



## E-SPORLAR: İNTERNET KAFELELERDEN STADYUMLARA



Zafer BOZYER

Lisans ve yüksek lisans derecelerini Endüstri Mühendisliği'nden almıştır. Kocaeli Ü. Endüstri Mühendisliği'nde doktora eğitimine devam eden Bozyer, doktora tezinde artırılmış gerçekliğin endüstriyel uygulamaları üzerine çalışmaktadır. Ayrıca, yapay zekâ, uzman sistem tasarımı, insan-bilgisayar etkileşimi, yönetim bilişim sistemleri, sezgisel algoritmalar konularında araştırmalar yapmaktadır.

**ÖZET** – Tarih boyunca dünyanın her köşesindeki farklı toplumlarda kendi sosyal ve kültürel değerleri ışığında farklı spor faaliyetleri düzenlenmiştir. Bu spor faaliyetleri bazen kültürel etkileşimlerle dünyaya yayılmış, bazen de yaşanan kültürel değişimlerle yok olmuşlardır. Nitekim geçmişte yapılan kanlı ve vahşi sporların büyük bir çoğunluğu günümüzde terk edilmiştir. Son birkaç on yılda dijitalleşme sürecinin ortaya çıkardığı dijital kültür nedeniyle bilgisayar oyunları da sportif bir faaliyet olarak oynanmaya başlanmış ve elektronik spor (e-spor) olarak anılan yeni bir spor türü ortaya çıkmıştır. Özellikle gençler arasında gittikçe daha fazla yaygınlaşan bu spor türü, henüz neden olabileceği birtakım olumsuz etkilerinden dolayı yetişkinler tarafından onaylanmıyor olsa da oyuncu ve seyirci kitlesini hızlı bir şekilde artırmaya devam etmiştir. Günümüzde e-sporlar, eriştiği potansiyel ve ekonomik etki sayesinde küresel olarak sportif bir faaliyet olarak kabul edilmenin eşiğindedir. Bu bilgi notunda dijital oyunların e-sporlara dönüşüm süreci ile ekonomik ve sosyal etkilerinden bahsedilmiştir.

### MODERN SPORLARDAN E-SPORLARA

Spor faaliyetleri, tarih boyunca dünyanın hemen hemen her köşesinde, farklı kültürlerde farklı biçimlerde ortaya çıkmış ve neredeyse insanlık tarihi kadar geçmişi olan aktivitelerdir. Her kültürde, içerisinde bulunan zamana göre sportif faaliyetler şekillenmiş ve günümüzde de şekillenmeye devam etmektedir. Norbert Elias çağdaş toplumlarda ortaya çıkan “modern rekabetçi sporun” sanayi devrimi ile şekillenmeye başladığını söylemiş ve eşit koşulların olmadığı, kaba ve vahşi sporlardan modern spora yapılan geçişi toplumların giderek daha uygar olmasına bağlamıştır.<sup>1</sup> Sanayi devriminin spora getirdiği değişim gibi günümüzde de tanık olduğumuz dijital devrim sayesinde spor bir kez daha şekillenmekte ve elektronik spor (e-spor) olarak adlandırılan yeni bir spor türü giderek daha yaygın hale gelmektedir. En temel haliyle e-spor, rekabete dayalı, belirli bir yetenek ve strateji gerektiren bilgisayar oyunlarının bir sportif faaliyet olarak karşılıklı veya takımlar halinde oynanmasıdır. Özellikle gençlerin hem oyuncu hem de izleyici olarak dikkatini çeken bu spor türü son on yılda oldukça büyümüştür. Öte yandan e-sporun bilgisayar oyunları aracılığıyla bazen saatlerce bilgisayarın karşısında oturularak yapılıyor olması, medyanın, psikologların, sosyologların, doktorların dikkatini çekmektedir. Hatta e-sporlar, ortaya çıkabilecek

potansiyel zararları nedeniyle toplum tarafından henüz günümüz modern spor faaliyetleri gibi gençlerin boş zamanlarını değerlendirilebilecekleri sosyal aktiviteler olarak kabul görmemektedirler.<sup>2</sup> E-sporların toplumsal olarak destek görmemesinin altında aktivitenin yapılmasını mümkün kılan bilgisayar oyunlarının, gençleri ödev yapmak, fiziksel aktivitelerde bulunmak, sosyalleşmek gibi etkinliklerden alıkoyduğu düşüncesi yatmaktadır. Ayrıca, konuyu bilimsel açıdan ele alan araştırmacılar da bilgisayar oyunlarının bağımlılık, saldırganlık ve sosyal izolasyon gibi etkilerinden bahsetmektedirler.<sup>3</sup> Öte yandan tüm eleştirilere rağmen dijital oyun pazarı her yıl büyümeye devam etmektedir. Tahminlere göre 2017 yılında dijital oyun pazar büyüklüğünün 116 milyar ABD doları olarak gerçekleşeceği ve 2020 yılında bu rakamın 143,5 milyar seviyesine çıkacağı öngörülmektedir.<sup>4</sup> Her geçen gün başka bir dijital yenilik ile karşı karşıya kaldığımız günümüzde dijital oyun pazarının büyümeye devam edeceğini ve dolayısıyla e-sporun da geleceğin bir parçası olacağını tahmin etmek hiç de zor değildir.

<sup>2</sup> Jansz, J. & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN-Event: The Social Context of Playing Video Games. *New Media & Society* (3) 333-355.

<sup>3</sup> Saloniun-Pasternak, D.E. & Gelfond, H.S. (2005). The Next Level of Research on Electronic Play: Potential Benefits and Contextual Influences for Children and Adolescent'. *Human Technology*, (1) 5-22.

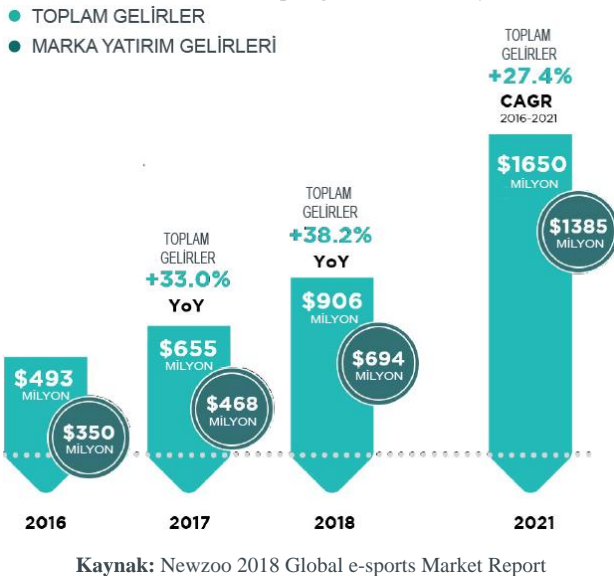
<sup>4</sup> Wijman, T. (2017, Kasım). New Gaming Boom: Newzoo Ups Its 2017 Global Games Market Estimate to \$116.0Bn Growing to \$143.5Bn in 2020. 22.03.2018 tarihinde <https://newzoo.com/insights/articles/new-gaming-boom-newzoo-ups-its-2017-global-games-market-estimate-to-116-0bn-growing-to-143-5bn-in-2020/> adresinden erişildi.

<sup>1</sup> Guttman, A. (2004). *Sports: The First Five Millennia*. Amherst and Boston, MA: University of Massachusetts Press.

## POTANSİYEL BİR SPOR TÜRÜ OLARAK E-SPORLAR

Oyuncuların, yeteneklerini ölçmek ve diğer oyuncularla karşılaştırmak istemeleri nedeniyle oyuncular arası rekabeti mümkün kılan e-spor faaliyetleri de kaçınılmaz olarak yıllar içerisinde artmıştır. Yıllardır bilgisayar oyunları hakkındaki olumsuz görüşlere rağmen bu oyunların popülerliği ve toplam oyuncu sayısı halen dünya genelinde artmaya devam etmektedir. E-sporun gelişimine bakıldığında ilk örneklerinin internetin yaygınlaşması neticesinde 1990'lı yıllarda ortaya çıkmaya başladığı görülmektedir. E-spor, seçilen avatarın gözünden rakiple mücadele edilen -FPS(first-person-shooter)- ve gerçek zamanlı strateji -RTS(real-time-strategy)- türlerindeki oyunlar ile başlamış ve çok oyunculu online savaş arenasını -MOBA(multiplayer-online-battle-arena)- türü oyunların e-spor maksadıyla oynanmaya başlamasıyla günümüzdeki popülerliğine ulaşmıştır. Araştırmalar, e-sporların popülarite artışı ile birlikte talep ve gelir artışını da açıkça göstermektedir. Newzoo tarafından yayınlanan küresel e-spor market raporuna göre, 2018 yılında küresel e-spor gelirlerinin %38'lik bir artış ile 906 milyon ABD doları olacağı, 2021 yılına gelindiğinde ise toplam gelirin 1,650 milyar ABD Doları seviyesine yükseleceği öngörülmektedir (Şekil 1).<sup>5</sup>

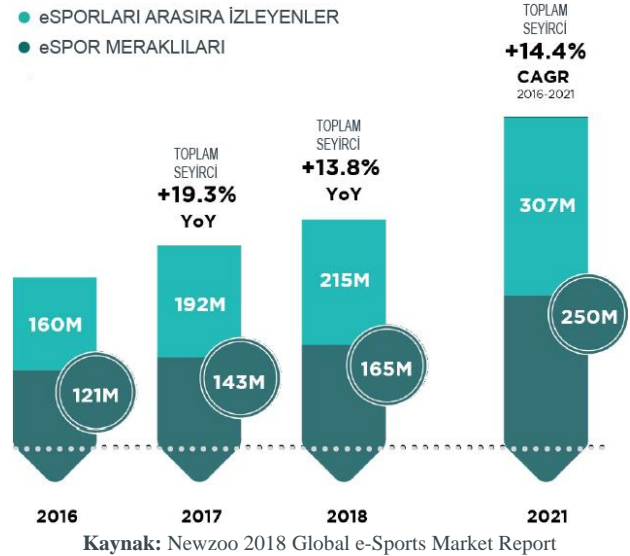
Şekil 1. Küresel e-spor gelirlerindeki büyüme



<sup>5</sup> Newzoo. (2018). 2018 Global Esports Market Report. 22.03.2018 tarihinde <http://resources.newzoo.com/2018-global-esports-market-report-light> adresinden erişildi.

Yine aynı raporda 2018 yılı için ayda en az bir defa profesyonel bir e-spor müsabakası izleyenlerin sayısının 165 milyon kişi olacağı, ayda birden az e-spor müsabakası izleyenlerin sayısının ise 215 milyon kişi olacağı ifade edilmiştir. Bu değerlerin 2021 yılında sırasıyla 250 milyon ve 307 milyon kişi olarak gerçekleşeceği, e-spora ilgi duyan toplam seyirci sayısının 557 milyon kişiye ulaşacağı ifade edilmiştir (Şekil 2).

Şekil 2. Küresel e-Spor seyircisindeki büyüme



E-Spor faaliyetlerine olan ilginin artmasında ve e-sporun gelişmesinde Dünya Siber Oyunları -World Cyber Games (WCG)-, Elektronik Sporlar Dünya Kupası -Electronic Sports World Cup (ESWC)- ve Elektronik Sporlar Ligi -Electronic Sports League (ESL) gibi organizasyonların kurulmasının da etkisi olmuştur. Günümüzde küresel veya yerel ölçekte birçok e-spor karşılaşması düzenlenmektedir. Ülkemizde de League of Legend isimli oyun kurulan bir lig<sup>6</sup> ile profesyonel düzeyde e-spor olarak oynanmakta ve ülkemizin önde gelen spor kulüpleri de bu ligde boy göstermek için yatırım yapmaktadır.<sup>7</sup> Hatta sadece futbol kulüplerinin olduğu bir e-spor ligi kurulmasından bahsedilmektedir.<sup>8</sup> Türkiye dijital oyun pazarının büyüklüğü ile ilgili 2017 yılı

<sup>6</sup> Vodafone Frezone Şampiyonluk Ligi. 22.03.2018 tarihinde <https://tr.lolesports.com/tr/lig/turkiye-sampiyonluk-ligi> adresinden erişildi.

<sup>7</sup> Dedeli, Fatih. (2018, Ocak). Ali Koç'tan Esport'a Destek. 22.03.2018 tarihinde <https://oagtr.com/haberler/ali-koc-tan-espore-destek/> adresinden erişildi.

<sup>8</sup> Küçüktepe, Berkay (2018, Şubat). Ali Koç: "Sadece Futbol Kulüplerinin Olduğu Bir e-spor Ligi Kurulacak" 22.03.2018 tarihinde <https://playerbros.com/ali-koc-sadece-futbol-kuluplerinin-oldugu-bir-espore-ligi-kurulacak/> adresinden erişildi.

verilerine baktığımızda, ülkemizde mobil cihazlar ile oynanan oyunlarda dahil olmak üzere 30,8 milyon kişi oyun oynamaktadır ve ülkemiz oyun pazarının büyüklüğü 773,9 milyon ABD Dolarına ulaşmıştır.<sup>9</sup> Ülkemizde 4 milyon oyuncu ayda en az bir defa bir e-spor karşılaşması izlemektedir<sup>10</sup> ve 2015 yılı verilerine göre yaklaşık 14.000 amatör e-spor takımında 60.000 oyuncu bulunmaktadır. Bu oyuncuların yaklaşık 4.000'i profesyonel e-spor oyuncusu olduğuna dair lisansa sahiptir. Profesyonel e-spor takımlarının sayısı ise 10-16 arasındadır.<sup>11</sup> Bu veriler, ülkemizde e-sporun hiç de azımsanmayacak bir potansiyele ulaştığını göstermektedir. Diğer taraftan e-sporun ana vatanı olan Uzakdoğu ülkelerinde e-spor çok daha fazla yaygın hale gelmiştir. Güney Kore'de e-spor ile ilgili bir federasyon kurulmuş olup, bu federasyon sporculara lisans vermekte ve turnuvalar düzenlemektedir. E-sporlar, Türkmenistan'da düzenlenen 5. Asya Salon ve Dövüş Sanatları Oyunları'na dahil edilmiştir ve ayrıca olimpiyatlardan sonra dünyanın en büyük ikinci spor organizasyonu olan Asya Oyunları'nda e-sporların madalya verilen resmi bir spor dalı olarak yer alacağı duyurulmuştur.<sup>12</sup> Her ecen gün e-sporlar sportif bir faaliyet olarak daha fazla kabul görmektedirler.

## E-SPORLAR ÜZERİNE GÖRÜŞLER

Bilgisayar oyun kültürü son birkaç on yıl içerisinde çok hızlı bir şekilde değişmiş ve giderek önemini artırmıştır. Günümüzde gençler bilgisayar oyunlarına her hafta 30-40 saat zaman ayırmaktadır. Mobil telefon kullanan insanların büyük bir çoğunluğu mobil oyunlar oynamaktadır. Bilgisayar oyunlarının insanların giderek daha fazla ilgisini çektiğini inkâr etmemiz mümkün değildir. Öte yandan ebeveynler, bilgisayar oyunlarını çocuklarının sağlığını, geleceklerini ve sosyal yaşamlarını tehdit eden bir unsur olarak görmektedir. En çok üzerinde durulan konu, çok fazla bilgisayar oyunları ile ilgilenen

çocukların sosyalleşme sorunları yaşama ihtimalidir. Bilgisayar oyunlarını fazla oynayan çocukların aşırı agresif tavırlar sergileyebilecekleri veya kendilerini sosyal olarak dışlanmış hissedebilecekleri düşünülmektedir. Ayrıca bu endişeleri doğrulayacak vakalara da rastlanmaktadır. Oyuncuların kendilerini çevrelerinden soyutlayarak, bilgisayar oyunlarını hayatlarının merkezine koyarak bir saplantı haline getirmelerine tıp literatüründe "oyun bağımlılığı" denilmektedir. Güney Kore, gençlerin bilgisayar oyunları ile çok yakından ilgilendikleri geniş bir oyun kültürünün olduğu ülkelerden birisidir. Bu konu ile ilgilenen Güney Koreli uzman ve doktorlar, oyun bağımlılığının kimyasal madde bağımlılığına çok benzediğini belirtmektedir. Hatta, bağımlılık modelinin değiştiğini ve bilgisayar oyunlarının yaygınlaşması ile birlikte kimyasal maddelere bağımlı gençlerin oyun bağımlılığına doğru geçiş yaptıkları ileri sürülmektedir. Uzmanlar, oyun bağımlılığı ile ilgili oldukça fazla trajik olayın yaşandığına işaret etmiş ve örnek olarak, aylarca tedavi edilen bir bağımlının iyileştiği düşünülmesine rağmen taburcu olduktan sonra oyundaki sosyal çevresini kaybettiği düşüncesiyle intihar ettiğini belirtmişlerdir. Ayrıca oyuncuların oyun başarı sıralamasında yükselme, para kazanma, oyun topluluğuna ait olma isteği gibi farklı nedenlerle bağımlılıklar geliştirdiklerini en tehlikeli bağımlılığın para kazanma amacıyla oyun oynayanlarda görüldüğünü tespit etmişlerdir.<sup>13</sup> Ayrıca e-spor oyuncularında, tekrarlanan hareketler nedeniyle bilek ağrıları ve karpal tünel sendromu; duruş bozuklukları ve aktif olmayan yaşam tarzı nedeniyle akciğer sönmesi; zihinsel yorgunluk ve tükenmişlik sendromu gibi hastalıklar ile oyuna odaklanmak için yanlış ve gereksiz ilaç kullanımı gözlenmektedir.<sup>14</sup>

Diğer taraftan gençlerin bilgisayar oyunlarına olan ilgilerinin hem gençlerin hem de yetişkinlerin eğitimi için kullanılabileceği ve hatta oyunların sosyalleşme için sanılanın aksine daha fazla fırsat yarattığı da savunulmaktadır. İnsanların oyunlara bağımlı olmalarının tek nedeninin bilgisayar oyunlar olmayabileceği, bir tetikleyiciye maruz kalınması halinde bağımlı olmaya yatkın kişilerin herhangi bir şeye (alkol, uçucu maddeler,

<sup>9</sup> Newzoo. (2017, Haziran). The Turkish Gamer. 23.03.2018 tarihinde <https://newzoo.com/insights/infographics/the-turkish-gamer-2017/> adresinden erişildi.

<sup>10</sup> Newzoo. (2018). Turkey Insight. 23.03.2018 tarihinde <https://newzoo.com/insights/countries/turkey/> adresinden erişildi.

<sup>11</sup> Gaming in Turkey. (2015,29 Nisan). E-sport in Turkey – E-sport in World. 23.03.2018 tarihinde [https://www.gaminginturkey.com/en/esport-in-turkey/?lipi=urn%3Aurn%3Apage%3Ad\\_flagship3\\_pulse\\_read%3BUu10X%2BrlSdOm%2FP%2B%2BDC%2BnMw%3D%3D](https://www.gaminginturkey.com/en/esport-in-turkey/?lipi=urn%3Aurn%3Apage%3Ad_flagship3_pulse_read%3BUu10X%2BrlSdOm%2FP%2B%2BDC%2BnMw%3D%3D) adresinden erişildi.

<sup>12</sup> OCA. (2017, Nisan). OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022. 23.03.2018 tarihinde <http://www.ocasiasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKEgervte30hootVhTdtQ==> adresinden erişildi.

<sup>13</sup> Hattenstone, S. (2017, Haziran). The Rise of eSports: Are Addiction and Corruption the Price of its Success? 23.03.2018 tarihinde <https://www.theguardian.com/sport/2017/jun/16/top-addiction-young-people-gaming-esports> adresinden erişildi.

<sup>14</sup> Chua, K. (2017, Kasım). 5 Most Common Health Concerns for eSport Athletes. 23.03.2018 tarihinde <https://www.rappler.com/technology/features/181571-esports-common-health-concerns> adresinden erişildi.

şans oyunları, televizyon, sosyal medya, vb.) bağımlılık geliştirebileceği de göz ardı edilmemelidir. Geçtiğimiz yıl Polonya'nın Katowice şehrinde beşincisi düzenlenen e-spor stadyum etkinliğine ve çevresindeki şenliğe 173.000 taraftar katılmış ve oyunlar yaklaşık 46 milyon tekil çevrimiçi izleyiciye ulaşmıştır.<sup>15</sup> Eventbrite tarafından yapılan araştırmada, e-spor turnuvalarına izleyici olarak katılan 1500 kişiye sorular yöneltilmiş ve bu kişilerin %81'inin oyun topluluğunun bir parçası olmak, %80'inin favori oyuncularını canlı izlemek, %61'inin çevrimiçi olarak tanıştıkları arkadaşları ile buluşmak; %52'sinin profesyonel oyuncularla tanışmak ve %46'sının daha iyi bir oyuncu olmak amacıyla e-spor etkinliklerine katıldıkları bulgusuna ulaşılmıştır. Katılımcıların %67'si daha fazla e-spor etkinliği düzenlenmesi gerektiğini, %40'ı etkinliklerin küçük şehirlerde de yapılması gerektiğini ve %38'i ise başka bir ülkede düzenlenecek olan e-spor turnuvasına izleyici olarak gidebileceğini söylemiştir.<sup>16</sup>

Elde edilen bu bulgular, e-sporların artık sosyalleşme aracı olarak kullanılmaya başlandığına da işaret etmektedir. E-sporlarla ilgili olumlu ve olumsuz görüşler beyan edilmesine rağmen, e-sporların her geçen dakika daha fazla büyümeye devam ettiği göz ardı edilemez. Bu yeni spor türünün yakın gelecekte çok daha büyük bir oyuncu ve izleyici kitlesine ulaşacağını kestirmek zor değildir. Bu nedenle e-sporların olası olumsuz etkilerini azaltmak amacıyla şimdiden önlemler almaya başlamak gerektiği aşikardır. Uluslararası e-Sporlar Federasyonu başkanı Jun Byung-Hun yapılması gerekeni şu sözleriyle özetlemektedir:<sup>17</sup>

*“Yaşlı insanlar bilgisayar oyunlarının gençleri zehirlediğini ve zamanlarını çaldığını düşünüyorlar, ama bu yanlış. Bu bir nehrin akışını durdurmaya benziyor. Halbuki e-sporları karşısına almayan destek politikaları suyun taşmamasını sağlar ve doğru yollara yönlendirir. Destek politikaları sayesinde e-sporlar konusundaki düzenlemelerin etkinliğini en üst düzeye çıkarabiliriz.”*

**Resim 1.** Intel Extreme Masters (IEM) Katowice 2017



<sup>15</sup> Intel Extreme Masters. (2017, Mart). Intel and ESL Welcome 173.000 Fans at World's Biggest eSports Event in History. 23.03.2018 tarihinde <http://intextrememasters.com/news/intel-and-esl-welcome-173000-fans-at-worlds-biggest-esports-event-in-history/> adresinden erişildi.

<sup>16</sup> Eventbrite. (2015). The eSports Effect: Gamers and the Influence of Live Events. 23.03.2018 tarihinde <http://www.eventhosts.org/wp-content/themes/iaeh/lib/cpt/resources/download.php?id=984> adresinden erişildi.

<sup>17</sup> Hattenstone, S. (2017, Haziran). The Rise of eSports: Are Addiction and Corruption the Price of its Success? 23.03.2018 tarihinde <https://www.theguardian.com/sport/2017/jun/16/top-addiction-young-people-gaming-esports> adresinden erişildi.