

E-spor da Transfer, Sözleşme ve Çalışma İlişkileri: League of Legends Oyunu Üzerine Nitel Bir Araştırma

Transfer, Contract and Work Relations in Esports: A Qualitative Research on the Game League of Legends

Yusuf Aydın^a, Muazzez Şaşmaz Ataçoçluğu^b

Makale Geçmişi

Geliş : 19 Kasım 2021

Kabul : 13 Mayıs 2022

Çevrimiçi : 1 Haziran 2022

DOI: [10.55929/besad.1025852](https://doi.org/10.55929/besad.1025852)

Makale Türü

Araştırma Makalesi

Article History

Received : November 19, 2021

Accepted : May 13, 2022

Online : June 1, 2022

DOI: [10.55929/besad.1025852](https://doi.org/10.55929/besad.1025852)

Article Type

Research Article

Öz: Bu çalışmanın amacı Türkiye'deki e- spor sektörü içerisinde gerçekleşen transfer süreçlerini, resmi sözleşmeleri, e-sporcuların emek-sermaye ilişkilerini ve çalışma koşullarını ortaya koymaktır. E-spor endüstrisindeki sorunları tespit etmek ve bu alana çalışma ilişkileri bağlamında katkı sağlamak amaçlanmıştır. Çalışmamız nitel yöntemlere göre tasarlanmış ve yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşmeler 2021 Şubat ve 2021 Ağustos ayları içinde Discord ve Whatsapp uygulamaları üzerinden çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın örneklem grubu daha önce e-spor kulüplerinde forma giymiş veya giymeye devam eden 13 katılımcıdan oluşmaktadır. Elde edilen bulgular neticesinde; transfer sürecinde herhangi bir aracının olmadığı, pazarlık sürecinin oyuncunun kariyerine bağlı olarak değişkenlik gösterdiği, e-sporcuların sosyal güvence hakkında bilgi sahibi olmadıkları, kariyer sürelerinin geleneksel sporlara kıyasla daha kısa olduğu, e-sporcuların gelecek kaygısı çektikleri, çalışma saatlerinin esneklik gösterdiği ve takım ile e-sporcu arasında yaşanan anlaşmazlıklarda e-sporcuların haklarını sosyal medya üzerinden arama eğilimi içerisinde olduğu gibi sonuçlar tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *E-sporcu, e-spor takımları, istihdam, çalışma koşulları*

Abstract: The aim of this study was to reveal the transfer processes, contracts and labor capital, relations, and working conditions of esports players within the electronic sports sector in Turkey. The findings obtained, it was aimed to identify the deficiencies in the esports industry and contribute to this field. Our study was designed according to the qualitative method and the semi-structured interview technique was used. Interviews were held online via Discord and Whatsapp in February 2021 and August 2021. The sample group of the study consisted of 13 participants who have retired or continue to wear uniforms in esports clubs. As a result of the findings obtained; there was no intermediary in the transfer process, the transfer process varied depending on the career of the player, esports players did not have information about social security, career times were shorter than in traditional sports, esports players were worried about the future, working hours were flexible, and there were some disputes between the esports players and esports teams. The results have been determined, such as the tendency of esports players to seek their rights on social media.

Keywords: *Esports players, esports team, employment, working conditions.*

Contact: Yusuf Aydın



Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Anadoluhisari Kampüsü, Beykoz, İstanbul, Türkiye.



yusufaydin0029@gmail.com

GİRİŞ

2000'li yılların başından itibaren teknolojiye yaşanan gelişmeler hayatımızın her alanını etkileyip değiştirdiği gibi sporda da önemli dönüşümlere yol açmıştır. Dolayısı ile spor, kendi alanına ait uzmanlık, bilgi, ekipman ve teknolojik gelişmelerle birlikte farklı şekillerde kullanılmaya, yeni çıktılar elde etmek üzere denenmeye başlanmıştır. Bu süreçte aktif ve pasif katılımcı olarak geleneksel formlarıyla deneyimlediğimiz spor, teknolojik platformla taşınarak bugün milyonlarca izleyicisi ve katılımcısı olan yeni bir spor alanı e-spor olarak karşımıza çıkmaktadır. Ticari dönüşümünü büyük ölçüde gerçekleştirmiş ve ülke ekonomilerinin önemli bir sektörü haline gelen spor, yeni teknolojik formuyla da bu alana yatırım yapmak isteyen firmaların dikkatini kısa bir süre içerisinde çekmeyi başarmıştır.

Bilgisayar tabanlı oyunlar olarak geçen e-sporun geçmişi 1940'lı yıllara dayanmaktadır. 1947 yılında tasarlanan ilk video oyunu Cathode-Ray Tube Amusement Device olarak karşımıza çıkmaktadır (Kraus, 2009). Bu dönemden itibaren e-spora dair gelişmeler hızla gelişmiştir. Kısa bir süre içerisinde önce karşılıklı etkileşimin olduğu oyunlar yaygınlaşmaya başlamış ve ardından insanların evlerindeki televizyonlara takarak oynadıkları harici konsollar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu ve benzeri makineler kitleleri peşinden sürükleyerek E-spor kavramının gelişmesine katkı sağlamıştır (Yılmaz & Çağiltay, 2004). İnternetin yaygınlaşması ve evlere kadar girmesi ile oyun alanları bilgisayar ortamlarına taşınmıştır. Bu sayede dünyanın farklı yerlerinden birbirleri ile etkileşim göstererek oyun oynayabilir hale gelmişlerdir. Günümüzde Türkiye dâhil birçok ülkede e-spor ligleri bulunur düzenli olarak müsabakalar düzenlenmektedir.

E-spor kavramının doğuşu beraberinde e-sporcu kavramını ortaya çıkarmıştır. E-sporcular dijital oyunları rekabetçi bir düzeyde veya günlük eğlence aracı olarak oynayan kişilerdir. E-sporcu kavramı profesyonel ve amatör olarak iki şekilde sınıflandırılmaktadır (Argan & Akın, 2007).

Profesyonel e-sporcu resmi ve özel turnuvalara katılan profesyonel elektronik spor turnuvalarında ülkelerini milli takım düzeyinde veya yerel turnuvalarda temsil eden tescilli sporculardır. Ülkemizde başta takım oyunu oynayıp ülkeyi temsil etmek üzere pek çok resmi ve özel turnuvaya katılım sağlamış olan e-sporcular mevcuttur. Türkiye'de profesyonel e-sporcular ile yapılan bir araştırmada; oyuncuların %11.7'si e-sporla ilgili resmi turnuvaya, %62.9'u ulusal resmi turnuvaya, % 71.9'u ulusal veya uluslararası özel turnuvaya katılmıştır. Araştırmaya katılan kişilerden %10.6'sı bu turnuvalardan ödül kazanmıştır (Argan vd., 2006).

Amatör e-sporcular ise, e-spor turnuvalarına katılabilen, aynı zamanda internet kafeler veya kendi kişisel bilgisayarlarından ağ bağlantısı kurarak diğer e-sporcular ile boş zamanlarını değerlendirmek için oyun oynayan kişiler olarak nitelendirilmektedir.

E-spor Kavramı

E-spor, dünyanın farklı uçlarında yaşayan insanların birbirleri ile internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği zihinsel çabanın yanı sıra fiziksel olarak da çaba gerektiren yeni bir spor dalı olarak tanımlanmıştır (Argan vd., 2007). E-spor, bilgisayarlar, konsollar ve cep telefonları bu sisteme aracılık etmektedirler. Her üç kavramın da ortak özelliği kontrol işlemi joystick, tuş takımı ya da klavye gibi araçlarla sağlanırken, oyunun görüntülenmesi de bir ekran aracılığı ile olmasıdır (Kilci, 2020). E-spor, sporun bazı zorluklarının elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı hem oyunculukların hem de oyun sisteminin insan-bilgisayar ara yüzleriyle yapıldığı bir spor biçimidir (Hamari & Sjöblom, 2017). Gün geçtikçe daha fazla kitleye ulaşan e-sporun dünya üzerinde 45'ten beşten fazla ülkede federasyonu bulunmaktadır. Bu federasyonların bazıları bakanlıkları tarafından tanınır ve milli takım bünyesinde örgütlenmiştir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2021). Ülkemizde de e-spor endüstrisinin gelişimine kayıtsız kalınmamış Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TUDOF) kurulmuştur. 2018 yılı itibarıyla bu gelişmelere daha hızlı ayak uydurabilmek ve e-spor yapısını kurumsal ve hiyerarşik bir yapı içerisine almak için TUDOF yerini Türkiye E-spor Federasyonuna (TESFED) bırakmıştır. Türkiye e-spor alanında federasyonlaşmada harekete geçen ilk üç ülkeden biridir. Rusya, Belçika ve Fransa Türkiye'nin uyguladığı formatta e-spor, federasyonlaşma yolunda ilerlemektedir (TESFED, 2019).

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

E-spor endüstrisine dair güncel verilere bakıldığında dünyada henüz çok yeni olan bir sektör olduğu görülmektedir. Ancak sektör yeni olmasına rağmen büyük miktarlarda yatırım almaktadır. Ülkemizde 30 milyondan fazla kişinin farklı dijital platformlar üzerinden dijital oyunlar oynadığı, yerel oyun endüstrisinin büyüklüğünün yıllık yaklaşık 700 milyon dolar olarak hesaplanmıştır. Dijital oyun endüstrisinin yıllık ortalama olarak %16 ila %18 arasında büyüdüğü, dünyada en az 385 milyon kişinin e-spor seyircisi, 100 milyondan fazla e-spor oyuncusu olduğu birçok raporda bildirilmiştir. Türkiye'de ise en az 7 milyon oyuncu ve izleyicinin olduğu bilgisine ulaşılmıştır. E-sporun 2017 yılında dünya genelinde elde ettiği gelirin 696 milyon dolara ulaşması bir ekonomik dönüşümün ispatıdır (Yükçü & Kaplanoğlu, 2018). Bu veriler değerlendirildiğinde e-spor endüstrisinin büyüklüğü anlaşılmaktadır. Diğer yandan Türkiye'de ve dünyada düzenlenen e-spor

müsabakaları ve düzenli e-spor ligleri sayesinde günümüzde e-spor geleneksel sporlarla rekabet edebilecek mi? Geleneksel sporlarla olan rekabetini sürdürebilecek mi? İlerleyen yıllarda e-spor geleneksel sporların yerini alır mı? gibi soruları akıllara getirmektedir.

Teknolojik gelişmeler toplumsal değerleri, yaşam şekillerini, bireyler ve kurumlar arası ilişkileri, iş yaşamını, ekonomik ilişkileri değiştiren etkiye sahiptir. Spor ve teknoloji endüstrisinin yeni ve önemli bir parçası haline gelen e-spor, hem dünyada hem de Türkiye'de gün geçtikçe ticari değerini arttırmakta, sermaye tarafını cezbediği kadar emek tarafını da cezbetmektedir. Dünya genelinde 2019 yılında e-spor gelirleri 957 milyon dolar seviyelerinde seyrederken 2021 yılına gelindiğinde bu miktarın 1 milyar doları aştığı, 2024 yılında ise 1,5 milyar doları aşacağı tahmin edilmektedir (Statista, 2021). Türkiye özelinde ise 2018 yılı içerisinde toplam e-spor gelirlerinin yaklaşık 853 milyon dolar olduğu belirtilmektedir (Norton Rose Fulbright, 2019). Bu veriler ışığında, e-spor endüstrisinin dünya çapında büyük bir hızla gelişme kaydettiği, Türkiye'nin de bu sektörün parçası olduğu görülmektedir. Uluslararası turnuvaların düzenlenmesi, kulüp ve takım sayılarının artışı, yayıncı kuruluşların müsabakaları yayınlaması diğer spor dallarında olduğu gibi e-spor oyuncularının da tanınırlığını giderek arttırmaktadır. Türkiye'de lisanslı 125'den fazla e-spor takımı ve 2430 e-sporcu olduğu bilinmektedir (Gaming in Turkey, 2020). Bu veriler e-sporun bir kariyer seçeneği olarak görülmeye başlandığının somut bir göstergesidir.

Spor endüstrisi, her bir profesyonel spor dalında iş olanağı sağlamaktadır. İstihdam biçimleri, sözleşmeler, işsizlik, sosyal ve ekonomik güvence, ücret pazarlığı, meslek örgütlerine üyelik gibi çalışma koşullarını ilgilendiren konular spora özgü biçimleriyle karşımıza çıkmaktadır. İşin emek yönü, sermaye tarafını ilgilendiren göz kamaştırıcı ekonomik değerlerin ardında kalmaktadır. Sporun diğer alanlarında çalışma koşullarının az da olsa sorun olarak dile getirilmesiyle spor endüstrisinde sporcuların sözleşmelerinin kayıt dışılık barındırdığı, sporcuların ücretlerini almalarında sorunlar yaşadıkları, kimi zaman boş sözleşmelere imza attıkları, sosyal ve ekonomik güvenceden yoksun bırakıldıkları bulgularına ulaşılmıştır. (Şaşmaz Ataçoğu & Zelyurt, 2016; Zelyurt & Şaşmaz Ataçoğu, 2014).

Ülkemizde e-spor'da çeşitli sorunlar bulunmaktadır. Ailelerin e-spor ile ilgili farkındalık düzeyini ölçen araştırma sonucuna göre; aileler %90 oranında e-sporu bilmemektedir (TESFED, 2019). Ailelerin bu konudaki farkındalık eksikliği e-sporun ülkede yaygınlaşmasına engel olmaktadır. Bu durumun sektörün gelişimini doğrudan olumsuz etkilediği düşünülmektedir. Diğer yandan League of Legends Vodafone Freezone Şampiyonluk Ligi'ni düzenleyen Riot Games Türkiye ile Bahçeşehir Üniversitesi arasında yapılan anlaşma sonucunda e-spor bursu uygulaması başlatması ve ülkemizde 2018 yılında vizyona giren İyi Oyun filmi e-spor endüstrisinin akademik ve sanatsal

anlamda ciddiye alınmaya başlandığının yakın ve somut bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu ve benzeri gelişmeler göz önüne alınarak e-spor, diğer spor endüstrileri ile kıyaslandığında en hızlı büyüyen sektör olarak düşünülmektedir. E-spor turnuvaları konser ya da büyük kitlelere ulaşmış geleneksel bir spor müsabakası gibi dünyanın her köşesinden insanları bir araya getirerek milyonlarca seyirciye ulaşmaktadır. Bu çalışmanın amacı Türkiye'deki e- spor sektörü içerisinde gerçekleşen transfer süreçlerini, resmi sözleşmeleri, e-sporcuların emek-sermaye ilişkilerini ve çalışma koşullarını ortaya koymak, e-spor endüstrisindeki sorunları tespit etmektir. Aşağıda belirtile araştırma sorularına cevap aranmıştır (a) E-spor'da sözleşmeler hangi regülasyonlara göre düzenlenmektedir? (b) E-spor oyuncularının herhangi bir uyuşmazlık durumunda başvuru yapacakları bir mecra var mıdır?

YÖNTEM

Bu çalışmamızda, spor endüstrisinin ve sporda çalışma ilişkilerinin yeni bir formu olan e-spor endüstrisinde e-sporculuğu emek-sermaye ilişkilerini çalışma koşulları bağlamında araştırmak için durum çalışması yapılmıştır. Özellikle insana özgü sosyal bilim araştırmalarında, nicel yöntemle özgü sınırlılıkların aşılmasında nitel araştırma yöntemleri etkili olmaktadır. Nicel yöntemdeki anket, ölçek vs. standartlaştırılmış araçların, denekleri sınırlı seçenekler yoluyla incelemesine yönelik eleştiriler getirilmektedir. Yorumlayıcı bir yaklaşım ortaya koyan nitel yöntemle başvurulmasının nedeni; e-spor'daki transfer süreçleri, sosyal güvence, kayıt dışı çalışma koşulları, ücrete dayalı ihtilafları barındıran çalışma koşullarını ortaya çıkarmaktır. Bu bağlamda yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme tekniğine başvurulmasının nedeni ise; "...bireylerin verilerini, görüşlerini, deneyimlerini ve duygularını ortaya çıkarma yönünden oldukça güçlü olması ve iletişimin en yaygın biçimi olan konuşmayı temel almasıdır. Bu yönüyle yazmaya veya doldurmaya dayalı testler ya da anketlerde var olan sınırlılığı ve yapaylığı ortadan kaldırır" (Yıldırım & Şimşek, 2008, s.127). Nitel araştırmanın doğasında pozitivist yaklaşımlardaki gibi genelleme ve evren örneklem hesaplamaları olmamakla birlikte sosyal süreçler ve kültürel anlamların yakalanması hedeflenir (Harvey & MacDonald, 1993). Araştırma nitel yöntemle göre tasarlanmış ve yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme tekniği kullanılmıştır. Katılımcılara yöneltilen soru sayısı dokuz adettir. Araştırma soruları bu alanda yayın yapan akademisyenlerden ve sektör içerisindeki tecrübeli isimlerden destek alınarak belirlenmiştir. Derinlemesine görüşme yöntemi katılımcıların onayı doğrultusunda gerçekleştirilmiş, ses kayıt cihazına kaydedilen görüşmeler, sonrasında yazıya aktarılmıştır. Word dosyasına aktarılan işlenmemiş görüşme metinleri içerik çözümlemesine tabi tutularak konuyla ilgili belirli sorunları yansıtan temalar halinde ayrıştırılmıştır. Araştırmanın tutarlılığı için veriler araştırmacı ile iki uzman tarafından yapılmış ve temalar oluşturulmuştur. Araştırmacı ve alan uzmanlarının belirlediği kod ve

temalar için görüş birliği olan ifadeler belirlenmiştir. Sonraki adımda ise bu ifadeler, sadeleştirilen ve araştırma konusunu ilgilendiren metinleri temsil eden temalar halinde kategorize edilip sunulmuştur. Temaların altında her birinin kapsamındaki anlatılara yer verilmiştir. Katılımcılara görüşme öncesinde araştırma ile ilgili ayrıntılı bilgi verilmiştir. Görüşmenin kaydedilebilmesi için katılımcılardan izin alınmıştır. Dünyada olduğu gibi ülkemizde de çok ciddi olumsuz sonuçlar doğuran ve sosyal ilişkileri olumsuz etkileyen (sosyal mesafe kuralları) korona virüs sebebiyle görüşmeler telefon ve çeşitli çevrimiçi ortamlar üzerinden yapılmış ve ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir. Katılımcılar amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolayda örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Katılımcılar 17-25 yaş aralığındadır.

Hem Türkiye’de hem de dünyada e-spor oyun türleri arasında en yüksek örgütlenme düzeyine sahip ve ilgi gören oyun türü League of Legends olduğu için katılımcılar bu oyundan tercih edilmiştir. Araştırma, League of Legends oyununda forma giymiş veya giymeye devam eden 13 sporcu ile sınırlandırılmıştır. Diğer bir sınırlılık ise araştırmaya katılan e-sporcuların erkeklerden oluşmasıdır. Katılımcıların yaşları ve eğitim durumları Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Katılımcıların Yaşları ve Eğitim Durumları

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

BULGULAR

Üç ana tema belirlenmiştir. Bunlar; “Transfer sürecinin aşamaları”, “Çalışma koşulları ve sosyal güvence durumları” ve “e-sporculuğun özgün yanları” olarak ortaya çıkmaktadır. Temalarının değerlendirilmesi ve yorumlanmasına aşağıda yer verilmiştir.

Tablo 2. Temaların Değerlendirilmesi ve Yorumlanması

| Temalar | Kodlar | f |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------|----|
| Transfer Süreci Aşamaları | Sosyal medya | 8 |
| | Aracı olmaması | 13 |
| | Bireysel çaba | 10 |
| Çalışma Koşulları ve Sosyal Güvence Durumları | Sosyal güvence eksikliği | 12 |
| | Çalışma koşulları ve ücret memnuniyeti | 7 |
| E-sporculuğun Özgün Yanları | Erken emeklilik | 10 |
| | Esnek mesai kavramı | 13 |
| | Derecelendirme sistemi | 11 |

Transfer Sürecinin Aşamaları

E-spor endüstrisi içerisinde transfer sürecinin nasıl ilerlediği, takımların transfer etmek istedikleri oyuncuyu nasıl tespit ettikleri, transfer süreci içerisinde menajer ya da aracı olup olmadığı, pazarlık durumu ve anlaşmaya varmanın nasıl gerçekleştiğini tespit edebilmek amacıyla yöneltilen “E-sporunda transfer; aracı, pazarlık ve anlaşmaya varma bakımından nasıl gerçekleşiyor?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların görüşlerine aşağıda yer verilmiştir.

K4: “Genellikle *bireysel antrenman konusunda ilerliyorsunuz. Daba sonra bireysel antrenman geçmişinizi ve oyun içi istatistiklerinizi gösteren verileri sosyal medya platformunda paylaşıyorsunuz. E-spor takımı için oyuncu arayan yönetici veya takım menajerleri sizinle iletişime geçip transferi gerçekleştiriyor. Transfer süreci içerisinde pazarlık pek yapılmıyor ve aracıya rastlanmıyor*”.

K5: “Genellikle transfer süreci sizin karşılaşma geçmişlerinizi sosyal medya platformlarından paylaşmanızla başlıyor. Oyuncu ihtiyacı olan takımlar sizinle iletişime geçiyorlar. Daha sonraki aşamada seni takım içi deneme antrenmanlarına dahil ediyorlar. Deneme antrenmanları verimli geçerse transfer gerçekleşiyor”.

K12: “Sektör içerisinde menajerlik kavramı var ancak yaygın değil zaten gerekte pek duyulmuyor. Örnek vermek gerekirse benim kasım ayında sözleşmem bitiyor ve ben sözleşmem biterken takım sahibine söylüyorum takım arayabilir miyim diye. Takım sahibinin izni ve haberi doğrultusunda sosyal medya üzerinden iletişime geçip görüşmeleri sağlıyorum”.

E-spor endüstrisi içerisinde menajerlik kavramı henüz oluşmadığı için transfer süreçleri genellikle e-sporcuların çabasıyla internet üzerinden gerçekleştiği ve bu süreç içerisinde aracının bulunmadığı vurgulanmıştır.

K2: “ Transfer süreci içerisinde çoğu oyuncu deneme oyunlarına alınıyor ve oyuncunun performansına göre teklif yapılıyor. Teklifler arasında en iyi imkânlarla sahip takımla anlaşma sağlıyorsun”.

K11: “*Bazen sadece takım arkadaşları istiyor diye söz konusu oyuncunun geçmiş oyun istatistikleri iyi olmasa bile transfer süreci gerçekleşebiliyor*”.

Sektöre yeni girecek e-sporcular için ise e-spor takımlarının deneme oyunları için başvuru başlattıkları ve adayların deneme sürecindeki performanslarının değerlendirilerek takıma dâhil edildiği bilgisine ulaşılmıştır.

Sözleşme, Çalışma Koşulları ve Sosyal Güvence

Elektronik sporcuların sözleşme koşulları, aldıkları ücretler, çalışma koşullarından memnuniyet düzeyi ve sosyal güvence hakkında bilgi sahibi olma durumlarının belirlenmesi amacıyla yöneltilen “Kulübünüzle yaptığınız sözleşmenin; ücret, çalışma koşulları ve sosyal güvence hakkında bilgi verir misiniz?” sorusundan elde edilen bulgulara aşağıda yer verilmiştir.

K2: “*Hiçbir fikrim yok, hiçbir bilgim de yok sigorta hakkında. Varsa bile bilmiyorum. Çalışma koşullarından oldukça memnunuz, takımda aile ortamı var. Bence çalışma koşulları yaşam koşulları çok iyi*”.

E-sporcuların takım arkadaşları ile yaşamalarının onları aile gibi hissettirdiği ve takım sinerjisini artırdığı verisine ulaşılmıştır.

K4: “*Çalışma koşulları takımdan takıma değişiyor. Bence çalışma koşulları çok iyi değil, ortalama diyebiliriz. Ücretler kötü. Sosyal güvence hakkında bir bilgim yok*”.

K8: “*Çalışma koşulları, yeterli sayıda oyun oynamak ve takım antrenmanlarına katılmak zorundasın. Öğlene doğru kalkıp birkaç soloq atıyorsun ısınmak için. Sonra scrimler var akşama kadar akşam da serbestsin o şekilde. Sosyal güvence onu bilmiyorum ben*”.

K10: “Çalışma koşulları takıma bağlıdır. Sosyal güvence hiç duymadım, yok öyle bir şey. Ücret konuşmamız yasak takım tarafından”.

E-sporcuların gerek yaşlarının küçük olması itibariyle gerekse de elektronik spor endüstrisinin yeni olgunlaşmaya başlaması gibi nedenlerle e-spor endüstrisi içerisinde sosyal güvence kavramından mahrum oldukları tespit edilmiştir.

K11: “Çalışma koşullarımız aslında şu anda Türkiye genelinde çok sağlıklı değil. Evet, bu sağlıklı koşulları sağlayan kulüpler var ama genele baktığımızda %70 oranında çok sağlıklı bir çalışma ortamı yok. Genellikle sektör içerisinde bulunan insanlar e-spora çok hâkim olmayan insanlar ve çok bilgi sahibi olmayan insanlar tarafından yönetiliyor. O yüzden çalışma koşulları anlamında oyuncular problem yaşıyorlar. Sosyal güvencesini çoğu kulüp yatırmıyor sporcuların diyebilirim.

K13 “Ücret konusunda bu durum takımların inisiyatifindedir. Riot Games’in ücretin gizlenmesini istemesi çok saçma çok yanlış.

Diğer taraftan e-sporcuların genellikle çalışma ortamından ve koşullarından memnun oldukları bilgisine ulaşılmıştır.

Ekonomik ve Hukuki Sorunlar

Elektronik spor kulüplerinde sözleşmeli olarak forma giyen sporcuların e-spor takımıyla yaşadıkları problemlerin nasıl çözüldüğüne yönelik bilgi edinmek amacıyla e-sporculara “Kulübünüzle yaşanan ekonomik ve hukuki sorunlar kim tarafından ve nasıl çözülüyor?” soruları yöneltilmiştir. Elde edilen verilere aşağıda yer verilmiştir.

K1: “Genelde sosyal medyadan çözüm aranıyor. Çünkü oyuncular burada küçük yaşlarda olduğu için aslında o yine hep aynı yere geliyor haklarını ve süreçleri bilmedikleri için işte mahkemeye gitmek, dava açmak gibi burada abi modelindeki insanlara danışarak bu sorunu çözmeye çalışıyorlar. Kim varsa etrafında tanıdığı, bildiği ona danışmaya çalışıyor. Bu oyuncu olabilir, başka bir e-sporcu olabilir. Adam kötü bir performans çıkarttı zaten bedeller çok düşük, kovid seni diyor gönderiyor bunu. Sonrasında sözleşmesinde ödeme olsa bile ödemiyor. Kulüpte bir oyuncunun sesi çok çıkarsa bunu ya bir şekilde geciktiriyor ya da ödemiyor. Hukuk konusuna varan bildiğim olay yok belki birkaç tane vardır Türkiye’de.

K2:” Öyle bir olay duymadım ama kendimden örnek vereyim ne yapacağımınla alakalı. Kesinlikle ilk başta takım sahibi ile balletmeye çalışırım aramdaki problemi. Güzel bir şekilde çözemeysek bence bunun halledilme yolu hukuki yollardır. Yani örnek maaşımı alamamaksa oyuncu lehine çözülür yani bence”.

K3: “*Aklıma gelen hukuki bir süreç yok şu anda. Koreliler Galatasaray’la sıkıntı yaşadıklarında onlar ağzını açtıklarında ödemeleri yapılmıştı. Türkler daha zor oluyor. Paraları alıyorlar elbet alıyorlar ama gecikmeler bile sıkıntı yaratabiliyor. Ama sanmıyorum ki oyuncuların hiçbiri dava etsin paramı alamadım falan filan diye.*

Şu ana kadar medyaya yansımış herhangi bir hukuki sürece rastlanmamıştır.

K12: “*Genellikle Riot’a şikâyet ediliyor. Ama şu an sosyal medya güçlü olduğu için Twitter’dan yazdığımızda çözüleceğini düşünüyorum oyuncu lehine.*

E-sporcuların içine doğdukları kuşak itibarıyla herhangi bir problem durumunda haklarını sosyal medya üzerinden arama eğiliminde oldukları bulgusuna ulaşılmıştır.

K13: “*Mahkemeye taşınan oyun olmadı. Yani Riot araya giriyor bir şekilde çözüyor olayları. Zaten buradaki çocuklar çok bilgisizler, aile arkasında yok bazılarının, fikir alabilecekleri insanlar yok dolayısıyla bazı insanlar bunu çok kullanıyorlar. Çocuğu işte güzel bir yerde yemeğe götürüyorlar, eline 3-5 kuruş para sıkıştırıyorlar güven sağlıyorlar çocuklar da sonra paralarını vermeyip gidiyorlar.*

E-spor takımları bu tarz olumsuz haberler ile gündeme gelip kurum kimliğini zedelemekten çekindikleri için genellikle oyuncu ile yaşanan problemleri medyaya yansımadan doğrudan oyuncuyla arasında halletme eğiliminde oldukları bilgisine ulaşılmıştır.

E-sporculuğun Çalışma İlişkileri Bakımından Özgün Özellikleri

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

K1: “*E-sporun bence en özgün tarafı şeffaf ve herkesin mücadele edebileceği bir sistem sunması aslında. Şu anlamda yani az önce bahsettik ya sen elonu yükseltirsen sunucuda ilk 5’e girersen birileri seni inceler bu fırsat var. Yani oyunu açyorsun oynuyorsun iyi oynadıkça yükseliyorsun adamlar açtık bakıyor aaa ilk beşte bu var diyor sana ulaşıyor. Futbolda bu yok mesela scouting sistemi var. Ama bu e-sporunda son derece şeffaf ve tarafsız bir dijital tablo. Bu aslında farklı bir bakış açısıyla internetin de getirdiği bir demokratikleşme hareketi. Yani şartlar zor ama 15 yaşında bir çocuk da bu mücadeleye katılabilir. Diğer geleneksel sporlarda bunu yapamaz. Geleneksel sporlarda işte kulüp lazım, krampon lazım saha lazım ancak e-sporunda bilgisayar ve internet yetiyor. Sakatlanma riskin yok. Davranışsal olarak Z kuşağının bunu tercih etmesindeki sebeplerden birisi bu. Bunu da şöyle gözlemleyebilirsiniz mesela e-sporun izlenmesinin altındaki etken ne, niye izliyorsun abi sen başkasının oyununu, sordun mu hiç kendine? Sakatlanmama kısmı işte burası. Senin yapamadığını başkası yapıyor ama sen de bunu oyunda yapıyorsun ve sakatlanmıyorsun. Çünkü yeni jenerasyon hareketi pek sevmeyişi ve PC başında hareket ettiği için o*

geleneksel sporu, sakatlanmayı benim gördüğüm yanlış olabilir bu da çok tartışmalı bir konu bence tercih etmiyor. Dolayısıyla fiziksel bir mücadele yapmadan başka bir şeyin mücadelesini yapıyor. Tamam, burada da sakatlanma riski var ama abi adam kafa kafaya çarpışmıyor. Burada oturmuş bozukluklarından bilmem neden kaynaklı sakatlıklar oluyor”.

K3: “E-sporcuların gelecek kaygısı olmuyor ama aslında olması gerekiyor. Çoğu çünkü üniversiteyi bırakıp geliyor. Yavaş yavaş daha fazla iş kolu olacak e-spor da çünkü büyüyen sektör. Mesela bildiğim bir eski oyuncu şu anda bir tane organizasyon şirketinde e-spor organizasyonları düzenliyor. Bu tarz iş kolları çıkacaktır zamanla ama şu anda e-sporcular bunları çok fazla düşünmüyor. Özellikle etrafında bilinçsiz insanlar olan e-sporcuların önümüzdeki beş sene on sene sıkıntı çekeceğini düşünüyorum. Ama biraz ders olmaya başlayınca bu örnekler azalacaktır. Özgün özelliğe gelince şimdi geleneksel sporlarla aynı sürelerde antrenman yapıyorlar. Sıkıntı geleneksel sporlarda bu antrenmanlar fiziksel olduğu ve beslenmeleri de iyi oldukları için çok sağlıklı oluyorlar. Fakat e-spor da yapılan antrenmanlar oturarak olduğu için sağlık konusunda sıkıntı çekecek bir sürü e-sporcu özellikle zaten bel boyun sakatlıkları şimdiden başlıyor. Biz dikkat ettirmeye çalışıyoruz, elimizden geldiğince yardımcı olmaya çalışıyoruz biz bile çok az dinliyorlar. Diğer takımlar bu konuyu daha az önemsiyor onlardaki oyuncular daha ciddi sağlık sorunları yaşayabilir. Bu konuda sektör olarak bilinçlenmek çok önemli diye düşünüyorum”.

E-spor endüstrisi içerisindeki en özgün sistemin çevrimiçi oyunların kendi içerisinde barındırdığı derecelendirme sistemi olduğu bilgisi göze çarpmaktadır.

K5: “Erken emeklilik ve düşününce sıkıntı gibi duruyor hayatının geri kalanınca çalışmamak kötü geliyor insana ama hem e-spor dayken yayın olsun Youtube olsun sosyal medya olsun ünlendiğin için ve bu işlerde geliştirebilirsen oralardan da maddi kazanç elde edebildiğin için emeklilik sonrası da sıkıntı yaşamayacağımı düşünmüyorum eğer yayıncılık ve Youtube atılabilirsem bir şekilde. Gelecek kaygısı çekmiyorum bir üst önünde seçenekler oluyor en kötü zaten üniversite okuyabiliyorsun”

Diğer meslekler ve spor branşları ile kıyaslandığında esnek çalışma saatlerinin olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

K7: “Evet, e-spor da oyunu erken bırakıyorsun 25-26 bence e-sporcular kendilerine bakmıyorlar ondan böyle erken oluyor. Çalışma saatleri her takımın farklı kendileri belirliyorlar şu saatte scrim şu saatte soloq diye bir şey yok. Gelecek kaygısı ben açıkçası biraz çekiyorum o yüzden bir yandan okulum var dondurdum e-sporu bırakınca ona devam edeceğim.”

Diğer sporların aksine elektronik spor endüstrisi içerisinde nispeten erken emeklilikten söz edilebilmektedir. Bu durumun emeklilik sonrası e-spor endüstrisi içerisindeki istihdam alanlarının eksikliği nedeniyle e-sporcular üzerinde baskı yarattığı bulgusuna ulaşılmıştır.

K8: “Çalışma saatleri işte diğer mesleklerden farklı ve çoğunlukla kafanıza göre oluyor yani takımca belirleniyor. Bence yarattığı baskı bence kendine özgü. Başka bir sporda ben böyle bir baskı olduğunu düşünmüyorum gelecek kaygısı açısından. Bence bir futbolcu bir basketbolcu profesyonel olduğu zaman bence bu kadar gelecek kaygısı yaşamıyordur. Nasıl desem ailelerdeki kültürden dolayı da olabilir bu gelecek kaygısı çünkü ben kendi ailemden örnek vereyim. Ben e-sporcu olduğum zaman annelere anlattım hani bütün her şeyi anlattım tabi ilk defa duyuyorlar onlar da baklı. Bütün her şeyi anlatmama rağmen gene bir desteksizlik söz konusu yani. Aile desteği açısından biraz zayıf kalıyor. Basketbolcu veya futbolcu olsaydım ben %100 eminim çok destekleyeceklerdi ama e-sporcu olduğum için destek görmüyorum mesela. Hem erken emeklilik konusunda bayağı erken olduğu için ve hayatının geri kalanına yetecek parayı henüz kazanamadığım için gelecek kaygısı bayağı yoğun özellikle yeni oyunculara e-spor”

E-sporcuların diğer sporlara kıyasla toplumda sporcu olarak kimlik kazanımının zor olduğuna dair bulgulara ulaşılmıştır.

TARTIŞMA

Bu çalışmanın amacı Türkiye’deki e- spor sektörü içerisinde gerçekleşen transfer süreçlerini, resmi sözleşmeleri, e-sporcuların emek-sermaye ilişkilerini ve çalışma koşullarını ortaya koymaktır ve e-spor endüstrisindeki sorunları tespit etmektir. E-spor sektöründe transfer sürecine yönelik elde edilen bulgular doğrultusunda sporcuların menajerlerinin olmadığı sadece bazı takımlarda takım menajerlerinin olduğu belirlenmiştir (K12). Bu durum transfer sürecinde e-sporcuların aktif rol oynaması gerekliliğini doğurmuştur. Menajerlerin olmadığı durumda transfer süreci; akademi takımlarında ve Vodafone Freezone Şampiyonluk liginde olmak üzere iki şekilde ilerlemektedir. Akademi takımında e-sporcu olabilmek için öncelikle oyun içerisindeki oyun içi derecelendirme sisteminde (ranking) üst sıralarda yer almanın gerektiği belirlenmiştir (K4). İlerleyen aşamada ise e-sporcu ihtiyacı olan takımlar tarafından try-out denilen deneme süreci başlatılmaktadır. Bu süreç içerisinde ranking sisteminde üst sıralarda yer alan oyuncular deneme sürecine tabi tutulur ve takım için verimli olacağını düşünülen e-sporculara teklif yapılır. E-sporcu yapılan tekliften memnun ise transfer gerçekleşir. Ancak akademi ligindeki transfer süreçlerinde e-sporcular henüz tecrübesiz oldukları ve sektöre yeni adım attıkları için pazarlık yapma şanslarının olmadığı belirlenmiştir (K2). Özellikle akademi takımlarında forma giyen oyuncuların sektördeki menajerlik sistemi eksikliğinden kaynaklanan problemlerle başa çıkmada güçlük çektikleri görülmektedir.

Vodafone Freezone Şampiyonluk liginde forma giyen e-sporcular için ise sürecin genellikle Twitter üzerinden ilerlediği kanaatine varılmıştır (K5). Artık hemen hemen bütün spor kulüpleri, sosyal medya sayfalarını yönetmek için profesyoneller istihdam etmekte ve bu mecralar için geleneksel medyanın aksine farklı strateji belirlemektedir (Üçüncüoğlu, 2021). Bu stratejilerden birinin de

transfer yöntemleri olduğu düşünülmektedir. Geleneksel sporlarda transfer süreci önceleri geleneksel yöntemlerle daha sonra zaman içerisinde sosyal medyanın da bu sürece dâhil olduğu görülmektedir. Ancak e-spor endüstrisi içerisinde doğduğu yapı itibarıyla doğal olarak bu süreçlerde sosyal medyayı aracı olarak kullandığı tespit edilmiştir.

Eğer e-sporcu herhangi bir takım bünyesinde forma giymiyor ise Twitter'dan bunu bildirip takım aradığını belirtebilir ve takımların böylece e-sporcu ile iletişime geçtiği belirlenmiştir. Bu oyuncular ligde tanındıkları ve kendilerini ispat etmeye ihtiyaç duymadıkları için ranking sistemindeki seviyeleri pek önemsenmediği belirlenmiştir. Vodafone Freezone Şampiyonluk ligindeki oyuncuların akademi oyuncularının aksine pazarlık yapma şanslarının olduğu gözlemlenmiştir. Ancak bazen transfer sürecinin referanslar üzerinden ilerlediği görülmüştür (K11). Takım içerisinde forma giyen oyuncular takım sahiplerine kiminle oynamak istediklerini belirtip o oyuncunun takıma transfer olmasını sağladıkları olmuştur. Ancak bu sistemin geleneksel sporlardaki referans örneklerine kıyasla daha az seviyede gerçekleştiği belirlenmiştir. E-spor bünyesi içerisinde yer alan ranking sisteminin geleneksel sporlarda olan torpil kavramının önüne geçtiği ve internetin getirmiş olduğu demokratikleşme hareketlerinden biri olduğu düşünülmektedir. Hem akademi hem Vodafone Freezone Şampiyonluk liginde transfer sürecinde herhangi bir aracının olmadığı gözlemlenmiştir (K4). Bu süreci menajerlik kavramının henüz gelişimini tamamlamamış olmasıyla ilgili olduğu düşünülmektedir.

Türk futbolunda menajerlik sistemi futbolcu aleyhine işliyor bulgusuna ulaşılmıştır (Aydın vd., 2017). Bu durumun e-spor endüstrisi içerisinde de menajerlik sistemi oluşturulduktan sonra da gerçekleşme ihtimali olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle sadece menajerlik sistemini kurmanın e-spor endüstrisinin ihtiyaçlarını karşılayamayacağı düşünülmektedir.

Katılımcılarla yapılan görüşme neticesinde elde edilen bulgulardan bir diğeri ücret konusudur. League of Legends oyun üreticisi Riot Games oyuncuların Türkiye'de aldıkları ücretlerin gizli tutulmasına yönelik direktiflerinin olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Ancak bir başka katılımcıdan elde edilen bulgularda ise Riot Games'in böyle bir talebinin olmadığı, ücret konusunun gizlenmesinin tamamen e-spor takımlarının inisiyatifinde olduğu belirtilmiştir (K13). Bu çelişki e-spor takımları ve e-sporcular arasındaki iletişimin şeffaf olmadığı düşüncesini akıllara getirmektedir.

Diğer taraftan elde edilen veriler neticesinde altyapı (akademi ligi) takımlarında forma giyen e-sporcuların aldıkları ücretlerin yetersiz olduğunu düşündükleri, Vodafone Freezone Şampiyonluk liginde forma giyen e-sporcuların aldıkları ücretlerden memnun oldukları gözlemlenmiştir (K4). Hem akademi liginde forma giyen hem de Vodafone Freezone Şampiyonluk ligi takımlarında forma giyen oyuncuların çalışma koşullarından memnun oldukları belirlenmiştir (K5). Ancak elde edilen

bulgular neticesinde e-sporcuların büyük bir kısmının sosyal güvencenin ne anlama geldiğini bilmedikleri, bu konu hakkında en ufak bilgi sahibi olmadıkları dikkatleri çekmektedir. Bu durum [Zelyurt ve Ataçoğu'nun \(2014\)](#) belirttiği spor endüstrisinde sporcuların sözleşmelerinin kayıt dışılık barındırdığı, sporcuların ücretlerini almalarında sorunlar yaşadıkları, kimi zaman boş sözleşmelere imza attıkları, sosyal ve ekonomik güvenceden yoksun bırakıldıkları bulgularının e-spor endüstrisi içerisinde de var olabileceğinin göstergesidir.

Diğer taraftan [Amcaoğlu ve Yetim'in \(2018\)](#) yapmış oldukları çalışmaya göre profesyonel sporculardan oluşan 181 kişinin %30'a yakın bir kısmının sosyal güvencelerinin olmadığı tespit edilmiştir. Yani sporcular yaralanma, sakatlanma, kaza geçirme ve ölüm gibi durumlarda sigorta kapsamında sağlık kuruluşlarının sundukları hizmetlerden yararlanamayacaklardır. Bu durumun yaratabileceği riskler hakkında sporcularda bir farkındalık olmasa da ciddi sonuçlar doğurabileceği düşünülmektedir. Bu konuda ülke yönetimlerinin bağımsız kuruluşlar aracılığıyla gerekli denetlemelerin yapılmasını sağlayarak sporcuların mağduriyetini ortadan kaldırması gerektiği düşünülmektedir.

E-spor Çalıştay Raporuna göre Türkiye'de 2018 rakamlarına göre 32 milyon kişi e-spor oyunları oynamakta ve dört milyon kişinin e-spor farkındalığı bulunmaktadır ([TESFED, 2019](#)). Ailelerin e-spor farkındalık düzeyi ise %10 civarındadır. Bu iki veri değerlendirildiğinde e-spor endüstrisi içerisindeki eksiklikten kaynaklanabilecek mağduriyetin muhtabı olacak sporcu sayısının oldukça fazla olduğu, ebeveynlerin çocuklarına destek olacak yeterli bilgi düzeyinde olmadığı gibi nedenlerle bu alanda yapılan çalışmaların sayısının artırılması ve verimli çözüm önerileri getirilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Katılımcılarla yapılan görüşmeler neticesinde elde edilen bulgulardan yola çıkarak e-sporcuların günümüzde ücretlerini, transfer taksitlerini ve maç primlerini alma noktasında gecikmeler olsa da pek sorun yaşamadıkları tespit edilmiştir (K8). Maç primleri veya transfer taksitlerini alma noktasında gecikmelerin yaşanması sadece ülkemize veya e-spor endüstrisine has değildir. Dünya üzerinde 53 ülkede profesyonel anlamda forma giyen futbolculardan yaklaşık %41'i ücretlerini gecikmeli olarak aldıkları belirtilmiştir. Türkiye bu 53 ülkeden bir tanesini temsil etmektedir (Koukiadaki & Pearson 2016). Bu veriler ışığında transfer ücretleri ve maç primlerini temin etmenin tüm dünyadaki spor camiası içerisinde gerçekleşen kronik bir sorun olarak gündeme geldiği dikkatleri çekmiştir.

Diğer taraftan Türkiye e-spor endüstrisinde geçtiğimiz yıllarda yaşanan e-sporcuların transfer taksitlerini ve maç primlerini ödemeyen bir e-spor takımının Riot Games tarafından Vodafone Freezone Şampiyonluk liginden bir yıl men edildiği bilinmektedir ([Milliyet, 2021](#)). Bu olayın

TESFED kurulduktan sonra gerçekleşmesi e-spor endüstrisi içerisinde düzenleyici organların oyun üreticileri olduğu gerçeğini gün yüzüne çıkarmıştır. Bu tarz olaylarda düzenleyici ve karar organlarının oyun üreticileri olması TEFED'in varlığını ve oyun üreticisi-federasyon ilişkisini sorgular niteliktedir. Günümüzde bu tarz vakaların sayısında azalma yaşansa da varlığını devam ettirdiği düşünülmektedir. Bu veriler [Başbuğ'un \(2020\)](#) belirttiği gibi Türkiye basketbol liglerinde forma giyen basketbolcuların yaşadığı ücrete dayalı ihtilaflar ve kayıt dışı çalışma gibi durumların e-spor endüstrisi içerisinde de tezahür ettiğini gözler önüne sermektedir.

E-spor takımı ile e-sporcu arasında şimdiye kadar yaşanan herhangi bir hukuki sürece rastlanmamıştır (K1). Günümüzde e-spor takımları sosyal medyanın gücünden çekinmektedir. E-sporcular dünyaya geldikleri dönem itibari ile teknolojik yaşama hâkim oldukları için kulüpleri ile herhangi bir problem yaşadıklarında haklarını aradıkları ilk yer sosyal medya olmaktadır (K10). E-spor takımları da sosyal medya üzerinde bu tarz olaylarla gündeme gelmek istemedikleri için sorunların sosyal medyaya yansımadan kulüp ve e-sporcu arasında sessizce halledilmesi gerektiği düşüncesi ile hareket ettikleri tespit edilmiştir (K2). Kulüp ile e-sporcu arasındaki problem sağlıklı bir şekilde çözülmezse sorun oyun üreticisi olan Riot Games tarafından çözüldüğü belirlenmiştir. (K4). E-sporun çalışma ilişkileri bakımından özgün özellikleri arasında ranking sisteminin getirdiği şeffaflık ve eşitlik olduğu düşünülmektedir. Geleneksel sporların aksine e-sporcu olmak isteyen aday sadece uygun ekipman ve internet ile derecelendirme sisteminde yüksek sıralara çıkarak e-spor takımlarının radarına takılma imkânına sahip olduğu gözlemlenmiştir.

E-spor emeklilik yaşının ortalama 25-26 olarak görülmektedir (K6). Diğer taraftan futbolda sporcuların 40 yaşına geldiklerinde bile aktif olarak kariyerlerine devam ettikleri görülmektedir. E-sporcuların diğer spor branşlarıyla ilgilenen sporculara kıyasla oldukça erken bir yaşta emekli oldukları belirlenmiştir. Başarısızlık durumunda sosyal medya üzerinden gelen ağır eleştirilerin çoğu zaman e-sporcular üzerinde olumsuz etki bıraktığı belirlenmiştir. Bu durum e-spor endüstrisi içerisinde sporcu psikoloğu kavramına ihtiyaç duyulduğunun göstergesi şeklinde yorumlanabilir. Diğer taraftan geleneksel sporlarda emeklilik sonrası ortaya çıkan sosyal ölüm kavramının e-spor endüstrisi içerisinde de ortaya çıkıp çıkmayacağı merak konusudur.

Elektronik sporcuların gelecek kaygısı çektikleri belirlenmiştir (K2). E-sporcular başarılı kariyerlerinin ardından e-sporculuğu bıraktıklarında genellikle yayıncı, Youtube içerik üreticisi veya e-spor takımlarında koçluk yaptıkları belirlenmiştir (K1). Ancak e-sporcu olarak istedikleri seviyeye ulaşamaması ihtimaline karşı üniversite sınavına hazırlanmayı düşünmekte, üniversiteye kaydolup kaydını dondurmakta ya da açık öğretimden üniversite okudukları gözlemlenmiştir. Bu durumun geleneksel sporların aksine e-sporcuların emeklilik sonrası hayatlarını idame ettirebilecek kadar

ücret kazanmamaları ve emeklilik sonrası çalışılabilecek yeteri kadar istihdam alanı olmadığından kaynaklandığı belirlenmiştir. Ülkemizde e-spor endüstrisi içerisinde yeni istihdam alanlarının sayısı arttıkça e-sporcuların emekliliğın ardından e-spor endüstrisi içinde farklı alanlarda hayatlarını idame ettirecekleri düşünülmektedir.

SONUÇ

E-spor endüstrisi son yıllarda artan bir grafik çizmesine karşın alan yazında yeterli çalışmaya rastlanmamıştır. E-sporunda özellikle transfer süreci, sözleşme ve çalışma koşulları açısından yeterli araştırmanın bulunmaması bu çalışmanın önemini artırmaktadır. Bu çalışma ile hem alan yazındaki diğer çalışmalara hem de e-spor endüstrisine katkı sağlanacağı düşünülmektedir. Çalışmanın sınırlılıkları ise katılımcı sayısının düşüklüğü, verilerin görüntülü görüşme ile toplanması olarak belirtilebilir.

E-spor sektöründe transfer sürecine yönelik elde edilen bulgular doğrultusunda sporcuların menajerlerinin olmadığı sadece bazı takımlarda takım menajerlerinin olduğu belirlenmiştir. E-spor takımı ile e-sporcu arasında şimdiye kadar yaşanan herhangi bir hukuki sürece rastlanmamıştır. Bu durumun nedeninin e-sporcuların haklarını nasıl arayacaklarını bilmediklerinden kaynaklandığı düşünülmektedir. E-sporcuların bilinç düzeylerinin düşük olduğunun takım sahipleri tarafından bilinmesinin onları illegal yollara itebileceği düşüncesini akıllara getirmektedir. E-spor takımı ve e-sporcu arasında yaşanan bir sorunun League of Legends oyun üreticisi olan Riot Games tarafından çözüldüğü gözlemlenmiştir. Bu durum TESFED'in yapısının tekrar düzenlenmesi gerektiğini düşündürmektedir. E-sporcuların emeklilik yaşının 25-26 olduğu ve gelecek kaygısı çektikleri gözlemlenmiştir. Bu durum e-sporculuk sonrası yapılabilecek yeni; e-sporcu psikoloğu, e-sporcu fizyoterapisti gibi meslek alanlarının gerekliliğini doğurduğu düşünülmektedir. E-spor endüstrisinin diğer paydaşları olan takım sahipleri, oyun üreticileri ve TESFED ile de çalışma yapılarak sektöre dair tespit edilen problemlerin daha geniş bir bakış açısı ile değerlendirilerek akademik çözüm önerileri getirilmesi gerektiği düşünülmektedir.

ORCID

Yusuf Aydın  <https://orcid.org/0000-0003-3251-8958>

Muazzez Şaşmaz Ataçoğu  <https://orcid.org/0000-0002-4049-8849>

KAYNAKÇA

- Amcaoğlu, D. & Yetim, A. A. (2018). Sporcuların sosyal güvenlik bilgi düzeylerinin incelenmesi. *İstanbul Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 8(1), 58-68.
- Argan, M., Özer, A., & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri*, 1(2), 1-11.
- Argan, M., & Akın, E. (2007). Elektronik spor; özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve, *Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı*, Sözel Bildiri, Antalya Türkiye
- Aydın, U., Canbey Özgüler, V., Kocabaş, F., Yalız Solmaz, D., Katırcı, H., Demirkaya, S., & Etc, H. (2017). Türkiye'de profesyonel sporcuların çalışma koşulları ve örgütlenme eğilimleri. *Çalışma ve Toplum*, 55(4), 42-49
- Başbuğ, A.N. (2020). Profesyonel sporda güvencesiz çalışma: Türkiye basketbol ligleri örneği, *Journal of Ecnomy Culture and Society*, 65, 239-265. <https://doi.org/10.26650/JECS2021-903064>
- Ecevit, R., Tunçe, F., Karaoğlu, O., Şahin, E., & Özer, M. K. (2018) Elektronik spor ve elektronik sporcular üzerine betimsel bir inceleme, *Journal of Health and Sport Sciences*, 1(1), 23-28.
- Gaming in Turkey (2020). *Türkiye Oyun Sektörü Raporu*. Retrieved March 14, 2021, from <https://www.turkiyeoyunsektoruraporu.com/>
- Gençlik ve Spor Bakanlığı (2021). *E-spor Raporu*. Retrieved March 17, 2021, from <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/7UOTx.pdf>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27 (2), 211-232.
- Harvey, L., & MacDonald, M. (1993). Observation. In *Doing Sociology* (pp. 148-189). Palgrave, London.
- Kilci, A.K. (2020). Dijital spor oyunları motivasyon ölçeği: Türkçeye uyarlama geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Uluslararası Spor, Egzersiz ve Antrenman Bilimi Dergisi*, 6(1),6-18. <https://doi.org/10.18826/usecabd.623526>
- Koukiadaki, A., & Pearson, G. (2016). *FifPro Global employment report: Working conditions in professional football*. Retrieved August 14, 2021, from <https://fifpro.org/images/documents-pdf/2016-fifpro-global-employment-report.pdf>
- Kraus, G. (2009). Video games: platforms, programmes and players, understanding new media, Glasgow, *Open University Press*
- Norton Rose Fulbright (2019). Turkey's booming esports market. Retrieved October 9, 2020,

- from <https://www.nortonrosefulbright.com/en/knowledge/publications/628d8783/turkeys-booming-esports-market>
- Milliyet (2021). Galatasaray e-spor şampiyonluk liginden ihraç edildi. Retrieved October 9, 2020, from <https://www.milliyet.com.tr/skorer/galatasaray-esp-or-sampiyonluk-liginden-ihrac-edildi-6111787>
- Statista (2021). *Esports market revenue worldwide from 2019 to 2024*. Retrieved December 14, 2021, from <https://www.statista.com/topics/3121/esports-market/#dossierKeyfigures>
- Şaşmaz Ataçoğu, M., & Zelyurt, M. K. (2016). Profesyonel futbolda emek-sermaye ilişkileri: Alt liglerde ücret, sosyal güvence ve sendika olgusu üstüne nitel bir çalışma. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(2), 99-115.
- TESFED (2019). E-spor çalıştayı raporu. Retrieved January 21, 2021, from <http://tesfed.gov.tr/uploads/databanks/esp-or-calistayi-raporu-tr.pdf>
- Üçüncüoğlu, M. & Çakır, V. O. (2017). Modern spor kulüplerinin e-spor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Üçüncüoğlu, M. (2021). Spor kulüplerinin iletişim ve pazarlama faaliyetlerinde sosyal medyanın rolü: İstanbul Başakşehir FK Örneği. *Gazî Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 59-69.
- Yıldırım, A., & Simsek, H. (2008). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemler. Seçkin Yayınları.
- Yılmaz, E. & Çağltay, K. (2004). Elektronik oyunlar ve Türkiye. *TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı*.
- Yükçü, S. & Kaplanoğlu, E. (2018). E-spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 17. UİK Özel Sayısı, 533-550. <https://doi.org/10.18092/ulikidince.435207>
- Zelyurt, M. K., & Şaşmaz Ataçoğu, M. (2014). Amateur football as a working area: A field study on the working processes of amateur football players. *Journal of Human Sciences*, 11(1), 338-356.