



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyal Hizmet Anabilim Dalı

**ESPOR ENDÜSTRİSİ İÇİNDE YER ALAN AKTÖRLERİN
GÜNDELİK DENEYİMLERİNDE ESPORU
ANLAMLANDIRMALARI**

Gamze YALÇIN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2024

ESPOR ENDÜSTRİSİ İÇİNDE YER ALAN AKTÖRLERİN GÜNDELİK
DENEYİMLERİNDE ESPORU ANLAMLANDIRMALARI

Gamze YALÇIN

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyal Hizmet Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2024

TEŞEKKÜR

Bu çalışma, esas itibariyle tek bir kişinin emeği olarak görülemeyecek kadar çok kıymetli insanın dahil olduğu kolektif bir çabanın ürünüdür. Bir araştırmacı olarak başta kendime olmak üzere akademiye, bilgiye, araştırmaya, espora hasılı hayata dair pek çok şey öğrendiğim, tüm zorluklarıyla birlikte fevkalade keyif aldığım bir süreç oldu. En zorlandığım anlarda dahi böylesine zevkli bir konuyu çalışmak, yürüdüğüm yolda devam etme iştiyakımı artırdı. Tüm karanlığın önünde bir umut fidanı gibi yeşeren gençliğe dair çalışmak beni her daim zinde tuttu. Bu çalışma bir bakıma gençlerin daha adil ve daha müreffeh bir dünyada kendi kimlikleriyle var olabilmeleri, içlerinde taşıdıkları umut fidanını yeşertebilmenin imkanlarını arama cesareti gösterebilmeleri temennisidir.

Süreci birlikte yürüttüğümüz, süreçte yönlendirmeleri ve kolaylaştırıcılığı ile tezimi birlikte inşa ettiğimiz danışman hocam Prof. Dr. Yasemin ÖZKAN'a teşekkürlerimi sunarım. Bir araştırma alanı olarak espor konusunu bilgi ve ilgi alanıma dahil eden, süreç içerisinde kıymetli geri dönüşleri ve tavsiyeleriyle düşünce dünyamı zenginleştiren Dr. Latif KARAGÖZ'e, en müşkül anlarda anahtar niteliğindeki dokunuşlarıyla süreci daha kolay ve doğru biçimde yürütmemi sağlayan Dr. Yüksel BEKAROĞLU DOĞAN'a, sürecin başından sonuna kadar ihtiyacım olan her noktada desteklerini esirgemeyen Prof. Dr. İsmail BARIŞ ve Nurefşan ÖZALP'e içten şükranlarımı sunarım. Konuya olan ilgileri, yapıcı eleştirileri ve kritik yönlendirmeleri için tez savunma sınavımın jürileri Prof. Dr. Esra Burcu SAĞLAM'a, Prof. Dr. Filiz YILDIRIM'a, Doç. Dr. Burcu HATİBOĞLU KISAT'a ve Doç. Dr. Ferhat TOPER'e teşekkürlerimi sunarım.

Tez çalışmam kapsamında görüşmüş olduğum katılımcılara bana tüm samimiyetleriyle deneyimlerini aktarmış oldukları için teşekkür ederim. Beni espor konusunda çalışmaya kamçılaman şeylerden biri de onların içtenlikle kendilerini ve yaşadıklarını ortaya koymaları olmuştur. Bana fazlasıyla yabancı olduğum dünyaların kapılarını açıp, orada neler olup bittiğini gösterdiler. Hikayelerini dinlemek büyük zevkti. Her birini tanıdığıma müteşekkirim.

Son olarak tüm bu çabalarımın destekçisi, varlıklarından her daim güç aldığım, maddi ve manevi destekleriyle her daim yanımda olan sevgili aileme çok teşekkür ederim.

ÖZET

YALÇIN, Gamze. *Espor Endüstrisi İçindeki Aktörlerin Gündelik Deneyimlerinde Esporu Anlamlandırmaları*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2024.

Rekabetçi video oyunlarının profesyonel biçimde oynanması ile şekillenen elektronik spor (espor) gençlerin her geçen gün daha fazla rağbet ettiği bir alan haline gelmektedir. Rekabetçi video oyunları konusunda belli ölçülerde yetenek ve başarıya sahip kişiler espor endüstrisi içinde yer almak ve bu endüstrinin sunduğu fırsatlardan faydalanmak amacıyla büyük bir çaba sarfetmektedirler. Bu çalışmada espor endüstrisi içinde yer alan aktörlerin gündelik deneyimlerinde esporu nasıl anlamlandırdıkları ve nasıl konumlandıkları üzerine odaklanılmıştır. Espor endüstrisi içinde bulunan aktörlerin gündelik yaşamlarında espor hangi anlamlara karşılık gelmektedir, hangi motivasyonlarla nasıl bir deneyime konu olmaktadır ve en nihayetinde espor bu aktörlerin gelecek planlarında nasıl bir rol oynamaktadır sorularına cevap aranmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik desen ile yürütülen bu araştırmada 12 espor profesyoneli, 2 sosyal hizmet uzmanı, 1 psikolog ve 1 üniversite topluluğu yöneticisi olmak üzere toplamda 16 kişiyle görüşülmüştür. Hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiş, espor merkezlerine yapılan çoklu ziyaretlerde gözlem yapma imkanı elde edilmiştir. Esporun özellikle bu işi profesyonel olarak yapma çabası içinde bulunan aktörler için hayatın tam merkezinde bulunan, eğlencenin yanı sıra sorumluluğu da barındıran, heyecanı ile birlikte stresiyle de baş etmeyi gerektiren bir olgu olduğu bulgulanmıştır. Yapılan tematik analiz sonucunda anlam, biyografi, aile, eğitim ve kariyer olmak üzere 5 ana tema kapsamında bulgular özetlenmiştir. Esporun gençlerin hayatında katkılarıyla birlikte potansiyel ve mevcut sorun alanlarına yer verilmiştir. Espor endüstrisi içindeki aktörlerin ilişkide oldukları sistemlerin birbiriyle etkileşimleri doğrultusunda deneyimlerden elde edilen bulgular mikro, mezo ve makro boyutlarıyla tartışmaya açılmıştır. Aile gibi mikro sistemlerden politika gibi makro sistemlere kadar sistemlerin birbiriyle irtibatlarının aktörlerin espor deneyimini nasıl şekillendirdiği üzerinde durulmuştur.

Anahtar Kelimeler

espor, oyun, gündelik pratikler, anlam, deneyim,

ABSTRACT

YALÇIN, Gamze. *The Meaning of Esports By Actors In The Esports Industry In Their Daily Experiences*, Master Thesis Ankara, 2024.

Electronic sports (esports), which is shaped by the professional playing of competitive video games, is becoming an increasingly popular area for young people. People who have a certain level of talent and success in competitive video games are making great efforts to take part in the esports industry and to benefit from the opportunities offered by this industry. This study focuses on how the actors in the esports industry make sense of and position esports in their daily experiences. The questions of what meanings esports corresponds to in the daily lives of the actors in the esports industry, what kind of experience it is subject to with what motivations, and ultimately what role esports plays in the future plans of these actors were sought to be answered. In this research, which was conducted with phenomenological design, one of the qualitative research methods, a total of 16 people were interviewed, including 12 esports professionals, 2 social workers, 1 psychologist and 1 university community manager. In-depth interviews were conducted with a semi-structured interview form, and observations were made during multiple visits to esports centres. It was found that esports is a phenomenon that is at the very centre of life, especially for the actors who strive to do this job professionally, which involves responsibility as well as entertainment, and requires coping with stress as well as excitement. As a result of the thematic analysis, the findings were summarised under 5 main themes: meaning, biography, family, education and career. The contributions of esports in the lives of young people, as well as potential and existing problem areas are included. The findings obtained from the experiences in line with the interactions of the systems that the actors in the esports industry are in relation with each other are discussed in micro, meso and macro dimensions. From micro systems such as family to macro systems such as politics, it is emphasised how the interconnections of systems shape the esports experience of the actors.

Key Words

esports, gaming, meaning, experience, daily practises,

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	ii
ETİK BEYAN	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLOLAR DİZİNİ.....	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ	xii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: ARAŞTIRMANIN TASARIMI.....	3
1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ	3
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI	5
1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	6
1.4. ARAŞTIRMANIN TANIMLARI	8
1.5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI	8
2. BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE.....	9
2.1. ESPOR.....	9
2.1.1. Espor Nedir?.....	9
2.1.2. Esporun Tarihçesi.....	12
2.1.3. Türkiye’de Esporun Gelişimi	14
2.1.3.1. Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın Çalışmaları	16
2.1.3.2. Belediyelerin Espor Merkezleri	16
2.1.4. Espor Endüstrisi.....	17
2.2. GENÇLERLE SOSYAL HİZMET	20
2.2.1. Gençlik Kavramı.....	21
2.2.1.1. Tanımı.....	21
2.2.1.2. Genç Yetişkinlik Dönemi	23

2.2.2. Ekolojik Sistem Yaklaşımı	24
2.2.2.1. Genel Sistemler Teorisi.....	32
2.2.2.2. Ekosistem Yaklaşımı.....	34
2.2.2.3. Çevresi İçinde Birey	26
2.3. ESPOR ENDÜSTRİSİ İÇİNDEKİ GENÇLERİN İLİŞKİDE OLDUKLARI SİSTEMLER.....	29
2.3.1. Sosyal Sistemler	29
2.3.1.1. Aile sistemi	30
2.3.1.2. Arkadaşlık Sistemi.....	30
2.3.1.3. Okul Sistemi	30
2.3.2. Piyasa Sistemi.....	31
2.3.3. Değer Sistemi	31
2.3.4. Politik Sistem.....	31
2.3.5. Oyun Sistemi	32
3. BÖLÜM: YÖNTEM.....	33
3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ	33
3.2. ARAŞTIRMANIN DESENİ	34
3.3. ARAŞTIRMACININ KONUMU.....	44
3.4. BİLGİ EDİNME SÜRECİ.....	39
3.4.1. Araştırmanın Öznelerinin Belirlenmesi.....	39
3.4.2. Bilgi Edinme Araçları.....	39
3.4.3. Pilot Çalışma Süreci	40
3.5. ANALİZ SÜRECİ	45
4.BÖLÜM: BULGULAR.....	48
4.1. OYUN VE ESPOR AYRIMI.....	49
4.1.1. Oyuna Yüklenen Anlam	51
4.1.2. Espora Yüklenen Anlam.....	52
4.1.3. Toplumsal Algı.....	54
4.1.4. Esportun Spor Kimliği.....	55
4.1.5. Sosyal Politika Beklentisi.....	57
4.2. ESPORCU BİYOGRAFİSİ	59

4.2.1. Başlangıç	61
4.2.1.1. Oyun Oynamaya Başlama Süreci	61
4.2.1.2. Sıralamanın Alevine Kapılmak: Oyun Oynama Motivasyonları.....	62
4.2.2. Profesyonelleşme.....	63
4.2.2.1. Esporu Bilmiyordum Ama Oyunda İyi Olmayı Çok Arzuluyordum	63
4.2.2.1.1. Profesyonel Oyuncu (Esporcü).....	65
4.2.2.1.2. Yayıncı.....	68
4.2.2.1.3. Organizatör.....	68
4.2.2.1.4. Menajer	69
4.2.2.2. Espor Endüstrisine Girme Motivasyonları	69
4.2.3. Gündelik Yaşamda Espor	73
4.2.3.1. Rutinler	74
4.2.3.2. Profesyonel Oyuncunun Rutini.....	74
4.2.3.3. Boş Zaman Aktiviteleri.....	77
4.2.3.4. Karşılaşılan Sağlık Problemleri	77
4.2.3.5. Fiziksel İhtiyaçların Erteleenmesi	78
4.2.3.6. Psikolojik Durum.....	79
4.2.3.7. Alınan Sektörel Önlemler	80
4.3. ESPOR, AİLE VE SOSYAL ÇEVRE	82
4.3.1. Aile Tutumları	82
4.3.2. Sosyalleşme	89
4.4. ESPOR VE EĞİTİM HAYATI	93
4.4.1. İkisini Bir Arada Götürmek	92
4.4.2. Eğitim Hayatı.....	96
4.5. ESPOR VE KARIYER	98
4.5.1. Doğru Bir Kariyer Planı Yapmak.....	99
4.5.1.1. “Elektrik Faturasına Esporcü Oldum”	100
4.5.1.2. Emeklerinin Karşılığını Alamamak	102
4.5.2. Sektörün Belirsizliği	103
4.5.3. Sektörde İlişkilerin Yapısı	104

4.5.4. İnanırsan Yaparsın Miti.....	105
5. BÖLÜM: TARTIŞMA	107
5.1. ANLAM, AİLE SİSTEMİ VE YAŞANAN ÇATIŞMALAR	107
5.1.1. Politik Sistem Etkileşimleri.....	114
5.1.2. Gençlik Çalışması Olarak Espor.....	115
5.2. DEĞERLER.....	116
5.3. MOTİVASYONLAR.....	118
5.4. RİSK FAKTÖRLERİ	121
5.4.1.Psikososyal Risk Faktörleri	121
5.4.1.1.Bağımlılık Riski.....	121
5.4.1.2 Stres	123
5.4.1.3. Sanal Zorbalık.....	124
5.4.1.4. Fiziksel İhtiyaçların Ertelenmesi	124
5.4.1.5. Sosyal İlişkilerin Sınırlanması- Sanallaşması.....	126
5.4.2. Sektörel Risk Faktörleri.....	130
5.4.2.1. Sektörün Darlığı.....	130
5.4.2.2. Sektörün Belirsizliği	130
5.5. AİLENİN SOSYO-EKONOMİK STATÜSÜ	131
5.6. TOPLUMSAL CİNSİYET VE ESPOR	132
5.7. DEZAVANTAJLI GRUPLAR İÇİN ESPOR	134
5.8. ESPORUN SPOR KİMLİĞİ.....	135
SONUÇ VE ÖNERİLER	138
KAYNAKÇA.....	142
EK 1: BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM	150
EK 2: HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ ETİK KURUL İZİNİ	152
EK 3: ORJİNALLİK RAPORU	153
EK 4: YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU	155

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1: Katılımcı Listesi.....	43
---------------------------------	----

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1: Boyutlara Göre Kodlanmış Espor Tanımları	10
Şekil 2: Yıllara Göre Yayın ve Atıf Dağılımı.....	11
Şekil 3: Dünyadaki Espor Gelir Kaynakları.....	20
Şekil 4: Bireyi Çevreleyen Sistemler Sınıflandırması.....	27
Şekil 5: Bulguların Tema ve Alt Temalar Biçiminde Gösterimi.....	46
Şekil 6: Ana Temaların Gösterimi.....	48
Şekil 7: Oyun ve Espor Farkı Teması Gösterimi.....	49
Şekil 8: Oyuna Yüklenen Anlam Kelime Bulutu.....	51
Şekil 9: Espora Yüklenen Anlam Kelime Bulutu.....	53
Şekil 10: Biyografi Teması Kod Gösterimi.....	60
Şekil 11: Aile Teması Gösterimi.....	82
Şekil 12: Sosyalleşme Teması Gösterimi.....	89
Şekil 13: Eğitim Teması Gösterimi.....	93
Şekil 14: Kariyer Teması Gösterimi.....	98

GİRİŞ

Elektronik spor (espor), özellikle son yıllarda büyük bir ivme ile büyüyen oyun endüstrisi içinde, rekabetçi video oyunlarının takımlar halinde ya da bireysel olarak profesyonel biçimde oynanmasına dayanan bir aktivitedir. Esporun Türkiye'deki gelişim seyrine bakıldığında Türkiye Espor Federasyonu (TESFED) tarafından lisanslanmış esporcu sayısı 2019 senesinde 85 iken 2021 yılında 8000'inin üzerindedir. 2023 yılına gelindiğinde ise 15.000'e yakın lisanslı oyuncu bulunmaktadır (Küçükşabanoğlu, 2023).

Kısa sürede oldukça hızlı büyüyen bir sektör ve bir gençlik alt kültürü olarak bu sektörün içinde var olan gençlerin oluşturduğu bir espor kültüründen söz edilmektedir. Espor, rekabetçi video oyunlarının profesyonel tarzda oynanmasını içerdiğinden bu durum espor endüstrisi içine girmek isteyen gençlerin çok uzun süreler bilgisayar başında olmasını gerektirmektedir.

Profesyonel oyunculuğun gerektirdiği uzun antrenman saatleri oyunun bireylerin hayatında önemli bir yer kaplamasını beraberinde getirmektedir. Ayrıca yapılan çalışmalarda oyun oynamaya başlama yaşının genellikle 5-10 yaşlarına karşılık geldiği görülmektedir (Çakır, 2013; Mustafaoğlu ve Yasacı,2018). Dolayısıyla espor denildiğinde oyun ile kurulan ilişkide çocukluk döneminden başlayarak ergenlik ve yetişkinlik dönemlerine kadar devam eden uzun soluklu bir olgudan söz edilmektedir.

Gençlerin espor alanında profesyonelleşmeyi tercih ederek bir kariyer seçeneği olarak espora hayatlarında yer verme arzusu da sektörün büyümesi ile paralel biçimde artmaktadır (Kocadağ, 2017).

Espor kariyerine yönelmek gençler için cezbedici görünse de iyi yönetilemediği takdirde bağımlılık gibi riskler de taşımaktadır. Esporun gençler arasında adeta bir alt kültür oluşturacak kadar yaygınlaşması ile Gençlik ve Spor Bakanlığı başta olmak üzere kamu kurumları konuya eğilmiş, espor alanına yatırım yapmaya başlamıştır.

Gençlik ve Spor Bakanlığı espor eğitimine dair, istihdam boyutunu da gözeterak Türkiye'de espor okuryazarlığının artırılması, bir espor bilincinin geliştirilmesi için eğitimler, programlar, projeler düzenlemektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2020).

Halihazırda Türkiye’de espor alanında kurulmuş resmi bir federasyon, Türkiye Esport Federasyonu (TESFED), Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kurulmuştur. Öte yandan Türkiye’nin pek çok yerinde belediyeler ya kendi bünyesinde espor merkezi açmakta yahut turnuvalara ev sahipliği yapmaktadır. Dolayısıyla espor kamu yatırımına da konu olan, gençlere sunulan bir kamu hizmetine dönüşmüş bir olguya da karşılık gelmektedir.

Bu araştırmada gençlerin hayatında ekonomik, sosyal, politik vb. pek çok açıdan kuşatıcı bir fenomene dönüşen esporun sektör içinde aktif olarak yer alan gençler tarafından nasıl anlamlandırıldığına ve hayatlarında nasıl konumlandırıldığına odaklanılmıştır. Böylece espor olgusunu bu deneyimin bizzat içinde bulunan aktörlerin gözünden anlamak mümkün olacaktır. İçinde bulunan aktörlere sundukları ve bu aktörlerden talep ettikleriyle bireylerin hayatlarında nasıl bir yere konumlandırıldığı, tartışmalı doğasıyla espor olgusuna içeriden bir bakış geliştirmeye katkı sunacaktır. Karar alıcıların espora yönelmesiyle bir kamu hizmetine de dönüşen espora ilişkin bu bakış politik süreçleri de yeniden ele almanın imkânını sunacaktır.

Espor endüstrisi içinde bulunan aktörlerle derinlemesine görüşmeler, espor etkinliklerinde gözlemler yapılarak sektörde bulunan aktörlerin anlam dünyaları ve deneyimleri ortaya konmuştur. Sosyal hizmetin sunduğu kapsamlı bakış açısıyla bireylerin deneyimleri mikro, mezo, makro çeşitli boyutlarda sistemlerin birbirileriyle etkileşimleri göz önüne alarak değerlendirilmiştir.

1. BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN TASARIMI

1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ

Bu araştırmada espor endüstrisi içinde yer alan gençlerin dijital oyunlar başta olmak üzere tüm espor ekosistemine nasıl yaklaştıkları ele alınmıştır. Gençlerin esporu nasıl anlamlandırdıkları, hayatlarında nasıl bir yere konumlandıkları, gündelik hayatlarını inşa ederken espora nasıl bir yer verdikleri ve espor bağlamında gelecek beklentilerini nasıl şekillendirdiklerinin keşfedilmesi amaçlanmıştır. Gençlerin hayatlarında önemli bir yer tutan espor olgusu literatürde spor olup olmaması yönüyle geleneksel sporlarla karşılaştırılarak sıkça tartışılmıştır (Güler, 2022; Akgöl, 2019).

Esporum tıpkı satranç gibi, bilardo gibi bir spor olduğu, fiziksel güç gerektirmemesinin spor olarak kabul edilmesinin önünde bir engel olmadığı, aksine zihinsel, bilişsel süreçlerin fazlasıyla aktif olduğu, el göz koordinasyonu gibi motor becerileri geliştirdiği gibi savlarla esporun spor olduğu savunulmaktadır. Öte yandan karşıt görüşte ise esporun kişinin gelişimine katkı sunacak bir spor değil bilakis ekran bağımlılığı, oyun bağımlılığı gibi dijital bağımlılıkları tetikleyecek, fiziksel, sosyal ve ruhsal iyiliği artırmak şöyle dursun zarar verebilecek bir faaliyet olduğu savunulmaktadır (Türkiye Yeşilay Cemiyeti, 2019).

Toplumda bir yandan gençlerin gündelik hayatında önemli bir yere sahip olan, kamunun yatırım yaptığı ve bir alt kültür olarak okunabilecek kadar yoğun bir espor olgusundan söz edilirken öte yandan esporun gençlerin gelişimini olumsuz etkileyecek, aile ilişkilerinde çatışmaya sebep olabilecek, gençlere faydadan ziyade zarar verebilecek bir espor algısının mevcut olduğu görünmektedir. Bu ise espora ilişkin toplumsal algıya dair makro boyutta bir çatışma alanı olduğunu göstermektedir. Tüm bu veriler birlikte ele alındığında Türkiye’de espor endüstrisi içindeki aktörler için bu alt kültüre dahil olmanın bazı ikilemlerle karşı karşıya kalmak anlamına geldiği görülmektedir. Literatürde sıkça tartışılan esporun spor olup olmadığı tartışması da aslında bu ikilemlerin kaynağına işaret etmektedir. Spor olarak kabul edildiği takdirde pek çok açıdan daha meşru bir zeminde varlığını sürdüreceğinden sağlanan meşru zeminin gençlerin yaşadığı bu ikilemleri

azaltması beklenmektedir. Ancak bu tartışmanın esporun meşruiyet sorunun yalnızca bir vechesine ışık tuttuğu görülmektedir. Özeldede esporun daha geniş çerçevede ise dijital oyunların meşruiyetine dair farklı alanlarda ve boyutlarda yaşanan görüş ayrılıklarını açıklayıcı bir tartışma zemini sunmamaktadır. Dolayısıyla bu tartışmaya sosyal hizmet perspektifinden yaklaşarak tartışmanın zemini genişletmek, yalnızca spor olup olmaması değil psikolojik, sosyal, politik, ekonomik vb. boyutları da dahil ederek espora yönelik olabildiğince bütüncül bir bakış geliştirmek bu çalışmanın temelini oluşturmaktadır.

Espora yönelik bütüncül bir bakış geliştirebilmek için espor endüstrisi içinde bulunan, gündelik hayatında bu olguyu deneyimleyen kişilerin deneyimlerine odaklanılmıştır. Bu sebeple bu araştırmada gençlerin espor endüstrisi ile kurduğu ilişki görünür kılınmaya çalışılmıştır. Esporun meşruiyet zeminine yönelik tartışmada, rekabetçi video oyunları oynamak bir spor mudur değil midir tartışmasının ötesine geçerek hem gençlerin gündelik yaşam deneyimlerini hem karar alıcıların gençlere yönelik hizmet sunumunda espora verdiği yeri ve bakışını göz önüne alarak konunun daha geniş bir bağlamda tartışmaya açılması gereklidir.

Bu sebeple araştırmanın temel problemini espor endüstrisinin bu tartışmalı kimliğiyle gençlerin yaşamında nasıl bir yer edindiği, mevcut tartışmaların gençler tarafından nasıl anlamlandırıldığı ve deneyimlendiği oluşturmaktadır. Bilgisayar oyunları oynamaya ve espora ilişkin farklı görüşlerin yer aldığı bir atmosferde bu endüstri içinde var olmaya çalışan aktörler neler deneyimlemektedirler? Esporu gündelik hayatlarında nasıl anlamlandırmakta ve konumlandırmaktadırlar? Espor bağlamında geleceğe yönelik beklenti ve ideallerini bu tartışmalı zeminde nasıl şekillendirmektedirler? Bu soruların cevaplanması araştırmanın temelini oluşturmaktadır.

Bireylerin deneyimlediği bu olguyu ekosistem perspektifinden yararlanarak mikrodan makroya kadar tüm sistemler (aile sistemi, okul/iş sistemi, arkadaşlık sistemi, oyun/teknoloji sistemi vb.) düzeyinde değerlendirerek espor olgusuna ilişkin deneyimlerin özünün ortaya çıkarılması ve bu özün ortaya koyduğu bilgi ile esporun yarattığı çatışma alanları tartışmaya açılması amaçlanmıştır. Sosyal hizmet disiplininin bilgi temelinde yer alan ekolojik sistem yaklaşımının sunduğu “çevresi içinde birey” anlayışı ile espor endüstrisi içinde bulunan gencin ilişkide olduğu tüm sistemlerle birlikte değerlendirmek ve farklı boyutlardaki sistemlerin birbiriyle ilişkisini ortaya koyabilmek, yaşanan

deneyimin özünü anlamaya yardımcı olacaktır. Böylece gençlerin hayatında yer edinen espor olgusunun mikro boyutta aile sistemlerinden makro boyuttaki politik sistemlere kadar farklı açılardan anlaşılması ve bu minvalde sunulan hizmetlerin geliştirilmesine katkı sunulması amaçlanmaktadır.

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Araştırmanın temel amacı espor endüstrisi içinde bulunan aktörlerin yaşamında, esporun yerinin ne olduğunun, espor endüstrisi içinde yer almanın gençler için ne anlam ifade ettiğinin, gündelik yaşamlarını ve gelecek beklentilerini inşa etmelerinde esporun nasıl bir rol oynadığının keşfedilmesidir. Bu sorunun cevaplanması ile esporun gençlerin yaşamında neyi temsil ettiği, hangi anlamlara karşılık geldiği ortaya konmaya çalışılacaktır. Araştırma sorusunun cevaplanmasının ardından ifade edilen mikro, mezo ve makro düzeylerde yaşanan ikilemlerin keşfedilmesi de sağlanacaktır.

Temel amaç doğrultusunda aşağıdaki alt sorulara cevap aranacaktır:

Alt Sorular

Espor endüstrisi içinde yer alan aktörler esporu psiko-sosyal boyutları ile nasıl deneyimlemektedirler?

Ailenin sosyo-ekonomik statüsü espor endüstrisi içindeki aktörlerin deneyim ve anlamlandırma süreçlerinde nasıl bir rol oynamaktadır?

Kamu otoritelerinin espora yönelik attığı adımlar espor sektöründeki aktörler tarafından nasıl görülmektedir? Bu hamleler ilgili aktörler başta olmak üzere esporu anlamlandırma süreçlerini nasıl şekillendirmektedir?

Yakın sosyal çevre ilişkileri bağlamında ebeveynlerle ve akranlarla kurulan ilişkiler, esporu deneyimleme biçimini nasıl şekillendirmektedir?

Gündelik hayatta espor ile meşgul olmak ile akademik, sosyal ya da diğer alanlar arasında nasıl bir ilişki kurulmaktadır?

Espor endüstrisi içinde yer almak geleceğe yönelik beklentileri nasıl şekillendirmektedir?

Espor endüstrisi içindeki aktörler esporu bir kariyer yolu olarak nasıl değerlendirmektedirler?

1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Elektronik spor giderek hayatı daha fazla kuşatan dijitalleşme sürecinin bir parçası olarak gençlik kültürü içinde kendine yer bulmuştur. Gençlerin hayatında espor, yalnızca bir hobi ya da uğraş olarak bulunabileceği gibi bir kariyer seçeneği yahut daha ileri bağlılık düzeylerinde hayatın temel aktivitesi haline dahi gelebilir. Her şeyden önce espor bir popüler kültür ürünü olduğu için ve içerisinde eğlence, hoşça zaman geçirme, haz alma gibi unsurlar barındırdığından gençler için çekici bir mecradır. Öte yandan espor neoliberal kapitalist ekonomik düzen içerisinde doğmuş bir pazar alanıdır. Dolayısıyla pazarın sürdürülebilir olması, ekonomik bir işleyişin olması bu endüstrinin temel amacıdır.

Espor endüstrisi gençlere dijital ortamda oyun oynayarak eğlenmeyi ve üstelik bunu yaparken de kazanmayı vaat etmektedir. Bu endüstrinin ayakta kalabilmesini sağlayan şey tam da budur. Gençlerin bu endüstri içinde yer almaları, para, zaman ve enerji harcayarak sektörü oluşturan dinamikleri sürekli yeniden üretmeleridir. Yani gençler bu endüstrinin yalnızca tüketicisi değil aynı zamanda üreticisidir. Burada hem bir etkilenme söz konusudur hem de gençlerin failliğinden söz edilebilir.

Peki bu durumda neredeyse bir gençlik alt kültürü oluşturabilecek kadar yaygınlaşan espor nasıl okunabilir? Yükselen bir pazar alanı olmasından ötürü siyasi otoriteler, üniversiteler, çeşitli kurum ve kuruluşlar esporu desteklemekte hatta teşvik etmekteyken durum gençler açısından nasıl tecrübe edilmektedir? Espor endüstrisi ile gençler arasında kurulan bu ilişkinin ortaya çıkardığı sonuç nedir, bu ilişkinin inşa ettiği ekonomik, sosyal ve kültürel üretici mekanizmaları keşfetmek bu soruya cevap vermenin bir imkanını doğurmaktadır.

Mevcut mekanizmaların anlaşılması, ortaya çıkan esporcu kimliğinin gençler için hangi tehdit ve fırsatları barındırdığı üzerine düşünme imkânı sunabilir. Böylece esporu gençler için yeni nesil bir fırsat olarak görüp bu alanda yetkinleşmeleri için teşvik etmek mi,

bağımlılık ya da güvencesizlik gibi risklerini ortaya koyarak espor ile kurulan ilişkiyi sınırlandırıcı bazı tedbirlere başvurmak mı gençlerin yararını gözetmek anlamına gelir gibi çok daha makro ölçekteki sorular için temel oluşturabilir. Bu çalışma ile espora yönelik mikro boyuttaki psikolojik dinamiklerle makro boyuttaki ekonomik, sosyal dinamiklerin birlikte okunarak gençlerin iyilik hallerini artıracak bir yaklaşımın geliştirilmesine katkıda bulunulması hedeflenmektedir.

Espor daha önce farklı disiplinler içerisinde farklı pek çok boyutuyla çalışılmış bir konudur. Spor bilimleri, psikoloji, sosyoloji gibi farklı disiplinlerin ele aldığı espor olgusunun sosyal hizmet perspektifinden ele alınması meseleye bütüncül bir bakış sunabilmek adına önemlidir. Bu çalışma ile bireylerin gündelik hayatında esporu nasıl anlamlandırdığı ve konumlandığı ve bu bağlamda gelecek beklentilerini nasıl şekillendirdiğinin keşfedilmesi amaçlanmaktadır. Espor endüstrisi içinde yer alan gençlerin gündelik yaşam deneyimleri ekolojik sistem yaklaşımının sunduğu kuramsal zemin perspektifinden ele alınarak espora ilişkin bütüncül bir değerlendirme yapılması amaçlanmaktadır.

Mutlu (1991:8) televizyonun gündelik hayata etkisini anlatmak için “televizyonu anlamaya çalışmak, gündelik hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olan televizyon karşısında kendi yerimizi anlamlandırmaktır” der. Aynı şekilde dijital dünyanın bir parçası olan esporu anlamak da espor karşısında kendi yerimizi anlamaktır (akt: Gökmen, 2021:21-22). Gençlik kültürü içinde yer alan esporu anlamak, gençliğin yaşadığı sosyal, psikolojik ve kültürel dinamikleri anlamaya yardımcı olacaktır. Böylece gençlere yönelik sosyal hizmet müdahale ve programlarının geliştirilmesinde bir bakış açısı sunacaktır.

Yakın zamana kadar gençlik ekosisteminde espor gibi bir alanın varlığından söz edilmesi mümkün değilken bugün espor hem bireylerin hayatında kuşatıcı etkiye sahip hem politik düzeyde gençlik hizmetlerinde karşılık bulan bir olguya dönüşmüş durumdadır. Espor gençlerin hayatında mikro, mezo, makro tüm boyutlarda araçsallığı olan etkili bir fenomen olduğundan bu yeni olguyu gençlerin hayatlarında diğer sistemlerle irtibatlı şekilde nasıl bir yere konumlandıklarını anlamak, gençlik ekosisteminde dijitalleşmeyle gelişen dinamik süreci anlamaya yardımcı olacaktır. Esporun yarattığı çatışma alanları ile ilgili mevcut tartışmanın çerçevesinin genişletilmesi, en azından Türkiye özelinde espor meselesini ele alırken toplumsal, kültürel, ekonomik vb.

meşruiyet alanlarını da hesaba katarak espora ilişkin daha kapsamlı açıklamalar geliştirilmesine katkı sunabilir.

1.4. ARAŞTIRMANIN TANIMLARI

Espor Endüstrisi: Rekabetçi bilgisayar oyunlarının çevrimiçi ve çevrimdışı olarak bir organizasyon dahilinde oynanması ve seyirciye aktarılmasıyla şekillenen endüstri.

Espor Endüstrisi İçindeki Aktör: Espor endüstrisi içinde yer alan aktörler ibaresiyle 18-35 yaş aralığındaki profesyonel oyuncu, yayıncı, antrenör, koç ya da menajerler kastedilmektedir. Burada yalın bir şekilde esporcu olarak tanımlanmamıştır, çünkü espor içinde yayıncı, izleyici, menajer, oyuncu, antrenör, takım sahipleri, markalar, sponsorlar, koç gibi çok çeşitli öğeler barındıran kompleks bir ekosistemdir.

Gündelik Deneyim: Bireyin çevresi ile kurduğu etkileşimlerin toplamı.

Discord: Espor endüstrisi içindeki aktörlerin iletişim kurmak için yaygın olarak kullandıkları bir sanal platform.

Twitch: Espor ile ilgilenen gençlerin oyun oynarken performanslarını izleyici kitlesine aktarabildikleri, canlı olarak yayın yapabilmelerine olanak sağlayan bir kanal.

1.5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Espor sektörü gençlerin küçük yaşlardan itibaren dahil olabildikleri bir sektördür. 13-14 yaşlarından itibaren gençler bilgisayar oyunları konusundaki yeteneğinin keşfedilmesiyle bu sektöre adım atabilmektedir. Dolayısıyla 18 yaş altı da pek çok genç bu endüstrisi içinde yer almaktadır. Ancak bu araştırma 18 yaş üstü gençleri kapsamaktadır. 18 yaşın altında olan esporcular ya da bu endüstri içinde yer alan gençler bulunmaktadır, ancak bu çalışma kapsamına dahil edilmemiştir. Espor endüstrisi içindeki aktörleri ele alan bu araştırmada 18 yaşın altındaki bireylerin temsil edilmemiş olması bir sınırlılıktır.

2. BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. ESPOR

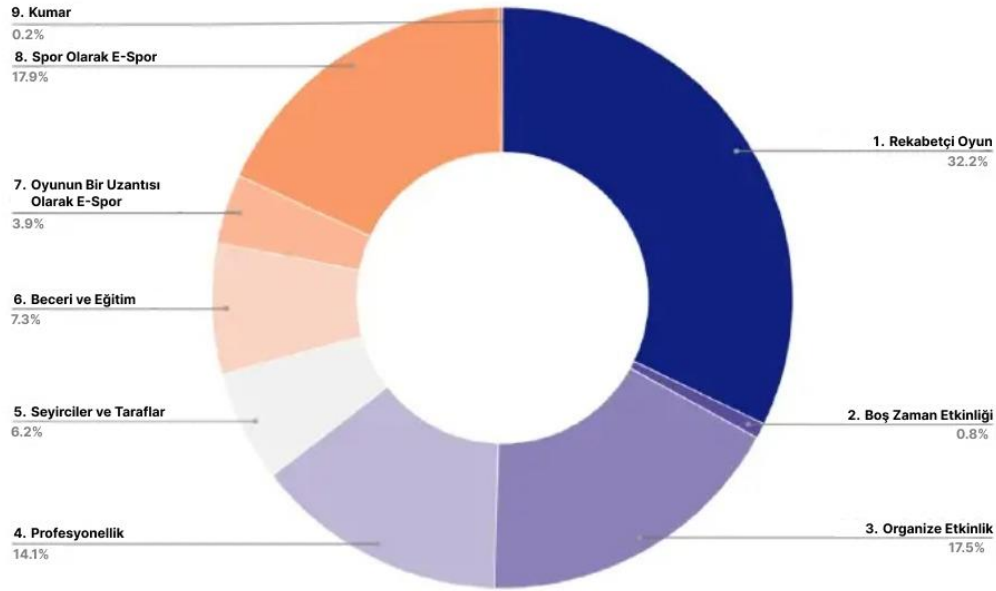
Rekabetçi video oyunlarının profesyonel biçimde organizasyon dahilinde bireysel ya da takımlar halinde oynanmasıyla şekillenen sektör espor olarak adlandırılmaktadır. Bu bölümde esporun hem olgusal boyutuyla hem tarihsel boyutuyla kapsamlı bir açıklaması yapılmış, dünyada ve Türkiye’deki gelişimine ve yansımalarına yer verilmiştir. Ayrıca giderek büyüyen bir sektör olması sebebiyle esporun endüstriyel boyutuna vurgu yapılmıştır.

2.1.1. Espor Nedir?

Espor en genel ifade ile video oyunlarının elektronik ortamda oynanmasıyla oluşturulan bir ekosistemdir. “Elektronik sporlar (espor) takımlar halinde ya da birey olarak, farklı içerik dallarında, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformlarıdır.” (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2017). Türkiye Espor Federasyonu (TESFED, 2018) esporun “elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiviteyi kapsadığını” belirtmektedir. Bu tanımlar doğrultusunda elektronik spor ya da kısa adıyla espor olarak adlandırılan olgu, rekabete dayalı video oyunlarının profesyonel şekilde organizasyonlar dahilinde belli bir amaca yönelik olarak oynanması anlamına gelmektedir.

Espora yönelik küresel ilgi her geçen gün artsa da esporun neleri kapsadığı konusunda üzerinde uzlaşıya varılmış kesin bir tanımlama bulunmamaktadır. Espor alanında yapılmış 1990 yılı ve sonrasında yayınlanan 461 hakemli akademik çalışmanın tarandığı bir meta analiz çalışmasında esporun tanımlanma biçimleri araştırılmıştır. Yapılan araştırmada rekabetçi oyun, boş zaman etkinliği, organize etkinlik, profesyonellik, seyirciler ve taraftarlar, beceri ve eğitim, oyunun bir uzantısı olarak espor, spor olarak espor ve kumar olmak üzere 9 boyutta esporun tanımlandığı sonucuna ulaşılmıştır

(Formosa ve ark., 2022). Bu çalışmada da belirtildiği gibi pek çok bileşene sahip espor kavramını mutlak bir şekilde tanımlamak zor olsa da rekabetçi video oyunlarının profesyonel ve organize biçimde oynanması tanımı oldukça kuşatıcı görünmektedir.



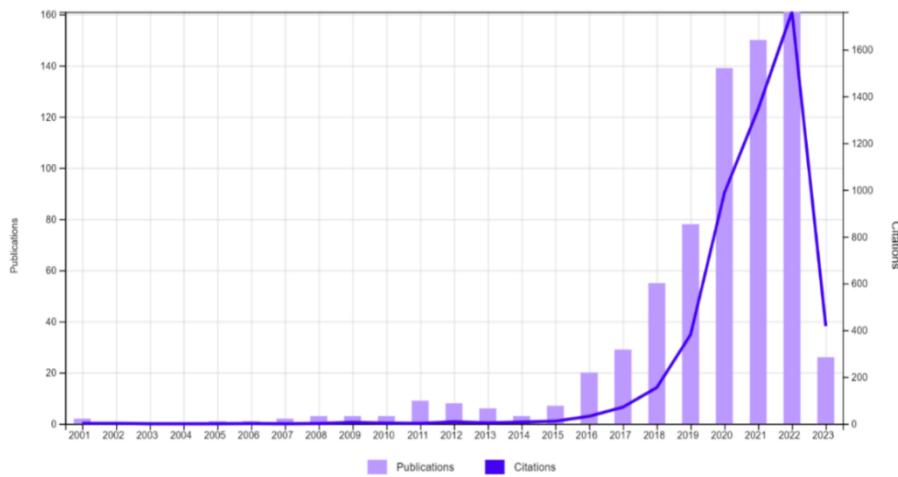
Şekil 1: Boyutlara Göre Kodlanmış Esport Tanımları (Formosa ve ark., 2022).

Esport (elektronik spor), tanım itibariyle spor olarak tanımlanıyorsa da esportun bir spor dalı olarak kabul edilmesi tüm dünyada kabul görmüş bir düşünce değildir. Öte yandan dünyada pek çok ülke esportu desteklemekte, esportun yaygınlaşması için kurumsal yapılar oluşturmakta, bazı ülkelerde esporta özgü yükseköğretim programları dahi açılmaktadır. Uluslararası Esport Federasyonu'nu üyeleri arasında tüm dünyadan toplamda 139 üye ülke bulunmaktadır (International Esports Federation, 2021).

Esportu geliştirme, kurumsallaştırma ve yaygınlaştırma konusunda ilk olarak akla Asya ülkeleri gelse de esport endüstrisi Arap ülkelerinden İskandinavya ülkelerine, Avrupa'dan Amerika'ya kadar tüm dünyada adından söz ettiren etkili bir fenomene dönüşmüş durumdadır. Öte yandan esportu bir spor dalı olarak değil de yaratıcı içerik endüstrisinin bir kolu olarak gören bir anlayış da mevcuttur. Literatürde de aynı şekilde esportun gelişmekte olan bir spor dalı olduğunu savunan görüşler bulunduğu gibi olumsuz etkilerine vurgu yaparak yalnızca dijital dünyanın bir parçası olarak gören çalışmalar da mevcuttur. Yukarıda sözü edilen Formosa ve arkadaşlarının (2022) yaptığı metanaliz

çalışmasında esporun spor olarak kabul edilip edilemeyeceği tartışmasının espora ilişkin çalışmaların merkezinde yer aldığı ancak yapılan akademik yayınlarda çoğunlukla (%74) esporun bir spor türü olarak görülmesi gerektiğini, çok az sayıda yayında (%1) esporun spor olarak değerlendirilmemesi gerektiğini savunmuş; geri kalanların ise (%25) net bir sonuca varmadan konuyu tartıştığı ortaya konmuştur. Espor tüm dünyada bir spor dalı olarak üzerinde uzlaşmış bir karaktere sahip değilse de etkisini tüm dünyada hissettiren büyük bir sektör haline gelmiştir. Dolayısıyla espordan söz ederken yalnızca kültürel ve sosyal bir olgudan değil aynı zamanda ekonomik ve politik bir olgudan da söz edilmektedir.

Esporta ilgili yakın tarihli çalışmaların sayıca fazlalığı son yıllarda konuya akademik ilginin giderek arttığını göstermektedir. 2023 yılında yapılan bir bibliyometrik analiz çalışmasında (Belli ve Saraçoğlu, 2023) espor alanındaki yayın ve atıf sayılarının son 7 yılda büyük bir ivme kazandığı grafikteki gibi gösterilmiştir. Yayın 2023 yılına ait olduğundan ilgili yılın verilerinin tamamı grafikte yer almamakta, yazarın ön görüşü 2022 yılının daha ilerisinde bir yayın ve atıf sayısına ulaşılacağı yönündedir. Espor literatüründe çalışmalar ağırlıklı olarak bir sektör olarak espor endüstrisinin değerlendirilmesi, esporcuların fizyolojik, sosyal, psikolojik niteliklerinin değerlendirilmesi ile esporun geleneksel sporlarla karşılaştırılması üzerinde yoğunlaşmaktadır.



Şekil 2: Yıllara Göre Yayın ve Atıf Dağılımı (Belli ve Saraçoğlu, 2023).

2.1.2. Esportun Tarihçesi

Esport son yıllarda popülerleşmiş bir alan olarak görülse de rekabete dayalı dijital oyunların oynanması daha eskiye dayanmaktadır. Esport video oyunlarının çevrimiçi ya da çevrimdışı olarak rekabetçi bir ortamda oynanması anlamına gelmektedir. Fakat tüm esport oyunları aynı zamanda video oyunu iken tüm video oyunları bir esport oyunu değildir (Görlich ve Breuer, 2020:2; akt: Kilci, 2022:33). Bir oyunun esport oyunu olarak adlandırılması için bazı bazı şartları karşılaması gerekmektedir.

Bunlar;

- Profesyonelleşmiş bir lige veya turnuvaya sahip olması (Futbol dahilinde yer alan Süper Lig, Dünya Şampiyonası gibi),
- Kulüplerin ve takımların oluşturulması,
- Rekabete dayalı olması (kazanan ve kaybedenin olması),
- Profesyonel olarak oyun oynayan kişilerin olması,
- Offline (çevrimdışı) ve online (çevrimiçi) izleyici kitlesine sahip olması,
- Kolay ulaşılabilir olması,
- Müsabakaların canlı olarak yayınlanması (İnternet üzerinden veya televizyon aracılığıyla) şeklinde özetlenebilir (Kocaömer, 2019).

Dolayısıyla video oyunları 1970’lerde mevcut olsa da esport oyunlarının tarihi 1980’lerden başlatılmaktadır. İlk büyük çaplı video oyunu yarışması 1972’de Stanford Üniversitesinde gerçekleştirilmiştir. “Spacewar” oyunu ile yapılan bu ilk geniş çaplı mücadeleye “Galaksiler Arası Uzay Savaşı Olimpiyatları” adı verilmiş, ödül olarak bir yıllık Rolling Stone dergisi aboneliği verilmiştir.

Esport oyunları tarihsel süreçte iki döneme ayrılır. İlki 1980’ler ile başlayan ve 2000’lere kadar devam eden “atari” dönemi olarak adlandırılan süreçtir. Bu süreçte internet teknolojileri henüz gelişmemiştir, arcade olarak isimlendirilen jetonlu oyun makineleri yaygınlaşmaya başlamıştır. Atari oyunları döneminde piyasaya sürülen Space Invaders

adlı bir oyun rekabete dayalı video oyunlarına yeni bir soluk getirmiştir. Space Invaders ve benzeri oyunlarda oyuncu makine ile rekabet halinde idi ve en yüksek puanı almak için mücadele ediyordu. 1980’li yıllarda atari salonlarında oynanan haliyle espor tek bir kişinin en yüksek skoru elde etmek için makine ile yarıştığı bir dönemdi (Akgöl, 2019).

1980’de düzenlenen Space Invaders Şampiyonlar Ligi’ne 10.000’nin üzerinde kişi katılmıştır. Bu oyun arcade oyunlarından biri ile düzenlenen ilk büyük çaplı etkinlik olmuş, bu oyunların Amerikan toplumunda yaygınlaşmasına yol açmıştır. 1983 yılına gelindiğinde ABD Ulusal Video Oyun Takımı kurulmuştur. Bu süreçte yapılan televizyon programları, yayınlanan popüler dergiler gibi yazılı ve görsel medya kanalları ile video oyunlarının toplumdaki popülaritesi artırılmıştır (Kurudirek ve Kurudirek, 2021:164-165).

1980 ve 90’lı yıllarda oldukça popüler olan atari oyunları ile milenyum çağındaki modern espor endüstrisinin tohumları atılmıştır. 1997 yılında çok sayıda amatör ve profesyonel çevrimiçi oyun ligleri kurulmuştu. Bu liglerden en ön plana çıkanı “Cyberathlete Professional League”dir. (CPL). Bu ligde oyunlar canlı olarak izleyicinin önünde oynanmaktaydı. CPL’nin oyun anlayışında bilgisayar oyunları yükselen bir izleyici sporu olarak görülmekte idi. Yine 1990’lı yılların sonunda adından uzun süre söz ettiren ve o güne kadarki bilgisayar oyunlarından oynanış şekilleri itibariyle farklılaşan StarCraft oyunu ile espor sektörü giderek daha popüler hale getirmiştir. Çevrimiçi Oyuncular Derneği’nin (OGA) 1999’da bir basın açıklamasında espor kavramını kullanmasıyla rekabete dayalı video oyunları espor olarak isimlendirilmiş ve zamanla bu isim yaygınlaşmıştır (Ayar, 2018).

2000’li yıllara gelindiğinde internet teknolojilerinin gelişmesiyle çevrimiçi ve çevrimdışı, tek oyunculu ve çok oyunculu oyunlar gelişmiş, rekabete dayalı oyun sektörü daha çeşitli ve zengin bir içeriğe sahip olmuştur. Yine bu yıllarda espor etkinlikleri dünyadaki farklı televizyonlarda yayınlanmaya başlamış, böylece esporun küresel çaptaki etkisi ve bilinirliği de artmıştır. Espor endüstrisinin en etkili organizasyonlarından biri olan Electronic Sports League (ESL) 2000 yılında kurulmuştur. 2010’lu yıllara gelindiğinde esporun büyüme ivmesi hız kazanmış hem izleyici sayısında hem para ödülleri ciddi artışlar olmuştur. Dünya Siber Oyunları (World Cyber Games) ve Elektronik Sporlar Dünya Kupası (Electronic Sports World Cup) gibi çok geniş çaplı turnuvalar

düzenlenmiştir. Çevrimiçi yayıncılığın imkanları ve popülaritesinin artmasıyla espor daha geniş kitlelere yayılma fırsatı bulmuştur.

Wagner (2006)'a göre espor endüstrisi gençlik kültürü içinde yer alan ve tüm dünyada adından söz ettiren bir sektör olarak çıkmış olsa da doğu ve batının değer sistemleri içinde iki farklı oyun kültürü gelişmiştir. Esporun tarihi olarak anlatılan bu geçmiş, Amerika Birleşik Devletleri'nde ve Avrupa'da meydana gelen olayları kapsamaktadır. Bu tarihsel süreçte batılı anlamda bir dijital oyun kültürü gelişmiş, batılı bir espor ortaya çıkmıştır. Doğuda ise espor kültürü Güney Kore'de başlamıştır. 1990'lı yıllarda Güney Korede politika yapıcıların da verdiği teşviklerle espor endüstrisi çok hızlı bir gelişim göstermiştir. Espor Kore'de doğmamış olmasına rağmen kısa sürede "esporun başkenti", "esporun mekkesi" gibi espor alanındaki merkezi öneme sahip olduğunu gösteren birtakım ifadelerle anılmaya başlanmıştır (Jin, 2020).

Güney Kore'de 2000 yılında Spor, Turizm ve Kültür Bakanlığı'nın desteğiyle Kore eSpor Birliği (KeSPA) kurulması ülkede esporun gelişmesi ve denetlenmesi için atılan somut adımlardan biri olmuştur. Geniş bant altyapısının sağlanması, internet teknolojilerinin gelişmesi ile Batı dünyasında hızla yayılan Star Craft gibi oyunlar Güney Kore'de yayılmaya başlamıştır. Küresel trendlerin takibi ile yalnızca Batı'daki oyunların ihraç edilmesi için değil espor sektörünün ülkede geliştirilmesi için de yoğun çaba sarf eden Güney Kore, espor sektöründe başarılı bir konum elde etmiş, esporun ana vatanı gibi kabul edilmeye başlanmıştır. Uluslararası Esport Federasyonu Güney Kore merkezli olarak kurulmuş bir örgütlenme olup, esporun uluslararası alanda spor olarak kabul edilmesi için pek çok girişimde bulunmuştur (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017).

2.1.3. Türkiye'de Esportun Gelişimi

Esportun Türkiye'de varlığını göstermeye başladığı süreç resmi ve gayri resmi süreçler olarak ikiye ayrılabilir. Resmi anlamda esporun ilk tanınma girişimi olarak 2011 yılında kurulmuş olan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kabul edilmektedir. Bu federasyon 2013 yılında kapatılmış ve 2018 yılında Türkiye Elektronik Sporlar Federasyonu (TESFED) kurulmuştur. TEFED ülkede esporu geliştirmek amacıyla faaliyetler yürütmektedir. 2014 yılından bu yana Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından profesyonel liglere ve turnuvalara katılacak esportçulara esportcu lisansı verilmektedir. Türkiye'de 2019 yılında 29'u kadın toplam 546 lisanslı esportcu bulunurken (Türkiye Yeşilay

Cemiyeti, 2019a) 2020 yılında ocak ayı itibarıyla Türkiye Esport Federasyonu'na bağlı lisanslı 131 kadın, 1384 erkek esportcu olduğunu açıklamıştır (TRT Spor, 2020).

Bir yıl içinde lisanslı esportcu sayısının yaklaşık üç katına çıkmış olması Türkiye'de espora yönelik ilginin son yıllarda oldukça fazlalaştığını göstermektedir. 2023 yılına gelindiğinde ise TESFED başkanı Alper Afşin Özdemir'in yaptığı açıklamada Türkiye'deki lisanslı esportcu sayısının 15.000'nin üzerinde olduğu ifade edilmektedir (Küçükşabanoglu, 2023).

Esportun resmi makamlar tarafından tanınmasından çok daha önce Türkiye'de espora yönelik girişimler olmuştur. Türkiye'nin ilk esport takımlarından biri 2003 yılında tüm dünyada en çok oynanan oyunlardan Counter Strike üzerine kurulmuş olan Dark Passage takımıdır (Esportimes, 2020). 2012 yılında yine çok bilinen oyunlardan League of Legends için bir kadro oluşturmuştur. Dark Passage, bugün farklı oyun türlerindeki takımları ile esport alanında varlığını sürdürmektedir. 2016 yılında düzenlenen Counter-Strike turnuvasında Türkiye'nin dünya şampiyonu olmasıyla esport adından daha sık söz ettirmeye başlamıştır. 2018 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı Türkiye Esport Federasyonu'nun kurulmasıyla siyasi otoriteler tarafından da destek bulan esportun Türkiye'de nüfuz alanı genişletmeye başlamıştır.

Esport sektöründeki gelişmeler neticesinde Beşiktaş JK, Fenerbahçe ve Galatasaray gibi büyük futbol takımları da kendi esport kulüplerini kurmuşlardır. Profesyonel ya da amatör olarak esportcu yetiştiren çok sayıda kulüp bulunmaktadır. Esport yalnızca oynanması ile değil izlenmesi ile de ön plana çıkan bir uğraş olduğundan Türkiye'de esport turnuvalarının seyircilere açık şekilde gerçekleştirilmesi esportun popülaritesini artırmıştır. LoL adlı oyunun Türkiye final maçına 12 bin kişi izleyici olarak katılmış, 1,5 milyondan fazla kişi ise canlı görüntülü akış platformundan etkinliği takip etmiştir (URL-1).

Türkiye'de esportun desteklenmesi üniversiteler aracılığı ile de gerçekleşmektedir. Bahçeşehir üniversitesi öğrencilere esport bursu verirken aynı zamanda esport alanında kariyer yapmak isteyen öğrencilere çeşitli imkanlar sunmaktadır. Balıkesir üniversitesi 2020 yılında esportu müfredatına dahil etmiştir. Ayrıca pek çok üniversitede bulunan "elektronik spor toplulukları" da esport kültürünün oluşmasında etkili gruplardır. League

of Legends, Valorant gibi popüler espor oyunlarının geliştiricisi Riot Games adlı uluslararası bir oyun şirketinin üniversitelerde yürüttüğü “kampüs elçisi” programıyla üniversite öğrencileri arasında marka bilinirliğini artırmak, geliştirilen oyunları daha fazla kişiye ulaştırmak ve esporu yaygınlaştırmak için seçilen temsilci öğrenciler vasıtasıyla espora ilişkin faaliyetler yürütülmektedir. Espor kültürünün ülkede yaygınlaşması için çabalayan grupların arasında espor endüstrisinin ve yararlanıcılarının yanı sıra siyasi otoriteler de bulunmaktadır.

2.1.3.1. Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın Çalışmaları

Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın espora ilişkin ilk ve en kapsamlı hamlesi 2018 yılında Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğüne bağlı olarak Türkiye Espor Federasyonu Başkanlığı’nın kurulmuş olmasıdır. Ayrıca Gençlik ve Spor Bakanlığının başlatmış olduğu ve 2021 yılında bu yana Türkiye’nin çok çeşitli illerinde hayata geçirilen “Espor Eğitimi” adlı bir proje bulunmaktadır. Bu proje ile gençlerin, ailelerin ve markaların esporla ilgili eğitim ihtiyacını karşılamak ve toplumsal espor bilinci geliştirilmesi amaçlanmaktadır (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2020). Gençlere ve ailelere profesyonel oyunculuktan yayıncılığa, antrenörlükten koçluğa, espor etiğinden toksik davranışlara kadar espor sektörünün çeşitli alanlarında eğitimler verilmektedir. Bir kısmının çevrimiçi bir kısmının gençlik merkezlerinde gerçekleştirildiği bu eğitimler ile gençlere sağlıklı bir espor kültürü kazandırılması hedeflenmektedir. Gençlik ve Spor Bakanlığının Espor Eğitimi projesiyle pek çok şehirde yürüttüğü eğitim çalışmalarına benzer bir akademi faaliyetinin belediyeler bünyesinde açılmış espor merkezleri tarafından da yürütüldüğü görülmektedir.

2.1.3.2. Belediyelerin Espor Merkezleri

Espor endüstrisi yatırımların da artmasıyla birlikte Türkiye’de daha görünür olmaya başlamıştır. Gençlerin dünyasında yer etmiş olan video oyunları kültürü espor endüstrinin gelişmesiyle yönünü profesyonelliğe ve bu yolda bir kariyer hedeflemeye doğru çevirmiştir. Gençlerin gündelik yaşamında önemli bir yer tutan bu olguya hem merkezi hem yerel yönetimler de kayıtsız kalmamıştır. Gençlerden gelen talepleri olumlu karşılayan karar alıcılar espor merkezleri açarak bunu bir hizmete dönüştürmüşlerdir. Esporun Türkiye’de dünyada olduğu gibi son yıllarda bilinirliği ve nüfuzu artmış olsa da belediyelerce açılmış espor merkezlerinin sayısı azımsanmayacak ölçüde çoktur. Elbette

geçmişi birkaç yıla dayanan bu yapılar ile espor kültürü gençler için mekansal bir boyutu da içerecek biçimde yayılmaya başlamıştır. Bu merkezlere örnek olarak Üsküdar Espor Merkezi (İstanbul), Ankara Büyükşehir Belediyesi Espor Merkezleri, Talasgücü Espor Merkezi (Kayseri), Bulancak Espor Merkezi (Giresun), Meram Espor Merkezi (Konya), Mezopotamya Living Lab Espor Merkezi (Şanlıurfa) örnek olarak gösterilebilir. Görüldüğü gibi farklı şehirlerde, ülkenin farklı yerlerinde belediyeler tarafından açılmış pek çok espor merkezi bulunmaktadır. Esporun karar alıcıların gündemine girdiğini gösteren bu çalışmalar ile espor kültürü toplumda daha geniş bir alana yayılmaktadır.

Dijital oyunların yalnızca oynanması değil, çevrimiçi ya da çevrimdışı oynanması, izlenmesi, hakkında yayınlar yapılması, fan gruplarının-taraftarların oluşması ve nihayetinde çeşitli markalar tarafından sponsorluklar verilmesi rekabetçi video oyunlarını ayrı bir sektöre dönüştürmüştür. Kültürel, ekonomik, sosyal, politik, psikolojik pek çok açıdan güçlü zeminlere kavuşan bu sektör espor olarak adlandırılmaktadır.

2.1.4. Espor Endüstrisi

Espor endüstrisi içerisinde oyuncular ile izleyicilerin, sponsorların, oyun üreticilerinin, takım sahibi şirketlerin, menajerlerin, yayıncıların, markaların ve hayranların bulunduğu kompleks bir ekosistem olarak tanımlanmaktadır.

Espor faaliyetlerinde bulunan, profesyonel ya da amatör olarak espor ile meşgul olan bireyler bu ekosistemin içine dahil olmaktadır. 2018 yılındaki verilere göre dünyada 30 milyondan fazla insan video oyunları oynamaktadır (Yükçü ve Kaplanoğlu,2018). Pandemi süreci ile katlanarak artan bu sayılar espor sektörünün bu kadar kısa sürede büyümesinin bir rastlantı olmadığını göstermektedir.

Espor endüstrisinde rekabetçi bir yapı vardır, küçük ve geniş çaplı turnuva ve oyun organizasyonları düzenlenir, bu müsabakalarda önceden belirlenmiş para veya ekipman ödülü havuzu bulunmaktadır. Bireyler oynanan oyunların yapısına göre tek kişilik ya da takımlar halinde bu organizasyonlarda rakiplerini yenmeye çalışır. Bilgisayar veya oyun konsollarının kullanıldığı müsabakalar lig ve eleme usulü turnuva ve organizasyonlarda oynanan dijital oyunlardır (Kartal, 2020:16).

Espor endüstrisi içinde çok çeşitli oyun branşları bulunmaktadır. Bu sebeple İngilizce espor kavramı “esports” şeklinde çoğul olarak kullanılmaktadır. Türkiye Espor Federasyonu tarafından tanımlanan branşlar şu şekildedir:

MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası): “Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenasına ya da MOBA, bir gerçek zamanlı strateji savaş video oyunu türüdür. Genellikle beş kişiden oluşan iki farklı takımın üç ana yoldan oluşan bir harita üzerinde karşı takımın enerji kaynağını yok etmeyi amaçlar.”

FPS (Birinci Şahıs Nişancı): “Birinci şahıs nişancı oyuncu karakterinin kendi gözünden oynandığı oyun türüdür ve nişancı video oyunlarının yan türüdür. Tüm nişan türündeki oyunlar gibi, "bir serüven, bir veya birden fazla uzun menzilli silah ve değişen sayılarda düşmanlar" tabiriyle anılır.”

RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu): “Gerçek zamanlı strateji oyunları, oyuncuların birbirlerinin sırasını beklemeden devamlı olarak karşılıklı oynamaya devam ettikleri bilgisayar oyunları. Bunun aksi olan sıra tabanlı strateji oyunlarında oyuncular hamle yapabilmek için karşı tarafın hamlesini beklemek zorundadırlar.”

Battle Royale: “Battle Royale olarak denildiğinde akıllarda temel olarak canlanan terim hayatta kalma olarak adlandırabiliriz. Bir alanda belirli sayıda düşman ve hayatta kalmaya çalışmak. Gerektiğinde saldırmak, gerektiğinde saklanmak. Hayatta kalmak için her şeyi yapmaya hazır olmak. İşte bu düşüncelerin hepsinin Battle Royale oyunlarda olduğunu düşünün. Tabii kısaca Battle Royale; açlık, susuzluk, dayanıklılık gerektirmeyen ve haritada canlı kalabilen son kişi olmayı hedeflediğiniz bir oyun modudur.”

Spor: “Spor dallarının (Futbol, Basketbol, Otomobil, Voleybol v.b.), sanal ortama uyarlanmış halleridir.”

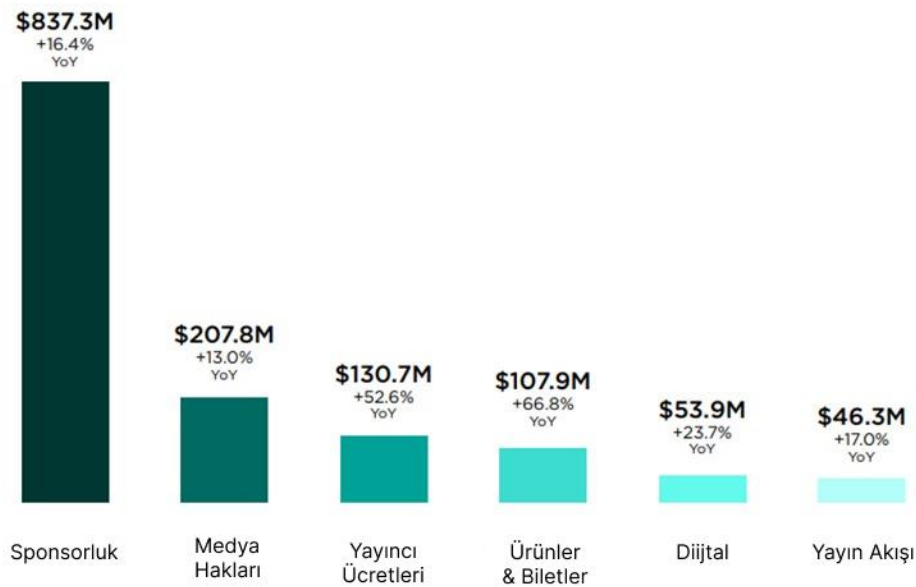
MMORPG (Çok Katılımcılı Rol Yapma Oyunu): “Herhangi bir sunucuya bağlanarak oynanan rol yapma oyunlarıdır.”

FIGHTER (Dövüş): “Oyuncu belli bir dövüş disiplinini temsil eden, seçtiği sanal karakterler ile diğer oyuncuların seçtiği diğer sanal karakterlere üstün gelmeye çalışır. Yaygın olarak bir oyuncuya karşı bir oyuncu şeklinde oynanır.” (URL-2).

Her bir branşın oynanma biçimi gerektirdiği nitelikler birbirinden farklılaşabildiğinden müsabakalar oyun isimleri ile yürütülmektedir. Örneğin 2022 yılında Battle Royale branşında en çok izlenen oyun PUBG olmuştur. 2022 yılında Türkiye'nin ev sahipliği yaptığı Global Esports Games organizasyonunda MOBA branşında bir oyun olan DOTA 2'de Türkiye'yi temsil eden takım gümüş madalya kazanmıştır. Turnuvada DOTA 2, Street Fighter, eFootball gibi oyun isimleriyle yer alan kategorilerde oyuncular mücadele etmiştir.

Her bir branşın oynanma biçimi gerektirdiği nitelikler birbirinden farklılaşabildiğinden müsabakalar oyun isimleri ile yürütülmektedir. Örneğin 2022 yılında Battle Royale branşında en çok izlenen oyun PUBG olmuştur (URL-3). 2022 yılında Türkiye'nin ev sahipliği yaptığı Global Esports Games organizasyonunda MOBA branşında bir oyun olan DOTA 2'de Türkiye'yi temsil eden takım gümüş madalya kazanmıştır. Turnuvada DOTA 2, Street Fighter, eFootball gibi oyun isimleriyle yer alan kategorilerde oyuncular mücadele etmiştir (URL-4).

Espor alanında dünya çapında istatistiklerin kaydedilerek kamuoyu ile paylaşıldığı Küresel Espor & Canlı Yayın Pazarı Raporu'na göre espor oynanan oyunlar kadar bu oyunların izlenmesi üzerinden de tüketici ile buluşan bir endüstridir. 2021 yılında oyunların canlı yayın kitlesi 810 milyona ulaşmıştır. Twitch espor oyunlarının izlendiği Batı'daki en popüler canlı yayın platformudur. 2021 yılında yaklaşık 20 milyar saat canlı yayının izlendiği platformu ikinci sırada 4.7 milyar canlı oyun izlenmesi ile Youtube Gaming gelmektedir. Çin, Güney Kore gibi Asya ülkelerinde espor oyunları için tasarlanmış farklı platformlar bulunmaktadır. 2020 yılında küresel çaptaki espor gelirleri 996 milyar dolar iken 2021 yılında 1.136 milyar dolara yükselmiş, 2022 ve gelecek yıllarda bu rakamların yükselmesi beklenmektedir. Espor gelirlerinin üçte birlik payını Çin'deki espor ekosistemine aittir. Gelir kaynaklarının çok büyük bir bölümünü sponsorluklar oluşturmaktadır. Markalar tanınırlıklarını artırmak için espor pazarına yatırım yapmaktadırlar. Esporun sponsorluklar üzerine bina edilmiş bir endüstri olduğu söylenebilir. Özellikle blockchain şirketleri, espor izleyicisine ulaşmak için takımlara ve turnuvalara yüksek rakamlarla yatırım yaparak espordaki sponsorluk gelirini katlamaktadır (Newzoo, 2022).



Şekil 3: Dünyadaki Espor Gelir Kaynakları (Newzoo, 2022).

Espor içinde faaliyet gösteren aktörlerin büyük çoğunluğunu gençler oluşturmaktadır. Nispeten küçük yaşlarda başlanan bir uğraş olarak espor gençlerin hayatlarında önemli yer kaplamaktadır. Dolayısıyla espor olgusunu sosyal hizmet bağlamında ele almak için gençlerle sosyal hizmet perspektifinden yararlanılmıştır.

2.2. GENÇLERLE SOSYAL HİZMET

Gençlerle sosyal hizmet, genç bireylerin yaşadıkları zorluklarla başa çıkmalarına yardımcı olmak, onların kişisel ve sosyal gelişimlerini desteklemek ve toplum içinde sağlıklı ve üretken bireyler olarak yer almalarını sağlamak amacıyla gerçekleştirilen insan hakları ve sosyal adalet değerlerini temel alan profesyonel bir uygulamadır. Bu alan, gençlerin eğitim, sağlık, aile ilişkileri, madde bağımlılığı, suçluluk, işsizlik gibi çeşitli sorunlarına müdahale etmeyi ve onlara haklarını kullanma konusunda destek olmayı kapsar. Gençlerle sosyal hizmet uygulamaları, gençlerin yaşadığı toplumsal eşitsizlikleri ve bireysel zorlukları anlamak, bu eşitsizlik ve zorluklarla başa çıkmalarına yardımcı olmak için kapsamlı bir yaklaşım gerektirir. Bu hizmetler, gençlerin sağlıklı yetişkinler olarak topluma entegrasyonunu kolaylaştırmayı amaçlar ve onların toplumda aktif ve sorumlu bireyler olarak yer almalarını teşvik eder. Espor endüstrisi içindeki aktörleri

odağına alan bu araştırmada kuramsal zemin gençlerle sosyal hizmet bağlamında tartışılmıştır. İlk olarak gençlik dönemi, gelişimsel özellikleri ve ihtiyaçları çerçevesinde ele alınmış daha sonra ekolojik sistem yaklaşımı açıklanmıştır.

2.2.1. Gençlik Kavramı

Gençlik tarih boyunca dinamizm ve üretkenlikle anılan sosyal ve fiziksel bir gerçekliğe tekabül etse de kavramsal olarak ayrışması oldukça yenidir. Bir sosyal kategori olarak gençlik, 19. yüzyılda modernite, kentleşme ve endüstri üçlemesinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır (Lüküslü, 2009:19). Gençlik olgusu sosyal bilimlerde yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra spesifik bir araştırma konusu olarak belirlemeye başlamıştır. Bu araştırmalar iki konuda yoğunlaşmıştır. İlki 68 kuşağının siyasal ve toplumsal hareketleriyle gençliğin “problem” olarak ele alındığı çalışmalar diğeri ise 1980’lerden sonra genç istihdamına duyulan ihtiyacın özellikle Avrupa ülkelerinde artmasıyla ortaya çıkan göç ve akabinde gelişen sorunlara dair konulardır (“Türkiye Gençlik Raporu”, 2016:10). Gencin ve gençliğin ele alınış biçimi zaman içerisinde değişen koşullara göre farklılaşmıştır. En yalın haliyle çocukluktan yetişkinliğe geçişi ifade eden gençlik dönemine ilişkin tarihsel, politik, sosyal, kültürel, biyolojik ve psikolojik açılardan yapılmış olan pek çok farklı tanımlama mevcuttur.

2.2.1.1. Tanımı

Genç kavramının neye karşılık geldiği konusunda sosyal bilimcilerin üzerinde uzlaşmış oldukları kesin bir tanım yoktur. Gençliğe yönelik farklı perspektiflerden farklı tanımlamalar yapılmıştır. Türk Dil Kurumu’na göre genç kelimesi “yaşı ilerlememiş, ihtiyar karşısı”, “gelişmesini tamamlamamış olan”, “dinç”, “zihin bakımından yeterince gelişmemiş, toy”, “yeni gelişmekte olan, kısa geçmişi olan” gibi anlamlara gelmektedir (Türk Dil Kurumu, 2022). Gençliği tanımlama konusunda literatürde sıkça başvurulan öncülüğünü Herbert Marcuse, Pierre Bourdieu ve François Dubet’nin yaptığı üç yaklaşım vardır. Bunlar biyolojik yaklaşım, sosyo-ekonomik yaklaşım ve sentezci yaklaşımdır.

Biyolojik yaklaşım “demografik gençlik tanımlamaları” olarak da nitelendirilen yaşa dayalı bir tanımlama ve sınıflamayı öngörür. Bu yaklaşıma göre gençlik belli bir yaş aralığındaki bireyleri kapsar. Biyolojik yaklaşımı eleştiren sosyo-ekonomik yaklaşıma göre ise gençliğin tanımlamada yaş kriteri yeterli değildir. Bireylerin içinde buldukları

sosyal ve ekonomik koşullar da belirleyicidir ve dikkate alınmalıdır. Son olarak sentezci yaklaşımın ise daha orta yollu bir yaklaşım olarak görülebilir. Sentezci yaklaşım hem yaş kıstasını göz önüne alarak hem de sosyo-ekonomik koşullara alan açarak benzer yaştaki bireylerin ortak deneyimleri olabileceğini ancak farklı sosyo-ekonomik sınıflar içinde bu deneyimlerin farklılaşabileceğini kabul eder. Bu varsayıma dayanan sentezci bir gençlik tanımı ileri sürer (Türkiye Gençlik Raporu, 2016:10).

Bu çalışmanın ana eksenini espor endüstrisi içindeki aktörlerin gündelik yaşam deneyimleri oluşturduğundan gençlik tanımında ilgili literatürde yaygın olarak başvurulan ve biyolojik yaklaşıma dayanan yaşa dayalı tanımlamaya başvurulmuştur. Yaşa dayalı tanım ve sınıflama konusunda da sosyal bilimcilerin üzerinde uzlaştığı net bir kategori yoktur. Hem Türkiye’de hem dünyada gençlik alanında çalışmalar yapan kurum ve kuruluşların her biri farklı bir yaş aralığını referans alabilmektedir.

Birleşmiş Milletler genç tanımını 15-24 yaş aralığını kapsamaktadır (United Nations, 2022). Avrupa Birliği gençlik politika metinlerinde de 16-30, 15-25 gibi farklı yaş gruplarının temel alındığı görülmektedir (Gençlik Politikaları Kılavuzu, 2014). Her ülkenin kendi şartları çerçevesinde oluşturulan gençlik tanımı ülkeden ülkeye ya da zamana göre farklılık gösterebilmektedir. Örneğin gençlik başlangıcı Estonya’da 7, İrlanda’da 10 yaş olarak belirlenirken Türkiye ve İspanya gibi ülkelerde 15 yaş alt sınır olarak belirtilmektedir (Baş, 2017:259). Türkiye’de gençlik yaş aralıklarının en görünür olduğu politika metinlerinden Beş Yıllık Kalkınma Planlarında da gençliğe dair farklı yaş aralıkları referans alınmıştır. II. Beş Yıllık Kalkınma Planında gençlik, 14-25 yaş arası nüfus olarak tanımlanırken III. Kalkınma Planında 14-22, IV. ve V. Kalkınma Planında 12-24 ve VI. Plan döneminde 15-24 yaş grupları olarak belirlenmiştir. En güncel haliyle 2019-2023 yıllarını kapsayan 11. Beş Yıllık Kalkınma Planında Gençlik ve Spor Bakanlığı ülke şartlarına atıf yaparak gençlik politikalarının 15-29 yaş aralığındaki bireylerini kapsadığını belirtmiştir. Böylece Türkiye için gençlik yaş kategorisi 15-29 olarak oluşturulmuştur (11. Kalkınma Planı Çocuk ve Gençlik Komisyonu Özel İhtisas Komisyonu Raporu:.ix).

Sonuç olarak bu çalışma kapsamında biyolojik yaklaşımın öne sürdüğü yaş kıstası kullanılarak 18-35 yaş arası bireylere yer verilmiştir. Genç yetişkinlik olarak da

adlandırılan bu dönemde bireylerin birtakım gelişimsel ihtiyaçları vardır. Bu ihtiyaçların karşılanması biyolojik, psikolojik ve sosyal açıdan sağlıklı bir gelişim için gereklidir.

2.2.1.2. Genç Yetişkinlik Dönemi

İnsan doğumundan ölümüne kadar belli gelişim evrelerinden geçer. Bu evrelerde yaşadığı değişim ve dönüşümler kişinin kim olduğunu belirleyen önemli kırılma noktalarıdır. İnsan gelişimini farklı açılardan açıklayan pek çok teori bulunmaktadır. Bunlardan biri de Erik Erikson'un sekiz aşamadan oluşan psikososyal gelişim kuramıdır. Toplumsal çevrenin biyolojik temellerle karşılıklı bir etkileşime girerek kişilik gelişiminde etkili olduğu vurgusuna dayanan psikososyal kuram 8 aşama üzerine kuruludur. 8 aşamanın her birinde birey, Erikson'un kriz olarak adlandırdığı toplumun psikik talepleriyle yaşadığı çatışma ve stres durumlarına uyum sağlamaya çalışmalıdır. Dolayısıyla her bir aşamada üstesinden gelinmesi arzu edilen bir kriz bulunmaktadır. Bu krizlerin aşılması bir zorunluluktansa ideal bir durum olarak görülmektedir. Erikson'un 8 psikososyal gelişim aşaması şunları kapsar (Zastrow ve Ashman:447-449).

- 1- Temel Güvene Karşı Güvensizlik- Doğumdan 18 aya kadar
- 2- Utanç ve Kuşkuya Karşı- 18 aydan 3 yaşa kadar
- 3- Suçluluk Duygusuna Karşı İnisiyatif- 3 ila 6 yaş
- 4- Aşağılık Duygusuna Karşı Beceriklilik- 6 ila 12 yaş
- 5- Rol Karışıklığına Karşı Kimlik -Ergenlik
- 6- Yalıtılmışlığa Karşı Yakınlık- Genç yetişkinlik
- 7- Durgunluğa Karşı Üretkenlik- Olgunluk
- 8- Çaresizliğe Karşı Bütünlük (Benlik Bütünlüğü)- Yaşlılık

Genç yetişkinlik dönemi bu aşamalardan 6.aşamaya karşılık gelmektedir. Genç yetişkinlerin psikososyal gelişim evrelerinden yalıtılmışlığa karşı yakınlık evresinde oldukları görülmektedir. Erikson'a göre genç yetişkinlik döneminin krizi duygusal derinliği olan yakın ilişkiler kuramamaktır. Birey yakın ilişki kurabilecek psikolojik ve sosyal kaynaklara sahip değilse, çevresindeki kişilerle karşılıklı doyuma dayanan bir

ilişki kuramadığı takdirde bu aşamanın negatif ucu olan yalıtılmışlığı yaşayabilir (Eryılmaz ve Ercan, 2010). Bu aşamadaki ihtiyacı karşılayabilmek için bireyler arkadaşlık, evlilik gibi sosyal yakınlık kurma biçimlerine yönelirler. Bu ilişkilerde yaşanan doyum yakınlığa karşı yalıtılmışlık evresinin ihtiyaçlarını karşılamış olacaktır. Öte yandan bazı insanlar ise kurdukları ilişkilerde duygusal olarak derin bir yakınlıktan çekinirler ve diğer insanlarla aralarına bir duvar örebilirler. Yalıtılmışlık durumunu yaşayan bu kişilerde kendi kimliğini arama ve kimliğinin sınırlarını kesinleştirme meşguliyeti o kadar fazladır ki kimlik sınırlarının muğlaklaşacağı korkusuyla diğer insanlarla yakınlaşmak istememe durumu görülebilir (Zastrow ve Ashman, 2015:61).

2.2.2. Ekolojik Sistem Yaklaşımı

Bu çalışmada espor endüstrisi içindeki aktörlerin gündelik yaşam deneyimlerine odaklanılmıştır. Bu deneyimi anlamak için gençleri çevreleyen sistemlerle kurulan ilişkinin ortaya konması amaçlanmıştır. Ekolojik sistem yaklaşımı, sunduğu “çevresi içinde birey” anlayışıyla espor endüstrisi içinde bulunan aktörlerin mikrodan makroya kadar ilişkide olduğu tüm sistemler bağlamında değerlendirilmesini mümkün kılmaktadır. Bu bütüncül yaklaşımın gençlerin deneyimlerini anlamlandırmak noktasında daha kapsayıcı bir bakış sunacağı düşüncesiyle çalışmanın kuramsal zeminini ekolojik sistem yaklaşımı oluşturmaktadır.

2.2.2.1. Genel Sistemler Teorisi

Ekolojik sistem yaklaşımı genel sistemler teorisinin içinden doğmuştur. Sistemler teorisine göre birbiriyle ilişkili karmaşık parçaların bir araya gelmesiyle fonksiyonel bir bütün oluşur. Bir biyolog olan Ludvig von Bertalanffy tarafından temelleri atılan genel sistemler teorisi, biyolojik bir temele dayansa da mühendislik, yönetim, biyoloji, sosyoloji, psikoloji gibi çok sayıda farklı bilim dalında etkili olmuştur. Sosyal hizmet disiplinde ise genel sistem teorisi 1970’lerde adından söz ettirmeye başlamıştır (Teater, 2015:26). Genel sistemler teorisi bireyi ya da toplumu bir bütün olarak ele alır, buna göre bütün, kendisini var eden parçaların toplamından daha fazlasıdır. Bu durum sistem yaklaşımında bütüncüllük kavramı ile ifade edilmektedir. Bir sistemi tanımlarken birbiriyle ilişkili parçaların denge halinde bir araya gelerek oluşturduğu bütüne bakılır. Ayrıca ele alınan sistem de yalnızca parçaların meydana getirdiği bir bütün değil aynı zamanda kendisinden daha büyük bir sistemin de parçası olabilir (Çamur-Duyan,

2016:188). Buna göre sistem yaklaşımında her sistemin parçaları arasındaki etkileşim ve ilişkilerin dinamiklerine göre şekillenen alt sistemleri bulunur.

Sistemler çevresiyle iletişim halinde olmasına, sistem dışından girdi alması ve bu sürecin sonunda değişime uğramasına göre açık sistemler, sınırları geçirgen olmayan ve dışarıya karşı etkileşime kapalı olmasına göre kapalı sistemler olarak ikiye ayrılır. Bu ayrımında, sistemlerin çevresiyle ilişkilerinde belirleyici olan unsur sınırlardır. Sınırlar fiziksel ya da psikolojik olabilir. Sistemlerin bazıları girdiye izin veren geçirgen bir yapıda iken bazı sistemler bu geçişe izin vermez (Teater, 2015:29).

Sistemler bir denge halindedir ve gerçekleşen değişim ve dönüşümlerde de bu denge halinin sürdürülmesi esastır. Homeostaz adı verilen bu denge durumu, sistemin mevcut düzen ve denge içindeki halini sisteme girdi olmasına rağmen koruyabilmesi, bu doğal denge halini sürdürebilme becerisidir (Payne, 2020:248). Genel sistemler teorisinin sosyal hizmete uyarlanması, birey, aile ve topluluk gibi sistemlerin birbirleriyle etkileşimlerine odaklanarak olumlu değişimi yaratmak ya da yaşanan probleme müdahale edebilmek için hedef sistemleri ve onun alt sistemlerini belirleme ve değerlendirmek amaçlanır.

Sosyal hizmet uygulamalarında ortaya çıktığı dönemlerden bu yana güçlü bir araç kullanılan sistem yaklaşımı, bireyi ve içinde bulunduğu durumu bütüncül bir biçimde değerlendirme olanağı sunmaktadır. Genel sistemler teorisi insan davranışı, sosyal sorunlar gibi canlı, dinamik ve karmaşık süreçlere uyarlandığında oldukça mekanik kalması, dilinin insancıl olmaması gibi sebeplerle eleştirilmiştir.

Ekolojik sistem yaklaşımı 1980'lerde genel sistemler teorisinin bir türü olarak ortaya çıkmış ve Alex Gitterman ve Carel Germain adlı sosyal hizmet akademisyenleri tarafından sosyal hizmette yaygın şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Dolayısıyla sosyal hizmette genel sistemler teorisi ve ekolojik sistem yaklaşımı olmak üzere sistem yaklaşımının iki türü vardır. Her iki yaklaşımın da benzer ve farklı yönleri vardır. Her iki yaklaşım da sistemlere ve sistemler arasındaki etkileşimlere vurgu yapar, girdi, çıktı, alt sistem gibi ortak kavramlara sahiptir ve içsel işlevlerdense dışsal etkileşimlere odaklanır. Farklılıklar noktasında, ekolojik yaklaşım yaşayan canlı etkileşimlerle ilgiliyken sistem yaklaşımı daha geniş cansız varlıkları da kapsar. Ekolojik yaklaşım birey ve çevrenin

kesişen noktaya, transaksiyonlara vurgu yaparken sistem yaklaşımında ise bir sistemdeki denge ve alt sistemlerin sınırlarına daha fazla odaklanılır (Baykara Acar ve Acar, 2002).

2.2.2.2. Ekosistem Yaklaşımı

Ekolojik sistem yaklaşımı da tıpkı sistem yaklaşımı gibi bireyin çevresi ile ilişki ve bağılıklarına odaklanır. Bireyin çevresiyle kurduğu ilişkiye yapılan vurgu bireyin çevresinden etkilendiği, çevrenin etkisiyle değiştiği ve aynı zamanda çevresini değiştirebildiği şeklinde karşılıklı bir etkileşim şeklindedir. Sistem yaklaşımı, 1930’lardan itibaren medikal model olarak da adlandırılan psikodinamik kuramın etkisiyle ortaya çıkmış ve kişilerin yaşadığı problemleri bireysel düzeyde ve tıbbi bir bakışla değerlendiren anlayışın aksine bireylerin çevresiyle etkileşimine ve yaşanan sorunların sosyal boyutlarına da eğilmiştir. Medikal modelde bireylerin yaşadığı problemler patolojik bir bakışla değerlendirilir, içsel faktörler dikkate alınır. Sistem yaklaşımıyla birlikte 1960’larda bireylerin yaşadığı sorunlara içsel faktörler kadar çevresel, dışsal etkenlerin de yol açabileceği düşüncesi oluşmaya başlamıştır (Zastrow, 1999).

Ekolojik sistem yaklaşımının sunduğu bireyi çevresi ile etkileşimleri bağlamında değerlendirme ve sosyal öğelere yapılan vurgu zaman içinde sosyal hizmet disiplini içinde yerleşmiş ve “çevresi içinde birey” perspektifi giderek ekolojik yaklaşımın anahtar kavramı haline gelmiştir.

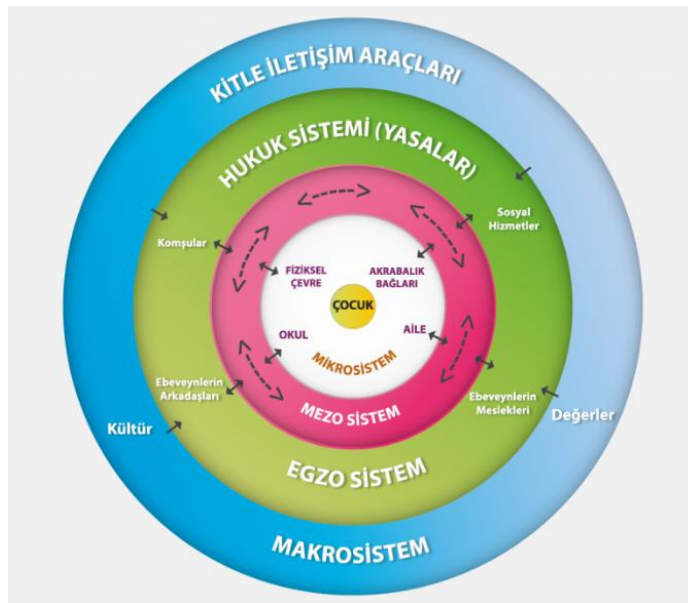
2.2.2.3. Çevresi İçinde Birey

Ekolojik yaklaşımda birey çevresiyle etkileşimi temelinde dinamik bir varlık olarak ele alındığından bireyin çevresiyle kurduğu işlevsel olmayan ilişkilere odaklanılır, bireyin yaşadığı sorunlara yönelik hem içsel hem dışsal süreçler dikkate alınır. Medikal modelde olduğu gibi bireylerin hasta olarak etiketlenmesi söz konusu değilse de ekolojik yaklaşımda tedavi ve reform anlayışları bütünleştirilerek bireyin çevresiyle daha uyumlu şekilde yaşayabilmesi için baş etme mekanizmalarının geliştirilmesi için çabalanır (Çamur-Duyan, 2016:193). Birey çevresi içinde değerlendirildiğinde fiziksel, sosyal, kültürel pek çok faktörün göz önüne alınması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Ekolojik yaklaşımda bireyin içinde değerlendirildiği çevreyi Gitterman (2009) fiziksel çevre, sosyal çevre ve kültürel çevre olarak sınıflandırmaktadır.

Fiziksel çevre bireyin içinde yaşadığı doğada bulunan ve insanlar tarafından imal edilen bina vb. tüm yapı ve imkanları içerirken sosyal çevre bireyin çevresindeki etkileşimde bulunduğu insanları, ailesi, arkadaşları, içinde bulunduğu politik, hukuki, toplumsal, ekonomik yapıları içerir. Çevrenin kültürel yönü, bireyin görüşlerini, bakış açılarını ve beklentilerini şekillendiren değerleri, normları, inançları ve dili içerir.

Ekolojik bir bakış açısı benimsemek, birey, aile, grup ve/veya topluluk ile fiziksel, sosyal ve kültürel çevreler arasındaki ilişki ve bağlantıyı ve her birinin birbirini nasıl etkilediğini ve şekillendirdiğini görmeyi içerir (aktaran: Teater, 2014). Ekolojik yaklaşım bireyi fiziksel ve sosyal çevresiyle devamlı etkileşim içinde olan bir varlık olarak tanımladığından bireyin hayatında gelişen yeni durumlara uyum sağlamasına yardımcı olacak davranışlara vurgu yapar.

Ekolojik sistem yaklaşımı bireyin çevresiyle karşılıklı çerçevesinde şekillenen ilişkisine odaklanır. Bu doğrultuda birey ilişkide olduğu sistemlerle birlikte değerlendirilir. Bu sistemler genel bir sınıflandırmayla mikro sistemler, mezo sistemler ve makro sistemler olarak açıklanabilir.



Şekil 4: Bireyi Çevreleyen Sistemler Sınıflandırması

Kaynak: <https://www.acevokuloncesi.org/ogrenme-ortami/aile-katilimi/teorik-yaklasimler/>

Ekolojik sistem perspektifi çerçevesinde yapılan bir değerlendirme iki önemli noktadan oluşmaktadır. İlk nokta zayıf ve güçlü yönlerin tespiti diğer nokta da ihtiyaç duyulan hizmetlerin belirlenmesidir (Nadir, 2011).

Çamur-Duyan (2016:194)'a göre sosyal hizmet uzmanı, bireyi ekolojik sistem perspektifinden ele alırken birey ile çevre arasındaki uyumu gözettiğinden bireyi de çevreyi de iyi bilmelidir. İşlevsel bir uygulama için ekolojik yaklaşımı kullanan bir sosyal hizmet uzmanı birey ile çevresi arasında tampon görevi gördüğünden her iki tarafın özelliklerini, olanaklarını ve potansiyel çatışma ve uzlaşma alanlarını da bilmelidir. Teknolojinin de etkisiyle özellikle dijitalleşme konusunda Türkiye toplumunda hızlı bir toplumsal değişimin gerçekleştiği açıktır. Bu toplumsal değişim ve dönüşüm gündelik hayattan bakış açılarına kadar pek çok alanda kendini göstermektedir. Yaşanan hızlı değişim süreci bireyin içinde değerlendirildiği çevreyi de kapsadığından çevrenin dinamiklerini değiştirip dönüştürmektedir. Sosyal hizmet mesleği de sözü edilen hızlı değişim ve dönüşüm süreçlerine uyum sağlamalıdır.

Dijitalleşmenin etkisiyle bu hızlı değişim ve dönüşümün yaşandığı alanlardan biri de gençlik ekosistemidir. Gelişim döneminin doğası gereği değişim sürecine belki de en hızlı adapte olabilecek gruplardan biri de gençlerdir. Dijitalleşmenin gündelik hayatta nüfuzunun artmasıyla birlikte gençlik ekosisteminde dijital kültür ile ilişkili farklı alt kültürler oluşabilmekte, bu kültürler gençlere farklı deneyim alanları sunulabilmektedir.

Gençlik ekosisteminde yeni bir alt sistem olarak beliren oyun sistemi son yıllarda etkisini giderek artan biçimde göstermeye başlamıştır. Video oyunlarının gençlerin gündelik yaşamında daha fazla yer tutması, oyun sektörünün hızlı yükselişi ile birlikte farklı biçimlere bürünmeye başlamıştır. Bu biçimlerden biri de rekabetçi video oyunlarının profesyonel tarzda oynanması ile şekillenen espor sektörüdür. Espor, eğlenmek ya da sosyalleşmek için video oyunları oynamanın ötesinde ekonomik ve sosyal getirileri ile birlikte gençler için farklı vaatler sunan bir endüstri haline gelmektedir. Gençlik ekosisteminde oyun sistemi ile kurulan ilişkinin ortaya konması dahi oldukça yeni iken, oyun sisteminin profesyonelleşme ile birlikte ekonomik, politik ve sosyal açıdan güçlenen veçhesi olarak da okunabilecek espor olgusunun gençler tarafından nasıl tecrübe edildiğini anlamak bir değişmekte olan gençlik ekosisteminin bir parçasını daha derinlikli anlamayı sağlayacaktır. Gençlik ekosistemindeki dijitalleşme ile ortaya çıkan bu

toplumsal deęişimi anlamak, gençlerin muhatap olduęu alt sistemleri ve bunların birbirleriyle ilişkisini anlamayı sağlayacaktır. Dolayısıyla gençlerin karşılıklı bir etkileşim içinde bulunduęu çevrenin dinamikleri anlaşılabilir olarak gençlere yönelik daha etkili sosyal hizmet müdahaleleri üretilebilecektir.

2.3. ESPOR ENDÜSTRİSİ İÇİNDEKİ GENÇLERİN İLİŞKİDE OLDUKLARI SİSTEMLER

Espor endüstrisi içinde yer alan gençler gündelik yaşamlarında pek çok sistemle irtibatlı biçimde hayatlarını sürdürmektedirler. Aile, arkadaşlar gibi mikro sistemlerden politikalar, piyasa gibi makro sistemlere kadar geniş çerçevede pek çok sistem gençlerin içinde bulunduęu çevreyi şekillendirmektedir. Bu sistemlerle karşılıklı kurulan ilişki gençlerin gündelik yaşam deneyimlerini oluşturur. Bu sistemleri farklı şekillerde tasnif etmek mümkündür. Bu araştırmada sosyal, ekonomik, kültürel, politik ve teknolojik sistemler olarak sınıflandırılmıştır. Çalışmanın bulguları bu sistemlerin birbiriyle etkileşimleri doğrultusunda ekolojik sistem perspektifinden analiz edilmiştir. Bu sebeple sistemler hakkında kısaca bilgi verilmiştir.

2.3.1. Sosyal Sistemler

İnsan sosyal bir varlık olması sebebiyle dünyaya geldiği andan itibaren çevresindeki kişi ve yapılarla sosyal ilişkiler geliştirir. Hayatın doğal akışında gelişen bu ilişkiler bireyin kişiliğinin şekillenmesinde önemli rol oynamaktadır. Birey içine doğduğu dünyada aile, akrabalık, arkadaşlık, komşuluk gibi pek çok sosyal ilişki biçimini deneyimler. Yaşı ilerledikçe dahil olduğu yapılar çeşitlenir ve deęişir. Bireyin çevresini oluşturan tüm bu sistemler ile birey arasında karşılıklı bir etkileşim bulunduğundan hem birey bu çevreden etkilenir hem de onu etkiler. Espor endüstrisi içindeki aktörlerin çevresi içinde birey perspektifiyle ele alındığı bu çalışmada, sosyal çevre gençlerin yaşamında önemli bir yeri olan aile, arkadaşlık ve okul sistemleri şeklinde tanımlanmıştır. Akrabalar da aile sistemi içinde ele alındığından ayrıca belirtilmemiştir. Gençlerin tüm bu sistemlerle olan irtibatı espor deneyiminde etkili olduğu düşünüldüğünden bireylerin bu sistemlerle kurduğu ilişki üzerinden espor deneyimleri değerlendirilmiştir.

2.3.1.1. Aile sistemi

Aile sistemi bireyin içine doğduğu ve hayatı öğrendiği sistemdir. Bünyesinde kardeşlik alt sistemi, ebeveynlik alt sistemi gibi farklı alt sistemleri de barındırır. Bu çalışma kapsamında aileye daha geniş bir perspektifle akrabaları da içerecek şekilde yer verilmiştir. Espor endüstrisi içindeki aktörlerin aile yapıları, ailelerinin sosyo-ekonomik düzeyleri, aile içi ilişkileri, aile üyeleriyle irtibatı, birlikte yapılan aktiviteler gibi aileye ilişkin geniş bir perspektiften öykülerindeki aile dinamikleri anlaşılmasına çalışılmıştır.

2.3.1.2. Arkadaşlık Sistemi

İnsanlar genellikle sosyal çevresini inşa ederken benzer ilgi alanlarına ve değerlere sahip kişilerle yakınlık kurma eğilimindedirler. Sosyal ve duygusal ihtiyaçların giderilmesi için diğer insanlarla samimi, güvene dayalı ve yakın ilişkiler kurmaya meyillidirler. Çocukluk döneminden başlayan arkadaşlık ilişkileri bireyin sağlıklı gelişimi için oldukça önemlidir. Özellikle bireyin bir kimlik arayışında olduğu ergenlik döneminde arkadaşlık sistemi bireyin sağlıklı bir sosyal ve duygusal gelişim mi göstereceği yoksa bu gelişim döneminin krizleriyle farklı problemler mi yaşayacağı konusunda son derece kritiktir. Espor endüstrisi içindeki aktörlerin oyun ile ilişki kurdukları ilk dönemlerden itibaren profesyonel bir esporcu oluncaya kadar deneyimledikleri sosyalleşme pratikleri ve bunlara yükledikleri anlam arkadaşlık sistemi çerçevesinde değerlendirilmiştir.

2.3.1.3. Okul Sistemi

Gençlerin ilişkide olduğu sistemlerden biri de hayatlarının önemli bir kısmını geçirdikleri okul sistemidir. Okul yaşantısının gençlerin gelişiminde önemli bir yer vardır. Gençlerin hem mesleki anlamda kendilerine bir yol çizdikleri hem de sosyal ve duygusal açıdan ihtiyaçları karşılayabilecek -ya da deneyimlere göre sağlıklı bir gelişime tehdit oluşturabilecek- bir kurumdur. İdeal formunda gencin ihtiyaç duyduğu bilgi ve becerileri kazanabileceği bir ortam sunmaktadır. Espor endüstrisi içindeki aktörlerin okul hayatının nasıl şekillendiği, akademik başarısının espordan nasıl etkilendiği, gencin okula yüklediği anlam ve nasıl bir öğrenci olduğu gibi hususlarda gençlerin deneyimleri diğer sistemlerle de irtibatlı biçimde ele alınmıştır.

2.3.2. Piyasa Sistemi

Bireylerin deneyimlerini bütüncül biçimde anlayabilmek için ilişkide olunan ekonomik sistemlerle irtibatın da görünür kılınması önemlidir. Dünyanın pek çok yerinde olduğu gibi Türkiye’de de kapitalist bir sistem mevcuttur ve serbest piyasa ekonomisi hakimdir. Bu sistemde özel sektör ve pazar ekonomisi üretimi ve tüketim süreçlerinde etkindir. Espor da bir yanıyla gençlerin profesyonelleşerek meslek sahibi olmayı ümit ettiği bir sektörken öte yandan bir tüketim alanıdır. Gençlerin espor endüstrisi ile ilişkisi anlaşılmeden deneyimlerini anlamak mümkün olmayacağından piyasa sistemi de analize dahil edilmiştir.

Espor gençlerin hayatlarında yer edinen bir sektör olarak bu çalışmada endüstri boyutuyla ele alınmıştır. Dolayısıyla gençlerin günlük hayattaki deneyimleri espor endüstrisinin sektörel yapısı göz önüne alınarak analiz edilmiştir. Esporun gençler için çeşitli anlamlara gelmekle birlikte aynı zamanda bir pazar alanı olması, ticari kaygıların varlığı ihmal edilmeden gençlerin günlük pratikleri, deneyimleri ve anlamlandırma biçimleri tartışılmıştır.

2.3.3. Değer Sistemi

Değer sistemi bir kişinin hayatında benimsediği ve önemsendiği inançlar ve ilkelerdir. Kişiyi salt sosyal ilişkileri ya da içinde bulunduğu ekonomik sistemlerle değil tüm bunların da etkisiyle şekillenen inançlar boyutuyla da değerlendirmek daha bütüncül bir değerlendirme yapmak için önemlidir. Espor endüstrisi içindeki aktörlerin sahip oldukları öne çıkan ortak değer yargıları diğer sistemlerle irtibatlı biçimde değerlendirilmiştir.

2.3.4. Politik Sistem

Gençleri çevreleyen ve ilişkide olduğu sistemlerden biri de politik sistemdir. Karar alıcıların gençler ve gençliğe bakışı gençlerin deneyimlerinde rol oynamaktadır. Bu yönüyle karar alıcıların da görüş alanına girmiş olan espor olgusunu gençlerin nasıl deneyimlediklerini anlamak için politik sistemlerle irtibatlı biçimde kapsamlı bir değerlendirme yapılmalıdır.

Merkezi yönetimde Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın espora dair çalışmaları, yerel yönetimlerde ise belediyelerin espor merkezi açmaları karar alıcıların esporu tanımaya

başladığını ve bir gençlik hizmeti olarak sunmak için çalışmalar yürüttüğünü göstermektedir. Gençlerin günlük hayatında deneyimledikleri bir olgunun son zamanlarda karar alıcıların radarına girmiş olması elbette bu deneyimin şekillenmesinde etkili olacaktır. Bu sebeple espor endüstrisi içindeki aktörlerin espor deneyimleri espora yönelik uygulanan politikalar ve hizmetlerle irtibatlı biçimde değerlendirilmiştir.

2.3.5. Oyun Sistemi

Espor endüstrisinin yapı taşı bilgisayar oyunları olduğundan espor endüstrisi içindeki aktörler farklı rol ve mesleklerde bulunsalar da oyun sektörüyle ilişki içindedirler. Bu ilişkinin dinamikleri gençlerin espor endüstrisinde yer alma deneyimini şekillendirdiğinden oyun sistemi diğer sistemlerle irtibatlı biçimde analiz edilerek tartışmaya açılmıştır.

3. BÖLÜM

YÖNTEM

3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Espor endüstrisi içinde yer alan gençlerin espor ile kurdukları ilişkinin doğasını keşfetmeyi amaçlayan bu çalışma doğrudan gençlerin anlam dünyasına odaklandığı için nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmıştır. Araştırmada günlük yaşam deneyimlerine odaklanıldığından verilerin toplanması süreçlerinde nitel araştırma desenlerinden fenomenolojik desen kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemleri kullanılarak gerçekleştirilen çalışmalarda nicel araştırmalarda olduğu gibi olaylar ve olgular arasında doğrudan ve açık bir nedensellik ilişkisi kurmak mümkün değilse de nicel çalışmalarda ölçülemeyen nedensellikler derinlemesine keşfedilerek ortaya konulabilir (Baltacı, 2019; Hınız ve Yavuz, 2023).

Espor ile ilgili Türkçe literatürdeki çalışmalara bakıldığında nicel araştırmaların ağırlıkta olduğu görülmektedir. Bu çalışmalarda amatör ya da profesyonel esporcuların espora yönelme motivasyonları cinsiyet, yaş, eğitim, aile aylık gelir düzeyi gibi sosyo-demografik değişkenlerle birlikte değerlendirildiği gibi öznel mutluluk, bilinçli farkındalık, akış yaşantısı, esporcu lisansına sahip olma, problem çözme becerileri, oyun bağımlılığı, depresyon, anksiyete gibi farklı değişkenlerle de ilişkilendirilmiştir (Gökören, 2022; Tanrıöven Yazıcı, 2018; Paşaoğlu, 2022; Kabalay, 2022). Tüm bu çalışmalarda çeşitli ölçekler kullanılarak değişkenler arasında anlamlı farklılıklar olup olmadığı ölçülmüştür. Ancak bu anlamlı farkların nasıl ortaya çıktığına dair bir yorum yapmak nicel çalışmaların doğası mümkün olmamıştır. Bu noktada keşifsel bir çalışmanın gerekliliği ön plana çıkmaktadır.

Espora ilişkin uluslararası literatüre bakıldığında ise nicel çalışmalarla birlikte nitel araştırmaların da ön plana çıktığı görülmektedir. Bu araştırmalar ile esporun oynanma ve izlenme motivasyonlarından espor endüstrisine girmenin aşamalarına, esporcu kimliğinin nasıl şekillendiğinden, sosyokültürel boyutlara kadar pek çok konuya dair bilgi

üretmiştir (Seo,2016; Kim ve Thomas, 2015; Zhao ve Zhu, 2020). Özellikle esporun spor olarak kabul edilip edilmemesi hususu hem nicel hem nitel yöntemlerle sıklıkla tartışılan bir mesele olarak öne çıkmaktadır. Türkçe literatürde de bu tartışmaya ilişkin çalışmalar bulunmaktadır (Akgöl, 2019; Karatepe ve Uslu, 2022; Aslan ve Çoknaz, 2021; Akkaya, 2023;). Ancak dünyadaki literatür ile karşılaştırıldığında Türkçe literatürde nitel araştırmaların çok daha az olduğu dikkat çekmektedir (Belli ve Saraçoğlu, 2023). Ekseriyetle nicel çalışmalarla ele alınan espor olgusu üzerine özellikle Türkçe literatürde daha derinlikli bilgilerin üretilmesine ihtiyaç duyulduğu görülmektedir.

Espor gençlerin gündeminde nispeten yakın zamanda yer etmeye başlayan bir olgu olduğundan sosyal hizmet disiplini içinde de oldukça az çalışılmıştır. Espor aynı zamanda gençlik ekosistemi içinde yer alma biçimiyle doğuracağı imkanların ve sorunların muğlak kaldığı bir konudur. Dolayısıyla öncelikle mevcut sorun alanları keşfedilmelidir. Espor konusu sosyal hizmet perspektifinden parametreleri belirlenecek şekilde daha önce çalışılmadığından ilk olarak birtakım özellikler üzerinden ölçüm yapmak değil bireylerin deneyimlerine odaklanarak mevcut durumu ortaya koymak gerekir. Bu sebeple nitel bir yöntemle espor endüstrisi içindeki aktörlerin deneyimleri sosyal hizmetin sunduğu çok boyutlu perspektifle ele alınmıştır.

3.2. ARAŞTIRMANIN DESENİ

Bu araştırmada espor endüstrisi içindeki aktörlerin gündelik yaşam deneyimlerinin derinlemesine keşfedilmesi amaçlandığından nitel araştırma desenlerinden fenomenolojik yaklaşım kullanılmıştır. Fenomenoloji deseninde amaç bir fenomen/olgu hakkında o fenomeni deneyimleyen bireylerden toplanan veriler ile o deneyimin ortak anlamına, özüne ulaşmaktır (Creswell, 2014). Fenomenolojik yaklaşımda olguların doğasını anlamak için bu fenomeni deneyimleyen bireylerin yaşantıları ele alınır.

Fenomenoloji hem felsefi bir hareketi hem de bir dizi araştırma yaklaşımını kapsayan şemsiye bir terimdir. Husserl ile başlayan fenomenolojik hareket yeni ve radikal bir felsefe yapma biçimi olarak ortaya çıkmıştır (Kafle, 2011). Langdrige (2007) fenomenolojiyi "insanların içinde yaşadıkları dünyaya ilişkin algılarına ve bunun onlar için ne anlama geldiğine odaklanmayı amaçlayan; insanların deneyimlerine odaklanan" bir disiplin olarak tanımlamaktadır. Husserl'in temellerini attığı fenomenoloji ilk olarak

“ne” sorusuna cevap aramaktaydı. Zaman içinde Husserl’in öğrencisi Alman filozof Heidegger başta olmak üzere farklı isimlerin katkılarıyla fenomenolojinin içinde sınırlarının “ne” ile birlikte “nasıl”ı da kapsayacak şekilde genişlediği çeşitli yaklaşımlar ortaya çıkmıştır (Araşan, 2021). Bu yaklaşımların fenomenolojik araştırmalarda sıklıkla başvurulan çeşitlerinden bazıları hermenötik fenomenoloji, transandantal fenomenoloji ve varoluşçu fenomenolojidir (Güçlü, 2021:291). Bireylerin yaşadıkları deneyimlerin özünü anlamaya odaklanan fenomenoloji aynı zamanda ele alınan fenomenin özüne inmek maksadıyla yürütülen deneysel bir yöntem olarak var olmuştur.

Fenomenolojik araştırma deseni, bireylerin yaşadıkları deneyimlerin özünü anlamaya odaklanır. Bu desen, katılımcıların deneyimlerini, bu deneyimlerin nasıl yaşandığını ve bu deneyimlerin bireyler için ne anlama geldiğini derinlemesine incelemeyi amaçlar. Fenomenoloji, insan deneyiminin ve bilincinin yapısal özelliklerini açığa çıkarmayı amaçlar. Araştırmacılar, bu felsefi çerçeveyi kullanarak, katılımcıların deneyimlerini, bu deneyimlerin anlamını ve nasıl yaşandığını anlamaya çalışırlar (Tekindal ve Arsu, 2020).

Fenomenolojik araştırmanın soruları, genellikle "Bu deneyim nasıl yaşanır?" veya "Bu fenomen katılımcılar için ne anlama gelir?" gibi geniş, açık uçlu sorulardır. Bu sorular, katılımcıların deneyimlerinin derinlemesine incelenmesine olanak tanır. Katılımcılar, incelenen fenomeni yaşamış olan bireyler arasından bilinçli bir şekilde seçilir. Bu seçim, genellikle amaçlı örnekleme veya kartopu örnekleme teknikleri kullanılarak yapılır. Araştırmacı, fenomeni derinlemesine anlayabilmek için çeşitli perspektifleri temsil eden katılımcıları seçmeye çalışır. Husserl'in "epoche" veya ön yargılardan arınma kavramı, araştırmacının kendi ön yargılarını ve varsayımlarını bir kenara bırakarak deneyimi "katılımcının gözünden" görmesini sağlar (Güçlü, 2021). Bu araştırmada espor endüstrisi içindeki aktörlerin gündelik yaşam deneyimlerine ve anlamlandırma biçimlerine odaklanıldığından fenomenolojik desen kullanılmıştır. Araştırmanın öznelere espor endüstrisi içindeki aktörlerdir. Öte yandan araştırmacının kendini ayrıca alabilmesi için konuyla ilgili çalışma öncesinde ve sonrasında espor olgusuna ilişkin deneyimi ve yargıları aktararak önyargıların azaltılması sağlanmaya çalışılmıştır. Bu deneyim ve yargılar araştırmacının konumu başlığı altında detaylı şekilde aktarılmıştır.

3.3. ARAŞTIRMACININ KONUMU

Nitel araştırmalarda araştırmacının konumu bilgi üretimini etkileyen ve metodolojik açıdan önemli bir husus olduğundan bu çalışmanın kapsamında belirtilmiştir. Araştırmacının konumunda katılımcılarla girilen ilişkide tamamen içeriden ya da tamamen dışarıdan bakarak bir ilişki kurmak mümkün değilse de bunlardan birinin daha baskın olduğu görülmektedir. İçeriden olmanın da dışarıdan olmanın da çeşitli avantajları ve dezavantajları bulunmaktadır (Kaçar-Tunç, 2020). Bu araştırma kapsamında araştırmacının espor ve bilgisayar oyunlarına yönelik kaleme alınan bilgi, deneyim ve önyargıları kısaca şöyle ifade edilmiştir:

“Espor kavramının bilgisayar oyunları oynamak ile ilişkilendirilen bir olgu olduğunu biliyordum. Para kazanıldığına ilişkin bir bilgim vardı. Ancak bir sektörünün olduğu ve tam zamanlı iş gibi yapıldığını bilmiyordum. İnsanların boş zamanlarında yaptığı bir uğraş olduğunu düşünürdüm. Video oyunları oynamanın çocuk işi olarak görüldüğü genellikle olumsuz karşılandığı bir kültür içinde büyüdüm. Küçüklükten bu yana atari ve sonrasında gelişen çevrimdışı video oyunlarını oynama tecrübem sınırlı da olsa vardı. Fakat bugün espora dahil olan rekabetçi video oyunlarını oynamazdım. Lisede oldukça sınırlı bir ilişkimin olduğu oyunlarla üniversite zamanında irtibatım iyice kopmuştu. Aynı zamanda video oyunları oynamaya ve bundan bir kazanç elde etmeye ilişkin toplumda yaygın negatif tutumların benimsendiği bir sosyal ve kültürel ortam içinde bulunuyordum. Okul başarısı düşük olan, sorumluluklarından kaçan genellikle küçük yaşlardaki çocukların ilgilendiği bir meşgale olduğu fikri içinde bulunduğum toplumsal çevrede hakimdi. Benimse bundan fazla bilgim yoktu. Ayrıca büyük yaşta yalnızca erkeklerin ilgilendiği, erkek işi bir eğlence olduğu yönünde bir varsayım da aynı sosyal atmosferin içinde bulunuyordu. Bunlara ilişkin benim yargım da çevremde oyun oynayan kadın bulunmadığı için kadınların da oynayabileceği ama pek ilgi duymadığı bir alan olduğu şeklindeydi. Fakat aynı sosyal ortamda sıkça telkin edilen başarısız haylaz çocukların video oyunları oynadığı savı hiçbir zaman içselleştiremediğim bir düşünceydi. Çünkü benim sosyalleşme sürecimde belki okul başarısı çok yüksek olmayan fakat fazlasıyla zeki ve üretken olan çocukların oyunlarla da çok ilgili olduğu gözlemi hakimdi. Dolayısıyla oyunlarla sınırlı bir ilişkim vardı.”

Bu ifadelerden anlaşılacağı üzere konumlandırma konusunda “dışarıdan” bir araştırmacı olarak bu çalışma yürütülmüştür. Araştırma sürecinde içeriden biri olmamanın avantajları ve dezavantajları bizzat tecrübe edilmiştir. İlk olarak içeriden bir araştırmacı için süreci kolaylaştırabilecek ancak dışarıdan bir araştırmacı için zorlayıcı olabilecek bir husus araştırma alanına erişimdir. Araştırma alanına erişmek, katılımcılarla onların güvenini kazanacak bir yakınlık kurma süreci dışarıdan bir araştırmacı olarak çok kolay olmamıştır. Instagram üzerinden ulaşabilen kişilere oradan mesaj göndererek, görüşmeyi kabul eden kişilere önerebileceği biri olup olmadığını sorarak ve espor merkezlerini birçok kez ziyaret ederek katılımcılarla güvenli bir iletişim ortamı kurulmaya çalışılmıştır. Burada yaşanan bir zorluk da bir gençlik alt kültürüne de dönüşmüş olan esporun kendi içinde bir jargonunun olması ve dışarıdan bir araştırmacı olarak buna aşinalığın zayıf olması olmuştur. Hatta bir katılımcı sonrasında sektörde iyi bilinen bir espor kulübü olduğu öğrenilen bir ismin görüşme sırasında tam olarak anlamadığı ifade edildiğinde “bunları da bilmeden bu konuda tez yazmaya kalkmanız sıkıntılı olabilir” şeklinde bir serzenişte bulunmuştur. Dışarıdan bir araştırmacı olarak bu alt kültürün anlam dünyasına girebilmek için kullanılan jargon ve oynanan oyunlara dair daha detaylı bilgi edinilmesi ihtiyacı güçlü biçimde hissedilmiştir. Bu sebeple sonraki görüşmelerde bu eksiklikleri giderebilmek için çalışma kapsamında yer almayan amatör oyuncu gençlerle irtibata geçilerek görüşmeler yapılmıştır. Profesyonel olarak bu işi yapmasa da espor konusunda bilgili ve deneyimli gençlerden hem oyunlara hem de yaşanan deneyimlere dair muğlak kalan yerlerin aydınlatılması için bilgi alınmıştır.

Yapılan görüşmelerde dışarıdan bir araştırmacı olmanın bir avantajı da katılımcılara açıkça araştırmacının espor sektöründe ve rekabetçi oyunlarda tecrübe sahibi olmadığı ifade edildiğinden katılımcıların duygu, düşünce ve deneyimlerini en ince ayrıntısına kadar anlatmaları olmuştur. “Bilmediğiniz için en baştan anlatıyorum, işin içinde olmadığınız için örneklerle açıklamaya çalışayım” gibi ifadelerle kendilerini olabildiğince açık ifade etmişlerdir. Bu yönüyle içeriden bir katılımcı olmanın bazı dezavantajlarından uzaklaşma imkânı olmuştur. Örneğin katılımcıların araştırmacının zaten biliyor olduğunu varsayarak bazı konuları anlatmaya istekli olmamaları, araştırmacının kendisinin de deneyimlediği bir durum olması sebebiyle olguya karşı körleşebilmesi ya da içeriden olmaktan kaynaklı olarak aynı kimliği paylaşmanın getirdiği önyargı ve yanlılıklardan uzak kalabilme avantajları elde edilmiştir.

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen görüşmelerde güven ilişkisini olabildiğince sağlam kurulmaya çalışılmıştır. Görüşmeciler kendi yaşam öykülerini, yaşadıkları zorlukları, olumlu ve olumsuz yargılarını çoğunlukla tüm açıklığıyla anlatmışlardır. Yalnızca bazı katılımcılar duygusal olarak zorlayıcı olduğu düşünülen aile ile ilgili bazı hususlarda ya da geçmişinde hatırlamak istemediği bazı konularda çekimser davranmış, çok fazla detay vermek istememişlerdir. Örneğin bir katılımcı lise dönemine dair deneyimleri sorulduğunda başta cevaplamaya çalışmış sonrasında “unutmak için çok çabaladım o dönemleri, pek bir şey de hatırlamıyorum, mümkünse geçelim” şeklinde bir cevap vermiştir.

Bir başka katılımcı kardeşleriyle yaşadığını belirtmiş ancak ailesine dair çok fazla bilgi vermemiştir. Sorulara tüm samimiyetiyle cevap verirken aile ile ilgili konuya gelindiğinde sessiz kalmayı tercih etmiştir. Bir müddet sessizlikten sonra açıklamak istemezseniz bu konuyu geçebiliriz teklifi üzerine çok memnun olurum, teşekkürler diyerek konuyu değiştirmiştir. Özellikle duygusal olarak zorlayıcı deneyimlerin anlatılmasının Zoom’ dan yapılan çevrimiçi görüşmelerde daha zor olduğu, katılımcıların daha yüzeysel biçimde bu konulara değindiği görülmüştür. Yüz yüze yapılan görüşmelerde daha fazla duygu ve deneyim paylaşımı yapmak mümkün olmuştur. Buradan hareketle güven ilişkisinin yüz yüze görüşmelerde daha derinlikli biçimde kurulabildiği söylenebilir. Özetle bu çalışmada tüm avantajları ve dezavantajlarıyla “dışarıdan” bir araştırmacı olarak görüşmeler gerçekleştirilmiş ve araştırma süreci yürütülmüştür. Mevcut olabilecek ön yargıların fark edilmesi ve azaltılması için espor olgusuna farklı şekillerde yaklaşan kişi ve kurumlarla görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Anahtar kişi olarak görülebilecek espor endüstrisi içinde profesyonel olarak yer almayan bu kişilerle yapılan görüşmeler analize dahil edilmemiştir.

Espor endüstrisi son yıllarda ivme kazanarak gelişmeye devam eden bir endüstri olarak Türkiye’de yeni yeni kurumsallaşmaya başlamıştır. Dolayısıyla Türkiye’deki esporcu sayısı net olarak bilinmediğinden toplam esporcu sayısının büyüklüğü hakkında bir yorum yapılamamaktadır. Bu büyüklüğü bilinmeyen bir çalışma grubu içinden örneklem belirlemek için de amaçlı örnekleme yönteminin kullanılmasında karar kılınmıştır.

“Araştırmanın amacına bağlı olarak bilgi açısından zengin durumların seçilerek derinlemesine araştırma yapılmasına olanak tanıyan amaçlı örnekleme, belli ölçütleri

karşılayan veya belirli özelliklere sahip olan bir veya daha fazla özel durumlarda çalışılmak istendiğinde tercih edilmektedir” (Koç-Başaran, 2017). Amaçlı örnekleme çeşitlerinden ölçüt örnekleme bu çalışmanın örnekleme belirleme metodu olarak belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme daha önce belirlenmiş kriterleri karşılayan tüm durumları çalışmaya dahil eden bir mantık sistemi üzerine kuruludur. Kriterler araştırmacı tarafından oluşturulabilir ya da daha önce hazırlanmış bir liste dikkate alınabilir. Bu çalışmada ise amaçlı örnekleme çeşitlerinden ölçüt örnekleme ile birlikte kartopu tekniğine de başvurulmuştur.

3.4. BİLGİ EDİNME SÜRECİ

3.4.1. Araştırmanın Öznelerinin Belirlenmesi

Espor endüstrisi içindeki aktörlerin gündelik yaşam deneyimlerine odaklanan bu araştırmanın öznelerinin belirlenmesinde yürütülen pilot çalışma etkili olmuştur. Araştırma problemi, amacı ve alt soruları temelinde bir yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Araştırmanın fenomenolojik desenle yürütüleceği göz önüne alınarak espor endüstrisi içindeki aktörlerin espor olgusunu nasıl anlamlandırdıkları ve nasıl deneyimlediklerine ilişkin sorular sorulmuştur. Ayrıca bu anlam ve deneyimi oluşturan ortamı keşfedebilmek için de gündelik yaşama ilişkin sorulara yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer verilmiştir. Hazırlanan bu yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak ilk etapta ulaşılabilen gençler ile pilot görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

3.4.2. Bilgi Edinme Araçları

Çalışmada araştırmanın amaçlarına uygun şekilde çalışma grubunu belirlemek, soru formunu ve araştırma desenini geliştirmek için pilot görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Toplam 5 kişiyle yüz yüze görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Yapılan pilot çalışma neticesinde çalışma grubunun dahil etme kriterleri netleştirilmiş ve soru formu revize edilmiştir. Ayrıca soru formunda daha sağlıklı veriler elde edilmesi için çalışmadan bağımsız iki ayrı uzman değerlendirmesine başvurulmuştur. Bu şekilde soru formuna son hali verilerek katılımcılarla gerçekleştirilen derinlemesine görüşmelerde kullanılmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılarak gerçekleştirilen görüşmelerde katılımcıların izniyle daha sonra transkripsiyonu yapılmak üzere ses kaydı alınmıştır. Oluşturulan yarı yapılandırılmış görüşme formu demografik sorular, espora ilişkin düşünce ve deneyimler ile gündelik yaşam deneyimlerini içermektedir. Demografik sorularda yaş, eğitim durumu/meslek, medeni durum, cinsiyet ve sosyo-ekonomik statü sorulmaktadır. Espora ilişkin sorularda ise kendi kişisel espor serüvenini, rekabetçi oyunlar ile kurduğu ilişkiyi ve esporu nasıl anlamlandığı üzerinde durulmaktadır. Gündelik yaşama ilişkin sorularda ise bir gününü ve bir haftasını nasıl geçirdiğinden başlayarak aile, arkadaşlık ilişkileri, sosyalleşme pratikleri, okul/iş hayatı ve gelecek beklentilerine yönelik sorular sorulmuştur.

3.4.3. Pilot Çalışma Süreci

Pilot çalışma sürecinde ilk olarak 18 yaş üstü espor oyunları oynayan gençlere kartopu örnekleme yoluyla ulaşılmıştır. Ayrıca “espor merkezi” olarak hizmet veren mekanlara gidilmiş, oradaki çalışanlarla görüşülmüş ve gözlem yapılmıştır. Pilot çalışma sürecinde ziyaret edilen espor merkezlerinin özel teşebbüse ve belediyelere ait olan farklı formları ile karşılaşılmıştır. Özel teşebbüse ait espor merkezlerinin espor turnuvalarına da ev sahipliği yapan internet kafe şeklinde yapılar olduğu görülmüştür. Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın espor sektöründeki etkisinin bu mekanlarda da hissedildiği gözlemlenmiştir. Ziyaret edilen bir özel espor merkezi sahibi, espor popülerleşmeden önce de kendisinin internet kafe işlettiğini, uzun yıllardır bu işi yaptığını söylemiştir. Artık işlettiği espor merkezine alacağı çalışan için Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın verdiği eğitime katılıp, sertifika almış olması gerektiğini belirtmiştir. Belediyelere ait 2 espor merkezine de birden fazla ziyaretler yapılarak gözlem yapılmış ve orada bulunan görevlilerle görüşmeler sağlanmıştır. Gerçekleştirilen derinlemesine görüşmeler ve ziyaret edilen mekanlardan edinilen bilgiler neticesinde espor kavramının herkesçe kabul edilen net bir tanıma sahip olmayışının yarattığı muğlaklık ile karşılaşılmıştır. Genel kabul görmüş tanımda bazı ortak öğeler bulunsa da Türkiye’de son yıllarda hızlı bir yükselişe popülerleşen esporun yaygın kullanımı bir karışıklığı da beraberinde getirmiştir. Devasa büyüklükteki dijital oyun sektörü içinde rekabetçi video oyunlarının profesyonel tarzda bir organizasyon dahilinde oynanması ile şekillenen espor, birçok açıdan oyun sektöründen ayrılarak ayrı bir sektörel yapıya işaret etmektedir. Her dijital

oyun espor olmadığı gibi her iyi oyun oynayan oyuncu da esporcu olarak adlandırılmamaktadır.

Pilot görüşme ilk olarak araştırmacının sosyal çevresi aracılığıyla ulaşılabilen oyuncular ve onların arkadaşları ile gerçekleştirilmiştir. Pilot görüşmelerin bir kısmı ise ziyaret edilen espor merkezleri aracılığıyla ulaşılan kişilerle yapılmıştır. Dolayısıyla ilk olarak acemi ya da yarı profesyonel oyuncularla görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmelerde esporun bir kariyer vaadi sunduğu ve bu kariyeri tercih eden gençlerin profesyonel anlamda oyuncu, yayıncı, koç, spiker ya da menajer olduğu görülmüştür. Kurulan espor takımlarında bir sözleşmeye dayalı şekilde görev yapan bu kişilerin espor endüstrisi içinde faal olarak yer aldığı tespit edilmiştir.

3.4.4. Çalışmanın Özneleri İçin Dahil Etme Kriterlerinin Kesinleştirilmesi

Fenomenolojik bir yaklaşımla yürütülen bu araştırmada espor fenomenini deneyimleyen kişilere ulaşılması hedeflenmiştir. Esporun çalışma kapsamında endüstri boyutu vurgulanarak ele alındığından bu endüstrinin içinde aktif olarak yer alan kişiler çalışmanın özneleri içine dahil edilmiştir. Espor endüstrisi içinde yer almanın gerekliliklerini yerine getiren kişilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda oyuncu (esporcu), koç, menajer, yayıncı vb. gençlere ulaşılmıştır.

Amatör şekilde ya da turnuva bazlı olarak okul takımlarında ya da farklı organizasyonlarda kendini gösteren de pek çok oyuncu olmakla birlikte espor endüstrisinin kendini yeniden ürettiği alanların bu profesyonel iş kolları olduğu görülmüştür. Her biri ayrı bir meslek olarak icra edilen bu iş kollarında gençler içinde buldukları espor takımlarını şampiyonluğa taşımak için mücadele etmektedirler. Dolayısıyla bu çalışmanın öznelerini okul takımları, üniversite toplulukları ya da bireysel olarak espor oyunları oynayan ya da organize eden amatör, yarı profesyonel kişiler değil bu endüstrinin doğrudan içinde yer alan, meslek olarak esporu seçmiş profesyonel gençlerin oluşturması gerekliliği yapılan pilot çalışma neticesinde varılan bir kanı olmuştur. Sonuç olarak bu çalışmada espor endüstrisi içinde aktif olarak çalışan oyuncu, yayıncı, koç ve menajerler çalışmanın özneleri olarak ele alınmıştır.

Bu öğelerin seçilmesinin sebebi ise espor endüstrisi içinde endüstrinin varlık sebebi olan oyunlar konusunda ilgi, bilgi ve deneyim sahibi kişiler olmalarıdır. Bir sponsorun ya da

bir markanın yahut aynı şekilde takım sahiplerinin video oyunlarının içeriğine, nasıl oynandığına, oyun ile nasıl bir ilişki kurulduğuna dair bir deneyimi olmayabilir. Öte yandan bir yayıncının yayın yapabilmek için, bir koçun ya da antrenörün iyi bir rehberlik sunabilmesi ve yönetebilmesi için profesyonel olmasa bile oyuncu olması hiç değilse oyun dünyasına aşina olmaları gerekir. Bu nedenle bu gruptaki kişiler çalışma kapsamına dahil edilmiştir. Sektöre ilişkin derinlikli bilgi edinebilmek için de bu işi gerçek anlamda profesyonel olarak yapan, bu iş üzerinden para kazanan ya da doğrudan geçimini yalnızca bu iş ile sağlayan gençlere ulaşılmıştır.

Espor kavramının tanımındaki muğlaklığın da etkisiyle espora ilişkin yapılan çalışmalar esporla farklı düzeylerde (acemi, yarı profesyonel vb.) ilgilenen ya da oyuncu (gamer) olup espor ligleri içerisine giren oyunları da oynayan kişilerle yapılabilmektedir. Örneğin espor konusunda üniversitelerin öğrenci topluluklarında yer alan gençlerle ya da internet üzerinden ulaşılan kişilerle yapılan çalışmalar mevcuttur. Ancak bu kişiler tam anlamıyla profesyonel olmayabilir ya da espor takımı olarak tanımlanan bir takımda tam zamanlı şekilde çalışmıyor olabilirler. Bu şekilde bağımsız ya da amatör olarak oyun oynayan kişilerle yapılan çalışmalar da elbette belli ölçülerde espor içine dahil edilebilir. Ancak gençlerin anlamlandırma biçimleri ve gündelik hayat deneyimlerinden hareketle espor endüstrisinin ürettiği esporcu/yayıncı/koç/menajer gibi kimliklerin oluşumuna odaklanan bu çalışmada oyuncu(gamer)-esporcu ayrımı daha kesin bir şekilde çizilmiştir. Espor endüstrisi içinde aktif şekilde yer alıp bir takım bünyesinde sözleşmeli olarak bulunan, profesyonel anlamda uzun süredir bu işle uğraşan gençler çalışma grubunun odağını oluşturmuştur. Üniversite toplulukları, internet kafe toplulukları ya da diğer amatör ya da yarı profesyonel gruplar içinde yer alan oyuncu ve diğer aktörler çalışma grubunun kapsamı dışında tutulmuştur. Espor ekosistemi içinde bulunan marka sahipleri, oyun şirketleri, sponsorlar gibi öğeler çalışma kapsamına dâhil edilmemiştir. Gençlerin anlam dünyasındaki karşılıklarını keşfetmek amaçlandığından sektörün bu bileşenleri çalışma kapsamına alınmamıştır.

Çalışmada espor endüstrisi içinde genç tanımlamasında yer alan genç kavramı 18-35 yaş arası bireyleri ifade etmektedir. Genç tanımı ele alındığı bağlama göre farklı olmakla birlikte genellikle kronolojik bir bakışla yaş kıstasları ile ifade edilmektedir. Genç kavramının tanımlandığı yaş aralığı da ele alındığı bağlama göre farklılaşmaktadır.

Örneğin esporcu lisansı alabilmek için yaş sınırı 6'dır (URL-5). Yaş ilerledikçe espor oyunlarının gerektirdiği el-göz koordinasyonu, reflekslerini kullanma, hızlı karar verebilme gibi becerilerde zayıflama olduğundan ileri yaştaki bireylerin profesyonel anlamda espor ile ilgilenmesi, bu sektörün içinde yer alması zorlaşmaktadır. Ayrıca esporcuların gelecek beklentisi ve kariyer hedefleri gibi konularda daha somut verilere ulaşabilmek için çalışma hayatına daha yakın bir konumda bulunan genç yetişkinlerin uygun bir örneklem olacağı düşünülmüştür. Tüm bu sebeplerle bu araştırmada espor endüstrisi içine dahil olmuş 18-35 yaş aralığındaki gençler ile görüşmeler yapılmıştır.

3.4.4.1. İçerme Kriterleri

- Espor endüstrisinde oyuncu, yayıncı, menajer, koç ya da koordinatör olarak yer almak.
- Şu anda yahut en fazla bir sene öncesine kadar sektörde aktif olarak çalışıyor olmak.
- 18-35 yaş aralığında olmak.

Çalışma kapsamında toplamda 16 katılımcıyla görüşülmüştür. Bu katılımcılardan 12 tanesi espor sektörü içinde profesyonel olarak yer alan kişilerden oluşmaktadır. 3 kişi espor konusundaki karışık tavrıyla bilinen Türkiye Yeşilay Cemiyetinde oyun ve internet bağımlılığı gibi alanlarda çalışan 2 psikolog ve 1 sosyal çalışmacı olmuştur. 1 kişi ise bir üniversitenin espor kulübü yöneticisidir. Espor endüstrisi içinde aktif olarak yer almadığı halde bu anahtar kişilerle fenomenin farklı boyutlarını anlamak ve espora ilişkin daha kapsamlı bir bakış geliştirebilmek için görüşmeler yapılmıştır. Bu anahtar kişilerle yapılan görüşmeler analize dahil edilmemiştir.

Görüşmeciler	Yaş	Cinsiyet	Mesleği	Eğitim Durumu	Görüşme Süresi	Görüşme Şekli
K1	33	Kadın	Koordinatör	Üniversite Mezunu- Lisans	77 dakika	Yüz yüze
K2	24	Erkek	Esporcu	Üniversite Mezunu- Lisans	103 dakika	Yüz yüze

K3	31	Erkek	Koordinatör	Üniversite Mezun- Lisans	82 dakika	Yüz yüze
K4	20	Kadın	Esporcu	Lise Mezun	96 dakika	Çevrimiçi (Zoom)
K5	29	Kadın	Eski Esporcu, Müşteri temsilcisi	Üniversite Mezun-Ön Lisans	127 dakika	Çevrimiçi (Zoom)
K6	27	Erkek	Organizatör (Şirket Sahibi)	Üniversite Mezun- Lisans	106 dakika	Yüz yüze
K7	22	Kadın	Esporcu & Yayıncı	Üniversite Mezun-Ön Lisans	81 dakika	Çevrimiçi (Zoom)
K8	22	Kadın	Esporcu	Üniversite Öğrencisi	90 dakika	Çevrimiçi (Zoom)
K9	19	Erkek	Organizatör &Spiker	Lise Mezun	125 dakika	Çevrimiçi (Zoom)
K10	25	Erkek	Esporcu	Lise Mezun -Üniversite Terk	75 dakika	Çevrimiçi (Zoom)
K11	22	Erkek	Yayıncı	Lise Mezun -Üniversite Terk	98 dakika	Yüz yüze
K12	26	Erkek	Eski Menajer, Bireysel Oyuncu Danışmanı, operasyon uzmanı	Üniversite Mezun- Lisans	Yüz yüze: 120 dakika Zoom: 100 dakika	İki kez görüşme gerçekleşti rildi. (Biri yüz yüze biri çevrimiçi)

Tablo 1: Katılımcı Listesi

Zoom üzerinden yapılan görüşmelerde katılımcılar oyun dünyasında yaygın olarak kullanılmayan bir program olduğundan Zoom'a yabancı olduklarını, daha önce kullanmadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcılar discord gibi daha alışkın oldukları bir aracı

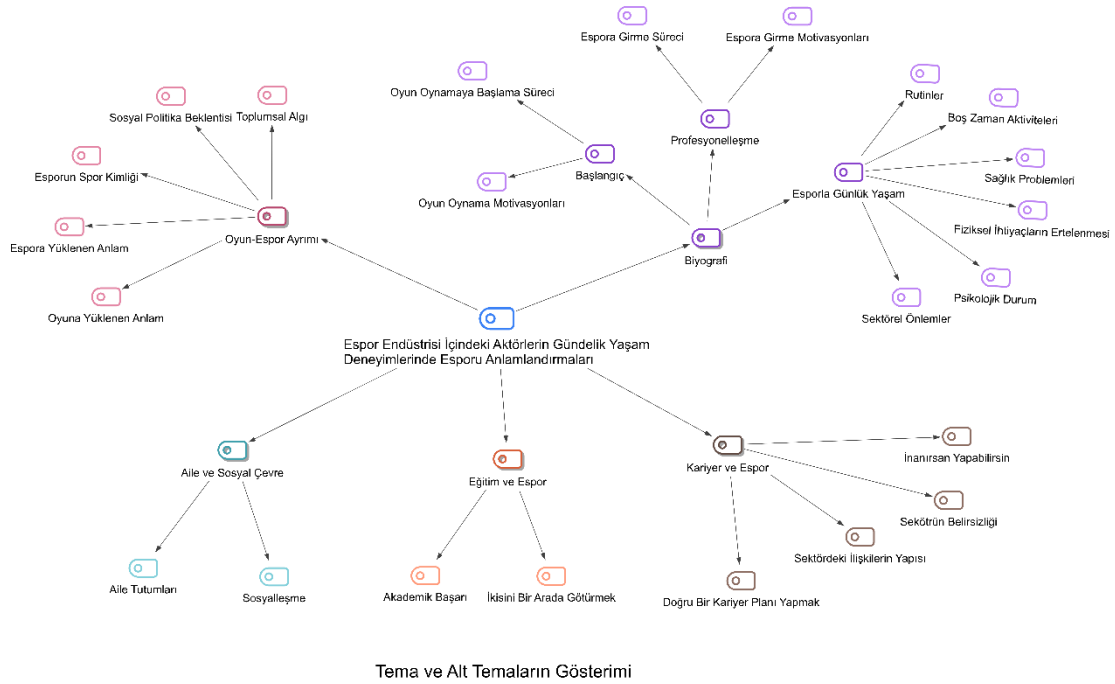
kullanma talebinde bulunmuşlardır. Kayıt almak konusundaki kolaylığı sebebiyle Zoom tercih edilmiştir. Katılımcıların çok büyük bir çoğunluğu daha önce hiç deneyimlemedikleri Zoom programını indirip bilgisayarlarına kurup oradan görüşmeyi kabul etmişlerdir. Yalnızca bir görüşmeci Discord dışında bir mecradan görüşmeyi kabul etmemiştir. Onun dışındaki tüm katılımcılar daha önce bilmiyor olmasına rağmen Zoom programı üzerinden görüşmeyi kabul etmiştir.

3.5. ANALİZ SÜRECİ

Veriler yüz yüze ve çevrimiçi yapılan derinlemesine görüşmelerden ve espor merkezleri başta olmak üzere gerçekleştirilen turnuva, organizasyon ve çeşitli kurum ziyaretlerinden elde edilen gözlemler neticesinde toplanmıştır. Görüşmeler yaklaşık olarak 1,5-2 saat aralığında sürmüştür. Yapılan görüşmelerde ses kaydı alınmış, sonrasında deşifre edilmiştir. Ayrıca araştırma kapsamında yapılan görüşmeler sonrasında katılımcılara ve gözlem sonrası mekân ve olaylara ilişkin memo notları tutulmuştur. Bu memo/saha notlarından analiz sürecinde faydalanılmıştır.

Toplamda 147.934 kelimededen oluşan ham veri elde edilerek Maxqda programı yardımıyla kodlanmıştır. Verilere aşinalık sağlanması için deşifre sürecinde dinlenen ses kayıtları yazıya geçirildiğinde de tekrar okunmuştur.

Ham haldeki veri yığınının birçok kez okunarak anlamlı parçaların keşfedilmesi bu parçalar arasındaki benzerlik, tekrar, zıtlık gibi ilişkilerin bulunması, benzer anlamların bir araya getirilmesi süreci işletilmiştir. Verilerin kodlanmasında tümevarımsal ve tüm dengelimsel kodlama süreçleri eş zamanlı olarak yürütülmüştür. Araştırma sorusunun belirlenmesinin ardından literatür taraması ve fenomenolojik desenin getirileriyle görüşme soruları hazırlanmıştır. Bu görüşme sorularında sahaya götürülen anlam gibi, eğitim gibi, aile gibi birtakım temalar mevcuttur. Öte yandan kariyer gibi sahadan gelen temalar da olmuştur. Bu temalar altında ham verinin kodlanması ile kodlar ve kategoriler oluşturulmuştur. Kategorilerin ve temaların oluşturduğu kod ağacı aşağıdaki gibi şekillenmiştir.



Şekil 5: Bulguların Tema ve Alt Temalar Biçiminde Gösterimi

Verilerin analizinde Maxqda programının kullanılmasıyla tematik analiz uygulanmıştır. Verilerin analizinde Braun ve Clark (2006) tarafından tematik analiz için oluşturulan 6 aşama takip edilmiştir. Tematik analiz, verilerdeki kalıpların (temaların) belirlenmesi, analiz edilmesi ve raporlanması için kullanılan bir yöntemdir. Veri setinin zengin ayrıntılarla minimum düzeyde organize edilmesi işlevini gerçekleştirir. Takip edilen kılavuzda ilk adım olarak verilere aşinalık kazanmak yer alır. Bu adımda verilerin tekrar tekrar okunarak verilerin derinliğine ve genişliğine dair bilgi ve fikir sahibi olunur. Aktif bir okuma ile veri içindeki anlamlar ve kalıplar aranır. İkinci aşamada ise başlangıç kodlarını oluşturma vardır. Bu aşamada verilerin yazıya geçirilmesi, verilerin okunması ve yeniden okunması ile ilk fikirlerin not edilmesi yer alır. Mümkün olduğunca çok sayıda desenin kodlanması ile verinin derinlemesine incelenmesi, ayrıştırılması süreci başlar. Üçüncü adımda temaların aranması başlar. Tüm veriler ilk olarak kodlanıp harmanlandığında başlar ve veri seti genelinde tanımladığımız farklı kodlardan oluşan uzun bir listeye sahip olursunuz. Analizi kodlar yerine daha geniş temalar düzeyinde yeniden odaklayan bu aşama, farklı kodların potansiyel temalara göre sınıflandırılmasını ve ilgili tüm kodlanmış veri alıntılarının belirlenen temalar dahilinde harmanlanmasını içerir. Dördüncü adımda temalar gözden geçirilir. Tema olarak seçilen başlıkların gerçekten tema olup olmadığı sorgulanır. Temaya dair yeterince veri var mıdır ya da bazı

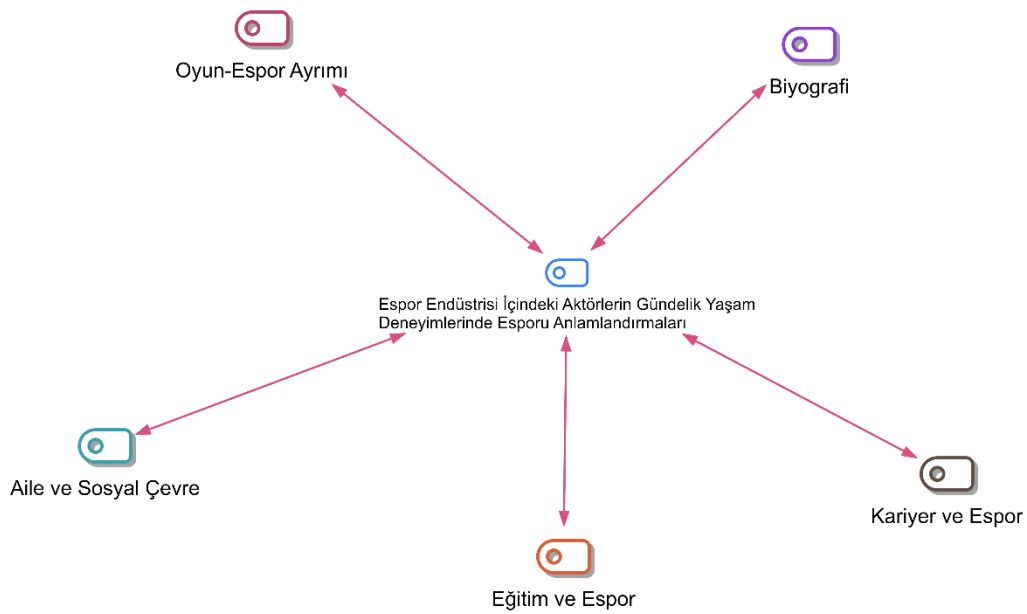
temalar birleřtirilerek tek bir bařlık altında ifade edilebilir. Beřinci ařamada temaların tanımlanması ve adlandırılması vardır. Bu noktada artık saęlam bir tematik harita oluřturulmuřtur. Altıncı ve son adım ise raporun oluřturulmasıdır.

4.BÖLÜM

BULGULAR

Espor endüstrisi içinde yer alan aktörlerin gündelik deneyimlerine ve anlamlandırma biçimlerine odaklanan bu çalışmada katılımcılardan elde edilen veriler bir analize tabi tutularak çeşitli bulgulara ulaşılmıştır.

Nitel olarak kurgulanan bu araştırmada 12 katılımcıyla görüşülmüş, verilerin transkripsiyonunun yapılmasından sonra Maxqda24 programı kullanılarak analiz edilen bulgular bu bölümde ele alınmıştır. Tümevarımsal ve tümdengelimsel kodlama süreçleri eş zamanlı olarak yürütüldüğü bu çalışmada toplamda 5 ana temaya ulaşılmıştır.

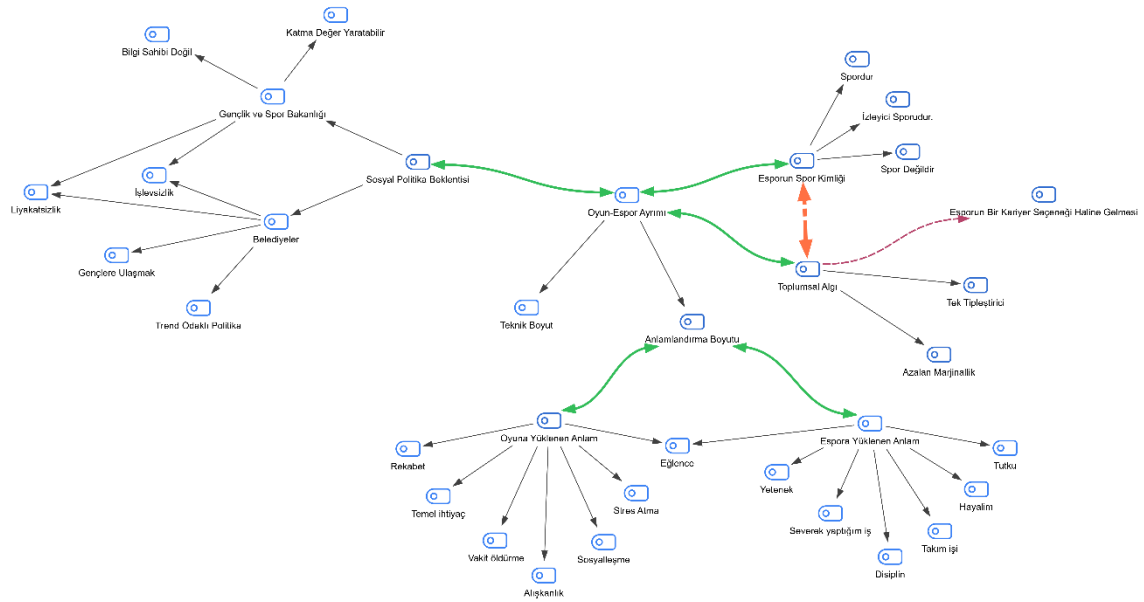


Temaların Gösterimi

Şekil 6: Ana Temaların Gösterimi

4.1. OYUN VE ESPOR AYRIMI

Oyun ve espor ayrımı aktörlerin esporu anlamlandırma süreçlerinde belirgin biçimde kendini gösteren ve toplumsal algıdan sosyal politika beklentisine kadar pek çok konuya zemin oluşturan bir tema ortaya çıkmıştır. Oyun ve espor ayrımı temasında öncelikle bu ayrım teknik ve anlamlandırma boyutları olmak üzere iki boyutta ele alınmıştır. Her iki alt boyut da detaylı açıklanmıştır. Anlamlandırma boyutunda katılımcılar tarafından oyunun ve esporun nasıl anlamlandırıldığı açıklanmıştır. Yine bu ayrımla ilişkili olarak toplumsal algının nasıl şekillendiği üzerinde durulmuştur. Toplumsal algı kategorisinde tek tipleştirici bir algının varlığı ve espora dair marjinalliğin azalmaya başladığı bulguları açıklanmıştır. Esporun gençler için bir kariyer seçeneğine dönüşmeye başlamasının bu algının dönüşümünde etkili olduğuna da değinilmiştir. Esporun spor kimliğine de bu ayrım ve getirdiği anlamlandırma süreçleriyle ilişkili olarak bulgular içinde yer verilmiştir. Son olarak sosyal politika beklentisinin nasıl şekillendiği ve ne yönde olduğuna dair bulgular açıklanmıştır.



Şekil 7: Oyun ve Espor Farkı Teması Gösterimi

Espor endüstrisi içindeki aktörlerin esporu nasıl anlamlandırdığı sorusu temelinde şekillenen bu araştırmada anlama ilişkin en belirgin bulgulardan biri de oyun ve espor arasında yapılan ayrım olmuştur. Her ne kadar espor sektörünün yapı taşı rekabetçi video oyunları olsa da yapılan görüşmelerde katılımcıların oyun sektörü ile espor sektörü

arasında bir ayrım yaptığı bulgulanmıştır. Bu ayrımın esporun anlamlandırma süreçlerinde oldukça belirleyici olduğu görülmektedir. Oyun-espor ayrımı teknik ve anlamlandırma boyutu olmak üzere iki boyutta ele alınabilir. Teknik boyutuyla, her oyunun espora dahil olmaması, şans faktörünün eşit dağılması, oyun içinde rekabet unsurunu etkileyecek şekilde gerçek para ile satın alınabilen kazanımların olmaması, bir organizasyon dahilinde yapılması (liglerinin olması), gerçekleştirilen performansın yayınlanması ve izleyiciye sunulması gibi faktörler esporu oyun sektöründe ayrı bir yere konumlandırmaktadır. Rekabetçi olan ya da olmayan çevrimiçi ve çevrimdışı, mobil, bilgisayar vb. tüm cihazlardan erişilebilen çok sayıda video oyunu bulunmaktadır. Ancak bu oyunların tamamı espor endüstrisi içinde kendine yer bulamamaktadır. Katılımcıların esporu anlamlandırma biçimlerinde de bu ayrım kendisini göstermektedir.

K3: “Her oyun nasıl spor değilse her bilgisayar oyunu da espor olamıyor. Oyun içerisinde şans faktörü olmalı, herkes için eşit dağılmalı, oyun içerisinde bizim pay to win diye tabir ettiğimiz gerçek para ile bir özellik satın alınmamalı. Tamamen yeteneğe bağlı olmalı bu akışa sahip oyunları espor olabiliyor. Şöyle düşünün futbolcuların ayaklarındaki ayakkabının markası değişkenlik gösterebilir ama sonuçta ayakkabının markası oyuna etki etmez sen yetenekliysen gol atabilirsin.”

Espor oyunu olarak kabul edilen oyunlarda “pay to win” adı verilen gerçek para ile satın alınarak rekabetçi ortamda kazanç sağlanabilen özelliklerin olmaması, şans faktörünün herkes için eşit olması temel gereklilik olarak belirtilmiştir. Oynanan video oyununda oyuncuların sahip oldukları becerilerle ellerine geçen şans ne kadar iyi kullanabildikleri sonuç üzerinde belirleyici olmalıdır.

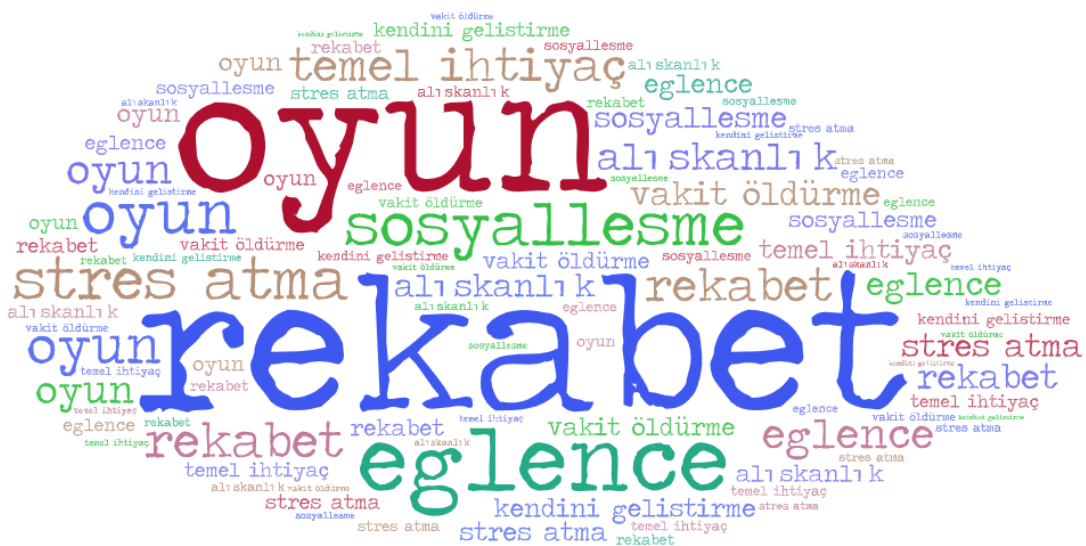
Esporla oyun arasındaki bir ayrım da izlenme faktörü olarak öne çıkmaktadır. Espor rekabetçi video oyunlarının profesyonel şekilde belli bir organizasyon dahilinde oynanması ve izleyiciye aktarılmasına dayanır. Oyun sektöründe ise rekabetçi olan ve olmayan pek çok oyun bulunur. Bir katılımcı espor sektörü içinde bulunan oyunların arkadaş grubuyla izleyiciye aktarılmadan oynanmasının dahi espor olmayacağı kanaatindedir.

K6: “arkadaşım ile oyun oynuyoruz mesela espor yapmıyoruz yani espor yapmak bu değil. Yani spor olması için bizim profesyonel takımlarda profesyonel sözleşmemizin olup profesyonel bir organizasyonda işte ligde vesaire müsabakalara çıkıp bu müsabakanın canlı yayınlanması lazım. Öbür türlü espor olmuyor.”

Katılımcıların espor ile oyun sektörü arasında yaptığı bu ayırmadan hareketle oyuna yükledikleri anlam ile espora yükledikleri anlam ayrı kategoriler halinde ele alınmıştır. Bu ayırım anlamlandırma süreçlerini de etkilemektedir. Katılımcıların oyuna yükledikleri anlam ile espora yükledikleri anlamlarda birtakım ortak noktalar bulunsa da ayırışığı bulgulanmıştır.

4.1.1. Oyuna Yüklene Anlam

Oyuna yüklenen anlamlar içinde stres atma, hayatın sıkıntılarından uzaklaşma, kafa dağıtma gibi farklı şekillerde ifade edilen anlamlandırma biçimine sıklıkla rastlanmaktadır. Özellikle erken çocukluk dönemlerinden itibaren gençlerin hayatında kendine yer bulan oyun oynama eylemi, vakit öldürmek maksadıyla başvuru boş zaman aktivitesinden kişilerin zevk, eğlence, rekabet, heyecan, stres gibi farklı duyguları deneyimledikleri bir mecra olmaya kadar farklı anlamlar içerebilmektedir. Öyle ki oyun oynamak bazı katılımcılar için yemek yemek kadar temel bir ihtiyacı karşılarken (K3), bazıları içinse kendini geliştirmeye yarayan bir alışkanlık (K6) gibi anlamlara gelmektedir.



Şekil 8: Oyuna Yüklene Anlam Kelime Bulutu

Dijital oyunlar için katılımcı ifadelerinde öne çıkan bir anlam da sosyalleşmedir. Katılımcıları istisnasız biçimde hepsi oyun sayesinde çevrimiçi arkadaşlıklar kurduklarını, kendilerini ifade edebildikleri ortamlarda yer alma olanağı bulduklarını belirtmişlerdir. Oyun mecrasında kurulan ilişkiler de günlük hayattakiler gibi değişiklik gösterse de genel olarak katılımcılar sosyalleşmenin oyun oynamadaki güçlü bir motivasyon olduğunu dile getirmişlerdir.

K4: “benim için stres atma, hayattan birazcık da uzaklaşmak, kafanı dağıtmak, belki bunun getirisi kötü de olabiliyor, bazı insanlar daha çok depresifleşiyor, içine kapanıyor, hayata atılamıyor. Hatta hani o kadar çok sanal alemde takılıyor ki hani düzgün ilişkiler kurmuyor. Gerçek hayatın farkında değil. Yani kötü yanları da var, iyi yanları da var tabii. Nasıl kullandığınıza bağlı.”

4.1.2 Espora Yüklenen Anlam

Espor endüstrisi içindeki aktörler küçük yaşlarda video oyunları ile kurulan ilişkiyi daha profesyonel bir aşamaya taşıyarak espor sektöründe tutunma çabası içine girmektedirler. Profesyonelleşme süreci uzun çalışma süreleri ve yoğun emek gerektirdiğinden özellikle espore olmak isteyen gençler için uygun bir ortamda zaman ve enerjilerinin büyük bir kısmını talep eden zorlu bir sürece karşılık gelmektedir. Gençlerin keyif alarak yaptığını belirttiğini bu özverili çalışma aynı zamanda bir takım işidir. Bu yönüyle kişiler arası iletişimin önemli olduğu bir alandır. Bir takım halinde yoğun ve düzenli emek gerektiren bu eylemi bazı katılımcılar (K8, K3, K4, K5, K11) “disiplin” olarak anlamlandırmaktadır.

Ayrıca gençlere sahip oldukları yeteneklerini geliştirerek hep daha iyisi olmayı öğütleyen sektör bu yönüyle gençlere bir hayal, peşinden koşulacak bir amaç sunmaktadır. Esporun böylece geleceğe yönelik bir hayale, bir kariyer hedefine dönüştüğü görülmektedir. Sektörün özellikle çok fazla ön planda olan en iyilere oldukça iyi paralar kazandırması ve şöhret sağlama gelecek hayallerini espor üzerine inşa etmiş gençler için sektörü daha cazibedar hale getirmektedir. Geleceğe ilişkin bu parlak hayaller gençlerin anlam dünyasında ne kadar çok karşılık bulursa espor ile kurulan ilişki o kadar güçlü olmaktadır. Bu minvalde bir katılımcı (K4) esporu “beni hayata bağlayan şey” olarak tanımlamıştır. Yine benzer şekilde “hayalim”, “tek tutkum” gibi tanımlamalar, katılımcıların esporu anlamlandırma biçimlerinde dile getirilen kavramlar olmuştur.

Espor endüstrisi içinde gerek oyun oynamak gerek yayın yapmak gerekse takım yönetmek gibi hemen tüm iş kolları oyuna yönelik bilgi sahibi olmayı ve bazı yetenekleri gerektirmektedir. Yalnızca severek oyun oynamanın bu sektör içinde tutunabilmek için yeterli olmadığı katılımcıların hemen hepsi tarafından vurgulanmıştır. Geliştirilebilecek düzeyde bir yeteneğe sahip olmanın da başarılı olmak için önemli bir koşul olduğu öne sürülmüştür. Bu yönüyle bazı katılımcılar esporu bir yetenek olarak anlamlandırmışlardır. Öte yandan izleyicilerin de etkin olduğu bir eğlence sektörü olmasından dolayı espor coşku ve eğlence olarak da anlamlandırılmıştır. Esporu oyuna yüklenen anlamlarda yer alan hayattan uzaklaştırma, sıkıntılardan kaçınma gibi bir işlev ile hayatında konumlandırılan bir katılımcı ise “beni uyutan sigara gibi bir şey” şeklinde ifade etmiştir.



Şekil 9: Espora Yüklenen Anlam Kelime Bulutu

Gençlerin dünyalarında espor ve oyunun farklı anlamlara işaret ettiği görülmektedir. Kariyerle ilgili kavramları espor için kullanırken boş zaman aktiviteleriyle ilgili kavramları oyun için kullanmaktadırlar. Oyun oynamak espor endüstrisine giren gençlerin hayatında bir boş zaman aktivitesi olmaktan çıkıp bir statüye, bir gelecek hayaline dönüşmektedir. Yapılan eylem yine oyun oynamak olduğu halde anlamı ve gençlerin hayatlarında edindiği yer değişmektedir.

Espora yüklenen anlam ile oyuna yüklenen anlamın farklılaşması espora ilişkin toplumsal algıyı da şekillendiren bir faktördür. Oyun-espor arasındaki ayrımın sektördeki aktörler tarafından çok daha net biçimde yapılırken toplumsal anlamda bu iki kavramın birbirinin

yerine kullanılması sebebiyle bu ayrımın muğlaklaştığı görülmektedir. Bu durum ise toplumsal algıyı önemli ölçüde şekillendirmektedir. Çalışma kapsamında katılımcıların gözünden nasıl bir toplumsal algının mevcut olduğu tespit edilmeye çalışılmıştır.

4.1.3. Toplumsal Algı

Toplumda oyun oynamanın ve esporun nasıl algılandığı, katılımcıların bu algıyı nasıl değerlendirdiğine ilişkin veriler toplumsal algı başlığı altında derlenmiştir. Toplumda oyun oynamaya da espora da çok olumlu bir bakışın olmadığı katılımcı ifadelerinde kendini göstermektedir. Ancak burada oyun ile espor arasında bir ayrım yapılacak olursa oyuna olan olumsuz bakışın çok daha güçlü olduğu görülmektedir. Oyun oynayan kişilerin toplumda asosyal, ezik, obez, sosyal ilişkileri zayıf gibi pek çok olumsuz sıfatla bir arada anıldığı ifade edilmiştir.

Katılımcılar oyun oynayan kişiler için boşa vakit harcayan, dış dünyadan kopuk kişiler olarak görüldüğünü, toplumda bu yönde bir önyargının olduğunu ifade etmişlerdir. Her biri aynı zamanda bir oyuncu olan katılımcıların bu önyargılara karşı bir tavrı olduğu, bütün oyuncu profillerinin bu şekilde tek tip olmadığını anlatma gayretinde oldukları görülmektedir.

K12: “Net bir profil var. Oyun oynayan bir çocuk hayal edin dediğimiz zaman insanların kafasında işte bilgisayar başında oturan, obez. İşte sosyal ilişkileri kuvvetsiz iki lafi bir araya getiremeyen gözlüklü bir insan canlanıyor. Bu da hoş değil. Çünkü onların kafasında hep öyleymiş gibi bir algı var ama özellikle esporcular açısından konuşmak gerekirse bu profilin çok dışında bir sürü insan var. Bu profile birebir uyan insan da var. Yok değil. Ama bu profille hiç alakası olmayan bir sürü esporcu var ki bunun oranı daha fazla. Ama işte anlatamıyorsunuz. Yani bazı oturmuş kalıpları değiştirmek çok zor. Pek mümkün değil. O yüzden toplum bakış açısı tabii ki çok kötü. Bir vakit kaybı, bir gereksizlik.”

Espor da en nihayetinde bilgisayar oyunlarının oynanmasını içeren bir aktivite olduğundan benzer olumsuz tutumların geçerli olduğu ancak gençler için getirileri de olan bir tarafı olması dolayısıyla bu algının belli ölçülerde farklılaşabildiği görülmektedir. Katılımcılar esporun da toplumda boş bir hayal ürünü, çocukça bir uğraş olarak algılandığını belirtmişlerdir. Bunun yanı sıra esporun para kazandırması sebebiyle bir ölçüde desteklenmeye de başladığını, oyunun ticari bir kazanca dönüştürülmesi halinde insanların giderek saygı duymaya başladığını ifade etmişlerdir.

Katılımcılar esporun eskiden daha marjinal görüldüğünden fakat günümüzde özellikle genç nesil içinde giderek yaygınlaştığından, bugün artık yeni neslin klasik anlamda futbol

takımı tutar gibi espor takımı tuttuklarından, gençlerin hayatlarında bu denli olağan bir hadise haline geldiğinden söz etmişlerdir. Ayrıca bir katılımcı kadın esporcu olmanın erkeklerin çok ilgisini çektiğini ifade etmiştir.

K4: “Eğer bir kadınsan ve hani bununla ilgileniyorsan erkeklerin ilgisini çok çekiyor. Çünkü oyun oynayan ve hani bunu profesyonel yapan kız sayısı çok az. Yani böyle, erkekler hemen şu gözle bakıyor, aa kafa dengi kız, bununla ilişkim olsun süper olur gibi düşünüyor. Ama hani dışarıda, yani yaşı büyük kesinden bahsediyorum, pek anlamadığı için, kadın da erkek de olsa, bir şey anlamadığı için yorum da yapamıyor. Yani iyi de görmüyor, kötü de görmüyor. Hiç bilmediğin bir şeyi nasıl yorumlayabilirsin ki?”

Toplumsal algıda mevcut olan oyun ve espor ayrımının muğlaklığı esporun spor olarak kabul edilip edilmemesi tartışması ile yakından ilişkilidir. Olumsuz bir şöhrete sahip oyuncu profilinin bir benzeri olarak görülen esporcu için de benzer olumsuz yargılar varlığını koruduğundan esporun tam anlamıyla bir spor kimliğine kavuşması zorlaşmaktadır.

4.1.4. Esporun Spor Kimliği

Esporun bir spor türü olup olmadığı espor hakkında en çok tartışılan konulardan biridir. Bu tartışma esas itibariyle video oyunlarının oynanmasıyla şekillenen esporun bir vakit öldürme eğlencesi/aktivitesi olarak görülen oyun gibi değerlendirilmesi sebebiyle alevlenmektedir. Esporun belli oranda şöhret, para ve statü kazandırması, gençler için bir kariyer seçeneğine dönüşmesi gibi sebeplerle bu algıda kırılmalar yaşanmaktadır. Ancak espor sektörünün yapı taşını video oyunlarının oluşturması sebebiyle oyun oynamaya ilişkin algıların espordan tümüyle ayrı düşünülmesi mümkün olmamaktadır.

Bu çalışma kapsamında katılımcılara esporun bir spor olup olmadığı sorulmuş, bir katılımcı dışında hepsi spor olarak değerlendirilebileceğini ifade etmiştir. Spor olmadığını düşünen katılımcı (K5) sadece parmakları ve beyni çalıştırdığı için spor olmadığını düşünürken diğer katılımcılar da benzer şekilde esporda vücuttaki uzun kaslar çalıştırılmasa da zihinsel olarak fazlasıyla yorucu bir aktivite olduğundan beyin sporu olarak görülebileceğini belirtmişlerdir. Bir katılımcı (K12) sporun kavramsal olarak tanımlanmasında el, göz koordinasyonu ve motor becerileri gerektirmesi ve rekabet içermesi spor olarak adlandırılması için yeterlidir görüşündedir. Yetenek gerektirmesi ve her insanın yapabileceği bir şey olmaması da bir katılımcı (K7) tarafından esporun spor olarak görülmesinde önemli bir sebep olarak belirtilmiştir.

Katılımcıların esporun spor olduğunu açıklarken kullandıkları ortak argüman diğer sporlarla benzetme ya da karşılaştırma yapmak şeklindedir. Örneğin satranç spor olarak kabul ediliyorsa espor oyunlarında strateji, zekâ, karşı tarafın hamlesini tahmin etme gibi çok benzer özellikler olduğundan esporun da spor olarak kabul edilmesi gerektiği şeklinde bir savunma oldukça yaygın biçimde yapılmaktadır. Yahut bilardo bir spor mudur, poker bir spor mudur, formula bir spor mudur gibi sorular sorarak, fiziksel hareket gerektirmeyen diğer spor dallarıyla kıyaslayarak onların spor olarak kabul edilmesi halinde esporun da pekâlâ spor olarak görülebileceği ifade edilmiştir (K9, K6, K2, K3, K7, K1, K8, K12).

Yüzeysel bir bakışla bakıldığında bilgisayar başında oyun oynamanın nasıl spor olacağı düşünülebilir, ancak yine satranç ile mukayese edildiğinde yüzeysel bir bakışla satranç ile yapılanın da taş oynatmak olduğu yargısıyla espor spor olarak savunulmaktadır. Ancak nasıl satrancın içeriği zihinsel bir mücadeleye dayanıyorsa espordaki oyunlar da aynı şekilde rekabete dayalı zihinsel süreçlerin aktif olduğu, oyuncunun aynı anda pek çok şeyi düşünerek stratejik davranmasını gerektiren bir eylemdir. Bu yönüyle espor spor olarak değerlendirilmektedir. Ayrıca esporda bulunan disiplinin spor olarak kabul edilmesinde önemli bir etken olduğu da belirtilmiştir. Bazı katılımcılar (K1, K3, K4, K7) fiziksel bir hareket içermese de oyun sırasında yaşanan yoğun gerilim stres sebebiyle esporun ağır spor olarak dahi kabul edilebileceğini savunmaktadır.

K4 “bence her sporda olduğu gibi disiplin olması bence bunu spor yapıyor. Sözleşmenin maaşın olması. Çünkü bildiğiniz bir futbolcu gibi bonservisiniz oluyor takımdan takıma, bir takım sizi istediğinde sizin takımınıza para ödeyip sizi alıyor. Oyuncular iyi olup olmamasına bağlı değerleri değişebiliyor, aldıkları maaşlar değişiyor. Bence spordur, ama şey, beyin sporu.”

Bir katılımcı (K6) da bu konuya çok kafa yordüğünü ancak beni aşar şeklinde bir cevap ile zihninde kesinliği olan bir cevap bulamadığını ifade etmiştir. Daha sonra bu tartışmanın gereksizliğine vurgu yapmış, bu sektörün her geçen gün büyüdüğüne ve sorunun giderek anlamsızlaştığına dikkat çekmiştir. Bu sorunun bir önemi olmadığını ifade etse de esporun spor olarak kabul edilmesi noktasında hemen hemen her katılımcının savunduğu argümanlarla-satrancın spor olarak kabul edilmesi- spor olduğunu savunmuştur. Ancak izlenme boyutunun esporu daha öne çıkardığına değinmiştir. Esporu bir izleyici sporu olarak tanımlamaktadır. Bu yönüyle esporun sektörel kimliğinin sportif kimliği önüne geçtiğini, sektör büyüdükçe güçlendikçe bu tartışmaların daha önemsiz hale geleceğini belirtmiştir.

K6: “bir işin profesyonel olup olmaması tamamen sözleşmeler, kazanılan paralar organizasyonun yeterliliği ile alakalı. İzleyiciye aktarılmasının bir şart olduğunu düşünüyorum ben esporun spor olması için. Bir stadyumda yapılan futbol maçı yayınlanmasa bile orada bir futbol müsabakası var ve spordur. Hani çok bariz bir şey var, fiziksel hareketi spora bağlayabiliyorsunuz ama yani ben arkadaşım ile lol oynayınca yani bir değer göremiyorum açıkçası, tamamen boş vaktimi eğlenceli bir şeyle değerlendirmek bu.”

4.1.5. Sosyal Politika Beklentisi/Algısı

Espor endüstrisi içinde bulunan aktörlerin kamu otoriteleri tarafından espora yönelik gerçekleştirilen politikalar ve hizmetler hakkında ne düşündükleri, tüm bu yapıları nasıl değerlendirdikleri ele alınmıştır. Bulgular belediyeler tarafından açılan espor merkezleri, Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın espora yönelik politika ve hizmetleri ve Türkiye Espor Federasyonu biçiminde sınıflandırılmıştır.

Espor endüstrisi içinde bulunan aktörlerin sosyal politika beklentisi oyun ve espor ayrımının politika uygulayıcılar tarafından tam olarak anlaşılıp anlaşılmaması noktasıyla şekillenmektedir. Karar alıcıların ve politika uygulayıcıların esporu oyun oynama aktivitesinin ötesinde daha profesyonel biçimde anlayıp uygulayabilmesinin yapıp edilenlerin işlevini etkileyecek önemli bir husus olduğu üzerinde sıkça durulmuştur.

Espor konusunda bir Belediyelerin eliyle açılan espor merkezlerine yönelik gençlerin çok fazla ümitvar olmadıkları görülmektedir. Katılımcılardan bazıları (K4, K6, K7) espor merkezlerinin gençlere ulaşmak, gençlerle iletişim kurmak daha açık ifadeyle gençlerden oy toplamak için açılan mekanlar olarak gördüklerini, mahalle arası çocukların ilgisini çekebilecek, çocukların gelip bedava internet kafe gibi sadece oyun oynadıkları mekanlara dönüştüğü şeklinde olumsuz bir değerlendirmede bulunmuşlardır. Bazı katılımcılar da (K3, K4, K12) daha iyimser yaklaşarak bu merkezlerin amacına uygun kullanılması halinde, temel düzeyde bir eğitimin ötesinde esporcu yetiştirmeye hizmet etmesi halinde gayet işlevsel mekanlar olabileceğini belirtmişlerdir.

K2: “espor merkezleri kesinlikle amacına uygun ilerlerse yani oradaki antrenör gelişen çocuğa öncelik tanırsa tanıdığına Mehmet'in Ahmet'in yeğeninin sabah akşam oyunu oynamasını değil de umut ışığı vaat eden birine destek verilirse o zaman olur ama yoksa klasik şeye dönerse abi orada bir internet kafe var gidelim oynayalım bedava zaten belediyenin sürekli onlar oraya gelip işgal eder diğer çocuklara imkân sağlamazsa gelişmez.”

Espor merkezleriyle ilgili öne çıkan bir diğer husus vizyon meselesidir. Başlangıçta kamu erkinin bu işe el atarak bir mekân açması fakat arkasında işlerin nasıl yürütülebileceğine dair bir vizyon olmaması bu merkezlerin atıl kalmasına sebep olmaktadır. Katılımcılar

espora yönelik vizyoner bir bakış olmadığını düşündükleri için bu tarz merkezleri göz boyamadan, pr çalışmasından ibaret gördüklerini, yine aynı sebepten açılan mekanların sürdürülebilir olmadığını ifade etmişlerdir. Vizyon meselesini bir espor merkezinde koordinatör olarak görev yapan katılımcı da (K3) belirtmiş, belediyelerin açtığı bu merkezlerin âtil kalmasının ya da bir internet kafeye dönüşmesinin gençlerin hayatını etkileyecek ciddi bir kamu zararına dönüşebileceğini belirtmiştir. Bu işin profesyonel şekilde yapılabilmesi için yetişmiş insan kaynağına ihtiyaç duyulduğunu, bunu sağlamadan yalnızca fiziksel imkanları sağlamanın ne espora ne gençlere bir kamu faydası sağlamayacağını belirtmiştir.

K3: “çok büyük bir risk atıl kalıyor, atıl kalmanın haricinde amacına uygun hareket etmiyor. benim bu kamu hizmetini yaparken yaptığım kamu hizmetinden çok kamuya zararım olursa eğer benim bu işi yapmamın ne anlamı var? Yoksa benim buradaki inanın maddi zarar oradaki o çocuğa verdiğim istihdam zararından çok daha az. Ben burada bir merkezi açayım kapatayım burada en fazla 3 milyonluk bilgisayar olsun 3 milyon kaybedeyim. Ama ben oraya 3 ay boyunca gelen 100 tane gencin hayatını karartırsam ülkeye verdiğimiz zarar 3 milyonla çok daha fazla. O yüzden yani bu işi yaparken iyi düşünmek lazım. Biz burada sporcu yetiştirmeye çalışıyoruz temel mantığımız bu.”

Öte yandan aileler nezdinde de bu algının yerleşmemesi, espor merkezlerinin çocukların vakit geçireceği internet kafe tarzı mekanlar olarak görülmemesi için bir espor merkezi koordinatörü (K1) katılımcı büyük bir çaba gösterdiğini ifade etmiştir. Ailelerin bu tarz taleplerini kesin bir dille reddettiğini belirtmiştir.

K1: “şimdi şöyleleri de var yani aile mesela bir yere gideceği zaman çocuğa buraya randevuyu alıyor bırakıyor zaten 2 saat çıkmıyor zaten güvenlik de var kreş gibi bırakma kardeşim kreş değil burası. Burası çocuğu eğleyebileceği de bir yer değil. Ben mesela bunu kabul etmiyorum. Yok öyle bir şey. Yazık çocuğa onun günahına niye gireyim.”

Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın espor kültürü oluşturmak amacıyla yürüttüğü çalışma ve politikalara yönelik espor endüstrisi içindeki aktörlerin çok fazla ilgisinin ve bilgisinin olmadığı görülmektedir. Espor merkezlerine benzer biçimde oldukça karamsar bir bakışla yapılanların işe yarar olmadığını düşünen katılımcılar olduğu gibi (K4, K6, K7) espor bilinci geliştirmek için katma değer üretebileceğini düşünen katılımcılar (K3, K8, K9, K12) da bulunmaktadır. Bu katılımcılarda gençlerin verilen eğitimlere yapılan projelere katılarak espor sektörüne yönelik bir farkındalık kazanması, rehberlik ihtiyacını karşılaması bakımından uzun soluklu olduğu müddetçe işlevsel olabileceği görüşü hakimdir.

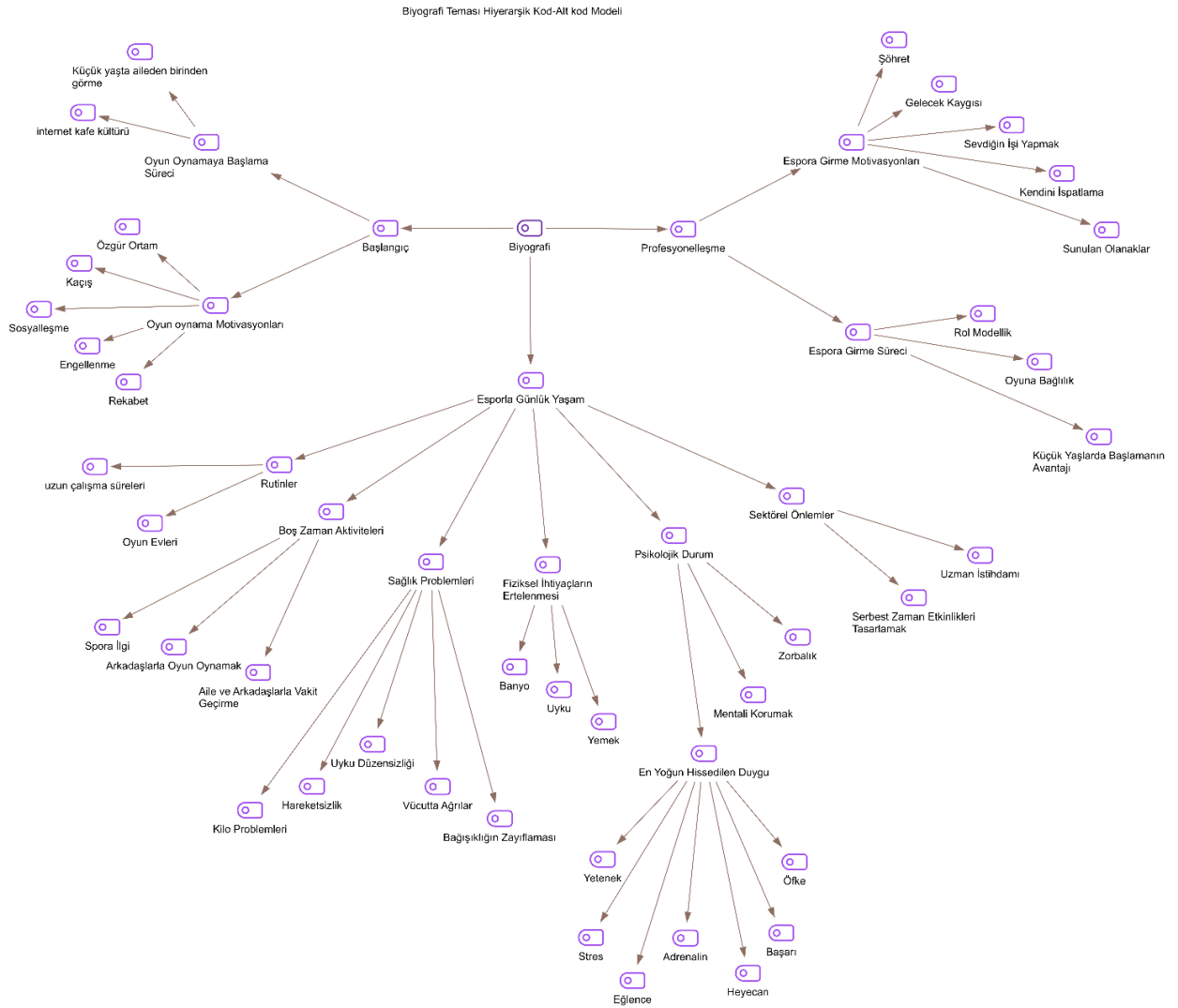
K12: “Eğitime gelen bir sürü çocuk esporun gerçek iç yüzünü öğrenip belki hayalinden vazgeçiyor ya da daha sıkı sarılıyor. Ama bazen bu elemeyi de yapmak lazım. Yani ben çok iyi oyunu oynayabiliyorum o yüzden iyi bir esporcu olurum diye geliyor oraya, sektörün

dinamiklerini öğrenince vazgeçiyor bu durumdan. Geçsin zaten. Hayat toz pembe bir yer değil espor dünyası.”

Son olarak Türkiye Esport Federasyonu hakkında katılımcıların çok büyük bir çoğunluğu işlevsiz bir yapı olduğu, varlığı ile yokluğunun esport sektörü için bir anlam ifade etmediğini belirtmişlerdir. Olumsuz görüş bildirmeyen katılımcılar ise bilgisinin olmadığını ifade etmiştir. TESFED esportçulara lisans vermektedir. Ancak katılımcılardan elde edilen bilgiler doğrultusunda bu lisansın sektörde var olabilmek için bir gereklilik olmadığı, dolayısıyla görünürlükten ötede bir anlam taşımadığı ifade edilmiştir.

4.2. ESPORCU BİYOGRAFİSİ

Biyografi teması altında esport endüstrisi içindeki aktörlerin yaşam öykülerinde esportu nasıl deneyimlediklerine dair bulgulara yer verilmiştir. Bir süreç olarak açıklandığından başlangıç, profesyonelleşme ve gündelik yaşam şeklinde bir tasnifle aktörlerin deneyimlerine ilişkin bulgular detaylı biçimde aktarılmıştır.



Şekil 10: Biyografi Teması Kod Gösterimi

Bu çalışmada espor endüstrisi içindeki aktörler günlük yaşamlarında esporu nasıl anlamlandırdıkları ve deneyimledikleri üzerine yoğunlaşmıştır. Bu sebeple çalışma kapsamına yalnızca oyun oynayan sporcular değil bu sektörde oyunların dijital ortama aktarılmasında rol alan yayıncı, spiker turnuvaların organize edilmesinde rol alan organizatör, espor takımları içinde takım ve kulüp yönetimi gibi işleri yerine getiren hakem, menajer ve koç gibi farklı meslek grupları da dahil edilmiştir. Espor ekosistemi içinde bulunan bu meslek gruplarının ortak özelliği ise oyunu biliyor olmaları yani oyun geçmişlerinin bulunmasıdır. Oyun hakkında bir oyuncu kadar profesyonel düzeyde hakimiyet olmasa da oyun bilgisinin gerekliliği çalışma kapsamında yer alan espor endüstrisi içindeki tüm meslekler için geçerlidir. Organizatör olarak bu endüstri içinde çalışan bir katılımcı bu durumu aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“K9: organizatörlük kavramı şu şekilde organizatör olabilmek için ilk başta saha eğitimin olması lazım yani bir oyun dalında herhangi bir proje geliştirmek veya bunu profesyonelliğe dökmek istiyorsanız ilk başta o oyunu tanıyıp oynamanız gerekiyor yani ilk oyuncu olup ondan sonra oynatan olmak diyebilirim kaba tabirle tabi bu da çok zor bir süreç oluyor örneğin bir oyuncuyu bir tane karakterle oynarken sen organizatör olmak istiyorsan bütün karakterlere oyun içerisindeki detaylara hakim olman gerekiyor.”

Farklı görev ve rollerde bulunsa da espor endüstrisi içinde yer alan tüm bu meslek grupları bilgisayar oyunlarına dair ilgisi, bilgisi ve belli düzeyde yetkinliği olan kişilerden oluşmaktadır. Dolayısıyla esporcunun biyografisi olarak adlandırılan bu bölümde profesyonel oyuncularla birlikte espor ekosistemi içinde yer alan farklı meslek kolları da gözetilerek biyografik bulgular derlenmiştir. Meslek gruplarının deneyimlerinde birbirinden ayrıldığı noktalar ayrıca belirtilmiştir. Genellikle farklılıklar profesyonelleşme sürecinde ortaya çıktığından bu başlık altında her bir meslek grubu için profesyonelleşme süreci ayrıca ifade edilmiştir.

4.2.1.Başlangıç

4.2.1.1. Oyun Oynamaya Başlama Süreci

Bilgisayar oyunları oynamak gençlerin hayatlarında küçük yaşta başladıkları ve uzun yıllar boyunca devam ettikleri bir eylem olarak öne çıkmaktadır. Bu yüzden oyunla kurulan bağ ya da oyuna yüklenen anlam yalnızca bir boş zaman uğraşının ötesinde daha derin sosyal ve duygusal bağlar içerebilmektedir. Yapılan görüşmelerde oyuna başlama yaşı en küçük 5 en yüksek ise 13 olarak tespit edilmiştir. Ortalama oyuna başlama yaşının ise 9-10 yaşlarına tekabül ettiği bulgulanmıştır. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarının gençlerin hayatına erken çocukluk dönemlerinden itibaren girmeye başladığı görülmektedir. Oyun oynamaya başlama sürecinde küçük yaşta ailede, akrabalarda ya da komşular gibi yakın çevrede oyun oynayan birinin olmasının önemli bir faktör olduğu göze çarpmaktadır.

Ailede ya da yakın çevrede oyun oynayan birinin örnekliliği, oyuna olan ilgi, alaka ve sevgiyi artırmaktadır. Katılımcıların istisnasız biçimde hepsi oyunu bir aile üyesinden ya da yakın çevresinden görerek merak saldığını ve öğrendiğini belirtmiştir. Aile üyelerinde ya da yakın çevrede oyun oynamasıyla örneklik sergileyen en azından birinin bulunduğu, örnek alınan bu kişinin espor endüstrisine girmemiş olsa da bu konuda katılımcıları teşvik

ettiği görülmektedir. Bu kişi kimi zaman bir kardeş ya da abi kimi zaman aileyle yakın ilişkide olan amca ya da dayı nadiren de olsa ebeveynlerden biri olmaktadır.

“K2: abime babam liseye geçtiğinde bilgisayar almıştı bir koşul koşmuştu ona eğer liseye geçiş sınavlarında şu liseyi kazanırsan sana bilgisayar alacağız diye ondan dolayı ben 1.sınıftan itibaren evde bilgisayar vardı ben de abimden görüyordum diyebilirim o profesyonel oyunculuk yapmadı ama o da iyi bir oyuncuydu diyebilirim o da her zaman iyi oynardı. Oyun mekaniğini ondan öğrendim.”

Oyun oynamaya başlama sürecinde evde bulunan, hediye edilen ya da çocuğun talebiyle satın alınan bir bilgisayarın ya da oyun konsolunun varlığı oyun ile kurulan uzun soluklu ilişkinin başlangıcında önemli rol oynamaktadır. Ayrıca araştırma kapsamında görüşülen erkek katılımcıların büyük çoğunluğunda (7 kişiden 6’sı) oyun kültürünün şekillenmesinde internet kafe tecrübesinin önemli bir yeri olduğu görülmektedir. Kadın katılımcılar internet kafelere dair bir deneyimden söz etmemiştir. İnternet kafe oyuna erişilebilen sosyal ortamlar olması sebebiyle çocuklar tarafından tercih edilen mekanlardır. Ailelerin de güvenli ve uygun gördükleri ölçüde çocuklarının internet kafe ve oyun oynama deneyimlerini engellemedikleri görülmektedir. Ancak oyun ile kurulan ilişki yoğunlaşıp çocuğun hayatında daha merkezi bir yer tutmaya başladığında birtakım kısıtlayıcı tedbirlere başvurdıkları görülmektedir. Çocuğu oyun oynamaya çok fazla vakit ayırınca ailelerin çocuğu kısıtlamaya çalışmak, internet kafeye gitmeyi yasaklamak ya da evde internet kablosunu kesmek, modemi saklamak, bilgisayarı ortadan kaldırmak gibi önlemler alması söz konusu olmuştur.

K2: “yani işte esporcuların hepsine bakın hepsinin böyle bir evresi de vardır yani hepsinin demeyim de% 90-95’inin büyük bir kısmının bir internet kafede büyüme hikayesi vardır. internet kafeci bize anahtarı bırakıyordu gece siz oynayın sabah açın diye, ilkokuldayken bizinkiler böyle yazın bir yere gidecek olurlarsa ben diyordum ki siz işinizi halledene kadar beni bırakın internet kafeye onlar hep oraya bırakıyorlardı işleri bitince alıyorlardı, liseye geçince de hep kaçıyorlardı okuldan tabii ki müdür yardımcılarını kızılıyordu ailelerimiz çok kızılıyordu hani ama okuldan kaçıp bir şekilde engel olsa bile gidiyorduk.”

4.2.1.2. Sıralamanın Alevine Kapılmak: Oyun Oynama Motivasyonları

Gençleri çocukluk dönemlerinden itibaren bilgisayar oyunları oynama motive eden pek çok faktör bulunmaktadır. İlk olarak en sık tekrar edilen motivasyonlardan birinin rank adı verilen oyun sisteminde derece yapmak olduğu görülmektedir. Bazı katılımcılar benzer şekilde motive edici faktörü rekabet olarak isimlendirmişlerdir. Bir katılımcının ifadesiyle oyunda sürükleyen şeyin “sıralamanın alevine kapılmak” olduğu belirtilmiştir. Bir diğer motivasyon oyun dünyasının oyunculara daha özgür ve rol yapabildikleri,

eğlenebildikleri, arzu ettikleri gibi bir karakter oluşturabildikleri bir ortam sunması, bu ortama girildiğinde kişilerin eğlenebildiği, zevk aldığı, dış dünyadan ve sıkıntılardan uzaklaştırıyor olmasıdır. Oyun oynarken diğer oyuncularla kurulan iletişim sanal da olsa bir sosyalleşme olanağı sunduğundan arkadaş ortamı da oyun oynamaya motive eden faktörlerden biri haline gelmektedir. Espor endüstrisi içinde yer alan gençler için bu işi profesyonel zemine taşımalarından dolayı oyun oynama motivasyonlarına para kazanma ya da şöhret gibi konular da dahil olmaktadır. İzleyenlerin ne kadar güzel oynadın demesi, oyuncunun oyununu beğenip örnek alması ya da zamanla ekipmanların profesyonelleşmesi oyun oynamaya motive eden faktörler arasında sayılmaktadır. Ayrıca oyun dünyasında kadınlara yönelik negatif bir algının ve bu algının yarattığı zorbalıkların mevcut olması bazı kadın oyuncular için daha çok ve daha iyi oynama motivasyonuna dönüşebilmektedir. Bir kız oyun oynamaz ya da bu kadar iyi oynayamaz denilmesi sektörün rekabetçi doğasının da etkisiyle kadın oyunculara itici bir güç haline gelebilmektedir.

4.2.2. Profesyonelleşme

Bilgisayar oyunlarını iyi derecede oynayan, bu konuda bir yeteneği olduğunu düşünen gençler profesyonel şekilde ilgi ve yetkinliklerini bir kariyer fırsatına dönüştürmek üzere bu endüstri içine girmektedirler. Katılımcıların espor sektörüne girme konusundaki motivasyonları ve deneyimleri bu bölümde aktarılmıştır.

4.2.2.1. Esporu Bilmiyordum Ama Oyunda İyi Olmayı Çok Arzuluyordum

Espor endüstrisine girme yaşı katılımcılarda en düşük 14 en yüksek 24 ortalaması ise yaklaşık olarak 20'dir. Gençler bilgisayar oyunları oynama konusunda edindikleri tecrübe ve yetkinlikleri sektör içinde var olarak kazanca dönüştürmek hayali ile sektöre adım atmaktadırlar. Gençlerin öykülerine bakıldığında çocukluktan bu yana devam eden bilgisayar oyunları oynama serüveninin profesyonelleşme süreci şayet eğitime devam edilmişse lise yıllarının sonları ile üniversite döneminin başlangıcına tekabül etmektedir. Başlangıçta sektörün gelişimiyle de ilişkili olarak tüm gençlerin esporcu olmak, yüksek düzeyde para ve şöhret kazanmak gibi belirlenmiş bir hedefle yola çıkmadıkları, bilgisayar oyunlarına olan ilgi ve yetkinliklerinin sektörün sunduğu imkanlar ile birleşmesiyle gençleri böyle bir yola ilettikleri görülmektedir. Bazı gençler espor sektörünün varlığından bile haberdar olmadığını, yalnızca küçük yaşlardan itibaren oyun

oynadığını ve oyuna olan bağlılığının kendisini bu sektörle bir araya getirdiğini ifade etmişlerdir.

“K8: Yani esporu bilmiyordum. Gerçekten bilmiyordum o dönem. Espor diye bir şeyin varlığından haberdar değildim. Ama oyunda iyi olmayı çok arzuluyordum. Dedim ya işte geri dönüşüm o yüzden olmuştu. Geri döndüğümde daha iyi bir yerde kendimi göstermek istiyordum. Ardından baktım hani güzel ilerliyorum. Arkadaşım da böyle bir teklifle geldi. Kendimi daha da geliştirebilirim koçlar vasıtasıyla dedim ve espora atılmış oldum.”

Bazı gençlerin ise lise dönemlerinden itibaren esporla ilgili bir kariyer hedefleyerek eğitim süreçlerine bunu kolaylaştıracak seçeneklerle devam ettikleri, yani sayıca az da olsa bir hedef olarak espor sektöründe yer alma düşüncesiyle yola çıktıkları görülmektedir. Gençlerin espor sektörüne girme sürecinde sektörde yer alan rol modelliklerin de önemli bir etkisi olduğu anlaşılmaktadır. Oyun oynamayı ya da yayın yapmayı çok seven bu konuda yetenekli olan bir genç hayalini kurduğu noktada bulunan örnekliklerin de etkisiyle bu sektöre ilişkin bir gelecek hedefine sahip olabilmektedir. Oyun oynuyorsa o oyunu en iyi oynayan ya da yayın yapıyorsa en çok izlenen ve bu yolla maddi-manevi kazançlar elde edebilen kişiler gençler için başarılı bir rol modele dönüşebilmektedir. Katılımcılardan yayıncı olanlarla yapılan görüşmelerde popüler yayıncıların isimleri örnek alınan kişiler olarak verilirken oyuncularla yapılan görüşmelerde popüler ve başarılı oyunculardan söz edilmiştir.

“K3: Bir insan aslında çıkıp ya ben esporcu olacağım demiyor çocuk diyor ki ben oyun oynuyorum bakıyorum rol model alabileceği ne var esporcu olmak var e sporcu oluyor hepsi üzerinden gitmek daha mantıklı şimdi valorant oynayan çocukların hayallerini sorun hepsi esporcu olmak ister ama mesela bugün knight oynayan bir insana sorun herkes yayıncı olmak ister çünkü neden knight oyunundaki en popüler insan yayıncı yani buradaki temel mantık kişinin kendine bir rol model seçmesi.”

Espor endüstrisine girmenin daha küçük yaşlarda iken daha avantajlı olduğu da katılımcılar tarafından dile getirilen bulgulardan biridir. Yaş ilerledikçe hem reflekslerin zayıflaması hem de hayattaki sorumlulukların artmasıyla birlikte oyun dünyasına uzun süreler boyunca odaklanmanın giderek zorlaştığı belirtilmiştir. Her yaştan birey espor endüstrisi içinde yer alabilmektedir, bir yaş sınırlaması sektörün içinde kural olarak bulunmamakla birlikte daha genç yaşlarda refleksleri daha kuvvetli ve zamanını, enerjisini ve dikkatini oyuna daha fazla ayırabilecek kişilerin sektörde başarılı olması çok daha mümkün olmaktadır. Erken yaşlarda espor kariyerine karar vermenin de hayatın diğer alanlarıyla kurulan ilişkide belirleyici bir rolü olmaktadır.

Espor sektörüne girmek ve sektörde tutunabilmek için yetenek kadar şans faktörünün de önemli olduğu katılımcılar tarafından dile getirilen ortak bir kanıdır. Şans faktörü ile kastedilen ise espor sektörü içinde kurulan bağlantılar, sektöre girmeyi kolaylaştıracak tanışıklıklardır. İster oyuncu olarak ister yayıncı isterse organizatör işlerin tanışıklıklar ile yürüdüğü, espor camiası içinde çevrenin genişliğine ve etkileşimlerinin gücüne göre gençlerin kendine bir yer bulabilmesi mümkün olmaktadır. Ayrıca bu tanışıklıklar beraberinde kayırmacılığı da getirmektedir. Koçlar ya da oyuncular takımlarına tanıdığı oyuncuları alarak yahut menajerler, organizatörler tanıdıkları bildikleri kişilerle çalışmayı tercih ederek liyakate değil de tanışıklığın getirdiği kayırmacılığa dayanan bir sistem kurmaktadır.

Bir genç bilgisayar oyunları konusundaki yeteneğini çok çalışma ile ortaya çıkararak bunu bir mesleğe dönüştürebilir. Bu genç oyun oynamak konusunda yetkinse çok çalışarak profesyonel oyuncu olabilir. Esporcu, espor endüstrisi içinde bulunan rekabetçi video oyunlarından birini bir takım içinde sözleşmeli olarak profesyonel şekilde oynayan kişilerdir. Esporcu olmak istemeyen ya da bu konuda yetkin olmadığını düşünen fakat bu endüstri içinde yer almak isteyen gençler için farklı kariyer yolları da bulunmaktadır. Kişi oyun oynarken yayın açarak ve bir izleyici kitlesi toplayarak bireysel yayıncı olabilir yahut espor yayınları yapan kurumsal bir şirkette yayın süreçlerinde çalışabilir. Bunun dışında kişi koç ya da antrenör olarak bir takımı oyun bazlı olarak yönetebilir, ya da bir espor takımında menajer olarak daha operasyonel süreçlerin yönetiminde görev alabilir. Bir seçenek olarak da organizatör olmayı tercih ederek espor organizasyonlarının yürütülmesinde aktif olarak yer alabilir. Her bir meslek grubuyla ilgili profesyonelleşme süreçlerine ilişkin bulgular kısaca açıklanmıştır.

4.2.2.1.1. Profesyonel Oyuncu (Esporcu)

Esporcular genellikle oyunda yetkin bir konumda olup bu yetkinliği oyun bilgisi ve tecrübesiyle birleştiren kişilerdir. Oyuncuların sektöre girme biçimi farklı şekillerde olabilmektedir. Daha önce bahsedildiği gibi tanıdıklar vasıtasıyla bir espor takımına girip kişi oyuncu olabilir. Yahut iyi bir oyuncuysa sıralamada üst seviyelerde ise keşfedilebilir. Bu keşfedilme sürecinde oyuncu sosyal medya platformlarını aktif şekilde kullanarak da bir yol izleyebilir. Katılımcılardan bazıları oyunda iyi bir derecede iken arkadaşlarının tavsiyeleriyle oyun ve espor sektöründe özellikle gençler arasında yaygın olarak

kullanılan Twitch, Discord gibi sosyal mecralarda görünürlük kazanarak espor takımlarının ilgisini çekebilmektedir.

Katılımcılar esporcu olmanın ciddi anlamda yetenek, çalışma ve zaman gerektiren zorlu bir uğraş olduğu konusunda pek çok ifade beyan etmişlerdir. Uzun süreli antrenmanlar, takım içi iletişimi en iyi şekilde sağlayabilmek, maçlarda iyi bir performans sergileyebilmek ve tüm bu süreçlerde stresi yöneterek mental sağlığı korumaya çalışmak esporculuğun zorluklarından bazılarıdır. Her zaman daha iyisi hatta en iyisi olmak için ciddi bir emek harcandığından espor sektörü içinde sporcu olarak yer almak sürekli gelişme zarureti de beraberinde getirmektedir. Esporcular için gençlere hayatta takip edilecek bir yol, bir amaç da sunan espor sektörünün lokomotifi denilebilir. Bir katılımcı esporcu olmayı “keşke ben de esporcu olsam ama her yiğidin harcı değil yani benim öyle bir yeteneğim yok. Ben oyunu rekabetten çok eğlenmek için oynadığım için o esporcu ruhu bende yok.” diyerek ulaşamayacağı bir konum olarak ifade etmiştir. (K11) Esporcu olmanın bir süre öncesine kadar gençler tarafından şanslı kişilerin eriştiği ulaşılması zor bir konum gibi görüldüğü belirtilmektedir.

“K10: Ya ben iyi oynuyordum zaten böyle lise 2 lise 3 civarı esporcu olacağım dediğimde birçok kişi dalga geçiyordu aslında benimle ama iyi oynadığımda farkındalardı bence. Sadece böyle esporcu olmak şey gibi gözükiyordu o zaman, çok yüksek, kimse olamaz gibi, onlar böyle şanslı insanlar gibi. Ama çabalayınca olunabiliyormuş, ben öyle kafaya taktım esporcu olacağım diye.”

Esporcu olmanın sektöre girdikten sonra da belli başlı zorlukları bulunmaktadır. Başlangıçta çok düşük ücretler verilmesi ya da hiç ücret ödenmemesi, takım kurulup eğer bir başarı elde edilirse karşılığında bir ödeme yapılması gibi esporcuyu demotive edecek pek çok olumsuz koşul bulunmaktadır. Sektöre ilk girdiği dönemlerde esporcu zamanla gelişerek daha üst seviye takımlarda oynayabileceğini düşünmektedir. Ancak bu süreç sancılı geçmektedir. Lise ya da üniversite gibi eğitimin kritik dönemlerinde eğitimini bırakması ya da okul hayatını boşlaması gerekebilmektedir. Yükselme aşaması uzun antrenman süreleri, stresli geçen turnuva dönemleri, yoğun ve yorucu çalışma koşullarının üzerine bir de işin getirisinin çok az olması ya da hiç olmaması eklenince esporcular için yönetilmesi zor bir süreç dönüşebilmektedir. Gençlerin severek yaptıkları, isteyerek hatta bazı durumlarda aile ve çevrelerine rağmen girdikleri bu sektörde yaşanan zorluklar espor sektöründe hayaller kuran gençleri hayal kırıklığına sürükleyebilmektedir.

K4: “başta birazcık masum düşünüyordum, hani bu gönül işi diyordum, para olmasa da olur, sen iyi olduktan sonra gerisi gelir diye düşünüyordum ama gerçekten öyle değil, para olmazsa olmuyor, şu an Türkiye'de de yaşadığımız için olmazsa olmuyor yani.”

Esporcu olmak sahip olunan yeteneklerin ortaya çıkarılmasını gerektirdiğinden oyuncunun ekipmanları profesyonelleşme sürecinde önem arz etmektedir. Bir katılımcı ekipman yetersizlikleri sebebiyle profesyonel bir oyuncu olacak kadar çok oynayamadığını belirtmiştir. Oldukça genç yaşta başlanan espor macerasında gençler ailenin de desteklemediği ya da güç yetiremediği durumlarda öğrenci bütçesiyle gerekli ekipmanları temin edememekte bu sebeple profesyonel camiaya girmekte ve orada tutunmakta zorluklar yaşayabilmektedirler.

Esporcu olmak için küçük yaşlarda sektöre girmenin daha avantajlı olduğu belirtilmişti. Esporcular için yaş konusundaki bir başka tartışma ise yaş ilerlediğinde refleksler zayıfladığında yahut başka sebeplerle kişi profesyonelleştiği oyunda herhangi bir takımda kendine yer bulamadığında akıbetin ne olacağı tartışmasıdır.

Katılımcılara bu husus sorulduğunda fare kullanma hızı, tepki verme hızı, refleksleri kullanma gibi durumların daha genç yaşlarda daha pratik şekilde yapıldığını bu sebeple gençlerin daha başarılı olabildiğini ifade etmişlerdir. Yaş ilerledikçe performansın düşmesinin bir sebebinin de odağını tamamen ve çok uzun süreler oyuna vermenin zorlaşması olduğu ifade edilmiştir. Kötü oynamaktansa oyunun mental yükünü kaldıramamaya başlamak gibi bir durumla karşılaşıldığı belirtilmiştir. Esporcular için durum böyle olduğunda, refleksler zayıflayıp mental yük ağırlaştığında kariyer durumu ne olacak şeklindeki tartışmada sektörde üretilen cevap genellikle espor endüstrisi içinde bulunan farklı mesleklere geçiş yapmak şeklinde olmaktadır.

Esporcu oynayamadığı ya da ilk gençlik dönemlerindeki gibi bir performans sergileyemediği dolayısıyla kaybetmeye başladığı dönemde kariyeri boyunca kazandığı şöhretle de ilişkili olarak yayıncılık yapabilir, bir espor takımında koç, antrenör ya da menajer olabilir. Yahut espor organizasyonları düzenleyen bir organizatör olarak da bu sektör içinde devam edebilir denilmektedir.

“K2: ya tabii ki refleksler 10 sene önceki gibi değil ama önceki halime kıyasla şu anki oyun bilgisi ve bakış açısı olarak bilgelik refleksi şu an daha ağır basar ama tabii ki reflekslerim o zaman daha güçlüydü. Bir monitöre bakıp sadece oraya full focus olmaksızın kafa başka

şeyleri düşünmeye başlıyor ama küçük bir çocukken daha şey oluyorsun tüm konsantrasyonunu vermiş oluyorsun, yaş ilerledikçe kötü oynamaktan ziyade mental olarak kaldıramamaya başlıyorsun artık çünkü yüksek tempoda oyun oynuyorsun, takım arkadaşlarınla oynuyorsun.”

4.2.2.1.2. Yayıncı

Esporcuların bazıları oyun oynarken yayın açarak ya da oyun oynayarak bu sektöre merak salmış biri oyun oynamaktansa profesyonel olarak yayın yaparak espor sektörü içinde kendisine bir kariyer inşa edebilmektedir. Yayın yapabilmek için de oyunu iyi bilmek gerekmektedir. Yayıncılar gerek kendi kişisel hesabı üzerinden yayın yapabilirler gerekse daha kurumsal şirketlerde yayın süreçlerinin farklı aşamalarında görev yapabilirler.

Oyuncuların yayın açması kendi marka bilinirlikleri yahut yer aldıkları takımın bilinirliği için de önemli görülmektedir. Başlangıçta esporcu olarak sektöre girmiş sonrasında yayıncı olarak ünlenerek bu sektörde adını duyurmuş gençler başarılı rol modeller bulunmaktadır. Espor en nihayetinde izlenmeye, gösteriye dayalı dijital bir sektör olduğundan dijital mecralarda tanınmanın, bilinmenin sektör içinde yer edinmek için önemi oldukça fazladır.

Esporcuların sektörde kazandığı şöhret arttıkça daha üst seviyelere çıkmaları ve daha çok para kazanmaları daha olasıdır. Bu sebeple şöhret sektörde başarılı olmanın, yer edinmenin en güçlü anahtarlarından biridir. Yayıncı açısından bakıldığında ise kurumsal bir şirkette değilse kendi isminin marka değeri için şöhret neredeyse bir gerekliliktir.

4.2.2.1.3. Organizatör

Espor endüstrisi içinde yapılan turnuvaların, etkinliklerin vb. tüm faaliyetlerin yürütülmesinde görev alan katılımcıların deyimiyle “önce oyuncu sonra oynatan” olunan bir meslek olarak organizatörlük gençlerin tercih edebileceği bir başka kariyer seçeneğidir. Sektör içinde yer alan tüm meslekler gibi organizatörlükte de kurulan ilişkilerin, edinilen çevrenin ve ismini duyurabilmenin önemi oldukça fazladır. Böylece gençler hem kazançlarını artırabilmekte hem de sektörde tutunabilmektedir.

Çalışma kapsamında görüşülen organizatörler espor sektörünü oyunlarla tanıdıklarını ve sevdiklerini, esporcu olmak için çaba gösterdiklerini ancak profesyonel oynamak için gerekli şartlardan bazılarını (yetenek, ekipman, zaman vb.) karşılayamadıkları profesyonel oyuncu olamadıklarını belirtmişlerdir. Oynayamıyorum bari oynattırayım

şeklinde bir bakışla sektörün organizasyon kısmına yönelmişlerdir. Geleneksel anlamda eğitim sisteminden geçerek edinilen mesleklerde kendilerine bir kariyer yolu bulamayınca organizatörlüğü espor sektörünün içinde yer almanın bir imkanı olarak gördüklerini beyan etmişlerdir.

“K6: Yani profesyonel oynamayı denedim çok kısa bir zaman da olsa ama çok iyi bir oyuncu olmadığını biliyorum ama oyunları da çok seviyordum bunun bir parçası olmak istiyordum ben hayatımı da idame ettirebileceğim bir şey olmasını istiyorum o yüzden oyuncuları da çok yakından tanıdığım için madem ben oynayamıyorum bari oynattırırım kafasıyla buralara geldim. Organizatör olarak da bunu yapıyorum şu anda. Oyuncuları oyunda tutan etkinlikler yürütüyorum ya da turnuvalar. O rekabeti seviyorum ama rekabeti yaşatmayı seviyorum kendim rekabet çok edemediğim için.”

4.2.2.1.4. Menajer

Menajerlik de espor endüstrisi içinde bulunan yönetime dair bir branştır. Bir espor takımı içindeki yerini ifade etmek gerekirse hiyerarşik yapıda en tepede takımın sahibi vardır ya da sahipleri vardır. Bu bazen tek bir kişidir, bazen bir konsorsiyumdur. Çok ortaklı bir yapı varsa tepede bir konsorsiyum vardır, onların belirlediği bir yönetim kurulu vardır. Yönetim kurulunun altında bir genel menajer vardır. Genel menajerin altında branş menajerleri vardır. Branş menajerlerin altında da işte koçlar, analistler gibi teknik kadro bulunur. Teknik kadronun altında da oyuncular vardır. Hiyerarşik ağaç böyledir. Genel menajerin de oyunlardan çok iyi anlaması değil, yönetim işini ne kadar becerebildiği önemlidir. Branş menajerleri de espor içinde yer alan LOL, PUBG, DOTA gibi oyun menajerlikleri şeklinde ayrılmaktadır.

K12: “PUBG'den örnek verelim mesela. Bir PUBG Mobile menajerini, bir PUBG PC menajeri yapamazsınız. Çünkü Mobile'deki dünya bambaşka ve Mobile'ın mekanikleri daha farklı, PC'nin mekanikleri daha farklı. Bu yüzden herkesin yetkinliğine ait olması gerekiyor. İyi bir LoL takımı istiyorsa iyi bir LoL menajeri almak zorunda. Ki güvendiği biri de olması lazım. İyi bir takım kurarken de ortak karar vermeleri lazım. Mesela ben takım kurarken oyuncuların nasıl oyuncular olduğundan ziyade oyuncuların nasıl kişiliklere sahip olduğuna, bizim ihtiyacımız ne ona bakıyordum. Bir takıma dört tane lider koyarsanız o takım başarısız olur.”

4.2.2.2. Espor Endüstrisine Girme Motivasyonları

Gençlerin espor endüstrisine girme motivasyonları sorulduğunda en ön plana çıkan hususun sevdiği işi yapmak olduğu görülmüştür. Halihazırda severek vakit ayırdığı, enerji harcadığı ve yetenekli olduğunu düşündüğü bir konuda kariyer inşa etmek gençler için sektörü cazip hale getiren başlıca unsur olarak değerlendirilmektedir. Oyun oynayarak hem para kazanmak hem de şöhret kapılarının açılması için bir imkan elde

etmek gibi görülen espor bu yönüyle gençlerin teveccüh ettiği bir sektör haline gelmektedir. Ancak işleyişin dışarıdan görünen kadar sorunsuz ilerlemediği katılımcılar tarafından açık biçimde ifade edilmiştir. Daha standardize ve genel olarak kabul görmüş kariyer seçeneklerini reddederken uzun süreler yoğun bir emekle çalışmayı, bunu yaparken stresli koşullarda mental sağlığı koruyabilmek ayrıca çaba göstermeyi gerektiren bir sektör olduğu özellikle daha genç yaşlarda gözden kaçmaktadır.

Espor endüstrisi içine giren gençlere nispeten küçük yaşlardan itibaren sunulan olanaklar da gençleri bu sektöre girmeye motive etmektedir. 15-16 yaşlarında büyük liglere, turnuvalara katılmak, şampiyon oldukları takdirde başarılar elde etmek, bir hayran kitlesinin (fan base) oluşması gibi olanaklar gençleri motive etmektedir.

K2: “Turnuvaya gittiğimizde kamera var maç yayınlanıyor biri maçı sunuyor sen orada oyuncusun evde sizinkiler izliyor eşin dostun izliyor o zamanlar daha 15-16 yaşındaydım dedim ki abi hayat bu ya ne güzel işte otele gidiyoruz oyun oynuyoruz alkışlar turnuvalar para kazanıyorsun oyunda bir namın var bir prestij kazanmışsın insanlar seni tanıyor ne iyi oynadı falan dedim işte bu hem severek yaptığım işten hem para kazanıyorum hem de arkadaşlarla geziyoruz ediyoruz yani muhteşem bir şey!”

Espor endüstrisine girmeye yönelten etkenlerden birisi de kendini gösterme ya da kendini açıklama isteğidir. Gençler zevk aldıkları, yetenekli oldukları bir konuda kendilerini göstermek, anlamlı bir iş yaptıklarını ve başarılı olduklarını kanıtlamak için de bu sektörde yer edinme gayreti içinde bulunmaktadırlar. Keyif alarak yapılan bir işin gençlerin aileleri başta olmak üzere yakın çevrelerinde karşılık bulmaması gençleri espor sektörü içine girerek başarı elde etmeye ve kendini bu yolla ispatlamaya yönelmiştir. Bir katılımcı espora girmesinin en büyük motivasyonunun kendisini ailesine kanıtlama ihtiyacı olduğunu belirtirken gerçekten isteyip istemediğini dahi bilmediğini ama kendini ispatlama çabısından dolayı tüm kafa karışıklığına rağmen sektör içinde tutunmaya çalıştığını belirtmiştir.

“K3:yurt dışında ya da çevremde benle farklı bir sosyo ekonomik durumda olan insanların bu işi yaparken aldığı zevki gördüm ve ben de aynı zevki almak istiyordum ama yaptığım şeyi anlatamıyordum etrafıma tamamen kendimi anlatma isteğiyle başladı yani bu profesyonelliğe geçme isteği yoksa bir şey değildi yani aman dünyayı kurtarayım aman esporu kurtarayım gibi bir şey yok tamamen kendimi kurtarma çabamdı.”

Kazanılan başarılarla esporcu yalnızca çevresine kendini ispatlamakla kalmayıp sektör içinde de kendini gösterebilme böylece sektörde daha da yükselme fırsatı elde etmektedir. Kendini gösterme sektörde tutunabilmek ve başarılı olabilmek için gerekli koşullardan biridir. Bu durum oyuncular için fanların desteği şeklinde iken yayıncılar için

izleyicilerinin sayısı olabilmektedir. Profesyonel oyuncuysen farklı sebeplerle yayıncılığa geçmiş sporcular için kendini gösterme durumu yayın açıldığında daha mümkün olduğundan sektör içinde tutunabilmenin bir yolu olarak görülmeye başlanmıştır. Özellikle kadın görüşmecilerden bazıları sektördeki kadınlara yönelik ayrımcı uygulamaların da etkisiyle profesyonel oyuncuysen başarılı olmaları, iyi paralar kazanmaları ve görünür olmaları daha zor olduğundan yayıncılığa geçtiklerini belirtmişlerdir.

K5: "Oyunda rekabet çok hoşuma gidiyor. Yeni insanlar tanıyorum. Yeni oyunlar görüyorsun. Kendini gösterebileceğin bir ortam oluyor. Ya diyorlar bu kim? Beni buralara iten bu duygular mı yani. Gerçekten güzel bir kitlem vardı, bir chat açıldığında 60-70 kişi chatte oluyordu. Oyuna geçtiğimde 30-35'e düşüyordu mesela. Diyordum ki demek ki insan benim sohbetime geliyor. Muhabbet ediyordum. Esporda da kendime güvendiğim için, İsteddiğimi hep başardığım için dedim ama bu sefer olmadı."

Yine oyuncu olarak bu sektöre başlayan erkek bir katılımcı ekipman yetersizliği sebebiyle profesyonel oyuncu olarak değil organizatör olarak bu sektörde var olmaya devam etmiştir. Ayrıca oyuncuysen doğal olarak kazanan ya da kaybeden taraftan biri olacakken organizasyon ya da yayın süreçlerinde rekabet duygusunu bir kayıp olmadan da tecrübe edebilmenin mümkün olması sebebiyle de bu alana yöneldiğini belirtmiştir.

K9: "Yaklaşık 2 yıl önceydi sunumlar yapıyordum. Daha sonrasında insanların pozitif dönüşleri tatmin etti ve bir bakış açısı oluşturduğum kendime. Oyuncu olurken kazanıp kaybetmek gibi %50 oranım var. Ama spikerken öyle değil. Veya organizatörken öyle değil. Bu hem gelecekteki ekonomimin düzenli olması adınaydı, hem de daha zevkli. Neden daha zevkli? Oyuncu kazanıp kaybetmeyi deneyimlerken, sen ikisini birden deneyimliyorsun. Bu daha sağlıklı geldiği için bu taraftan yönelmeye karar verdim. dedim hani iki taraf da eğleniyor tamam ama sonunda üzülen taraf oluyor lakin spikerlik veya organizatörlükte senin sadece işi düzgün yapman önemli o yüzden daha çok tatmin etti ve bu sektörde diğer branşlara doğru kaydım diyeyim"

Oyun oynamakla başlayan spor macerasında sektörün içine girdiğinde profesyonel oyuncu olmanın önündeki engeller bu işi bir kariyer seçeneği olarak gören gençleri sektördeki diğer alanlara yönlendirmiştir. Burada en büyük motivasyonun gelecek kaygısı olduğu görülmektedir. Hayatını bu sektör üzerinden kazanma çabası içine giren gençler sahip oldukları imkanlara göre sektörün elverdiği ölçüde farklı meslek gruplarına tutunmaktadırlar. Kadın olduğu için sektörde kendine profesyonel oyuncu olarak yer bulmakta zorlanan biri sosyal medya platformlarında yayın açarak iletişim becerilerini kullanarak sektörde tutunurken, ekipman yetersizliği yaşayan ya da oyun becerisini üst seviyelere çıkaramayan ama yine de bu işe gönül vermiş kişiler oynayamasa da

oynattırmak ya da yayınlamak gibi motivasyonlarla organizatörlüğü ya da spikerliği tercih edebilmektedirler.

Gelecek kaygısı motivasyonunun ön plana çıktığı durumlardan biri de eğitim olanaklarından yeterince yararlanamayan, bir şekilde eğitim hayatına devam edemeyen gençler için söz konusu olmaktadır. Bu gençler bilgisayar oyunları ya yazılım gibi mektebini okumadan alaylı bir şekilde kendini geliştirebileceği alanlara yönelmeyi bu sayede hayatını idame ettirecek bir meslek sahibi olabilmeyi ümit ederek dijital becerilerin kullanılabilceği sektörlere yönelmektedir.

Gençlerin önünde bir kariyer seçeneği olarak sunulan espor endüstrisi ve bünyesindeki iş kolları gençlerin hayatlarına ilişkin kritik bir karar vermelerini gerektirmektedir. Gençler ya sahip oldukları yetenekleri geliştirmek ve bu sektörde yer edinmek için espor alanında bir kariyer planı oluşturacak yahut önündeki diğer seçenekleri (üniversite eğitimi ya da meslek sahibi olabileceği farklı imkanları) değerlendirecektir. Tam bu noktada hayatta iyi olduklarını düşündükleri, yeteneklerinin olduğu ve çok çalışmayla bu yeteneği başarıya dönüştürebilecekleri dahası keyif alarak yaptıkları bir meşguliyetin bir gelecek hedefine dönüşmesi ihtimali gençler için kaygıyla birlikte heyecan verici bulunmaktadır.

Espor endüstrisi içinde yer alan gençler kendilerini bu sektörde var olmaya yönelten etkenin ne olduğunu açıklarken benzer ifadelerle yetkin olduğum, severek yaptığım ve hayalini kurduğum bir işi neden profesyonel olarak yapmayayım ki şeklinde açıklamışlardır. Burada kurdukları bağlantılar yoluyla espor içinde yer alabilmek için bir fırsat ele geçirdiklerini ve bu fırsatı en iyi şekilde değerlendirme çabası içinde olduklarını beyan etmişlerdir. Espor kariyeri için üniversite eğitimi yarıda bırakan bir katılımcı kariyer seçenekleri arasında esporun kritik zamanını kaçırmamak ileride pişman olmamak için esporu seçtiğini, diğer seçeneği olan okuduğu bölümü nasıl olsa okuyabileceğini, 30 yaşına da gelse o bölümde bir meslek sahibi olabileceğini fakat şu an sahip olduğu çevre, refleksler, oyu bilgisi gibi güçleri ileride kaybettiğinde esporcu olamayacağı için bu sektörü tercih ettiğini belirtmiştir.

Esporda gençleri en çok cezbeden şeyin ne olduğu sorulduğunda en sık verilen yanıt rekabet ve şöhret olmuştur. Bu iki etkenin oyuncusundan menajerine yayıncısından antrenörüne kadar hemen herkes için geçerli olduğu söylenebilir. Popülarite, tanınan bir

isim haline gelmek, bir fan kitlesinin oluşması gibi farklı boyutlarıyla farklı şekillerde sıkça dile getirilen şöhret yalnızca kişisel tatmin için değil espor sektörü içinde başarılı bir konuma gelebilmek için oldukça önemli görülmektedir.

Sektörün aynı zamanda izlenmeye dayanan bir eğlence sektörü olması sebebiyle turnuvalar, gösteri şovları da sektörü cazip hale getirmektedir. Hep daha iyisi için çabalamak sektör içinde yer alan gençlere peşinden gidilecek bir amaç sunduğundan esporun cezbeden bir yönü olarak dile getirilmiştir. Tüm bu faktörlerle birlikte sektörü gençler için cazibedar kılan bir husus daha vardır. Daha az dile getirilse de sektör içinde yer alma deneyimini anlatmak bakımından oldukça önem arz eden bu faktör “kendim gibi insanlarla bir arada olmak” şeklinde ifade edilmektedir.

Espor endüstrisi içinde yer alan gençlerin motivasyonlarından biri de yukarıda ifade edildiği üzere kendini ispatlama, hayatta kıymet verdiği ve başarılı olduğu bir konuda gelecek inşa edebileceğini kanıtlama çabasıdır. Bununla ilişkili olarak sektörde aynı derdi taşıyan ve yaptıkları işe değer veren kişilerle bulunmanın da sektörde var olmayı anlamlı kılan bir yanı olduğu açıktır.

K9: “esporu beni cezbeden kısım kendi bakış açımda olan insanlarla buluşabilmek teknoloji çağını kabullenmiş ve bu noktalarda sadece espor olmasa bile başka noktalarda bu teknoloji çağında yollar arayan insanlarla buluşabilmek büyük zevk veriyor. Hele hele benden büyük insanlardan bunu duyabilmek daha da şevklendiriyor insanı. Onların da kabul edebildiğini görebilmek vs. vs. Bu yüzden severek yapıyorum diyorum zaten.”

4.2.3. Gündelik Yaşamda Espor

Espor olgusunun gençlerin günlük yaşamında nasıl konumlandırıldığı üzerine şekillenen bu araştırmada bu bölümde gençlerin günlük yaşam deneyimlerine ilişkin bulgulara yer verilmiştir. Espor endüstrisi içinde yer alan gençlerin günlük rutinleri yapılan mesleğe göre değişiklik göstermektedir. En ön planda olan ve standardize edilmiş günlük rutin profesyonel oyuncuların rutini olduğundan esporcuların gündelik yaşamına kısaca değinilecektir. Diğer meslek grupları içinse öne çıkan ortak özellikler hakkında bilgi verilecektir.

4.2.3.1. Rutinler

Esporcuların günlük rutininde tahmin edilebileceği gibi oyun oynamanın merkezi bir yeri vardır. Profesyonel oyuncular bir espor takımında sözleşmeli olarak çalıştığından hem bireysel hem takım içi performans önemli olmaktadır. Espor kulüpleri, oynanan oyunlar bir takım uyumu gerektirdiğinden takım üyelerini bir araya getirmenin farklı yollarına başvurmaktadır. Üç çeşit yöntemden söz edilebilir. İlki oyun evleri adı verilen daha yaygın bilinen adıyla gaming house'lar- bir evin içinde takım oyuncuları ve koçunun sezon boyunca 7/24 kaldığı evlerdir. Bu evlerde yemek, temizlik gibi işleri yürüten çalışanlar bulunur, oyunculardan beklenen tek şey kendilerini geliştirmeleri ve maçlarda iyi bir performans sergilemeleridir. Bir diğer yöntem oyun evinin ofis şeklinde kullanılmasıdır. Gençlerin işe gider gibi oyun evine giderek orada antrenmanını yapıp tekrar evine döndüğü bir yapıdır. Üçüncü yöntem ise her oyuncunun, koçun, menajerin kendi evinden yani uzaktan çalıştığı yöntemdir. Bu yöntemler arasında Türkiye'de üst sıralarda yer alan takımlarda oyun evi (gaming house) uygulamasının yaygın olduğu görülmektedir.

Katılımcıların oyun evlerine ilişkin görüşleri sorulduğunda erken yaşlarda keyifli bir ortam sunan çekici mekanlar olarak görülebildiği ancak özel alanın sınırlanması, yurt mantığında yapılandırılmış bir sistemde ergenlik dönemlerindeki 5-6 gençle sürekli oyun üzerine konuşmanın bir zaman sonra tatsızlaşabildiğini ifade etmişlerdir. Oyun evlerinde sezon boyunca kalırsa dahi yaptığın işin tüm hayatını kapsaması, iş arkadaşlarıyla aynı evi paylaşmanın kendine has birtakım zorluklarının olması başlarda çekici görünen bu imkanın zamanla anlamının değişmesine yol açabilmektedir.

4.2.3.2. Profesyonel oyuncunun rutini

Esporda lig içerisinde iki mevsim (split) oynanır ve bir mevsim 3 ay sürer toplamda 6 ay boyunca aktif şekilde süreç devam eder. Bu süreç yoğun bir tempoda çalışılan süredir. Transfer öncesi ve sonrası dönemler de dahil edildiğinde oyuncu yaklaşık 10 ay boyunca espor sektörünün içinde bulunur. Kalan zamanlarda takım arama, teklifleri değerlendirme, kendine uygun bir kulüp bulma arayışı devam eder. Profesyonel oyuncular sezonluk ya da dönemsel çalıştığından lig bittikten sonra oyuncunun kontratı bitmeye yakın sözleşme imzaladığı takımın da izniyle yeni tekliflere açık olduğunu belirtebilir. Espor sektöründe "LFT atmak" olarak ifade edilen bu ilanlar ile oyuncular

takım arayışına girer. Tatil dönemlerinde dünya kupası gibi büyük çapta karşılaşmalar olduğunda oyuncular bizzat kendileri rekabetçi ortama girmese de bu etkinlikleri takip etmektedirler.

Günlük rutinde ise yine oyuncuya göre değişmekle birlikte genel hatlarıyla bireysel antrenmanlar ve takım antrenmanları ile geçmektedir. Bu antrenmanların toplamı günlük en az 7-8 saati bulmakta, oyuncunun kendi çabasına bağlı olarak üzerine de çıkmaktadır. Haftanın bir günü off day adı verilen tatil günüdür. Bu günlerde oyuncular oyun dışı aktivitelerle zaman geçirmeye teşvik edilir. Haftanın iki günü resmi maç günü olduğundan takım maça odaklanıp antrenman yapmaya ya da herhangi bir teknik taktik konuşmaya genellikle vakit ayrılmaz. Oyun evlerinde kalanlar için bu zaman daha yapılandırılmıştır, evden çalışanlar için yine takım antrenmanları ve maçlar belirlenen saatlerde yapılmakla birlikte süreç daha gençlerin inisiyatifindedir.

K2: “aktif olarak müsabaka haftalarının bulunduğu zaman dilimindeyse plan neyse ona uygun şekilde sabah kalkıyorsun kahvaltı yapıyorsun takımca blok scrim oluyor takım oyunu oluyor ona başlıyorsun sonra bir daha blok scrim oluyor sonra bunların rewiev’ları yapılıyor nerede yanlış yaptınız neyi doğru yaptınız ne yapmalıyız maça kaç gün kaldıysa ona uygun taktikler veriliyor herkes bireysel antrenmanına başlıyor sonra saat 10 gibi falan bitiyor öyle geçiyor bir gün. maç günleri de sabah direk maça gidiliyor maç saati gelene kadar bekliyoruz maç saati gelince maça çıkıyoruz sonra eve geliyoruz maç iyi geçtiyse ödül kutlama maç kötü geçtiyse ertesi günkü maça hazırlık.”

Bir oyun evinde kalmayan ve aynı zamanda geçimini sağlamak için bir başka işte daha çalışan iki kadın katılımcı günlük rutininin işle beraber yürütmeye çalıştıkları için çok daha yoğun ve zorlayıcı olduğunu belirtmişlerdir. İş yerinde vakit bulabildiği her alanda elini ısındırmak için oyun oynadığını, bunu yapabilmek için işe herkesten erken geldiğini, iş yerindeki bilgisayara oynadığı oyunu yüklediği için bilgisayarın çöktüğünü ifade etmiştir. Diğer bir katılımcı ise işten geldikten sonra akşam 8-8:30 gibi oyuna başlayıp gece 2’ye kadar devam ettiğini ertesi gün sabah erkenden uyanıp yine işe gittiğini belirtmiştir.

Espor endüstrisi içinde bulunan diğer meslek gruplarından katılımcılar ise oyunculara benzer biçimde dönemsel yoğunlukların olduğunu belirtmişlerdir. İşlerin yoğun olduğu bir dönemin ve daha serbest çalıştıkları bir dönemin olduğunu ancak yoğunluğun olduğu dönemde çok uzun süreler sıkı bir tempoda çalışmak durumunda olduklarını ifade etmişlerdir.

K11: “ben hatırlıyorum, 60 saatlik bir yayın yapmıştık böyle 40. Saatlerde ara sıra gidip beyler ben bi kusmaya gidiyorum deyip gidiyordum yani böyle hani herkes okey diyordu. Kimse de ne oldu falan demiyordu biliyor yani yorgun olduğumu herkes. İşte bunlar küçük dertleri. Bu arada olan çok ekstrem bir şeydi o an. Umarım bir daha öyle şeyler yaşanmaz da. O an umrumuzda olan tek şey uyumamaktı yani o büyük dert belli bir saatten sonra biraz zordu ama atlattık. Bazılarında uyuya falan kırıldık. Öyle birimizi nöbetçi koyuyorduk, diğerleri uyuyordu o ara.”

Espor endüstrisi içindeki aktörlerin günlük yaşamında espora ve oyuna ne kadar vakit ayırdığı meselesi gençleri gelişim dönemleri boyunca farklılık göstermektedir. Ayrılan vakit konusunu algı bölümünde bahsedildiği gibi oyun ve spor olarak ayrı ayrı ele almanın daha sağlıklı olacağı görüşmecilerin ifadelerinden anlaşılmaktadır. Ergenlik dönemlerinde gençler- takriben ortaokul ve lise yıllarına tekabül ediyor- çok daha uzun süreler odaklanarak oyun oynarken bu işi profesyonel olarak yapmaya başladığında bu vaktin azaldığı görülmektedir. Oyuna ayrılan vakit ilk gençlik dönemlerinde ortalama 8-10 saati bulurken tatil dönemlerinde başından hiç kalkmadan 35-40 saat oyun oynadığını belirten katılımcılar olmuştur. Yaş ilerleyip spor sektörüne girdiklerinde ise profesyonel oyuncu iseler yine bireysel ve takım antrenmanları ile 8-10 saati bulmaktadır. Ancak menajer, spiker, yayıncı ya da koç gibi farklı bir rolde ise 2-3 saate kadar düşebilmektedir. Katılımcı ifadelerinden anlaşılacağı üzere çocukluk çağlarından itibaren başlayan oyun oynama uğraşı özellikle ilk gençlik yıllarında gençlerin hayatında oldukça fazla yer edinen bir meşgaleye dönüşmektedir.

Günlük yaşamda espora ne kadar vakit ayırdığı sorulduğunda katılımcılar bir meslek olarak esporla ilgilendiğinden hayatlarında oldukça merkezi bir konumda bulunduğunu ifade etmişlerdir. Spor içinde yalnızca oyun oynamak değil olup biteni diğer oyuncularını, maçları vs. takip etmek de gerektiğinden hayatlarının büyük çoğunluğunu kapsadığını belirtmişlerdir. Esporun hayatlarında bu kadar fazla yer almasından yakınan, zaman zaman hayatlarında esporun olmadığı bir alan yaratma gayreti gösteren katılımcılar da olmuştur.

K2: “aynen ben iş gibi görüyorum yani iş zamanı iken hayatımın merkezi, iş zamanı değilken adını anmayım.”

4.2.3.3. Boş Zaman Aktiviteleri

Gençlerin günlük yaşam deneyimlerinin bir parçası olan boş zaman aktivitelerine çalışma kapsamında ayrıca yer verilmiştir. Katılımcıların ifade ettiği boş zaman aktiviteleri espor ve oyunla ilişkili olabildiği gibi sosyal hayata yönelik aktiviteleri de kapsamaktadır. Sektörle ilişkili olarak katılımcılar boş zamanlarında sevdikleri, örnek aldıkları oyuncuları izleme, tek başına oyun oynama ya da arkadaşlarıyla Discord üzerinden sohbet ederek oyun oynama gibi aktiviteler yapmaktadır. Espor sektöründe özellikle profesyonel oyuncuların yakındığı uzun süreler bilgisayar başında durma zorunluluğu sebebiyle yoğun çalışma dönemlerinde sınırlanan sosyal ihtiyaçların giderilmesi için gençler ailesi ya da arkadaşlarıyla vakit geçirmektedirler. Gençler müze gezme, alışveriş yapma, kahve içmeye gitme gibi sosyalleşme olanaklarını boş zamanlarında değerlendirmektedirler.

Boş zamanlarında ayrıca spora gittiğini belirten katılımcılar (K1, K2, K6, K8, K10) olmuştur. Araştırma kapsamında espor endüstrisinde yer alan gençlerin spora da bir şekilde ilgili olduğu bulgulanmıştır. Katılımcıların yarısı espor öncesinde basketbol, voleybol, boks, formula yarışları gibi farklı spor dallarıyla ilgilendiklerini belirtmişlerdir. Bir katılımcı (K12) hayallerinden birinin bir spor kulübü kurmak olduğunu belirtmiş, bir diğeri ise (K3) bir futbol kulübüne fanatiklik derecesinde bağlı bulunduğunu ifade etmiştir.

Esporla ilgilenen gençlerin spora da ilgi duyması ve hayatlarında mümkün olduğu ölçüde spora yer vermeye çalıştıkları görülmektedir. Uzun süreler boyunca bilgisayar başında durmak, yeme içme gibi temel ihtiyaçların dahi o tempoda ertelenebilmesi ya da kontrolsüz bir şekilde tüketilmesi, maç dönemlerinde yoğun bir stresle bu işi yürütmek gibi yapılan işin negatif etkilerini azaltmak için de spora hayatlarında yer verme gayreti gençlerde gözlemlenmiştir.

K10: “sportif bir insanım hep spora da gidiyorum bayağıdır spordan öncede zaten basketbolcu olmaya çalışıyordum beceremedim onu ama olsun spor geçmişimde var yani spora da gidiyorum hiç ihmal etmedim.”

4.2.3.4. Karşılaşılan Sağlık Problemleri

Espor endüstrisi içinde bulunan aktörlerin bu süreçte bir sağlık problemi ile karşılaşp karşılaşmadıklarını tespit etmek için sağlık durumları sorulmuştur. Derinlemesine

görüşme yapılan 12 katılımcıdan 8'i oyun oynama ya da espor içinde yaptıkları farklı işlerde bazı sağlık sorunları yaşadıklarını belirtmişlerdir. Belirtilen sağlık sorunları arasında sağlıklı derecede kilo alma ya da verme, hareketsizlik, bilekte ağrı (karpal tünel sendromu), uyku düzensizliği, bağışıklığın zayıflaması, bel-boyun-sırt ağrıları, fazla oturmaktan kaynaklı problemler (kıl dönmesi, apse ameliyatı vs) yer almaktadır. Yaşanan sağlık sorunlarında espor endüstrisi içinde yer alan gençlerin daha iyisini yapmak arzusuyla oyun oynamaya ya da yapılan işe sınırlarını zorlayacak ölçüde kendini kaptırmasının etkili olduğu görülmektedir.

“K8: Evet, şöyle oldu. Başlangıçta ben bunun dozajını bilmiyordum. Başlangıçta çok fazla yoğun tempo, bir anda girdim böyle bir ortama, nasıl bir şey yapmam gerektiğini bilmiyordum. Ve başlangıçta birazcık rahatsızlanmış olabilirim. Çok rahatsızlandım aslında. Yani bir şeye ben odaklıysam boşuna kendimi deli gibi adarım. Deli gibi adadığım için de yemeğimi vesaire hep unuttum. O da insanı halsiz duruma düşürmeye başlıyor. Ondan sonrasında da işte gücüm, takatim falan tükendiği için de annem telaşlandı”

Esporcular bilgisayar başında uzun süre kalmaktan kaynaklı çeşitli sağlık sorunları yaşamaktadır.

K9: “evet bilgisayarda oturmak demek bir ameliyat kesin çünkü sürekli oturuyorsun titizliğe dikkat etmen gerekiyor o noktada eğer etmezsen apse ameliyatı veya bir kıl dönmesi ameliyatı kapını çalıyor. Ben de yaşadım o ameliyatı hem de iki kere o yüzden çok sıkıntılı bir durum ona da dikkat etmeleri gerekiyor.”

4.2.3.5. Fiziksel İhtiyaçların Ertelenmesi

Espor endüstrisi içinde yer alan gençler oyunun rekabetçi doğası ve renkli dünyasına daldığında birtakım temel ihtiyaçlarını ertelediklerini belirtmişlerdir. Yemek yeme, banyo yapma gibi ihtiyaçların oyun sebebiyle ertelenmesi söz konusu olmaktadır. Yine temel ihtiyaçlardan biri olan uykunun da bu endüstri içinde yer alan gençlerde düzenlenmesi gayret gerektiren bir mesele haline gelebildiği görülmektedir. Profesyonel oyuncu ya da yayıncı ise gece geç saatlere kadar çalıştığından yahut espor ile birlikte yürüttüğü bir başka okul ya da iş varsa espora akşam vakitlerinde zaman ayırabildiğinden katılımcılar uyku düzenlerinin değiştiğini belirtmişlerdir.

K7: “Banyo yapmam lazım ama bugün yapamadım, yarın yapmak zorundayım, erteliyorum. Çünkü o yayın sarıyor ve uzun sürüyor, izleyen fazla oluyor, izleyiciyi tutmak zorundasın. E bu şansını bir daha nasıl yakalayacaksın? O yüzden şey diyorum, neyse artık yarın yapacağız, yapacak bir şey yok. Evdekiler çok kızıyorlardı bana. Yüzünü göremiyoruz. Bizimle yemek yiyemiyorsun. Ben mesela alıp hemen bilgisayar ortamına gelmek zorundaydım. Bilgisayar başında biz çok yemek yedik. Bazen bizim yemek molalarımıza bile çıkarıyorlardı. Gelin bilgisayar başında yiyin, video izleyelim diyorlardı. O kadar sıkı çalıştırıyorlardı bizi.”

Gençlerin bu endüstri içinde var olurken yaşadıkları sağlık problemleri yalnızca fiziksel boyutta değil ruh sağlığını da kapsayacak şekilde deneyimlenmektedir. Gençlerin sektörde “mentali korumak” şeklinde dile getirdikleri husus istisnasız tüm katılımcıların üzerinde durduğu bir konudur.

4.2.3.6. Psikolojik Durum

Espor endüstrisi içinde yer alma deneyiminin psikolojik boyutunu ele almak üzere katılımcılara oyun oynarken ya da sektör içindeki rollerini gerçekleştirirken yoğun biçimde hissettikleri duygunun ne olduğu sorulmuştur. Katılımcılar tarafından en çok dile getirilen duygulardan biri heyecan olmuştur. 12 katılımcıdan 7’si oyun, yayın ya da yönetim gibi espor endüstrisi içinde yaptığı işle ilgili güçlü biçimde deneyimlediği duygulardan birinin heyecan olduğunu belirtmiştir. Espor rekabetçi bir arena olduğundan profesyonelleşme stresin yoğun olarak yaşandığı bir süreci ifade etmektedir. Heyecandan sonra en sık dile getirilen duygu ise stres olarak belirtilmiştir. Bu ifadelere benzer biçimde adrenalin, öfke, gerilim, kaygı gibi duygu durumlarının sıklıkla deneyimlendiği aktarılmıştır.

Bilgisayar oyunu oynamanın profesyonel bir iş olarak icra edildiği turnuvalarda vs. ya da bununla ilgili bir işleyişin içinde yer alma durumunda bir performans sergilendiğinden daha çok heyecan, kaygı, stres gibi duyguların ön planda olduğu ifade edilmiştir. Fakat antreman yaparken, oyundaki seviyesini yükseltmek amacıyla oynarken ya da herhangi bir sebeple bir serbest zaman aktivitesi olarak oyun oynarken daha çok rahatlama, eğlence, keyif alma ya da yetenekli hissetme gibi duyguların deneyimlediği bulgulanmıştır. Espor başarısının hedeflendiği rekabetçi bir ortamda uzun süre boyunca iyi bir performans sergilemeyi gerektirdiğinden deneyimlenen yoğun stres ile baş etmek bu endüstri içindeki gençlerin üstesinden gelmesi gereken bir durum olarak kendini göstermektedir. Yapılan iş bir takım işi olduğundan kişilerarası iletişim, grup dinamiği başarıyı etkileyen önemli bir faktör haline gelmektedir. Oyunda yalnızca bireysel başarı değil takımın başarısı da söz konusu olduğundan takım üyelerine karşı sorumlu olma, zaman baskısı, kazanma arzusu gibi hususlar yaşanan stresin ve heyecanın artmasına sebep olmaktadır.

“K2: en yoğun hissettiğim duygu heyecan stres çünkü bizim işte şöyle bir iş var 8 maçı aldık 8 maçı alırken her şey çok güzel 9. maça çıktık diyelim kaybettik menajer gelir takım sahibi gelir moral bozmak yok çocuklar 8 tane kazandınız falan hepsini kazanıyoruz devam derler,

ikinci maçı yine kaybederiz yani işte 8 maç kazandık ama bu hafta 2 oldu hani niye böyle falan hani ne yapacağız falan maç çıkana kadar stresli bir ortam olur, maç başlayana kadar stresi devam eder, maça çıkarız o maçta kaybedersek o ortam dünyanın en kötü yeri yani hani kimse birbirinin yüzüne bakmak istemez kimsede heves kalmamıştır böyle negatif bir ortam herkes kaçacak delik karar işte kız arkadaşı olan ona kaçar ailesi olan ailesinin yanına gider kalanlar da böyle oyuna tekrar gömülüp oynamaya başlar. Çok iyi dinamik psikolojinizin olması gerekiyor her şeye hazır olabileceğiniz çünkü her an her şey değişebiliyor o yüzden yaşadığım en büyük duygu stres heyecan diyebilirim.”

Ayrıca oyun dünyasında istisnasız tüm katılımcıların bir şikayet olarak dile getirdiği zorbalık konusu oyuncularını psikolojik olarak olumsuz etkileyen önemli bir husustur. Oyun içinde çok farklı profillerde kişilerin bulunması, bu dijital mecrada kurulan ilişkilerin zorbalığa kolaylıkla dönüşmesine ve küçük yaşlardan itibaren bu platformlarda bulunan gençlerin zorbalığa maruz kalmasına yol açmaktadır. Siber zorbalık olarak adlandırılan bu duruma oyun içinde her birey farklı şekillerde maruz kalabilmektedir. Cinsiyeti, yaşı, sosyal statüsü gibi farklılıkları sebebiyle bireyler çevrimiçi oyun platformlarında aşağılayıcı, küçük düşürücü ifadelerle muhatap olduğundan bu durumla baş etmek için umursamama gibi baş etme yolları geliştirmektedir.

“K6: Mesela atıyorum biraz kötü bir örnek olacak tamam mı eskiden birisi bana küfür ettiği zaman oyunda söylüyorum ben buna çok bilenir hani ne hakla küfrediyorsun falan filan ben bunu işte engelledim mesela. Onu görmemek için. Rahatsız ederdi beni. Şimdi affedersiniz anneme babama çok küfrediyorlar sonra umursamıyorum o seviyeye geldim. O yüzden etik olarak diyorum birisi annenize küfrederken sessiz kalmamanız lazım gibi bir algı var normalde ama işte sessiz kalıyorsun yani umursamıyorsun. Çünkü çok fazla var. Ha şöyle bu seviyeye gelmezsen sen de demoralize oluyorsun. Mental sağlığı korumak da çok kolay değil oyunun içinde. Delirenler falan oluyor ya oyunda. Yani mental çok önemli oyun içerisinde. Mentali kaybettiğin zaman oyunu da zaten kaybediyorsun.”

Psikolojik durumu en olumsuz etkileyen durumlardan biri olarak zorbalığın oyun dünyasında özellikle kadınlara yönelik cinsiyetçi söylemlerin çok fazla olduğu kadın katılımcılar tarafından ifade edilmiştir. Kadın katılımcıların hepsi oyunda “kızsın sen ne işin var burada, kız geldi kesin kaybedeceğiz, mutfak robotu, sen git kocana yemek yap, sen bulaşık makinesisin” gibi kadınlık rolleri üzerinden zorbalandıklarını belirtmişlerdir.

4.2.3.7. Alınan Sektörel Önlemler

Gençlerin yaşadığı bu sağlık problemlerini azaltmak için koruyucu bir tedbir olarak mali açıdan daha güçlü takımlarda fizyoterapist, psikolog, diyetisyen gibi hizmetler sunulmaktadır. Uzun süre bilgisayar başında oturmanın ve hareketsiz kalmanın yol açabileceği sorunlara karşı fizyoterapist desteği, sağlıksız beslenmeden kaynaklı problemlerin önlenmesi için diyetisyen desteği ve psikolojik dayanıklılığı artırmak için psikolog hizmeti gibi profesyonel desteklerin sunulması ile potansiyel problemlere karşı

önlem alınmaktadır. Ancak bu uygulamaların yeni yeni hayata geçirilmeye başlandığı ve daha ziyade iyi takımlarda bulunduğu görülmektedir.

Katılımcıların bu hizmetlere ilişkin deneyimleri sorulduğunda oyunculardan yalnızca iki tanesi bu türden bir hizmetle karşılaştıklarını belirtmişlerdir. Bir oyuncu oynadığı bir takımda toplu şekilde eğitim gibi birinde ise bireysel psikolog görüşmesi yaptıklarını ifade etmiştir. Katılımcı psikolog hizmetinin bir kereye mahsus devamı olmayan tarzda olduğundan yalandan öylesine verilen bir hizmet olarak gördüğünü ifade etmiştir. Yine bir başka katılımcı takımında fizyoterapist, diyetisyen, psikolog hepsinin bulunduğunu ama kendisinin bir işe yaramayacağını düşündüğü için hizmet almadığını belirtmiştir.

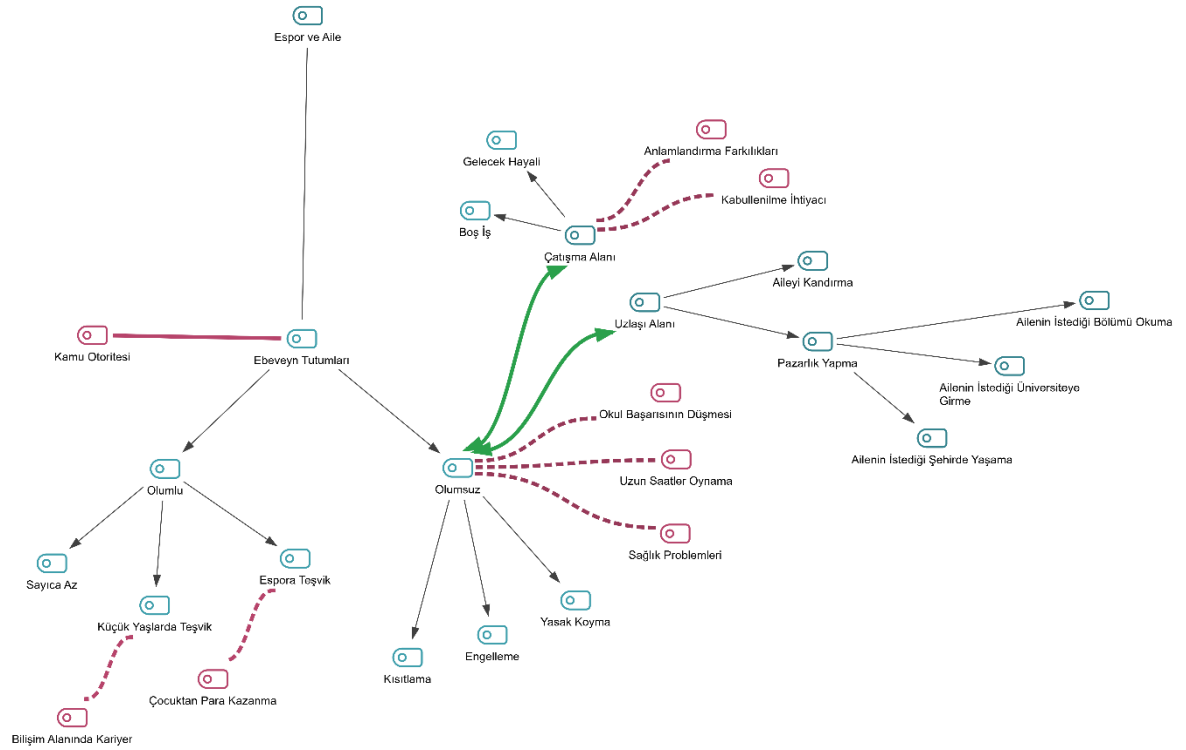
Bir başka katılımcı da bulunduğu takımdaki oyuncuların hem motivasyonlarının artması hem de sağlıklı olmaları için çeşitli boş zaman aktiviteleri tasarladığını, örnek olabilecek başarılı sporcuları konuşma yapmak için davet ettiğini, fizyoterapist geldiğinde oyuncu gençlerin umursamadığını ya da yapılan etkinliklere katılmadıklarını ifade etmiştir.

K7: “Fizyoterapistimiz vardı evet. Psikolog da vardı. Hepsi var. Ama ben hizmet almadım. Almak da istemedim ama fizyoterapistin görevi o. Bize işte her hafta egzersiz yapılması gereken egzersizlere verirdi. Diyetisyenimiz bile vardı bizim. Yiyeceğimiz yemeklere kadar karışıyordu. Diyetisyen yemek ayarlardı. Fizyoterapiste yapacağın egzersizleri ayarlardı. Bazı takımlar evet psikolog getiriyordu. Dediğim gibi mesela bir oyuncunun mentali çok düştü. Ben diyorum ya bir hafta oyun oynamaması lazım. O da onunla işte konuşuyor ama bence konuşmasına gerek yok bir hafta oyun oynamayacak onun çözümü bu. Denilenlerin hiçbirini uygulamadım. Çünkü çok da büyütme gerek yok verdiği para ortada ben niye hepsine uyup... Canım patates istiyor patates yiyemezsin. Ne biliyorsun yarın ölmeyeceğimi? Yiyeceğim yani.

Benzer önlemler belediyeler tarafından açılan espor merkezlerinde de hayata geçirilmeye çalışılmaktadır. Ancak hem nicelik hem nitelik bakımından potansiyel sorunlara yönelik koruyucu önlemlerin işlevsel şekilde alındığı bir görünüm sunmamaktadır.

4.3. ESPOR, AİLE VE SOSYAL ÇEVRE

4.3.1. Aile Tutumları



Şekil 11: Aile Teması Gösterimi

Espor sektöründe yer alan gençlerin aile yaşantılarına ilişkin deneyimleri hayatın her alanında olduğu gibi esporla kurulan ilişkiyi de etkilemektedir. Gençlerin oyun ve espor ile kurdukları ilişkinin aile sisteminde nasıl karşılık bulunduğu, sürecin nasıl geliştiğine dair elde edilen bulgular bu başlık altında derlenmiştir.

Katılımcıların aile dinamiklerine bakıldığında birtakım çatışma ve uzlaşım alanları dikkat çekmektedir. Her ailenin dinamiği farklı olduğundan elbette katılımcıların aile iklimine dair deneyimleri de birbirinden farklılaşmaktadır. Ancak ortak bazı noktaların da varlığı göze çarpmaktadır. Örneğin hemen hemen tüm katılımcıların ailesinde espor endüstrisine girmemiş fakat uzun yıllardır oyun oynayan bir ya da birden fazla kardeş bulunmaktadır.

Bilgisayar oyunlarına başlama sürecinde küçük yaşlarda bir aile üyesinin oyuyor olmasının etkili olduğu belirtilmişti. Bilgisayar oyunları üzerinden bir meslek edinmiş

katılımcılar aynı şekilde ya kendisinden büyük bir abi ya da abla ya da dayı-amca gibi bir figür vesilesiyle oyunla tanışmış ve sıkı bir ilişki kurmuştur. Yahut kendisi daha küçük yaştaki kardeşleri için bir rol model olarak örneklik sergilemektedir. Aynı şekilde ailede ana-babanın tutumu olumsuz ya da nötr de olsa bir destekleyen olduğunda profesyonel hayata giriş daha kolay olmaktadır. Aileden biri ya da bir yakının yönlendirici olması gencin sektör içinde tutunabilmesini sağlamaktadır.

Esporcuların aile dinamiklerini anlamak için başta ebeveynler olmak üzere yakın çevrenin bu olguya yaklaşımını anlamak gerekir. Bunu anlayabilmenin yolu da sporcuların aileleriyle spor sektörüne girme sürecinde yaşadıkları deneyimlere odaklanmaktan geçmektedir. Bu sebeple ailelerin tutumları gençlerin oyun dünyasına girdiği ergenlik dönemi ile gençlerin bu sektöre atılmaya başladıkları profesyonelleşme dönemi olarak iki ayrı başlıkta değerlendirilmiştir.

İlk dönemde gençler küçük yaşlardan itibaren sınırlamanın olmadığı durumlarda çok uzun süreler bilgisayar başında ya da internet kafelerde vakit geçirdiklerini belirtmişlerdir. Bu durum ebeveynler için başlangıçta bir boş zaman aktivitesi gibi görüldüğünden çocukların oyun oynamasında bir mahzur görmemişler ancak çok uzun saatler çocuğun bilgisayar başından kalkmaması, sorumluluklarını aksatması, akademik başarısının düşmesi gibi sonuçlarını gördüklerinde oyun oynama eylemine sınırlama getirmek istemişlerdir. Ancak çocuklar uzun süre zevk alarak yaptığı bir eylemden vazgeçmek istemediğinden bu durum anne baba ile çocuk arasında çatışmalara sebep olmuştur.

Ebeveynler çocuklarının oyunla kurdukları sosyal ve duygusal bağı anlamayıp sert tepkiler vermiş, çocuklar ebeveynlerin endişelerini anlamayıp bu tepkilere karşı çıkmışlardır. Sonuç olarak çocuk ile anne-baba arasında sürtüşmeler, kavgalar daha ileri düzeyde duygusal kopuşlar deneyimlenmiştir. Aile ile çocuk arasında çıkan tartışmalar da katılımcıların ifadelerinde belirttiği üzere aileler internet kablosunu kesmek, kasayı ya da bilgisayarını saklamak, modemi kaldırmak gibi oyun oynama davranışını engelleyici birtakım tedbirlere başvurmuştur.

K3: “Her zaman köstek oldular çünkü ben Amerika'da mesela turnuva var takip edeceğim ya bu benim uyku düzenimle alakalı bir şey değil ki amerika'daki tabii ki de gece oluyor ben gece maç izliyorum tak fiş çekiliyor ben de ne yapıyordum yukarıdan NBA maçı açıyordum aşağıdan turnuvaya açıyordum ben basket izliyorum sanıyorlardı basket izlerseniz problem

yok ama gece bilgisayarda oturunca sıkıntı var keşke espor izlediğimi bilseler ne yaptığımı da bilmiyorlar yani öyle bir sıkıntı var ben de öyle çözüyordum yani lisede 15-16 yaşında falan”

Ailelerinin koyduğu sınırlamalara karşın çocukların kendilerince buldukları çözüm yöntemleri olmuştur. Bunlardan biri gece herkes uyuduktan sonra uykusundan feragat ederek oynamaya devam etmek ya da başka bir iş yapıyormuş gibi gösterip oyun oynamak gibi ailenin tepkisini çekmeden oynamanın yollarını aramışlardır. Evde oyun oynaması kısıtlanan ergen çocuk internet kafelere gitmeye başlamaktadır. Aileler internet kafeler için de kendilerince önlem alsalar da bu tedbirler çocukların oyun oynama davranışını engelleyememiştir.

K2: “çok engel oldular lise sonda o zaman işte gittiğim tüm internet kafelere gidip çocuğu alırsanız polis çağırırım demişti annem, işte modemi saklamalar falan, evin civarındaki tüm kafelerde şeydim yani böyle kaçak giriyordum hani abi diyordum annemin izni var merak etme bir arkadaşa bakıp çıkacağım öyleydi.”

Oyunla sıkı bir ilişki kurmuş olan gençlerin hepsinin öyküsündeki ortak bulgu bir oyuncu (gamer) olarak sosyal hayatta var olma çabası içinde olmalarıdır. Ebeveynlerle yaşanan çatışmalar da aslında gençlerin ailelerine kendilerini kabullendirmek, hayatlarında merkezi bir yere konumlandıkları oyun uğraşının onlar için boş bir işten öte bir anlamı olduğunu anlatmak isteğinden kaynaklanmaktadır. Bir de oyun uğraşının profesyonel bir zemine taşınarak meslek haline gelmesiyle kendini anlatma çabası daha da artmaktadır. Geçmişte bir espor kulübünün kurulmasında görev alan bir katılımcıya buradaki motivasyonu sorulduğunda yaptığı tüm bu işlerdeki itici gücün “kendini kurtarmak” olarak ifade etmiştir.

K3: “Sonuçta kendimi duyurabildim yoksa ben hayatımda sittin sene insanlara, kurumlara bu işin bir sportif faaliyet olduğunu anlatamazdım. Açıkçası tamamen kendimi kurtarmak için girdim yani kendimi kurtarmaktan kastım şu ben bir işle uğraşıyorum ve bu iş hiçbir şekilde anlaşılmıyor ben bu işin anlaşılmasını istiyordum, çünkü espor düşünülmediği gibi bir sektör değil.”

Çocukluk döneminde genellikle oyun oynamaya müsaade eden ancak fazla oynandığında tepki veren aileler, gençler espor sektörüne girip bunu profesyonel bir iş olarak yapmaya başladığında özellikle gençlerin çok emek verdiği halde çok para kazanamadığı sektöre giriş süreçlerinde daha fazla tepki göstermektedirler. Ebeveynler artık büyüdün, bırak bu

oyun işlerini, hayata atıl gibi taleplerde bulunmaktadır. Çocuklarının geleceği için endişe ettiklerinden dolayı iyi bir okul başarısı elde etmesi, iyi bir üniversite kazanması, bir meslek sahibi olması gibi beklentilere girmektedirler. Oyun ile ilgili yapılan işleri de bir hobi, boş zaman aktivitesi olarak görmektedirler.

K4: “Birincisi aileme kanıtlamak kendimi. Sektöre girmemdeki ana sebeplerden birisini sorarsak yani. İşte esporla başarılı oldum, bakın bana gibisinden. Ve hani bunu kendi isteğim olup olmadığında kafam karışıyordu bu süreçte. Ve hala karışıyor. Çünkü yeni fark ettim. Bu, hani gerçekten bu işi seviyorum, seviyor muyum veya sevmiyorum bilmiyorum. Yani ailem için mi yapıyorum, onları kanıtlamak için mi yapıyorum, onu da bilmiyorum. Ama hani bir şekilde girdik, baktım zevk alıyorum. Yayınlar da güzel gidiyordu. Kendimi geliştirdim. Sektör azdı, oyuncu azdı. Parlamaya çalıştım yani arada.”

Espor endüstrisi içindeki aktörler ailelerinin yalnızca bir eğlence aracı, çocuk işi olarak görüp hafife aldıkları bilgisayar oyunları üzerine bir gelecek hayali kurmaktadır. Bu yüzden anne-baba ve genç arasında oyunun ve esporun farklı anlamlandırması sebebiyle çatışmalar çıkmaktadır. Espor katılımcıların ifadesiyle kendini adamayı gerektiren bir iş olduğundan kişinin hayatında belirleyici bir yerde konumlanmaktadır. Aile ilişkileri çerçevesinde değerlendirildiğinde ailenin destek olmadığı bir senaryo, halihazırda rekabete dayanan ve stresin yoğun yaşandığı bu sektörde gençler için işleri daha zor hale getirebilmektedir. Zaman zaman ise bunun aksine ailenin tamamen ilgisiz olması çocuğun kendini bütünüyle espora vermesine ve daha başarılı olmasına da yol açabilmektedir. Elbette bu başarının yanında çocuğun karşı karşıya olduğu duygusal ve sosyal risklerin bulunduğu da bir gerçektir.

K3: “bizim esporda en başarılı profillerden biri şu ya üzülerek söylüyorum bunu boşanmış ailelerin çocukları annesi babası daha az ilgi gösteriyor çocuklara daha az hayatına karşılık kaçışı oyunda buluyor bütün sosyal çevresi ortamı espor oluyor.”

Gençler espor sektöründe olmalarına aileden olumsuz yönde bir tepki geldiğinde ailesini ikna etmenin yollarından biri olarak ebeveynleriyle pazarlık yapmaktadırlar. İki katılımcı örneğin ailelerin istediği şehirde ailelerin istediği bölümü okumaya razı olarak ve bunun karşılığında esporla ilgilenerek ebeveynlerle bir çeşit anlaşma yoluna gittiklerini ifade etmişlerdir. Bir katılımcı da aynı şekilde ailesinin isteğiyle üniversiteyi açıktan okumuş ve bunun karşılığında esporla ilgilenmesine karşılığında üzerine pazarlık yapmıştır.

Gençler bu süreçte mümkün olursa ailelerinin desteğini almaya olmadığı mümkün olmadığı takdirde en az tepkiyle onları bu işe razı etme çabasına girişmişlerdir.

Espor sektörüne giren gençler sektörde başarı elde etmeye başladığında, çabasını maddi bir kazanca ya da bir prestije dönüştürmeye başladığında ailelerden bazılarının tutumlarının değişmeye başladığı görülmektedir. Bu tutum değişimi tam bir kabullenme olmasa da gençlerin uğraş verdiği kendini ispatlama çabasının somut bir çıktısına dönüşebilmektedir.

Genç büyük organizasyonlarda yer almaya başladığında, genç yaşına rağmen güzel meblağlar kazanmaya başladığında aile ile buzlar bir nebze olsun erimektedir. Bazı ailelerde çocuğunun yaptığı işi desteklemeye bazılarında razı olmaya bazılarında ise her şeye rağmen kabullenmemeye yönelik bir eğilim bulunmaktadır. Hiçbir şekilde kabullenmeyen kitle daha azınlıkta gibi görünmektedir. Katılımcıların çoğu başarı elde ettiklerinde, bu işten para kazanmaya başladıklarında artık iplerin kendi ellerinde olduğunu belirtmiştir. Bir başarı elde edene kadar ailesine hiçbir şekilde esporla ilgili yaptığı işi söylemeyen katılımcılar da vardır.

Katılımcılar bir başarı elde etmeseydi yaptığı işin anlamlı bir iş olduğuna boş iş olmadığına ailesini kesinlikle ikna edemeyeceklerini belirtmişlerdir.

K2: çok anlatıyorsun onlara hani cidden işte ilk paramı kazandıktan sonra aileme gidip dedim bakın ben ilk paramı kazandım hadi gelin bir şeyler yapalım falan en başta hoşuna gitti ama bir oldu iki oldu sonra dediler ki bu nasıl ya gerçekten oyundan mı bu şeyler oluyor başka bir şey mi yapıyorsun doğru söyle dediler. Sonra işte sigortanın yapılması annem de çok büyük bir uyanma oldu gerçekten doğru bir iş o zaman dedi sigorta yapılıyorsa ciddi bir iştir. Bizimkiler de baktılar kaçak maçak bir iş yok her şey böyle fitratına uygun içleri rahatladı ondan sonra.”

Ailenin genci bir esporcu, yayıncı ya da menajer olarak para kazansa bile kabullenmediği durumlarda genç için bunun duygusal yükünün çok da hafif olmadığı anlaşılmaktadır. Espor içinde yaptığı meslekle evi geçindirdiği halde babasının kendisini kabul etmediğini bir katılımcı ifade etmiştir. Başka konulardan söz ederken görüşme esnasında ailesinin özellikle babasının kendisini onaylamadığını ve bununla ne kadar yarıldığını tekrar tekrar

ifade etmiştir. Örneğin yayın bittikten sonra ne hissediyorsunuz sorusuna cevap olarak “gurur, kesinlikle gurur, ama babam hiç gururlanmıyor mesela hiç anlamadığı için” cevabını vermiştir. Aynı katılımcı babasıyla arasının oyun oynadığı için kötü olduğunu, babasının çok kez modem kırdığını belirtmiştir. Görüşmenin pek çok yerinde ailesiyle ilişkisine değinerek kabullenilmemiş olmanın duygusal yükünü aktarmıştır.

Ayrıca devlet eliyle yapılan espor sektörüne dair çalışmaların bulunmasının da zaman içinde ailelerin espora bakışını etkilediği görülmektedir. Bir espor merkezi koordinatörü ile yapılan görüşmede belediye bünyesinde açılan espor merkezlerine karşı ailelerin daha olumlu baktığını şu şekilde ifade etmiştir:

K1: “aile mesela çok güveniyor şöyle 24 saat bir kere güvenlik var internet kafede bulamazsın güvenliği ve şimdi şunu düşünüyorlar devlet buna el attıysa vardır bunda bir şey niye o zaman açıyor diye bununla uğraşıyor diyor. E buraya geliyor ücretsiz burada çayı ücretsiz suyu ücretsiz işte geldiğinde burada verilen dağıtılan yiyecek ücretsiz mesela okul grupları geliyor sandviç falan veriyoruz. E öyle olunca veli de diyor ki demek ki bununla ilgili bir şey var oturup araştırmaya başlıyor. Sonra bakıyor çocuklar bundan deli gibi para kazanmaya başlamış biraz daha sıcak bakmaya başlıyorlar ve güvenle buraya yollayabiliyorlar.”

Araştırma kapsamında yapılan kurum ziyaretlerinde yapılan gözlemler de bu veriyi doğrular niteliktedir. Gözlemlenen olayda bir belediyenin espor merkezi açılışında gerçekleştirilen bir organizasyona katılım sağlanmış ve gözlem yapılmıştır. Organizasyonda ortaokul ve lise çağındaki çocuklarla birlikte çok sayıda ebeveyn de bulunmaktaydı. Organizasyonda görevli bulunan belediyenin temizlik personeli kızını arayıp neden bu tarz etkinliklere katılmadığını sormuştur. Araştırmacı olarak şahit olunan bu telefon konuşmasından kızın lise döneminde olduğu tahmin edilmektedir.

Katılımcıların ailelerinin genellikle karşıt bir tutuma sahip olduğu bilgisiyle gidilen organizasyonda temizlik görevlisi anne kızına neden bu etkinliğe katılmadığını, bu merkezden yararlanmadığını sormuştur. Kızı onların yalnızca oyun oynadığını belirtse de anne “oyun oynadıklarını biliyorum ama belki bu merkeze gelmenin sana da bir faydası olur, ödüller kazanırsın” şeklinde bir yanıt vermiştir. Oyunun ebeveynler tarafından boş iş olarak görüldüğü bir durumdan ebeveynlerin çocuklarını bu tarz organizasyonlara

katılmaya teşvik ettiği bir hale gelmiştir. Gözlemlenen bu veri ebeveyn tutumlarının kamu otoritesinin faaliyetleriyle ilişkili olabileceğini göstermektedir.

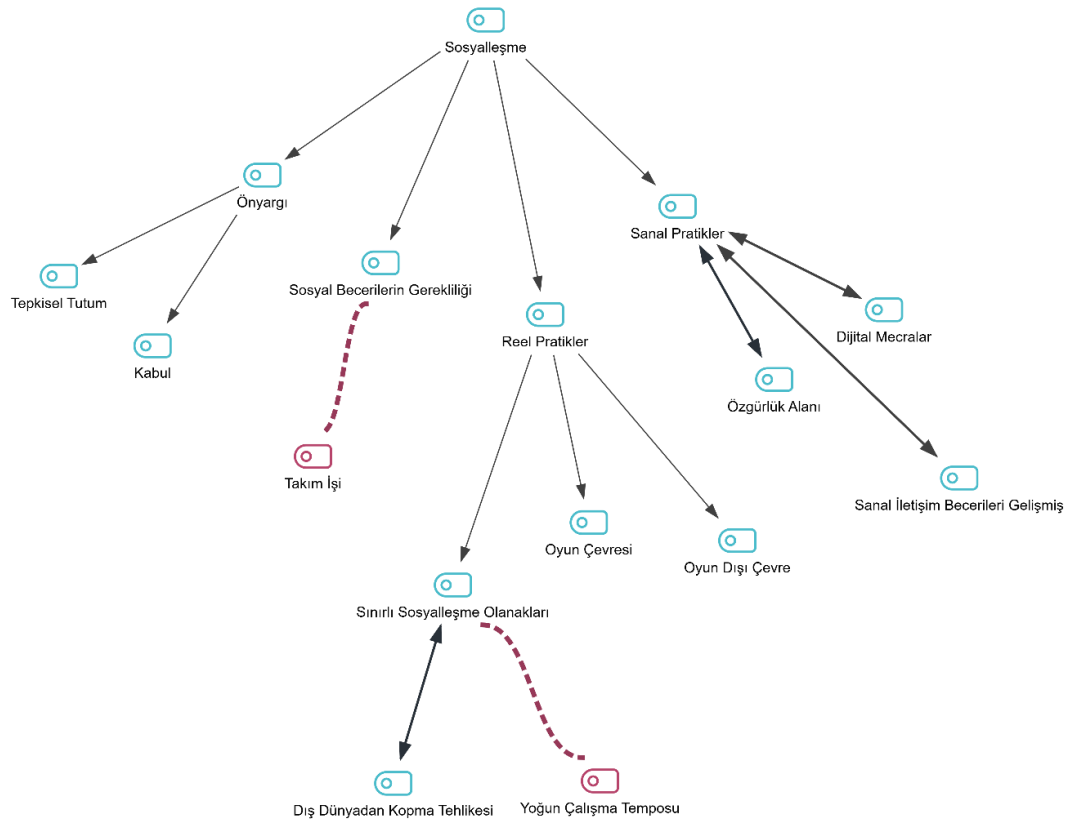
Bazen de espor sektörüne dair gelişen pozitif algının çocuklar tarafından kullanılabilirdiği görülmektedir. Yalnızca eğlence amaçlı, keyif almak için profesyonelleşme gayesi olmaksızın bilgisayar oyunlarını çok fazla oynayan çocuklar ailelerine bu sektörün çok kazandırdığını, kendileri için bir fırsat olduğunu söyleyerek aşırı oyun oynama davranışını meşrulaştırabilmektedirler. Katılımcının tabiriyle çocuk espor sektörünün popülaritesini ve para getiren imajını kullanarak ailesini kandırmaktadır.

Ailelerin espor endüstrisi içine girmiş çocuğuna karşı tepkileri ailenin sosyo-ekonomik durumuyla birlikte değerlendirildiğinde farklı bulgulara ulaşılmıştır. Espor takımlarında yönetici pozisyonunda bulunan bir katılımcı sosyo-ekonomik olarak orta seviyedeki ailelerin daha kabullenici yaklaştığını, alt ve üst sınıflardaki ailelerin daha olumsuz bir tavrı olduğunu ifade etmiştir. Katılımcı üst sınıftaki aileler çocukları için ya kendi işini devam ettirsin ya da yurtdışında prestijli kuruluşlarda eğitim alıp kariyerine öyle devam etsin gibi bir beklentiye sahipken alt sınıftan ailelerin ise bir gelir garantisi olmadığından espora müspet bakmadığını belirtmiştir.

Bazı ailelerin de espora yönelmek isteyen çocuğunu iyi bir gelir getirisi olduğu için teşvik ederek bizzat kendisinin oyun evine getirmesi ve çocuğa ödenecek parayı kendisinin talep etmesi, aileyi geçindirme vazifesinin çocuğa yüklenmesi gibi durumlarla da karşılaşmaktadır.

K12: “Şey vardı mesela, çocuğunu getirip eve bırakıp, giderken siz maaşı buna yatırmayın, benim ibana yatırın. Çünkü bu harcar, bizim bunun kazandığı paraya ihtiyacımız var deyip çocuğunu bir ATM olarak gören biriyle de karşılaştık. Yani işte bunun 3 tane kardeşi var. Onların parasını bu kazanmak zorunda falan. Kendi çocuğuna bir kere bu diyen. İşte tamamen hani bunu bir para kaynağı olarak gören bir aile de vardı. Bu profille de karşılaştık.

4.3.2. Sosyalleşme



Şekil 11: Sosyalleşme Teması Hiyerarşik Kod-Alt Kod Gösterimi

Esportçuların sosyalleşmesi konusunda oyuncuların asosyal insanlar olduğu yönündeki toplumsal algının da etkisiyle şekillenen negatif bir düşünce vardır. Yapılan görüşmelerde bu negatif düşüncenin kendisini hissettirdiği, katılımcıların bazen savunmacı bazense bu düşünceye boyun eğer bir tarzda açıklama yaptıkları gözlemlenmiştir. Katılımcılara sosyal ilişkileri hakkında sorular sorulmuş ve alınan cevaplar genellikle oyun içi sosyal ilişkilerin oyun dışı ilişkilerden daha fazla deneyimlendiği yönünde olmuştur.

Sosyalleşme konusu esport sektörünün iş yoğunluğu sebebiyle katılımcıların çoğunun yakındığı bir mesele olmuştur. Özellikle profesyonel oyuncuların uzun süren çalışma saatleri, stresli maçlar ve takım içi sürekli bir iletişim gerekliliği gibi sebeplerin sosyal hayatlarını olumsuz etkilediği bulgulanmıştır. Ailelerinden yüzünü göremiyoruz sitemleriyle karşılaşan, yeme-içme, uyku, banyo gibi fiziksel ihtiyaçların dahi ertelendiği yoğun çalışma akışında profesyonel oyuncular yalnızca bir gün izinli olduklarını ifade etmişlerdir. Sosyalleşme ihtiyacı profesyonel oyuncular için takım evlerine giden ya da

resmi bir kuruluş bünyesinde yer alan oyuncular için belki biraz daha mümkünse de evden çalışan bireysel profesyoneller için karşılanması daha zor bir ihtiyaç haline gelmektedir.

K4: “espordayken dışarı çok az çıkıyordum, arkadaşlarımla olan ilişkilerim bayağı zayıftı, ara sıra toplanıp çıkıyorduk, bir şeyler yapıyorduk hafta sonları genelde. Ailemle bir gün dışarı çıkardık. Genelde pazar günleri, izin günleri, zaten tek izin günüm o gündü. Başka izin günü olmuyordu. Ki hani bu takıma bağlı bir şey. Koç diyor, gelin hadi kızlar şu gün, cumartesi günü şu saatlerde antrenman yapalım. Herkes okey ise yapılıyordu. Hayır da pek diyemiyordun. Yani full kendimi oyuna odaklamıştım, hani mentalim o yüzden çok düşmüştü, sosyal aktivitelerim azalmıştı.”

Espor endüstrisi içinde yer alan gençler arasında sektörün de işleyişiyle ilgili olarak gece çalışmak daha yaygın olduğundan uyku da dahil olmak üzere tüm hayat düzeni buna göre şekillenmektedir. Dolayısıyla arkadaşları ya da çevresiyle sosyalleşmek isteyen gençler için gece yaşayan ya da gece çalışan kişiler daha uygun olmaktadır. Diğer türlü birbirine uyum sağlamak zorlaşmaktadır.

K7: “oyuncuların sosyal hayatları nasıl oluyor çok az. Çünkü her zaman ve her zaman burada oturup alıştırmaya yapmalısın, çalışmalısın, sadece sanal arkadaşlarla Discord'dan, bir hafta sonu gidip beraber buluşulur ya da işte dokuzdan sonra buluşan olabiliyor, dışarıya çıkan olabiliyor. Ama ben birkadın olduğum için 9'dan sonra dışarıya çıkamıyorum. Hiçbir şekilde. O yüzden hani mesela kendi açımdan, kadın olarak söyleyeyim. Yok, sosyal hayatım yoktu. Bir tek hafta sonu.”

Bir katılımcı sosyallikle ilgili olarak espor endüstrisi içindeki aktörlerin sosyalizasyon sürecinde erken yaşlarda kazanılan şöhret, para ve itibarın dış dünyanın gerçekliğinden koparabildiğini ifade etmiştir. Espor camiasında tanınan biri haline geldiğinde ya da iyi bir başarı elde ettiğinde günlük hayatındaki sosyal çevresinden de aynı taltifi bekleyebiliyor.

K2: “gerçek hayattan da kopmamak lazım hani kimisini kötü yanı o deluzyonel oluyor mentali kaybetmek dediğim o, çocuk ben oyunda çok iyiyim diyor sokağa çıkıyor fırına gidince iyi bir muamele bekliyor ya da ne bileyim ben diyor işte dünyada şöyle bir başarımla oldu ya da ortalama bir insana göre 2 kat 3 kat fazla para kazanmaya başlıyorsun bu sefer de saygı statü prestij bunları kazandığını zannediyorsun o açıdan çok kötüydü çünkü çocuk şey haline geliyor sadece 3-5 insanın yanında böyle bir kendi olabiliyor toplumsal şeylere karşılık veremiyor işte dışarı çıkamıyor bir şey yapamıyor kötü hissediyor ya da sağlık problemleri oluyor.”

Espor endüstrisi içindeki aktörler sosyal ilişkilerini çoğunlukla oyun ya da espor çevresinden oluşmaktadır. Hem esporun gençlerin hayatında merkezi bir yerde bulunması hem de bu endüstride kurulan ilişkilerin, bağlantıların daha hızlı yükselmeyi ve başarılı olmayı sağlaması nedeniyle gençlerin sosyal çevreleri espor bağlamında şekillenmektedir. Bazen gençler yaptıkları işi anlayan, önemseyen kişilerle bir arada olmak için de bu çevre ile daha yoğun ilişki kurabilmektedir.

K10: “Evet yani birçok oyuncunun espor dışında bir çevresi yok esporcuların benim gözlemlediğim %80’i falan öyle.”

Katılımcılardan bazıları (K2, K9, K10, K12) da oyun ya da espor çevresi varken bir de esporla tamamen alakasız, oyundan anlamayan yanlarında iş konuşmayacağı bir sosyal çevreyi bilinçli şekilde inşa ettiklerini ifade etmişlerdir. Hem yaptıkları işin hayatının tümünü kaplamaması, hem yukarıda söz edilen gerçek hayattan kopmamak hem de espor sektörü içindeki zorbalıklar gibi psikolojik durumu etkileyen yaygın problemlerle daha iyi baş edebilmek için böyle bir yöneme başvurduklarını belirtmişlerdir.

Esporcu olma sürecinde oyuna kendini çok kaptıran gençlerin sosyal ilişkiler geliştirmesinde birtakım problemler olabilmektedir. Eğer profesyonel oyuncu olmadıysa, hayatını bu işten geçindirmiyorsa birinin bu kadar çok oyun oynamasına katılımcıların da karşı çıktığı görülmektedir. Bu tarz insanların dışarıda akıp giden hayatı kaçırdığını, deneyimlerinin çok sınırlı olduğunu düşünmektedirler. Bu insanların toplumsa sadece oyun oynayan bir ezik olarak görüldüğünü ifade etmişlerdir.

Toplumda var olan asosyal bilgisayar başından kalkmayan oyuncu imgesi de bir yönüyle bu probleme işaret etmektedir. Espor merkezinde koordinatör olarak görev yapan bir katılımcı espor merkezlerinin biraz da bu sorunun önlenmesi ve bu algının kırılması için kurulduğunu belirtmiştir.

Sosyalleşme konusunda espor sektörü içindeki gençlerin sanal ortamda bir takım işi yapması dolayısıyla sanal iletişim becerilerinin daha gelişmiş olduğu, kendilerini sanal platformlarda daha rahat ifade edebildikleri görülmektedir. Aynı şekilde bilgisayar oyunları oynamanın da kendilerini özgürce ifade edebildikleri, gerçek hayatta nasıl biri olduğunun önemi olmadan diledikleri gibi rol yapabildikleri bir ortam sunmaktadır. Dolayısıyla rahat hissettiği bu ortamda genç daha sosyal davranabilmektedir. Bir katılımcı esporcuların sosyal becerileri olduğunu fakat bunu dijitalde yansıttıklarını ifade etmiştir.

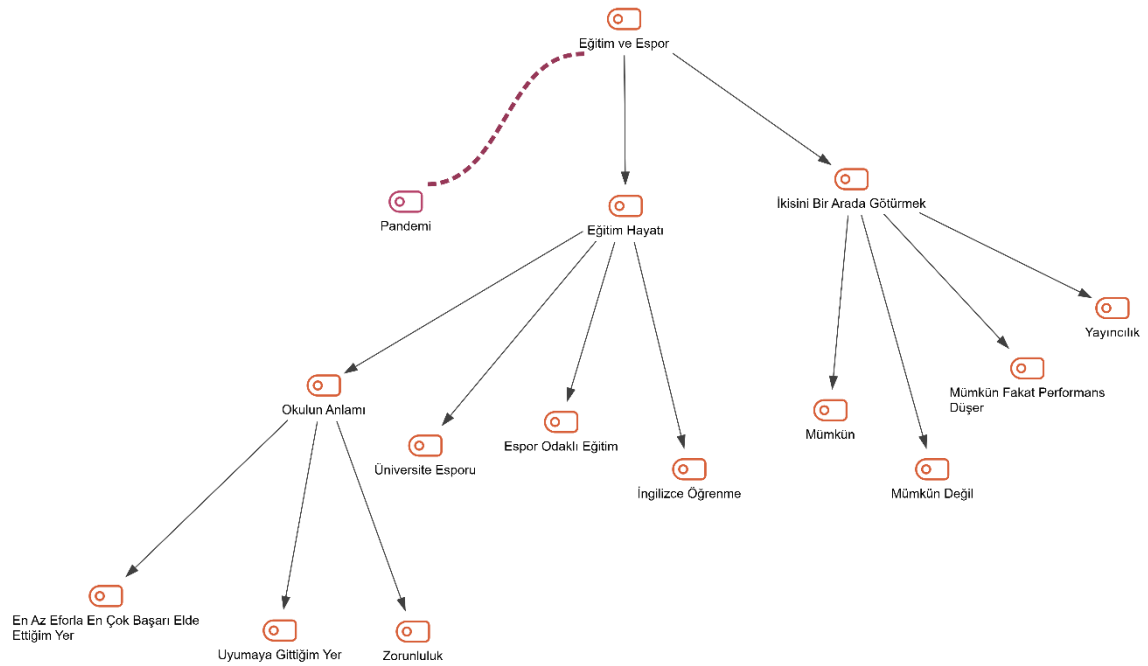
K9: “aslında esporcu dediğimiz faktör çok sosyal insanlar normalde ama bunu dijitalde yansıtabiliyorlar sadece oyuncular dışı yansıtamayan ama oyun içerisinde kendini daha özgür hissedebilen insanlar çünkü oyun içerisinde yapamadığın şeyleri yapabilirsiniz, şişman ya da zayıf kısa ya da uzun olmanızın bir önemi yoktur oyunda, bu olanağı verir size oyunlar bu yüzden oradaki insan kendini daha rahat hissedebileceğini düşünüyor bu da tabii ki psikolojik olarak da desteklendiğinde aile içerisinde oyuna gömüldü olarak gözüküyor sağlıklı bir bakış açısı da değil tabii ki de ama ne yazık ki o algıyı kırıyoruz da tabii ki bunu kırabilmek için de öyle bir oyun oynamaları lazım.”

Yine başka bir katılımcı (K7) daha önce çok çekingen, utangaç, derste hocasıyla bile konuşmayan biriyken espor ve akabinde girdiği yayın işlerinden sonra bu utangaçlığın yok olduğunu hem online hem yüz yüze insanlarla çok rahat iletişim kurabildiğini ifade etmiştir. Bir katılımcı (K6) da bunların aksine iletişim becerilerinin sektörde tutunabilmek için gerekli olduğunu, oyunlardan iletişim becerisi kazanılamayacağını dolayısıyla hayatı sadece oyunlarda yaşayan birinin çok da başarılı olamayacağını ifade etmiştir.

K6: “Mesela ben kendimden örnek vereyim ben biraz daha dışa dönük olmayı başarabildiğim için şirket kurabildim. Bu işin yönetme tarafına geçebildim yoksa klasik şey yapsaydım hani böyle daha içe dönük daha böyle hani sadece hayatı oyunlarda yaşayabileceğin biri olsaydım buralara gelemirdim çünkü buraları başarmak için iyi bir iletişim becerisine ihtiyaç var bu iletişim becerisi de oyunlardan kazanamıyorsunuz.”

Esportcuların sosyal çevrelerini genellikle espor ve oyunla ilişkili kişiler oluşturmaktadır. Esportcular yaptıkları işi bilen ya da kendilerini anlayabilecek kişilerle ilişki kurmayı tercih etmektedirler. Bunu dışında kalan ama günlük hayatta zorunlu olarak etkileşimde buldukları taksici, öğretmen vb. kişilere esporcu olduklarını bazı katılımcılar söylemeyi bazıları da anlamayacağı ve uzun uzun açıklamak zorunda kalacağı için söylememeyi tercih etmektedirler. Bir katılımcının (K4) okul arkadaşları ve öğretmenleri tarafından “gamer kız” diye ad takılması hoşuna giderken bir başka katılımcı (K10) oyun dışı çevresindeki görüştüğü arkadaşlarına bile esporla ilgili yaptığı işi söylememektedir.

4.4. ESPOR VE EĞİTİM HAYATI



Şekil 13: Eğitim Teması Gösterimi

4.4.1. İkisini Bir Arada Götürmek

Esport gençlerin hayatında küçük yaşlardan itibaren yer etmeye başladığından hayata atılma sürecinde gençler, bir ikileme ile karşılaşmakta ve bir tercihte bulunmaları gerekmektedir. Klasik biçimde önlerine konulan lise eğitimi, üniversite hayatı ve bir meslek seçimi şeklinde bir gelecek planı mı kurgulayacaklar yoksa esportcu olmayı mı tercih edecekler? Gençler küçük yaşlarda başlayıp kariyer sürecinde hem tecrübe hem şöhret kazanarak esport sektöründe bir gelecek de inşa edebilir yahut eğitim süreçlerine dahil olarak başka bir profesyonel meslek tercih edebilirler. Bu ikileme bazı katılımcıların verdiği tepki tamamen eğitimi bırakıp espora atılmak şeklinde olurken bazı katılımcılar ise ikisini birlikte götürmeye çalışmıştır.

Çalışma kapsamında görüşme yapılan gençlerin 4'ü lise mezunu, 2'si ön lisans mezunu, 1'i açık öğretim ön lisans öğrencisi kalan 5 tanesi ise lisans mezunudur. Yapılan görüşmelerde katılımcılar yoğun mesai gerektiren bir iş olarak esportla okulu bir arada götürmenin kendilerini ne kadar zorladığından bahsetmişlerdir. Esportla profesyonel olarak ilgilenmek isteyen gençler sektörde başarılı olabilmek için eğitim hayatından

feragat etmek durumunda kalabilmektedir. İkisini birlikte götürmek isteyenlerin ikisinde de çok başarılı olamayacağı tüm katılımcıların ifade ettiği ortak bir noktadır.

K3: “sadece oyun oynamak yeterli değil burada bir sosyal çevre yapmanız lazım sporcu olabilmek için rekabet içinde bir stres yönetimi yapmanız lazım. Şöyle düşünün bugün hiç tanımadığınız 5 insanla bir oyuna giriyorsunuz ve oyunda ortak bir amacı yönetiyorsunuz. Bu çok zor bir psikoloji yani bu kafasında hiçbir şey düşünmeyen bireylerin yapması lazım. Bu şöyle bir şey yani ben bir saat sonra test çözeceğim deyip yüksek bir performans veremezsiniz.”

Lisans mezunu bir katılımcı (K2) esporla ilgilenmenin bedelinin okulu 3 sene okulu uzatmak olduğunu ifade etmiştir. Yine lise mezunu bir katılımcı (K4) espor için okulu boşladığını ve bunun ağrısını çektiğini belirtmiştir. Açık lise mezunu olan bir katılımcı (K9) ise lise döneminde esporda profesyonelleşmeye başladığında okulla birlikte yürüttüğü bu sürecin artık sağlığını tehdit eden bir noktaya geldiğini ifade etmiştir.

K9: “Okulla espor yürür mü? Şöyle bir anımla yanıtlamak isterim. Benim lise dönemimde okuduğum okul çok uzaktı. LGS sürecinden sonra artık puanımızın tuttuğu yere yerleştik. Zaten saat sekiz buçuk, akşam dört. Ben saat altı buçuk yedilerde kalkmak zorundayım ve bu espora giriş yaptığımda ve yavaş yavaş profesyonelleştiğimde yani on ikinci sınıflarda sadece otobüste uyuduğumu falan hatırlarım yani. Çok sancılı geçiyordu. Daha sonrasında da zaten 12. sınıfın ilk dönemini bitirdiğimde ailemle konuşup ikna ettim. Dedim açık liseye geçiş sağlayayım. Yoksa hastanelerden çıkamayacağım diye. 3 ayda bir uğruyorduk bir serum yemeğe çünkü çok denedim esporla birlikte götürmeye ama genellikle gece çalışıyoruz o yüzden gece işlere yoğunlaş, daha sonra o uykuyla kalkıp okula gitmeye çalış falan çok sıkıntılıydı gerçekten.

Espor ile okul hayatının birlikte yürütülebileceği ancak genç için bunun sonuçlarının hangisine ağırlık verirse diğerinde bir zayıflığa sebep olabileceği, ikisini birden dengelemenin çok zor olduğu ifade edilmiştir. Üniversite döneminde esporla profesyonel olarak ilgilenmiş bir katılımcı okul ile esporun birlikte gidebileceğini ancak bunun sosyal hayata mâl olacağını belirtmiştir.

K2: “eğer böyle meşakkatli ya da çok fazla vakit gerektiren bir bölüm değilse yürür ama zaten üniversitesini bitirmenin zor olduğu lisans programına başlayıp hem orada iyi bir dereceyle yani şöyle olur erasmusa gidemezsin işte arkadaşlarınla sosyal aktivite yapamazsın işte ne bileyim sürekli bir yoğun programın olur işe koşturursun okula koşturursun yani hayatta üniversiteden o alınabilecek güzel keyfi kaçırırsın böyle olur ama hani şöyle bir hayatın olmaz işte akşam arkadaşlarla gezelim edelim şurada gidip program yapalım fakültemizin şu sosyal faaliyetine girip şöyle yapayım onlardan çok irak bir şey olur şöyle olursunuz hani sadece sınavlarda gözüken öğrenci vardır ya sınavlarda gelir gider okulu bitirdi mi geliyor mu gidiyor mu hangi dönem olduğunu bilmezsin öyle bir öğrenci olursunuz yani onu da söyleyeyim.”

Pandemi sürecinin eğitim hayatını esporla birlikte götürmek konusunda bir kolaylık sağladığı katılımcıların beyanlarından anlaşılmaktadır. Bir katılımcı üniversiteyi pandemi döneminde çevrimiçi derslere katılarak, sınavlarda ise kopya çekerek kolayca

tamamladığını bu sebeple esporla birlikte götürmenin kendisini zorlamadığını belirtmiştir. Pandeminin gençlerin espora yönelmesinde etkili bir süreç olduğu söylenebilir. Bu süreçte bilgisayar oyunlarına olan rağbet arttı, daha çok kişi oyun oynamaya başladı. Katılımcılardan da pandemi öncesinde başka sporlarla ilgilenirken pandemiyle birlikte espora yöneldiğini ifade edenler olmuştur. Dolayısıyla kovid-19 pandemisi esporun da bilinirliğini artırmıştır. Bu ilgiyi bir katılımcı pandemiyle beraber oyun oynayan kişi sayısı arttığı için iyi oynayan seviyesi yüksek oyuncuların öncesine nazaran daha fazla göze çarptığı şeklinde yorumlamıştır.

Eğitim hayatıyla esporun birlikte yürütülmesinin gençler için zorlayıcı oldukça zorlayıcı bir süreç olabileceğine değinilmiştir. Öte yandan yayıncılık için eğer bireysel yayıncılık yapıyorsa genç okulla ya da başka bir işle birlikte yürütmenin esporcu olmak kadar zorlayıcı olmadı bir katılımcı tarafından dile getirilmiştir.

K7: “Esporla iş-okul gitmez. İşle-okulla yayın gider. Esporta asla gitmez. İkisinden birini seçmek zorundasınız. Diğer mesela koç, antrenör ne bileyim diğerleriyle de asla gitmez. Mesela benim arkadaşım mimar ve aynı zamanda da çok büyük bir takımın koçu. Mesela şu an mimarlık yapmıyor. Koçtan ilerliyor. Çünkü yapamaz. Tüm zamanla onlarla gidiyor.”

Yayın sırasında yayıncının oyun oynayarak, oyununu sergileyerek, izleyenlerle sohbet ederek onları yayında tutacak bir performans sergilemesi gerekmektedir. Bazı esporcular keşfedilmek için yayın açmakta, bazen de dahil olunan takım esporcudan yayın açmasını talep edebilmektedir. Böylece hem takımın hem sponsorlukların hem de oyuncunun şöhret kazanması daha mümkün olmaktadır. Yayıncılık profesyonel oyuncu kadar sık ve uzun antrenman yapmayı gerektirmeyen ancak yine düzenli bir akışta ilgi izleyici kitlesi için ilgi çekici bir yayın sunmayı gerektiren bir iş olduğundan katılımcılar okul ve işle birlikte yürütebildiklerini ifade etmişlerdir.

Katılımcılardan bazılarının ise eğitim hayatını espor kariyerine göre kurguladığı görülmektedir. Esporta ilgilenen öğrencilere burs veren bir üniversite tercih ederek kariyer planını en baştan espor üzerinden inşa etmektedir. Genç bu üniversitede puanının tuttuğu ve kendisini çok zorlamayacak bir bölüm tercih ederek okulun eğitim olanaklarından ziyade espor konusunda sunduğu olanaklardan yararlanmayı tercih etmektedir. Böylece genç daha üniversite eğitimine devam ederken espor sektörünü tanıyıp, bu sektörde istihdam edilme fırsatı yakalamaktadır. Kariyer planını lise

döneminden itibaren espor üzerine şekillendiren bir katılımcı ailesinin ve çevrenin talebiyle gelişen bir üniversite ve meslek seçme zorunluluğunu üniversite tercih döneminde şu şekilde aradan çıkarmayı planladığını ifade etmiştir:

K6: “Lisede herhangi bir bölüm seçemiyordum sadece aklıma bir ara PDR düşüyordu. PDR'in de mantığı şuydu o zamanlar çalışma şekilleri çok rahattı. Okullarda geç gelirler erken giderler pek öğrenci gelmez, ben de şöyle düşünüyordum yani ne kadar kendime boş zaman ayırırsam o kadar oyunlarla ilgilenebilirim. Hala kafa oyun tarafında ama PDR kazanabilmek için de o kadar ders çalışmıyordum. Yani benim sınıf arkadaşlarım sınava çalışırken ÖSS'ye o zaman ben oyun haberleri yazıyorum gönüllü olarak. Ondan sonra haliyle derslere de pek iyi çalışmadığım için iyi bir bölüm kazanamadım ama yani dediğim gibi lise sondan beri kafamda şey vardı ben bu sektörde bir şekilde yer alacağım şeyiyle girdim. Yani kumar oynadım diyebilirim. Tuttu da.”

Üniversite eğitimini espor üzerine temellendirerek yükseköğretime geçiş yapan iki katılımcıdan biri üniversiteyi bitirmiş diğeri espor fırsatlarını kaçırmamak için yarıda bırakmıştır. Esporla ilgilenen gençlere burs veren üniversitelerin yanı sıra üniversitelerde espor öğrenci toplulukları bulunmaktadır. Bu topluluklar üniversiteler arası ya da kendi içlerinde turnuvalar, izleme partileri (watch party) ya da çeşitli etkinlikler düzenlemektedir. Böylece espora ilgili bir genç üniversiteye geçtiğinde bu tarz faaliyetlerde yer alarak amatör de olsa esporla bağını sürdürebilmektedir.

Üniversite gençliği oyun şirketleri ve espor takımları için iyi bir hedef kitlesi olduğundan Türkiye’de bazı oyun şirketleri ve espor takımları “kampüs elçileri” adı verilen bir programı üniversitelerde hayata geçirmektedirler. Bu programda üniversitede okuyan ve esporla ilgilenen gençler kendi üniversitesinde kampüs elçisi olmak için şirkete başvuru yapar. Şirket başvuruyu kabul ettikten sonra bu gence üniversitesinde takımını ya da oyunlarını yaygınlaştırması için destek olmaktadır. Sektöre ilişkin deneyimler kazanabileceği eğitimler verilmektedir. Böylece hem takımlarının ve oyunlarının bilinirliği artarak pazar alanı genişlemektedir, hem de gençler espor sektörü ile ilişki içinde olmaktadır. Kampüs elçileri programı espora ilgi duyan fakat üniversite eğitimine de devam eden gençlerin günlük yaşamında espora daha fazla yer ayırmalarını sağlamaktadır.

4.4.2. Eğitim Hayatı

Katılımcılara eğitim hayatlarında nasıl bir öğrenci oldukları sorusu yönetildiğinde akademik başarı odaklı bir cevap verdikleri görülmüştür. Bu başarı da durumu kurtaracak,

dersleri geçecek kadar, teşekkür alıyordum işte, çok kötü bir öğrenci değildim ama çok çalışmazdım, çok parlak bir öğrenci de değildim gibi ifadelerle yanıtlanmıştı.

Katılımcılar ilgilerinin odağında oyunların olduğunu, dersleri ve okulu bir zorunluluk olarak gördüklerini belirtmişlerdir. Ailelerle fazla oyun oynama ve ders çalışmama konusunda çok çatıştıklarını belirtmişlerdir. Oyuna yönelik yoğun rağbetin akademik başarılarını düşürdüğünü bu sebeple ailelerinin tepki gösterdiğini ifade etmişlerdir. Bir katılımcı ailesinin bu çocuğun başarısı bu kadar, matematikte zaten yetersiz deyip durumu kabullenerek üzerinde daha fazla baskı kurmadıkları için kendini şanslı hissettiğini ifade etmiştir.

K12: “Benim şanslı olduğum noktada şöyleydi. Ülkemizdeki birçok ailenin aksine, benim ailem en azından şöyle yaklaşıyordu konuya. Ya bu çocuğun matematiği zayıf, bu çocuk matematiksel konularda yetersiz. O yüzden biz buna matematikten özel ders aldirmayalım boşuna. Daha iyi olan dersleri ne bunun işte? Türkçe, tarih, sosyal bilgiler falan. Diğerlerinden geçebilecek kadar çalış. Zaten iyi bildiğin dersleri fullemeye çalış mantığında gittiler. O yüzden zaten Sözel'de bir bölüm okudum.

Bir katılımcı da lise döneminde okulla kurduğu ilişkiyi “uyumaya gittiğim yer” olarak ifade etmiştir. Bir başka katılımcı da okul için “en az eforla en çok başarıyı elde ettiğim yer” tanımlamasını yapmıştır. Katılımcılar akıllarının genelde oyunda olduğunu, bir an önce oyunda kaldıkları yere ya da yaptıkları işe geri dönmek için geçirilen bir zaman olarak okulu gördüklerini belirtmişlerdir.

Çok varlıklı bir ailede büyümemiş ve 7 yaşından bu yana okulla birlikte çalışmak zorunda kalmış bir katılımcı eğitim hayatının o kadar kötü olmadığını ama yaşadığı gelecek kaygısında kendisini kurtaracak bir yol olarak görmediğini, espor sektörüne girerek hiç de pişman olmadığını ifade etmiştir.

Gençler eğitim hayatında akademik başarıdansa hayatlarında daha merkezi bir role sahip oyunu önceleyebilmektedir. Ancak buradan oyun oynamanın akademik başarıyı kesinlikle düşürdüğü ya da akademik başarısı düşük olan kişilerin oyuna ilgi duyduğu gibi bir ilişkinin kurulmasının zorlayıcı olduğu görünmektedir. Fakat hayatlarında oyun gibi sosyal ve duygusal açıdan besleyici bir uğraş varken hele de bu uğraş espor sektörüne girmekle bir başarı ve bilinirlik getirdiyse derslere ve okula verilen önemin azaldığı katılımcıların beyanlarında açıkça görülmektedir.

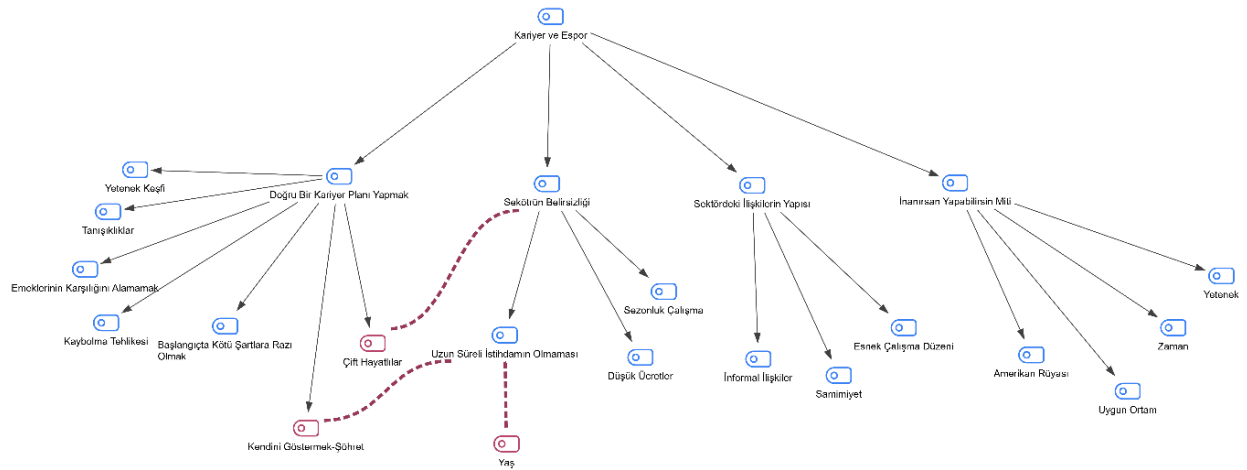
Bir katılımcı gençlerin hayatında belirleyici olduğu düşünülen üniversiteye giriş sınavı öncesi çok oyun oynadığı için sınavda uyuya kalmasını şu şekilde anlatmıştır:

K5: “Şöyle söyleyeyim. Yarın üniversite sınavım var. Gecenin dördünde oyunun başından kalkmışım. Sınavda Türkçe sorusu çözerken uyuyakalmışım, hoca uyardı. Kaç dakika kaldı dedim, kırk beş dakikanız kaldı dedi ve ben gözümü açtım matematikte yöneldim direkt.”

İngilizce öğrenme

Katılımcıların istisnasız biçimde hepsi oyunlar sayesinde oyun oynamanın İngilizce bilgisini artırdığını dil becerisini geliştirdiğini belirtmiştir. Halihazırda İngilizce temeli olan oyuncular oyunlar vesilesiyle bu becerilerini geliştirdiklerini ve yurt dışındaki takımlarda oynamak üzere başvuru yaptıklarını ifade etmişlerdir. Gençlerin keyif aldıkları bir eylemin içinde İngilizceye maruz kalmaları dili doğal bir akış içinde öğrenmelerini, benimsemelerini kolaylaştırmaktadır.

4.5. ESPOR VE KARIYER



Şekil 14: Kariyer Teması Gösterimi

Espor sektörü gençlere sevdikleri işi yapabilecekleri, daha iyisi oldukları takdirde yüksek meblağlar ve şöhret kazanmayı vaat eden bir kariyer yolu sunmaktadır. Ancak bu kariyer seçeneğindeki piyasada yer alan rol modeller aracılığıyla da sunulan vaatlerin herkes için gerçekleştirilebileceği anlamına gelmemektedir. Espor endüstrisine girmek için çabalayan gençlerin kariyer yolculuklarında karşılaştıkları pek çok sorun bulunmaktadır. Bu sorunların başında doğru bir kariyer planı yapma zorunluluğu gelmektedir. Gençler esporu bir meslek olarak seçmenin en sağlıklı yöntemini bulabilmek için bir rehberliğe

ihtiyaç duymaktadırlar. Esporda bir kariyer inşa etmenin nasıl sonuçları olabileceğine ilişkin bir yönlendirme ile daha sağlıklı kariyer planları yapabilirler.

4.5.1. Doğru Bir Kariyer Planı Yapmak

Espor gençlerin küçük yaşlardan başlayarak sürdürdükleri bir kariyer süreci olduğundan hayatlarında kritik kararlar alınmasını gerektirmektedir. Espora küçük yaşlarda başlamak hem başarılı bir kariyer hem de sektörde ismini duyurma açısından çok daha avantajlı görülmektedir. Çalışma kapsamında görüşülen katılımcılardan sektöre girme yaşı en erken 14 olarak bulgulanmıştır. Sektöre 24 yaşında giren bir katılımcı (K1) bunun pişmanlığını yaşadığını “bu kadar iyi oynuyorken keşke daha önce sektöre girip ismimi duyurmuş olsaydım, kariyerimi bitirmiş, tanınmış bir oyuncu olurum” sözleriyle ifade etmiştir. Küçük yaşlarda başlanan espor kariyerini profesyonel bir meslek haline getirmeyi seçmek nispeten erken yaşlarda diğer eğitim ve kariyer seçeneklerinden vazgeçmek anlamına gelmektedir. Gencin bu noktada doğru bir yönlendirme ile kendisi için uygun bir kariyer planı yapması gerekmektedir.

Bir gencin sahip olduğu ilgi ve yeteneği kullanarak espora girebilmesi için öncelikle bu yeteneğin keşfedilmesi gerekmektedir. Kişinin sahip olduğu yeteneğini açığa çıkaracak çalışmayı ve gayreti göstermesiyle keşfedilme süreci başlar. Oyuncu, oyunda rank adı verilen sıralama sisteminde yüksek dereceler elde ettiğinde, oyun içinde bir espor takımında yer alan bir koça denk gelip iyi oynadığını gösterebildiğinde yahut oynarken yayın açarak daha fazla dijital mecrada yaptığı işi görünür kıldığında oyuncunun keşfedilmesi daha olasıdır. Espor sektörüne girip sektörde bilinmeye ve bu sayede tutunmaya başladığında menajer, spiker, organizatör, koç ya da antrenör gibi farklı dallarına da yönelebilir. Keşfedilme süreci ve sonrasında kilit nokta aslında tanışıklıklardır. Gencin sektörde edindiği çevre ne kadar fazla olursa tutunabilme ihtimali de o kadar artmaktadır. Bu süreçte ailelerin gencin yaptığı işi boş bir zaman öldürme meşgalesi olarak görüp önemsememesi de kariyer yolunu tıkayan önemli bir engele dönüşebilmektedir. Ailenin gençten farklı beklentileri varken genç oyun üzerine bir kariyer inşa etme hayaliyle yola çıktığında aileyle çatışmalar olabilmekte, genç uzun süre kendisini yaptığı işi ailesine ispatlama çabası verebilmektedir.

Esporla ilgilendiği halde bir rehberlik ya da yönlendirme imkanı bulamayan gençler kendi istekleriyle ailelerinin beklentileri arasında bir yol çizmeye çalışırken kaybolabilmektedir. Bir espor merkezi çalışanı katılımcı durumu şöyle özetlemiştir:

K3: “doğru bir kariyer planı çocuk 14 yaşında doğru insanlarla tanıştıysa oluyor. Sıklıkla karşılaşılan durumu söyleyeyim çocuk 14 yaşında başlıyor ailesi ona sürekli onun ilgisi olmayan bir alanda örneğin avukat olmasını istiyor ailesi çocuğun da dijitalle yönelik aslında bir ilgisi var bir şekilde 14-16 yaş arasına geçiriyorlar sallana sallana. Tabii avukat olmak için de bizim sınav sistemimizde disiplinli çalışmanız ve başarılı olmanız lazım son sene yetmiyor tabii çocuğa. Aile diyor ki benim çocuğum başarısız çocuk kendini başarısız hissediyor halbuki yetenekli olan bir çocuk. Yetenekleri keşfedilip geliştirilebilecek bir birey ama ne esporta başarılı olabiliyor ne de avukat olabiliyor başta orada bir karar verilse. Ama ailede gelip danışmıyor ki ailede bunun ihtiyacını görmüyor.”

Espor endüstrisine girmek isteyen gençler başlangıçta amatör olarak bu işi yapmaktadırlar. Bu süreçte yoğun emek vermelerine rağmen vaat edilen kazanca ve şöhrete ulaşamadıkları için başta aileleri olmak üzere çevrelerinden olumsuz tepkiler almaktadırlar. 3 saat yayın yapacağım diye boğazını yırttın da ne oldu, sabaha kadar oyun oynadın eline ne geçti gibi yargıların gençlerin zaten zorlandığı yükselme sürecini daha da zorlaştırmaktadır. Bir katılımcı (K2) bu süreçte ailenin çocuğa sunabileceği başka alternatif imkanlar yoksa engel olmalarının mantıklı olmadığını düşünmektedir. Çocuğa nitelikli bir eğitim, bir sanat, spor ya da sosyal alanda ilerlemesini sağlayacak kurslara yönlendirme imkânı varsa kesinlikle aile çocuğu bilgisayar başından almalı fakat ailenin zaten çocuğa olanaklar sunacak durumu yoksa git ders çalış arkadaşlarla bir şeyler yap demesinin çocuğa yarardan çok zararı olacağı kanısındadır.

K12: “Yani ömrünüzün çok uzun bir sürecini bu tarafa ayırmanız gerekiyor. Hatta birçok insan hani der ya ömrünün en güzel zamanları işte üniversitede geçiyor. En güzel yaşları. Tam işte o yaşları espor sektöründe harcamış oluyor bir sürü oyuncu da. Ve sonra eğer bu süreci iyi yönetip doğru bir kariyer planlaması yaparsa o zaman sıkıntı yok. Bence hatta çok bile iyi espor sektöründe var olmaları. Ama o planlamayı yapamazlarsa o düştükleri boşluk da insanı psikolojik olarak özellikle mental açıdan mahvediyor. Bu da bir gerçek maalesef.

A: Yapabiliyorlar mı genelde?

K12: Ben daha yapan bir iki kişi gördüm. Genelde yapamıyorlar. Yapmak istemeyen de var. Yani ben günlük yaşarım, ilerisini düşünmüyorum diyen bir sürü espor çalışanı da var. Sadece oyuncu değil. Yani bir sürü çalışan da var. Ama yapabilen de ve bunu herkese kanıtlayan da bir sürü insan var. Bu da bir gerçek yani. Ama ne kadar deseniz bir elin parmağını geçmez, hadi iki elin parmağını geçmesin. Ne kadar yapamayan var dersiniz sonsuz bir sayı yani. 3 nokta devam eder öyle.”

4.5.1.1. “Elektrik Faturasına Esporcu Oldum”

Espor endüstrisine girmek isteyen gençler için amatörlükten profesyonelliğe geçiş süreci sancılı olmaktadır. Bu süreçte genç kendini göstermeli, gerekli bağlantıları

kurabilmelidir. Sektöre girdiği andan itibaren ne kadar yetenekli olsa da etkili bir rehberlik, sektörel tanışıklıklar, iletişim becerileri, zaman yönetimi, stresi yönetme vs. gibi birtakım yeterlilikleri sağlamadıkça kişi hayal ettiği konuma ulaşamayabilmektedir. Gençler bu yola bir hayal ile çıkmakta ve hep daha iyisi olmayı hedeflemektedirler. Başlangıç sürecinde kurulan bu hayallerin gerçekleşmesi için gençlerin ciddi anlamda efor sarfetmesi gerekmektedir. İlk dönemlerde çok düşük maaşlara ya da hiç ücret almadan çok uzun süreler çalışmaktadırlar. Özellikle profesyonel oyunculuk kariyerinde başarıya göre maaş ya da bir forma gibi karşılıklara oyuncular takımlara alınmaktadır. Oyuncuların baştaki motivasyonu ise yükselmek, yükseldiğinde zaten o vaat edilen miktarları ve şöhreti kazanabileceklerini düşünmeleridir. Başlangıç süreci tüm esporcular için meşakkatli olsa da kadınların bu konuda daha çok ağrı çektiğini, çok düşük ücretlere ya da sadece bir formaya takıma alındıkları görülmektedir.

K5: “ilk girdiğim zaman ben pek bir şey beklemiyordum açıkçası. Ücret istemiyordum. Çünkü komik ücretleri, komik rakamları duyunca benim pek de şeyim değildi. Ben kendimi daha çok geliştirip hani kendi adımlarımı duyurayım. Zaten duyulduktan sonra istediğim ücreti alabilirim kafasındaydım. Girdiğimizde arkadaşım da dedi ki ben öğrenciyim. Paraya ihtiyacım var. İşte sigara paramız, elektriğimizi karşılarsınlar yeter. Ya Yeşilçam'da insanlar bir paket sigaraya film çekmiş ya. Aynı bizimki de o hesap işte. Bir sigara paketine oyun oynamışız. Ben elektrik su faturasına esporcu oldum.”

Espor endüstrisinde çalışma şartları çok hafif olmadığından ve başlangıçta iyi paralar kazandırmadığından gençler esporu bir başka işle birlikte yürütme yoluna gitmektedirler. Tıpkı daha öncesinde ailesi oynamasına izin vermediği için geceleri gizlice oynanan oyunlar ya da eğitim hayatıyla birlikte esporu götürmek için verilen çabalar gibi kişi espordan iyi bir kazanç elde edemediğinde esporla birlikte başka bir işte daha çalışabilmektedir. Bir katımcının “çift hayatlılar” olarak adlandırdığı bu kişiler bir yandan para kazanırken diğer yandan espor hayallerinden vazgeçmemek için iki profesyonel işi aynı anda götürmennin gayreti içine girmektedirler.

K1: “Türkiye de ilk başta espordan hayatını geçindiremediğin için mecburen başka yerde de çalışman lazım. Mesaimiz bitince işten geliyoruz. Akşam 8 - 8.30 gibi herkes yemeğini yemiş, oyuna hazır olmuş olması gerekiyordu. Biz bir oturuyorduk saat ikiye kadar. Ve ondan sonra sabah mesela kalkıyorsun işe gidiyorsun, bir de o sıkıntı var. Her gün böyle. Hafta sonu maçların var, hafta sonu da gidiyor. Mesela hafta sonu dörtte olsa bile maç biz saat 10 da 11 de kalkıp bilgisayara otururduk. Ne oluyor? Cumartesi pazarn da gitti. E bir yandan da çalışıyorsun o günlerde de stres var üstünde. Bir haftan öyle gidiyor yani. Bu 2 aylık bir süreç bir de bir de maddi bir sıkıntı bağlanırsa üstüne ne yaparsın? Bırakırsın.”

4.5.1.2. Emeklerinin Karşılığını Alamamak

İki profesyonel işin aynı anda yürütülmesi elbette kolay bir süreç değildir. Bunu yapan gençler de esporda yükselmeye başladığında şu an yapmakta oldukları diğer işi bırakmak, o vakte kadar kendini geçindirebilmek için bu yola başvurumaktadırlar. Yapılan görüşmelerde hem kadın hem erkeklerden çift hayatlı olarak yaşayan katılımcılar bulunsa da kadın katılımcıların bu yolu daha fazla tercih ettiği görülmektedir. Burada kadın esporcuların sektör içinde daha dezavantajlı konumda olması bir etken olabileceği gibi elbette bu durumun farklı sebepleri de olabilir.

Esporla başka bir işi birlikte götürme çabasında espora amatör olarak başlanan süreçte hiç değilse ekonomik kaygının azaltılması önemli bir faktör olarak görülebilir. Bu elbette yürütülmesi oldukça zor bir süreç olduğundan geçici olarak görülmekte ve bir süre sonra başka bir hale evrilmektedir. Profesyonelliğe geçiş sürecinde deneyimlenen bu çift hayatlı olma durumunun akıbetinin ne olduğuna, nasıl sonuçlandığına bakıldığında katılımcıların farklı yollar izledikleri görülmektedir.

Bir katılımcı gerekli şartları sağlayabilmiş ve espor sektöründe bir profesyonel olarak kendine yer bulabilmiştir. Bu zaten esporda başka bir işi birlikte götüren gençlerin varmak istedikleri sonuçtur. Bu yönüyle hedefine ulaştığı söylenebilir. Bir başka katılımcı ikisini bir arada götüremeyeceğini anlamış, esporda da hayalini kurduğu başarıyı elde edemediğinden espordan vazgeçmiştir. Esporla birlikte okulunu okumaya ve yapmaya çalıştığı işi de bırakıp başka bir sektörde devam etmektedir.

Bir başkası ise yine hayal ettiği başarıyı elde edememiş, uzun süre boyunca çalışmasına kendini adanmasına rağmen espor sektöründen vaat edilen para ve şöhreti kazanamamıştır. Süreç içinde başarmak için aşırı bir çalışma rutinine girdiğinden hem espor dışındaki sorumluluklarını geri plana atmış hem de ciddi sağlık sorunlarıyla karşılaşmıştır. Katılımcı süreç içinde sağlıksız biçimde çok zayıfladığını, daha önce hafif şiddette olan sırt ağrısı, boğaz ağrısı gibi ağrıların kronikleşmeye başladığını, bağışıklığının çok düştüğünü ifade etmiştir.

K4: “Dik oturmakta zorlanıyordum artık. Normal oturmakta bile yoruluyordum. Çünkü bayağı abartmıştım. İyi olacağım, süper olacağım, daha iyi takıma gitmek istiyorum diye. ama emeğimi karşılığını alamayınca insan üzüyor da biraz da. Valla dedim ya hani size, son zamanlarda artık acı çekiyordum, istemiyordum, zevk almıyordum. Bir yandan da dersane işleri başladı, takımdan ayrılmak zorunda kaldım. İki işi bir anda götüremezsiniz ki

hem üniversite-iş hem espor diyenlere bakmayın, onların hiçbiri hayatı yok ki götüremezsiniz gerçekten. Çünkü potansiyeliniz çıkmaz. Yani bir iş yapıyorsanız o işe odaklanmanız ve kendinizi vermeniz gerekiyor. Bu sefer de sosyal hayatınız azalıyor. Ve o yüzden de yine psikolojik sorunlar, depresiflik yine kötü etkiler yani bence oyununuzu. İyi oyuncu olamazsınız. Yani götüren vardır ama iyi oyuncu değildir.”

Espor ve başka bir işi aynı anda götürmeye çalışırken yolda tökezleyip devam edemeyen katılımcılar olmuş, yaşadıkları stres, sağlık sorunları ve umutsuzluk bu süreçte ellerinde kalanlar olmuştur. Esporu bırakmış olan bir katılımcı espor için “hayalimdi hayal kırıklığım oldu” ifadesini kullanmıştır. Bu verilen örneklerin tamamı kadındır.

Espora girip profesyonel oyunculuğu yürütemeyen erkek katılımcıların farklı bağlantılar bularak kendilerine rehberlik edecek sektör içinden büyüklerle tanışarak organizatörlük ve yayıncılık gibi espor endüstrisindeki farklı alanlara yöneldikleri görülmektedir. Bir kadın katılımcı da aynı şekilde profesyonel oyunculuk sürecinin sosyal hayatını ve eğitim hayatını çok fazla baltaladığını fakat emeklerinin ve fedakârlıklarının karşılığını alamadığını gördüğünde yayıncılığa geçmiştir. Bundan sonraki espor kariyerine yayıncı olarak devam edeceğini belirtmiştir.

Esporu bir hayal kırıklığı olarak tanımlayan katılımcı da “aklım olsaydı yayıncılıktan devam ederdim” şeklinde bir serzenişte bulunmuştur. Yayıncılık dışında bu çalışma kapsamında yer alan sektördeki mesleklerin hemen hepsinin benzer bir yoğunluğa sahip olduğu söylenebilir. Bir menajer iş yoğunluğunu şöyle ifade etmiştir:

K12: “Bir sürü takım kurup çalıştırdım farklı oyunlarda. Hepsini aynı anda takip etmek, hani bazen gerçekten telefonumu ve bilgisayarımı kapatıp yatıp uyumak istediğim çok zaman oluyordu. O kadar fazla iş yoğunluğu da geliyordu çünkü her şeyden sorumluydum bir dönem. Fakat öyle bir imkânın da olmuyordu ama o bile insanı bir yerden sonra rahatsız etmiyordu çünkü motive eden şeyin o olduğunu düşünüyorduk, hayatımızı ona kanalize ediyorsunuz. İş bazen her hayat aktivitenizden fedakârlık yapmanız gereken, kişisel haklarınızdan feragat etmeniz gereken bir süreç de dönüşüyor. Ama severek yapıyorsanız, günün sonunda karşılığını aldığınızı düşünüyorsanız hiçbir şekilde bundan rahatsızlık duymuyorsunuz.”

4.5.2. Sektörün Belirsizliği

Sevdiği işi yapmak motivasyonu bu yoğun tempoya razı olan esporcular için bu fedakarlıkların karşılığı genellikle başarmak, popülerite ve maddi kazanç olmaktadır. Katılımcılara tüm bu çabalarının karşılığını almak konusunda ne düşündüklerinde ortaya nispeten olumsuz bir tablo çıkmaktadır. Başarı anlamında bir katılımcı (K12) kendiyile ilgili kısımda katılımcı elinden geleni yaptığını ifade etmiş ancak para ve popülerite konularında tatminkâr olmadığını belirtmiştir. Bu pek çok hususla ilişkilendirilebilir bir

bulgudur. Katılımcılar sektörde dönemsel çalıştıklarını belirtmişlerdir. Oyuncu da, organizatör de, koç da sezon içinde istihdam edilmekte ve lig bittiğinde işine son verilebilmektedir. Bu yönüyle tam zamanlı garantisi olan bir meslek değildir. Oyuncular ücretlerinin geç yatırıldığı konusunda şikayetçidir. Özellikle kadın takımlarında bazı oyunculara hiç ücret verilmemekte ya da çok çok düşük ücretlere çalıştırılmaktadırlar.

K9: “organizasyon kısmında genellikle sezonluk olarak çalışılıyor yani örneğin bunu inşaat sektörü gibi değerlendirebiliriz yaz sezonu kış sezonu bu sezonlar içerisinde ihaleleri alırsak eğer asgari maaşın da üstünde bir kazançlarımız oluyor yani biraz şans ve kumar var işin içinde o noktalarda %50 %50.”

Oyuncular için de benzer bir durum söz konusudur. Bir oyunda uzmanlaşarak yıllarca o oyunu oynayan bir oyuncu için refleksleri yavaşladığında, oynadığı oyuna yatırım yapılmadığında ya da oyuncu başka bir sebepten kendisine bir takımda yer bulamadığında işsiz kalmaktadır. Küçük yaştakilerin daha avantajlı oldukları düşünüldüğünde yaş ilerledikten sonra sektörde bir şöhret de yakalayamadıysa eğer oyuncu kariyeri için endişe edebilmektedir. Yayıncı, koç, analist, antrenör, organizatör, menajer gibi sektör içinde pek çok iş kolu bulunmaktadır. Ancak bunlar için de aynı şekilde isim duyurabilmiş olmak, başarısını kanıtlamış olmak gibi pek çok unsur bulunmaktadır. 5 oyunculuk bir takımda bir tane koç bulunmaktadır. Dolayısıyla gençlerin hem espor sektörüne girmeden hem espor sektörü içindeyken uzun vadeli ve doğru bir kariyer planı yapmaları gerekmektedir. Çift hayatlı olarak adlandırılan iki işi aynı anda yapmaya çalışan katılımcıların motivasyonu da tam da sektörün içerdiği belirsizlik yüzünden geleceğini garantiye almaktır.

K7: “ben o yüzden öğretmenlik bitirdim. Hani dedim ki bir şey olursa ben direkt öğretmenliğe geçiş yapayım. Mesela benim şu an çalışma amacım da o. CV'ime yıl katıyorum, yaşlandığım zaman devam edemeyeceğim. Espor çok güzel bir şey. Ama benim espordaki tek sıkıntım 35-40 yaşına geldiğiniz zaman size hiçbir şey kazandırmayacak çünkü bilek kuvvetiniz düşecek yaşlandıkça. Eskisi gibi olmayacak. O yüzden en azından benim deneyimim de var. Bir şirkete girdiğim zaman şirket beni alır. Ben detaylı düşünen biriyim. Yani şey deniyor işte espordan, yayından kazandığımız paraları biriktirir harcarız ya da emekliliğe kadar devam eder hani. O kafaya da girebiliyorlar ama ben bir kadını. Pek böyle bir şey olacağını sanmıyorum. Espor belirsiz bir sektör sonuçta. Zaten Riot kadınların önünü kesti. Direkt lak diye kesti. İleride ne olur hiç bilmiyorum.”

4.5.3. Sektörde İlişkilerin Yapısı

Espor sektöründe çalışanlar arasında daha samimi, senli-benli bir dilin kullanıldığı, arkadaşça bir ortamın olduğu ve bu ortamın gençler için motive edici bir faktör olduğu bulgulanmıştır. Çalışma biçiminin hiyerarşik olmadığı, ciddi ve resmi bir ortamdansa

abi/abla-kardeş ilişkilerinin kurulduğu bir yapıda olduğu görülmektedir. Daha informal ilişkilerin ve esnek bir çalışma düzeninin olduğu sektörde bu durum katılımcılar için daha rahat hissettirmektedir.

K6: “Bizim sektörde şey diyebilirim hani yine kurumsal hayatta gördüğümüz üst merteye alt merteye ilişkileri veya ne bileyim müşteriyle olan ilişkilerde falan hiç resmiyet yok öyle söyleyebilirim. Çok normal sıradan abi deriz. Sürekli ismiyle hitap ediyoruz. Bey hanımefendi neredeyse yok kadar az. Mesela oyuncularla buluşuyorsunuz birbirinize şaka yapabiliyorsunuz hani hiçbir şekilde yüksekte görme olayı yok. Onlara da sizinle iletişime geçebileceğini hissettiriyorsunuz, cana yakın davranıyorsunuz. Bunlar güzel şeyler. Hani ulaşamaz insanlar değilsiniz ulaşılır olduğunuzu hissettirdiğin zaman daha iyi olur.”

Bir katılımcı daha önce kodlamayla ilgili bir işte çalışırken sırf bu yüzden, çalıştığı yerdeki aşırı ciddi, kurumsal yapı sebebiyle işten ayrıldığını belirtmiştir.

K11: “İlk çalıştığım yerde çok resmi bir ortam vardı. Her gün bana gelip durumun ne falan böyle rapor falan verdiğim böyle masa başı bir işti. Yani giyimime bile karşıyorlardı. Yani öyle bir şeydi ondan sonra ya da rahat bir işte çalışabiliyorum ben yani. Bunun bir üstü homeoffice yani. Bir tık daha rahatız o yüzden mutluyum yan o konuda.”

Oyun evi tecrübesi olan bir katılımcı da diğerleri gibi bu tarz bir ilişki biçiminin sektörde neden bir gereklilik olduğunu deneyiminden yola çıkarak anlatmıştır. Takımda koçun rolünün bile rehberlik ihtiyacından dolayı yurt dışındaki teknik adamlıktan farklılaştığını belirtmiştir.

K2: “bu gaming houselar da bu kadar çocuğun çocuk diyorum çünkü gerçekten sadece oyun oynayan çocuk konumunda oldukları için abilik yapan birine ihtiyaç oluyor genelde takım koçları oluyor hem oyun içi hem oyun dışı çünkü o kadar insanın sürekli aynı odada tutmak aynı eve almak işte onlarla beraber yemeğe gitmek sosyal bir şey yapmak maç sonu konuşmak çok zor koçların işi de zor yani o yüzden, bizdeki koçluk yurt dışı bir değil yani yurt dışında koç oyun planı çiziyor bir şeyleri anlatıyor daha çok hoca gibi yani hani derse giriyor işte bunları yapın hani daha duygusuz daha bunlar olmalı bunlar olmalı profesyonel hayattır iş bizde daha çok hani ağabeyim hani niye böyle oldu bak işte ona bağırılmamalısin oyun içi küfür etmemelisin şunu yapmamalısin falan filan bizde biraz daha farklı.”

4.5.4. İnanırsan Yaparsın Miti

Espor sektöründe gençler severek yaptıkları bir aktivitede kendilerini geliştirerek uzmanlaşmaktadır. Bir başarının peşinden koşmaktadır. Burada gerekli olan şeyleri katılımcılar yetenek, zaman ve uygun ortam şeklinde ifade etmişlerdir. Bir kişinin yeteneği varsa, çok çalışma ile bu yeteneği ortaya çıkarabilirse başarılı olur. Bunun için de bu işe kendini adayacak kadar bol zamanı ve işi yapabilecek ortamı (ekipmanlar vs. diğer bütün kaynaklarla birlikte) sağlamalıdır. Katılımcıların hemen hemen hepsinde ortak bir inanç olarak yeteneğin varsa ve yeterince çabalarsan başarısın düşüncesi hakimdir.

K5: “Seviyorsan o işte bir şeyleri başarmayı istiyorsan bir şekilde yaparsın bak. İnsanın yapamayacağı bir şey yok. Bir şekilde halloluyor. Ben patronumla oturup BBL maçı izlediğimi biliyorum”

Bir katılımcı (K2) profesyonel oyunculuğu Amerikan Rüyası olarak tanımlamış ve içine girdiğinde işin renginin değiştiğine vurgu yapmıştır. Yaptığı işi sevdiğini ancak yaş ilerledikçe olumsuzlukların gözüne batmaya başladığını ifade etmiştir. Farkına vardığı durumlardan biri de özellikle pandemiden sonra sektörün giderek daralması olmuştur. Espor endüstrisinde gerçekten kazanan çok az insan olduğunu fakat o yolsa yürümek isteyen yüzlerce genç olduğunu, dolayısıyla başlangıçta kurulan hayallere çok sınırlı bir kesimin ulaşabildiğini ifade etmiştir.

K2: “Gerçekten bir Amerikan rüyası gibi ortada bir şey var ama dışarıdan görüldüğü gibi değil. Ama hangi işe bakarsanız bakın her işin biri zorluğu var bu da işin tek zorluk kısmı gibi bardağını iyi tarafına biraz bakacak olursak karda kışta bir yere gitmiyorsun evinde oturuyorsun tek yapman gereken uzmanlığın olduğu bir şey de sürekli kendini geliştirmek mentalini korumak diğer iş zorluklarına göre çok şey. Artık milyonlar kazanamıyorsan yılda aralık çok düşük. Ya çok iyi oluyorlar 100 kişi profesyonel oyuncuysa bunlardan 8-9 tanesi çok iyi. İşte 8-9'dan 25'e kadar iyi. Ama kalan 25'ten aşağısı çok şey böyle. Yani sektör biraz böyle.”

5. BÖLÜM

TARTIŞMA

Bu araştırma espor endüstrisi içindeki aktörlerin günlük yaşam deneyimlerinde esporu nasıl anlamlandırdıkları sorusu üzerine temellendirilmiştir. Gençlerin hayatlarında esporu nasıl konumlandıkları, günlük yaşamlarını ve gelecek beklentilerini inşa etmekte esporun ne tür bir rol oynadığı araştırılmıştır. Espor endüstrisi içindeki aktörlerin deneyimlerine odaklanan bu çalışmada yorumlayıcı bir yaklaşımla nitel araştırma yöntemlerinden faydalanılmıştır. Çalışmada bireylerin deneyimlerinden ve düşüncelerinden yola çıkarak espor endüstrisi içinde yer alma deneyiminin ortak anlamına, özüne ulaşmaya çalışıldığından fenomenolojik desen kullanılmıştır. Çalışma kapsamında toplamda 16 görüşme yapılmıştır. Bu görüşmelerden yalnızca 12 tanesinde ses kaydı alma imkânı olmuştur. Kayıt altına alınan görüşmeler deşifre edilerek metne dönüştürülmüştür. Bu metinler birçok kez okunarak kodlamalar yapılmış, kodlardan kategoriler ve temalar oluşturulmuştur. Böylece bulgulara ulaşılmıştır. Bu bölümde ise elde edilen bulgular ekosistem perspektifi doğrultusunda analiz edilmiş, ekosistem perspektifinin sunduğu farklı düzlemlerdeki ilişkiler bir arada okunarak meselenin bütünlüklü biçimde ele alınması hedeflenmiştir.

5.1. ANLAM, AİLE SİSTEMİ VE YAŞANAN ÇATIŞMALAR

Oyun oynamanın küçük yaşlarda bir hobi, bir boş zaman aktivitesi olarak anlamlandırılır iken espora dönüştüğünde gençler için anlamının değiştiği, farklı getirileri olan profesyonel bir işe dönüştüğü görülmektedir. Espor artık bir gelecek hayali, bir statü, bir meslek olarak ifade edilmektedir. Bu bulgu aile sistemiyle irtibatlı biçimde değerlendirildiğinde sistemler arasındaki etkileşimin ailede bir çatışmaya yol açtığı görülmektedir. Genç için küçük yaşlardan itibaren gerçekleştirdiği oyun oynama eyleminin anlamı profesyonelleşme ile birlikte değişirken ebeveynler için hala bir boş zaman aktivitesi, bir vakit öldürme meşgalesi olarak görülebilmektedir. Gencin para ve statü kazanmaya başlamasıyla ebeveynlerdeki bu algı belli ölçülerde kırılabilsede bu durum yaşanan gerilimi ortadan kaldırmaya yetmemektedir (Hong ve Connelly 2022).

Gencin ve ebeveynin espora yüklediği anlam farklılaştığı için de aile sistemi içinde çatışmalar çıkmaktadır. Bu çatışmalar genellikle ebeveynlerin çocuklarının sağlıkları ve

akademik başarıları konusundaki endişelerinden kaynaklanmaktadır (Svensonn ve ark., 2024).

Espor endüstrisi içindeki aktörlerin deneyimlerini şekillendiren ve anlamlandırmayı önemli ölçüde etkileyen bir faktör de başta anne ve baba olmak üzere ailenin espora bakışıdır. Gençlerin aileleriyle ilişkilerinde bu endüstri bağlamında birtakım problemler yaşadıkları görülmektedir.

Aile ile yaşanan çatışmalar gençlerin hayatında üç ayrı safhada değerlendirilebilir. İlki küçük yaşlarda başlayan oyun oynamaya çok fazla zaman ayrılan dönemdir. Bu dönemde çocuk henüz espor endüstrisine girmiş değildir. Yalnızca oyun oynamakta, uzun saatler bilgisayar ya da konsol başında vakit geçirmektedir. Çocukların özellikle küçük yaşlarda disipline edici bir mekanizmanın da olmadığı durumlarda oyunun renkli dünyasına kendilerini kaptırmaları ve çok uzun süreler oyun başında kalmaları söz konusu olmaktadır.

Bir katılımcı (K2) lise yıllarında tatil döneminde 36-40 saat oyun oynadığını belirtmiştir. Diğer katılımcıların çocukluk deneyimlerinde ise 8 saat, 12 saat hiç başından kalkmadan oyun oynadıkları görülmektedir. Bu safhada çıkan çatışmalar genellikle aşırı oyun oynama, oyunun başından kalkmama ve oyun dolayısıyla okuldaki ve evdeki sorumluluklarını aksatma gibi sebeplere dayanmaktadır.

Bu noktada ebeveyn müdahalesinin önemli olduğu görülmektedir. Yeşilay Danışmanlık Merkezi ile yapılan görüşmede sosyal hizmet uzmanı ve psikolog oyun bağımlısı çocuklarla çalışırken en sık karşılaşılan durumlardan birinin bir ebeveynlik becerisi olarak sağlıklı sınır koyma becerisinin aile içinde olmayışını aktarmışlardır. Çocuklarına gelişim döneminde yeterince ve yaşına uygun sorumluluk vermeyen ve sağlıklı sınır koyamayan anne babaların çocuklarının bağımlılığa daha yatkın olduğu ifade edilmektedir (YEDAM, 2023; Aras ve Gültekin, 2020).

Öte yandan çocuğuna sağlıklı sınır koymanın öz düzenleme becerilerini artıran, kişiye zarar veren şeylere karşı hayır diyebilme yetisi kazandıran bir beceri olduğu açıktır. Çalışma kapsamında görüşülen katılımcılardan biri (K3), nadir bir örnek olarak, çocukluğunda abisinin bilgisayarını kullandığı için bilgisayar oynayabildiği vaktin çok sınırlı olduğunu, bu vakti dolu dolu geçirmeye çalıştığını, lise döneminde oyun oynamayı

abartıp ertesi gün okulda uykusuz kaldığını ve dersleri anlamadığını fark edince bu aşırılığın kendisine zarar verdiğini anladığını ve kendisine bir limit koyduğunu ifade etmiştir.

Lise döneminde güçlü bir öz düzenleme becerisi ile kendisine zarar vermeye başladığında haz veren bir eylemi bırakan bu istisnai örnekten yola çıkıldığında sınır koymanın özellikle erken yaşlarda işlevsel bir yanı olduğu söylenebilir. Ancak elbette burada söz edilen yalnızca saat sınırı koymak değil, ebeveyn tutumlarıyla da ilişkili bir becerinin çocuğa kazandırılması sürecidir.

Çalışma kapsamında katılımcıların keskin bir biçimde ifade ettiği ebeveyn kontrolü özellikle bu süreçte çocuklar için oldukça kritiktir. Dijital dünyanın pek çok yerinde kişinin kendi güvenliğini sağlaması, kendisini koruması önemli olmakla birlikte bilgisayar oyunlarda çok yaygın olan zorbalık çocuklar için ciddi bir tehlikedir. Erken yaşlarda oyun dünyasına giren ve her çeşit profil ile orada muhatap olabilen çocukların güvenli oyun oynama deneyimi için ebeveyn kontrolü önemlidir. Gökbulut (2020)'un ortaokul öğrencileriyle yürüttüğü çalışmada zorbalık eğilimiyle bilgisayar oyunu bağımlılığı arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu bulgusuna rastlanmıştır.

İnternet ve bilgisayar teknolojilerinin hayatımızın her alanına girdiği bu dönemde ebeveynlerin de dijital çağa uygun birtakım bilgi ve becerilere sahip olması beklenmektedir. Dijital ebeveynlik olarak da adlandırılan bu kavram ile ebeveynin temel seviyede dijital araçlara hakim, dijital dünyanın sunduğu olanakların ve barındırdığı risklerin farkında olan, sanal ortamlarda haklarını, sorumluluklarını, kendisini ve çocuğunu koruyabilecek davranış biçimlerini bilen ve bunları çocuğuna aşıl原因, kendini teknolojik gelişmelere ve dijital dünyaya kapatmayan kimseler olarak tanımlanmaktadır. Dijital ebeveynlerin sahip olması gereken beceri ve roller dijital okuryazarlık, farkında olma, kontrol, etik ve yenilikçilik olarak sınıflandırılmaktadır. Dijital ebeveynlik ile çocuk ve anne-baba arasında çıkan çatışmaların daha aza indirilmesi ya da belli konularda uzlaşma sağlanarak çocuğun olumlu bir aile ikliminde sağlıklı bir gelişim süreci deneyimlemesi sağlanabilir (Kabakçı-Yurdakul ve ark., 2013).

Dijitalleşmeyle birlikte çocukların teknolojik gelişmelere ebeveynlerinden daha entegre bir halde olmaları çocukları “bilirkişi” konumuna getirebilmektedir. Böylece çocuk ile

ebeveyn arasında bir dijital mesafe oluşabilmektedir. Çocuklar bu mesafeyi koruyarak sınırlarını kendilerinin çizdikleri “yetişkinlere göre olmayan alan” inşa edebilmektedirler (Aarsand, 2007).

Ebeveynler ile genç arasında çıkan çatışmaların ikinci safhası gençlerin espor ile amatör biçimde ilgilendiği, profesyonel olmasa da bu endüstri içinde yer almaya çalıştığı dönemdir. Bu dönemde esporun genç ve anne-baba için ifade ettiği anlamların farklı olması çatışmaların temel sebebi haline gelebilmektedir. Genç için çok çalışırsa yetenekli olduğu bir konuda uzmanlaşırsa para ve şöhret kazanabileceği bir kariyer fırsatı iken anne-baba için vakit öldürme, çocukluk, boş iş gibi görülebilmektedir.

Hal böyle olunca genç ergenliğin de getirdiği gelişimsel etkilerle ailesinin kendisini anlamadığını, önemsemediğini daha ileri boyutta kabullenmediğini düşünmektedir. Bu süreçte esporda iyi bir performans göstermek için gencin okul ya da ilgilenilen bir başka işteki sorumlulukları geri plana itmesi yaşanan gerilimin dozunu artırmaktadır. Her iki tarafında birbirini anlamadığını düşündüğü bu dönemin en sancılı süreç olduğu söylenebilir. Arkadaşlıkların aileye nazaran önem kazandığı ergenlik döneminde gençler özellikle sanal mecrada oyun vasıtasıyla arkadaşlıklar kurmaktadır.

Zamanının, ilgisinin ve enerjisinin büyük bölümünü oyunda ya da uzmanlaşmaya çalıştığı espor alanında geçiren genç arkadaş ilişkilerini de bu platformlarda şekillendirmektedir. Ailesinin kendisini anlamadığını düşünen ve arkadaşlık ilişkileri çoğunlukla oyunlarla gelişen genç için aile ile ilişkiler bu dönemde gerginleşmekte, çatışmalar artmaktadır.

Genç espor endüstrisine girmeye uğraşmakta ancak henüz amatör olduğu için ciddi bir kazanım elde edememektedir. Bu durum ailenin gencin hayatında merkezi bir yer edinmeye başlayan esporun boş ve faydasız bir iş olduğu konusundaki görüşlerini desteklemektedir.

Bu safhada ailelerin tepkileri “bir dene bakalım, hevesini al sonra üniversiteye devam et” şeklinde daha müsamahakâr bir tavırda olabildiği gibi “3 saat boğazını yırtıp yayın yaptın, bütün gün bilgisayar başından kalkmadın da eline ne geçti sanki” gibi daha sert bir üslupla da dile getirilmektedir. Her iki grubun da espora yönelik şüphelerinin olduğu görülmektedir. Gençlerin en çok bocaladığı dönemin bu dönem olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Aile ile yaşanan çatışmalarda üçüncü ve son safha ise gencin sektöre girmeyi başarıp profesyonelleştiği evredir. Bu evrede genç başarısına göre değişen miktarlarda para ve statü kazanmaya başlamaktadır. Para maddi ve somut bir gösterge olarak açıktır.

Statü ise genç açısından espor camiasında bilinirliğin artması olarak aile açısından ise şampiyonluk sonrası bir belediye başkanının arayıp tebrik etmesi ya büyük bir organizasyonda protokol koltuğuna ailelerin oturtulması gibi saygı ve itibar göstergeleri olarak okunabilir.

Genç bunları elde etmeye başladığında işler bir nebze olsun değişmeye katılımcıların tabiriyle gencin kendisi “ipleri eline almaya” başlar. Bu noktada da ailelerin tutumlarının çeşitlilik gösterdiği görülmektedir. Kızının/oğlunun başarısını gördükten sonra destek vermeye başlayan ebeveynler olduğu gibi tamam kazanıyorsun ama bu nereye kadar böyle gidecek, gerçekten oyundan mı kazanıyorsun, illegal bir iş mi var arkasında gibi devamlı sorgulamaya devam eden ve destek olmak konusunda daha çekimser davranan ebeveynlerin de olduğu görülmektedir.

Bir üçüncü grup da elde edilen kazançları yeterli görmeyip evladını kendi gösterdiği yolda yürümediği için hiçbir şekilde desteklemeyen gruptur. Bu tarz bir tepki bütün katılımcılar içinde sadece bir kişide görülmüştür. Bu örnekte babası kendi gösterdiği yolu seçmektense espor sektörüne yöneldiği için genç nasıl bir başarı elde ederse etsin destek göremediğini belirtmiştir.

K11: “babam hiç desteklemiyor yani bu konuda hiçbirimizi desteklemeyecek de. Küçüğü de desteklemeyecek. Tamamen ailevi bir şey oldu. Yani babam bilmiyordu bu şeyin o zaman esporun daha şey yüzünü. Daha garantici işte oku işte falan. Yani üniversite okuduktan sonra iş bulacağını falan düşünüyor Yani o kafada şey oluyor mesela kazanıyorum ondan sonra diyor ki yazılım okusaydın daha çok kazanırdın falan oluyor.”

Genellikle ikinci örnekte olduğu gibi bir yanıyla tebrik eden, gururlanan öte yandan espora ilişkin şüpheleri tam olarak yok olmadığı için tam anlamıyla destek olmamakla birlikte artık köstek de olmayan bir ebeveyn figüre çalışma içinde daha fazla karşılaşılmıştır. Bu noktada çatışmaların bir nebze azaldığı söylenebilir ancak tamamen yok olduğunu söylemek imkansızdır.

Gençler bilgisayar oyunları konusundaki yeteneğini ve ilgisini profesyonel bir işe dönüştürdüğünde çatışmalar aile dinamiklerine göre azalabilmekte ya da devam etmektedir. Çatışmaların azalmasındaki en göze çarpan faktör espor sektörüne girdikten sonra gencin para ve statü kazanmaya başlamasıdır. Büyük organizasyonlarda yer almak, bir şöhret kazanmaya başlamak, siyasi otoritelerce takdir edilmek gibi olumlu gelişmeler ailenin esporu biraz daha kabullenmesine ya da anlamaya çalışmasına vesile olmaktadır. Çocuk iyi paralar kazanmaya başladıkça espora duyulan antipati azalmaktadır. Genç espor sektöründe bir kariyer inşa etmiş olsa da esporu dolaylı olarak kendi çocuğunun yaptığı işi desteklemeyen ebeveynler de bulunmaktadır.

Genç sektör içinde başarı kazanırken bir yandan kendisini başta ailesi olmak üzere çevresine ispatlamaya çalışmaktadır. Esporcu para ve belli oranda şöhret kazanmaya başlasa da sigortası yapılırsa da hala oyun üzerinden para kazanıyor olduğu için tedirginliği devam eden ebeveynler de vardır. Elbette bu tedirginlikte sektörün belirsizliğinin de payı bulunmaktadır.

Aile sistemiyle oyun sistemi arasındaki etkileşimde problem olarak görülebilecek bir diğer nokta aile yapısıyla ilgilidir. Aile ile ilgili bulgulardan biri de boşanmış ailelerin çocuklarının esporda daha başarılı olduğudur. Bu bulgu gençlerle çalışan bir koçun ifade ettiği gözlemdir. Literatüre bakıldığında benzer biçimde oyun bağımlılığı ile sağlıklı aile işlevleri arasında pozitif bir ilişki bulunmaktadır (Yaman, 2020).

Çocuk ve ergenlerde oyun bağımlılığıyla ilgili yapılan sistematik derleme çalışmalarında da benzer sonuçlara ulaşıldığı, zayıf aile ilişkileriyle oyun bağımlılığı arasında bir ilişki olduğu, aile iklimi olumsuz olan çocuk ve ergenlerin bir kaçış olarak oyuna dolayısıyla espora yönelebilecekleri ifade edilmektedir (Sugaya ve ark., 2019; Paulus ve ark., 2018; Yılmaz ve Özkan, 2022).

Burada gençlerle birebir çalışan bir koçun gözlemi olarak sunulan bu veriye sebep olarak ebeveyn denetiminin çok az olması ya da olmaması dolayısıyla gencin tamamen kendini oyuna adanması olduğu belirtilmiştir. Çalışma kapsamında görüülen espor endüstrisi içindeki aktörler ailelerin çocuklarının oyun oynama davranışlarını kesinlikle takip etmesi, koordine etmesi gerektiğini düşünmektedir.

Durum böyleyken, gençlerin çocukluktan başlayan süreçte aileleriyle oyun oynama sebebiyle çatışmalar yaşadıkları açıkken burada sorumluluk kime düşmektedir? Oyun sistemiyle aile sistemi arasındaki etkileşimde ebeveyn çocuk çatışması olmadan sağlıklı bir şekilde küçük yaşlardan itibaren başlayan oyun oynama davranışı nasıl kontrol altına alınabilir? Burada ebeveynlere düşen nedir, çocuklara/gençlere düşen nedir? Bu soruların cevaplanması önemli hale gelmektedir.

Mevcut anlayışta oyunu hayatının bir parçası haline getirmiş genç için bir tutkuya, bir hayale dönüşen espor, ebeveynler için çocuklukta oynanan oyunların bir devamından ibaret boş bir meşgale olarak görülebilmektedir. Bu anlamlandırma farklılıkları da gencin ve ebeveynin ilişkisinde çatışmalara, gerilimlere yol açmaktadır.

İlişkilerde problemlere sebep olan bu gerilimler daha ileri boyutta gençlerin aileleri tarafından kabullenilmemiş hissetmelerine, yaptıkları işi devamlı sorgulamalarına ve güvensiz bir hisle duygusal kopuşlar yaşamalarına sebep olabilmektedir. Görüşmeler sırasında bazı katılımcıların aile ilişkilerini anlatırken duygusal olarak baş etmekte zorlandıkları bir durumun içinde oldukları hal, söz ve tavırlarından anlaşılmaktadır.

Bu gerilimlerin azaltılmasının bir yolu olarak espor konusunda hem gençlerin hem anne babaların bir rehberliğe ihtiyacı olduğu görülmektedir. Bakanlık ya da belediyeler bünyesinde sunulan hizmetlerin aileyi odağa alarak, espor konusunda aileye, aile ilişkilerine ayrıca ihtimam göstererek politika ve hizmetlerin planlanması gençlerin kariyer yolculuklarında karşılaştıkları problemlerin çözülmesi için bir başlangıç olabilir.

Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde ülkede espor kültürünü geliştirmek amacıyla espor eğitimleri düzenlenmektedir. Espor akademi adı altında verilen eğitimlerde ailelerden de söz edilmektedir. Benzer şekilde belediyeler bünyesinde açılan espor merkezlerinde ailelere yönelik de eğitimler verildiği ifade edilmektedir.

Bir katılımcının (K8) aktardığı deneyimde bir belediyede ailelere gençler espor oyunları oynarken, birbiriyle yarışırken gerçekleşen müsabaka ebeveynlere izletilmiş ve gençlerin bu merkezde ne yaptığını, neyle meşgul olduğu, gençlerin ailelere anlattığı bir organizasyon gerçekleşmiştir. Ailelere ne ölçüde ulaşılabilirdiği elbette bu çalışma kapsamında ortaya çıkan bir bulgu değildir. Ancak bu eğitim ve rehberlik sürecine ailenin de dahil edilmesi gerektiği çok açıktır.

Ailelerin yaşadığı bu kafa karışıklığı esas itibariyle hızlı dijitalleşme süreciyle deneyimlenen toplumsal bir değişikliğe de işaret etmektedir. Dijitalleşmenin gündelik hayatın bu denli merkezinde yer almadığı bir ortamda bilgisayar oyunu oynamak daha çok çocukların rağbet ettiği bir boş zaman aktivitesi olarak görülebilirdi. Ancak espor endüstrisinin kurumsallaşması ve dijital dünyaların gündelik hayatta gittikçe daha merkezi bir rol üstlenmesiyle birlikte önceden “çocuk işi” olarak görülen bilgisayar oyunları oynama eylemi bir mesleğe dönüşmüştür. Peki bu dönüşüm sosyal yapı içerisinde kendisine ne kadar yer bulabilmiştir? İktisadi, politik ve ekonomik açıdan güçlendikçe toplumda görünürlüğü artan espor olgusunun toplumsal zemini nasıl şekillenmektedir? Bu soruların cevaplanması elbette ilave çalışmaları gerekli kılmaktadır. Ancak dijitalleşmeyle yaşanan hızlı değişim dönüşüm süreçlerinin sosyal gerçekliği de dönüştürdüğü açıktır. Bu dönüşüm esporu da kapsayan dijital dönüşüme uyum sağlamayı mı yoksa risk ve tehditlerini ortaya koyarak karşıt bir tavır almayı mı gerektirmektedir? Tüm sorular birey ya da aile düzeyinde gibi görünen olguların aslında daha makro sistemlerle irtibatlı küresel bir yanı olduğuna dikkat çekmektedir. Dolayısıyla birey ve aile düzleminde tartışılan espor olgusunun daha geniş perspektifte toplumsal yapı ile irtibatlı biçimde ele alınması yaşanan değişim ve dönüşümü anlamak için son derece önemlidir.

5.1.1. Politik Sistem Etkileşimleri

Çalışma içinde yer alan bir diğer bulgu ise politik sisteme ilişkindir. Gençlik ve Spor Bakanlığı ve belediyelerce yürütülen espor çalışmalarına ilişkin espor endüstrisi içindeki aktörlerin-bazılarının bu çalışmalar içinde yer almış olmasına rağmen- genellikle olumsuz bir tutumları bulunmaktadır.

Ehil olmayan kişilerce, güncel siyasi kaygılarla bu çalışmaların yürütülmesi durumunda espor kültürü oluşturmak amacına ulaşamayacağından endişe edilmektedir. Ayrıca gençlere yönelik trend odaklı bir politika gibi görüldüğünden reklamdan öteye geçip sürdürülebilir yapılara dönüşmesi noktasında bu işin bizzat içindeki kişilerin bile tereddütleri bulunduğu görülmektedir. Espora dair kamu kaynaklarıyla yapılan çalışmaların ailelerin bakışını şekillendirmekte etkili olduğu da yine bu çalışma kapsamında elde edilen bir bulgu olmuştur. Dolayısıyla kamu otoritelerinin espora ilişkin faaliyetleri espora yüklenen anlamı da şekillendirebilecek önemli hamlelerdir.

Espora yönelik toplumsal algının belli ölçülerde oyun oynamaya ya da oyuncu (gamer) algısından farklılaştığı bulgulanmıştır. Elbette bu toplumsal algı espor endüstrisi içindeki aktörlerin toplumsal algıyı değerlendirme biçimidir. Gençler espor içinde para, itibar ve şöhret kazanmaya başladıkça daha önceden marjinal görülse de insanların artık saygı duymaya başladığını ifade etmişlerdir.

Tüm bu sistemlerin birbiriyle etkileşimi göz önüne alındığında, aile, toplum, karar alıcıların politikaları ve büyümekte olan espor sektörü, gençlerin espora yükledikleri anlamı etkilediği görülmektedir. Espor sektörünün gelişmesiyle gençler severek yaptıkları ve yetenekli olduklarını düşündükleri bir alanda kariyer yapabileceğini görmüştür.

Ailelerin tutumu genellikle oyun oynama ve esporu aynı olarak değerlendirdiklerinden başlangıçta olumsuz olmuştur. Bu durum aile ile genç arasında yukarıda safhalar şeklinde aktarılan çatışmalara sebep olmuştur. Öte yandan politik sistem gençlerin dahil oldukları oyun sisteminin büyüyüp artık yönetilmesi, müdahil olunması gereken bir sektörel sistem haline geldiğini gördüğünde bu noktada sosyal politikalar üretmeye başlamıştır. Bir gençlik hizmeti olarak espor eğitimleri düzenlemeye, yerel yönetimler espor merkezleri açıp çocuklara ücretsiz eğitimler vermeye başlamıştır. Espora dair faaliyetlerin devlet eliyle yapılmaya başlanması ailelerin espora bakışını şekillendirmekte etkili olmuştur. Çalışma kapsamında görüşülen espor merkezi koordinatörleri ailelerin daha güvenli gördüğü için çocuklarını espor merkezine rahatlıkla getirdiğini ifade etmiş, bir espor organizasyonunda yapılan gözlem de ebeveynlerin bakışındaki bu değişimi doğrular nitelikte olmuştur. Dolayısıyla espora ilişkin kamunun sosyal politikalar geliştirmesi, bir gençlik hizmeti olarak bunu sunmasının, aile sisteminin bu konuyla ilgili algısını ve aile sistemi içerisinde gencin esporcu olarak rolünü, yerini, konumunu ve kariyer beklentisini etkileyeceği tahmin edilmektedir.

5.1.2. Gençlik Çalışması Olarak Espor

Espor konusunda kamu otoritelerinin aksiyon almış olması yalnızca Türkiye’de değil dünyanın pek çok ülkesinde görülen bir durumdur. Esporun özellikle yerel yönetimler tarafından bir gençlik hizmeti biçiminde sunulmasının bir örneği de Finlandiya’da görülmektedir. Finlandiya espor ile öne çıkan ülkeler arasında yer almasa da dijitalleşme

ve gençlik konularına özel bir ihtimam göstermektedir. Eğitim ve Kültür Bakanlığı'na bağlı olarak faaliyet gösteren VERKE adında Dijital Gençlik Çalışmaları Ulusal Uzmanlık Merkezi bulunmaktadır. Bu merkez bünyesinde bir gençlik alt kültürü haline gelen espora yönelik belediyelerin gençlik çalışmalarında kullanılmak üzere bir bilgi paketi hazırlamıştır. Bu yayın için esporla ilgili çeşitli kuruluşlardan gençlik çalışanlarıyla röportajlar yapılmış ve esporun bir gençlik çalışmasında nasıl araştırmalılabileceği üzerine bir bilgi paketi hazırlanmıştır (URL-6). VERKE örneğinde görüldüğü üzere teknoloji sistemiyle politik sistemler birbirine entegre biçimde yürütüldüğünde gençlerin ihtiyaç duyduğu alanlarda hizmetler üretilmektedir.

5.2. DEĞERLER

Espor endüstrisi dijital dünyanın bir parçası olarak gençlerin hayatına yalnızca bilgisayar oyunlarını değil, değişen dünyanın değerlerini de katmaktadır. Bu değerler özellikle ağ toplumunda giderek yaygınlaşan küreselleşen değerlerdir. Espor içinde oldukça net bir biçimde gözlemlenebilen bu değerlerden biri “hep daha iyisi için çabalamak”tır.

Katılımcıların istisnasız biçimde hepsi benzer ifadelerle hep daha iyisi olmak için çabaladığını ifade etmiştir. Sektörün de yapılandırılma biçimi itibariyle bu düşünce üzerine inşa edildiği söylenebilir. Bilgisayar oyunlarının devamlı kendini güncellemesi, oyuncular için öğrenilecek yeni karakterler, haritalar, başarılabacak yeni görevler oluşturması, bir bakıma oyuncuları oyunda tutma işlevi de görmektedir.

Sektörün rekabetçi doğası kişinin sürekli birileriyle yarış halinde olmasını sağlamaktadır. Her zaman en iyisi olmak, “onlar”dan daha iyi olmak, sektörde başarılı olmak için gençlerden talep edilen bir şeydir. Bireysel yayın yapan bir katılımcı her yayından sonra ne yayının değerlendirmesini yaptıklarını belirtmiştir.

K7: “Yayına giriyoruz, durabildiğimiz kadar duruyoruz. Yayını kapatıyorum, Discord'da o günkü yayını konuşuyoruz işte nasıl oldu, nasıl daha iyi yapabiliriz, iyi miydi. Kendi aramızda da konuşuyoruz.”

Kurumsal bir yapı içinde yayın sürecinde çalışan bir yayıncı ise kendisini bu sektörde tutan şeyin ne olduğunu sürekli ilerlemek, kendini kanıtlamak ve daha iyisi olmak olarak ifade etmiştir. Bu değer yargısının katılımcılar tarafından benimsenmiş olmasının

gençlerin espor sektörüne dair hayaller kurabilmesini, bu hayaller için çalışabilmesini de mümkün kılan bir işlevi olduğu görülmektedir.

Espor endüstrisi içinde kendini gösteren bir diğer değer “inanırsan başarabilirsin”dir. Hızla gelişen dijitalleşme ve kişisel gelişim furyasıyla gittikçe yayılan ve neoliberalizme eklemlenen (Meşe, 2022:87) değer yargısı ile gençlere gerçekten istersen, kendine inanırsan ve çabalarsan başarabilirsin mesajı verilmektedir. Çalışma kapsamında görüşülen gençlerin yine tamamına yakını- esporu yakın zamanda bırakmış olanı da dahil- bu değeri benimsemiş görünmektedir. Burada gençler gerek kendi başarı öykülerinden gerekse sektörde rol model aldıkları kişilerin hikayelerinden yola çıkarak çabaladıkları takdirde başaracaklarına inanmaktadırlar.

Bu değer de gencin geleceğe daha ümit var bakmasını sağlamak bakımından psikolojik anlamda oldukça işlevsel olabilir. Ancak sektörde göze çarpan bir husus bu düşüncenin bir mit de olabileceğini göstermektedir.

Çalışma kapsamındaki gençlerin pek çoğu Türkiye’de espor sektörünün daraldığından yakınmaktadır. Pandemiyle birlikte oyun sektörü şahlanışa geçmiş ancak espor sektörü aynı ivmeyi yakalayamamıştır. Oyun şirketlerinin sınırlı bir oranda destek verdiği espor sektörüne yatırımlar azalmış, sektör daralmıştır. Fakat pandemiyle bilgisayar başında oyun oynayan genç sayısı artmış, dolayısıyla espor sektöründe kariyer hayali kuran gençlerin sayısında da artış olmuştur.

Talep artarken talebi karşılayabilecek finansman artmak yerine azaldığı için gençler açısından sektörde tutunmak daha da zorlaşmaya başlamıştır. Espor takımlarında kayırmacılığın çok fazla olduğu, oyunculara ödemelerinin tam ve zamanında yapılmadığı, sponsorlukların azalmasıyla sunulan imkanların kısıtlanması gibi sektöre dair pek çok olumsuzluk araştırma kapsamında elde edilen verilerdendir.

Hal böyleyken gençlere sevdiği ve eğlendiği bir alanda kariyer yapma imkânı sunan espor içinde inanırsan başarırın gibi bir değer sunulması bu gerçeklerin işaret ettiği yapısal sorunları görmezden gelmeye yol açabilmektedir. Ancak değer sistemindeki bu yargının piyasa sistemine hizmet eden bir yanı da bulunmaktadır.

Espor endüstrisi içinde yer almak için çabalayan bir genç başarılı olduğu takdirde bu değeri benimsemiş olmasının bir zararını görmeyebilir. Ancak kişisel değil de yapısal sebeplerle başarısız olan bir genç için durum daha farklı olabilir. Kişi başarısızlığı yeterince çalışmamasına ya da inanmışlığına atfedebilir ve bunun da ruhsal açıdan yıkıcı etkileri olabilir.

Gencin başarısızlığı elbette kişisel sebeplerden de kaynaklanabilir. Burada vurgulanmak istenen nokta yapısal engelleri görmezden gelerek gençlere yeterince inanırsan ve çalışırsan başarabilirsin şeklinde bir değer aşılamanın sosyal gerçeklik içinde bir mite dönüşebilmesidir. Sonuç olarak değer sistemindeki yargıların piyasa sistemiyle bir araya gelerek gençlerin espora bakışını, espору anlamlandırma biçimini şekillendirdiğini söylemek mümkündür.

5.3. MOTİVASYONLAR

Espor endüstrisi içindeki aktörleri motive eden faktörlerin; kaçış, rekabet, sosyalleşme, şöhret, ekipman, takdir, istediğim kişi olmak ve “kızgın oynayamazsın” şeklinde başlıklandırılabilir. Kaçış motivasyonu espor endüstrisi içinde olan ya da olmayan tüm oyuncularını kapsayan bir motivasyondur. Bilgisayar oyunları ile gençler gerçek hayatın sıkıntılarından uzaklaşıp rahatladığı, stres attığı bir mecraya dönüşmektedir.

Bir katılımcı oyun oynama için kendisini uyuşturduğunu söylemiş, bir diğeri de sigara benzetmesi yapmıştır. Literatürde yer alan çalışmalar da kaçışın (escapism) önemli bir motivasyon olduğunu ve güçlü olduğu durumlarda bağımlılık gibi çeşitli mental problemlerle ilişkilendirilebileceğini göstermektedir (Marques ve ark., 2023).

Öne çıkan bir diğeri rekabettir. Espor endüstrisi içindeki aktörler rekabetçi video oyunları üzerinden kazanmak ya da kaybetmek üzere mücadele etmektedirler. Rekabet motivasyonu da literatürde sıkça dile getirilen hem esporcularda hem espor dışı oyuncularında oldukça etkili bir motivasyondur. Rekabetin oyun oynamak için harcanan zamanı artırdığı espor oyunları oynamak için harcanan zamanı artırdığı (Lee ve Schoenstedt, 2011) ve espor tüketimini (Weiss ve Schiele, 2013) etkilediğine dair çalışmalar bulunmaktadır. Espor doğası gereği rekabetçi bir sektör olduğundan espor endüstrisi içinde bulunan aktörler hayatlarının önemli bir bölümünde rekabet duygusunu deneyimlemektedirler.

Bir katılımcı bunu dengeleyemediğinde gerginliğinin, sinir seviyesinin arttığını ifade etmiştir. Ayrıca bir takım koçu kadınların erkeklere göre rekabet konusunda daha zayıf olduklarını, erkeklerle çok fazla rekabet edemediklerini belirtmiştir. Kadınların toplumsal baskıların da etkisiyle duygusal dayanıklılıklarının daha az olduğunu gözlemlediğini bu yüzden oyundan daha çok yayın tarafına ilgi gösterdiklerini ifade etmiştir.

Sosyalleşme oyun aracılığıyla insanlarla iletişim ve ilişki kurma gençleri oyun oynamaya motive eden sebeplerden biridir. Çalışmalar sosyal ilişkiler kurmak ve sürdürmenin en yaygın oyun oynama motivasyonlarından olduğunu göstermektedir. Espor bir takım işi olduğundan takım üyeleri arasındaki sağlıklı ilişki ve iletişim takımın daha başarılı olmasını sağlayacaktır. Esporun gençler için en çekici yönlerinden biri de oyun sayesinde çok sayıda insanla tanışmaktır. Gençler espor endüstrisi içinde yer alıp para ve şöhret kazandıkça ekonomik sermayesiyle beraber sosyal sermayesini de geliştirebilmektedir.

Genç sektörde tecrübe kazandıkça geliştirdiği sosyal sermayesiyle başarılı olma şansı da artmaktadır. Bir katılımcı gelecek planlarını aktarırken profesyonel oyuncu olarak uzun süre devam edemeyeceğini bildiğini, bırakmanın zamanı gelince bırakacağını ancak bütün sosyal ağı bu sektörde olduğu için başka bir sektöre geçemeyeceğini ifade etmiştir. Espor endüstrisi içindeki aktörlerin oyun ve espor sektörlerini kapsayan bu sosyal sermayesi onların gelişimi için bir fırsat, bir avantaj olarak mı görülmelidir yoksa hayatlarının çok büyük bir bölümünü kaplayan bu uğraştan dolayı sınırlandırılmış bir sosyal sermaye olarak mı okunmalıdır?

Sosyalleşme konusunda bir diğer tartışma konusu ise espor sektöründe kurulan ilişkilerin sanallığıdır. Sanal ortamlarda kurulan bu ilişkilerin gerçek hayata taşınması, oyun aracılığıyla tanışan insanların gerçekte de buluşup tanışması görülen bir vakadır. Ancak elbette her ilişki için geçerli değildir. Burada, diğerleriyle nasıl biri olmak istiyorsan o şekilde iletişim kurma özgürlüğünü sağlayan bir sanal ortamda kurulan ilişkiler gerçek ilişkilerin yerini alabilir mi sorusu akla gelmektedir.

Bu çalışma kapsamında espor endüstrisi içindeki aktörler sosyal çevrelerinin sınırlı olduğunu, büyük çoğunluğunun da esporla ilgili kişilerden oluştuğunu ifade etmişlerdir. Bazı katılımcılar gerçek hayattaki ilişkileri kadar yoğun ve samimi ilişkileri sanalda kurabildiğini bazıları ise gerçek hayattaki ilişkilerin yerini asla tutmayacağını ifade

etmiştir. Oyun platformlarında kurulan ilişkilerin bir işlevi olduğu aşikar ancak gerçek hayattaki sosyalleşme ihtiyacını karşılayıp karşılamayacağı hususunda bir kesinlik yoktur. Karşılamadığı takdirde sosyal hayatı da espor sektörünün yoğunluğundan dolayı sınırlandırılmış gençler için bu durum bir soruna dönüşme riski taşımaktadır.

Espor endüstrisi içindeki aktörler için bir diğer motivasyon şöhrettir. Sektörde başarılı oldukça bilinirliğin artması, isminin duyulması kişi için son derece motive edici bir faktördür. Aynı şekilde kişinin tanınırlığı arttıkça, sektörde tutunması ve daha başarılı olması söz konusu olmaktadır.

Oyun oynamak ya da yayın yapmak için motive edici faktörlerden bir diğeri ekipmanlardır. Ekipman yetersizliği ya da kalitesi profesyonel bir oyuncu olmak için demotive eden engelleyici bir faktörken ekipmanı yükseltmek espor endüstrisi içindeki aktörler için bir motivasyon kaynağına dönüşebilmektedir.

Takdir edilmek şöhretle çok yakından ilişkili bir motivasyon olmakla birlikte büyük fan kitlelerine sahip olmasa da kişinin espor sektörü içinde yaptığı işlerin kıymetli bulunması, tebrik edilmesi ve örnek alınması gençler için daha çok çalışmaya motive eden bir kaynağa dönüşmektedir.

Bir diğer motivasyon faktörü “istediğim kişi olmak” motivasyonudur. Oyun ya da yayın yaparken gençler kaç yaşında olduklarından, kaç kilo olduklarından, nasıl bir yerde nasıl bir hayat yaşadıklarında bağımsız olarak dijital dünyada istedikleri gibi bir profil oluşturup başarı elde edebilmektedirler. Bu durum gençlere kendini özgürce ifade etme olanağı vermektedir. Gerçek hayatın kısıtlamalarını bir nebze aşarak dijital dünyada nasıl olmak isterlerse öyle var olmanın özgürlüğü gençleri motive etmektedir.

Çalışma kapsamında espor sektöründe kadınların pek çok konuda ayrımcılıkla karşılaştıkları dezavantajlı bir konumda oldukları bulgulanmıştır. Kadın katılımcılar esporda kadınlara hiçbir şekilde değer verilmediğini düşünmektedirler. Zorbalığın çok yaygın olduğu oyun dünyasında toplumsal cinsiyet rollerine atıfla kadınlar üzerinde baskı kurulduğu, cinsiyeti sebebiyle zorbalanması ya da taciz edilmesi söz konusu olmaktadır. Kadınların kötü oynadığına dair yapılan olumsuz yorumların, zorbalıkların bazı katılımcılar için motive edici bir yanı da bulunmaktadır. Oyunda ya da yayında “kızgın

oynayamazsın” denmesi fakat oyuncunun ya da yayıncının işini başarılı şekilde yapması esporcuları sektör içinde daha çok çalışmaya teşvik eden bir etkene de dönüşebilmektedir.

5.4. RİSK FAKTÖRLERİ

Espor endüstrisi içinde yer alan gençler için risk faktörü olabilecek birtakım unsurlar bulunmaktadır. Bu risk faktörlerini kişisel psikososyal risk faktörleri ve sektörel risk faktörleri şeklinde iki boyutta değerlendirilebilir.

5.4.1.Psikososyal Risk Faktörleri

5.4.1.1.Bağımlılık Riski

Espor endüstrisi içinde yer alan gençler uzun saatler bilgisayar başında çalışmaktadır. Özellikle profesyonel oyuncular günde 8-10 saate kadar bireysel ve takım antrenmanları yapmakta ya da maçlara katılmaktadır. Bu işi profesyonel bir meslek olarak yapmadığı durumlarda sosyal işlevselliğine de zarar verebilecek kadar uzun süre oyun oynamak, kontrolün de kaybedilmesi halinde bağımlılık olarak tanımlanmaktadır. Burada akla şu soru gelmektedir, espor endüstrisi içinde bulunan profesyonel ya da amatör oyuncuların bağımlılık geliştirme riski bulunmakta mıdır? Literatürde de profesyonel oyun mu problemlili oyun mu (professional gaming or problematic gaming) şeklinde tartışılan bu konuda farklı görüşler bulunmaktadır. Bir görüşe göre esporda daha disiplinli ve organize biçimde oynadıkları, ayrıca problemlili oynama davranışı gibi sağlık sorunlarına yakalanmamak için çeşitli önlemler alındığını öne sürülmektedir. Öte yandan espor profesyonellerinin de yaşadığı yoğun stres nedeniyle problemlili kullanımdan ekileceği belirtilmektedir (Chung ve ark., 2019).

Öncelikle bu çalışma kapsamında görüşülen katılımcılar esporu hiçbir şekilde bağımlılıkla bağdaştırmamışlardır. Yalnızca yapılan pilot çalışmada bir görüşmeci ailesinin zorlamasıyla psikoloğa giderek bağımlılık konusunda tedavi görmüştür. Bu kişi kariyerine esporla değil avukat olarak devam etmektedir.

Sektör içinde bağımlılık ya da problemlili oyun oynama davranışına karşı önlem alınıp alınmadığına ilişkin ise çalışma kapsamında ortaya çıkan tek bulgunun espor merkezi koordinatörlerinin ifade ettiği “merkezlere 14 yaş ve üzeri gençleri kabul etmeleri, çok

uzun süre bilgisayar başında oturmamalarını sağlamaları ve sağlıklarını korumalarına ilişkin gençlere verdikleri rehberlik” olarak özetlenebilir. Çalışma kapsamında görüşülen gençler bağımlılık riskinin ailenin bilinçsizliğinden ya da çocuğun farklı sebeplerle bir kaçış olarak oyunu kullanmasından kaynaklandığını ifade etmişlerdir.

Burada sorumluluk genellikle aileye yüklenmektedir. Aile ikliminin olumsuz olması ile oyun bağımlılığı arasında bir ilişki bulunmaktadır (Yılmaz ve Özkan, 2022). Ayrıca bir ebeveynlik becerisi olarak sınır koymanın erken yaşlarda çocuklara kazandırılması çocuğun hazzı erteleme ya da kontrol edebilmeyi sağlayan öz düzenleme becerisi için oldukça önemlidir (Baker, 2018). Ancak çocuğun problemleri oyun oynama davranışının tek sorumlusu aile midir sorusu elbette tartışmaya açıktır.

Espor endüstrisi içindeki aktörlerin oyun bağımlılığı riski yaş, aile dinamikleri, oyun motivasyonları, eşlik eden mental problemler gibi pek çok faktörle ilişkili olabilir. Bu çalışma kapsamında sistemlerin birbiriyle ilişkisi bağlamında oyun bağımlılığı riski değerlendirildiğinde espor endüstrisinde yer almanın ya da oyun oynamanın doğrudan bağımlılık yaptığını söylemek güçtür. Öte yandan çalışma kapsamında görüşülen gençlerde özellikle profesyonelleşme sürecinde hem mental hem fiziksel sağlıklarını tehdit edecek kadar yoğun bir çaba gösterdikleri görülmektedir. Çoğunlukla ergenlik yıllarına karşılık gelen bu dönemde gençlerin öz düzenleme (self regülasyon) konusunda ciddi sıkıntılar yaşadıkları görülmektedir. Adeta bir adanmışlıkla kendilerini oyuna kaptırmaktadırlar. Bu bulgu değer sistemiyle irtibatlı birlikte düşünüldüğünde yapılan gençlerin bağımlılık riskine ilişkin psikolojik, ailesel, sosyal pek çok faktöre ek olarak bir başka boyutta daha açıklama imkânı sunabilir.

Espor sektörü içinde yer alan değerler göz önüne alındığında, özellikle çalışma kapsamında istisnasız tüm katılımcılarda belirgin olan hep daha iyisi için çabalamak, daha yükseğe çıkmak ve inanırsan ve yeterince çabalarsan başarırırsın şeklindeki yargılar gençleri en iyisini yapmak için çalışmaya yöneltmektedir. Daha çok çalışırsam daha iyi bir konumda olurum, daha iyi yerlere gelebilirim şeklindeki yapısal hiçbir engeli dikkate almadan sektörün sunduğu bu vaadin peşinden koşan gençler öz düzenleme becerileri de eksik olduğunda bağımlılık gibi risklerle karşı karşıya kalabilmektedirler.

Özetle espor endüstrisi içinde yer almak oyun bağımlılığına sebep olur gibi nedenselliğe dayanan bir yargıya varılması mümkün değildir. Espor endüstrisi içindeki aktörler bu işi bir profesyonel kariyer haline getirdikleri için uzun süre bilgisayar başında vakit geçirmektedirler. Ancak ekonomik sistem perspektifinden daha geniş bir açıyla bakılacak olursa bir kariyer peşinde koşan gençlerin büyük bir çoğunluğu daha az ya da daha çok olabilmekle birlikte günde 8-10 saat çalışmaktadır.

Esporda yapılan işin oyun oynamak, yayın yapmak ya da bir takım yönetmek olması yapılan konuyu bağımlılık zeminine çekilmesi için yeterli bir sebep gibi görünmemektedir. Espor endüstrisi içinde yer almak ile bağımlılık arasında direkt bir bağlantı kurulmamış olması bu sektörde yer alan gençlerin karşılaştıkları sağlık sorunlarını görmezden gelmeyi gerektirmez.

5.4.1.2 Stres

Esporun zararları üzerine ilgili literatür incelendiğinde psikolojik, sosyal ve fiziksel açıdan benzer risklere dikkat çekilmektedir. Yapılan bir çalışmada espor ile saldırganlık arasında pozitif bir korelasyon, espor ile psikolojik iyi oluş hali arasında negatif bir korelasyon bulunmuştur (Kumari ve ark., 2022) Hindistanda yapılan ve 16-27 yaş aralığını kapsayan bu çalışmaya göre espora ilgi arttıkça saldırganlık artmakta psikolojik iyilik hali ise düşmektedir.

Espor endüstrisi içindeki aktörler rekabetçi doğasının da etkisiyle çok fazla strese maruz kalmaktadırlar. Stres yönetimi çalışma kapsamında bir esporcuda bulunması gereken özelliklerden biri olarak belirtilmiştir. Özellikle büyük turnuvalarda seyircilerin önünde iyi bir performans sergilemenin oldukça stresli anlar olduğu ifade edilmiştir.

Çalışma kapsamında görüşülen bir yayıncı şu an yaptığı işin en stresli işlerden biri olduğunu, yaşadığı stres sebebiyle alerji gibi sağlık sorunları yaşadığını belirtmiştir. Görüşmede yaşadığı sağlık problemi için doktorun stresten uzak durmalısın uyarısına karşı stresli bir işte çalışmanın nasıl bir deneyim olduğu sorulduğunda katılımcı ne olursa olsun devam edecek kadar sektöre bağlı olduğunu ifade etmiştir.

K11:“Yani fark etmiyor bana sağlık sorunum daha ağır bir şey olsa ben yine bir çözümünü bulurdum. Yine bu işte kalırdım. Bu işi yapamamın şeyi ancak kolum kırılacak da, olmayacak da ancak o şekil yani. Her türlü bir şey yapmaya devam edeceğim yani ne olursa olsun. Zevk alıyorum çünkü buradan ayrılırsam boşluğa düşeceğim. Şu an bağlandım yani bu sektöre.”

Espor endüstrisi içindeki aktörlerin özellikle de profesyonel oyuncuların yaşadıkları yoğun stresi azaltmak için alınan önlemlerden biri de takımların psikolog istihdam etmeleridir. Bu uygulama sektörde adı duyulmuş, üst seviyedeki takımlarda var olan bir uygulama olmakla birlikte çalışma kapsamına görüşülen katılımcılardan bazıları böyle bir imkanları olmadığını bazıları ise takımın bir psikoloğu olduğunu ancak işe yaramadığını düşündüklerini belirtmişlerdir.

Bunun nedenine inildiğinde sürekliliğinin olmaması ve psikoloğun oyun oynamadığı takdirde oyuncuları anlayamayacakları görüşünde oldukları ifade edilmiştir. Psikolog hizmetinin yaygınlaştırılması, spor psikoloğu gibi espor ya da bilgisayar oyunları alanında uzmanlaşmış yetkin kişilerce verilmesi ve sürekliliğinin sağlanması gençlerin yaşadığı olumsuz stres ve diğer mental zorlukların üstesinden gelmelerine yardımcı olacaktır.

5.4.1.3. Sanal Zorbalık

Espor endüstrisi içinde gençlerin sıkça karşılaştığı psikolojik açıdan bir diğer zorlayıcı durum ise zorbalıktır. Oyun dünyasında oldukça yaygın olan toksik (zehirli) davranışları içeren siber zorbalık farklı şekillerde tezahür edebilmektedir. Çocuklar ve gençler oyun ortamında her profilden insanla karşılaşabildiği için korunması oldukça zor bir durumdur. Elektronik spor oyunlarında saldırgan bir dil kullanmak, müstehcen ifadeler yer vermek, küçümseyici bir tarzda konuşmak gibi çeşitli şekillerde zorbalık yapılmaktadır. Oyun şirketleri bir şikâyet mekanizması işleterek bu duruma engel olmak için önlem almaya çalışsalar da zorbalığın yaygınlığı bunun çok işlevsel olmadığını göstermektedir. Yapılan çalışmalarda kadınların erkeklerden daha fazla siber zorbalığa maruz kaldığı ifade edilmektedir (Çavdar, 2022).

Çalışma kapsamında görüşülen kadın katılımcıların tamamı maruz kaldıkları zorbalıklardan söz ederken yalnızca iki erkek katılımcı zorbalığa değinmiştir. Kadın katılımcılar kadınlara yönelik sektörün bizatihi kendisinin ayrımcı bir tutumu olduğu yönünde görüşlerini paylaşmışlardır.

5.4.1.4. Fiziksel İhtiyaçların Ertelenmesi

Espor endüstrisi içindeki aktörlerin oyun ya da yayın ilgilenirken beslenme, uyku, banyo gibi temel ihtiyaçlarını erteledikleri bulgulanmıştır. Bilgisayar başında uzun saatler

kalarak yemek yemeyi ertelemenin ya da bilgisayar başında yemenin sağlık açısından olumsuz çıktıları olmaktadır. Çalışma kapsamında elde edilen bulgulardan biri de espor endüstrisi içindeki aktörlerin sağlıksız biçimde kilo alma ya da sağlıksız kilo verme gibi bir sağlık sorunuyla karşılaşmaları olmuştur. Bu elbette bütün gençler için geçerli değildir. Düzenli olarak spor yapan ve sağlığını korumak için özen gösteren katılımcılar da araştırma kapsamında yer almıştır. Dolayısıyla oyun oynamanın ya da espor endüstrisi içinde çalışmanın doğrudan sağlıksız kilo almaya ya da sağlıksız kilo vermeye sebep olduğu söylenemez. Ancak stresin de etkisiyle fiziksel ihtiyaçların ertelendiğinde kilo başta olmak üzere farklı sağlık sorunlarıyla karşılaşmaktadır. Özellikle günde en az 7-8 saat bilgisayar başında olan profesyonel oyuncuların çok fazla oturmaktan kaynaklı sağlık sorunları yaşamaları muhtemeldir. Sedanter bir hayat tarzının, fiziksel aktivitelerin eksikliği sonucunda gençler çeşitli sağlık sorunlarıyla karşılaşmaktadırlar. Literatürde esporcuların karşılaştıkları sağlık sorunlardan bazıları kas-iskelet sistemi sorunları, görme bozuklukları, karpal tünel sendromu, sürekli fare tıklamasına bağlı derin ven trombozu ve zihinsel yorgunluktur (Thakur ve ark., 2021).

Fiziksel hareketin espor endüstrisindeki gençlerin hayatlarında az olması sebebiyle obezitenin yaygın olduğu yönünde bir görüş vardır (URL-11). Obezitenin ya da vücut kitle endeksinin artması rekabetçi ortamda bireysel performansı da olumsuz etkileyen bir unsurdur (Parshakov ve ark., 2022). Esporcuların sağlık ve fiziksel aktivite davranışlarını ölçen, uluslararası katılımlı 1772 genci kapsayan bir çalışmada espor oyuncularının genel olarak sağlıklı görünse de küçük bir grubun önemli ölçüde obez olduğu bulgulanmıştır. Ayrıca aynı çalışmada sıralamada ilk %10'da yer alan espor oyuncularının, geri kalan espor oyuncularına kıyasla fiziksel olarak daha aktif olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Trotter ve ark., 2020). Dolayısıyla fiziksel olarak aktif olmak esporcular için oyun performanslarını da etkileyen önemli bir etkidir.

Obez, asosyallik ya da bağımlılık gibi espor endüstrisi içindeki aktörleri etiketleyen bir ifadeye de dönüşmüştür. Esporun obeziteye sebep olduğunu söylemek zor ancak çalışma kapsamında katılımcıların pek çoğu sürekli oturmanın getirdiği sağlık sorunlarıyla beraber aşırı zayıflık ya da obezitenin kapıyı çaldığını ifade etmişlerdir. Görüşülen gençlerin ikisi aşırı ihtiyaçlarını ertelemenin ve stresin etkisiyle aşırı zayıflıktan kaynakları sağlık sorunları yaşadıklarını ifade etmiştir. Kilo problemi yaşayan bir

katılımcı ile görüşülmemiştir. Sonuç olarak obezite ile ilgili esporcuların obeziteye değil belki fakat yeme gibi temel bir ihtiyacın ertelenmesine meyilli olduğu ve bunun doğurduğu sonuçlara vurgu yapmak yerinde olacaktır.

Obezitenin zorbalıkla ilintili şekilde özellikle kadın bedeni üzerinden espor içinde konuşulduğu çalışma kapsamında bir kadın katılımcının ifadesinde yer almaktadır. Kadın olduğu için iyi oynayamayacağı konusunda zorbalığa maruz kaldığını ifade eden katılımcı bir kız oyun oynuyorsa kesinlikle şişmandır ya da çirkindir düşüncesi olduğunu, kendisinin bunu kırmak için zayıf, spor aktivitelerine dikkat eden ve iyi oynayan biri olmaya çalıştığını belirtmiştir.

Fiziksel hareketin azlığıyla ilgili olarak espor endüstrisi içindeki aktörlerin yaşadıkları sağlık sorunları genellikle sırt ve boyun ağrıları, parmaklarda, ellerde ve bilekte ağrılar ve göz yorgunluğu şeklinde daha çok yer almaktadır (DiFrancisco-Donoghue, 2019). Bu araştırma kapsamında da benzer sonuçlar çıkmıştır.

Çalışmada ortaya çıkan ilginç bir bulgu ise espor endüstrisi içindeki aktörlerin büyük çoğunluğunun geleneksel sporlardan birine de ilgi duyması olmuştur. Espor kariyeri öncesinde ilgilendiği geleneksel spor branşında profesyonelleşmeye çalışan, bunu başaramayınca espora geçen örnekler de vardır. Çin’de 1549 genç ile yapılan bir çalışmada da benzer şekilde espor oyuncularının, espor oyuncusu olmayanlara kıyasla geleneksel sporlara önemli ölçüde daha yüksek katılım gösterdikleri sonucu çıkmıştır (Tang ve ark., 2023). Gençlerin spora ilgi duyması, düzenli spor yapması yaşanan sağlık sorunları için koruyucu bir faktör olabilmektedir.

5.4.1.5. Sosyal İlişkilerin Sınırlanması & Sanallaşması

Gençlerin bu sektörde karşılaştığı bir diğer psikososyal risk faktörü sosyal ilişkilerin sınırlanmasıdır. Espor sektöründe sektörün yoğunluğu ve profesyonelleşmek isteyen kişiden beklediği üstün gayret birleşince kişi başarılı olmak istiyorsa zamanının ve enerjisinin büyük bölümünü espora ayırmak durumunda kalmaktadır. Bu sebeple gençlerin sosyal çevresi büyük oranda esporla ilintili kişilerden oluşabilmektedir. Bunun bir sebebi arkadaşlık sisteminde kişinin benzer ilgi alanlarına ve değerlerine sahip kişilerle ilişki kurması olabilir. Espordan hiç anlamayan oyun tecrübesi olmayan birine hayatının merkezine koyduğu bir olguyu anlatma gençler zorluk çekmektedir. Bir diğer

sebebi ise esporcuların genellikle akşam saatlerinde aktif kişiler olması olabilir. Bir katılımcı hayatı gece yaşadığını gündüz uyuduğunu, bu durumdan kalben şikayetçi olmadığını ancak mantıken doğru bulmadığını ifade etmiştir. Diğer katılımcılarda da benzer durumlar söz konusudur. Genç Espor Oyuncularının Kronotipleri ve Fiziksel Aktivite Durumları Arasındaki İlişkiye dair yapılan bir çalışmada esporcuların %31'inin akşamcıl tip olduğu bulgulanmıştır (Mancı ve Özdalyan, 2023). Dolayısıyla gün içinde aktif olunan saatlerin espor sektörü içindekilerle daha fazla uyuşması da arkadaşlık sisteminin yapılandırılmasında çoğunlukla oyuncuların dahil edilmesini gerektirebilmektedir. Böylece gençlerin hayatlarında yer alan oyun sisteminin arkadaşlık sistemini şekillendirmesi söz konusu olmaktadır.

Çalışma kapsamında ortaya çıkan bir diğer bulgu ise bazı katılımcıların oyun dışı bir çevreyi bilinçli şekilde inşa etmeleridir. Yaptıkları işin tüm hayatlarını kaplamaması, gerçek hayattan kopmamak ve espor sektörü içindeki zorbalıklar gibi psikolojik durumu etkileyen yaygın problemlerle daha iyi baş edebilmek için böyle bir yönteme başvurmuşlardır. Arkadaşlık sistemi ile oyun sistemi arasındaki etkileşimde gençler arkadaşlık sisteminin sağladığı psikolojik doyum ve diğer faydalar için sanal dünyanın ve oyun çevresinin yanı sıra alakasız bir çevre daha inşa etmektedirler.

Espor sektöründe gençler için fiziksel anlamda sosyal ortamlara dahil olma her ne kadar sınırlanıyorsa da sanal ortamdaki sosyalleşme olanakları da aynı oranda artmaktadır. Oyun aracılığıyla tanışan, yakın arkadaş olan, sonrasında yüz yüze de görüşmeye başlayıp hatta oyundan tanıştığı biriyle evlenen kişiler dahi bulunmaktadır. Bu sayılan kategorilerin hepsine katılımcılar içinde rastlanmıştır. Sanal ortamlardaki sosyalleşmenin gerçek hayattaki ilişkiler kadar yakın bir duygusal deneyim sağlayıp sağlayamaya çağı konusunda bu çalışma kapsamında her iki görüşü de savunan katılımcılar bulunmaktadır. Öte yandan sanal ortamdaki sosyalleşmenin espor endüstrisi içindeki aktörler için sosyal ilişkileri geliştirici bir yönü de bulunmaktadır. Oyun ve yayın işlerine dahil olduktan sonra öncesinde utangaç, sınıfta öğretmeniyle dahi konuşmaya çekinen bir katılımcı espora girdikten sonra iletişim ve ilişki kurma becerilerinin geliştiğini ifade etmiştir. Oyunlarda kurulan arkadaşlıkların utangaçlığı aşma konusundaki bu bulgu literatür ile de uyumludur. Alman oyuncular üzerine yapılan bir çalışmada çevrimiçi oyunların, gençlerin sosyal ilişkilerdeki zorlukların üstesinden gelmelerine ve eski arkadaşlıkların

güçlendirmenin yanı sıra yeni arkadaşlıklar kurmalarına olanak sağlayarak utangaç bireyler için sosyal açıdan avantajlı olmalarında etkili olduğu bulunmuştur (Kowert ve ark., 2014).

Espor endüstrisi içindeki aktörlerin yaşadığı bu sorunları en aza indirebilmek için piyasa içerisinde çeşitli önlemler alınmaktadır. Belediyelerin açtığı espor merkezlerinde ve bazı espor kulüplerinde fizyoterapist, aile danışmanı, psikolog, diyetisyen gibi meslek grupları istihdam edilerek gençlere bu alanlarda hizmet sunulmaktadır. Ancak bu hizmetlerin belediyeler bünyesinde gerçekleştirilenleri tek seferlik toplu bir eğitim şeklinde verilmektedir. Bu sebeple ne kadar etkili olabileceği tartışmalıdır. Espor kulüplerinde ise yalnızca iyi seviyedeki bazı takımlar oyuncularına bu tarz hizmetler sunmaktadır. Sektörün genelinde yaygın bir durum değildir. Hayata geçirilmesi oldukça yenidir. Profesyonel oyuncu olarak sektör içinde yer alan katılımcılara bu hizmetler hakkında sorulduğunda ya işe yaramayacağını düşündükleri için faydalanmak istemediklerini ya da tek seferlik olması sebebiyle verim alamadıklarını belirtmişlerdir. Esporun bir spor değil aksine gençler için bağımlılık vb. sorunlara sürükleyen zararlı bir sektör olduğunu düşünenler tam olarak bu noktada itiraz etmektedirler. Gençlerin yaşadığı bu sorunlara çözüm ya da önlem olarak sunulanların yalnızca bir zarar azaltma olabileceği savunulmaktadır.

Psikososyal risk faktörlerinden sonuncusu espor endüstrisine girmek isteyen gençlerin rehberlik ihtiyacıdır. Küçük yaşlarda başladığında çok daha avantajlı olarak görülen espor kariyerine gençler genellikle lise dönemlerinde karar vermektedirler. Bu dönemde yeterli yönlendirme ile doğru bir kariyer planı yapılmadığı takdirde gencin boşluğa düşme ihtimali vardır. Önündeki seçenekleri akılcı ve kendine en uygun biçimde değerlendirebilmesi için gencin rehberliğe ihtiyacı vardır. Gencin öncelikle espora yeteneği var mı, espor sektörü hakkında bilgisi var mı, sektörün içine girdiğinde nelerle karşılaşabileceği konusunda az da olsa öngörüsü bulunmakta mıdır? Tüm bu bilgiler ışığında üniversite eğitimiyle devam ederek bir başka meslek mi seçecek yoksa espor alanındaki yeteneğini keşfederek gerekli bağlantıları kurmak ve profesyonelleşmek için mi çaba gösterecektir? Olumsuz bir senaryoda genç neye karar vereceğini bilememekte, ailesinin de isteğiyle biraz eğitim hayatına biraz espora yönelerek ikisinde de kendisine bir yol bulamama dolayısıyla potansiyelini açığa çıkaramama ihtimali vardır. Bu noktada

gencin okul sistemi, aile sistemi ve oyun sistemi arasındaki ilişkileri iyi yönetebilmesi gerekir. 14-15 yaşlarındaki henüz ergenlik döneminde bir kimlik arayışında olan gencin bu sistemleri yönetebilmesi için de kendisine rehberlik edilmesi gerekmektedir. Devlet eliyle yapılan espor eğitimlerinin belki de odak noktası burası olmalıdır.

Üniversite eğitimi ile esporun birlikte devam edip etmeyeceği de tartışma konusudur. Espor kesinliği olmayan bir kariyer yolu olması dolayısıyla gençler kendilerini garantiye almak istemektedir. Ancak üniversite ya da tam zamanlı bir işe girdiklerinde ikisini bir arada götürmekte çok zorlandıklarını, bu sürecin onları çok yıprattığını belirtmektedirler. Katılımcıların çok büyük bir bölümü ikisinin bir arada gitmeyeceğini gitse de ikisinde de vasat bir performans gösterileceğini belirtmişlerdir. Espor bursu alarak üniversitede okuyan gençler dahi profesyonel olarak ikisini bir arada götürmenin imkansızca yakın bir zorlukta olduğunu ifade etmişlerdir. Bir katılımcı üniversitelerin esporla ilgilenen gençlere burs vermesinin ikisinin bir arada götürülebileceğini göstermek için olduğunu ancak başarılı olamadıklarını düşündüğünü belirtmiştir. Espor bursu alarak üniversite okuyup mezun olan yani görünürde ikisini bir arada götüren bir katılımcı da vardır. Ancak onun da ifadesi kariyerini üniversite yıllarından itibaren tamamen espor üzerine inşa ettiği, eğitim hayatına formal bir gereklilik olarak devam ettiği yönündedir. Tüm bu bulgulardan hareketle okul sistemiyle piyasa sisteminin hem birbiriyle çakıştığı hem de birbirini beslediği söylenebilir. Çakışmaktadır çünkü eğitim hayatıyla profesyonel anlamda esporu sürdürmek gerçekten zorlanılan bir meseledir. Aynı zamanda birbirini beslemektedir çünkü üniversiteler esporun gençlerin hayatındaki yerini ve önemini görüp buna göre bir politika izlemektedir. Dünyada özellikle Asya'da bazı üniversitelerde espora özgü bölümler açılmaktadır. Türkiye'de espor bursu veren üniversite sınırlı olsa da üniversitelerin çoğunda espor topluluğu bulunmaktadır. Nasıl üniversite gençliği oyun şirketleri ve espor sektörü için potansiyel müşteri ise benzer şekilde aynı kitle eğitimin odağında bulunan, eğitimin kendisi için şekillendirildiği gruptur. Bu gençlerin eğitim hayatına ve iş hayatına devam edip edememeleri, belirsizliğiyle malul espor sektöründe kendilerine yer bulup bulamayacakları ya da bu iki seçenek arasında ellerinde hayalleri ile kaybolmaları büyük bir risk faktörüdür.

5.4.2. Sektörel Risk Faktörleri

5.4.1. Sektörün Darlığı

Espor sektörü gençlere parlak bir kariyer, bir şöhret ve maddi kazanç vaat etmektedir. Fakat rekabete dayalı bu sektörde vaat edilen bu kazanımları kimlerin ya da bu sektörde çabalayan ne kadarlık bir grubun aldığına bakıldığında en iyi olarak bilinen belirli takımlar öne çıkmaktadır. Sektörün darlığı olarak adlandırılan bu risk faktörü gencin iyi paralar ve şöhret kazanma hayaliyle girdiği sektörde hayal kırıklığına uğramasına sebep olabilmektedir. Gençler bu sektöre sahip oldukları yetenekleri geliştirirlerse iyi bir çevre edinirlerse çok iyi yerlere gelebilecekleri çok iyi paralar kazanabilecekleri hayali ile başlamaktadır. Ancak belli ölçülerde başarılar kazansalar da elde ettikleri kazançlar aynı oranda yükselmeyebiliyor. Sektörde ilk sıralarda yer alan kişilerin, takımların hep daha iyi kazanması fakat orta ve daha alttakilerin ya hiç kazanamaması ya da beklentilerinin karşılığını alamamaları söz konusu olmaktadır. Espor endüstrisi içindeki aktörlerin ücretlerini alma, sigorta gibi güvenceyle ilgili konularda ihtilaflar yaşanmaktadır (Aydın, 2022 s.47-49).

Covid-19 pandemisinin insanları evde kalmaya zorlamasıyla bilgisayar oyunlarının popülaritesi artmıştır. Oyun sektörüne ivme kazandıran bu durum esporu sektörünü de daha görünür kılmış. Özellikle fiziksel ortamda yapılan spor organizasyonlarının iptal edilmesi ile espora ilgi artmıştır. Ancak aynı dönemde özellikle Türkiye bağlamında düşünülecek olursa Riot Games'in açtığı espor sahnesinin kapanmış olması, yatırımların azalması gibi ekonomik açıdan zorlayıcı durumlar da deneyimlenmiştir. Espora rağbetin artması onu daha popüler kılarken öte yandan esporda bir kariyer hayal eden gençlerin rekabet ettiği kitle de çoğalmıştır. Bu durum gençler için bir risk faktörü oluşturmaktadır. İnanırsa ve yeterince çabalarsa başaracağını düşünen gençler büyük bir motivasyonla girdikleri bu sektörde yapısal engellerle karşılaşmaktadır.

5.4.2. Sektörün Belirsizliği

Sektörde belirgin olan bir diğer önemli risk faktörü ise sektörün belirsizliğidir. Sezonluk çalışılan bir sektör olduğundan espor endüstrisi içindeki aktörlerin sürekli bir gelecek kaygısı taşımaları söz konusu olmaktadır. Sektörde yaşanan uyuşmazlıklar için yeterli ulusal ve uluslararası düzenleme de bulunmadığından sermayeyi dolayısıyla gücü elinde

bulunduran kişinin hâkim olduğu bir yapı mevcuttur. Espor endüstrisi içindeki aktörlerin ne kadar süre daha yapmakta oldukları işe devam edebileceğinin muğlak olması gençler için önemli bir risk faktörü haline gelmektedir. Esporun zayıf yönlerinden biri olarak görülen kariyer süresi (Aslan ve Çoknaz, 2021) sektörün belirsizliği ile bir araya geldiğinde gençlerin bir tutkuyla bağlandığı esporu geleceğe yönelik güvencesiz bir mesleğe dönüştürmektedir. Hayatların garanti altına alabilmek için gençler bir yandan eğitimlerine açık öğretim ile de olsa devam edebilmenin ya da bir başka meslek için birtakım yeterlilikler kazanmanın yollarını aramaktadırlar. Esporla birlikte profesyonel bir işin ya da nitelikli bir üniversite eğitiminin bir arada yürütülmesi gençler için zorlayıcı olduğundan bu belirsizlik gençlerin yaşamında bir ikileme neden olmaktadır. Esporun güvencesiz, geçici ve düzensiz bir iş olarak algılanması dünyanın pek çok yerinde benzerdir. Zhao ve Zhu (2020) Çin’de halk tarafından bu algının içselleştirildiğini ve bu algının etkisiyle espor endüstrisinde bulunan gençlerin çeşitli damgalanmalarla karşı karşıya kaldıklarını belirtmektedir. Türkiye’dekine benzer bir ikileme gençlerin espor kariyeri sebebiyle eğitim olanaklarından yararlanamaması ya da bağımlılığa yol açabilmesi gibi pek çok sebeple espora olumsuz yaklaşıırken aynı zamanda bu konuda yetenekli gençler için iyi bir kazanç fırsatı ve ülke için bir güç faktörü olması gibi sebeplerle de desteklenmektedir.

5.5. AİLENİN SOSYO-EKONOMİK STATÜSÜ

Araştırma kapsamında sorulan sorulardan biri de ailenin sosyo-ekonomik statüsünün gençlerin espora yüklediği anlamı nasıl etkilediğidir. Bu soru ile ilgili olarak, yapılan görüşmelerde gençlere çocukluk dönemlerinden itibaren öyküleri sorulduğundan ailesiyle ilgili birtakım verilere ulaşılmıştır. Ayrıca sosyoekonomik düzey olarak kendisini nasıl değerlendirdiği sorularak öz bildirimine dayalı olarak bir sosyo ekonomik durum verisi elde edilmiştir. Ancak bu veriler arasında anlam ile ilişkilendirilecek kesinlikte bir bulguya ulaşılamamıştır. Ailesinin sosyo-ekonomik durumları bariz biçimde birbirinden farklılaşan iki katılımcının öyküsü model alınarak bu soru cevaplandırılmaya çalışılacaktır. Bu katılımcılardan biri sosyo-ekonomik açıdan daha avantajlı koşullarda büyümüş, özel okulda okumuş ve sonrasında ilgi duyduğu, hayalini kurduğu oyunlara hayatında daha fazla yer verebilmek için buna göre bir kariyer planı yaparak, gerekli bağlantılara erişerek kendisine bir yol çizmiştir. Bir diğer katılımcı 7

yaşından bu yana ağır işlerde çalışmak durumunda kalmış, ailesinden de destek göremeyince bir seçim yapması gerektiğini düşünerek esporu tercih etmiştir. Eğitim olanaklarından da çok fazla yararlanamayacağını gördüğünde ergenlik dönemine kadar çalıştığı ağır işleri ve yaşadığı sağlık sorunlarını düşündüğünde bu yola girmenin önündeki en iyi seçenek, hatta çalışma koşullarını düşündüğünde tek seçenek olarak görmüştür. Ailenin sosyoekonomik durumu gençlerin espora bakışını nasıl şekillendiriyor sorusu çalışma kapsamında kısıtlı bir bulguyla da olsa şu şekilde cevaplandırılabilir: Sosyoekonomik seviyesi daha yüksek olan bir ailenin çocuğu için eğitim ve sosyal imkanlardan yararlanabiliyorken pek çok seçenek içinden keyif aldığı işi yapmak için espor kariyerini tercih ederken ailesinin sosyo ekonomik seviyesini düşük olan bir genç hayatını devam ettirebilecek, ekonomik ve sosyal imkanlara erişimini sağlayacak daha kolay bir yol olarak espora yönelmektedir. Özetle denilebilir ki espor ilk örnekteki kişi için hayalinin peşinden gitmek anlamına gelirken diğeri için tek çıkış kapısı olarak görülmektedir. Ailelerin tutumu bakımından karşılaştırıldığında her iki ailenin de özellikle ilk ve ikinci safhalarda desteklemediği görülmekte, fakat üçüncü safhada genç artık para kazanmaya başladığında sosyoekonomik düzeyi daha yüksek olan aile daha kabullenici yaklaşmış, diğeri aile daha reddedici ve onaylamayan bir tavır sergilemiştir. Bu iki yaşam öyküsünden hareketle aile sistemi ile oyun sistemi etkileşimi göz önüne alındığında sosyoekonomik düzeyi daha yüksek ailelerin esporu ve çocuğunun bu işi meslek olarak icra ettiğini kabullenmesi daha kolay olabildiği söylenebilir. Elbette burada ailelerin eğitim seviyesi, sosyal ve kültürel imkanlara erişimi ile teknolojiyle kurduğu ilişki gibi pek çok faktör etkilidir.

5.6. TOPLUMSAL CİNSİYET VE ESPOR

Espor endüstrisi erkek egemen bir yapıda şekillendiğinden araştırmalar da genellikle erkekler üzerinde yoğunlaşmaktadır (Rogstad, 2021). Pek çok toplumda izine rastlanan toplumsal cinsiyet yargılarında rekabet içerikli aktiviteler erkeklere yakıştırılırken uyum, şefkat, anlayış, diğelerini önemseme gibi durumlar kadınlar için düşünülmektedir. Bu yaygın kalıp yargılar rekabetin kadınlar için uygun olmadığı gibi bir inanın toplumda köklenmesine zemin hazırlamaktadır (Yan, 2024). Toplumsal cinsiyet yargılarıyla ilgili inşa edilen bu inançlar espor endüstrisi içinde var olma mücadelesi veren kadınlar

tarafından da bizzat deneyimlenmektedir. Bu araştırma kapsamında görüşme yapılan kadın katılımcıların istisnasız biçimde hepsi yalnızca kadın olduğu için en hafif haliyle küçümsendiğini ifade etmişlerdir. Daha ileri boyutta hakarete, küfre varan sözleri sıkça işittiklerini dile getirmişlerdir. Hatta bir katılımcı bulunduğu espor takımındaki koç tarafından sözel olarak taciz edildiğini bildirmiştir.

Kadın esporculara yönelik “temizlik bezi, sen git kocana yemek yap, bulaşık süngeri, mutfak robotu, şen şimdi kesin evlisindir” gibi kadınlara biçilen toplumsal cinsiyet rolleri üzerinden çeşitli zorbalıklara maruz kaldıklarını ifade etmişlerdir. Tüm bu ifadeler toplumsal cinsiyet normlarının ayrımcı öğelerinin bir dijital gençlik alt kültürü olan oyun dünyasında kendini yeniden ürettiğini göstermektedir. Espor endüstrisi içindeki yeniden üretim sürecinin oyun dışı hayattaki toplumsal cinsiyet algısı ve beklentileriyle ne kadar uyduğu görülmektedir. Bir kadın katılımcı bulunduğu espor kulübünde oyuncu olarak yer alan bir arkadaşının takımın koçu tarafından tacize uğradığı halde uzun bir müddet bu durumu takımın diğer üyeleriyle paylaşmadığını belirtmiştir.

K4: “Kızlardan yüz alamadıklarını takımdan çıkarıyor. Veya takımda, oyunda yanlış yaptı diyelim. Yüzüne vuruyor, bağıyor, üstüne gidiyor kızın. Ve biz bunu çıkarılan kızlar mesela bize söylememiş. Sebebi de işte biz inanmazmışız diye meğerse çıkarılan her kızın sebebi buymuş. Sonra hepimiz bir toplandık takım yönetimine şikâyet ettik sonra işte kızlar da zaten turnuva bitti. İyi bir yere çok iyi bir yere gelmişik ilk takımıyla.”

Kadın oyuncuların yalnızca kadın oldukları için erkekler kadar iyi oynayamayacakları ön kabulünün oyun dünyasında oldukça yaygın olduğu ve bu ön kabul sebebiyle kadınların çeşitli zorbalıklara maruz kaldığı hem bu çalışmada ortaya çıkan hem de aynı konuda yapılmış diğer çalışmalarda açıkça görülen bir husustur. Alp ve arkadaşlarının (2020) çalışmasında kadın esporcu olmanın dezavantajlarından biri olarak “ne bilir kadın oyun oynamayı” şeklindeki bir ön yargının sürekli kadınların önüne sürülmesi, cinsiyet kimliğinin etkisinden kurtularak oynamanın zorluklarından söz edilmiştir. Aynı çalışmada bir katılımcı kadın kimliğinin oyuncu kimliğinin yerine geçmemesi için erkek profilleriyle oyuna dahil olduğunu belirtmiştir (Alp ve ark., 2020).

Kadınlar sektöründe yalnızca diğer oyuncuların tacize varabilen ayrımcı sözlerinden değil yapısal unsurlardan da çekmektedir. Bu yapısal unsurlardan biri de ücretlerin azlığıdır. Erkek ve kadın esporculara verilen ücretler arasında devasa farklar bulunmaktadır. Kadın katılımcılar kendilerine çok düşük meblağlarda ücret teklif

edildiğini ya da başarıya göre ücret şartıyla ücret verilmeden takımlarda yer aldıklarını ifade etmişlerdir.

K5: “her zaman ayrımcılık var. Çok ciddi bir meblağ yani aradaki fark, kadın takımla erkek takımın arasındaki maaşlar. Bir de sadece top takımlar alabiliyor bunları. Onun altındaki düşük segmetteki takımlar, o verdikleri paranın yarısı veya hiç vermiyorlar. Turnavadaki başarıya göre sizi 3-4 ay köle gibi çalıştırıyorlar gerçekten. Günlük 7-8 saatinizi veriyorsunuz, kendinizi geliştirmek için ekstra da oyuna giriyorsunuz, takımla antrenmanlara giriyorsunuz. Resmen yani emeğinizden oluyorsunuz, bir de turnuva sonucu belli değil. Girdin girdin giremedin, yani hadi iyi bir başarı biraz ettin diyelim, devamı da gelmiyor.”

Bir katılımcı esporun yalnızca erkeklerin yapabileceği bir iş olmadığını gösterdiği bir “güç gösterisi” olarak tanımlamaktadır.

K7: “Ben bilgisayar başında erkekler yapabilir dediğiniz şeyi ben yapabiliyorum. Demek ki sadece erkekler yapamıyormuş. Ben de yapabiliyorum. ya benim için espor demek güç göstermek ya ki zaten bu güçle ilgili bir şey herkesin yapabildiği bir şey değil ve tamamen güç gösterisi bu ya mesela ben kendi takımımnda 5 kız oynuyoruz diyorum ki 4 kız beni geçemez benim gücüm onlardan böyle bir kıskançlığım mı artık neyim varsa o 4 kız beni geçemez ya geçmemeli nasıl geçiyor onlar beni Ben en yukarıda olmalıyım.”

Espor dünyasındaki kadınlara yönelik ayrımcı kalıp yargılarla mücadele etmek ve kadınları güçlendirmek için dünya çapında çeşitli adımlar da mevcuttur. Örneğin Birleşik Krallık’ın Ulusal Esport Federasyonu “Esporda Kadınlar” (Women in Esports) kadınların ve dışlanmış grupların esportlara katılması için daha fazla fırsatı teşvik etmek amacıyla çok sayıda etkinlik, özel turnuvalar, topluluk etkinlikleri ve eğitim içeriği sunmaktadır (URL-7).

Espor endüstrisinde kadın olarak var olmanın bir diğer yansıması ise erkeklere oranla daha az görünür olmaktır. Lenhart ve arkadaşlarının (2015) ergenlerle yaptığı bir çalışmada çevrimiçi oyunlarda sesli sohbete katılma oranı erkek çocuklarında %71 iken kızlarda %28 olduğu belirtilmiştir. Görünürlüğün, bilinirliğin sektörde başarıyı getiren ana unsurlardan biri olduğu göz önüne alındığında bu oran kadınların başarılı olma potansiyellerini açıklamakta anlamlı bir veriye dönüşmektedir.

5.7. DEZAVANTAJLI GRUPLAR İÇİN ESPOR

Espor fiziksel hareketlilik gerektirmeyen ve yeteneğe, zamana, ilgiye ve ekipmana sahip olan her gencin deneyebileceği bir alternatif olması sebebiyle eşitlik için bir fırsat olarak görülmektedir.

Hayday ve arkadaşları (2023) kalkınma çalışmaları bağlamında esporun kapsayıcılığından yararlanılarak sürdürülebilir kalkınma hedeflerinin gerçekleştirilebilmesi için esporun bu hedeflere entegre edilmesini yenilikçi bir yaklaşım olarak öne sürmektedir.

Benzer şekilde Afrika'da da dezavantajlı gençlik için espor eşitliği sağlayabilecek güçlü bir uygulama olarak önerilmektedir (URL-8).

Esporun kapsayıcılığı engelli bireyler için Paraesports adıyla düzenlenen engelli espor ligleriyle sunulmaktadır. Engelli bireylerin katılımını destekleyen bir uygulama olarak espor öne çıkmaktadır (URL-9).

Çalışma kapsamında görüşülen katılımcılardan biri ailesinin hem sosyoekonomik olarak kendisini destekleyecek bir seviyede olmaması hem de görüş olarak bilgisayar oyunları oynamasına karşı çıkması sebebiyle espor endüstrisine girme sürecinde ailesinden maddi ve manevi çok fazla destek göremediğini ifade etmiştir. Gelecek kaygısıyla çeşitli işlerde çalıştıktan sonra esporu keşfederek bu sektörde tutunmaya çalışan katılımcı daha önce de pek çok işi yaptığını, geleceği için en uygun ve kolay kariyer seçeneğinin espor olduğuna karar verdiğini belirtmiştir. Espor ekipman gerektiren, zaman gerektiren ve uygun ortam gerektiren nispeten pahalı bir uğraş olduğundan bunlara ulaşmak espora ilgi duyan tüm gençler için mümkün olmamaktadır. Ancak dijital imkanların giderek çoğaldığı bu dönemde etkili bir yönlendirme ile gerekli koşullar sağlandığında espor gençler için alternatif bir gelecek planına dönüşmektedir. Sonuç olarak kamu eliyle ya da farklı şekillerde espora yönelme ve sektörde tutunma fırsatı verilen gençler için bu güçlendirici bir hamle olarak okunabilir.

5.8. ESPORUN SPOR KİMLİĞİ

Literatürde espora dair en çok tartışılan konulardan biri de elektronik sporların spor olarak kabul edilip edilemeyeceği tartışmasıdır. Geleneksel sporlarla karşılaştırmalı biçimde ele alınarak bir yandan fiziksel bir aktivite içermediği ve kurumsallaşmadığı için spor olamayacağı savunulurken diğer yandan rekabet, yetenek gibi unsurlar içermesi sebebiyle spor olarak kabul edilebileceği yönünde görüşler vardır (Kane ve Spradley, 2017; Jenny ve ark., 2016., Parry, 2018). Bununla birlikte Kore, Çin, Rusya, Macaristan ve Danimarka

gibi bazı ülkelerde eSpor resmi bir spor olarak kabul edilmektedir (Jonasson & Thiborg, 2010). Bazılarında ise esporcular siber atletler olarak tanımlanmaktadır.

Formosa ve arkadaşlarının (2022) yaptığı meta analiz çalışmasında esporun spor olarak kabul edilip edilemeyeceği tartışmasının espora ilişkin çalışmaların merkezinde yer aldığı ancak yapılan akademik yayınlarda çoğunlukla (%74) esporun bir spor türü olarak görülmesi gerektiğini, çok az sayıda yayında (%1) esporun spor olarak değerlendirilmemesi gerektiğini savunmuş; geri kalanların ise (%25) net bir sonuca varmadan konuyu tartıştığı ortaya konmuştur (Formosa ve ark.,2022).

Bu bulgulara oldukça benzer şekilde çalışma kapsamında da katılımcıların espor spor kimliğini nasıl algıladıkları sorulmuş ve birbirine çok yakın yanıtlar alınmıştır. Genellikle herhangi bir fiziksel aktivite gerektirmeyen satranç gibi geleneksel sporlarla kıyaslayarak onun spor olarak kabul edilmesi halinde elektronik sporun da pekâlâ spor olabileceği yargısı hakimdir. Öte yandan tıpkı Formosa ve arkadaşlarının yaptığı çalışmada olduğu gibi çok az sayıda bir katılımcı da spor olmadığını savunmuştur.

Bu çalışmanın esporun spor kimliğiyle ilgili tartışmada varmak istediği yer espor, spor olarak kabul edilmelidir ya da edilmemelidir tartışmasının bizzat kendisini sorgulamaktır. Esporun sektörel kimliğinin sportif kimliğinin önünde olduğu açık biçimde görülmektedir. Bir katılımcı basketbol ile kıyaslayarak orada sporun sektörü varken burada sektörün sporu var şeklinde bir karşılaştırma yapmıştır. Bu tartışma neden önemlidir? Espor spor olarak kabul edildiği takdirde ne değişecektir? Bu tartışmanın işaret ettiği nokta aslında esporun meşruiyet zeminidir. Bu zeminin yalnızca Türkiye’de değil tüm dünyada çok sağlam olmadığı görülmektedir. Bilgisayar oyunlarının rekabetçi ortamda bir organizasyon dahilinde oynanması spor olarak kabul edildiğinde neler değişecektir? Aslında bu soruyu şöyle de sorabiliriz bilgisayar oyunları oynamayı boş iş olarak mı göreceğiz yoksa peşinden koşulabilecek bir hayal olarak mı? Bu soruyu cevaplamak için sosyal gerçekliğe dönüp bakmak gerekir.

Dünyada esporun her geçen gün büyüyen bir sektör olduğu verilerle ortaya konmaktadır. Bir ülke için de Güney Kore örneğinde görüldüğü gibi ekonomik açıdan katma değer üretilebilecek bir alandır. Dahası espor gençlerin peşinden koşulacak bir kariyer hayaliyle üzerinden kendilerini tanımladığı bir statüye dönüşmektedir. Yok saymanın ya da

önemsiz görmenin mümkünatı yoktur. Fakat öte yandan gençlerin sektörde yaşadığı çok ciddi sıkıntılar vardır. Bunların kimisi sektörden kaynaklı kimisi gerekli rehberliğe ulaşamamaktan kaynaklanmaktadır. Bunların çözülmesi gerekir. Gençlerin eğer bu sektör içinde yer alacaklarsa psikolojik dayanıklılığını artıracak, yaşadıkları sağlık sorunlarını en aza indirecek önlemlerin alınması gerekir. Kariyer noktasında yalnızca cazip yönlerini değil sektörde karşılaşılabilecek olumsuzları da göstererek bir yönlendirme yapmak gerekir.

Esporta alakalı gençlerin deneyimleri kültürel, ekonomik, sosyal pek çok sebepten ötürü farklılaşabilmekle birlikte küresel bir olguya dönüşen espor sektöründe yaşanan sorunlar ve tartışmalar dünyanın pek çok yerinde benzerlik göstermektedir. Esportun bir spor olarak kabul edilip edilmemesi de dünya çapında tartışılan meselelerden biridir. Dünyada esporcular Amerika Birleşik Devletleri'nin bazı bölgelerinde olduğu gibi "siber atlet" adıyla profesyonel sporcu olarak kabul edilmektedir. Öte yandan Brezilya'nın spor bakanı Ana Moser'in ifade ettiği gibi elektronik spor bir eğlence endüstrisinden ibaret görülmektedir (URL-10). Tüm dünyada espor gençlere yetenekli oldukları bir alanda gelecek vaat eden, başta şöhret ve maddi kazanç olmak üzere pek çok fırsat sunan bir uğraş olarak özellikle sektörün içinde bulunanlar nezdinde olumlu bir bakışa da sahiptir. Ülkelere de maddi ve siyasi bir güç sağlaması bakımından kamu otoritelerince desteklenmektedir. Sektörün giderek büyüdüğü de göz önüne alındığında gelecek için iyimser bir tablo çizilmektedir (Örsoğlu ve ark., 2023). Ancak hemen hemen tüm dünyada espora ilişkin negatif bir bakışın varlığından söz edilmektedir. Bağımlılık riski, sektör içinde emeğin güvencesizliği, eğitim hayatıyla birlikte sürdürmenin zorlukları, ortaya çıkan sağlık problemleri, aile çatışmaları gibi sorunlar nedeniyle espora karşı olumsuz ya da temkinli yaklaşımlar da mevcuttur (Sing ve ark., 2023).

SONUÇ VE ÖNERİLER

Espor endüstrisi içindeki aktörlerin gündelik yaşam deneyimlerinde esporu nasıl anlamlandırdıkları ve nasıl deneyimlediklerine üzerine yoğunlaşan bu çalışma ile bir gençlik alt kültürüne dönüşecek kadar yaygınlaşan espor olgusuna odaklanılmıştır. Espor endüstrisi içinde yer alan ya da çok yakın bir zamanda yer almış olan gençlerin gündelik yaşam pratikleri ve anlamlandırma biçimleri ele alınmıştır. Böylece espor olgusunun gençlerin hayatlarında nasıl bir karşılık bulduğu saptanmaya çalışılmıştır.

Espor rekabetçi bilgisayar oyunlarının profesyonel biçimde oynanmasıyla şekillenen bir endüstri olduğundan bu endüstrisi içinde yer alan gençlerin deneyimlerini şekillendiren başta ekonomik olmak üzere sosyal, kültürel, politik, teknolojik pek çok etken bulunmaktadır. Bu etkenlerin gençlerin espor endüstrisiyle girdiği ilişkide nasıl bir rol oynadığı da çalışma kapsamında ele alınmıştır.

Yorumsayıcı bir paradigma ile nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik desen kullanılarak yürütülen araştırmada toplamda 16 kişiyle görüşme yapılmıştır. Bu görüşmelerin 12 tanesini espor endüstrisi içindeki aktörler oluşturmaktadır. Yapılan görüşmeler deşifre edilip kodlanmış ve analiz edilmiştir. Bireylerin yaşam öykülerine ve anlamlandırma biçimlerine odaklandığından fenomenolojik bir bakışla araştırma yürütülmüştür. Araştırmacı bu süreçte mümkün olduğu kadar kendini ayrıca almaya çalışmıştır. Verilerin kodlanması ve analiz edilmesinde Maxqda24 programından faydalanılmıştır.

Çalışmada gençlerin espora ve esporun yapı taşı olan bilgisayar oyunlarına ilişkin anlamlandırma biçimleriyle birlikte toplumda bu olgulara nasıl yaklaşıldığı konusundaki değerlendirmeleri de alınmıştır. Oyun oynamak çocuk işi olarak görülse de espor kurumsallaşmaya başlayan ve yatırımlarla desteklenen ekonomik gücü sebebiyle nispeten daha olumlu bir bakışı da içermektedir. Bir oyuncuysen espora yönelerek bu işi profesyonel olarak yapmaya başlayan gençler için artık anlamın değiştiği açık biçimde görülmektedir. Öncesinde eğlence, rahatlama, kaçış gibi motivasyonlarla oynanan oyunlara artık yoğun bir stres, rekabet, heyecan, kaygı, başarı gibi duygular eşlik etmektedir.

Çalışma kapsamında ulaşılan çarpıcı sonuçlardan biri de espor olgusunda aile faktörünün oldukça kritik bir önemi olduğudur. Aile ile kurulan ilişkide espora yönelme tecrübesi oldukça önemli bir dinamiğe dönüşebilmektedir. Ailelerin bu konuda nasıl bir tutum takınacağı konusunda hem aileleri hem gençleri bilinçlendirecek projelerin varlığına duyulan ihtiyaç daha belirgin olmuştur. Bir diğer önemli çıktı espora yönelmek isteyen gençlerin eğitim hayatlarını espora göre düzenleme zorunluluğudur. Bu düzenlemeyi yapamayan, süreci yönetemeyen gençlerin eğitim hayatlarında ciddi sıkıntılar yaşadıkları açıktır. Buna ilişkin önlemler de mutlaka alınmalıdır. Son olarak bir kariyer seçeneği olarak espora yönelen gencin doğru bir kariyer planı yaparak savrulmasını önlemek için gerekli rehberliğin sağlanması gerekliliği ön plana çıkmaktadır.

Esporun bir spor olup olmadığı tartışmasıyla yola çıkılan bu araştırmada sorulan sorular çalışmayı farklı bir noktaya taşımıştır. Esporun spor olarak kabul edilip edilmemesi elbette mühim bir konudur. Yasal düzenlemelerden verilen ücretlere, uluslararası seyahatten toplumsal saygınlığa kadar pek çok konuda espor endüstrisi içindeki aktörler için fark yaratacak önemli bir husustur. Ancak gençlerin gündelik deneyimleri ve anlamlandırma biçimlerine bakıldığında daha farklı meselelerin sorun olarak tecrübe edildiği görülmektedir. Bu tartışma elbette yürütülebilir ancak dünyada sürekli bir ivme ile büyüyen oyun sektörü içinden doğmuş espor endüstrisi gençlere bir gelecek vaat ederken onlardan ne talep ediyor ve gençler bu taleplere ne ölçüde karşılık verebiliyor sorusu çok daha önemli hale gelmektedir. Bu çalışma neticesinde varılan noktada bu tartışmanın, espor spor olarak kabul edilmeli midir tartışmasının, zeminin genişletilmesi önerilmektedir. Bu tartışma açıkça esporun meşruiyet krizine dikkat çekmektedir. Bu krizin gençlerin hayatlarında kendine yer bulan ve tez boyunca dile getirilen pek çok yansıması bulunmaktadır. Bu yansımaların keşfedilmesi, gençlerin deneyimlerinin anlaşılması ve başta sosyal hizmet olmak üzere gençlerle çalışan tüm disiplinlere yönelik aşağıdaki öneriler sunulmaktadır.

Öneriler;

Esporun aile boyutuna dikkat çekilerek espor olgusunu aile odağında ele alan disiplinler arası çalışmalar yürütülebilir.

Gençlik ve Spor Bakanlığı başta olmak üzere tüm kamu otoriteleri aile boyutuna ölçülebilir, şeffaf, kamuya açık biçimde müdahalelerde bulunabilir.

Gençler espor endüstrisi içinde yer alma yolculuğunda gerekli rehberliğe ulaşamadığında bu yolda savrulma ya da kaybolma gibi tehlikelerle karşı karşıya kalmaktadır. Bu tehlikelerin bertaraf edilmesi için halihazırda yürütülen eğitimler sürekliliği sağlanacak ve işlevselliği artacak biçimde genişletilebilir.

Gençler uzun ve yorucu bir tempoda çalıştığında birtakım sağlık problemleriyle karşılaşmaktadırlar. Bu problemleri önleyici faaliyetlerin yaygınlaştırılması ve erişilebilir kılınması için hem uygulama düzeyinde hem akademik düzeyde gerekli çalışmalar yürütülebilir.

Espor merkezlerinin sürdürülebilirliğini sağlamak için espor konusunda profesyonel çalışanlar bu merkezlerde istihdam edilebilir.

Esporcu olma gayretinin oyun bağımlılığına dönüşmemesi için uygulama ve politika düzeyinde gerekli tedbirler alınmalıdır.

Esporun özellikle Türkiye gibi bilgisayar oyunları oynama oranının oldukça yüksek olduğu bir ülkede doğru anlaşılması ve işlevsel biçimde uygulanması için yeni bir espor kültürü/anlayışı geliştirilmelidir. Mevcut espor anlayışı boş bir uğraş olarak görülen bilgisayar oyunlarına yönelik olumsuz algıyı da içerdüğinden espora ilişkin daha derinlikli farklı bir anlayış geliştirilebilir.

Sektörden kaynaklanan problemlerin çözümü için özellikle küçük yaşlardan itibaren çalışmanın söz konusu olduğu espor konusunda yasal birtakım düzenlemelere gidilebilir.

Psikolojik sağlamlığın son derece önemli olduğu bu sektörde gençlerin toplumun pek çok kesiminde olduğu gibi ruh sağlığı profesyonelleri tarafından da anlaşılammak gibi bir endişeleri olduğu görülmektedir. Ruh sağlığı profesyonellerinin bilgisayar oyunları ve oyuncularına bağımlılık dışı bir perspektifle yaklaşarak anlam dünyalarını daha derin keşfedebilmeleri gerekmektedir. Bununla ilgili olarak spor psikologları ya da spor sosyal hizmeti gibi spesifik alanlarda hem akademik çalışmaların hem uygulama pratiklerinin artırılması sağlanabilir.

Espor endüstrisinin hedef kitlesi genellikle gençler olduğundan bu endüstrisi içinde üniversite gençliğine yönelik özel bir ilginin olduğu açıktır. Üniversite esporu olarak da adlandırılan bu alana özellikle eğilmek ve müstakil bir çalışma alanı olarak ele almak gelecek araştırmacılara bir öneri olarak sunulmaktadır.

Gelecek araştırmacılara bir diğer öneri ise esporun neoliberal ekonomik sistem içinde konumlandırışının esporu anlamlandırma süreçleriyle ilişkisine dair olabilir. Günde 8-10 saat bilgisayar oyunu oynandığında bu bağımlılık riski olarak görülüp bu minvalde tartışılırken diğer iş kollarında bu kadar uzun saatler çalışmanın bağımlılık bağlamında tartışılmıyor olmasının ekonomik, sosyal ve kültürel boyutları ele alınabilir.

KAYNAKÇA

- Aarsand, P. A. (2007). Computer and video games in family life: The digital divide as a resource in intergenerational interactions. *Childhood*, 14(2), 235-256.
- Acar, Y. B., & Acar, H. (2002). Sistem Kuramı-Ekolojik Sistem Kuramı Ve Sosyal Hizmet: Temel Kavramlar ve Farklılıklar. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 13(1), 29-35.
- Akgöl, O. (2019). Spor endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye'deki espor yapılanması üzerine bir inceleme. *Trt Akademi*, 4(8), 206-224.
- Alp, A. F., Çakmak, G., & Sarper Kahveci, M. (2020). ‘Ne Bilir Kadın Oyun Oynamayı?’: Kadın oyuncuların e-spor deneyimleri. *Türkiye Klinikleri Spor Bilimleri Dergisi*, 12(3), 322-329.
- Aras, S., & Gültekin, M. (2020). Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Ailedeki Koruyucu Etkenler ve Kişisel Özellikler Açısından İncelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(3), 1508-1520.
- Aslan, T., Çoknaz, D. (2021). Güçlü ve Zayıf Yönleri İle Espor: Yönetici ve Akademisyen Bakış Açısına Dayalı Nitel Bir Çalışma. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 118-136.
- Ayar, H. (2018). Development of e-Sport in Turkey and in the World. *International Journal of Sport Culture and Science*, 6(1), 95-102.
- Aydın, Y. (2022). *E-Spor Endüstrisinde Çalışma Koşulları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi: İstanbul.
- Baker, S. (2018). *The Effects of Parenting on Emotion and Self-Regulation*. In: Sanders, M., Morawska, A. (eds) *Handbook of Parenting and Child Development Across the Lifespan*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94598-9_10
- Belli, E., & Saraçoğlu, Y. (2023). Espor Başlıklı Bilimsel Araştırmaların Bibliyometrik Analizi. *Sportive*, 6(2), 52-66.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (Ekim 2017). Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu. Erişim 08.11.2023, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/GCSvB.pdf>
- Braun, V., Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis In Psychology. *Qualitative Research In Psychology*, 3(2), 77-101.
- Chung, T., Sum, S., Chan, M., Lai, E., & Cheng, N. (2019). Will esports result in a higher prevalence of problematic gaming? A review of the global situation. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 384-394. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.46>

- Creswell, J. W. (2013). Nitel Araştırma Yöntemleri. M.Bütün ve SB Demir, (Eds.). İstanbul: Siyasal Kitapevi.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çamur-Duyan, G. (2016). *Sosyal Hizmet Kuramları-I*. Anadolu Üniversitesi: Eskişehir. E-ISBN 978-975-06-2469-8
- Çavdar, B. (2022). Elektronik Spor Oyunlarındaki Toksik (Zehirli) Davranışlar. *Akademi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(25), 1-19.
- Dark Passage. Erişim: 07.04.2023, <https://dp-gaming.org/#hakkimizda>
- Denstad, F. Y. (2014). Gençlik politikaları kılavuzu: Ulusal gençlik stratejisi nasıl geliştirilir. Çev. Hale Akay). *İstanbul Bilgi Üniversitesi Şebeke Gençlerin Katılım Projesi Kitapları*, (1).
- Eryılmaz, A., & Ercan, L. (2010). Beliren Yetişkinlikte Romantik Yakınlığı Başlatma: Yakınlığa Karşı Yalıtılmışlık mı?. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 4(34), 119-125.
- Esportimes, (2020). Erişim tarihi: 06.03.2023 <https://esportimes.com/tr/milli-gururlarimizdan-dark-passage-espore-kulubunu-kisaca-taniyalim/>
- Formosa, J., O'donnell, N., Horton, E. M., Türkay, S., Mandryk, R. L., Hawks, M., & Johnson, D. (2022). Definitions of esports: a systematic review and thematic analysis. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CHI PLAY), 1-45.
- García-Lanzo, S., & Chamarro, A. (2018). Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional eSports players. *Aloma: revista de psicologia, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 36(2), 59-68.
- Gençlik ve Spor Bakanlığı (2020). Erişim: 29.12.2023,
- Gitterman, A. (2009). The life model. . Elektronik Sürüm. İn A.R. Roberts (ed.) *Social Workers' Desk Reference*. Oxford University Press, USA. 231-235.
- Gökbulut, B. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Akran Zorbalığı ve Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(1), 89-100.
- Gökmen, E. (2021). *Yerli Televizyon Dizilerinde Gündelik Yaşamın Kuruluşu Ve Gündelik Yaşam Pratiklerinin Yansımaları*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara.
- Gökören, V. (2022). *E-Sporcuların E-Spora Katılım Motivasyonu ve Akış Yaşantısının İncelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.

- Güçlü, İ. (2021). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri Teknik –Yaklaşım – Uygulama*. 2. Baskı. Ankara: Nika Yayınevi.
- Güler, H. (2022). Dijital Oyun E-Spor ve Geleneksel Sporların Karşılaştırılması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(3), 315-326.
- Hınız, G., Yavuz, A. (2023). Yansıtıcı Tematik Analiz: Bir Doktora Tez Çalışması Örneği. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 19(2), 388-408.
- Hong, HJ ve Connelly, J. (2022). Yüksek e-Performans: Espor oyuncularının başa çıkma becerileri ve stratejileri. *Uluslararası E-Spor Dergisi* , 1(1).
- <https://ghgm.gsb.gov.tr/HaberDetaylari/1/244762/esporegitimveistihdamprogrami.aspx>
<https://www.acevokuloncesi.org/ogrenme-ortami/aile-katilimi/teorik-yaklasimlar/> Erişim Tarihi 12.12.2023
- International Esports Federation (2021). Erişim Tarihi: 10.09.2023 <https://iesf.org/members/>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (Ly) Athletes: Where Esports Fit Within The Definition Of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.
- Jin, D. (2020). Historiography of Korean Esports: perspectives on spectatorship. *International Journal of Communication*, 14, 3727-3745.
- Jonasson, K., Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299. *Sport in Society*. 13. 287-299. 10.1080/17430430903522996.
- Kabakçı-Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F., & Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*. 12(4):883-896 ISSN: 1303-0094
- Kabalay, T. (2022). *E-Spora Katılım Motivasyonları: Zula Örneği*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi. Konya.
- Kaçar-Tunç, G. (2020). Nitel Araştırmalarda Konumsallık Ve Düşünümsellik: Yakınlık Ve Mesafe Arası Müzakere. *Humanitas-Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(16), 249-266.
- Kaffle, N. P. (2011). Hermeneutic phenomenological research method simplified. *Bhodi: An Interdisciplinary Journal*, 5, 181-200.
- Kane, D., Spradley,. (2017). Recognizing ESports as a Sport. *The Sport Journal*. 19.
- Kartal, M. (2020). *Küreselleşme bağlamında Türkiye’de e-spor*. (Yayımlanmamış doktora tezi). İnönü Üniversitesi, Malatya.

- Kilci, A. K. (2022). *Esporcuların Bilişsel Esneklik Düzeylerinin 21. Yüzyıl Becerilerine Etkisi: Esport Temel Oyun İçeri Rollerine Üzerine Bir Araştırma*. Doktora tezi, Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
- Kim, S. H., & Thomas, M. K. (2015). A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14(5), 176-186.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- Kocaömer, C. (2018). Elektronik Spor Faaliyetlerinde Sponsorluğun Marka Değeri Üzerine Etkisi: League Of Legends Örneği. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi*, (5), 46-82.
- Koç-Başaran, Y. (2019). Sosyal Bilimlerde Örnekleme Kuramı. *The Journal of Academic Social Science*, 47(47), 480-495.
- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 17(7), 447-453. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0656>.
- KuMari, L., Sharma, U., & Singh, S. (2022). E-Sports, Anxiety, Aggression and Psychological Well-being: A Cross-sectional Study. *Journal of Clinical & Diagnostic Research*, 16(9).
- Kurudirek, M. A., Kurudirek, M. İ. (2022). Elektronik Spor. *ASAD-2021: Spor-Eğitim-Sağlık*, 161.
- Küçükşabanoglu, Z. (Sunucu). (05.02.2023): Teknolog (TV Programı). Youtube.: TRT HABER.
- Langdrige, D. (2007). *Phenomenological psychology: Theory, research and methods*. Elektronik Sürüm London: Pearson.
- Lee, D. & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison Of Esports And Traditional Sports Consumption Motives. *Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, 6(2), 39-44.
- Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., Perrin, A., (2015). Teens, technology and friendship. *Pew Research Center*. 2015:1-75.)2
- Lüküslü, D. (2009). Türkiye'de "Gençlik Miti": 1980 Sonrası Türkiye Gençliği. Elektronik Sürüm. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Mancı, E., & Özdalyan, F. (2023). Relationship between Young Esports Players' Chronotypes and Physical Activity Status. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1-Cumhuriyet'in 100. Yılı Özel Sayısı), 860-872.

- Marques, L. M., Uchida, P. M., Aguiar, F. O., Kadri, G., Santos, R. I. M., & Barbosa, S. P. (2023). Escaping through virtual gaming-what is the association with emotional, social, and mental health? *A systematic review. Frontiers in psychiatry*, 14, 1257685. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1257685>
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Nadir, U. (2011). Suça Yönelen Çocuk Ve Ailesi İle Çalışma: Ekolojik Sistem Perspektifi Çerçevesinde Örnek Bir Vaka Sunumu. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 22(1), 165-174.
- Newzoo Company. Global Esports Market Report. Erişim tarihi: 04.01.2023. <https://newzoo.com/products/reports/global-esports-live-streaming-market-report>
- Örsoğlu, T., Yüzbaşıoğlu, B., & Pekel, H. A. (2023). eSports: Digital Games and Its Future From the Traditional Athletes' and eSports Players' Perspectives. *Simulation & Gaming*, 54(5), 534-553. <https://doi.org/10.1177/10468781231188668>
- Parry, J. (2018). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*. 13. 1-16. [10.1080/17511321.2018.1489419](https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419).
- Parshakov, P., Naidenova, I., Assanskiy, A., & Nesseler, C. (2022). Obesity and individual performance: *The case of eSports. International Journal of Obesity*, 46(8), 1518-1526.
- Paşaoğlu, M. (2022). *E-Spor Oyuncularının Problem Çözme Becerileri, Katılım Motivasyonu ve Yarışma Kaygılarının İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi. Eskişehir.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet Gaming Disorder İn Children And Adolescents: A Systematic Review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659.
- Payne, M. (2020). *Modern social work theory*. Bloomsbury Publishing.
- Rogstad, E. T. (2022). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195-213.
- Sekam. (2016). *Türkiye Gençlik Raporu Gençliğin Özellikleri, Sorunları, Kimlikleri ve Beklentileri*. İstanbul:SEKAM
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264-272.
- Singh, P., Singh, R., Sharma, M. K., & Arya, S. (2023). E-sports: What mental health professionals from low & middle-income countries must know. *Tropical Doctor*, 53(1), 9-12.

- Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial Factors Of Children And Adolescents With İnternet Gaming Disorder: A Systematic Review. *BioPsychoSocial medicine*, 13(1), 3.
- Svensson, J., Leis, O., & Trotter, M. G. (2024). Parental support in esports through the lens of the theory of planned behaviour. *Frontiers in sports and active living*, 6, 1366122. <https://doi.org/10.3389/fspor.2024.1366122>
- T.C. Kalkınma Bakanlığı. (2018). On birinci Beş Yıllık Kalkınma Planı. Ankara: Çocuk ve Gençlik Komisyonu Özel İhtisas Komisyonu Raporu, Yayın No: KB: 3021 - ÖİK: 802
- Tang, D., Sum, K. W. R., Ma, R., & Ho, W. K. (2023). Beyond the screen: do esports participants really have more physical health problems?. *Sustainability*, 15(23), 16391.
- Tanrıöven Yazıcı, Z. (2018). *Yeni Bir Dünya: Espor, Espor Ve Futbol Kitlelerinin Karşılaştırması*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Bilgi Üniversitesi. İstanbul.
- Teater, B. (2014). Social Work Practice From an Ecological Perspective. CW Lecroy (Ed.), Case studies in social work practice. Erişim Adresi: https://www.researchgate.net/publication/264932867_Social_work_practice_from_an_ecological_perspective Erişim Tarihi: 01.10.2023
- Teater, B. (2015). *Sosyal Hizmet Kuram ve Yöntemleri: Uygulama İçin Bir Giriş*. Ed. Karatay, A. (1. Baskı). Ankara: Nika Yayınevi.
- TESFED (2018). Erişim tarihi: 05.06.2023, <https://tesfed.org.tr/hakkimizda>
- Thakur, P.C. Sharma, M.K; Sagar ., John, K. Anand, N. Esport: Is It a Sport or Clinical Entity?. *Journal of Mental Health and Human Behaviour* 26(2):p 161-163, Jul–Dec 2021. | DOI: 10.4103/jmhbb.jmhbb_36_21
- Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulus, D. R., & Polman, R. (2020). The Association between Esports Participation, Health and Physical Activity Behaviour. *International journal of environmental research and public health*, 17(19), 7329. <https://doi.org/10.3390/ijerph17197329>.
- TRT Spor, (2020). Erişim tarihi: 15.12.2023 <https://www.trtspor.com.tr/haber/diger-sporlar/e-spor-gelirleri-2019da-1-milyar-dolari-asti-203079.html>
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2022). Genç tanımı. <https://sozluk.gov.tr/> Erişim tarihi: 01.01.2023
- Türkiye Yeşilay Cemiyeti (2019). Erişim tarihi: 12.10.2023,
Türkiye Yeşilay Cemiyeti (2019a). Erişim tarihi: 13.09.2023
<https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/dijital-oyun-nasil-e-spor-oldu>

- United Nations (UN). (2022). *Youth*. <https://www.un.org/en/global-issues/youth> Erişim tarihi: 01.01.2023
- Üçüncüoğlu, M., & Çakır, V. O. (2017). Modern Spor Kulüplerinin Esport Faaliyetlerine İlgili Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *In International Conference On Internet Computing* (pp. 437-442).
- Weiss, T. & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing esports consumer needs. *Electron Markets*, 23, 307-316.
- Yayman, E., & Bilgin, O. (2020). Relationship between Social Media Addiction, Game Addiction and Family Functions. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(4), 979-986.
- YEDAM (2023). Bağımlılıkta Sosyal Hizmet Vaka Kitabı. Erişim Adresi: <https://www.yedam.org.tr/uploads/bagimlilikta-sosyal-hizmet-vaka-kitabi.pdf> Erişim Tarihi: 02.03.2024
- Yılmaz, B. & Ozkan, Y. (2022). The Effects of Perceived Social Support, Family Climate, and Adult Attachment Styles on Digital Game Addiction in Esports Players. *ADDICTA: The Turkish Journal on Addictions*. 9. 10.5152/ADDICTA.2022.22042.
- Yükçü S, Kaplanoğlu E. (2018). UIK e-spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*. 2018: 533–550.
- Zastrow, C., Kirst-Ashman, K.K., (2015). *İnsan Davranışı ve Sosyal Çevre I*. Ed. Çiftçi D.B. (2.Basım) Ankara: Nika Yayınevi.
- Zhao, Y., & Zhu, Y. (2021). Identity transformation, stigma power, and mental wellbeing of Chinese eSports professional players. *International Journal of Cultural Studies*, 24(3), 485-503.

Linkler

URL-1 <https://www.fenerbahce.org/haberler/arsiv/league-of-legends-finali-fenerbahce-ulker-sports-arena-rsquo-da-yapildi>

URL-2 <https://tesfed.org.tr/branslar>

URL-3 <https://escharts.com/news/most-watched-battle-royale-esports-games-2022>

URL-4- <https://tesfed.org.tr/haberler/global-espor-dunya-finalleri-sona-erdi>

URL-5 <https://tesfed.org.tr/haberler/sporcu-lisansli-ve-vize-islemleri>

URL-6 <https://www.verke.org/uploads/2021/02/8d663311-eng-information-and-recommendations-concerning-esports-activities-in-municipal-youth-work-1.pdf>

URL-7 <https://britishesports.org/women-in-esports/about-us/>

URL-8 <https://esportsafricanews.com/esports-the-great-equaliser-for-disadvantaged-youth/>

URL-9 <https://para-esports.com/>

URL-10 <https://tr.g3newswire.com/brazil-new-sports-minister-rejects-esports-as-sports/>

URL-11 <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/e-spor-obeziye-neden-oluyor>