnternetin yayıncılığı kolaylaştırması
- Akıllı telefon kullanımıyla beraber mobil oyuncuların yaş aralığının genişlemesi
- E-spor'un bir spor dalı olarak görülmesi şeklinde sıralayabiliriz.

Çalışmamızın örneklemini oluşturan “League Of Legends”ın turnuva geçmişi her sene yükselişe devam etmektedir. Sezon 1’de İsveç’te düzenlenen Dreamhack turnuvasının ödül havuzu 100.000 \$ idi. Turnuvayı toplamda 1.6 milyon kişi izlerken sadece final maçını canlı izleyen 210.000 izleyici vardı. 2. Sezonda ödül havuzunu 5.000.000 \$ gibi bir rakama çıkartan Riot, E-spor arenasına altın harflerle yazılmaya başlandı. Toplamda 8 milyon izlenen turnuvanın final maçını aynı anda 1.1 milyon kişi izledi.

Sezon 3 turnuvasında ise ödül havuzu aynıydı. Turnuvayı toplam 32 milyon kişi izlerken finali 8.5 milyon kişi canlı izledi. Sezon 4’te Kore’de düzenlenen turnuvanın final maçını 27 milyon kişi izledi. Amerikalı müzik grubu Imagine Dragons turnuva için “Warriors” şarkısını yapıp, etkinlikte konser verdi” (www.dijitalsporlar.com, Erişim tarihi: 20 Şubat 2021). E-spor’a dair bütün dünyadan olumlu gelişmeler görmekteyiz. Bu da demek oluyor ki elektronik spor ya da daha güzel bir tabirle “sporun elektronik şeklinin” ilerleyen yıllarda da gündemimizi meşgul etmeye devam edecektir. Umarız geleneksel sporların aksine E-spor endüstrisi içerisinde söz sahibi ülkeler arasında yerimizi alırız.

4.7. E-spor oyuncularının özellikleri

Elektronik spor oyuncuları yani E-sporcu’lar, dijital oyunları rekabetçi bir şekilde veya günlük yaşamlarında eğlence amaçlı oynayan bireylerdir. Elektronik sporcu kavramı, profesyonel ve amatör sporcu olmak üzere iki şekilde sınıflandırılmaktadır (Argan ve Akın, 2007).

4.7.1. Profesyonel oyuncular

Resmi ve özel turnuvalara katılan profesyonel elektronik spor turnuvalarında ülkelerini milli takım düzeyinde veya yerel turnuvalarda temsil eden tescilli

sporculardır. Ülkemizde de başta takım oyunu oynayıp ülkeyi temsil etmek üzere pek çok resmi ve özel turnuvaya katılım sağlamış olan E-sporcu mevcuttur. “Türkiye’de profesyonel olarak değerlendirilecek E-sporcu’lar ile yapılan bir araştırmada; oyunlari spor olarak değerlendiren oyuncuların % 11.7’si E-spor ilgili resmi turnuvaya, %62.9’u ulusal resmi turnuvaya, % 71.9’u ulusal veya uluslararası özel turnuvaya katılmıştır. Araştırmaya katılan kişilerden % 10.6’sı ulusal veya uluslararası resmi ve özel ödül kazandığı bilinmektedir” (Argan ve ark., 2006).

4.7.2. Amatör oyuncular

Amatör elektronik spor turnuvalarına katılabilen, aynı zaman da internet kafeler veya kendi kişisel bilgisayarlarından ağ bağlantısı kurarak diğer E-sporcu’lar ile boş zamanlarını değerlendirmek için oyun oynayan kişiler olarak nitelendirilmektedir.

Ülkemizdeki elektronik sporcuların demografik özelliklerini belirlemeye yönelik yapılan bir çalışmada ankete katılan sporcuların medeni durumlarına bakıldığında bekâr olan kişiler %94.8 iken; evli olanlar ise % 5.2’dir. Yaş grupları incelendiğinde % 48.4’ünün 20-24 yaşın oluşturduğu, ortalama aylık gelirleri incelendiğinde; % 51.6’sının 1500TL ve altı aylık gelire sahip olduğu, eğitim durumları incelendiğinde ise büyük çoğunluğu lisans düzeyinde eğitime sahip olan kişilerin oluşturduğu görülmektedir (Ecevit ve ark., 2018). Bu rakamlar incelendiğinde elektronik sporla gerek amatör gerekse profesyonel olarak ilgilenen kitlenin yaş olarak genç, gelir durumu olarak asgari ücretin altında, eğitim düzeyi olarak ise ortalamadan fazlasının lisans düzeyinde bir kitle olduğu görülmektedir. Özellikle lisans düzeyinde elektronik sporcuların bulunmasını, ülkemizdeki mevcut eksik istihdam ile bağdaştırarak gençlerin yeni meslek dalları arayışı içerisinde oldukları şeklinde yorumlanabilir.

Yukarıda da değinildiği üzere elektronik spor kavramı beraberinde yeni istihdam olanakları doğurmuştur. Ülkemizdeki eksik istihdamı da göz önünde bulundurarak mevcut kitlenin elektronik spor endüstrisi içerisinde doğru yönlendirilmesi için üniversite müfredatlarına eklenmesi gerektiği düşünülmektedir.

Elektronik spor kavramına dair şimdiye kadar dünyadaki ve ülkemizdeki gelişmelerden, elektronik spora yapılan yatırımlardan, sektörün dünya çapındaki

hasılatından ve izlenme oranlarından bahsetmeye çalıştık. Şimdi ise elektronik sporu birey özelinde inceleme gayreti içerisine gireceğiz.

4.8. E-spor'un Olumlu Ve Olumsuz Yönleri

Elektronik spor bir eğlence aracı olduğu için kişilerde bağımlılık eğilimi göstermesi kaçınılmaz bir durumdur. Artık E-spor'cu olmak bir kariyer seçeneği haline geldiği için bu durumun iyi değerlendirilmesi olumlu ve olumsuz yönlerinin irdelenerek toplumun bilinçlendirilmesine katkı sağlamak gerekmektedir. Oyun bağımlılığının kişinin hem sosyal yaşantısına hem aile ilişkilerine hem de kariyeri üzerine etkilerinin olumsuz olduğu zaten bilinen bir gerçektir. İnsanları oyun bağımlılığına yönelten en önemli nedenler arasında gerçek hayatta sahip olamadığı; yetenek, başarı ve para gibi etmenlere oyunun içerisinde oluşturulan sanal karakterlerle sahip olmanın verdiği hazdır. Bu sayede insanlar adeta sanal bir tatmin mekanizması ile eksikliklerini hissettikleri kavramların yerini doldurma gayreti içerisindedirler.

Elektronik sporun olumsuz etkilerine değilecek olursa; şiddet içerek video oyun ve şovların çocukların saldırgan davranışlarını attırdığı (Boxer ve ark., 2015), uyuşturucu kullanıma ve alkol bağımlılığına yönelttiği (Padilla-Walker ve ark., 2009) “..... Obezite, dolaşım sistemi, kas ağrısı, kemik gelişimi üzerinde olumsuz etkileri ve çocukların spora olan ilgisini azaltır” (Namlı ve Demir, 2020) gibi sonuçlara hem ülkemizdeki hem de dünyadaki araştırmacılar tarafından ulaşılmıştır.

Elektronik spor endüstrisi içerisinde dünyanın önde gelen ülkelerinden biri olan hatta kimilerine göre öncü olan ülke Güney Kore'de 2011 yılından bu yana oyun bağımlılığı rehabilitasyon merkezleri kuruluyor. Hükümet “Sindirella Yasası” olarak bilinen 16 yaşın altındaki herkesin oyunlara kimlik numaralarıyla girdiği ve gece yarısından sabaha 6'ya kadar çevrimiçi oyun oynamalarını engelleyen bir sistem geliştirdi.

4.8.1. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki bazı olumsuz etkilerine ve getirdiği riskler

- Dil gelişiminde aksamalara ve gelişim geriliğine sebep olması
- Zaman israfına ve erteleme davranışının yerleşmesine sebep olması
- Duygu kontrollerinde zorluk yaşama ve kişilik bozuklukları
- Asosyalleşme ve aile içi iletişimi azaltması
- Sanal ile gerçeklik arasındaki farkı ayırt etmede güçlük
- Şiddet unsurları içerikleri sebebiyle saldırgan duygu, düşünce ve davranışların gelişmesine sebep olması
- Ders çalışma, kitap okuma ve fiziksel aktivitelere katılma zamanlarını azaltması sebebiyle akademik ve kişisel başarıyı olumsuz etkilemesi
- Bağımlılık, obezite, karpantanıl sendromu, dikkat bozukluğu gibi sağlık problemlerine sebep olması
- Kötü dil gelişimi
- Çocukların çevrim içi tehditlere açık hâle gelmesi (Dijital Oyunlar için Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştay Raporu, 2017)

Şiddet içerikli oyun oynayanların gerçek hayattaki kavgaları normal olarak algılayarak günlük hayatta daha agresif tavırlar sergilediği, araba yarışı oyunu oynayanların kaza olaylarını normal olarak algılayarak aşırı hız yapıp kazaya sebebiyet verdiği, bilgisayar başında uzun süre oturmaktan kaynaklı çeşitli fizyolojik rahatsızlıklara neden olabileceği gibi olası sonuçlarının gerçekleştiği düşünülmektedir.

Ancak elektronik sporun sadece olumsuz özelliklerini dikkate alıp kendimizi bu endüstrinin dışarısında tutarsak Yorulmazlar (2021)'in deęimiyle çocuklarımızın başkalarının elinde kültürümüze uygun olmayan şekilde yönlendirilmelerine seyirci kalırız.

Diđer taraftan dijital oyunlar içerisinde işlenen temalar da oyun edimi sağlayanlar üzerinde bilinçli veya bilinç dışı etkiler gösterdiği düşünülmektedir. Genellikle batı menşeli savaş oyunları içerisinde işlenen konular arasında; Müslüman kıyafeti içerisindeki karakterlerin kötü karakterler olmaları nedeniyle kitlelere islamafobi aşılmaları, Latin Amerikalı karakterlerin uyuşturucu kaçakçılığı yapmaları ve batı

medeniyetlerinin gelerek oralara medeniyet getirmesi gibi konular işlenmesi dijital oyunların sadece oyun olmanın ötesinde çeşitli anlamlar barındırdığı düşünülmektedir.

Bunun yanında elektronik sporların olumlu etkilerinin de göz ardı edilemeyecek kadar çok olduğunu gösteren çalışmalar ile karşılaşmak mümkündür. Bu çalışmalardan bazıları; video oyunları oynamanın erkek ve kızların mekansal yolları tahmin etmek yeteğini geliştirdiğini (Subrahmanyam ve Greenfield, 1994), birden fazla yerdeki olayları takip ederek dikkatlerini etkili bir şekilde kullanmalarına ve reaksiyon zamanlarını hızlandırmalarına yardımcı olduğunu (Greenfield ve ark., 1994), ve uzaydaki nesnelere zihinsel olarak döndürme yeteneği geliştirdiği gibi sonuçlara ulaşılmıştır (Okagaki ve Frensch, 1996). Bu olumlu sonuçlara ek olarak; görev veren oyunlar sayesinde görev bilinci kazanma, takım oyunları içerisinde ikili iletişimde ilerleme, dünyanın farklı yerlerinden insanlarla aynı takımda oynarak sosyalleşme, oyunda gerçekleşen beklenmedik durumlarda kriz yönetimi ve hızlı düşünme, oyun içerisinde işler yolunda gitmediğinde pes etmemek için geliştirilen mental dayanıklılığı da ekleyebiliriz.

Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştay Raporuna (2017) göre “Dijital oyunlar çok boyutlu incelendiğinde; çocukların kişisel gelişimine katkı sağlamanın yanında çeşitli hastalıkların tedavisinde araç olarak kullanılmasına kadar olumlu tarafları mevcuttur.

4.8.2. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkileri

- Eğitim materyali olarak kullanılması
- Yabancı dil öğrenimine ve gelişimine katkı sağlaması
- Strateji geliştirme ve hızlı karar verebilme becerisi geliştirilmesi
- El-göz-zihin koordinasyonunu sağlamaya katkı sunması
- Motor becerilerin gelişimine katkı sunması
- Motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılması
- Fizyolojik kekemelik, sosyal fobi gibi tıbbi hastalıklarda tedavi ve terapi amaçlı kullanılması
- Teknolojik bilgi ve becerinin artması vb.”

Elektronik spor sadece oyun ve oyuncu deneyimini değil aynı zamanda eğitim ayarlarını da değiştirdi. Amerika’da sadece 200’den fazla kolejde elektronik spor programları uygulanmaktadır. Elektronik spor ekosisteminin aynı zamanda güçlü bir kariyer fırsatı sunduğu da anlaşılmaktadır (www.theesa.com, Erişim tarihi: 21 Şubat 2021).

1980’lerin başlarında oyuncuların fiziksel aktivitesini içeren oyunlar olmasına rağmen, video oyunlarına yorucu ve aerobic fiziksel aktivitenin ilk popüler katılımı 1988’de Japonya’da oyun yayıncısı Konami tarafından piyasaya sürülen “Dance Dance Revolution” (DDR)’dir. Bu oyun müzik ile beraber dans hareketlerini izlerken ona eşlik etme düşüncesi üzerine oynanan bir oyundur (Murphy, 2009). Amerika’da en az 10 eyaletteki bir kaç yüz okul DDR’yi fiziksel eğitim müfredatının düzenli bir parçası olarak kullandığı biliniyor (Schiesel, 2007).

Elektronik spor kavramı ortaya çıkana kadar genelde oyun oynayan insanların sosyal oldukları düşünülüyordu. Ancak E-spor’un doğuşu bu tabuları yavaş yavaş yıkmaya başladı. Artık ister amatör ister profesyonel şekilde olsun E-sporcu’lar oyunlar üzerinden benzer ilgi düzeyi ve eğlence anlayışındaki insanlarla birlikte kendi kitlelerini oluşturuyorlar. Bu kitlelerle beraber yıl içerisinde düzenlenen E-spor organizasyonlarına katılıp boy gösterebiliyorlar. Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmelerle beraber sosyalleşmenin sanal ortamda da gerçekleşebileceğini görmekteyiz

5. GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, araştırmanın yöntemi, araştırmanın sınırlılıkları, araştırmanın evren ve örnekleme, verilerin toplanması ve verilerin analizi ele alınacaktır.

5.1. Araştırmanın amacı

Elektronik spor endüstrisi her geçen gün gelişen ekonomisi, izleyici ve katılımcı kitleleriyle kitleleri peşinden sürükleyen bir olgu haline gelmiştir. Elektronik spor endüstrisinin gelişmesi beraberinde E-spor organizasyonları, E-spor takımları, E-spor oyuncuları gibi kavramları getirmiştir. Bütün bu dinamikler arasında şüphesiz olmazsa olmaz olan elektronik sporcu kavramıdır. Ancak ülkemizde ve dünyada son derece hızlı bir şekilde gündeme oturan elektronik spor kavramı bu denli hızlı geliştiği için beraberinde “çarpık kentleşmeler” yaşatmıştır. Gerekli regülasyonlarla elektronik spor sektörünün en azından ülkemizde daha sağlam temellere oturması gerekliliği bu çalışmaya olan ihtiyacı ortaya koymuştur.

Çalışmanın amacı, Türkiye’deki E-spor sektörünün ekonomik süreçlerini, çalışma hayatı içinde E-sporcuların emek-sermaye ilişkilerini ve çalışma koşullarını ortaya koymaktır.

5.2. Araştırmanın önemi

Elektronik spor endüstrisi son yıllarda artan bir grafik çizmesine karşın alanyazında yeterli çalışmaya rastlanmamıştır. Elektronik sporda özellikle çalışma koşulları açısından bir araştırma bulunmaması bu çalışmanın önemini artırmaktadır. Bu çalışma ile birlikte hem alanyazındaki diğer çalışmalara hem de elektronik spor endüstrisine katkı sağlanacaktır. Çalışma neticesinde elde ettiğimiz bulgulara elektronik spor sektörünün dinamikleri tespit edilip gerekli çözüm önerileri getirilmeye çalışılacaktır.

5.3. Araştırmanın Yöntemi

Spor endüstrisinin ve sporda çalışma ilişkilerinin yeni bir görünüşü olan E-spor endüstrisinde E-sporcu’luğu emek-sermaye ilişkilerini çalışma koşulları bağlamında irdelemek için “Nitel Yöntem”le yapılacaktır. Özellikle insana özgü sosyal bilim araştırmalarında nicel yönteme özgü sınırlılıkların aşılmasında nitel yöntem etkili olmaktadır. Nicel yöntemdeki anket, ölçek vs. standartlaştırılmış araçların, denekleri sınırlı seçenekler yoluyla incelemesine yönelik eleştiriler getirilmektedir (Mayring,

2011). Yorumlayıcı bir yaklaşım ortaya koyan nitel yönteme başvurulmasının nedeni; E-spor'daki transfer süreçleri, sosyal güvence, kayıt dışı çalışma koşulları, ücrete dayalı ihtilafları barındıran çalışma koşullarını ortaya çıkarmaktır. Bu bağlamda Yarı Yapılandırılmış Derinlemesine Görüşme Tekniği'ne başvurulmasının nedeni ise; "(...) bireylerin verilerini, görüşlerini, deneyimlerini, ve duygularını ortaya çıkarma yönünden oldukça güçlü olması ve iletişimin en yaygın biçimi olan konuşmayı temel almasıdır. Bu yönüyle yazmaya veya doldurmaya dayalı testler ya da anketlerde var olan sınırlılığı ve yapaylığı ortadan kaldırır" (Yıldırım ve Şimşek, 2008:127 Yıldırım, A., Şimşek H. (2008). Nitel araştırmanın doğasında pozitivist yaklaşımlardaki gibi genelleme ve evren örneklem hesaplamaları olmamakla birlikte sosyal süreçler ve kültürel anlamların yakalanması hedeflenir (Harvey ve MacDonald, 1993).

5.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma, elektronik sporun en köklü ve gelişmiş kolu olan League of Legends oyununda forma giymiş veya forma giymeye devam eden 13 sporcu ile sınırlandırılmaktadır. Araştırma neticesinde elde edilen bulgular görüşme yapılan 13 katılımcının verdiği yanıtlar ile sınırlı kalmaktadır.

5.5. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni Türkiye'de E-spor League of Legends örgütlenmesi sponsorluk anlaşması gereği adı Vodafone Freezone Şampiyonluk ligi olan üst lig ve bir alt lig olan akademi liginden oluşmaktadır. Her takımın hem Vodafone Freezone Şampiyonluk liginde hem de akademi liginde mücadele eden oyuncuları vardır. Örneklem grubu bu liglerde forma giymiş veya hala giymeye devam eden E-sporculardır. Örneklem grubu 13 kişiden oluşmaktadır. Katılımcılar 17-25 yaş aralığında erkeklerden oluşmaktadır

Tablo 1. Katılımcıların Yaşları Ve Eğitim Durumları

Katılımcı	Yaşı	Eğitim Durumu
K1	25	Üniversite öğrencisi
K2	19	Lise mezunu
K3	24	Üniversite mezunu
K4	18	Lise mezunu
K5	17	Lise öğrencisi
K6	18	Lise mezunu
K7	22	Üniversite öğrencisi
K8	17	Lise öğrencisi
K9	17	Lise öğrencisi
K10	17	Lise öğrencisi
K11	25	Üniversite öğrencisi
K12	24	Üniversite öğrencisi
K13	25	Lise mezunu

5.6. Verilerin Toplanması

Çalışmamız nitel yöntemle göre tasarlanmış ve “Yarı Yapılandırılmış Derinlemesine Görüşme” tekniği kullanılmıştır. Katılımcılara yöneltilen soru sayısı 9’dur. Derinlemesine görüşme yöntemi katılımcıların rızası doğrultusunda gerçekleştirilmiş, ses kayıt cihazına kaydedilen görüşmeler, sonrasında Word metnine aktarılmıştır.

Katılımcılara görüşme öncesinde araştırma ile ilgili ayrıntılı bilgi verilmiştir. Görüşmenin kaydedilebilmesi için izin katılımcılardan izin alınmıştır. Ses kayıtları katılımcıların cevapları doğrultusunda herhangi bir değişiklik yapılmadan yazıya dönüştürülmüştür.

Dünyada olduğu gibi ülkemizde de çok ciddi olumsuz sonuçlar doğuran ve sosyal ilişkileri olumsuz etkileyen (sosyal mesafe kuralları) koronavirüs sebebiyle görüşmeler telefon, whatsapp, zoom online platformları üzerinden yapılmış ve ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir.

5.7. Verilerin Analizi

Elektronik Spor Endüstrisinde Çalışma İlişkileri başlıklı çalışmamız neticesinde katılımcılarla yapılan ve ses kaydına alınan görüşmeler Word metnine aktarılmıştır. Bulgular kısmında katılımcıların ifadeleri yer almaktadır. Katılımcılara yönlendirilen sorulara verilen cevaplar doğrultusunda tartışma ve sonuç kısmında yorumlanarak sektörün çalışma ilişkilerinin anlaşılması ve çözüm önerileri getirilmeye çalışılmıştır

6. BULGULAR

6.1. E-spor Sektörünün Türkiye’deki Ekonomik Değeri Ve Gelişimine Dair Bulgular

Elektronik sporcularla yapılan görüşmelerde E-spor sektörünün gelişimi ve ekonomik değerinin belirlenmesi amacıyla yöneltilen “Türkiye’deki elektronik spor sektörünün değeri ve gelişimini geleneksel sporlar ve E-sporda başarılı olan bölgelerle kıyasladığınızda nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusu yöneltilmiş ve elde edilen bulgular Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. E-spor sektörünün Türkiye’deki değeri ve gelişimi

Elektronik Sporcuların Görüşleri	Araştırmacının Görüşleri

K1: E-spor sektörü Türkiye açısından aslında birçok konuda gündeme gelen genç nüfus meselesi. Genç nüfusun bu kadar fazla olması sebebiyle doğal olarak oyun sektörü ve e-spor sektörü için potansiyeli çok yüksek bir yer. Ama oyun ve espor sektörünün aslında en önemli şeyi internet bağlantısı diyebiliriz. Fakat ülkemizin içinde bulunduğu durum itibarıyla birçok boyutuyla bunlara erişim kolay değil. Döviz kuru farkları, teknolojinin pahalı olması ve internet bağlantısı problemleri dolayısıyla gelişimin önünde bu bir engel olarak görülebilir ama ona rağmen tekrar söylüyorum genç nüfusun fazlalığı ve bu alana ilgisi aslında sübjektif bir yorum olarak türk gençliğinin bu alana olan yatkınlığına bakarsak çok açık görüyorum. Ama yani burada şunu da söyleyebilirim, Türkiye'yi burada bölgesel olarak kıyaslayacak olursak Amerika'yı, Asya'yı Avrupa'yı referans alarak burada belki Avrupa bölgesinden kafa kafaya belki biraz yakın olduğumuzu söyleyebilirim ama Amerikayla çok açık durumdayız Asya ile de aynı şekilde. Ama aslında bu konuda aslında şöyle ilgili her sektörde olduğu gibi yatırımlar ve teşvikle ilgili bir konu. Ama işte bu Publisher (yayıncı) firmaların E-sporun organizasyonlarının Türkiye'de yatırımları yok. Bunlar artarsa ve teşvikler sağlarsa ve az önce başta saydığım üç kriterde bir şekilde desteklenirse dünyada çok iyi bir noktaya oynayabilecek potansiyelde bir ülke.

K2: Şöyle ki bi yurt dışı kadar hiçbir oyuncu kazanamaz Türkiye'de. Bunun sebebi dolar kuru olsun bence. Onun dışında bir esporcu esporculuk yaptığı seneler içinde çok rahat yaşayabilir bence Türkiye'de, ya ortalama bi takımında oynayarak hayatını idame ettirebilirsiniz ama diğer ülkelerin yanına tabi ki yaklaşamıyoruz tabi ki.

K3: Aslında ülkemizdeki gelişimi iyi diyebilirim ancak dolar kuru arttıkça yurt dışıyla dolar bazında Euro bazında rekabet etmemiz gerekiyor bu da çok mümkün olmuyor. Ama E-spor'un ne olursa olsun yani 3 büyükler açıklama yapıyor bazen zarar ettirmeyen ve çoğunlukla artıda olan tek branş oluyor. Supermassive de de öyle her zaman sürdürülebilir bir sistem kurmaya çalışıyoruz. Yani şey kafasında değiliz para yatıralım, para yatıralım, para yatıralımdan ziyade işte yeni sponsorlar getirelim işte türk E-spor'una marka değeri katalım şeklinde hareket etmeye çalışıyoruz. E-spor'un ülkemizdeki durumuna bakınca işte futbol kadar fayda sağlıyor. Yani bizim jenerasyon, bizden alt jenerasyon futbol izlemiyor yavaş yavaş espora kayıyor ilgi dolayısıyla tam zaman veremem ama 10 sene içinde 15 sene içinde futbol kadar fayda sağlayacak E-spor. Ama tabi ki buradaki türk lirasının değeri düştükçe bu iş çok daha zorlaşacak ona da çok bağımlıyız ama genel anlamda pozitif görüyorum. Şu an da takımların, sponsorların sayılarının arttığını görüyoruz hepsi yavaş yavaş aktif olmaya başlıyor, sosyal medyada içerik üretmeye çalışıyorlar. Biraz burada biz de ön ayak olmuş olduk. Daha fazla insan alıyorlar işte topluluk yöneticisi, sosyal medya yöneticisi vb. Eskiden

- Geleneksel sporların ortaya çıkış ve gelişim süreçleri ile mukayese edildiği zaman elektronik spor kavramının gelişiminin son derece hızlı olduğu düşünülmektedir.

- Türkiye, elektronik spor endüstrisi içerisinde genç nüfusu fazla olduğu için önemli bir potansiyel teşkil ettiği düşünülmektedir.

- Döviz kurunun yüksek olması nedeniyle yurt dışından başarılı oyuncular getirtmek ve sektöre yatırımcı çekmenin zor hale geldiği belirtilmiştir.

- Türkiye; Amerika, uzak doğu ülkeleri ve Avrupa ülkeleri ile kıyaslandığı zaman gelişmişlik ve değer açısından daha geride olduğu tespit edilmiştir.

sadece E-sporcularda değil bu arka alanda çalışan insanlara da sıkıntılar oluyordu işte asgari ücretin altında verilen ücretler olsun yapılmayan ödemeler olsun çok sıkıntı çıkıyordu ama şimdi çevremde görüyorum yavaş yavaş bu pozitif şekilde düzelmeye başladı. Şimdi sektör büyüyor kesinlikle büyüyor ve büyümeye de devam edecektir bir süre ama dedim ya acaba bi dursak mı diye çünkü E-spor ülkemizde çok fazla oyuncuların sırtında büyüdü. Oyuncular büyüttü, oyuncular getirdi, oyuncular kurdu, oyuncular takım sahibi oldu şimdi hatta yavaş yavaş oluyorlar ama bunlar çok gençti. Sektör biraz hep vermeyi sevdiğim bir örnek var çarpık kentleşme şeklinde büyüdü. O yüzden şimdi daha fazla büyümekte belli zorluklar yaşıyoruz. Onun için de şimdi İstanbul'da yapıldığı gibi bazı yerlerin yıkılıp yerine yeniden gerekebilir. Ama bu sonuçta ben diyince olmuyor olur mu olmaz mı emin değilim belki de başlamıştır. Senin dediğin gibi dışardan daha az yatırım alındı diye gözükmüyor, ben bu sene daha az para harcadığımızı biliyorum. Takımın sponsorları aynı olmasına rağmen bilerek daha az para harcamayı seçtik. Belki de bu dediğim gibi biraz dinlenme biraz geriye gitme sürecine girmişizdir. Yeni yapılar inşa etmek için de bu gerekiyor bence.

K4: Son 2 yıla kadar falan geliyordu şu koronadan falan sonra yavaşladı biraz daha sanırım. Yani biraz kitle küçüldü izleyen falan da az şuan TCL. Uzak doğu ve Avrupaya kıyasla yavaş genel olarak yavaş Türkiye'de. Ama biraz dolar kuru ile alakalı emin değilim ama.

K5: Bence E-spor Türkiye'de o kadar hızlı gelişmiyo Avrupaya ve diğer ülkelere kıyasla çünkü çok fazla insan tarafından değer verilmiyo izlenmediği için çok üstüne düşülmediği için gelişmesi çok yavaş oluyo bana göre. Ekonomik değeri diğer takımlara göre çok daha az. Türkiye'deki esporcunun hayali amacı yani Avrupa'ya Amerika'ya gitmek.

K6: Ekonomik durumdan ben yeterince iyi olduğunu düşünmüyorum Türkiye'nin diğer liglere göre. Ama diğer liglerin ortalama ne kadar kazandıklarını veya maddi durumlarını bilmediğim için kesin bir şey diyemem ama Türkiye'de bence yeterli kadar iyi değil.

K7: Esporun gelişimi bence okey ya. Yani diğer sporlara bakınca baya hızlı gelişiyö bence. Ama tabi avrupaya amerikaya bakınca bi tık şey yani hem değer açısından hem de para açısından daha kötü bence.

K8: Bence gelişimi birazcık yavaş kalıyor. Aynı zamanda ekonomik olarak yetersiz değer görüyor bence espor. Bu sıralar ülke bazında espora böyle bi merak oldu son

geçtiğimiz böyle bi altı ayda ama onun dışında yeterli değeri görmüyor. Bilinme açısından da öyle bence.

K9: Bana göre her sene geliştiğini söyleyebilirim ama espor sektörüne bence gerektiği kadar değer verilmiyor ve özellikle akademi takımlarına verilen maaşlar yeterli değil bence. Çoğu akademi takımı asgari ücret bile sunmuyor mesela bence bu kötü bir şey. Çünkü tcl çok fazla para sunarken akademinin sunmaması çok fazla kötü bir şey bence. Bence akademi takımlarına biraz daha ortalama bir ücret sunularak bence çocuklar hırslandırılmalı.

K10: Sürekli gelişiyo bence ama diğer ülkelere kıyaslarsak baya geride çünkü daha fazla uğraşılıyo diğer ülkelerde daha fazla para harcanyo. Ama yani yine Türkiye’de geliştiğini düşünüyorum ben yine esporun.

K11: Türkiye’de Esport geçtiğimiz son 5 yıl içerisinde aşırı derecede bi hype aldı. Hiç beklemediğimiz kadar çok yükseldi. Fakat bu hızlı yükselişin ani bi düşüşü oldu. Esportun içinde ekonomik alt yapı sürdürmek istiyorsak eğer bunu hem marka arayışları hem marketing bölümleri hem de bunu büyük bir kitleye reklam geliri olarak duyurabilmek için sponsor niteliği taşıyan firmalara bir şeyler sunmamız gerekiyor. Fakat ülkemizdeki örf, adet, anene tarzı şeylerden dolayı biraz geri plana düştüğü için ekosistemimizi çok yavaşlatıyor. Avrupada mesela onlar x bir bet markasını kendilerine sponsor çekiyorken biz hukuki nedenlerden dolayı kendimize sponsor çekemiyoruz mesela bu tür firmaları.

K12: Aslında 4-5 sene öncesinde iyi başlamıştı diyebilirim iyiye gidiyordu ama sonrasında ekonomik olaylardan çok büyük fark oluşmaya başladı ama esporun ben geliştiğini düşünüyorum. Bakalım diğer şeylerden ülkelerde birazcık geride kaldık ama ben geliştiğini düşünüyorum.

K13: Geleneksel sporlarla kıyaslandığı zaman voleybol ve basketbol özelinde futbol hariç bu tip spor branşlarında güç geçtikçe taraftarın, izleyicilerin ya da sektörün geliştiğini sanmıyorum. Dolayısıyla E-sporun voleybol ve basketbola göre ekonomik olarak daha iyi büyüdüğünü söyleyebilirim. Aynı yine belki çok istediğimiz yerde değil, ben çok uzun zamandır da bu işin içerisindeyim yani yaklaşık 2000 yılında oyuncu olarak başladım. 20-21 sene oldu ve benim zamanımda tabi çok daha küçük bi ekonomi vardı hatta ekonomiden bile bahsedemiyordun daha çok böyle internet turnuvaları olurdu. Daha çok para ödülü değil de işte bilgisayar, monitör, kulaklık vs. bunları kazanırdın. Riot games Lol Türkiye’ye gelmesiyle aslında işin ekonomik tarafı gelişti tabi sosyal medyanın etkisi var tabiki. Benim oynadığım zamanlarda işte sosyal medya diye bir şey yoktu,

twitch yoktu. Aslında E-spor'un bu kadar büyümesinde, izlenmesinde en büyük etken twitch bence. Bizim maçları o zaman H1 tv diye bir site vardı oradan kamera girerdi oyuna, ıp ye bağlanırdı ve oradan yayın yapılırdı. O yayınları da işte 200-300 kişi izliyorsa vaov diyordu herkes. Dolayısıyla o zamanki ekonomiden bahsetmek çok güç ki o zamanlar ülkenin en popüler oyunu hem dünyada hem Türkiye'de Counter Strike'dı. Sene içerisinde 7-8 tane global turnuva olurdu ama yine türk takımları çok fazla katılamazdı çünkü burdan ya otel parasını ya uçak parasını karşılayıp gitmen gerekirdi veya burda bi Türkiye elemesini kazanıp gitmen gerekirdi. Bazen Türkiye elemesini kazanıp yine gidemezdin çünkü organizasyon seni dolandırırdu ve seni göndermezdi oraya. 2 kere başımıza geldi mesela bu bizim. Dolayısıyla Riot Games'in Türkiye'ye gelmesiyle beraber takımlar bir lige dahil olduğu için bir competitive mücadelenin içine dahil olduğu için şirket üzerinden para kazanmaya başladılar. Daha sonra o Riot Games'in doğru oyunu yayma ve tanıtma politikası Lol'un ilgisini çok artırdı. 80 tane ile gitti Riot Games ve orada insanları oyunla tanıştırdı. Oradaki internet kafelere gitti bütün lokal bölgelere dokundu. Dolayısıyla bu bi süre sonra markaların E-spor'a ilgisini artırdı ve bir çok takım da sponsor bulmaya başladı. Daha sonra 2016 yılında en top noktayı gördü ancak sonrasında döviz kurlarının artmasıyla beklediğimizin altında bi seyir izledi.

Diğer bölgelerle durum çok inanılmaz fark var ben artık bu iş devam ettikçe kapanmayacak bir fark olduğunu düşünüyorum aynen futbolda olduğu gibi. Oralarda gelirler olağanüstü arttı, oyun çeşitliliği çok fazla. Türkiye'de mesela bu kadar oyun çeşitliliği henüz yok. Olanların da pek takipçisi yok. Mobil oyunlar biraz değer kattı sektöre ama onlar da kendi ekonomilerini henüz yaratamadılar daha sponsor bakımından sadece Price model üzerinden dönüyor. Toparlamak gerekirse takımlar açısından hala ekonomik sıkıntılar devam ediyor. 2015-16'da bu iş 5 sene sonra işte ne bileyim %100 büyümesi bekleniyordu bugün 5 yıl sonra 2016 yılını bulabilirsek şükür. Bir çok takım için de böyle olduğunu düşünüyorum açıkçası. Asya'da zaten oyun kültürü çocuk yaştan itibaren devam ediyor çok yatkinlar diğer bölgelere kıyasla. Yani Asya bi tarafa diğer bölgeler bi tarafa diyebiliriz.

6.2. Elektronik sporda transfer sürecine yönelik elde edilen bulgular

Elektronik spor endüstrisi içerisinde transfer sürecinin nasıl ilerlediği, takımların transfer etmek istedikleri oyuncu nasıl tespit ettikleri, transfer süreci içerisinde menajer ya da aracı olup olmadığı, pazarlık durumu ve anlaşmaya varmanın nasıl gerçekleştiğini tespit edebilmek amacıyla yöneltilen "E-spor'da transfer; aracı,

pazarlık ve anlaşmaya varma bakımından nasıl gerçekleşiyor” sorusu yöneltmiştir. Elde edilen bulgulara Tablo 3’de yer verilmiştir.

Tablo 3. E-spor’da transfer süreci

Elektronik Sporcuların Görüşleri	Araştırmacının Görüşleri
<p>K1: Tamam bu yine şöyle maalesef geleneksel spordakilere benzemiyor. Burada ülkemizdeki örnekleri vermek gerekirse kayıt altına girsin Türkiye’de bunları konuşurken çoğu zaman League of Legends ekosistemini referans alarak konuşuyoruz. Şimdi söyleyeceklerim aslında biraz onla ilgili, en sürdürülebilir ve devamlı olan lig olduğu için aslında Riot games (Lol oyununun üreticisi) buradaki politikası şu oluyor bir oyuncu veri tabanı var takımların transferleri yaptığı. Riot Gamesin sundu bazı formlarla oyuncular ve takımlar sözleşmeler imzalıyorlar ama o noktaya nasıl geliyorlar spordan en temel farkı şu sporda bunun için geçen yıllar içerisinde menajerlik sistemi doğdu, bunla ilgili scouting ekipleri doğdu fakat esporda bu zaten dijitalize bir ortam. Yani girdiğiniz zaman bir web sayfasına oyuncunun ranking sisteminden kimin iyi yerde kimin kötü yerde olduğunu görebiliyorsunuz. Bu tek başına bir gösterge değil oyuncu transferi için ama en temelinde bu ölçülebilir zaten. Bunun üzerine scout ekipleri bakıp oradaki ranking sistemi üzerinden oyuncuları seçmelere alıp denemelere alıp, mülakatlara alıp yapabiliyorlar. Ama tabii çok üst seviyelerde yani tier 1 seviyede zaten futbol gibi düşünebilirsin oyuncular belli dünyadaki bakıyo sözleşmelerini yapıyo. Menajerlik sistemi yok henüz oturmadı yani oyuncuyu temsil eden bir menajer konsepti henüz yok. Türkiye için konuşursak mesela zaten LoL buna müsaade etmiyor, yani sistemi zaten bir menajer kabul etmiyor, çünkü oyuncu ile doğrudan takım görüşüyor. Örnek hikaye sorduğum zaman şöyle olabilir örneğin; benim takımında oynayan şu an da beşiktaşta oynayan oyuncular var Robin ve Jouzou. Bunlar örneğin bizim üniversitede öğrenciler, üniversite takımına girdiler takım turnuvalarına katılıp bireysel olarak kendilerini zaten o bahsettiğim dijitalize ortamlar zaten geliştiriyorlar rankingte, kasiyorlar elolarını ve işte atıyorum sosyal medyada post görüyor takım ya da ne bileyim top 20 50 100 neyse listelere bakıyor oyuncu listelerine aa diyor bu buymuş. Zaten biliyorsun yine aynı şekilde oyuncunun profiline girildiği zaman birçok şeyin gösteriyor, her şeyi gösteriyor. Pazarlık edebilir tabii ki ama her koşulda şimdi sen alakasız birisinin ben sana geldim benim üniversitemde çalışır mısın araştırma görevlisi olarak dedim sana iki bin lira vereceğim dedim etmez misin pazarlık benle.</p>	<p>- Elektronik spor endüstrisi içerisinde transfer süreci 2 farklı türde ilerlediği belirlenmiştir. Akademi takımlarında forma giyebilmek için öncelikle oyun içerisindeki derecelendirme sisteminde üst sıralarda yer almanın gerektiği belirtilmiştir. Sonrasında takımların ihtiyaç duydukları kadroları sosyal medyadan duyurup başvuran oyuncuları deneme sürecine tabii tuttukları ve olumlu izlenim uyandıran sporculara teklif yapıldığı belirlenmiştir.</p> <p>- E-spor sektörü içerisinde başarılı olan sporcuların transfer süreci ise çoğunlukla bireysel menajerleri olmadığı için sosyal medyadan iletişime geçilerek gerçekleştirilmektedir.</p> <p>- Menajerlik kavramı henüz tam olarak sektör içerisinde oluşumunu tamamlamadığı belirlenmiştir. E-sporcuların %90-95’lik kısmının menajeri mevcut olmadığı ancak bazı elektronik spor takımlarının takım menajerlerinin olduğu belirlenmiştir.</p> <p>- Transfer süreçlerinde aracı bulunmamaktadır.</p> <p>- Henüz elektronik spor endüstrisi içerisinde tecrübesi az olan ve pek başarı elde edememiş oyuncuların pazarlık sürecinde söz hakları haklarının kısıtlı olduğu ancak başarılı oyuncuların pazarlık</p>

<p>K2: Şöyle oluyo mesela ben try outlara girdim. Birçok oyuncu sıfırdan try outlarla alınıyor takımlara. Beni a takımı b takımı c takımı istedi ben c takımını tercih ettim. Teklifler arasında en iyi imkanlara sahip c takımı gibi geldi ama pazarlık falan yapmadım yapamadım ben doğrusu ilk takıma girerken ama ileri seviyelerde pazarlık oluyo tabi. Aracı yoktu benim transferimde ama ben mesela bir çok try outta iyi performans sergiledim illaki duymuştur koçlar ismimi.</p> <p>K3: Tabi ama bu daha çok yeni oyuncular için. Zaten kendini kanıtlamış oyuncuların öyle bir potada olmasına gerek yok. Onlar zaten o potaya girmeden görüşmelerini alır zaten başka süreçler var şöyle anlatayım. Top oyuncuları listeden çıkartıyorum yani top oyuncuları anlatmama gerek yok çünkü onlar hem çok rahat kendileri pazarlık yapabiliyor hem de belli aşamaları atlıyor. Bu yeni oyuncular genellikle try out yani deneme maçlarına geliyor ama top bir oyuncuysan takım sana teklif yapıyor kabul edersen edersen etmezsen etmezsin. Yani bi try outa gir gel bi deneme antrenmana çıkalım falan filan diyemiyorsun tepedeki oyunculara. Daha aşağıdaki oyunculara şöyle; menajeri varsa onun üzerinden çoğunlukla işte alt oyuncuların menajerleri yok. Genellikle sosyal medya üzerinden oyunculara ulaşıyor. Eğer bu daha önce hiçbir yerde tecrübesi olmayan bir oyuncu ise dediğin gibi bunlar tekli dereceli sırada bulunup oradan iletişime geçiliyor. Bununla alakalı lolprosgg diye bir site var. İnsanlar oraya kayıt oluyor hatta ya esporcu olmak isteyenler ilk önce oraya bi giriyor, oraya kayıt oluyor insanlar da oradan arıyor. Çünkü orada hangi rolde oynadığın, hangi uyruklu olduğun falan filan her şey yazıyor. Daha sonra bi try out süreci oluyo bi deneme süreci oluyo. Artık takım 5 yeni oyuncu mu arıyor bi yeni oyuncu mu arıyo ona göre antrenman maçları yapılıyor. 1 oyuncu aranıyorsa zaten var olan takımla beraber antrenmana çıkıyor. 5 oyuncu alınacaksa farklı alternatifler deniyor takımlar yani farklı kombolar deniyor. Eğer anlaşılacak istenirse takım bi teklif yapıyo, pazarlık oluyo tabiki. Daha sonra anlaşılırsa anlaşılıyorlar anlaşmazlarsa oyuncu için de kulüp için de aynı şekilde baştan başlıyor süreç.</p> <p>K4: Soloq kasıyosun genelde sonra atıyorsun onu twittera, adam bakıyo a bu yüksekmış ben bunu takıma alayım diyip yazıo yani genelde öyle. Aracı çok nadir oluyo. Pazarlık da çok nadir, genelde dediğim gibi oluyor.</p> <p>K5: Transfer süreci genel olarak ilk önce şeyle başlıyo twitterdan lft paylaşarak başlıyo. Takımlar bunu görüp senle nerden iletişime geçmek istiyolarsa ordan yazıyolar veya senin kendi iletişime geçmen için bir kişi görevlendirdiyse o kişiye yazıyolar. Onlar aracılığıyla senle iletişime geçiyolar. Sonra takım denemelerine alıyolar seni. Takım denemelerinden sonra da eğer iki tarafta anlaşmaya varırsa takıma alınıyosun.</p>	<p>haklarının mevcut olduğu belirlenmiştir.</p> <p>- Elektronik spor sonuç itibariyle takım sporu olduğu için takım arkadaşları tarafından referans sağlanan sporcular derecelendirme sisteminde iyi seviyede olmasalar bile transferlerinin gerçekleştirildiği durumların da olduğu belirtilmiştir.</p>
--	--

K6: Akademiye girmek için mesela twitter üzerinden kayıt açıyolar oradan kayıt olmanı istiyolar senin. Eğer belli bir seviyenin üzerindeysen belli denemelere çağırıyolar seni başarılı olursan giriyorsun ama eğer çoğu kişi seni tanıyorsa onlara kayıt olmana gerek yok direk seni alıyolar zaten denemelere. Oynadığın oyuna göre de girip girmeyeceğin belli oluyo.

K7: Transfer şöyle oluyor. Siz oyunu iyi oynamaya başlayınca oyun içinde yükseliyorsunuz. Takımlar da sizin geçmişlerinize bakıp iyi oyunlarınızı görüyo ve size teklif yapıyo. Aracı genelde olmuyo yeni oyuncularda da pazarlık olmuyo ama üst düzey oyuncularda vardır yani bence.

K8: Tabi şöyle anlatayım. 2 farklı cevabı var aslında bu sorunun. Birincisi yeni bi oyuncuyu scoutlar var onlar hani keşfedip buluyolar ya da işte takım koçları olur. Bunlar böyle yeni oyuncuları West serverindeki rankinge göre buluyolar. Yeterli rankingde bir oyuncuyu işte oynadığı şampiyon sayısı da genişse çünkü önemli şampiyon havuzunun geniş olması işte onla bi görüşme sağlıyolar. Sonra try out dediğimiz bir deneme oluyor. Nasıl o çocuğu buldularsa 10 tane ya da 20 tane çocuk buluyolar onun gibi takımlar kurup oynatıyolar, koçta bunu izliyor. Böyle beğendiği birisi olursa takımla konuşarak böyle işte bi anlaşma süreci oluyor yeni oyuncuda tabi bu. Zaten bilinen bir oyuncu ise açıkcası onu deneyimlemedim ilk takımım olduğu için daha önceki maçlarına bakıyolar, sonra takımın menajerine yazıyolar çünkü oyuncuya ulaşmanız direkt yasak menajere ulaşmanız gerekiyor. Menajerde takım oyuncusuyla görüşüyor öyle şey oluyor işte. Bireysel menajer yok takım menajeri var. Pazarlık olabiliyor bazen.

K9: Örnek vereyim ben diyorum bi koçum bana midlane lazım. Bakıyorum böyle gözüme çarpan midlaneri takımın sahibi ve takımın koçu ile konuşuyorum eğer sözleşmesi varsa ona bi para ödemen gerekiyor sözleşme fesih için. Onun maçlarını izliyorsun, elosu yüksek oluyo mesela. Böyle ligdeki her koç maçları izler gözüne çarpan oyuncularını not alır. Bakarlar yani bi oyuncu ihtiyacı olduğu zaman oyuncu bulmak gerçekten çok kolay. Çünkü maçları izleyip kimin iyi kimin kötü olduğunu çok rahat anlayabiliyorsun. Transfer sürecinde ise bonservis bedelleri çok yüksek genellikle o yüzden sözleşmelerin bitmesini bekliyolar. Oyuncuyu test ediyolar tekrardan, önce soloq rankı da bi tık önemli çok değil ama tabiki. Deniyolar işte try out denilen olay var işte deneme süreci. Oyuncu deneniyor beğenilirse ona bi sözleşme sunuluyo. Sözleşme de ona uygunsa transfer gerçekleşiyor. Pazarlık yapma hakkı genelde yok.

K10: Beni communicationdan buldular hani insandan insana kulaktan kulağa işte öyle koçlar buldu beni. Benim hiç tecrübem de yoktu communitynin faydası oldu hani. İlk olarak koçlarla anlaşılıyor eğer oyuncu gitmek istiyorsa ondan sonra iş menajere kalıyo bunun ne kadar hızlı olacağı da menajerin keyfine kalıyo. Pazarlık kısmı takıma göre değişiydi diyelim.

K11: Transfer genellikle ikili ilişkiler üzerinden ilerliyor genelde referanslar birbirleri arasında konuşuyo. Çünkü ülkemizde menajerler daha çok yeteneğe göre değil de yanında oynayan oyuncunun isteğine göre hareket ediyorlar. Menajer oyuncuyu bulmak için koçlarla oturup münakaşaya giriyorlar, kriterler belirleniyor. Bu kriterlere göre oyuncu listesi oluşuyor ve elemeler yapılıyor bu listeden. Son 2-3 isim kalınca bu oyuncuları fiyatlandırıyoruz kendi kafamızda. Fiyatlandırdıktan sonra da bu teklifleri oyunculara bildiriyoruz. Sonra oyuncuları alıp try out dediğimiz takımla antrenmanlara sokuyoruz baktık ki verim aldığımız oyuncu var direk anlaşmayı sağlıyoruz.

K12: Bunu 2 şekilde anlatabilirim. Bir amatör yani daha az tecrübeli oyuncular, akademi oyuncuları için try out dediğimiz denemeler oluyor. Takımlar deneme açıyo sizde gidip giriyorsunuz oralara. Orada maç atırıyolar birbirleri arasında. Siz kendinizi gösterirseniz takıma alınıyorsunuz. Üst ligdeki oyunculara menajerlik var ama yaygın değil, oyuncuların %90-95'i menajersiz. Ben mesela sözleşmem kasım ayında bitiyor, o biterken takım sahibine söylüyorum takım arayabilir miyim diye o da izin verirse işte yazıyorum twittera falan takım arıyorum diye. Oradan bana işte takım menajerleri takım sahipleri yazarak konuşuluyo işte.

K13: Bir iki tane menajer var bu işi yapmaya çalışan kişisel veya grup halinde çalışan. Bazıları işini iyi de yapıyor yapmaya çalışıyorlar ama bazıları da kullanmıyorlar biliyorsun menajerler komisyon alıyorlar. Bazıları özellikle veteran oyuncular çok uzun zamandır kontrat yaptıkları için kendileri ilgileniyorlar biliyorlar neyin doğru neyin yanlış olduğunu. Ailesi destek olanlar var annesi babası ile konuşuyorsun işte önce onları ikna etmek gerekiyor. Özellikle akademi oyuncularında bu çok yaygın yaşları daha küçük olduğu için. Lol'de Riot Games kontratların sahibidir yani kontratları kontrol eder. Sen oyuncuyla kontrat yaptıktan sonra riot games'a ve onun data base'inde kalır. Transfer konusunda bizim aslında yaptığımız şey şu her sene data base toplarız 2 kere. Burada başvuru formu açarız ve sosyal medya kanallarından bunu paylaşıyoruz oyuncu arıyoruz diye ve bi kriter belirleriz işte ranking sistemde en az şurada olman gerekiyor diye. İlgilenen arkadaşlar oraya başvuruyor bizde data base tutarız elimizde. O data base'i akademi oyuncuları için kullanırız. Ya da çok iyi bir oyuncudur oradan biz akademi oyuncuları seçmek için istediğimiziz 50-100 kişiyi alırız deneme sürecine sokarız. Orada son 20

<p>oyuncu kaldığı zaman onlarla artık oturup konuşuruz; ailen bu işe sıcak bakıyor mu, okul durumun ne, ne kadar vakit ayırabileceksin... Sonra bu arkadaşların takım içi iletişimine bakarız bazen mesela bazı oyuncular gelir ki toxic derler o oyunculara, oyun içerisinde giderken bi hata yapar bi oyuncu hiç tanımadığı bi adama dönüp derki ya senin oynucağın oyunu bilmem napim der onu biz kenara ayırırız. O adam senin dediğin noktaya gelir takım oyuncusu olamaz.</p>	
---	--



6.3. Elektronik sporcuların sözleşme, ücret, çalışma koşulları ve sosyal güvence hakkında bilgi durumuna yönelik bulgular

Elektronik sporcuların sözleşme koşulları, aldıkları ücretler, çalışma koşullarından memnuniyet düzeyi ve sosyal güvence hakkında bilgi sahibi olma durumlarının belirlenmesi amacıyla yöneltilen “Kulübünüzle yaptığınız sözleşmenin; ücret, çalışma

koşulları ve sosyal güvence hakkında bilgi verir misiniz?” sorusundan elde edilen bulgulara Tablo 4’te yer verilmiştir.

Tablo 4. E-sporcu ve kulüp arasında imzalanan sözleşmenin koşulları

Elektronik Sporcuların Görüşleri	Araştırmacının Görüşleri
<p>K1: Değiller, ülkemizde bu konuya hakim değiller. Yine bunun sebebi yaş diye düşünüyorum, çok genç yaşlarda oldukları için böyle bir farkındalıkları yok. Burada dolayısıyla inisiyatif biraz takımlara kalıyor. Bunu sağlamaya yönelik çalışan takımlar var ama hiç umurunda olmayan takımlar da var. Aslında bu ekosistemle de alakalı biraz. Bu bir şirket statüsünde adamı normal sgklı gibi işe alıyorsun mesela oyuncuyu, tek yöntemi bu çünkü. Ama onun maliyeti başka süreci başka yani aylık senin çalışanın gibi oluyor. Aslında sporcunu sorumluluğu hafta sonu çıkıp maçta oynamak ama 7-24 gaming house'ta yaşıyor herif. Orada elini bile yaksa iş kazası mesela düşünsene, teknik olarak böyle bu durum. Dolayısıyla konuyu dağıtmadan söyleyeyim burada takımların biraz inisiyatifinde. Bunu önemseyenler de var önemsemeyenlerde çünkü bunların hepsinin ekonomik sonuçları var maliyet hepsi. Şöyle gaming house'ta yaşarlar, teknik ekip beraber yaşar, menajer vesaire. Programda genelde hafta sonu maçlar olduğunu varsayarsak hafta içi bir gün off olur. Diğer günler işte öğlene doğru kalkılır, kahvaltı, bireysel çalışma, takım çalışması, akşam scrim, tekrar bireysel değerlendirmeler var arada işte şunu yaptık bunu yapamadık bunlar işte. Hafta sonları da işte kalkıp maça gidiyorsun, maçtan sonra değerlendirmeler oluyor, genelde bizde antrenman öncesi ve sonrası, maç öncesi ve sonrası hep feedbackler verilir. Oyunda yaptığı şeyi bire bir gözlemlersin. Şöyle denir o işte yani ya da ben öyle diyeyim. Günde 10 saat oynayan oyuncu da var, günde 6 saat oynayan oyuncu da var. Şimdi genelde şöyle oluyor takım çalışmaları herkesin bir arada olacağı çalışmalar olacağı için o zaten hani şey oluyor must yani ama bireysel çalışma dediğin şey biraz inisiyatife kalıyor. Bazı takımlarda bu oyunculara da bireysel hedefler veriliyor. Mesela atıyorum sen günde 10 maç at hedefini koyduğun zaman oyuncu onu karşılamak zorunda. Ama genelde bunu takım vermez. Oyuncu o bahsettiğim kendi gelişimi için elo liginde yukarı çıkmak için gece gündüz oynar. 10 saat oynar 15 saat oynar. Ama oynamayan da var işte kendi inisiyatifinde bu durum. Ama oynamayan olduğu zaman genelde takım içinde problem çıkar. Yani ortalama bir takım 10 saat oynuyorken birisi bireysel zamanda oynamazsa, çalışmazsa, dolayısıyla takım oyunu oynandığında o kişinin farkı ortaya çıkıyor. Ona bir görev verilmiş mesela şu karakteri oyna, şu karakterin şusunu öğren eğer bunu yapmazsa yeterince zaman ayırıp dolayısıyla takım stratejisinde o karakterin o şeyini yapmadığı zaman bu da problemler çıkartıyor. Genelde de</p>	<ul style="list-style-type: none">- Katılımcıların çoğunluğunun sosyal güvence hakkında bilgi sahibi olmadığı belirlenmiştir.- Takımlardan aldıkları ücret konusunda açıklama yapmak istemedikleri ancak akademi takımlarında asgari ücretin altında ödemeler olduğu, Tc'de ücretlerin yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir.- Elektronik sporcular gaming house adı verilen oyuncu evlerinde takım koçları, analistler ve diğer takım arkadaşları ile beraber bir sezon boyunca yaşamadığı belirlenmiştir.- Çalışma saatleri esneklik göstermektedir.- Elektronik sporcuların bir günü; bireysel antrenmanlar, takım antrenmanları, geri bildirim ve taktik çalışması gibi evrelerden oluşmaktadır. Bu evreler 6 saatten 16 saate kadar sürebilmektedir.- Elektronik sporcular çalışma koşullarından memnun durumdadır. Zaten yapmaktan keyif aldıkları bir işten para kazanma düşüncesinin onları mutlu hissettirmekte olduğu düşünülmektedir.- Tc'deki takımlar sporcunun herhangi bir isteğini veya eksikliğini oyuncunun memnun edilip performansının artırılması düşüncesiyle karşılama eğilimindedirler.

zaten çoğu iş yerinde olan ben 5 saat çalıştım o 2 saat çalıştı gibi toksikliğe sebep olabilecek şeyler oluyor doğru yönetilmeyen takımlarda.

K2: Hiçbir fikrim yok, hiçbir bilgim de yok sigorta falan bilmiyorum. Varsa bile bilmiyorum yani. Çalışma koşulları bizim takımında mesela gayet memnunuz ya bildiğin aile ortamı var. Bence çalışma koşulları yaşam koşulları çok iyi ya.

K3: Sosyal güvenceye kafa yormuyorlar, yormadıklarım eminim ama sigortası yatıyor tabi ki hepsinin şu anda ligde. Daha önce sigortayla alakalı bile sorunlar yaşadık ama şu anda herkesin sigortası yatmak zorunda. Lig kapanır yani çok büyük olay olduğu için şu anda bununla alakalı risk almak istemezler ama oyuncular da ya menajeri olanlar menajerleri ilgileniyor tabi ki bu konularla ama oyuncuların hiç birinin umrunda olduğunu sanmıyorum. Çünkü orta seviyeden itibaren o sigortanın çok umrunda olmayacakları kadar para kazanıyorlar. Çalışma koşulları ile ilgili mesai kavramı yok çünkü çok fazla şöyle diyeyim yurt dışındaki takımlarla antrenman maçı yaptığımız için onların da saati değişiyor saatte uyumsuzluk oluyor zaten şu saatte mesai koyacaksın deme şansımız yok. Avrupadaki takımla kaçta çalışmak isterlerse biz de onlara uymak zorundayız. Çalışma koşullarını geleneksel sporlarla kıyaslamak mümkün değil oranın yakınında değil şu anda. Kendi içinde de değişiyor yani her takımın bir gaming house'u var. Her takım bildiğim kadarıyla yemek konusunda evde oldukları sürece yemek yapılıyor yemek çıkıyor veya yemek söyleniyor ama bunun kalitesi tabi ki takımdan takıma değişiyor. Süpermassive olarak biz daha önce fizyoterapist ve sporcu psikoloğu desteği sağlıyorduk ama çok tutulmadı o yüzden şimdi isterlerse sunuyoruz sadece eskiden sadece her hafta geliyordu düzenli olarak ikisi de. Ama şu anda sadece oyuncu isterse yardımcı oluyoruz. Takımımızda koreli oyuncular varken aşçımız köreye gitmişti koreli değildi ama kore yemekleri uzmanıydı.

K4: Çalışma koşulları takımdan takıma değişiyoy ya gittiğin takıma bağlı. Bence çalışma koşulları çok iyi değil bence ortalama diyebiliriz. Ücretler bence kötü. Sosyal güvence hakkında bir bilgim yok.

K5: Akademide tcl'e göre o kadar fazla rakamlar dönmüyo. Ben aldığım ücretten memnunum yaşıma göre de bence iyi alıyorum şuan. Sigorta ile ilgili hiçbir bilgim yok onu hiç araştırmadım. Çalışma koşullarından memnunum. Hergün takım antrenmanlarımız oluyor 3-4 saatlik. Onun dışında da kendi başıma soloq oynuyorum, videolar izliyorum youtubeden, twitchden maçlar izliyorum öyle.

K6: Çalışma koşulları takımın bütçesine göre değişiyor. Genelde 4-5 saat scrim oluyor bir de soloqlarımız oluyor. Bir de böyle ısınmak için geri kalmamak için de 2 saat oyun oynuyoruz. Günde ortalama 8 saat minimum çalışma süremiz oluyor. Koşulları genel olarak güzel buluyorum ben. Sigorta hakkında bi bilgim yok.

K7: Ücret hakkında konuşmak yasak kimse söylemez yani. Çalışma koşulları bence okey yani zaten oyun oynamayı seviyoruz akşama kadar oyun oynuyoruz. Çok sıkı kural da koymuyorlar zaten oyuncular koçlar beraber belirliyoruz işte scrim saatini falan iyi yani bence gayet. Sosyal güvenceyi bilmiyorum.

K8: Çalışma koşulları sadece şey yeterli sayıda oyun oynamak işte takım antrenmanlarına katılmak zorundasın. İşte öğlene doğru kalkıp birkaç soloq atıyorsun ısınmak için. Sonra scrimler var akşama kadar akşam da serbestsin o şekilde. Sosyal güvence onu bilmiyorum ben.

K9: Ücret konusunda söyleyemiyorum. Onun dışında çalışma koşulları bence gayet iyi. Sosyal güvence ne demek onu bile bilmiyorum yok bir bilgim o konuda.

K10: Çalışma koşulları biraz takıma bağlı hani takımın sunduğu şeylere bağlı. Sosyal güvence hiç duymadım yok öyle bir şey. Ücret konuşmamız yasak takım tarafından.

K11: Çalışma koşullarımız aslında şu anda Türkiye genelinde çok sağlıklı değil. Evet bu sağlıklı koşulları sağlayan kulüpler var ama genele baktığımızda %70 %60 oranında çok sağlıklı bi çalışma ortamı yok. Genellikle sektör içerisinde bulunan insanlar espora çok hakim olmayan insanlar ve çok bilgi sahibi olmayan insanlar tarafından yönetiliyor. O yüzden çalışma koşulları anlamında oyuncular problem yaşıyorlar. Sosyal güvencesini çoğu kulüp yatırmıyor sporcuların diyebilirim yani oyuncu, sporcu, koç çoğu kişi arasında sigorta yatmıyor. Ben nasıl bilgi sahibiyim benim babam eski sigorta emeklisi, sigortacı kendisi. Ben de mecburen biliyorum bakıyorum böyle şeylere.

K12: Yani sosyal güvence bazı takımların sağladığını biliyorum ama çoğu takım sağlamıyo genelde. O konuda daha sektör tam gelişmiş değil maalesef. Çalışma koşulları genellikle işte gaming huseda kalıyorsunuz. Haftada 6 gün 11-12 de kalkıyorsunuz işte saat 4 gibi takım antrenmanı başlıyor 8-9'da bitiyor. Ondan sonra işte bazıları soloq atıyo bazıları çıkıp geziyo o takıma bağlı birazcık. Genellikle pazartesi günü boş oluyo. Diğer hafta içi günler antrenman yapıyo, hafta sonu ise maçlar var.

K13: Bazı takımlarda sigorta var bizde yok çünkü sigortadan gelecek maddi külfeti kaldırarak maddi durumumuz yok ama bazı takımlarda yapıyo. Şu an ligde 10 takım varsa yarısından fazlası yapmıyor diye biliyorum. Genelde oyuncular da çok ilgilenmiyorlar bununla, ne olduğunun farkında değiller. Ücret konusunda bir yasak yok. Oyuncuların da bir çoğu hayatlarının hep böyle gideceğini düşünüyorlar. Sürekli onlara birileri ayda 15.000 TL para vericek ve onlar oyun oynamaya devam edecek diye düşünüyorlar. Sadece sigorta değil bundan sonra ne yapacaklarını da planlamıyorlar. Bu konuda takım sahiplerinin yardımını da almak istemiyorlar. Çocuklar kendilerine çok karışılın istemiyorlar. Şu ana mesela üniversiteden yeni mezun birine göre 3-4 kat para kazandıkları için çok umursamıyorlar onları. Çalışma koşullarından da genel olarak memnunlar yani ev kiralari yok yemek de çıkıyor ya da yapıyo, akşama kadar da sevdikleri oyunu oynuyorlar yani memnunlar.

6.4. Elektronik sporcuların ücretlerini almada yaşadığı problemlerle ilgili sorulara yönelik bulgular

Elektronik sporcuların sözleşmeli oldukları takımlar tarafından ödemelerinin düzenli olarak yapılıp yapılmadığına yönelik bulguları belirlemek amacıyla katılımcılara “ E-sporcu olarak ücretlerinizi, maç primlerinizi ve transfer taksitlerinizi almada ne gibi

sorunlar yaşıyorsunuz, ödemelerde gecikmeler yaşanıyor mu?” soruları yöneltmiştir. Elde edilen yanıtlar Tablo 5’te yer almaktadır.

Tablo 5. E-sporcu olarak ücretlerinizi temin etmede yaşadıkları sorunlar

Elektronik Sporcuların Görüşleri	Araştırmacının Görüşleri
<p>K1: “Çok, hep problemlidir. Bunun sebebi de benzer oluyor regülasyonlar. Bu aslında her sektör için böyledir. Şurada yeni bir sektör geliştiğini düşün var abi hatta kripto paralar var. Devlet bir anda bununla ilgili regülasyonlara başlıyor. Regülasyon yapmazsan noluyor bi piyasanın sahibi çarpıyor gidiyor. Bu bundan çok farklı bir şey değil. Sen eğer devlet olarak bu konudaki istihdam alanları, yeni sektörleri doğru düzenleme etmezsen herkes süstimal eder. Oyuncu da eder, takım da eder, marka da eder. Şu an da biraz bu oluyor. Süpermassive takımı, Ulaş var orada menajer onu iyi tanırım, nispeten bu işleri iyi yapmaya çalışan bir takım. Türkiye’deki marka olarak da en bilinen markalardan. Fakat Fenerbahçe, Beşiktaş, Galatasaray gibi takımlarsa buraya spor kategorisinden dahil olmuş büyük kulüpler. Bunu da sporda neyiz ki esporda ne olalım bakış açısıyla tabi bunu kötülemek için söylemiyorum bazı problemler olabilir. Bunlar büyük organizasyonlar ve hantal yapının içerisinde her takım için konuşuyorum yapının içerisinde espor gibi dinamik her 3 saatte bir değişen bir alanı kontrol etmek çok zor oluyor. O yüzden büyük kulüpler bunları kendi bünyelerinde değil derneklerle yönetmeye çalışıyorlar. Oralarda da problemler oluyor ama sektör çabuk öğreniyor ve z kuşağı unutmuyor, araştırıyor, soruyor. Yani soran derken çünkü medyası çok şeffaf, anlık etkileşim yaşıyorsun. Herif orda çıkıp bir şey anlatıyor altta z kuşağı gömüyor sen önce parayı ver diyor. Bu olduğu için çok çabuk öğreniyorlar.</p> <p>K2: Ben mesela daha esporcu olmadan falan videolar izliyodum bu konular hakkında. Tabi ki de istisnalar oluyo ama şuan böyle mesela eskiden sözleşmelerde galiba art niyetli maddeler falan olabiliyomuş. Şu an espor öyle bi noktaya geldi ki hiçbir takım böyle bi rezaleti şey yapmak istemez bence. Bu tip bi sorunun sorumlusu olarak gündeme gelmek istemez. O yüzden ben bildiğim kadarıyla şu an parasını alamayan oyuncu yok.</p> <p>K3: Şu andan itibaren bütün takımların tam düzgün bir şekilde para yatırdığını sanmıyorum. Bu saatten sonra yani yatırmamak olmaz. Ama sene sonu gelipte hiç para almamış oyuncular denk geldim geçen senelerde. Bu konuda sözleşmelerde şöyle yapılıyor en azından biz şu şekilde yapıyoruz; ödemelerin senede 2 kere yapılacağı bunların da</p>	<p>- Elektronik spor endüstrisinin ülkemizde ilk ortaya çıktığı dönemlerde ücret ile ilgili ihtilafların sayısının fazla olduğu belirtilmektedir.</p> <p>- E-spor endüstrisinin gelişimi ile beraber kulüplerin profesyonelleşmesi ve sektörün gelişmesi bu tür durumları engellemiştir.</p> <p>- Her ne kadar katılımcıların görüşleri doğrultusunda sorunların azaldığı izlenimine varılsa da özellikle akademi ligi oyuncularının hala bu tarz problemler yaşadığı görülmektedir.</p> <p>- Takım ve E-sporcu arasındaki sorunların azalmasının bir başka nedeninin ise sosyal medya olduğu düşünülmektedir. Takımlar sosyal medya üzerinde böyle bir olayla gündeme gelmekten çekinmektedirler.</p>

split ortasında ve split sonunda yapılacağı söyleniyor ama biz bunu aylık veriyoruz bu sadece sözleşmede ne olur ne olmaz maddesi şeklinde. Split sonunda ödemelerin tamamı yapılmış oluyor oyunculara. Ama daha önceki senelerde diğer takımlarda maaşlarını alamadığını bildiğim oyuncular var. Alabildiler mi ondan sonra alamadılar mı bilmiyorum.

K4: Yaşandığını duydum ama ben yaşamadım şahsen.

K5: Şu ana kadar öyle bir sorun yaşamadım. Hiç etrafımdaki bir kişinin öyle birşey yaşadığını duymadım. En son sadece galatasaraydaki olayı biliyorum ben o konuyla alakalı. Başka öyle maaş yatmama durumu gibi bir şey oldu mu hatırlamıyorum.

K6: Diğer takımlar veya oyuncular hakkında pek bilgim yok ama ben bireysel olarak yaşadım. Nasıl anlatayım bunu, mesela bana sözleşmede verilmesi gereken para 1 ay sonra emin değilim tam ama sözleşmede öyle olması gerektiğini biliyorum bana mesela 1 ay sonra vericez dediler. 1 ay geçti 1 hafta geçti verilmedi. Ondan sonra ben de en son istedim ondan sonra bana başka takıma gitmek istiyorsan burdan alacağım şeyleri vermen gerekiyor ki gidebilesin. O yüzden başka takıma gitmek için de alacağım şeylerden vazgeçtim. Ücretimi hiç umursamadım başka takıma geçtim öyle bi imza attım.

K7: Ben yaşamadım şimdiye kadar hani ama sosyal medyadan twitterdan falan öyle denk geldim ama çok şey değil yani sayısı az diyebilirim.

K8: Ben öyle bir sorun yaşamıyorum ama daha önceden duyduğum sorunlar olmuştu. Genelde yeni oyunculara daha çok oluyo gecikme olarak.

K9: Pek karşılaşmadım pek de duymadım. Genelde sözleşmeli olduğu için takım sahipleri sağlıyor bunu. Hiç böyle ücretini aksatan veya vermeyen görmedim.

K10: Bi dönem olmuştu öyle galatasarayda duymuştum ama şu an herkes ödemesini alıyor sanırım. Bir ara öyle olaylar vardı ama yani.

<p>K11: Şu ana kadar 3 profesyonel kulüpte çalıştım. Bu çalıştığım kulüplerde maaşlarımı almak konusunda hiç problem çekmedim. Ama gene sektör içerisinde daha çok a tier, b tier değil de c-d tier yani 3. 4. sınıf kulüplerde bu tür dolandırıcılık olayları, scam sözleşmeler olabiliyor ama üst kulüplerde böyle bir şey söz konusu değil. Çünkü oyuncular artık para konusunda sessiz kalmıyorlar, aç gözlü bi oyuncu kitlesine sahibiz. Oyuncu mesela a başarısının çeyreğini elde etsin gene bir şey istemeye başladı. Ama şu son 1-2 senede inanılmaz bi düzen artmış konumda.</p> <p>K12: Eski dönemlerde yaşadığımı biliyorum, gecikmeler olduğunu da biliyorum şu an bile. Ama özellikle alamadım gibi durumlar pek olduğunu sanmıyorum şu anda. Hani böyle cezalar durumunda alamıyorsunuz, o cezaları da bir şeyler yapıyorsunuz ki hakediyosunuz.</p> <p>K13: Son iki senedir yaşamıyorlar. Çünkü Galatasaray bütün takımların için örnek oldu. Geçmiş dönemlerde bu çok fazla oluyordu. Akademi ligi yerine yükselme gibi vardı. Yükselme ligindeki takımlar oyuncuları çeşitli vaatlerle takıma alıyolardı. Başarısızlık halinde takım ödemedi gidiyordu. Ama ligdeki takımlarda bu çok nadir yaşanır. Ödemeler gecikir en iyi takımda da gecikir ama ödenir çünkü ödenmek zorundadır. Riot games o konuda oyuncuların yanındadır. Burada hem federasyon hem de bu işin mahkemesi Riot gamestir.</p>	

6.5. E-sporcu ile kulüp arasında yaşanan problemlerin nasıl çözüldüğüne yönelik bulgular

Elektronik spor kulüplerinde sözleşmeli olarak forma giyen sporcuların E-spor takımıyla yaşadıkları problemlerin nasıl çözüldüğüne yönelik bilgi edinmek amacıyla

E-sporculara “Kulübünüzle yaşanan ekonomik ve hukuki sorunlar kim tarafından, kimin lehine ve nasıl çözülüyor” soruları yöneltilmiştir. Elde edilen verilere Tablo 6’da yer verilmiştir.

Tablo 6. E-sporcu ve Kulüp arasında yaşanan ekonomik ve hukuki sorunlar

Elektronik Sporcuların Görüşleri	Araştırmacının Görüşleri
<p>K1: Genelde sosyal medyadan çözüm aranıyor. Çünkü oyuncular burada küçük yaşlarda olduğu için aslında o yine hep aynı yere geliyor haklarını ve süreçleri bilmedikleri için işte mahkemeye gitmek, dava açmak gibi burada abi modelindeki insanlara danışarak bu sorunu çözmeye çalışıyorlar. Kim varsa etrafında tanıdığı, bildiği ona danışmaya çalışıyor. Bu oyuncu olabilir, başka bir E-sporcu olabilir. Burada şöyle bir şey canlanmasın aklında. İşte takım sahibi ile menajerin karşılıklı oturduğu işte sen bana şöyle demiştin yapmadın vs yok. Şöyle olduğunu farz et. Adam kötü bir performans çıkarttı zaten bedeller çok düşük, kovdum seni diyor gönderiyor bunu. Sonrasında sözleşmesinde ödeme var mesela ödemiyor. Kulüp de işte oyuncunun sesi çok çıkarsa bunu ya bir şekilde geciktiriyor ödüyor bir şekilde. Hukuk konusuna varan bildiğim olay yok belki birkaç tane vardır Türkiye’de.</p> <p>K2: Öyle bi olay duymadım ama kendimle örnek vereyim ne yapacağım la alakalı. Kesinlikle ilk başta takım sahibi ile halletmeye çalışırım aramdaki problemi. Güzel bir şekilde çözemsek bence bunun halledilme yolu hukuki yollardır. Yani örnek maaşını alamamaksa oyuncu lehine çözülür yani bence.</p> <p>K3: Aklıma gelen hukuki bir süreç yok şu anda. Koreliler galatasarayla sıkıntı yaşadıklarında onlar ağzını açtıklarında ödemeleri yapılmıştı. Türkler daha zor oluyor. Paraları alıyorlar elbet alıyorlar ama gecikmeler bile sıkıntı yaratabiliyor. Ama sanmıyorum ki oyunculardan hiç biri dava etsin paramı alamadım falan filan diye. Çünkü bu sefer şey düşünüyorlar hiç alamam paramı.</p> <p>K4: Riotla iletişime geçmen lazım. Genelde oyuncunun lehine çözülüyor. Dava açıldığını falan da duymadım şimdiye kadar. Genelde riotun baskısıyla oyuncu lehine çözülüyor dediğim gibi.</p>	<p>- Medyaya yansıyan herhangi bir hukuki süreç yaşanmamıştır.</p> <p>- Geçtiğimiz yıllar içerisinde Galatasaray E-spor takımı bünyesindeki oyuncuların ücretlerini ödemediği gerekçesi ile ligden men edilmiştir.</p> <p>- Günümüzde bu tip olayların yaşanma sıklığı son derece azalmaktadır.</p> <p>-Böyle bir problemle karşılaşan elektronik sporcuların ya Riot Games ile iletişime geçtiği ya da sosyal medyadan hak aradığı belirlenmiştir.</p>

<p>K5: Zaten sözleşmede yazılan kurallar ihlal edilince ya oyuncu ya da takım tarafından lolespordaki üst yöneticilere başvuru yapıyosun, mail atıyosun onlar zaten çözüyo her türlü. Galatasaray'a verdikleri ceza gibi.</p> <p>K6: Yani benim yaşadığım olayda takımın lehine çözüldü. Başka takıma gidebilmek için alacaklarımdan vazgeçtim.</p> <p>K7: Yaşamadığım için bilmiyorum ama bence oyuncunun şeyine çözülr yani oyuncu hakkını alır. Muhtemelen riota yazar oyuncu, twittera da yazar tabi takım da kötü gözükmemek için öder bence bi şekilde.</p> <p>K8: Yani %95 takım faydalı çıkıyo. O %5'lik zararı takım için yeni oyuncuların o takımı tercih etmemesi oluyor işte onun dışında hiç bir zararı olmuyor. Çünkü çocuk sözleşmeyi imzaladı ve feshedemiyor takımda kalmak zorunda kalıyor.</p> <p>K9: Böyle bir olay yaşandığını hatırlıyorum, arkadaşımın lehine çözüldü. Detaylarını tam bilmiyorum ama paralar geç ödeniyordu sanırım.</p> <p>K10: Bilemedim açıkçası nasıl çözülr, yapcak bir şeyi olmaz sanırım oyuncunun. O takıma kalmış bir şey oyuncu sadece bekler gibi geliyor. Oyuncu twittera falan atabilir, galatasarayda öyle olmuştu zaten ama sonunda alır bence parayı.</p> <p>K11: Bilmem yani açıkçası olaya bağlı. Kim sözleşmeye aykırı ise onun zararı olur bence.</p> <p>K12: Genellikle riota şikayet ediliyor riot araştırıyor. Ama genellikle şu an sosyal medya güçlü olduğu için mesela twitterdan falan öyle bir şey yazdığımızda çözüleceğini düşünüyorum oyuncu lehine.</p> <p>K13: Mahkemeye taşınan oyun olmadı. Yani Riot araya giriyor bir şekilde çözüyor olayları. Zaten buradaki çocuklar çok bilgisizler, aile arkasında yok bazılarının, fikir alabilecekleri insanlar yok dolayısıyla bazı insanlar bunu çok kullanıyorlar. Çocuğu işte güzel bir yerde yemeğe götürüyorlar, eline 3-5 kuruş para sıkıştırıyorlar güven sağlıyorlar çocuklarda sonra paralarını vermeyip gidiyorlar.</p>	
--	--

6.6. Elektronik sporda mesleki örgütlenmeler

Elektronik spor sektörü içerisinde aktif olarak varlığını sürdüren mesleki örgütlenmeler üzerinde E-sporcuların bilinç düzeyi ve ne konuda yardım aldıklarını belirlemeye yönelik “ E-spor da mesleki örgütlenmelerden haberdar mısınız, bu mesleki örgütlenmelerden ne tarzda yardım alıyorsunuz” soruları yöneltilmiştir. Elde edilen bulgulara Tablo 7’de yer verilmiştir.

Tablo 7. E-spor da mesleki örgütlenmeler

Elektronik Sporcuların Görüşleri	Araştırmacının Görüşleri
<p>K1: Oyuncuların bir çoğu haberdar diye düşünüyorum. Bildiğim kadarıyla destek verdikleri konu sözleşme imzalama aşamasında işte danışıyorlar, bir problem çıktığında danışıyorlar onlar da imzaladıkları şey üzerinden geri bildirim hatta konuştuğum kadarıyla şey bile yapıyorlar yani gidip kulüple arayış bulma, uzlaşmayı bile deniyor oyuncular birliği. Temel sorun küçük yaşta arkadaşların kendilerini temsil etmede yaşadıkları sorunlar. Bu konuda destek olduklarını biliyorum.</p> <p>K2: Yok hiç duymadım, Bence öyle şeylere her sektörde gerek var sadece espor için değil. Ben bulunduğum takımdan dolayı bunun eksikliğini hissetmedim ama illaki hissedilen olmuştur yani.</p> <p>K3: Haberleri var ama çok bir şey yapmıyor oyuncular birliği. O yüzden birileri başına geçip uğraşsa pozitif bakarlar ama şu anda işlevsiz bir durumda olduğu için çok iplenmiyor.</p> <p>K4: Evet duydum var öyle bir oluşum. Bir iki tane var hatta ama çok şey değil etkili değil. Belki zamanla olurlar.</p> <p>K5: Yok hiç öyle bir şey duymadım şu an ilk kez duydum. Arkadaş çevremden ve tanıdığım koçlar olsun onlardan yardım alarak hallediyorum ben işlerimi.</p> <p>K6: Yok duymadım daha önce.</p> <p>K7: Öyle bir şey var mı bilmiyorum duymadım ben. Ama bence gerek var öyle şeylere çünkü insanlar bilmiyor tavsiye almaları gerekiyor. Mesela benim çevrem var</p>	<p>- Elektronik sporcuların büyük bir kısmının sektör içerisindeki mesleki örgütlenmelerden haberdar olmadığı belirlenmiştir.</p> <p>- Bilinen örgütlenmelerin de yeterli düzeyde etkili olmadığı düşüncesi sektörde yaygındır.</p> <p>- Elektronik sporcular mesleki örgütlenmelerden alması beklenen transfer, sözleşme ve kariyer gibi konulardaki danışmanlıkları sektördeki daha tecrübeli oyuncuların aldıkları belirlenmiştir.</p> <p>- Özellikle akademi oyuncularının bilinç düzeyini artırmak için bu tarz örgütlere ihtiyaç olduğu görülmektedir.</p>

<p>arkadaşlarıma soruyorum koçlara soruyorum ama daha yeni oyuncu olduğun zaman bilmiyorsun yani.</p> <p>K8: İlk defa duydum, esporda var mı bilmiyorum.</p> <p>K9: Yok duymadım, haberim yok ama anlatınca siz bence çok mantıklı. İlk sezonu olan ya da yeni transfer olan oyuncular böyle heyecanlanıp şey yapabiliyorlar mesela sözleşmeyi okumadan bile imzalayanları görmüştüm yani. Ama bence böyle bir şeylere danışacak birilerine ihtiyacı var herkesin.</p> <p>K10: Yok duymadım ama olabilir bence bazı takımlar scamliyo tecrübesi olmayan oyuncuları yani hak ettiği değeri vermiyor. Adam tecrübesiz bir şey bilmiyor, sözleşmesi kötü oluyo yani baya normal bir oyuncuya göre olması gereken gibi olmuyo. Belki öyle durumlarda işe yarayabilir böyle bir şey.</p> <p>K11: Öyle bi oluşum yok diye biliyorum. Hatta oyuncuları bilgilendirmek konusunda ben çok çaba sarf ediyorum ama biz bireysel olarak çaba sarfediyoruz. Çünkü profesyonel sözleşme nedir bilmeyen çok fazla oyuncu var bu yüzden ben bireysel olarak çok fazla bilgilendirmeye çalışıyorum.</p> <p>K12: Evet, duydum. Tam ne iş yaptıklarını, insanlara ne kadar yardımcı olduklarını bilmiyorum ama biraz görmüştüm ama yaz yani yine de. Çok da gerek var mı bilmiyorum hani genel olarak böyle sektörde insanlar birbirleri ile arkadaş olduğu için destek alıyorlar diğer insanlardan diyebilirim. Özellikle sektördeki yeni oyuncular için ama lazım diyebilirim.</p> <p>K13: Ben de oyuncular birliğinin toplantılarına katıldım. İstenilen verimde olmadı çünkü oyuncular umursamıyor abi. Yapamıyorlar abi psikolojik midir nedir bilmiyorum işte birinin ona parasını vermemesi bunu gidip işte oyuncu birliği ile beraber peşinden kovalamak adama üşeniyo galiba anlamıyorum. İlk başlarda çok aktiflerdi özellikle ilk 6 ay bir sürü oyuncuyu aralarına kattılar, destek oldular falan ama eskisi kadar şey midir sanmıyorum. Üşengeçler abi üşengeçlik hayatlarının her aşamasında var ve hak aramada da ortaya çıkıyo.</p>	
---	--

6.7. E-sporcuların aldıkları ücret ile kulübe kattıkları değer ilişkisi üzerine bulgular

E-sporcuların elektronik spor takımlarından aldıkları ücretler ile takıma kattıkları değer arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla katılımcılara “Aldığınız ücreti kulübe kattığınız değer açısından nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen bulgulara Tablo 8’de yer verilmiştir.

Tablo 8. E-sporcuların aldıkları ücreti kulübe kattıkları değer açısından değerlendirmeleri

Elektronik sporcuların görüşleri	Araştırmacının Görüşleri
<p>K1: Genelde gene aynı şeyi söyleyeceğim genç yaştaki arkadaşlar için o paradan ziyade o dünyanın büyüğü onları etkiliyor. Yani çok zannetmiyorum orada para ve gelecek planı yaparak espora girme kararı alan oyuncular olduğunu. Veteranlar evet biraz tecrübelendikten sonra hangi takımda ne yapabileceğini şey yapabiliyor. Ama takıma katkı açısından düşünersek bu çok ölçülebilir bir şey değil. Genel olarak akademideki oyuncular esporun büyüğü içerisinde olduklarından ücrete çok takılmıyorlar her ne kadar düşükte olsa. Veteran ve üst liglerde oynayan oyuncular döviz kurunun atmasıyla beraber yabancı takım arkadaşlarının maaşlarından daha az aldıkları için sözleşme yenileme yoluna gitmeyi tercih ediyorlar genelde en azından bazıları.</p> <p>K2: Akademideki bir çok oyuncu zaten hemen hemen aynı parayı alıyo. Kendini import oyunculara göre bakarsan dolar kurundan biraz şey oluyor evet. Ama bence sen bir alırken adam on almalı ki kendi ülkesine döndüğünde worth olsun yani. Ben kendim için denk düşünüyorum.</p> <p>K3: Ben kendi karşılaştığım örneklerde olgun bir yaklaşım gördüm. Evet import oyuncular daha fazla para alıyor ama herkes kabul ediyordu. Tamam abi korelilerin bi kendini kanıtlamışlığı var buraya getirmek için de para vermek gerekiyor şeklinde düşünceleri vardı. İport oyuncular kötü performans sergilediklerinde nasıl tepkiler alırlar bilmiyorum.</p> <p>K4: Ya daha fazladır herhalde ama bunu herkes kendisi için öyle söyler bence. Yani daha fazla almam gerektiğini düşünüyorum.</p> <p>K5: Bence ben akademide oynadığım için şu anlık okeyim. Tc1'de olsaydım şampiyonluk liginde olsaydım belki ama şu an böyle akademide olduğum için çok fazla takılmıyorum. Takım açısından dersin takıma kattığım</p>	<p>- Akademi oyuncuları arasında aldıkları ücretlerin son derece düşük olduğu düşüncesinin hakim olduğu belirlenmiştir.</p> <p>- Tc1'de oynayan oyuncuların aldıkları ücret ve takıma kattıkları değer açısından memnun oldukları belirlenmiştir.</p> <p>- Memnun olunmayan durumlarda tecrübeli oyuncular bu konuyu takım sahibine iletip gerekli görüldüğü taktirde ücret oyuncu lehine ücret artırımını yapılabildiği düşünülmektedir.</p> <p>- Döviz kurunun artmasıyla beraber yerli ve yabancı E-sporcuların kazançları arasındaki farkın büyümesiyle yerli E-sporcuların kendilerini daha değersiz hissettiği gözlemlenmiştir.</p>

bence iyi bi takım olarak ilerliyoruz şu an akademide hatta şampiyon olacağımıza da inanıyorum.

K6: Onun hakkında şöyle yorum yapıcım. Genel olarak hiç tanınmamış yeni oyuncularla düşük ücretlerin doğru olduğunu düşünüyorum zamanla artıcaz zaten bu verdiği performansa göre. Kendi açımdan da memnunum şimdilik.

K7: Yani bence ben hep daha fazlasını hakkeđiyorum. Çünkü çok çalışıyorum ayrıca dolar 10 lira olduğu için yabancı oyuncuların yanında 10'a bölüyoruz paraları o da çok şey olmuyo yani.

K8: Bunu benim aldığıđm ücret açısından değil de akademi oyuncuların aldığı ücret açısından karşılığı bence az. Çünkü esporda genel olarak böyle bi ücret düşüklüğü var bunun karşılığında da oyuncular genelde boosta kaçıyo. Ama Tc1 normal hatta biraz daha fazla olabilir ama normal.

K9: Bence herkes neredeyse herkes daha fazlasını hakkeđiyoo sadece ben değil herkes. Özellikle akademi takımlarının pek bi getirisi yok takım sahiplerine amaç sadece oyuncu çıkarmak. Ama bazıları nasıl olsa kabul edecekleri için küçük yaşta birileri benim gibi bu durum bu şekilde düşük ücret veriyolar yapıyosun yani mecburiyetten. Ama tcl oyuncuları bence tatminler ücretleri biliyorum.

K10: "Ben hak ettiğimi aldığıđımı düşünüyorum".

K11: Kötü olduğunu düşünenler oturup bunu kulüple görüşebiliyor. Mesela bi oyuncu bi split boyunca gerçekten inanılmaz derecede güzel bir performans sergilemiştir. Transfer döneminde oyuncu kulübe oturup bunu aktarabiliyor. İşte bakın benim performans değerlerim bu ben maaşımın bu denli artırılmasını istiyorum diye. Tabi bunu artırmak kulübe kalmış.

K12: İmport oyunculara bakınca biraz şey oluyo yani adamlar aynı birimi alıyosun ama onu tlye çevirdiğın zaman çok büyük fark oluyo. Bazen diyorsun yani bu adamı getirdiniz ama benden fazla ne kattı ki oluyo. Ben aldığıđm ücret ve değer açısından okey diyorum ama bu biraz karmaşık bi soru yani. Ben aldığıđm ücretin az olduğunu düşünüyorum genel olarak hayatıma beni rahat ettiricek bir şey.

<p>K13: Özellikle genç oyunculara adamın derdi para kazanmak değil ben kupa kazanayım ün kazanayım. Genel olarak Türk oyuncular memnunlar aldıkları oyunculardan.</p>	
---	--

6.8. Elektronik sporcuların çalışma ilişkileri bakımından özgün özelliklerine yönelik bulgular

Elektronik sporcuların sözleşme, kariyer süresi, çalışma saatleri ve istihdam güvencesi gibi çalışma ilişkileri açısından özgün yönlerini belirlemek amacıyla katılımcılara “ E-sporculuğun çalışma ilişkileri bakımından özgün özellikleri nelerdir sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen veriler Tablo 9’da yer almaktadır.

Tablo 9. E-sporculuğun çalışma ilişkileri bakımından özgün özellikleri

Elektronik Sporcuların Görüşleri	Araştırmacının Görüşleri
<p>K1: Esportun bence en özgün tarafı şeffaf ve herkesin mücadele edebileceği bir sistem sunması aslında. Şu anlamda yani az önce bahsettik ya sen elonu yükseltirsen sunucuda ilk 5’e girersen birileri seni inceler bu fırsat var. Yani oyunu açıyorsun oynuyorsun iyi oynadıkça yükseliyorsun adamlar açıp bakıyor aaa ilk 5’te bu var diyor sana ulaşıyor. Futbolda bu yok mesela scouting sistemi var. Ama bu esporda son derece şeffaf ve tarafsız bir dijital tablo. Bu aslında farklı bir bakış açısıyla internetin de getirdiği bir demokratikleşme hareketi. Yani şartlar zor ama 15 yaşında bir çocukta bu mücadeleye katılabilir. Diğer geleneksel sporlarda bunu yapamaz. Geleneksel sporlarda işte kulüp lazım, krampon lazım saha lazım ancak esporda bilgisayar ve internet yetiyor. Sakatlanma riskin yok. Davranışsal olarak z kuşağının bunu tercih etmesindeki sebeplerden birisi bu. Bunu da şöyle gözlemleyebiliyorsun mesela esportun izlenmesinin altındaki etken ne, niye izliyorsun abi sen başkasının oyununu, sordun mu hiç kendine? Sakatlanmama kısmı işte burası. Senin yapamadığını başkası yapıyor ama sen de bunu oyunda yapıyorsun ve sakatlanmıyorsun. Çünkü yeni jenerasyon hareketi pek</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elektronik spor endüstrisi içerisinde mesai kavramının olmadığı belirtilmiştir. - Çalışma saatleri son derece esnek ve takımdan takıma değişmektedir. -Emeklilik yaşı ortalama 25-26 gibi gözlemlenmiştir. - Elektronik sporculara göre erken emekliliğin nedeni yoğun çalışma temposundan kaynaklanmaktadır. - Diğer taraftan henüz geleneksel sporcuların aksine sağlıklı beslenme ve fiziksel antrenman yapma bilincinden yoksun oldukları için çeşitli ortopedik rahatsızlıklar ile mecburen

<p>sevmediği ve pc başında hareket ettiği için o geleneksel sporu, sakatlanmayı benim gördüğüm yanlış olabilir bu da çok tartışmalı bir konu bence tercih etmiyor. Dolayısıyla fiziksel bir mücadele yapmadan başka bir şeyin mücadelesini yapıyor. Tamam burada da sakatlanma riski var ama abi adam kafa kafaya çarpışmıyor. Burada oturuş bozukluklarından bilmem ne den kaynaklı sakatlıklar oluyor.</p> <p>Gelecek kaygısı; koçluk, analistlik, yayıncılık gibi alanlara kayıyorlar. Şu an da hype olan şey yayıncı olmak çünkü para orada diye aslında biraz oraya kayılıyor. Eğer sen bunu 25 yaşına kadar hard core oyun oynayıp başarılı olmak için yaparsan o işte atıyorum 16-25 yaş aralığında hayata dair öğrenmen gereken şeyleri es geçtiğin için o yaşa geldiğinde bir şeye düşünüyorsun okyanusa. Elinde bi diploman yok, hayata dair bi tecrüben olmuyor sadece işte oyun ve esporun içindeki konular oluyor dolayısıyla kariyerini mecburen oradan devam ettiriyorsun.</p> <p>K2: Ben mesela esporu özgün yanları için seçtim. Çalışma ve yaşam koşulları ideal yani benim için. Ben günümü bilgisayarın başında geçirmeyi seven biriyim. Zaten bu işte tam olarak bilgisayarın başında yapılyo. Takım sana oyun oynaman için imkan sağlıyor. Şu an gelecek kaygım biraz var ama o biraz kariyerime bağlı. Böyle büyük bir oyuncu olursam espor bittikten sonra yayın açarım üniversite okumama gerek kalmaz. Ama başarılı olamamış orta takımlarda oynayan biri olursam üniversite okumam gerekebilir sonrası için.</p> <p>K3: E-sporcuların gelecek kaygısı olmuyor ama aslında olması gerekiyor. Çoğu çünkü üniversiteyi bırakıp geliyor. Yavaş yavaş daha fazla iş kolu olacak E-sporda çünkü büyüyen sektör. Mesela bildiğim bir eski oyuncu şu anda bir tane organizasyon şirketinde E-spor organizasyonları düzenliyor. Bu tarz iş kolları çıkacaktır zamanla ama şu anda esporcular bunları çok fazla düşünmüyor. Özellikle etrafında bilinçsiz insanlar olan esporcuların önümüzdeki bi 5 sene 10 sene sıkıntı çekeceğini düşünüyorum. Ama biraz ders olmaya başlayınca bu örnekler azalacaktır. Özgün özelliğe gelince şimdi geleneksel sporlarla aynı sürelerde antrenman yapıyorlar. Sıkıntı geleneksel sporlarda bu antrenmanlar fiziksel olduğu ve beslenmeleri de iyi oldukları için çok sağlıklı oluyorlar. Fakat esporda yapılan antrenmanlar oturarak olduğu için sağlık konusunda sıkıntı çekicek bir sürü esporcu özellikle zaten bel boyun sakatlıkları şimdiden başlıyor. Biz dikkat ettirmeye çalışıyoruz, elimizden geldiğince yardımcı olmaya çalışıyoruz bizi bile çok az dinliyorlar. Diğer takımlar bu konuyu daha az önemsiyor onlardaki oyuncular daha ciddi sağlık sorunları yaşayabilir. Bu konuda sektör olarak bilinçlenmek çok önemli diye düşünüyorum.</p>	<p>kariyerlerini erken noktadıkları belirtilmiştir.</p> <p>-Elektronik sporcular gelecek kaygısı çektiği belirtilmiştir. Bu nedenle elektronik sporcuların üniversite sınavına girdikleri, açık öğretimden üniversite okudukları ya da üniversite kayıtlarını dondurarak E-sporculuğa devam ettikleri bulgularına ulaşılmıştır.</p>
---	---

K4: Bütün gün bütün gün yani direk bütün günün gidiyo ama dolu dolu olmadığı için yani normalde yapcağın şeyleri yapıyosun çoğu kişide öyle oluyo. Belki de bi anlamda çalışmıyosun gibi oluyo o yüzden. Gelecek kaygısı uyandırıyor zaten çoğu oyuncu TR de para farmlamak için oynuyo şey için oynamiyo yani bi yeri düşünüp. Çoğu oyuncu zaten hem okul hem oyun yapıyo belli bi yaştan sonra ama ne kadar iyi olduğunla da alakalı Armut gibi falan yurt dışına gidersen sıkıntı yaşamazsın yani.

K5: Erken emeklilik ve düşününce sıkıntı gibi duruyo hayatının geri kalanınca çalışmamak kötü geliyo insana ama hem esportdayken yayın olsun youtube olsun sosyal medya olsun ünlendiğin için ve bu işlerde gelişebilirsen oralaranda maddi kazanç elde edebildiğin için emeklilik sonrası da sıkıntı yaşayacağımı düşünmüyorum eğer yayıncılık ve youtube atılabilirsem bir şekilde. Gelecek kaygısı çekmiyorum bi üst önünde seçenekler oluyo en kötü zaten üniversite okuyabiliyosun.

K6: Aslında benim gelecek kaygım var o konuda da baya düşünüyorum. Hala nasıl söyleyeyim ya yandan bir mesleğim olsun diye onun için de uğraşıyorum. Sadece kariyer olarak espor düşünmüyorum. Çünkü 25-26 ya geldiğimde oynayamayabilirim çünkü hiç belli olmaz duruma göre. Yayıncı veya başka bir şey olduğunda ne zamana kadar devam ettirebileceksin 40 yaşına geldiğinde hala yayıncı mı olucaksın.

K7: Evet esporta oyunu erken bırakıyosun 25-26 bence esporcular kendilerine bakmıyolar ondan böyle erken oluyo. Çalışma saatleri her takımın farklı kendileri belirliyorlar şu saatte scrim şu saatte soloq diye bir şey yok. Gelecek kaygısı ben açıkçası biraz çekiyorum o yüzden bi yandan okulum var dondurdum esporu bırakınca ona devam edicem.

K8: Çalışma saatleri işte diğer mesleklerden farklı ve çoğunlukla kafanıza göre oluyo yani takımca belirleniyo. Bence yarattığı baskı bence kendine özgü. Başka bir sporda ben böyle bir baskı olduğunu düşünmüyorum gelecek kaygısı açısından. Bence bi futbolcu bi basketbolcu profesyonel olduğu zaman bence bu kadar gelecek kaygısı yaşamıyodur. Nasıl desem ailelerdeki kültürden dolayı da olabilir bu gelecek kaygısı çünkü ben kendi ailemden örnek vereyim. Ben esporcu olduğum zaman annemlere anlattım hani bütün herşeyi anlattım tabi ilk defa duyuyolar onlar da haklı. Bütün herşeyi anlatmama rağmen gene bi desteksizlik söz konusu yani. Aile desteği açısından biraz zayıf kalıyo. Basketbolcu

veya futbolcu olsaydım ben %100 eminim çok destekliceklerdi ama esporcu olduğum için destek görmüyorum mesela. Hem erken emeklilik konusunda baya erken olduğu için ve hayatının geri kalanına yetecek parayı henüz kazanamadığın için gelecek kaygısı baya yoğun özellikle yeni oyuncularda esporda.

K9: Çalışma saatleri çok farklı mesela tamamen takım uyum sağlıyo. Mesela diğer spor branşlarında öyle değil ama burda çok rahatım mesela kuralları oyuncular belirliyo takım belirliyo. Gelecek kaygısı çekeceğimi pek düşünmüyorum çünkü esporculara gereken değer veriliyor bence en azından telden sonra. Onun dışında elinde bir çok seçenek var mesela koç olmak gibi ki koç olmak bence yaş ilerleyenler için baya okey. Onun dışında mesela yayıncı olmakta var. Kötü olan şey esporun normal spordan farklı olarak vücutlarına sağlıklarına önem vermemeleri. Ben de bi esporcu olarak çok fazla çalışıyorum ama sağlığımı çok şey yapmıyorum mesela arka plana atmıyorum. Sürekli pc başına olmak vücudunu kötü etkiliyo mesela yemeklerine dikkat etmiyolar sürekli dışardan falan söylüyolar. Bence esporcular sağlığına daha fazla dikkat etmeli. Esporu erken bırakmalarının nedeni sağlık tamamen çünkü günde 15 saat pc başında durmak insanı gerçekten yoruyor mesela.

K10: Özgün yanlarını aklıma getirmeye çalışıyorum ama düşünemiyorum fazla. Gelecek kaygısı çekmiyorum aslında çünkü farklı bir şey çıkıyor eğer böyle devam edersem. Özgün özelliği şey olabilir mi mesela 25-26 yaşında espordan emekli olmak. Diğer sporlara göre baya bi erken yani bence.

K11: Ranking sistemi mesela. Bu espor sektörü içerisinde sürekli bi competitive var anlamına geliyor. 7/24 sen profesyonel maçta olmasan da oynadığın oyunda sürekli bir mücadele içerisinde. Bu mücadele içinde sürekli bi sıralama kasma peşindesin. Esporun ayrıca şöyle bi kendine özgü şeyi var. Zihnin sürekli çalışıyo abi sürekli zihinsel çalışıyosun. Evet oturuyorsun belki bileğin çalışıyo, parmakların çalışıyo ama esporda beynin sürekli çalışıyo. Oyun içinde sen ortalama 40 dakika beynini sürekli yeni çözümler üretmeye zorluyosun, sürekli çalışıyo. Bence esporun en önemli özelliği bu çünkü hiç durmuyorsun. Rakibimizin yapacağı milyonlarca hareketi biz kendi kafamızda zihinsel olarak düşünmeye çalışıyoruz.

K12: Genellikle mesela haftanın 6 günü aynı insanlarla evde kalıyorsun, oyun oynuyorsun işte yiyip içiyorsun.

Bu da Őeye sebep oluyo mesela haftada en az 6 gn srekli aynı insanlarla oluyorsun 3 ay yapıyorsun bunu mesela hatta off olan gnnde bile aynı insanlarla dıŐarı ıkıyorsun bu da ok farklı mesela diđer iŐlerden bence. Kariyer sreci bence istersen 30-35 e gidersen bence. ođu oyuncu erken yaŐta oyuna baŐlayıp 7-8 yıldır yaptıkları iin bıkkınlık oluyo ondan erken bırakılıyor bence. Bir de ok stresli iŐ yani kazanırken gzel ama kaybederken taraftarlar falan ok stresli oluyo bence. Yani erken bırakanların da mekaniktendir Őeydendir deđil de zor olduđu iin bıraktıklarını dŐnyorum.

K13: En zgn bence Őey bilinsizlikten dolayı gelecek kaygısı mesela bizdeki sıkıntı oyuncular kariyer planlarını sadece oyunculuk zerine yapıyorlar iŐte oyunculuđu bittiđi zaman napıcađı ile ilgili hibir fikri yok o konuda ok yanlış yapıyorlar mesela. Ama oyuncu star adam daha sonra sen bunu menajer falan yaparsan alacađı cret 4'te 1 dŐcek adam bunu kabullenemiyor.

6.9. Covid-19 sürecinin E-spora olan etkileri

Covid-19 sürecinin elektronik spor endüstrisi üzerine olan etkilerini belirlemek amacıyla katılımcılara “ Covid-19 sürecinin elektronik spora olan etkilerini geleneksel spor müsabakalarının iptal edilmesine karşın E-spor müsabakalarının düzenlenmesi, insanların evlerinde daha fazla vakit geçirme imkanı bulması gibi faktörler göz önünde bulundurulduğunda nasıl değerlendiriyorsunuz?” soruları yöneltilmiştir. Elde edilen verilere Tablo 10’da yer verilmiştir.

Tablo 10. Covid-19 sürecinin E-spor üzerine etkileri

Elektronik Sporcuların Görüşleri	Araştırmacının Görüşleri
<p>K1: Olumlu etkiledi. Aslında E-spor sektöründen ziyade oyun sektörünü etkiledi. Oyun sektörü zaten elektronik sporu kapsayan bir sektör. Yani çok olumlu etkiledi. Sadece bu değil Covidin etkisi offline etkinliklerin iptali, buradaki en büyük dünyanın gözünün üzerinde olduğu spor etkinliklerinin iptali ve insanların evde geçirdiği psikolojik durumları göz önüne aldığında herkes elektronik sporlara yöneldi. Sadece oyun oynamak değil bunun yayını izleme, yayın açmak, kanal oluşturmak gibi bütün her şeyde artış gösterdi. Oyun sayısı arttı, oyuncu sayısı arttı, kanal sayıları arttı, oynanma süreleri arttı, izlenme sayıları arttı ve artmaya devam ediyor çünkü covidde tüm dünya oyun oynuyor. Yapacak daha iyi bir şey yok. E-spor olarak bakarsak herifle covidin ortasında offline turnuva yaptılar abi hangi geleneksel spor müsabakası düzenlendi.</p> <p>K2: Virüs süreci tabiki kötü etkiledi. Riot gamesin prodüksiyonları çok güzel oluyordu ama bu sefer yapılmamıştı o biraz üzücüydü açıkçası. Şey de etkilemiştir mesela taraftar olmaması falan. Hatta benim bildiğim oyuncular var iyi de oynuyor mesela ama aile baskısından oynayamıyor. Virüs süreci böyle oyuncuları iyi etkiledi bu sayede esporcu olan arkadaşlarım var mesela.</p> <p>K3: Olumsuz tarafları tabi ki herkesi etkileyen olumsuz tarafları işte dışarı çıkılamaması insanların evlere kapanması oyuncuların işte ister istemez psikolojik olarak rahatsız oluyorsun, dışarı çıkamıyorsun evde kapalıyım. Pozitif açıdan şöyle geleneksel sporların çoğu araya girmek zorunda kaldı, ama biz çok rahat bir şekilde tamam sahneye gitmedik okey işte seyirciler olmadı okey ama evlerden rahat bir</p>	<p>- Elektronik spor arenalarındaki müsabakaların iptal edilmesi; bilet satışı gelirin olmaması, taraftarların katılımcı olarak katılımının olmaması, uluslararası düzenlenen elektronik spor müsabakalarının olmaması gibi nedenlerle elektronik spor turizmi olumsuz etkilendiği vurgulanmıştır.</p> <p>- Elektronik sporcu olmak isteyen ancak gerekli antrenman zamanı bulamayanların pandemi süreci ile beraber ihtiyaç duydukları zamanı elde ettiği düşünülmektedir.</p> <p>- Covid-19 sürecinde evde geçirilen vakitlerin artması insanları evde vakit geçirecek etkinliklere yöneltmiştir. Bu etkinlikler arasında bilgisayar ve konsol oyunlarının büyük bir çoğunluğu oluşturduğu belirtilmiştir.</p> <p>- Geleneksel sporların aksine elektronik spor müsabakalarının düzenlenmesi insanların spor müsabakaları seyretme eğilimini bu yöne kaydıracağı belirtilmektedir.</p>

şekilde oynanabildi. Bu sporun devam edebilmesi açısından pozitif. Oyuncuların kaldıkları evde antrenman yapmaları üzerine bir de maçları da aynı yerde yapmaları bi monotonluk getirdi. Çünkü kalkıyorsun kahveni aynı yerde içiyorsun, yemeğini orda yiyorsun, antrenman orada, maç orada vs bu insanı zorluyor. Bu şekilde sporcuları maç moduna sokmak daha zor.

K4: Kötü, berbat. Sahne falan kapandı ya. Koronadan önce yeni E-spor sahnesi açmıştı mesela riot sonra kapandılar işte boşa açmış oldular. Daha fazla oyun oynayan kişi oldu ama bu çok oyun oynayan kişiler esporla alakası olan kişiler değil sonuçta oyunu eğlencesine oynayan kişiler.

K5: Esporu bence covid olumlu etkiledi çünkü herkes evde kaldığı için zaman geçirecek bir şeyler arıyo. Onda maçları izleyerek, insanlar sosyal medyaya girerek daha çok esporun içine daha çok esporcularla kaynaşıyo. Ben artısı olduğunu düşünüyorum covidin espora.

K6: Hem esporun hem fiziksel olarak yapılacak çoğu şeyin ben darbe yiyeceğini düşünüyorum bu tarz şeylerde. Muhtemelen espora da darbe vurmuştur ama pek de olumsuz etkilediğini düşünmüyorum.

K7: Bence espor çok şey olmadı sonuçta bilgisayardan oynuyoruz ama offline turnuvalar yapılmadı iptal oldu o bi tık etkiledi. Çünkü seyircinin karşısında oynamak, sesleri duymak falan çok güzel oluyo onun dışında bence kötü etkiledi diyemem.

K8: Şimdi hem bireysel olarak hem de genel olarak cevap vericem. Bireysel olarak ben çok şanslı hissettim kendimi çünkü okul olsaydı ben büyük ihtimal esporcu olamazdım. Çünkü evde olduğum için kendimi oyuna verdim ve esporcu olma kararı aldım. Onun dışında genel olarak baktığımızda kötü etkiledi. Çünkü nasıl desem stüdyoda oynayıp kalabalığın önünde selam verip o anı yaşamak daha eğlenceli daha heyecanlı ama evden oynandı maçlar. O konuda evet doğru espor covid sürecinde insanlar evde kaldığı için internete stack kaldığı için insanlar daha nasıl bir şey olduğunu bilmiş olabilirler. O konudan evet yararlı oldu ama maç heyecanı ve birazcıkta kalite açısından bence bi düşüş yaşadı.

K9: Bence espor zaten evden oynanabilen bir spor olduğu için aşırı etkilemedi o yandan mesela gerçekten iyi oldu bizim için. Yani esporu çok etkilemedi diyebilirim diğer sporlar gibi çünkü. Mesela insanlar evde çok fazla olunca futbol müsabakaları falan olmayınca espora bi tık yöneldi bence.

K10: Biraz olumsuz etkilemiş olabilir çünkü sahnede oynanmadı. Sahnede oynandığı zaman da seyirci olmuyordu. Bu yandan olumsuz etkilemiş olabilir çünkü canlı canlı izlemek daha iyi oluyordu. Zaten çoğu ligin maçları evden oynanıyor direk gaming husedan oynanıyor. Onun dışında pandemi bence çok etkileyemez esporu.

K11: Ekonomik anlamdan çok iyi etkiledi çünkü ulaşılabilir kitle sayısı çok arttı. Herkes evine, bilgisayar başına kitlendi, tabletine kitlendi ve ulaşılabilir kitle sayısı bi hayli arttı. Etkinlikler arttı, ödül havuzları arttı, reklam kampanyaları arttı derken hem oyunculara hem de firmalara yaradı. Şu yönden kötü etkiledi. Offline turnuvaların iptali ile hile kullanımı arttı. Online turnuvalarda bilgisayarları kontrol etme imkanı biraz zor bu yüzden bazı oyuncular ikinci bir bilgisayar üzerinden ana bilgisayara hile ekleyip oynuyo ve bunu bulmak zor oluyo.

K12: Bizim sadece seyircisiz veya evden oynandı maçlar biraz heyecanı azaldı diyebilirim. Bizim ligimiz mesela evden oynandı, son haftalar stage gittik ama seyircisiz oynadık. Bu işin biraz heyecanı o atmosfer, o işte seyirciler o karşı karşıya oynamanın zevkiydi diyebilirim bu azaldı birazcık. Ama izleyici bakımından da insanlar evde olduğu için izleyici sayısında artış oldu diyebilirim.

K13: Yani bilgisayar oyunları online olduğu için her şekilde oynayabiliyorsun. Yani pandemi tarafının özellikle izleyici, oyuncu tarafına çok katkısı oldu. İnsanlar evde kaldığı için dolayısıyla telefona bilgisayara sarıldı. Aslında espor sektörüne şöyle zararı oldu; sponsor firmalar pandemi dolayısıyla ürün satamadılar, para kazanamadılar dolayısıyla yatırımları azalttılar.

7. TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırmanın bu bölümünde elektronik spor sektörü içerisinde forma giyen E-sporcuların çalışma ilişkilerine yönelik sorulara verdikleri yanıtlar tartışılmıştır. Ayrıca E-spor endüstrisi içerisinde tespit edilen eksiklere ve yanlışlara yönelik çözüm önerileri yer almaktadır.

Katılımcılarda elektronik spor sektörünün Türkiye’deki değeri ve gelişimi konusunda genç nüfus oranının fazla olması nedeniyle yüksek potansiyel teşkil ettiği düşüncesi gözlemlenmiştir. Ancak artan döviz kurunun her alanda olduğu gibi elektronik spor sektörü içerisinde de olumsuz sonuçlar doğurduğu belirtilmektedir. Elektronik spor sektöründe son derece başarılı olan uzak doğu ülkelerinden yapılan transferler sayesinde ülkemizdeki elektronik spor başarısı arttığı ancak döviz kurunun bu durumu zorlaştırdığına dair bulgulara rastlanmıştır. Ayrıca döviz kuru farkından dolayı elektronik spor için önem arz eden kaliteli internet bağlantısı ve teknolojik ekipmanlara erişimin zorlaşmasının da bu durumu olumsuz etkilediği belirlenmiştir. Diğer taraftan tıpkı geleneksel sporlarda olduğumuz gibi Türkiye’deki elektronik spor sektörünün gelişimi ve değerini uzak doğu ülkeleri, Avrupa ve Amerika ile kıyasladığımızda daha geride olduğumuz sonucuna varılmıştır.

Dünya üzerinde elektronik spor seyircisi sayının 2018 verileri itibariyle 385 milyona ulaştığı bilinmektedir(Yükçü ve Kaplıanođlu, 2018). Elektronik spor seyirci sayısının bu denli yüksek rakamlara ulaşması sporseverlerin tüketim eğiliminin elektronik spora doğru yöneldiđi düşüncesini akıllara getirmektedir. Geleneksel spor branşlarında olduğu gibi gelişmiş ülkelerin sporda başarı anlamında gerisinde kalmamak adına “sporun yeni hali” olan E-spor endüstrisine gerekli önemin verilmesi gerektiđi düşünölmektedir. Öte yandan sektörün gelişimi ile birlikte elektronik spor takımlarında yeni istihdam alanları olan; elektronik spor takımı içerik üreticisi, psikolođu, fizyoterapisti gibi yeni istihdam alanlarının doğduđu ancak günümüz itibari ile sayılarının yetersiz olduğu düşünölmektedir.

Elektronik spor sektöründe transfer sürecine yönelik elde edilen bulgular doğrultusunda sporcuların menajerlerinin olmadığı sadece bazı takımlarda takım

menajerlerinin olduđu belirlenmiştir. Bu durum transfer sürecinde E-sporcuların aktif rol oynaması gerekliliğini doğurmuştur. Menajerlerin olmadığı durumda transfer süreci; akademi takımlarında ve Vodafone Freezone Şampiyonluk liginde olmak üzere iki şekilde ilerlemektedir. Akademi takımında E-sporcu olabilmek için öncelikle oyun içerisindeki ranking (dereceleme) sisteminde üst sıralarda yer almanın gerektiği belirlenmiştir. Sonrasında E-sporcu ihtiyacı olan takımlar tarafından try out denilen deneme süreci başlatılır. Bu süreç içerisinde ranking sisteminde üst sıralarda yer alan oyuncular denenir ve takım için verimli olacağını düşünülen E-sporculara teklif yapılır. E-sporcu yapılan tekliften memnun ise transfer gerçekleşir. Ancak akademi ligindeki transfer süreçlerinde E-sporcular henüz tecrübesiz oldukları ve sektöre yeni adım attıkları için pazarlık yapma şanslarının olmadığı belirlenmiştir.

Vodafone Freezone Şampiyonluk liginde forma giyen E-sporcular için ise sürecin genellikle twitter üzerinden ilerlediği kanaatine varılmıştır. Eğer E-sporcu takımsız ise twitterdan bunu bildirip takım aradığını belirtebilir ve takımlar böylece E-sporcu ile iletişime geçerler. Bu oyuncular ligde tanındıkları ve kendilerini ispat etmeye ihtiyaç duymadıkları için ranking sistemindeki seviyeleri pek önemsenmediği belirlenmiştir. Vodafone Freezone Şampiyonluk ligindeki oyuncuların akademi oyuncularının aksine pazarlık yapma şanslarının olduğu gözlemlenmiştir.

Ancak bazen transfer sürecinin referanslar üzerinden ilerlediği görülmüştür. Takım içerisinde forma giyen oyuncular takım sahiplerine kiminle oynamak istediklerini belirtip o oyuncunun takıma transfer olmasını sağladıkları olmuştur. Ancak bu sistemin geleneksel sporlardaki referans örneklerine kıyasla daha az seviyede gerçekleştiği düşünülmektedir. Elektronik spor bünyesinde yer alan ranking sisteminin geleneksel sporlarda olan “torpil” kavramının önüne geçtiği ve internetin getirmiş olduğu demokratikleşme hareketlerinden biri olduğu düşünülmektedir. Hem akademi hem Vodafone Freezone Şampiyonluk liginde transfer sürecinde herhangi bir aracının olmadığı gözlemlenmiştir. Bu süreci menajerlik kavramının henüz gelişimini tamamlamamış olmasıyla ilgili olduğu düşünülmektedir.

Katılımcılarla yapılan görüşme neticesinde elde edilen bulgulardan bir diğeri ücret konusu. League of Legends oyun üreticisi Riot Games oyuncuların Türkiye’de aldıkları ücretlerin gizli tutulmasına yönelik direktiflerinin olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Ancak bir başka katılımcıdan elde edilen bulgularda ise Riot Games’in böyle bir talebinin olmadığı, ücret konusunun gizlenmesinin tamamen E-spor takımlarının inisiyatifinde olduğu belirtilmiştir. Bu çelişki E-spor takımları ve E-sporcular arasındaki iletişimin şeffaf olmadığı düşüncesini akıllara getirmektedir.

Diğ er taraftan katılımcılarla yapılan görüşmeler neticesinde akademi takımlarında forma giyen E-sporcuların aldıkları ücretlerin yetersiz olduğunu düşündükleri, Vodafone Freezone Şampiyonluk liginde forma giyen E-sporcuların aldıkları ücretlerden memnun oldukları gözlemlenmiştir. Hem akademi liginde forma giyen hem de Vodafone Freezone Şampiyonluk ligi takımlarında forma giyen oyuncuların çalışma koşullarından memnun oldukları belirlenmiştir. Ancak elde edilen bulgular neticesinde E-sporcuların büyük bir kısmının sosyal güvencenin ne anlama geldiğini bilmedikleri, bu konu hakkında en ufak bilgi sahibi olmadıkları dikkatleri çekmektedir. Bu durumun elektronik spor takımları tarafından süistimal edilmeye açık bir ortam yarattığı düşünülmektedir.

E-sporcuların sosyal güvence hakkında yeterli farkındalık düzeyinde olmamalarının sebeplerinin; gün içerisinde oyuna fazla vakit ayırdıkları için hayata dair öğrenmesi gereken bir takım kavram ve olguları öğrenememeleri, her ne şekilde olursa olsun bu sektör içerisinde var olmak istemeleri, nispeten yaşlarının küçük olması, mevcut şartlardan memnun olunmasa da ilerleyen zamanlarda sektör içerisinde daha iyi yerlere geleceği düşüncesiyle bu tarz olumsuzlukları görmezden gelmesi gibi nedenler olduğu düşünülmektedir.

Katılımcılarla yapılan görüşmeler neticesinde elde edilen bulgulardan yola çıkarak E-sporcuların günümüzde ücretlerini, transfer taksitlerini ve maç primlerini alma noktasında gecikmeler olsa da pek sorun yaşamadıkları tespit edilmiştir. Ancak geçtiğimiz yıllarda E-sporcuların transfer taksitlerini ve maç primlerini ödemeyen bir E-spor takımının Riot Games tarafından Vodafone Freezone Şampiyonluk liginden 1

yıl men edildiđi bilinmektedir. Bu olayın Tesfed (Türkiye E-spor Federasyonu) kurulduktan sonra gerçekleşmesi Elektronik spor endüstrisi içerisinde düzenleyici organların oyun üreticileri olduđu gerçeđini gün yüzüne çıkarmıştır. Bu tarz olaylarda düzenleyici ve karar organlarının oyun üreticileri olması Tesfed'in varlığını ve oyun üreticisi-federasyon ilişkisini sorgulatır niteliktedir.

Günümüzde bu tarz vakaların sayısında azalma yaşansa da varlığını devam ettirdiđi tespit edilmiştir.

E-spor takımı ile E-sporcu arasında şimdiye kadar yaşanan herhangi bir hukuki sürece rastlanmamıştır. Bu durumun nedeninin E-spor endüstrisi içerisinde sorunlar yaşanmamasından deđil E-sporcuların bilinç düzeyinin düşük olmasından kaynaklandıđı düşünölmektedir.

Günümüzde elektronik spor takımları sosyal medyanın gücünden çekinmektedir. E-sporcular dünyaya geldikleri dönem itibari ile teknolojik yaşama hakim oldukları için kulüpleri ile herhangi bir problem yaşadıklarında haklarını aradıkları ilk yer sosyal medya olmaktadır. Elektronik spor takımları da sosyal medya üzerinde bu tarz olaylarla gündeme gelmek istemedikleri için sorunların sosyal medyaya yansımadan kulüp ve E-sporcu arasında sessizce halledilmesi gerektiđi düşüncesi ile hareket ettikleri tespit edilmiştir. Kulüp ile E-sporcu arasındaki problem sağlıklı bir şekilde çözülmezse sorun oyun üreticisi olan Riot games tarafından çözölmektedir.

Elektronik sporun Türkiye'de yaygınlaştığı yıllarda bir takım mesleki örgütlenmeler kurulmuş olup günümüzde hala varlığını devam ettirmektedir. Ancak katılımcılarla yapılan görüşmeler neticesinde E-sporcuların büyük bir kısmının bu tarz mesleki örgütlenmelerden haberdar olmadığı gözlemlenmiştir. Mesleki örgütlenmelerden alınması beklenen danışmanlık hizmetlerinin sektörde tecrübeli E-sporcular tarafından sağlandıđı tespit edilmiştir. Ancak henüz sektöre yeni katılan ve E-spor endüstrisi içerisinde iletişim halinde olduđu tecrübeli sporcuların olmadığı bir E-sporcu bu tarz danışmanlık hizmetlerinin eksikliđini hissetmektedir.

E-sporcuların en çok hizmet almak istedikleri alanın transfer sürecindeki sözleşmeler olduğu tespit edilmiştir. E-sporcuların nispeten küçük yaşlarından dolayı sözleşmelerdeki maddeleri okuyup idrak etmekte problem yaşadıkları görülmektedir. Bu nedenle E-spor endüstrisi içerisinde mesleki örgütlenmelerin etkinliğinin ve sayısının artması gerektiği düşünülmektedir.

Katılımcılardan elde edilen bulgular doğrultusunda E-sporcuların aldıkları ücret ve kulübe kattıkları değer açısından memnun oldukları belirlenmiştir. Ancak E-sporcunun performansını artırdığı veya yabancı oyuncuların döviz üzerinden aldıkları ücreti çok bulması gibi nedenlerle ücretinin artırılmasını düşündüğü zaman bunu takıma iletip gerekli görüldüğü taktirde ücret artırımının gerçekleştirildiği belirlenmiştir.

Elektronik sporun çalışma ilişkileri bakımından özgün özellikleri arasında ranking sisteminin getirdiği şeffaflık ve eşitlik olduğu belirlenmiştir. Geleneksel sporların aksine E-sporcu olmak isteyen aday sadece uygun ekipman ve internet ile ranking sisteminde yüksek sıralara çıkarak E-spor takımlarının radarına takılma imkanına sahip olduğu gözlemlenmiştir.

Elektronik sporda emeklilik yaşının ortalama 25-26 olarak görülmektedir. Bu durumun nedenleri arasında; elektronik sporcuların geleneksel sporların aksine beslenmelerine dikkat etmeyip egzersiz yapmamalarından kaynaklı erken yaşta ortaya çıkan ortopedik rahatsızlıkların, oyun evlerindeki yoğun çalışma temposunun ve başarısızlık anlarında sosyal medyadan gelen tepkilerin olduğu belirlenmiştir. Başarısızlık durumunda sosyal medya üzerinden gelen ağır eleştirilerin çoğu zaman E-sporcular üzerinde olumsuz etki bıraktığı gözlemlenmiştir. Bu durum E-spor endüstrisi içerisinde sporcu psikoloğu kavramına ihtiyaç duyulduğunun göstergesi şeklinde yorumlanabilir.

Elektronik spor takımlarında forma giyen sporcuların mesai kavramları olmadığı gözlemlenmiştir. E-sporcuların gün içerisinde yapacakları bireysel antrenman, takım antrenmanı, teknik ve taktik çalışma saatlerinin takım halinde demokratik bir şekilde

oluşturulduğu belirlenmiştir. Elektronik sporcuların müsabakaları hafta sonu düzenlendiği için haftada sadece genellikle pazartesi günleri izinli oldukları gözlemlenmiştir.

Elektronik sporcuların gelecek kaygısı çektikleri belirlenmiştir. Elektronik sporcular başarılı kariyerlerinin ardından E-sporculuğu bıraktıklarında genellikle yayıncı, youtube içerik üreticisi veya E-spor takımlarında koçluk yapmaktadırlar. Ancak E-sporcu olarak istedikleri seviyeye ulaşamaması ihtimaline karşı üniversite sınavına hazırlanmayı düşünmekte, üniversiteye kayıt olup kaydını dondurmakta ya da açık öğretimden üniversite okudukları gözlemlenmiştir.

Ülkemizde elektronik spor endüstrisi içerisinde yeni istihdam alanlarının sayısı arttıkça elektronik sporcuların emekliliğinin ardından E-spor endüstrisi içinde farklı alanlarda hayatlarını idame ettirecekleri düşünülmektedir.

Covid-19 sürecinin elektronik spor sektörüne hem olumlu hem de olumsuz etkileri gözlemlenmiştir. Pandemi sürecinde insanların evlerinde geçirilen vaktin artması elektronik sporun yeni izleyicilere ulaşmasına neden olmuştur. Öte yandan E-sporcu olmak isteyen ancak yeterli çalışma aralığı bulamayan adayların pandemi sayesinde bu fırsatı elde edip ve E-sporcu olduğu gözlemlenmiştir. Ancak çevrimdışı oyun müsabakalarının iptali; E-sporcuların müsabakaları E-spor arenalarında değil oyuncu evlerinde yapmalarını, seyircilerin E-spor arenalarına gelip aktif katılımcı olmalarını engellediği için E-spor turizminin bu durumdan olumsuz etkilendiği düşünülmektedir. Ayrıca çevrimdışı turnuvalarda tespit edilmesi daha zor olduğu için hile kullanımının arttığı gözlemlenmiştir. Diğer yandan E-sporcuların oyun evlerinde yemek yemeleri, uyumaları ve antrenman yapmalarının yanına müsabakaları da aynı evden icra etmelerinin E-sporcuları iş disiplininden uzaklaştırdığı belirlenmiştir.

Bu çalışmada, Elektronik spor endüstrisindeki çalışma koşulları incelenmiştir. Katılımcılardan elde edilen bulgular doğrultusunda; elektronik sporun Türkiye'deki değeri ve gelişimi, E-spor'da transfer süreci, çalışma koşulları ve sosyal güvence, E-sporcu ve takım arasındaki hukuki ve ekonomik problemler, E-spor'da mesleki

örgütlenme, E-sporculuğun çalışma ilişkileri bakımından özgün yönleri ve Covid-19 sürecinin elektronik spora olan etkileri tartışılmıştır.

Bu araştırma alanyazına yeni bir bakış açısı getirerek elektronik spor endüstrisi içerisindeki durumu E-sporcuların bakış açısı ile özetlemiştir. Elektronik spor endüstrisi içerisindeki eksiklikleri tespit edip akademik çözüm önerileri ile sektöre katkı sağlaması beklenmektedir.

7.1. Öneriler

1- Elektronik spor endüstrisi içerisinde yer alan paydaşların bilgi düzeyleri artırılıp sektörün daha sağlam temeller üzerinde ilerlemesi sağlanmalıdır.

2- Her ne kadar E-spor federasyonu kurulmuş olsa da devletin elektronik spor endüstrisi için yeni düzenlemeler yapması ve sektörün gelişimini desteklemesi gerekmektedir.

3- Lise düzeyinde okullarda tıpkı uzak doğu ülkelerinde olduğu gibi elektronik spor sektörü hakkında müfredat okutulmalıdır.

4- Elektronik sporcuların emekli olduktan sonra hayatlarını idame ettirecekleri yeni istihdam alanları kurulmalıdır.

5- Dünya genelinde elektronik spora ait gelişmeler takip edilip bu bilgilerden fayda sağlanmalıdır.

6- Döviz kurundan E-sporcular özelinde sektörün etkilenme düzeyini azaltmak için akademi takımlarına önem verilmelidir.

7- Elektronik sporda menajerlik kavramı yaygınlaştırılmalıdır.

8- Genç yaşta E-sporcu olan kişilerin aileleri bu konu hakkında bilgilendirilmelidir.

9- Elektronik spora dair gelişmeler geleneksel medya kanallarında daha fazla işlenmelidir.

10- Elektronik spor takımlarının oyuncuların sigorta işlemlerini yapmaları zorunlu kılınp bu süreç takip edilmelidir.

11- Elektronik sporda mesleki örgütlenme sayılarının ve etkinliklerinin artırılması gerekmektedir.

12- Elektronik sporcuların kariyer sürelerini artırmak ve erken emekliliği engellemek için çok yoğun antrenman programlarından ziyade etkin ve verimli antrenman programları tercih edilmemelidir.

13- Geleneksel sporlarda olduğu gibi elektronik sporda da E-sporcuların beslenme ve fiziksel aktivite düzeyine dikkat edilmesi gerekmektedir.

14- Ülkemizde sadece Bahçeşehir Üniversitesinde verilen E-sporcu bursu diğer üniversitelere de yaygınlaştırılmalıdır.

8. KAYNAKÇA

- Aktuna ve Ünlüönen, 2017, Yeni Bir Turizm Çeşidi Olarak Elektronik Spor Turizmi
- Argan, M., Akın, E., “Elektronik Spor; Özellikleri, Kavram ve Uygulamalarına Yönelik Kuramsal Çerçeve” Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı, Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, 9-11 Kasım, Antalya, (2007).
- Argan, M., Özer, A., Erkan, A., (2006) Elektronik spor: Türkiye’deki siber sporcuların tutum ve davranışları
- Boxer, P., Groves, L.C., Docherty, M. (2015) Video Games Do Indeed Influence Children and Adolescents Agression, Prosocial Behavior, and Academic Performance: A Clearer Reading of Ferguson
- Çolak, S. Örs, A. Çolak, E. Son, M. Güzelordu, D. Çolak, T. Yargıcı M. (2018). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin E-Spor Bilgi Düzeylerinin Araştırılması
- Ecevit R.G., Tunçe F., Karaoğlu O., Şahin E., Kamil Ö. (2018) Elektronik Spor ve Elektronik Sporcular Üzerine Betimsel Bir İnceleme
- Edwards, Tyler F.M.. (2013). ESPORTS: A BRIEF HISTORY
- Greenfield, M.P. Winstanley, P., Kılpatrick, H., Kaye, D., (1994), Action Video Games and İnformal Education: Effects on Strategies for Dividing Visual Attention
- Hamari, J. ve Sjöblom, M. (2017). What Is eSports and Why Do People Watch It?
- Ilgaz, B., C., Abay Cansabuncu, (2020). Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu
- Jenny, S.E., Manning, D.R., Keiper, M.C., Olrich, T.W, 2016, Virtually Athletes: Where eSports Fit Within The Definition of “Sport”
- Kampmann, B. W. (2001). Playing and gaming. The Int. J. of Computer Game Res.
- Kilci, A.K., (2020), Dijital Spor Oyunları Motivasyon Ölçeği: Türkçeye Uyarlama Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması
- Kocaömer, C. (2019). Elektronik Spor Faaliyetlerinde Sponsorluğun Marka Değeri Üzerine Etkisi:Leauge of Legends Örneği
- Kraus, G. (2009). “Video Games: Platforms, Programmes and Players, Creeber, G. ve Martin, R. (Ed), Digital Cultures, Understanding New Media, Glasgow, Open University Press, pp. 76-85.

- Mayring, P. (2011). Nitel Sosyal Araştırmaya Giriş, BilgeSu Yayıncılık, Çev: Adnan Gümüş-M.Sezai Durgun, Ankara: 15.
- Murphy, S. 2009, Video Games, Competition and Exercise: A New Opportunity for Sport Psychologist?
- Namlı, S., & Demir, G. T. (2020). The Relationship between attitudes towards digital gaming and sports
- Okagaki, K., & Frensch, P.A. (1996). Effects of video game play on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence.
- Özer, M.K., (2018), Elektronik Spor ve Elektronik Sporcular Üzerine Betimsel Bir İnceleme
- Padilla-Walker, M.L., Nelson J.N., Carrol, S.J., Jensen,C.A., (2009) More Than a Just a Game: Video Game and Internet Use During emerging Adulthood
- Schiesel, S., (2007), P.E. Classes Turn to Video Game That Works Legs
- Sığın, A. (2021). Geleneksel Sporun Sınırlarının Ötesinde: Bir E-spor Epistemolojisi Denemesi, Sosyoloji Divanı, Oyun Sosyolojisi, sayı:17, s:91
- Snavely, T. L. (2014). History and Analysis of eSport Systems
- Gülsoy, S., (2021), Dijital Oyun Çağında Oyunun Yapısındaki Değişim ve Oyunsuzlaşma, Sosyoloji Divanı, Oyun Sosyolojisi, sayı:17 s:37
- Subrahmanyam, K. Greenfield, P., (1994), Effect of Video Game Practice on Spatial Skills in Girls and Boys
- Şaşmaz Ataçoğlu ve Zelyurt 2016, Profesyonel Futbolda Emek-Sermaye ilişkileri: Alt Liglerde Ücret, Sosyal Güvence ve Sendika Olgusu Üstüne Nitel Bir Çalışma,
- Şaşmaz Ataçoğlu ve Zelyurt, 2016, Ekonomik sonuçları açısından Türkiye’de futbol antrenörlerinin çalışma hayatına ilişkin düzenlemelerin değerlendirilmesi
- Üçüncüoğlu, M., & Çakır, V. O. 2017. Modern Spor Kulüplerinin E-spor Faaliyetlerine İlgi Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma.
- Wagner, M. (2007). Competing in metagame space – eSports as the first professionalized computer metagame. In F. von Borries, S. Walz, U. Brinkmann, & M. Böttger (Eds.), Space time play
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. In Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development.

- Wolf, M. J. (Ed.). (2008). The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond. ABC-CLIO.
- Wolf, M. J. (Ed.). (2012). Encyclopedia of video games : the culture, technology, and art of gaming. ABC-CLIO.
- Yıldırım ve Şimşek, 2008:127 Yıldırım, A., Şimşek H. (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Ankara: Seçkin Yayıncılık, 7. Baskı
- Yılmaz ve Çağiltay, (2004), Elektronik Oyunlar ve Türkiye
- Yılmaz, R. F.G.K. Yılmaz, (2019), Elektronik Spor Hakkında Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Görüşlerinin İncelenmesi
- Yorulmazlar M. (2021), Küresel Boyutta E-spor Dönemi
- Yükçü, Süleyman, & Kaplanoğlu, Emre.(2018). UİK e-Spor Endüstrisi.
- Zelyurt ve Şaşmaz Ataçoğlu, (2014), Bir Çalışma Alanı Olarak Amatör Futbol: Amatör Futbolcuların Çalışma Süreçleri Üstüne Bir Alan Araştırması

9. EKLER

9.1. EK-1: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

- 1- Türkiye'deki E-spor sektörünün ekonomik değeri ve gelişimi açısından nasıl değerlendiriyorsunuz?
- 2- E-sporunda transfer ve ücret ilişkileri, transfer aracıları, pazarlık ve anlaşmaya varma bakımından nasıl şekilleniyor?
- 3- Kulübünüz ile yaptığınız resmi sözleşmenin ücret, çalışma koşulları ve sosyal güvence itibarıyla içeriği hakkında bilgi verebilir misiniz?
- 4- E-sporcu olarak ücretlerinizi, maç primlerinizi, transfer taksitlerinizi almada ne gibi sorunlar yaşıyorsunuz?
- 5- Kulübünüzle yaşadığınız ekonomik veya hukuki sorunlar nasıl ve kimler tarafından çözülüyor?
- 6- Sporda mesleki örgütlenmelerden haberdar mısınız ve hangi açılardan nasıl değerlendiriyorsunuz? (Kariyer, transfer, ücretler)
- 7- Aldığınız ücreti kulübünüze kattığınız değer bakımından nasıl değerlendiriyorsunuz?
- 8- E-sporculuğun çalışma ilişkileri bakımından(sözleşmeler, transfer, ücret, kariyer süresi, çalışma saatleri, istihdam güvencesi) özgün özelliklerini değerlendirebilir misiniz?
- 9- Covid-19 süreci E-spor'u nasıl etkiledi?