

Dijital Oyun E-Spor ve Geleneksel Sporların Karşılaştırılması

ÖZ

1990'lı yılların başlarında oyun denildiğinde akla ilk gelen şey küçük yaşta çocukların birbirleriyle eğlenmeleri adına, belirli kurallar içerisinde oluşturdukları oyunlardı. Günümüzde ise oyun, küçük- büyük her yaşta, her kuşaktan bireylerin dâhil olduğu bir eylem olarak ifade edilmektedir. Bu çalışmanın amacı, dijital oyun, e-spor ve geleneksel sporların birbirleriyle karşılaştırılması ve araştırma kapsamında belirlenen konu ile ilgili kavramsal bir çerçeve sunulmasıdır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden kaynak tarama tekniği (birincil ve ikincil kaynaklar) kullanılmıştır. Araştırma konusu ile ilgili ulusal ve uluslararası bilimsel makaleler ve kitaplardan yararlanılmıştır. Elde edilen veriler ışığında, dijital oyun, e-spor ve geleneksel sporların fiziksel, sosyal ve ekonomik boyutlarıyla birbirinden farklılıklar gösterdiği, gelişen teknolojinin sağladığı imkânların yadsınmaz bir gerçek olduğu ve insan yaşamındaki birçok uygulama ve temel yaşam alanının bu durum ile birlikte değiştiği sonucuna varılmıştır. Araştırmaya benzer konuda daha geniş içerikli çalışmaların yapılması ve konunun farklı açılardan nicel araştırma yöntemleriyle incelenmesi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, spor, dijital oyun, E-spor.

Comparison of Digital Gaming E-Sports and Traditional Sports

ABSTRACT

In the early 1990s, the first thing that came to mind when talking about games was the games that young children created within certain rules in order to have fun with each other. Today, the game is expressed as an action involving individuals from all ages, from all ages, from all generations. The aim of this study is to compare digital games, e-sports and traditional sports with each other and to present a conceptual framework related to the subject determined within the scope of the research. In the research, the literature review technique (primary and secondary sources), one of the qualitative research methods, was used. National and international scientific articles and books related to the research subject were used. In the light of the data obtained, it has been concluded that digital games, e-sports and traditional sports differ from each other in their physical, social and economic dimensions, the opportunities provided by the developing technology are an undeniable fact, and many applications and basic living areas in human life have changed with this situation. It is recommended to carry out studies with a wider content on a similar subject to the research and to examine the subject from different perspectives with quantitative research methods.

Key Words: Game, sports, digital gaming, E-sports

GİRİŞ

2000'li yıllarla birlikte internetin, bilgisayarların ve mobil cihazların yaygınlaşmasıyla, dijital oyunlar her kuşaktan insanların vakit geçirdiği bir eylem haline dönüşmüştür¹. Teknolojinin getirdiği bu değişiklikler eğitim, spor, sağlık, ulaşım, iletişim, eğlence vb. alanlarda da etkili olmuştur², bunlarla birlikte oyun aktiviteleri de bu değişimden paylarını almıştır³. Dijitalleşme ile günümüzde gelişim döneminde olan çocuklar oyun alanlarında fiziksel aktiviteye dayalı olarak oyun oynama eylemlerini gerçekleştirmekten kaçınmakta, teknolojik cihazlar aracılığıyla sürekli olarak sabit bir şekilde vücut sağlığı açısından yararlı görülmeyen duruş pozisyonları ile dijital oyunları oynamaktadırlar. Belirtilen bu durumlar bireylerin sağlıklı bir yaşam tarzı için zemin oluşturmaktadır⁴. Teknolojinin gelişmesi ve teknolojik araç ve gereçlerin hayatımızda yaygınlaşması yaşam tarzımızı giderek daha hareketsiz hale getirmektedir. Aslında, farklı gelişim alanlarındaki bireyler, hobiler, eğlence gibi bazı faaliyetleri yürütmek, teknolojinin gelişmesi ile değişiklikler göstermektedir⁵.

Video oyunu, bilgisayar oyunu gibi adlarla da ifade edilen dijital oyun; dijital yazılım üzerinde bir veya birden fazla kişinin yapay zekâ ile fiziksel olarak mücadele etmek için veya oyun araçlarına kurulan karşılıklı çevrimiçi ağlar aracılığıyla kullanılabilen bir tür serbest zaman aktivite yazılımıdır⁶. Dijital oyun dünyası, sürekli genişleyen ekonomik yapısı nedeniyle geniş bir alan olarak kabul edilmektedir. Bu geniş alanda dikkat çeken, benzersiz bir kitleye sahip olan ve diğer oyunlara göre daha hızlı yayılan oyunlar, e-spor kategorisine de başarıyla girmişlerdir. Bu açıdan bakıldığında, çok oyunculu maçlara dayalı her dijital oyun, ilgi ve destek gördüğü takdirde e-spor olarak değerlendirilme olanağına sahiptir⁷.

Sanal ortamların önemi Covid-19 pandemi sürecinin etkisiyle başlamıştır^{8,9}. Covid-19 sürecinde çeşitli kurum veya bireyler tarafından geliştirilen bazı oyun, ders ve egzersiz videoları¹⁰ bu duruma örnek olabilir. Türkiye'de 2018 yılında federasyonu kurulan E-Spor dünyanın her yerinden iki kişinin internet üzerinden insanlarla tanışıp oyun oynayabileceği bir spor türü olarak tanımlanabilir. Gerek dijital oyunların gerek E-Sporun gerekse de geleneksel sporların aslında birbirinden ayrıldıkları bazı temel noktalar bulunmaktadır. Bu çalışma kapsamında bu üç kavramın birbirinden ayrıldıkları noktalara değinilmeye çalışılmıştır.

Araştırmacılar tarafından merak edilen araştırma soruları şunlardır;

- S1. Dijital oyun, e-spor ve geleneksel spor kavramları literatürde nasıl tanımlanmaktadır?
- S2. Dijital oyun ile e-spor arasında fark var mıdır?
- S3. Geleneksel spor ve e-spor arasında fark var mıdır?

Kavramsal Çerçeve

Oyun

Oyun, her yaş grubunda bireyin toplum içerisindeki yerini fark etmesi, sosyalleşmesi, iletişim kurması, birlikte hareket etmeyi öğrenmesi, kısacası sosyal beceriler elde etmesi için oldukça önemli bir yere sahiptir¹¹. Ancak yaşamı kendisine oyun alanı olarak gören çocukların, endüstrileşme ve sanayileşme ile teknolojik marka ürünlerin dayattığı oyuncaklara, daha sonra kentleşmenin beraberinde getirdiği sorunlardan kısıtlı alanlara ve bu alanlardaki yetersiz güvenlik gibi belli başlı birçok sebepten dolayı oyun oynama dokunulmazlıkları elinden alınmış olduğu söylenebilir. Oyun oynama gereksinimi karşılanmayan çocuklar fiziksel ve zihinsel birçok olumsuz etkinin tehdidi

altındadır. Günümüzde çocukların oyun oynama alışkanlıkları değişmiştir. Oyunun dönüşümünün özellikle oyun alanlarından dijital oyun alanlarına geçiş ile birlikte olduğu düşünülebilir. Kendisine özel alanı kalmayan ve sosyalleşemeyen çocuklar bu durumu dijital oyun aracılığıyla çözmeyi amaçlamışlardır. Küreselleşmenin etkisiyle teknolojik alanın gelişmesi, çarpık kentleşme ile şehirlerde bulunan oyun oynama yerlerinin kısıtlı sayıda olması çocukların oyun olgusunu değiştirmiştir. Bu sebeplerden dolayı çocuklar oyunların yerine dijital oyunlara daha ilgi duymuş ve bu alana yönelmişlerdir. Sokak oyunları ip atlama, yakan top, saklambaç gibi; çocukların fiziksel olarak gelişimine katkıda bulunan ve bedensel kabiliyetlere dayalı oyunlar yerine, çevrimiçi veya çevrimdışı bir şekilde sanal bir platformda birbirleri ile oyun oynadıkları alanlara dönüşmüştür. Çocukların sosyalleşme, birbirleri ile vakit geçirme süreçlerinin de değiştiği düşünülmektedir⁴. Zaman içerisinde teknolojik alanda yaşanan gelişmeler, sosyal yapıdaki değişimleri tetiklemiş ve oyuncak sektörünün ürettiği oyuncaklarda değişime uğrayarak, geleneksel oyuncaklardan uzaklaşmış, daha ticari olarak ele alınan oyuncaklar tüketime yönlendiren metalar haline dönüşmüştür^{12,13}.

1980'li yıllardan sonra yaygınlaşan oyun ve atari salonlarında insanlar, makineler karşısında bireysel oyunlar oynarlarken, 1990'lı yıllardan sonra bilgisayarların ve internetin yaygınlaşması ile ortaya çıkan internet kafelerde bireysel ve takım oyunları oynanmaya başlamışlardır. Bu yıllarda internet kafelerde oynanan oyunlar adeta yeni bir sosyalleşme aracı rolünü üstlenmiştir.

1990'lı yılların başlarında oyun denildiğinde akla gelen ilk şey küçük yaşta çocukların birbirleriyle eğlenmeleri adına belirli kurallar içerisinde oluşturdukları oyunlar olarak anlaşılmaktaydı¹⁴. Günümüzde ise oyun, küçük- büyük her yaşta, her kuşaktan bireylerin dahil olduğu bir eylem olarak ifade edilmektedir. Özellikle 2000'li yıllarla birlikte internetin, bilgisayarların ve mobil cihazların yaygınlaşmasıyla, dijital oyunlar her kuşaktan insanların vakit geçirdiği bir eylem haline dönüşmüştür¹. Bu gelişmeler neticesinde günümüzde gelişim döneminde olan çocuklar oyun alanlarında fiziksel aktiviteye dayalı olarak oyun oynama eylemlerini gerçekleştirmekten kaçınmakta, teknolojik cihazlar aracılığıyla sürekli olarak sabit bir şekilde vücut sağlığı açısından yararlı görülmeyen duruş pozisyonları ile dijital oyunları oynamaktadırlar. Tüm bu durumlar, bireylerin sağlıklı bir yaşam tarzı sürmesine zemin oluşturmaktadır⁴.

Dijital Oyun Kavramı

Video oyunu, bilgisayar oyunu gibi adlarla da ifade edilen dijital oyun; dijital yazılım üzerinde bir veya birden fazla kişinin yapay zekâ ile fiziksel olarak mücadele etmek için veya oyun araçlarına kurulan karşılıklı çevrimiçi ağlar aracılığıyla kullanılacak bir tür serbest zaman aktivite yazılımıdır⁶. Bu oyunlar, platformlar veya sistemler adı verilen elektronik bileşenler üzerinde çalışmaktadır¹⁵. Bilgisayar tabanlı metin ya da görsellerle oluşturulmuş yazılımlar sayesinde oluşturulan oyunlar; bilgisayarlar, oyun konsolları, akıllı telefonlar ve tabletler aracılığıyla oynanabilmektedir¹⁶.

Birden çok tanımı olan dijital oyunların farklı türleri bulunmaktadır. Dijital oyun türleri şunlardır:

1. Joystick gibi giriş cihazları yardımıyla TV'ye bağlı oyun konsolunu kullanarak,
2. TV, yayınlanabilir uydu veya dijital üyelik donanımı üzerinden ulaşılabilen bir sistem kullanarak,
3. Bir bilgisayar veya Macintosh kullanarak,
4. Atari salonlarındaki (arcade tipi) oyun kabinini kullanarak,

5. Portatif oyun konsolu tipi ekipman kullanarak,
6. Akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarlar gibi elektronik cihazlar kullanılarak oynanan oyunlardır¹⁷.

E-Spor Kavramı

Uluslararası e-Spor Federasyonu (IeSF)'nin yaptığı tanımlama şu şekildedir: Elektronik ve spor kelimelerinin birleşimi olarak e-spor terimi kullanılmaktadır. E-spor, bilgi ve iletişim teknolojilerinin (bilgisayar, ekran ve bağlantıları ve diğer gerekli ekipman) kullanıldığı rekabetçi bir spordur¹⁸. Bugün baktığımızda Uluslararası e-Spor Federasyonu'nun (IeSF), 61 ülkede ulusal federasyonunun olduğunu görmekteyiz. Milyonlarca sporcusu ve milyarlarca izleyicisiyle e-spor büyük bir camiaya sahiptir. Masa ve dizüstü bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve oyun konsolları gibi teknolojik aygıtlarla oynanan oyunlar, fiziksel temas gerektirmediğinden dolayı, pandemi süreci için güvenli bir spor ortamı oluşturmuştur¹⁹. Teknoloji alanındaki olağanüstü gelişim, çeşitli alanları etkilediği kadar spor kavramını da etkilemiş ve birçok gelişmenin meydana gelmesine sebep olmuştur¹⁴. Spor alanındaki bu gelişmelerden bir diğeri de "e-spor 'dur"²⁰. Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) e-sporu, "Elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiveyi kapsar" şeklinde tanımlamaktadır²¹. E-spor, farklı oyun türlerinde, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, strateji gibi bireysel ve takım becerilerinin etkili olduğu sanal rekabet platformlarıdır²².

E-Spor literatüründe elektronik oyunlar, siber oyunlar, bilgisayar oyunları, çevrimiçi oyunlar vb. şekillerde tanımlansa da aslında kastedilen E-Spor kavramıdır. E-spor, dünyanın her yerinde iki kişinin internet üzerinden insanlarla tanışıp oyun oynayabileceği bir spordur¹⁴. E-Spor, fiziksel ve zihinsel olarak çoğu sporun gerekliliklerinden fazlasını karşılayabilmektedir²⁰. Kültür gibi, teknoloji gibi, spor ve ticari entegrasyonun yanı sıra sektörün görece yeniliği sebebiyle, E-Spor'un tam olarak ne olduğunu anlamak oldukça karmaşıktır. Uluslararası Elektronik Spor Federasyonu (IESF) E-Sporu; fiziksel ve zihinsel yeteneklerin kullanıldığı, genel kabul görmüş kurallara uygun olarak, zafer için koşullar yaratmak, sanal bir ara yüz üzerinden gerçekleştirilen mücadeleye dayalı bir spor branşı olarak nitelendirilmektedir²³. Ayrıca; E-Spor, önceden belirlenmiş herhangi hedefe (maddi kazanç veya turnuva ödülleri elde etme) varma fırsatı kazanmak için üçüncü bir tarafça düzenlenen ve ligler veya turnuvalar düzeninde organizasyonu yapılan takımlar ve oyuncular arasında yapılan rekabetçi karşılaşmalardır²⁴.

E-Sporcu Olmak

E-Spor, dijital oyun ekosistemine dahil edildiğinden itibaren ekonomi ve katılım açısından önemli ilerlemeler kaydetmiştir. Bu gelişme onu geleneksel sporlar gibi bir sektör ve etkili bir yatırım noktası haline getirmiştir. Bu süreçte farklı pozisyonlardaki kişilere talep olmuştur. Bu noktada E-Spor oyuncuları çok önemli hale gelmiştir. Özellikle son dönemde önemli kazanımlar elde edebilen ve mesleki fırsatlar yaratabilen e-spor, genç bireylerce ilgi duyulan bir iş kategorisi olarak görülmektedir²⁵. Bu, bilhassa katılımcı ve izleyiciler açısından sektöre liderlik yapan Asya devletlerinde çok daha önemlidir. Son zamanlarda Çin'de bulunan genç kuşak E-Sporu meslek olarak görmektedir. Bu bağlamda eğitim kurumlarında E-Sporun sunulması ve doğru bir şekilde öğretilmesi için araştırmalara başlanmıştır. 2014 yılı itibari ile E-Spor sporcuları, Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı ile Spor Genel Müdürlüğü tarafından profesyonel sporcu olarak değerlendirilmektedir.

E-Sporu yapan sporcular, profesyonel sporcular ve amatör sporcular olarak ikiye ayrılmaktadır. Profesyonel E-Spor oyuncuları, takımı temsilen veya ülkeyi temsilen resmi veya özel müsabakalara ve organizasyonlara katılmaktadırlar. Türkiye'de profesyonel e-spor oyuncuları bu kapsamda birçok organizasyona katılmışlardır. Amatör E-Sporcular ise kendi internet ağları üzerinden arkadaşlarıyla özel yarışmalara katılan veya çeşitli organizasyonlar düzenleyen oyuncular^{26,27}.

E-spor, gençlere bilgisayar ve oyun konsolu aracılığıyla kariyer ve hatırı sayılır gelir sağlayabilir. Türkiye'de Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın gelişmekte olan spor dallarında olduğu gibi E-Spor faaliyetlerine katılmak için diğer spor dalları gibi lisans gerekmektedir. E-spor alanında lisanslı sporcu olabilmek için; T.C kimlik numarası, sağlık raporu, kayıt formu ve 2 adet vesikalık fotoğraf ile İl Gençlik ve Spor Müdürlüğü'ne kayıt işleminin yapılması gerekmektedir. Bu işlemler kişinin kendisi, velisi veya vekilleri tarafından tamamlanabilir²⁸.

E-Spor Oyuncularının Özellikleri

Elektronik spor oyuncuları yani E-sporcular, dijital oyunları rekabetçi bir şekilde veya günlük yaşamlarında eğlence amaçlı oynayan bireylerdir. Elektronik sporcu kavramı, profesyonel ve amatör sporcu olmak üzere iki şekilde sınıflandırılmaktadır²⁶.

Profesyonel Oyuncular

Resmi ve özel turnuvalara katılan profesyonel elektronik spor turnuvalarında ülkelerini milli takım düzeyinde veya yerel turnuvalarda temsil eden tescilli sporculardır. Ülkemizde de başta takım oyunu oynayıp ülkeyi temsil etmek üzere pek çok resmi ve özel turnuvaya katılım sağlamış olan E-Sporcular mevcuttur. "Türkiye'de profesyonel olarak değerlendirilecek E-Sporcular ile yapılan bir araştırmada; oyunları spor olarak değerlendiren oyuncuların %11,7'si E-spor ilgili resmi turnuvaya, %62,9'u ulusal resmi turnuvaya, %71,9'u ulusal veya uluslararası özel turnuvaya katılmıştır. Araştırmaya katılan kişilerden %10,6'sı ulusal veya uluslararası resmi ve özel ödül kazandığı bilinmektedir"²⁰.

Amatör Oyuncular

Amatör elektronik spor turnuvalarına katılabilen, aynı zaman da internet kafeler veya kendi kişisel bilgisayarlarından ağ bağlantısı kurarak diğer E-Sporcular ile boş zamanlarını değerlendirmek için oyun oynayan kişiler olarak nitelendirilmektedir²⁹.

Ülkemizdeki elektronik sporcuların demografik özelliklerini belirlemeye yönelik yapılan bir çalışmada ankete katılan sporcuların medeni durumlarına bakıldığında bekâr olan kişiler %94.8 iken; evli olanlar ise % 5.2'dir. Yaş grupları incelendiğinde % 48.4'ünün 20-24 yaşın oluşturduğu, ortalama aylık gelirleri incelendiğinde; % 51.6'sının 1500TL ve altı aylık gelire sahip olduğu, eğitim durumları incelendiğinde ise büyük çoğunluğu lisans düzeyinde eğitime sahip olan kişilerin oluşturduğu görülmektedir³⁰. Bu rakamlar incelendiğinde elektronik sporla gerek amatör gerekse profesyonel olarak ilgilenen kitlenin yaş olarak genç, gelir durumu olarak asgari ücretin altında, eğitim düzeyi olarak ise ortalamadan fazlasının lisans düzeyinde bir kitle olduğu görülmektedir. Özellikle lisans düzeyinde elektronik sporcuların bulunmasını, ülkemizdeki eksik istihdam ile bağdaştırarak gençlerin yeni meslek dalları arayışı içerisinde oldukları şeklinde yorumlanabilir. Yukarıda da değinildiği üzere elektronik spor kavramı beraberinde yeni istihdam olanakları doğurmuştur. Ülkemizdeki eksik istihdamı da göz önünde bulundurarak mevcut kitlenin elektronik spor endüstrisi içerisinde doğru yönlendirilmesi için üniversite müfredatlarına eklenmesi gerektiği düşünülmektedir.

Spor Kavramı

Modern yaşamın ayrılmaz bir parçası olan spor³¹ bireylerin gelişim boyutlarına da katkı sağlayan önemli bir araçtır^{32,33}. Spor, genel olarak hareket ve mücadele etme temeline dayanan ve içerisinde belli başlı kuralları olan eğitici aynı zamanda eğlendirici bir müsabaka alanıdır. Spor tanımı çeşitliliğinden dolayı farklı tanımlar barındırmaktadır. Bireyin fiziksel, psikolojik ve zihinsel gelişimlerine katkıda bulunan, kişinin beden ve ruh sağlığına olumlu katkıda bulunan, beceri ve yetenek kazandırma amacıyla yapılan aktivitelerin tümüdür³⁴. Bunun yanında spor; psikoloji, sosyoloji, fizyoloji, anatomi, biyomekanik gibi birçok bilim dalıyla etkileşim içerisinde^{35,36,37,38}. Kökeni Latince'ye dayanan spor kelimesi kısa bir tanım olarak, kişinin bedensel ve ruhsal açıdan gelişimini destekleyen, bireysel ya da toplu olarak yapılan hareketler bütünüdür¹⁴. Günümüzde spor dünyasında kazanmak ve kaybetmek arasındaki çizgi, rekabetin yoğunluğunun artması ve fiziksel olarak üstün olan sporcuların yetersiz olduğu düşüncesi başarı ve psikolojik performansın fiziksel performans kadar önemli olduğunu ortaya koymakta olup, sporun ruhunu ortaya koyabilmesine imkân tanımaktadır^{39,40}.

Dijital Oyun ve E-Spor Arasındaki Farklar

E-Sporun temeli dijital oyunlardır, ancak bu dijital oyunlarla e-spor arasında ayrımlar vardır. Günlük yaşamda bireyler günün stresinden kurtulmak, eğlenmek veya başka nedenlerle dijital oyunlar oynamaktadır²⁹. Oyunun odak noktasında mücadele olsa bile bu durum her mücadele içeren oyunun E-Spor olduğunu göstermemektedir.

Dijital oyuncular, oyun konsolunu kapatıp uzun zaman oynamamakta veya isterlerse oyundan bıkararak farklı oyunlara geçiş yapmakta serbesttirler¹⁴. Dijital oyun dünyası, sürekli genişleyen ekonomik yapısı nedeniyle geniş bir alan olarak kabul edilmektedir. Dijital oyunların gün geçtikçe popülaritesi artış göstermekte ve bu sektör günümüzde, özellikle genç nesil için bir motivasyon kaynağı olarak görülmektedir⁴¹. Bu geniş alanda dikkat çeken, benzersiz bir kitleye sahip olan ve diğer oyunlara göre daha hızlı yayılan oyunlar, E-Spor kategorisine başarıyla girmişlerdir. Bu açıdan bakıldığında, çok oyunculu maçlara dayalı her dijital oyun, ilgi ve destek gördüğü takdirde E-Spor olarak değerlendirilme olanağına sahiptir¹⁴. Bilgisayar oyunlarının, konsolların veya mobil oyunların e-spor olarak adlandırılabilmesi için bazı işlevleri olması gerekir²³. Bunlar; profesyonel liglere veya turnuvalara (Futbol dahil Süper Lig, Dünya Şampiyonaları gibi) sahip olması, kulüpler veya takımların kurulması, Profesyonel oyuncuların bulunması, mücadeleye odaklı olması (kazananlar ve kaybedenlerin bulunması), çevrimdışı (çevrimdışı) ve çevrimiçi (çevrimiçi) izleyicilere sahip olması (TV kanalları, Twitch, Youtube vb. aracılığıyla) şeklinde sıralanmaktadır¹⁴.

Geleneksel Spor ve E-Spor Arasındaki Farklar

Spor ve E-Spor arasındaki temel fark, sporun/yarışmanın sonucunu belirleyen sporcu veya takım etkinliğinin gerçekleştiği yerdir. Geleneksel spor uygulayıcılarının sonuçları belirleyen tüm aktiviteleri "gerçek dünyada" meydana gelmektedir. Ancak E-Sporda sonuç belirleyen aktivitenin "sanal bir dünyada" yani elektronik/dijital/bilgisayar aracılı bir ortamda gerçekleştiği görülmektedir. E-sporun kendine has bazı özellikleri vardır¹⁴. E-Spor; sanal veya bilgisayar ortamında yapılır. Geleneksel sporlarla karşılaştırıldığında yeni tesis veya ekipman açısından çok büyük finansal kaynaklar gerektirmezler. Dünyanın çeşitli bölgelerinde bireyler bu sporu yapma imkanına sahiptirler. Bireyler ve takımlar rekabete açıktır, E-Spor doğasına özgü ruh ve fiziki çaba ve donanım gerektirmektedir (20). Wingfield tarafından yayınlanan E-Spor turnuvasına ilişkin resim Şekil 1'de verilmiştir⁴³.

E-Spor hem fiziksel hem de zihinsel özellikleri olan bir spordur. Diğer kategorilerdeki sporlardan farklıdır. Tek oyunculu ve çok oyunculu halde yapılabilmektedir. Global olarak her yaş, cinsiyet ve kültürden insan tarafından yapılabilmektedir. Hava koşullarının önemi yoktur. Bir sporcunun birden fazla oyuna profesyonel seviyede katılabilmesi özellikleri ile geleneksel spordan ayrılmaktadır²³. Genel olarak spor, belirli kural ve teknikler izlenerek gerçekleştirilen, fiziksel gelişime, eğlenceye ve rekabete elverişli fiziksel ve zihinsel egzersiz olarak tanımlanabilir.

Sporun tanımı bağlamında e-sporu değerlendirirken bazı birleşen kavramlar ve farklılıklar bulunmaktadır. Her iki durumda da tek oyunculu veya çok oyunculu olarak yapılır. Başarılı olmak için kişisel yetenek, rakiplerden daha avantajlı olmanın yanında yüksek derecede uyum ve eş zamanlı ekip eylemi gerektirmektedir. Her ikisi de entelektüel çaba gerektirir. Yeteneklerin kullanımı ve eylemlerin formülasyonu için zamanlama çok önemlidir. Öte yandan geleneksel sporlar gerçek bir ortamda oynanırken, E-Spor sanal platformda oynanmaktadır. Buradaki belirgin ayrım, geleneksel sporlarda E-Spordan daha çok fiziksel güç harcanmasıdır. E-Spor çok fazla finansal kaynak gerektirmese de geleneksel spor branşları finansal desteğe ihtiyaç duymaktadır. Çünkü E-Sporda bir kişiye bir bilgisayar ve oyun ekipmanı yeterlidir⁴⁴. E-Spor ve dijital platformlarda oynanmayan geleneksel sporların tanımlayıcı nitelikleriyle karşılaştırsak, güdüleyici bir motivasyona dayalı bir oyun içermektedir. E-Sporun kurallarına hâkim olmak zorlayıcı gözükse de zaman ve kişi sayısı gibi belirli kuralları vardır, bu nedenle oyunlarda/müsabakalarda kazananlar ve kaybedenler bulunmaktadır. Karşılaşmalar, strateji, taktikler ve takım dinamikleri gibi beceri gerektiren alanları içerir. E-Sporcu kavramı tartışmaya açık olmasına karşın, fiziksel uygunluk noktasında klavye ve fare hareketlerinde dakikada 400 hareket yapabilme kabiliyetine sahiptir⁴.

Geleneksel sporlarda futbol, basketbol ve voleybol gibi birden fazla kategori vardır ve her birinin kendi bağımsız etkinlikleri ve ligleri vardır. E-spor da çok farklı değildir. E-sporda ayrıca League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: GO gibi çeşitli kategoriler bulunmaktadır. Hepsinde yıl boyunca farklı aralıklarla turnuvalar ve ligler organize edilmektedir. Bu oyunların çoğu 5'e 5 strateji, macera ve aksiyon oyunlarıdır. Elbette StarCraft gibi tek oyunculu turnuvalar da bulunmaktadır. Ortak bir çıkarım yapıldığında, E-Spor oyunları ile geleneksel spor branşı oyunlarının benzer liglere sahip olduğu görülmektedir. Her ikisi de taktik ve strateji gerektirmektedir⁴⁴.

Tablo 1. E-Spor ile Geleneksel Sporların Karşılaştırmalı Tablosu

E-Spor	Geleneksel Spor
Bilgisayar ortamında oluşturulan sanal ortamı gerektirir.	Gerçek bir ortam gerektirir.
Zihinsel bir çaba gerektirmektedir.	Gerek zihinsel gerekse de fiziksel çaba gerektirmektedir.
Finansal açıdan büyük bir kaynak gerektirmez	İlgili spor branşına özgü olarak finansal kaynak gerektirmektedir.
Kendine ait olan araç ve gereç kullanımı içerir (bilgisayar, Mouse...vb).	İlgili spor branşına özgü araç ve gereç kullanımını içer
Her iki spor dalı hem bireysel ve takım olarak hem de profesyonel olarak gerçekleştirilmektedir ⁴⁵ .	



Şekil 1. E-Spor Turnuvası

Her iki spor branşı karşılaştırmalı olarak incelendiğinde, E-Sporlar ve geleneksel sporlar arasındaki en büyük temel farkın elektronik sporların sanal ortamda yapılabilmesi olmasıdır. Bununla birlikte, E-Sporların büyük bir finansal kaynak gerektirmeden ve kendisine ait araç ve gereçler ile yapılabilmesi en önemli özelliklerinden birisidir. Geleneksel sporlarda ise; gerçek ortamda yapılmasıyla birlikte finansal kaynak, branşa özgü araç ve gereçlere bağlı olarak değişiklik göstermektedir. E-sporlar, düşünsel çaba gerektirirken geleneksel sporlar düşünsel çabanın yanında fiziksel çaba da gerektirmektedir. Her iki sporun bireysel ve takım olarak yapılabilmesi ortak yönlerinin bir göstergesidir⁴².

SONUÇ

Bu araştırmada, dijital oyunlar, E-Spor ve geleneksel sporların birbirinden farklarının incelenmesi amaçlanmıştır. E-sporun temel yapı taşı olan dijital oyunları oynayan dijital oyuncular, diledikleri zaman oynamış oldukları oyunları kapatabilmektedirler. Ancak, E-Sporcularda böyle bir durum söz konusu değildir. Çünkü bu sporcular ekonomik gelir elde edebilmek için ilgili zaman dilimi içerisinde oyunlarına devam etmek zorundadırlar. E-sporun, geleneksel spor branşlarına göre farklı olması kimi araştırmacılar arasında birtakım tartışmalara sebep olmuştur. Bu tartışmaların temeli ise "E-Spor bir spor branşı mı, yoksa değil mi" sorusundan çıkmaktadır. Genel olarak; geleneksel spor branşları fiziksel aktivite gerektirerek kas iskelet sisteminin aktif bir şekilde kullanımını içerirken, E-Sporcular ise geleneksel spor branşlarında olduğu kadar kas iskelet sistemlerini aktif bir şekilde kullanmamaktadırlar. Çünkü E-Spor'da fiziksel aktiviteye geleneksel sporlarda olduğundan daha az düzeyde ihtiyaç duyulmaktadır. Bu spor branşı sadece el ve göz koordinasyonunu yapısı içerisinde barındırmaktadır. Bu kapsamda E-Spor geleneksel sporun branşlarının gerektirmiş olduğu aktiflik kriterlerini yerine getirmediği görülmektedir. Ancak bilindiği üzere her spor branşı aktiflik gerektirmemektedir; Satranç'ın olimpiik bir spor branşı olarak kabul edilmesi ve alışılmışın dışında bir spor branşı olan E-Sporunda spor olarak kabul edilmesi bu durumu açıkça ifade etmektedir.

Bilindiği üzere geleneksel sporlarda köklü değişiklikler nadiren yapılmaktadır. Örneğin; futbol branşında teknolojinin de etkisiyle yeni aktivasyonlar alınmakta fakat futbolun ruhuna ve özüne sadık kalmak esas alınmaktadır. E-Spor'da ise; futbolun oynanış şeklini değiştiren büyük ya da küçük fark etmeksizin güncellemeler sürekli olarak yapılabilmektedir. Bu durumda aslında E-Sporun sürekli olarak kendini güncellediğini, buna bağlı olarak da E-Sporcularında yeniliklere uyum sağlayabilmek için kendi becerilerine birtakım yenilikleri getirdiklerini göstermektedir. Sonuç olarak geleneksel sporlar binlerce yıldır nesilden nesile aktarılan geliştirilen ancak hareketin esas alındığı

bir disiplin olarak günümüzde varlığını devam ettirmekte fakat e-spor ve dijital oyunlar karşısında gün geçtikçe popülerliğini kaybetme tehlikesi altına girmekte, yeni e-spor ve dijital oyunlara yerini bırakma durumuyla karşı karşıya kalmaktadır.

Çalışmamıza benzer konuda daha geniş içerikli çalışmaların yapılması ve konunun farklı açılardan nicel araştırma yöntemleriyle incelenmesi önerilebilir.

KAYNAKLAR

1. Sağıncı H. (2021). Oyun bağımlılığı, oyun sadakati ve satın alma niyeti arasındaki ilişkinin incelenmesi dijital oyunlar üzerine bir araştırma. Yüksek Lisans Tezi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.
2. Yıldız NO. (2021). The effect of technology use on employability perception. *Journal of Educational Issues*. 7(3), 204-213.
3. Baş M., Kabak S. (2020). The relationship between digital game addiction and social tendencies of secondary school students. *Ambient Science*. 7(1), 189-193.
4. Mustafaoğlu R., Zirek E., Yasacı Z. (2018). Elektronik sporcuların başarılarını etkileyen faktörlerin araştırılması. *International Academic Research Congress*. 2476-2482.
5. Yılmaz A., Kabak S. (2021). Perceived physical literacy scale for adolescents: Validity and reliability study. *International Journal of Education and Literacy Studies*. 9(1), 159-171.
6. Frasca G. (2001). Rethinking agency and immersion: Video games as a means of consciousness-raising. *Digital Creativity*. 12(3), 167-174.
7. Çınar Y. (2020). E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin incelenmesi. Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
8. Savaş BÇ., Karababa B., Turan M. (2022). Metaverse bilgi düzeyi: Beden eğitimi ve spor öğretmeni adayları üzerine bir incelenme. *Uluslar arası Egzersiz Psikolojisi Dergisi*. 4(1), 18-29.
9. Yıldız NO., Güngör NB., Kacay, Z, Soyer F. (2021). The effect of physical education and sports teachers' web-technological pedagogy content knowledge on online learning readiness. *Pakistan Journal of Medical and Health Sciences*. 15(10), 3262-3268.
10. Akyol G., Başkan AH., Başkan AH. (2020). Yeni tip koronavirüs (Covid-19) döneminde spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin karantina zamanlarında yaptıkları etkinlikler ve sedanter bireylere önerileri. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*. 7(5), 190-203.
11. Kale N., Dumangöz PD. (2021). Spor ve felsefe. Nobel Yayınevi. Ankara.
12. Gürpınar A. (2012). Küreselleşen kentte oyuncak: İstanbul'da bölgesel bir oyuncakçı kümelenmesi üzerine. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*. 2, 133-146.
13. Kahya-Canlı S., Demir-Arslan D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*. 3(6), 60-75.
14. Öztürk A. (2022). Geleneksel sporcular ve e-spor oyuncularının zihinsel antrenman profilleri. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
15. Gül İ., Kızılırmak İ., Güler E., Yardı Z. (2017). Fuar turizmi kapsamında oyun fuarları: Gaming İstanbul örneği. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*. 2, 101-120.

16. Çalıklanol C. (2020). Dijital oyunların ve e-sporun coğrafi açısından değerlendirilmesi: İstanbul örneği. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çanakkale.
17. Kirriemuir J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine*. 8(2), 1-12.
18. Karataş Ö., Savaş, BÇ. (2019). E-spor, spor olabilir mi? Betimsel bir bakış. *Spor da yeni akademik çalışmalar*. Akademisyen Kitapevi. Ankara.
19. Dumangöz PD. (2022). Covid-19 and youth sports: Psychological, developmental and economic impacts. Routledge Taylor & Francis Group. London.
20. Argan M., Özer A., Akın E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri*. 1(2), 1-11.
21. Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) (2018). Türkiye e-spor federasyonu. <http://tesfed.gov.tr>. [Erişim tarihi: 11.10.2022].
22. Dijital Oyunlar Raporu (2019). Güvenli internet merkezi dijital oyunlar raporu <https://www.guvenlioyuna.org.tr/galeri-detay/dijital-oyunlar-raporu-2019>. [Erişim tarihi: 13.10.2022].
23. Öz ND., Üstün, F. (2019) E-Spor katılım motivasyonu ölçeğinin (EKMÖ) geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*. 2(2), 115-125.
24. Peçenek A., Daloğlu B., Yetim A. (2020). Futbol ve league of legends ekonomilerinin karşılaştırılması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 25(3), 225–240.
25. European Games Developer Federation (EGDF). (2016). How to enable digital growth in Europe? European Games Developer Federation. Helsinki.
26. Argan M., Akın E. (2007). Elektronik Spor; özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve. *Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi*. 64, 9-11, Antalya.Türkiye
27. Akay B., Ayhan, B. (2021). Türkiye'de e-spor üzerine yapılan akademik çalışmaların içerik analizi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*. 7(2), 656-671.
28. Gaming in Turkey-Oyun ve Spor Ajansı (2019). Türkiye oyun sektörü raporu. <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019.pdf>. [Erişim tarihi: 13.10.2022].
29. Aydın Y. (2022). E-Spor endüstrisinde çalışma koşulları. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
30. Ecevit RG., Tunçe F., Karaoğlu O., Şahin E. Özer MK. (2018). Elektronik spor ve elektronik sporcular üzerine betimsel bir inceleme. *Journal of Health and Sport Sciences*. 1(1), 23-28.
31. Altınışik Ü., Turhal SN., Çelik A., Yetim. A. A. (2020). Employability perceptions of sports manager candidates. *Ambient Science*. 7(1), 275-279.
32. Altınışik Ü., İlhan EL., Kurtipek S. (2021). Zihinsel engelli bireylerde sporun etkilerine yönelik farkındalık: Spor yöneticisi adayları üzerine bir araştırma. *Celal Bayar Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 16(2), 79-90.
33. Altınışik Ü., Çelik A. (2021). Investigation of service quality perceived by fitness center consumers. *Pakistan Journal of Medical & Health Sciences*. 10(15), 3225-3229.
34. Yetim A. (2014). *Sosyoloji ve spor*. Berikan Yayınevi. Ankara.
35. Çelik A., Zengin S., Baş M. (2017). Sporcu lise öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin belirlenmesi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*. 2(4), 20-31.

36. Yalçın İ., Turğut M., Gacar A., Çalık F. (2017). Beden eğitimi ve spor yüksekokulu'nda öğrenim gören kadın sporcuların spora katılım motivasyonlarının bazı değişkenlere göre araştırılması. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 3(2), 201-210.
37. Turğut M., Aydın R., Erkiliç, A. O. (2017). Bartın üniversitesi badminton takımında yer alan kadın sporculara uygulanan 8 haftalık klasik badminton antrenmanlarının bazı fiziksel performans parametreleri üzerine etkileri. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 3(2), 354-364.
38. Ayhan B., İlhan EL. (2021). Türkiye'de spor bilimi alanında bedensel engelli bireylere yönelik yapılan makalelerin içerik analizi (2015-2020). *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*. 7(2), 672-686.
39. Zengin S., Kırkbir, F. (2020). Investigation of mental training in sport branches. *International Journal of Applied Exercise Physiology*. 9(10), 65-72.
40. Özgün A., Yaşartürk F., Ayhan B., Bozkuş T. (2017). Hentbolcuların spora özgü başarı motivasyonu ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 3(2), 83-94.
41. Bulut Ç., Duman, S., Şahin HM., Duman G., Uluç AE. (2021). Spor turizminde inovasyonel yaklaşımlar: E-spor. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*. 6(4), 396-412.
42. Duman S., Şahin HM., Bulut Ç., Günsel D. (2020). Sports education and development in a global world. *Ambient Science*. 7(1), 237-242.
43. Wingfield (2014). E-Sports explosion brings opportunity <https://www.nytimes.com/2014/08/31/technology/E-Sports-explosion-brings-opportunity-riches-for-video-gamers.html>. [Erişim tarihi: 10.10.2022].
44. Kocadağ M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*. 1(2), 49-63.
45. Albayrak A. (2019). Elektronik spor tüketicilerinin satın alma davranışlarını etkileyen faktörlere ilişkin araştırma. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.