T.C.

KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

E-SPOR ALANINDA TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTSİZLİĞİ: LİSANSLI E-SPORCULARIN ALGI VE GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Seçil KARAOĞLU

KOCAELİ 2025

T.C.

KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

E-SPOR ALANINDA TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTSİZLİĞİ: LİSANSLI E-SPORCULARIN ALGI VE GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Seçil KARAOĞLU

Doç. Dr. Aysel ÇETİNKAYA

KOCAELİ 2025

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

E-SPOR ALANINDA TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTSİZLİĞİ: LİSANSLI E-SPORCULARIN ALGI VE GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tezi Hazırlayan: Seçil KARAOĞLU

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No:

11.07.2025/28

Jüri Başkanı: Doç. Dr. Aysel ÇETİNKAYA

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Göktürk YILDIZ

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Mustafa Özgür SEÇİM

KOCAELİ 2025

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ iii
ÖZET iv
ABSTRACT v
KISALTMALAR LİSTESİ vi
TABLOLAR viii
ŞEKİLLER ix
GİRİŞ 1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GELENEKSEL OYUNLARDAN DİJİTAL OYUNLARA

1.1. Oyun Nedir? 3
1.2. Dijital Oyun Kavramı 6
1.2.1. Dijital Oyunların Tarihi 10
1.2.2. Dijital Oyunların Sınıflandırılması 15
1.2.2.1. İçeriklerine Göre Dijital Oyun Türleri 15
1.2.2.2. Ortamına Göre Göre Dijital Oyun Türleri 20
1.2.2.3. Katılımcı Sayısına Göre Dijital Oyun Türleri 20
1.2.3. Dijital Oyuncu Türleri ve Dijital Oyun Oynama Nedenleri 21
1.2.4. Dijital Oyunların Etkileri 24
1.2.4.1. Dijital Oyunların Avantajları 24
1.2.4.2. Dijital Oyunların Dezavantajları 27
1.3. Sporun Bir Türü: E-Spor 33
1.3.1. E-Sporun Başlangıcı ve Gelişimi 35
1.3.2. E-Spor Türleri 40
1.3.2.1. Çevrim İçi Çok Oyunculu Savaş Arenası Oyunları (MOBA-Multiplayer Online Battle Arena) 40
1.3.2.2. Hayatta Kalma Oyunları (Battle Royale) 41
1.3.2.3. Birinci Şahıs Nişancı Oyunları (FPS-First Person Shooter 41
1.3.2.4. Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları (RTS-Real Time Strategy) 42
1.3.2.5. Spor Konulu Oyunlar (Sports Game) 42
1.3.2.6. Dövüş/Dövüşçü Oyunları (Fighter Games) 42
1.3.2.7. Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunları (MMORPG- Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) 43
1.3.3. Türkiye'de E-Sporun Yeri 43

İKİNCİ BÖLÜM

2. TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTSİZLİĞİ VE E-SPOR

2.1. Toplumsal Cinsiyet Rolleri ve Kalıp Yargılar 46
2.2. Toplumsal Cinsiyet Rollerine Kuramsal Yaklaşımlar 51

2.2.1. Biyolojik Kuram.....51
2.2.2. Sosyal Öğrenme Kuramı 53
2.2.3. Psikanalitik Kuram.....56
2.2.4. Bilişsel Gelişim Kuramı 61
2.2.5. Toplumsal Cinsiyet Şeması Kuramı.....64
2.3. Feminist Kuramlar 65
2.3.1. Feminizm 65
2.3.2. Liberal Feminizm 69
2.3.3. Radikal Feminizm 70
2.3.4. Marksist Feminizm.....73
2.3.5. Kültürel Feminizm 75
2.4. Dijital Oyunlar ve E-Spor Alanında Kadının Yeri 77

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. PROFESYONEL E-SPORCULARIN TOPLUMSAL CİNSİYETLE İLGİLİ ALGI VE GÖRÜŞLERİ

3.1. Araştırmanın Konusu 84
3.2. Araştırmanın Amacı.....84
3.3. Araştırma Yöntemi ve Verilerinin Toplanması 85
3.4. Araştırma Soruları.....86
3.5. Araştırmanın Önemi.....86
3.6. Araştırmanın Evreni, Örneklemi ve Sınırlılıkları 87
3.7. Araştırmacının Rolü 87
3.8. Araştırma Bulguları.....89
3.8.1. Lisanslı E-Sporcuların Oyun Geçmişi ve E-Spor Deneyimleri 90
3.8.2. Lisanslı E-Sporculara Göre E-Sporun Psikolojik ve Bilişsel Etkileri.....93
3.8.3. Lisanslı E-Sporculara Göre E-Sporun Mesleki Yönü 116
3.8.4. Lisanslı E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda ve E-Spor Alanında Toplumsal Cinsiyet Algıları ve Cinsiyet Ayrımcılığı.....117
3.8.5. Lisanslı E-Sporculara Göre Takım Dinamikleri ve Cinsiyet....143
3.9. Araştırma Bulgularının Değerlendirilmesi 157
SONUÇ 172
ÖNERİLER 177
KAYNAKÇA 179
ÖZGEÇMİŞ.....198

ÖNSÖZ

Uzun yıllardır tutkuyla oynadığım dijital oyunlar alanında toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin alanın profesyonelleri tarafından nasıl algılandığını belirlemek amacıyla bu çalışmayı gerçekleştirmek benim için tarifi olmayan bir mutluluk. Temennim bu çalışmanın, dijital oyun ve e-spor alanlarında farkındalık yaratarak bu alanların daha eşitlikçi bir hâle gelmesi için çalışmaların başlatılmasını sağlamasıdır.

Başta tez sürecimde her daim yanımda olan ve yol gösteren değerli danışmanım Doç. Dr. Aysel Çetinkaya'ya teşekkür ederim. Jürimde yer alan Dr. Öğr. Üyesi Göktürk Yıldız ve Prof. Dr. Özgür Seçim'e teşekkürlerimi sunarım. Toplumsal cinsiyet ile ilgili farkındalığımın artmasında etkili olan ve dolayısıyla bu çalışmayı yapmama vesile olan Öğr. Gör. Dr. İren Dicle Aytaç ve Doç. Dr. Meral Çifter ile kişisel gelişimim, farkındalığım, sahip olduğum bilginin oluşmasında katkısı olan tüm Gazetecilik bölümü ve Radyo, Televizyon ve Sinema bölümü hocalarıma teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımın her anında en büyük destekçim olan abim Kaan Karaoğlu'na, kan bağımız olmasa da kız kardeşim olan Aleyna Karaoğlu ve Nisa Nur Şahin'e, tez sürecimde her zaman yanımda olup moral bulmamı sağlayan Furkan Uğur'a, tatlılıklarıyla beni mest eden Zed ve Loki'ye, maddi ve manevi desteğini esirgemeyen aileme sonsuz teşekkürlerimi ve sevgilerimi sunarım.

Ayrıca çalışmamı gerçekleştirmemde bana yardımcı olan Mehmet Ali Bey'e ve e- sporcu arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Son olarak bilimi ve bilim insanlarını desteklemek adına 2210-A Yurt İçi Genel Yüksek Lisans Burs Programı kapsamında maddi destekte bulunan TÜBİTAK'a teşekkürlerimi sunarım.

Seçil KARAOĞLU, 2025

ÖZET

Son yıllarda dijital oyunların ve dolayısıyla e-spor sektörünün yükselişi, yeni bir kültürel alanın oluşmasını sağlamış; ancak bu alanda cinsiyet temelli yapının yeniden üretildiği ve şekillendiği gözlemlenmiştir. Bu çalışmada, e-spor alanında aktif olarak faaliyet gösteren lisanslı kadın ve erkek e-sporcuların e-spor deneyimleri, e-spora karşı deneyim ve görüşleri ile e-spor alanında toplumsal cinsiyet eşitsizliğine yönelik algı ve görüşlerinin ne olduğu araştırılmıştır.

Bu bağlamda çalışmada temel olarak, e-spor alanında kadınların yeri, kadın oyunculara karşı önyargılar ve tutumların ne olduğu ile toplumsal cinsiyet rollerinin e-spor alanına yansımalarının ne olduğunu ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu doğrultuda araştırmada nitel yöntemlerden yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme yöntemi kullanılmıştır. Araştırma verilerinde hataları ve eksikleri önlemek amacıyla MAXQDA programından yararlanılmıştır.

Toplanan veriler tematik analiz ve içerik analizi yöntemleriyle değerlendirilmiş, e-spor ve dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin e-sporcular tarafından nasıl algılandığı çok boyutlu olarak analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular, e-sporun erkek egemen bir alan olduğunu; kadın oyuncuların e-spor alanında takım sayılarının azlığını, turnuvalarda yeterince yer almadığını, cinsiyetçi söylemlere maruz kaldığını, destek görmediğini, ikincil plana atıldığını ortaya koymaktadır.

Bu çalışma, e-spor alanında toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin yalnızca bireysel deneyimlerle sınırlı kalmadığını; aynı zamanda toplumsal, yapısal, kültürel ve ekonomik düzeylerde de yeniden üretildiğini göstermektedir. Araştırma sonuçları doğrultusunda, e-sporun daha adil, eşitlikçi ve kapsayıcı bir alan haline gelmesi için somut öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Toplumsal Cinsiyet, Dijital Oyun, E-Spor, Feminizm, Eşitlik.

ABSTRACT

In recent years, the rise of digital games and, consequently, the e-sports industry has led to the emergence of a new cultural domain. However, it has also been observed that gender-based structures are being reproduced and reinforced within this space. This study investigates the experiences and perceptions of licensed male and female e-sports players actively engaged in the field, focusing on their views regarding gender inequality in e-sports.

The primary aim of this research is to explore the role of women in e-sports, the prejudices and attitudes directed toward female players, and how traditional gender roles are reflected within the e-sports environment. To achieve this, a qualitative research design was employed, utilizing semi-structured in-depth interviews. In order to minimize errors and ensure the accuracy of data analysis, the MAXQDA software was used.

The collected data were analyzed through thematic and content analysis methods, enabling a multidimensional examination of how gender inequality in digital games and e-sports is perceived by players. The findings reveal that e-sports remains a male-dominated field. Female players are underrepresented in teams, have limited visibility in tournaments, are subjected to gender-based discourse, receive insufficient support, and are often relegated to secondary positions.

The study demonstrates that gender inequality in e-sports is not merely a matter of individual experience but is also systematically reproduced at social, structural, cultural, and economic levels. Based on these findings, the study offers concrete recommendations for making the e-sports ecosystem more inclusive and equitable.

Keywords: Gender, Digital Games, E-Sports, Feminism, Equality.

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD: Amerika Birleşik Devletleri

APA: American Psychological Association - Amerikan Psikiyatri Derneği

CS:GO: Counter Strike Global Offensive

D&D: Dungeons and Dragons

DOTA: Defence of the Ancients

E-spor: Elektronik Spor

EEF: European Esports Federation - Avrupa Espor Federasyonu

ESL: Electronic Sports League - Elektronik Spor Ligi

FIFA: Federation Internationale de Football Association - Uluslararası Futbol Federasyonu Birliği

FPS: First Person Shooter - Birinci Şahıs Nişancı Oyunları

FRP: Fantasy Role Playing - Fantezi Rol Yapma

GEF: Global Esports Federation - Global Espor Federasyonu

GTA: Grand Theft Auto

ICD: International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems - Uluslararası İstatistiksel Hastalık Sınıflandırması ve İlgili Sağlık Sorunları

IeSF: International Esports Federation - Uluslararası Espor Federasyonu

IGDA: International Game Developers Association - Uluslararası Oyun Geliştiricileri Derneği

IGD: Internet Gaming Disorder - İnternette Oyun Oynama Bozukluğu

ILO: International Labour Organization - Uluslararası Çalışma Örgütü

IOC: International Olympic Committee - Uluslararası Olimpiyat Komitesi

LoL: League of Legends

MIT: Institute of Technology

MMO: Massively Multiplayer Online - Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game - Devasa Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunu

MOBA: Multiplayer Online Battle Arena - Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası

M.Ö.: Milattan Önce

MUD: Multi-User Dungeon- Çok Kullanıcılı Zindan

NBA: National Basketball Association - Ulusal Basketbol Birleşimi

OECD: Organisation for Economic Co-Operation and Development - Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Örgütü

OGA: Online Gamers Association - Çevrimiçi Oyuncular Derneği

ÖSYM: Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi

PUBG: Player Unknown's Battlegrounds

RPG: Role Playing Game

RTS: Real-Time Strategy - Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları

SAWGS: Sexism Against Women Gamers Scale - Kadın Oyunculara Yönelik Cinsiyetçilik Ölçeği

SPL: Siberatlet Profesyonel Ligi

SNES: Super NES

TBS: Turn Based Strategy- Sıra Tabanlı Strateji

TDK: Türk Dil Kurumu

TESFED: Türkiye Espor Federasyonu

TPS: Third Person Shooter- Üçüncü Şahıs Nişancı

TÜDOF: Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu

WHO: World Health Organization - Dünya Sağlık Örgütü

WCG: World Cyber Games - Dünya Siber Oyunları

WIG: Women in Games

YÖK: Yükseköğretim Kurulu

TABLOLAR

Tablo 1: Crawford'un oyun sınıflandırması.....16

Tablo 2: Sağlam ve Topsümer'in Dijital Oyun Oynama Nedenleri Sınıflandırması. 23

Tablo 3: İzleyici Sayılarına Göre En Popüler Oyunlar, Ülkeleri ve İzleyici Sayıları 38

Tablo 4: Katılımcıların Demografik Bilgileri 89

ŞEKİLLER

Şekil 1: Newzoo 2023 Global Oyun Raporu: Bölgelere Göre Oyuncu Sayıları 39

Şekil 2: Newzoo 2023 Global Oyun Raporu: Global Oyun Pazarı Büyüklüğü ve Bölgelere Göre Dağılımı 40

Şekil 3: Lisanslı Kadın E-Sporcuların Oyun Geçmişi ve E-Spor Deneyimleri 91

Şekil 4: Lisanslı Kadın E-Sporcuların Oyun Geçmişi ve E-Spor Deneyimleri 92

Şekil 5: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporun Psikolojik ve Bilişsel Etkileri94

Şekil 6: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporun Psikolojik ve Bilişsel Etkileri 94

Şekil 7: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Zaman Algısı.....95

Şekil 8: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Zaman Algısı.....96

Şekil 9: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Bilişsel Beceriler 97

Şekil 10: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Bilişsel Beceriler 98

Şekil 11: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve El-Göz Koordinasyonu 99

Şekil 12: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve El-Göz Koordinasyonu 100

Şekil 13: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Endişe 101

Şekil 14: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Endişe 102

Şekil 15: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporda Kazanmak 103

Şekil 16: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporda Kazanmak.....104

Şekil 17: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Stres 105

Şekil 18: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Stres 106

Şekil 19: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporda Başarı ve Mutluluk.....107

Şekil 20: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporda Başarı ve Mutluluk 107

Şekil 21: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporun En İlgi Çekici Yönleri 108

Şekil 22: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporun En İlgi Çekici Yönleri 109

Şekil 23: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Özgüven.....110

Şekil 24: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Özgüven.....111

Şekil 25: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Pişmanlık.....112

Şekil 26: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Pişmanlık.....113

Şekil 27: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor Hakkında Çevreyle Sohbet....114

Ş**ekil 28:** Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor Hakkında Çevreyle Sohbet....115

Şekil 29: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporun Mesleki Yönü.....116

Şekil 30: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporun Mesleki Yönü.....117

Şekil 31: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda ve E-Spor Alanında Toplumsal Cinsiyet Algıları ve Cinsiyet Ayrımcılığı.....118

Şekil 32: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda ve E-Spor Alanında Toplumsal Cinsiyet Algıları ve Cinsiyet Ayrımcılığı.....119

Şekil 33: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Erkeklerin Oyun Performansının Kadınlara Göre Daha Üstün Olduğu Algısı 120

Şekil 34: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Erkeklerin Oyun Performansının Kadınlara Göre Daha Üstün Olduğu Algısı 121

Şekil 35: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Kadınlar Dijital Oyunları Popüler Olduğu için Oynar Algısı.....122

Şekil 36: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Kadınlar Dijital Oyunları Popüler Olduğu için Oynar Algısı.....123

Şekil 37: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Kadınlar E-Spor Alanında Daha Fazla Yer Almalı mı? 124

Şekil 38: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Kadınlar E-Spor Alanında Daha Fazla Yer Almalı mı? 125

Şekil 39: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Sadece Kadın Takımlarının Teşvik Edilmesi Cinsiyetçilik ve Ayrımcılık Yaratır mı? 126

Ş**ekil 40**: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Sadece Kadın Takımlarının Teşvik Edilmesi Cinsiyetçilik ve Ayrımcılık Yaratır mı?.....127

Şekil 41: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporda Erkekler Daha Başarılı Olduğu için Kadın ve Erkek Takımları Ayrı Olmalı.....128

Şekil 42: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporda Erkekler Daha Başarılı Olduğu için Kadın ve Erkek Takımları Ayrı Olmalı.....129

Şekil 43: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Erkek Oyunculara Karşı Olan Kadın Topluluğu Var mı?.....130

Şekil 44: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Erkek Oyunculara Karşı Olan Kadın Topluluğu Var mı?.....131

Şekil 45: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Kadın Oyunculara Karşı Olan Erkek Topluluğu Var mı?.....132

Şekil 46: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Kadın Oyunculara Karşı Olan Erkek Topluluğu Var mı?.....133

Şekil 47: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Kadın Oyuncular Erkeklerden Daha Fazla Hakaret ve Aşağılanmaya Maruz Kalır mı?.....134

Şekil 48: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Kadın Oyuncular Erkeklerden Daha Fazla Hakaret ve Aşağılanmaya Maruz Kalır mı?.....135

Şekil 49: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Kadın Oyuncuların Aldığı Olumsuz Yorum ve Tehditler Erkek Oyuncuların Aldıklarından Daha Fazla Önemsenir mi? 136

Şekil 50: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Kadın Oyuncuların Aldığı Olumsuz Yorum ve Tehditler Erkek Oyuncuların Aldıklarından Daha Fazla Önemsenir mi? 137

Şekil 51: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Kadın Oyuncular Erkeklerden Gelen Nezaketi Genellikle Taciz Olarak Yorumlar mı?.....138

Şekil 52: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Kadın Oyuncular Erkeklerden Gelen Nezaketi Genellikle Taciz Olarak Yorumlar mı?.....139

Şekil 53: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Kadınlar Aldıkları Hakareti Gerçekten Hak Eder mi?.....140

Şekil 54: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Kadınlar Aldıkları Hakareti Gerçekten Hak Eder mi?.....141

Şekil 55: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Bazı Kadın Oyuncular Sadece Dış Görünüşleri veya Cinselliklerini Kullanarak mı Popüler Olmaktadır?.....142

Şekil 56: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Bazı Kadın Oyuncular Sadece Dış Görünüşleri veya Cinselliklerini Kullanarak mı Popüler Olmaktadır?.....142

Şekil 57: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Takım Dinamikleri ve Cinsiyet.....143

Şekil 58: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Takım Dinamikleri ve Cinsiyet.....144

Şekil 59: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Motivasyonu Artırır mı?.....144

Şekil 60: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Motivasyonu Artırır mı? 145

Şekil 61: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Mutluluk Sağlar mı? 146

Şekil 62: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Mutluluk Sağlar mı? 146

Şekil 63: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Başarı Sağlar mı? 147

Şekil 64: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Başarı Sağlar mı? 148

Şekil 65: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Takım İçi Verimlilik Açısından Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Avantaj mıdır? 149

Şekil 66: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Takım İçi Verimlilik Açısından Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Avantaj mıdır? 150

Şekil 67: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Hataları Azaltır mı? 151

Şekil 68: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Hataları Azaltır mı? 152

Şekil 69: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncular Daha İyi Takım Çalışması Yapabilir mi? 153

Şekil 70: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncular Daha İyi Takım Çalışması Yapabilir mi? 154

Şekil 71: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Takım Arkadaşlarıyla Sosyal Etkinliklere Katılım Daha Rahat mıdır? 155

Şekil 72: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Takım Arkadaşlarıyla Sosyal Etkinliklere Katılım Daha Rahat mıdır? 156

GİRİŞ

Teknolojik gelişmelerin hızlı ilerleyişi, internete erişimin kolaylaşması ve "dijital yerliler" olarak tanımlanan kuşakların bu ortama doğuştan uyum sağlamasıyla birlikte çocukken sokakta oynana oyunlar da dijital ortama taşınmıştır. Zaman içerisinde profesyonel bir alana dönüşen dijital oyunlar, yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkarak dünya genelince milyonlarca insanın izleyici ya da oyuncu olarak katıldığı, profesyonel kariyer imkânları sunan ve ciddi ekonomik getirileri olan bir alan konumuna gelmiştir. Özellikle yeni neslin e-spora olan ilgisiyle beraber turnuvalar, kulüpleşme, sponsorluk anlaşmaları gibi unsurlar e-sporun geleneksel spor dallarına benzer bir yapıya kavuşmasını sağlamıştır.

E-sporun hızlı yükselişi, toplumsal normların yansımalarını da beraberinde getirmiştir. Özellikle toplumsal cinsiyet eşitsizliğine bağlı olarak önyargı ve kalıpların dijital dünyada da kendine yer bulduğu görülmektedir. Öte yandan, e-sporun giderek profesyonelleşmesi ve ekonomik olarak büyümesi, bu eşitsizliğin derinleşmesine de neden olmaktadır. Kadın oyuncuların e-spor alanında yeterince yer almayışı, destek görmeyişi, maruz kaldıkları cinsiyetçi söylemler, dışlayıcı tutumlar ve yapısal engeller bu eşitsizliğin görünür kılınması gereken yönleridir.

Bu bağlamda, e-spor alanında toplumsal cinsiyet tutum ve algılarının analizine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu doğrultuda çalışmanın temel amacı, Türkiye'deki lisanslı kadın ve erkek e-sporcuların toplumsal cinsiyet eşitsizliğine yönelik görüşlerini inceleyerek, bu alandaki toplumsal ve yapısal sorunları ortaya çıkarmak ve daha eşitlikçi bir dijital oyun ve e-spor alanı inşasını sağlamaktır.

Çalışma üç bölümden oluşmaktadır; birinci bölümünü "Geleneksel Oyunlardan Dijital Oyunlara", ikinci bölümünü "Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği

ve E-Spor", üçüncü bölümünü ise "Profesyonel E-Sporcuların Toplumsal Cinsiyetle İlgili Algı ve Görüşleri" başlığı oluşturmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GELENEKSEL OYUNLARDAN DİJİTAL OYUNLARA

Her çağda hayatlarımızda büyük yer tutan oyunların, günümüzde gelişen teknolojiyle birlikte yerini dijital oyunlara bıraktığı bir gerçek. Özellikle teknolojiye ulaşmanın kolaylaşması, sokakların güvensiz oluşu, yoğun trafik, her iki ebeveyninde çalışması, dijital oyunların maliyetinin düşük olması gibi sebepler başta Z ve Alfa kuşakları olmak üzere geleneksel oyunlar yerine dijital ekranlar aracılığıyla oynanan oyunlara yönelmeyi sağlamaktadır. Bu başlık altında geleneksel oyunların yerini alan dijital oyunların tarihsel gelişimi, etkileri ve bir spor türü olan e-spor kavramı ele alınacaktır.

1.1. Oyun Nedir?

Oyun, ilk insan ve hayvanla birlikte bir gereklilik olarak doğmuş, günümüzde hala önemini koruyan bir olgudur. Özellikle çocukluk döneminde yemek, barınmak, sevgi gibi temel ihtiyaçlardan birisi de oyundur. Oyun, çocuğun ruhsal, fiziksel, zihinsel, sosyal, öğrenme, yaratıcılık gibi pek çok alanda olumlu yönde gelişimini sağlar. Oyun fizyoloji, psikoloji, sosyoloji, sosyal-psikoloji, iletişim, kültür, spor, tarih gibi pek çok alanla ilişkili olan multidisipliner bir kavramdır (Y. E. Güler, 2021: s.13). Bu sebeple oyun hakkında pek çok görüş öne sürülmüş ve benzer ya da farklı tanımlamalar yapılmıştır.

Kökeninin milattan önce 2500-3000'li yıllara kadar uzandığı tahmin edilen, kültürlerin ve medeniyetlerin şekillenmesinde rol oynayan oyun, ilk çağlarda bir taklit etme davranışı olarak ortaya çıkmış, zaman içerisinde savaş, inanç, sanat gibi birçok önemli yaşam aktivitesinin parçası haline gelmiştir (Kaya, 2021a: s.10; Tekkurşun-Demir, 2022: s.19). Örneğin; Antik Mısır'da dini ritüeller ve cenazeler için kullanıldığı düşünülen kilden bebeklerin çocuklar tarafından oyuncak olarak kullanıldığı da tahmin edilmektedir. Çin'de 4000

yıllık bir geçmişi olan en eski strateji oyunlarından "weiqi" bugünkü adıyla "go" ve Uluslararası Futbol Federasyonu Birliği (FİFA) tarafından futbolun bilinen en eski biçimi olarak kabul edilen "cuju" gibi çok sayıda oyunları vardı. Antik Yunan'da çocuklar ve yetişkinler arasında koşu ve yüzme gibi çeşitli yarışmalar düzenlendiği bilinmektedir. M.Ö. 776 tarihinde Olimpia bölgesinde düzenlenen şenliklerin de günümüzde düzenlenen olimpiyatların kökenini oluşturduğu kabul edilmektedir. Türkler de ise çelik çomak, bir saklambaç oyunu olan "karaguni", ceviz oyunu, "mangala" isimli tahta oyunu gibi oyunların oynandığı bilinmektedir (Kılıç, 2021: s.10-11).

Johan Huizinga, Homo Ludens isimli incelemesinde önemli bir ikilik olan Homo Faber (alet yapan insan) ile Homo Sapiens (bilge insan) dengesini bozarak insan kültürüne yeni bir boyut getirmiş, üçüncü bir insan olan Homo Ludens (oyun oynayan insan) kavramını ortaya çıkarmıştır. İş, ritüel, din, tarihi olaylar gibi önemli kavramların önceliği karşısında oyunun olgusunun bunlardan sonra gelen, önemsiz bir uygulama olduğu görüşünü değiştirmiştir. Çünkü Huizinga'ya göre Homo Ludens, Homo Sapiens ile aynı mevkide bir yeri hak etmektedir. Huizinga, medeniyetin oyun içinde/ oyun olarak ortaya çıkarak geliştiğine inanmaktadır. Ayrıca ona göre oyunun kültürel işlevi vardır. Oyun kültüre hizmet eder, hatta bizzat kültüre dönüşür. Ancak oyun kültürden daha eskidir. Çünkü kültürün var olabilesi için bir insan topluluğuna ihtiyacı vardır, oyununun ise yoktur. (Huizinga, 2024: s.7-22).

Her ne kadar yetişkinler için oyun boşa geçen vakit olarak değerlendirilebilse de oyun çocuklar için her şeydir. Oyun çocukların yaparak ve yaşayarak öğrenmesine fırsat tanıyan en önemli araçtır (Taş, 2019: s.35). Çocuklar kendilerini, duygularını oyunla ifade eder; oyunla öğrenir; oyunla çevrelerini tanır; yeteneklerini, motor becerilerini geliştirir; dil, zihin, sosyal, duygusal gelişimlerini oyunla sağlar. Yani oyun, çocukların dilini ve iletişim biçimini ifade eder. Hangi oyuncakları kullanarak nasıl oynamayı seçtiği, iç dünyasında bulunan duygu ve düşüncelerini aktarmada önemli bir araçtır (Benli

ve Sayar, 2022: s.77; Hazar, 2021: s.8). Spencer'a göre sağlıklı çocuklar, zayıf çocuklara göre daha fazla oyun oynamaktadır ve oyunla birlikte vücuttan fazla enerji atılarak gerginliğin azalması sağlanabilir (Akt. Söylemez, 2021: s.10).

Araştırmacılar çocukların tercih ettikleri oyunlarda cinsiyetlerinin etkisinin olup olmadığını araştırmışlardır. Riley ve Jones (2007) tarafından yapılan araştırmanın verilerine göre erkek çocukların daha çok yarışma türü oyunları, kız çocukların ise iş birliğine dayalı oyunları seçtiği saptanmıştır. McOmber'in yaptığı araştırmada, henüz okula başlamamış kız çocuklarının çoğunlukla üç tekerlekli bisikletler ile, erkek çocuklarının ise daha çok top ile oynamayı tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır (Ayan ve Memiş, 2012: s.145).

Huizinga'ya göre oyunun kendisi özgürlüktür. Oyunlar her şeyden evvel isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. Emirlere bağlı oyun, oyun değildir olsa olsa oyunun zoraki bir taklididir. Çocuklar oyun oynamayı sevdikleri için oynarlar bu da sahip oldukları özgürlüğün tam olarak kendisidir. Ona göre oyun gündelik hayata verilen bir ara gibi algılansa da aslında düzenli tekrar eden bir rahatlama aracıdır. Yani oyun, hayatın tamamlayıcısı ve ayrılmaz bir parçası durumuna gelmektedir (Huizinga, 2024: s.20-21).

Juul'ün klasik oyun modeline göre; oyunların kural tabanlı biçimsel sistemleri, değişken ve ölçülebilir sonuçları, farklı değerler atanmış farklı sonuçları vardır. Oyuncu sonuçları değiştirmek için çaba gösterir ve sonuçlara duygusal olarak bağlılık hisseder. Ayrıca faaliyetlerin sonuçları isteğe bağlıdır ve tartışmaya açıktır (Akt. H. Güler, 2021: s.12).

Sungur (1992) oyunu, "Hayal dünyasında yer alan bir beceri denemesi, fantezilerin egemen olduğu yer" şeklinde tanımlamıştır (Sungur, 1992: s.98).

Koçyiğit vd. oyunu, belli bir amaca yönelik veya amaçsız bir şekilde ortaya çıkan; kurallı ya da kuralsız, araçlı veya araçsız olabilen çocukların

gönüllü olarak katıldığı, tüm gelişim alanlarına hitap eden doğal bir öğrenme aracı olarak tanımlamışlardır (2007: s.327).

Schiller oyunu, İnsanın duyusal ve akıl güdüsünü birleştiren bir olgu olarak tanımlamaktadır (Akt. Y. E. Güler, 2021: s.13).

Liebarman vd. oyunların doğal bir ihtiyaç veya içsel itici bir güç olarak yetenekleri ortaya çıkarma ve duyguları deneyimlemede; keşfetme, güdülenme, motivasyon ve öğrenme aracı olduğunu belirtir (Akt. Hazar, 2021: s.12).

Prensky'a göre bir oyunu oyun yapan 6 yapısal faktör vardır. Bunlar (2001: s.11):

1- Kurallar
2- Hedefler ve amaçlar
3- Sonuçlar ve geri bildirim
4- Çatışma/ rekabet/ meydan okuma/ muhalefet
5- Etkileşim
6- Temsil ya da hikâye

Oyun kavramı her ne kadar çocuklar ile bütünleştirilse de yetişkinler için de farklı formatlarda karşımıza çıkan önemli bir eğlence, mutluluk, gelişim ve boş zaman geçirme aracıdır.

1.2. Dijital Oyun Kavramı

Oyun kavramının geçmişten günümüze birbirine benzer yönleri olmakla beraber birçok tanımı yapılmıştır. Eskiden sokakta oynanan ip atlama, seksek, top oyunları gibi fiziksel aktivite gerektiren geleneksel oyunlar günümüzde önemini büyük oranda yitirmiş ve teknolojinin ilerlemesi, ailelerin dışarıyı güvenli bulmaması, şehirleşme ile oyun alanlarının azalması gibi sebeplerden dolayı yerini dijital oyunlara bırakmıştır. Geleneksel ve dijital oyunlar arasında benzerlikler olsa da oynanan oyunların alanı, oyuncu sayısı, oyunlarda

kullanılan araçlar, oyunun biçimi ve içeriği bakımından farklılıklar vardır. Bu bağlamda oyun kavramının tanımı ve işlevi de gelişen teknoloji ile beraber oyunların dijital ekranlara taşınmasıyla yeni bir boyut kazanmıştır (Tan-Eren ve Tuna-Uysal, 2019: s.115; Tetik, 2020: s.26; Yalman ve Yiğit-Açıkgöz, 2018: s.166).

Dijital oyunlar bilgisayar, fare, klavye, joystick, ekran gibi araçların bilgisayar yazılımlarıyla etkileşiminin sağlandığı, çeşitli teknolojilerle programlanan, kullanıcılara görsel bir ortam sunan, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünüdür. Dijital oyunlar; video oyunları, elektronik oyunlar, etkileşimli oyunlar, sanal oyunlar, bilgisayar oyunları, mobil oyunlar olarak da adlandırılmaktadır. Kullanılan teknolojiye göre ise dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları, çevrim içi (online) oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır. Dijital oyunlar tek başına (single player), bilgisayara-yapay zekâya karşı ya da çoklu oyuncu modunda (multiplayer) birbirlerine karşı oynanabilirler (Y. E. Güler, 2021: s.17; Hazar, 2021: s.17). Hahn dijital oyunları: "gönüllülük, uyum, düzenleme, kurgusallık, amaç/eğlence ve etkileşimden bağımsızlık ile belirlenen eylemler." olarak tanımlamıştır (Akt. H. Güler, 2021: s.15).

Teknoloji, zaman içerisinde hızla gelişmesiyle beraber 21. Yüzyılda insanlar için vazgeçilmez bir unsur hâline gelmiştir. İnternete ulaşmanın kolaylaşması, teknolojik aletlerin ucuzlaması ve küçülerek her yerde taşınabilir boyuta gelmesiyle teknolojinin boyutları sonuna kadar kullanılmış ve bunun sonucunda dijital oyunların hızla yükselişi kaçınılmaz olmuştur (R. Çakır ve Küçük, 2020: s.134). Bu bağlamda "Z kuşağı (1996-2012 yılları arasında doğanlar)", "Alfa kuşağı (2013 yılından günümüze kadar ki tarihlerde doğanlar)", dijital nesil, dijital yerliler gibi kavramlarla adlandırılan yeni dönem çocuklarını eski dönem çocuklarından ayıran en önemli özellik teknolojinin içine doğmuş olmalarıdır (Baldemir, 2021: s.16). Günümüzde gelişimini sürdüren teknoloji, oyunları da etkileyerek önemini artırmış, çocukların oyun alanlarını bilgisayar, telefon, tablet gibi ekranlar ile kısıtlamıştır. Artık gençler

ve çocuklar zamanlarının önemli bir kısmını yüz yüze oynanan geleneksel oyunlar yerine popüler hâle gelen dijital oyunlardaki sanal alemler ve sanal kişilerle geçirmektedir (Çaylı, 2022: s.10; Söğüt, 2020: s.80). Yeni ortaya çıkan dijital oyun kültürünün hızla yayılmasıyla birlikte bireyler aynı fiziki ortamda bulunmalarına rağmen geleneksel oyunlar yerine ekranlar aracılığıyla oyun oynamakta, iletişim kurmakta ve sosyalleşmektedir (Atik ve Biricik, 2021: s.446-447).

Doğdukları andan itibaren dijital araçlarla iç içe olan dijital yerliler, dijital göçmen olan ebeveynlerine göre dijital dünyadaki gelişmeleri yakından takip ederek daha çok bilgi sahibi olmakla birlikte teknolojiyi etkin olarak kullanmaktadır. Teknoloji çağında doğan Z ve Alfa kuşakları makineleri insanlara tercih edebilmekte, günlük hayatlarında iletişim problemleri yaşayabilmekte, yaşadıkları sorunları tek tuşla çözebileceklerini düşünebilmekte, dikkat dağınıklığı yaşayabilmekte, çeşitli kas ve iskelet sorunlarıyla karşılaşabilmektedir (Aral, 2022: s.1135-1136; Utuş, 2022: s.14). Bununla birlikte insanların hayatında önemli etkilere sahip olan dijital dünya, toplumların kültürel, sosyal, siyasal, ekonomik yapılarını değiştirmektedir. Bu etkilerin gün geçtikçe artacağı düşünülmektedir (Aral, 2022: s.1135).

Dijital oyunlar, bilgisayar tabanlı oyun oynamak için internet bağlantısı olan veya olmayan bir teknolojik cihaz aracılığıyla oynanabilen oyunları ifade etmektedir. Eskiden sadece tek oyunculu yani bilgisayara karşı oynanabilen oyunlar internetin kamusallaşmasıyla telefon, bilgisayar, tablet gibi araçlarla oynanabilir hâle gelmiştir. Ağa bağlı oyunlarla birlikte insanların coğrafi ve zamansal sınırları aşarak geniş kitlelerin etkileşim ve iletişim kurabildikleri oyun topluluklarından oluşan yeni bir tür "katılımcı" "küresel oyun alanı" oluşmuştur. Artık dijital oyunlarla birlikte çevrimiçi oyun oynama, grup oluşturma, oluşturduğu grubun zafer kazanma veya yenilgiye uğraması gibi durumlar ortaya çıkmaktadır. Bunun sonucunda oyuncular kızgınlık, üzüntü, hayal kırıklığı,

mutluluk gibi duygular yaşamakta ve birbirine aktarabilmektedir (Atik ve Biricik, 2021: s.451-452).

Son yıllarda dijital oyun sektörü hızla gelişmiş bunun sonucunda yeni pazarlama teknikleriyle oyun alanına ilgiyi artırarak daha fazla katılımcının olması sağlanmıştır. Bu katılımcılar başta dijital yerliler olmakla birlikte her yaş grubundan insanı kapsamakta ve günümüzde artık her birey hayatlarının bir bölümünü dijital oyunlara ayırmaktadır. Dijital oyunlar, oyuncular üzerinde kabul görme, sosyalleşme, hırs gibi güçlü güdüleme etkileri barındırmaktadır (Nurmedov ve Tarhan, 2021: s.60).

Gülçek, dijital oyunların niteliklerini şöyle sıralamaktadır (2018: s.20);

- Dijital oyunlar senaryolar vasıtasıyla oluşturulmaktadır ve farklı içerikleri vardır.

- Güncelleme özelliği bulunmaktadır.

- Bireysel olarak oynanabilmelerinin yanı sıra grupla da oynanabilmektedir.

- Hızlı sistemleriyle bireyi günlük hayattan ve sıkıcı gelebilecek olaylardan uzaklaştırır.

- Çeşitli görseller kullanarak bireyleri oyunun içerisine çeker.

- Zaman ve mekân kısıtlaması olmaksızın bireylere çeşitli araçlarla oyun oynayabilme imkânı sunmaktadır.

- Bireye heyecan, hırs, rekabet gibi duygular yaşatarak oyuna katılımını sağlamaktadır.

Video ve bilgisayar oyunlarını "insanlık tarihindeki potansiyel olarak en ilgi çekici eğlence" olarak tanımlayan Prensky'a göre ise dijital oyunların 12 temel özelliği vardır. Bu özellikler (2001: s.1):

1. Bir eğlence biçimi olan oyunlar, zevk verir.

2. Tutkulu ve yoğun olarak katılımı sağlar.

3. Oyunların kuralları vardır ve bütün olarak düşünebilme kabiliyeti kazandırır.

4. Belirli hedeflerle oyuncuya motivasyon kazandırır.

5. Oyuncuların aktif katılımını ve etkileşimini sağlayarak yapma/başarma gücü verir.

6. Oyunların uyarlanabilen yapıları vardır.

7. Sonuçları ve geri bildirimleriyle oyuncunun öğrenmesini sağlar.

8. Kazanma durumunda oyuncunun ego tatminini sağlar.

9. Oyunlarda çatışma, rekabet, meydan okuma, mücadele ve muhalefet vardır. Bunlar oyuncuya heyecan verir.

10. Çözülmesi gereken problemlerle oyuncuların yaratıcılığını geliştirir.

11. Oyunlar sahip olduğu etkileşim gücüyle sosyal gruplar oluşmasını sağlar.

12. Sahip olduğu hikâye ve temsiller ile oyuncuya yoğun duygular yaşatır.

1.2.1. Dijital Oyunların Tarihi

İlk dijital oyunların tasarlanmasından başlanarak teknolojideki gelişme ile doğru orantılı olarak oyunların içerikleri ve tasarımları da gelişmiştir. İlk

başlarda tek kullanıcılı ve düşük grafiklere sahip oyunlar teknolojideki hızlı ilerlemelerle birlikte birden fazla kişiyle oynanabilen ve karmaşık olarak nitelendirilebilecek hâle gelmişlerdir (Uzunoğlu, 2021: s.122).

Dijital oyunların tarihsel gelişimine bakıldığında ilk dijital oyunun Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından 1947 yılında geliştirilen, 1948 yılında patenti alınan Katot (elektron yayan eleman) Işın Tüpü Eğlence Devresi (Cathode-Ray Tube) isimli eğlence cihazı olduğu bilinmektedir. Oyunun oynandığı cihazın tasarımı, belirli bir hedefin düğmeler kullanılarak vurulmasını temel almıştır. 1949-1950 yıllarında Charly Adams tarafından 'zıplayan top' isimli program yazılmış, ancak etkileşimli bir oyun olmaması sebebiyle sadece kendinden sonra gelen oyunlara fikir vermesini sağlamıştır. A.S. Douglas tarafından 1952 yılında bilgisayara karşı oynanabilen "Tic Tac Toe" ya da "OXO" olarak tabir edilen oyun yapılmıştır (Hazar, 2021: s.22; Uzunoğlu, 2021: s.122). 1958 yılında Amerikalı fizikçi William Higinbotham tarafından balistik füze yörüngelerini hesaplamak amacıyla kullanılan bir analog bilgisayar ve osiloskop cihazıyla "Tennis for Two" programlanmıştır. ABD'nin Hiroshima ve Nagazaki'ye atom bombası atmasından ilham alarak Massachusetts Institute of Technology'de (MIT) programcı olan Steve Russell, Martin Graetz ve Wayne Wiitanen tarafından 1961 yılında ilk video oyunu olan "Space War" oyunu yapılmıştır. Bir uzay savaşını konu alan bu oyun da siyah ekran üzerinde oyuncular kendi uzay gemilerini kontrol ederek çarpılmaması gereken yıldızlardan kaçmaya çalışır. Karşılıklı iki kişinin oynamasına imkân veren bu oyun, kendinden sonraki oyunlar için önemli bir örnek olmuştur. Namco firması tarafından 1962'de ilk elektro-mekanik arcade oyunu olarak "Periscope" adlı oyun piyasaya sürülmüştür (Taştekin, 2019: s.10; Yalman ve Yiğit-Açıkgöz, 2018: s.166).

1970'li yıllardan önce dijital oyunlar, bilgisayara erişimi olan üniversite araştırma ekipleri ve ayrıcalıklı kişiler tarafından geliştirilen az sayıda bilgisayar oyunuyla sınırlıydı. 1970'li yıllarla beraber oyun şirketleri kurulmuş ve dijital

oyunlar, halka açık video oyunu salonlarında yaygın olarak erişilebilir duruma gelmiştir. Buna bağlı olarak oyun pazarı gittikçe büyümüş, oyunların kullanım ve satışları artmıştır (H. Güler, 2021: s.16; Taştekin, 2019: s.10). Dijital oyunların endüstrileşmesi ise 1971 yılında Nolan Bushnel tarafından ilk jetonla çalışan ve Space War'a çok benzeyen "Computer Space" adlı atari oyununun piyasaya sürülmesiyle başlamıştır (Özçelik, 2022: s.20). 1972 yılında Amerika'da Nolan Bushnel ve Ted Dabney tarafından Atari Inc. Firması kurulmuş ve aynı yıl "Pong" isimli masa tenisi oyunu piyasaya sürülmüştür. Bu oyun, ekranı ikiye bölen bir çizgi ve iki tarafta da tuğlaya benzeyen şekiller olan iki kişilik bir oyundur. Günümüzde de değişik sürümleri olan bu oyun televizyona bağlanabilen ilk ticari bilgisayar oyunu olarak satılmıştır. Oyun 1000 dolara satılmasına rağmen kitleler tarafından büyük ilgi görmüş ve kısa bir sürede 19000 adet satılmıştır (Çakıcı, 2018: s.20; Çelik, 2021: s.7). 1974 yılında ilk Frame Per Second oyunu olarak kabul edilen "Maze Wars" oyun piyasasında yerini almıştır. Daha sonradan birçok oyunu tasarlayacak olan Microsoft şirketinin ABD'de 1975 yılında, hemen arkasından Apple şirketinin 1976 yılında ABD'de kurulmasıyla birlikte sektör hız kazanmıştır (Özçelik, 2022: s.20; Taştekin, 2019: s.10).

1978-1983 yılları bilgisayar oyunlarının altın çağı olarak nitelendirilmiştir. 1978 yılında "Space Invaders" piyasaya sürülmüş ve bu oyunla birlikte "Hepsini vur!" tarzında oyunların popülerliği artmıştır. Aynı yıl ilk Multiuser Dungeon (MUD) oyunu Richard Bartle ve Roy Trubshaw tarafından PDP-10 bilgisayarları için geliştirilmiştir. Bu süreci 1979'da "Galaxian", 1980'de Namco firması tarafından piyasaya sürülen "Pac-Man" ve 1981'de Nintendo firması tarafından piyasaya sürülen "Donkey Kong" gibi günümüzde de varlığını sürdüren birçok oyunun çıkışı izlemiştir. (Çakıcı, 2018: s.20-21; Karabulut, 2019: s.9; Kılıç, 2021: s.14).

1980'li yıllarla birlikte arcade makineleri yerini yavaş yavaş bilgisayarlara bırakmaya başlamıştır. 1983 yılında ilk online oyun olma özelliğini taşıyan

“Snipes” tasarlanmıştır. 1985 yılında “Tetris” oyunu ortaya çıkmıştır. Özellikle 1986 yılında internetin ticari kullanıma açılmasıyla beraber dijital oyunlar çeşitlenmiştir. 1990 yılında “Super Mario” oyunu çıkmış ve o dönemin en çok satılan oyunu olmuştur. Aynı yıl Nintendo şirketi tarafından yaklaşık 50 milyon adet satılan Super NES (SNES) piyasaya sürülmüştür. 1992 yılında dünyanın ilk üç boyutlu oyunu olma özelliğini taşıyan “Wolfenstein” oyuncular ile buluşmuştur. 1993 yılında “Doom” ve 1994’te “Warcraft: Orcs & Humans” oyunları kendi türlerindeki ilk multiplayer (çok oyunculu) oyunlar olarak çıkmışlardır. Aynı yıl Sony şirketi tarafından PlayStation oyun konsolu üretilmiştir. 1994 yılında “Need for Speed”, 1996 yılında “Diablo” ve “Quake”, 1997 yılında GTA (Grand Theft Auto) ve “Age of Empires” gibi büyük beğeni toplayan oyunlar piyasaya sürülmüştür. 1998 yılında “Half Life” adlı oyun piyasaya çıkmış ve 1999’da aslında ilk başta bir oyun modu olarak geliştirilen Counter Strike milyonlar tarafından oynanmış ve ayrı bir oyun hâline gelmiştir (Çelik, 2021: s.7; Özçelik, 2022: s.20; Taştekin, 2019: s.11).

2000’li yıllarla birlikte dijital oyunlar özellikle Z kuşağı olarak adlandırılan yeni nesil çocuklar arasında vazgeçilemez bir unsur hâline gelmiştir. 2003’te çıkan gerçek dünyadan öğeler bulunduran “Sims” oyunu sadece çocuklardan değil, yetişkin bireylerden de ilgi görmüştür. Bu oyunla beraber dijital oyunlar daha etkili ve gerçekçi bir boyuta gelmiştir. Dijital oyunların kendini sürekli yenilemesi, kolay ulaşılabilir olması, ses ve görüntülerin efektlerle gerçeğe çok yakın olarak kullanılması, zaman ve mekân fark etmeksizin tek başına ya da diğer oyuncularla oynanabilmesi, sıkıcı olmaması, rekabet içermesi, kendine özgü karakterler yaratılarak kişiselleştirilebilmesi, kurgu unsurları içermesi, ekip hâlinde oynanabilmesi, sanal gerçeklik teknolojileri, üç boyutlu grafik kullanımı gibi özellikleri sebebiyle oyuncu sayıları gün geçtikçe artmaktadır. Sürekli gelişen ve ilerleyen oyun endüstrisiyle birlikte çocuklar artık dışarıda oynanan geleneksel oyunlar çok çeşitli olan dijital oyunları tercih etmektedir. Tüm bu gelişmelerle birlikte oyuna spor gözüyle

bakılarak E-Spor branşı geliştirilmiştir (Uzunoğlu, 2021: s.123; Taştekin, 2019: s.11). Artık dijital oyunlar sadece oyun olmaktan çıkmış ve çeşitli oyun şirketleri aracılığıyla profesyonel arenada yarışan takımlar kurulmuş ve karşılaşmalar düzenlenmeye başlanmıştır.

Tüm bunlar göz önüne alınarak 2019'da yayınlanan Dijital Oyunlar Raporu'na göre dijital oyunların tarihsel gelişimi beş farklı dönem ile ele alınmaktadır (2019: s.6);

1- 1980'ler öncesi erken gelişim aşaması.

2- 1980'li yılların ortası ile 1990'lı yılların ortasında kadarki büyüme aşaması.

3- 1990'lı yılların sonuna kadar olan gelişme aşaması.

4- 2000-2005 yılları arasındaki dönem olgunlaşma aşaması.

5- 2005'ten günümüze kadar olan ilerleme aşaması.

Giderek büyüyen bu sektörün önemine ilişkin verilerden bazıları şu şekildedir (Hazar, 2021: s.25-26; B. Keskin, 2019: s.18-19; Özçelik, 2022: s.20);

- 1999 yılında SEGA şirketi tarafından piyasaya sürülen Dreamcast isimli oyun konsolu 11 milyondan fazla satılmıştır.

- 2016 yılında küresel oyun endüstrisinin Pazar büyüklüğü 99,6 milyar dolarken Türkiye'de 658 milyon dolarlık gelir ile 16. sırada yer almıştır.

- "Angry Birds" oyunu 450 milyondan fazla indirilmiştir.

- Bireylerin oyunla tanışması 5 yaşa inmiştir.

- Zynga'nın "FarmVille", "CityVille" gibi oyunları 250 milyondan fazla kişi tarafından oynanmaktadır.

- Guinness Rekorlar Kitabına en hızlı satılan elektronik ürün olarak giren "Xbox Kinect" sadece 60 günde 8 milyon adet satılmıştır.

- "Call of Duty" oyunu 24 saatte 223 milyon euroluk satış yapmıştır.

- Oyun sektörü hızlı büyümesiyle sinema sektörünü geride bıraktı.

- Facebook, %80 oyun oynamak amacıyla kullanılmaktadır.

- Krizlerden en az etkilenen sektördür.

1.2.2. Dijital Oyunların Sınıflandırılması

Teknolojideki ilerlemelerle birlikte eskiden parkta, sokakta oynanan top oyunları, kahvehanelerde oynanan kâğıt oyunları gibi oyunlar da dijitalleşmiştir. Dijital oyun türleriyle ilgili kesin bir görüş olmamakla birlikte her geçen gün oyuncuların yoğun ilgisiyle sayıları ve platformları artan dijital oyunlar literatürde farklı sınıflandırmalara ayrılmaktadır. Bir dijital oyunlar içerikleri bakımından tek bir sınıf altında yer alabileceği gibi birden fazla sınıflandırmayı da kapsayabilmektedir (Demirbozan, 2019: s.8).

1.2.2.1. İçeriklerine Göre Dijital Oyun Türleri

Ana başlık olarak strateji, simülasyon, spor, savaş, macera, aksiyon gibi başlıklar altına ele alınan dijital oyunlar kendi içlerinde alt başlıklara ayrılmaktadırlar. Sayın'a göre dijital oyunların tür sınıflandırılması yapılırken genellikle oynanış şekilleri ve içeriği dikkate alınmaktadır ancak başka sınıflandırma biçimleri de vardır. Dijital oyunların diğer sınıflandırılmaları arasında hedef kitlenin yaş aralığı, cinsiyet, içerisinde bulunduğu toplumsal yapı gibi unsurlar yer almaktadır (Akt. Tekkurşun-Demir, 2022: s.23).

Mitchell ve Smith oyun türlerini; Aksiyon oyunları, macera oyunları, dövüş oyunları, platform oyunları, bilgi oyunları, simülasyon oyunları, alıştırma ve pratik yapma oyunları, mantıksal oyunlar ve matematik oyunları olarak ayırır

(Akt. B. Çakır, 2022: s.33-34). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) tarafından dijital oyunlar eğitici, şiddet içerikli, strateji, macera, eğlence, spor ve yarış türlerine ayrılmıştır (Özdemir, 2021: s.7).

Crawford yaptığı sınıflandırmada bilgisayar oyunlarını yetenek ve aksiyon oyunları ile strateji oyunları olarak iki başlık altında ele almaktadır. Bu başlıklar aşağıdaki tabloda verilmiştir (1997: s.1-15):

Tablo 1: *Crawford'un oyun sınıflandırması*

Yetenek ve Aksiyon Oyunları	Strateji Oyunları
Savaş/mücadele oyunları	Macera oyunları
Labirent oyunları	D&D (Dungeons and Dragons) oyunları
Spor oyunları	Savaş oyunları
Raket oyunları (Pong)	Şans oyunları
Yarış oyunları	Eğitsel ve çocuk oyunları
Karma-çeşitli oyunlar	Kişilerarası oyunlar

Kafai dijital oyunları; macera, eğitsel içerikli, spor/yetenek ve simülasyon olmak üzere dört türe ayırmaktadır (Akt. Çakıcı, 2018: s.23).

Prensky'a göre ise 2000 yılından sonra dijital oyunlar genellikle birbiriyle örtüşen 8 türe ayrılmaktadır (2001: s.20);

1- Aksiyon oyunları: Diğer oyun türlerine göre en çok tercih edilen oyun türüdür. Yoğun hız, hareket ve genellikle şiddet içeren bu oyun türünde oyuncuların başarılı olabilmeleri için reflekslerinin güçlü olması,

zamanlamayı iyi yapabilmesi ve el-göz koordinasyonunun gelişmiş olması önemlidir. Sürekli mücadele içeren aksiyon oyunları aynı zamanda hepsini vur! kategorisidir. Bu tür içerisinde eski side scroller oyunlar (karakterin ekranın sol yönünden sağ yöne doğru gittiği yan kamera bakış açılı oyunlar), iz sürme oyunları, nişan alma ve silah oyunları, düşen şeyleri vurma oyunları (Missile Command), labirent oyunları (PacMan), platform atlama oyunları (Gekko), araba yarışları ve kovalamaca içeren oyunlar yer almaktadır. Bu tür içerisinde yer alan popüler oyunlardan bazıları: "GTA (Grand Theft Auto)", "Battlefield 3", "Counter Strike" ve "Call of Duty: Modern Warfare 3" olarak sıralanabilir.

2- Macera oyunları: Bilgisayar oyunlarında en eski türlerden biridir. Bu oyun türünde oyuncular oyunda sistemin verdiği görevleri tamamlamak için bilmedikleri bir dünyada yolunu bulur, nesneleri toplar ve bulmacaları çözer. "Resident Evil", "Mafia", "Zelda" ve "God of War" bu türe örnek olarak gösterilebilir.
3- Dövüş oyunları: Bu tür oyunlarda hız yoğun ve karakterler atletiktir. Oyuncu bir veya birkaç karakter seçerek karşısındaki bilgisayar ya da gerçek oyuncu tarafından seçilen karakter veya karakterler ile dövüşerek puan kazanır. Dövüşün kazanılması, oyuncunun karşı tarafında yer alan sistem ya da gerçek kişinin karakterini veya karakterlerini yok etmesine yani oyun başında belirlenen sağlık durumunu sıfıra indirmesine bağlıdır. "Street Fighter" ve "Mortal Kombat" bu oyun türüne örnektir.
4- Bulmaca oyunları: İçeriğinde hikâye bulundurmayan, görsel efekt içermeyen, sadece çözülmesi gereken problemlere odaklanan oyunlardır. Oyuncuyu zekâsını kullanarak veya deneyerek çözüme ulaştırmayı amaçlar. "Tetris" ve "Devil Dice" bu türe örnektir.
5- Rol yapma oyunları (RPG): Çoğunlukla orta çağ görünümüne sahip ve birini ya da bir şeyi kurtarmak için görevler içeren oyunlardır. İnsan, büyücü, elf, ork gibi belirli tiplerde karakterler vardır. Karakterlere atanan özellikler bulunmaktadır. Savaş ve eylemler yoluyla deneyim ve ekipman kazanılır.

Büyü ve efsunlu nesneler bu tür oyunlarda önemlidir. Rol yapma oyunları kendi içinde; devasa çok oyunculu rol yapma oyunları (MMORPG), çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası oyunları (MOBA), aksiyon-rol yapma oyunları, taktiksel rol yapma oyunları ve sandbox (açık dünya) rol yapma oyunları olarak ayrılır. "Dungeons and Dragons", "World of Warcraft", "Silkroand", "Metin2" ve "Knight Online", "Minecraft" bu türe örnek gösterilebilir.

6- Simülasyon oyunları: Oyuncuların genellikle gerçek hayattakine en yakın haliyle üç boyutlu ortamlarda helikopter, araba, tır, tank, uçak, denizaltı, otobüs ve benzeri bir aracı kullanıyormuş gibi deneyimleyebileceği oyunlardır. Karmaşık yapıdaki bu araçların kullanıldığı bu oyunlarda gerçekliğin artırılması için direksiyon, pedal, vites, kumanda paneli gibi aygıtlar yardımcı olarak kullanılmaktadır. Ayrıca dünyalar inşa etme veya yönetme oyunlarını da kapsamaktadır. "Microsoft Flight Simulator X", "Bus Simulator: Ultimate", "American Truck Simulator", "The Sims" bu türe örnektir.

7- Spor oyunları: Daha çok bir spor alanını taklit ederek hazırlanmış bireysel ya da grup olarak oynanabilen oyunlardır. Gelişen teknolojiyle birlikte bir sörf tahtası üzerinde veya direksiyon gibi ekipmanlar vasıtasıyla deneyimleyerek oynanabilir duruma gelmişlerdir. Futbol, basketbol, ralli, beyzbol gibi spor türlerine göre ayrılmış bu oyunlara "FIFA", "NBA", "Football Manager", "PES", "Need for Speed" gibi oyunlar örnek verilebilir.

8- Strateji (Taktik) oyunları: Oyuncuların ordu, uygarlık gibi büyük yapılardan sorumlu olarak kendi yapısını geliştirmesi ve düşmana karşı üstünlük kurmasını sağlayan oyun türüdür. Bu oyunların bir türü olan TBS (Turn Based Strategy) oyunlarda oyuncular sırayla hamlelerini gerçekleştirirken, RTS (Real Time Strategy) oyunlarda tüm oyuncular aynı anda hamle yapabilme şansına sahiptir. Bu türe "Chessmaster", "Worms serisi", "Age of Empires serisi" ve LoL (League of Legends) örnek verilebilir.

Literatür incelendiğinde öne çıkan diğer dijital oyun türleri ise şunlardır:

-Ritim oyunları: Ritmik olarak oyuna veya oyunda sunulan müziğe uyum sağlamasını gerektiren bu oyunlar oyuncuların hareketsiz kalmalarını büyük oranda engellemektedir. “Guitar Band: Rock Battle” ve “MStar” gibi oyunlar bu türe örnektir. (Gölge, 2022: s.8).

- Hayatta kalma oyunları: Bu oyun türünde bir karakter yaratılır ve yaratılan karakterin gerçek hayata benzer şekilde hayatta kalması için birtakım ihtiyaçları vardır. Karakterin hangi durumlarda hayatta kalabileceği ve hayatta kalması için ne yapılması gerektiğiyle ilgili bilgi ve ipuçları oyun içerisinde oyuncuya verilir. “DayZ”, “Erzurum”, “Valheim” bu türe örnektir (N. Aydemir, 2020: s.8).

- Eğlence oyunları: Genellikle internet üzerinden oynanan bu oyunlar okey, tavla, kâğıt oyunları gibi türleri içerir (Çakıcı, 2018: s.26).

- Görev oyunları: Oyuncular sistemin kendisine verdiği görevleri yerine getirerek rakibi veya karşısına çıkan engelleri etkisiz hâle getirmeye çalışır. Bu tür oyunlar çoğunlukla askeri ve polisiye oyunları kapsar (Demirbozan, 2019: s.11).

- Birincil kişi vuruş oyunları: Oyuncu bu tür oyunlarda çoğunlukla etrafını kendi bakış açısıyla görür. Asıl hedef hayatta kalmak ve rakiplerin öldürülmesini sağlamaktır. Oyuncunun oyundaki materyalleri ve bulunduğu mekânı bilmesi başarısını büyük oranda etkilemektedir (Çakıcı, 2018: s.27).

- Platform oyunları: Karakterlerin oyun boyunca platformlarda koşarak, zıplayarak, tırmanarak, düşerek etkileşime girdiği oyunlardır. Oyuncu karşısına çıkan düşmanlardan kurtularak ve çevresindeki ödülleri toplayarak oyunu bitirmeye çalışır. Bu türde “Super Mario” ve “Donkey Kong” en çok bilinen oyunlardır (Çakıcı, 2018: s.27; Kılıç, 2021: s.22).

1.2.2.2. Ortamına Göre Göre Dijital Oyun Türleri

Oyunların geleneksel oyunlardan dijital oyunlara evirilmesiyle birlikte oyun oynanabilen alanlar da çeşitlenmiştir. Dijital oyunlar atari salonları, internet kafeler veya evde internet bağlantısı olan veya olmayan masaüstü bilgisayar, laptop, tablet, televizyon ya da akıllı telefonlarla doğrudan veya bu cihazlara bağlanabilen çeşitli oyun konsolları aracılığıyla oynanabilmektedir.

Binark dijital oyunları; konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak sınıflandırmaktadır (Akt. Hazar, 2021: s.26).

Kirriemuir' a göre dijital oyunların sınıflandırılmasına bazı ortak oynama biçimleri yer almaktadır (2002: s.1-2):

- Televizyona bağlanan oyun konsolları veya kumanda aracılığıyla oynanması,

- Televizyona bağlı olan, uydu ya da dijital abonelik sistemleri üzerinden erişilebilen veya indirilebilen programlar kullanılması

- Bilgisayar veya Macintosh kullanılması,

- Game Boylar gibi küçük ve taşınabilir oyun makineleri aracılığıyla oynanması,

- Atari salonlarındaki makineler gibi yerleşik bir ekrana ya da joystick girişine sahip cihazlar üzerinden oynanması,

- Tablet, akıllı telefon gibi elektronik araçlar kullanılarak oynanması.

1.2.2.3. Katılımcı Sayısına Göre Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar tek başına oynanabilen oyunlardan devasa çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunlarına kadar uzanmaktadır.

Dijital oyunlar oyunu oynayan kişiler bakımından değerlendirildiğinde tek kullanıcılı (singleplayer) ve çok kullanıcılı (multiplayer) olarak sınıflandırılmaktadır (Akt. Hazar, 2021: s.26). Single player oyunlar; tek başına oynanan, hikâye yönünden zengin oyunlardır. Bilgisayar, Xbox ve PlayStation gibi çeşitli araçlarla oynanabilmektedirler. "Assassin's Creed", "Hogwarts Legacy", "Mafia" ve "Resident Evil" single player oyunlardan bazılardır.

Çok geniş bir oyun alanını kapsayan multiplayer oyunlar ise; iki veya daha fazla kişiyle oynanabilen, genellikle internet ağ sistemi gerektiren, oyuncuların etkileşim içinde olduğu, takım çalışması veya rekabet içeren oyunlardır. FPS (First Person Shooter), TPS (Third Person Shooter), RPG (Role Playing Game), MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), MMORPG (Massively Multiplayer Online Rol Playing Game), RTS (Real Time Strategy) ve hayatta kalma oyunlarını kapsamaktadır. Multiplayer oyunlara; Tic-Tac-Toe, Valorant, Dota, Minecraft, M.A.R.S. ve Counter-Strike: Global Offensive örnek olarak verilebilir.

1.2.3. Dijital Oyuncu Türleri ve Dijital Oyun Oynama Nedenleri

Dijital oyuncuların oyun oynama nedenleri motivasyon, eğlence anlayışı, aidiyet hissi, oyunda sağladığı başarı, merak, rekabet duygusu gibi pek çok faktöre göre değişkenlik göstermektedir. Dolayısıyla her oyuncunun dijital oyun oynama sebebi farklıdır. Örneğin profesyonel dijital oyuncular oyunlardan gelir elde ettikleri için dijital oyunları kendi gündelik yaşantılarına yerleştirerek oyunu bir meslek haline dönüştürmüşlerdir.

Sıradan bir oyuncu olarak oyuna başlayan birey, oyuna ayırdığı vakit ve yetenek doğrultusunda zamanla profesyonel bir oyuncuya dönüşebilmektedir. Oyunculuk kademeleri aşağıdaki gibi sıralanmaktadır (Kaplan, 2009: s.226-227):

- Gamer (Oyuncu) oyun oynamayı seveni belirli zamanları değerlendiren, her oyunu oynayan ve sosyal etkinliklerle kıyaslamayan kişilerdir.
- Pro-gamer (Profesyonel oyuncu) bu oyuncular için oyun oynamak boş zamanı değerlendirme etkinliğidir. Ancak oyuncu artık seçici olarak ilgisini çeken oyunları oynamakta ve uzmanlaşmaktadır.
- Hardcore gamer (Sıkı oyuncu) oyuncular için oyun oynamak boş zaman etkinliğinin ötesine geçerek sosyal aktiviteler içinde özel bir yer kazanır. Bir oyun türü seçerek istikrarlı olarak o tipteki oyunları oynarlar. Özellikle MMO (Massively Multiplayer Online) oyun türlerinde öne çıkar ve oyun dünyasında ünlenebilirler.
- Gamemaster (Oyun ustası) genelde MMO oyunlarda görev yapar. Bu tür oynlarda etkileşimin çok daha fazla olmasına bağlı olarak daha çok iş yaptığından gamemaster olamaması imkansızdır.
- Game expert (oyun uzmanı) ulaşılacak en son noktadır. Bütün etapları geçerek oyunla doğrudan ilgisi olmayan, işe hâkim konumdaki kişilerdir. Bu kişilerin iyi seçilmesi, ürün satışını doğrudan etkilemektedir.

Sağlam ve Topsümer çalışmalarında dijital oyun oynama nedenleri ile ilgili 4 ana tema ve alt boyutlarına ulaşmışlardır. Modern bir uğraş ilk sırada gelirken katılımcılar ayrıca serbest zamanı değerlendirme etkinliği, bir gruba ait olmak ve liderlik etmek gibi nedenler de belirtmişlerdir (2019: s.485-495).

Tablo 2: *Sağlam ve Topsümer'in Dijital Oyun Oynama Nedenleri Sınıflandırması.*

Tema	Alt Boyut
Modern Bir Uğraş	Eğlenceli bir yaşam aktivitesi Dijital oyun ile etkileşim Dijital kültür içinde büyüme/yetişme
Kişisel Rahatlama ve Tatmin	Pozitif-negatif duygulanım Rahatlama Hayal gücü Huzur Zekâ Mantık Stres azaltımı Tutku
Sosyal İlişkiler	Algılama becerileri Heyecan Mutlu olma Keyif İyimserlik İletişim becerisi Esnek olma
Güven	Aile ilişkileri Arkadaşlık ilişkileri Motivasyonun artması Oyalanmak İlgi Duyulan etkinlikler Bağımlılık Yeterli doyum elde edememek

Bireylerin dijital oyun oynama nedenleri: diğer oyuncularla iletişim kurmak, vakit öldürmek/boş zamanı değerlendirmek, bilgi ve eğlence ihtiyaçlarını gidererek mutlu olmaktır (Tran ve Strutton, 2013: s.456).

Dijital oyunlar çoklu görevlendirmesiyle birden fazla medyaya ulaşılabilirliğe oyuncuların oyun esnasında mesaj yazmasını, istediği müziği

dinlemesini, birden fazla oyun oynamasını sağlamaktadır (Cardoso-Leite vd. 2016: s.220). Dijital oyunlar ayrıca oyunun kontrolünü elinde bulundurma ve yönlendirme imkânı tanıdığından oyuncuya 'hâkim' olma hissiyatı vermektedir (Pala ve Erdem, 2011: s.55).

1.2.4. Dijital Oyunların Etkileri

Günümüzde özellikle teknolojinin içine doğan çocuklar ve adölesan bireylerin hayatlarında dijital oyun kavramı vazgeçilmez bir unsur olarak yer almaktadır. Ancak dijital oyunların sadece genç bireyler üzerinde değil, her yaştan birey üzerinde birtakım etkisi bulunmaktadır. Dijital oyunlar, eğlenme, dil ve refleks gelişimi, iletişim kurma becerisi gibi işlevlerinin yanı sıra bağımlılık, sosyal izolasyon, kas ve iskelet sistemi sorunları gibi pek çok olumsuzluğa da zemin hazırlamaktadır. Dijital oyunların olumlu veya olumsuz etkileri; oyunda harcanan zamana, sıklığa ve içeriğine göre farklılık göstermektedir. Bu başlık altında dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkilerine iki başlık altında yer verilmiştir.

1.2.4.1. Dijital Oyunların Avantajları

Oyun kavramı özellikle çocuklar için vazgeçilmez bir olgudur. Çocuklar oyun ile yaratıcılıklarını ve karar verme becerilerini geliştirir, daha eğlenceli ve kalıcı bir şekilde öğrenir. Ancak günümüzde gelişen teknoloji oyun kavramının da sanallaşmasını sağlayarak yerini dijital oyun kavramına bırakmasını sağlamaktadır. Dijital oyunlar her ne kadar boş zamanı değerlendirme aracı olarak görülse de aslında özellikle çocuklar için pek çok faydası da bulunmaktadır. Dijital oyunların; eleştirel düşünme, planlama, kontrol becerilerini geliştirme, çoklu iş yapma, deneme yanılma yöntemiyle aktif ve probleme dayalı öğrenme, merak duygusunu giderme, hızlı tepki gösterme, el-göz koordinasyonunu ve motor becerileri geliştirme gibi olumlu özellikleri bulunmaktadır (Bozkurt, 2014: s.8).

El-göz koordinasyonunu geliştiren bireyler telefon, bilgisayar, konsol ya da diğer cihazları bilinçli ve daha aktif bir şekilde kullanabilmektedir. Bunun sebebi oyunda başarı elde etmek isteyen oyuncunun kullandığı cihazla sürekli pratik yaparak kendini geliştirmesidir (Kahraman, 2022: s.88).

Dijital oyunlar, insanların karmaşık şehir hayatı, iş baskısı ve stres ortamından kaçmasını sağlayarak rahatlamasını, yorgunluklarını atmalarını ve eğlenmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda sorunlarla başa çıkılmasını kolaylaştırmakta, özgüveni arttırmakta ve görsel becerilerin gelişmesine katkı sağlayabilmektedirler (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016: s.6).

Dijital oyunlar seviyelere göre zorlaşarak aşamalı öğrenmeye yardımcı olur, kurallara dikkat etmeyi öğretir, aynı anda birden fazla şeye odaklanma yeteneklerini geliştirir, hayal gücünü teşvik eder (Güneş, 2023: s.211-212).

Arnott (2016) dijital oyun oynarken çocukların sosyal davranışlar sergilediklerini, sosyal etkileşimde bulunduklarını ve hayali sosyal statüler üstlendiklerini belirtmektedir. Ayrıca dijital oyunların duygu düzenlemesini sağlayarak ruh halini iyileştirdiği ve kaygıyı azaltmada katkısı olduğu ortaya çıkmıştır (Akt. F. Aydemir, 2022: s.48).

Bavelier (2012)'e göre dijital oyunlar; öğrenme, dikkat ve görsellik gibi beynin gelişmesine yardımcı olan unsurları bünyesinde barındırmaktadır ve bu durum avantaja çevrilmelidir (Akt. Bozkurt, 2014: s.7).

Yaşları 12-14 arasında 106 ergenle gerçekleştirilen araştırmada katılımcılar dijital oyun oynamanın kendini yetenekli hissettirdiğini, can sıkıntısını giderdiğini, mutlu hissettirdiğini, reflekslerini geliştirdiğini, oyun üzerinden para kazanabildiğini, çözüm odaklı olmayı ve detayları fark etmeyi sağladığını ifade etmektedir (Doğan-Keskin ve Aral, 2022: s.547-578).

Toplam 783 katılımcı (468 dijital oyun oynayan ve 315 dijital oyun oynamayan) ile gerçekleştirilen araştırmada dışadönüklük puanının dijital oyun oynayanlarda daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Özkul ve Göktaş, 2023: s.1354-1357).

Covid-19 zamanında yayınlanan New York Times makalesi, oyunların iş simülasyonu görevi üstlenerek oyuncuya başarı ve hedef duygusu aşılayarak can sıkıntısı, kişisel boşluk ya da acı dönemlerinde hem zihin hem de beden için palyatif bakım işlevi görebildiğini belirtmektedir (Çalık, 2022: s.920).

Gros (2007) dijital oyunların etkileşimi teşvik eden yönüyle teknolojik temelli öğrenmeye katkı sağlayacağını söylemektedir (Ağca, 2022: s.1008).

Green ve Bavelier ise aksiyon oyunu oynayan katılımcıların diğer gruba kıyasla dikkatlerinin dağılmasına izin vermeyerek daha iyi odaklandıklarını ve özellikle nişancı oyunlarının bilişsel becerileri olumlu olarak etkilediğini ifade etmektedir (2012: s.6-10).

Olumlu sosyal davranışlar içeren sosyal oyunlar ise oyuncuların da olumlu sosyal davranışlarda bulunmasını ve yardım etme olasılıklarını artırmaktadır (Kavaklı, 2022: s.102).

Griffiths (2002) dijital oyunların eğitim bakımından yararlarının olabileceğini, benlik değerlerini arttırdığını, oyuncuların tepki sürelerini azalttığını ve el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini ifade etmektedir (s.47-51).

Oyun, özellikle çocuk oyuncuların güvenlik sınırları içerisinde risk almasını sağlamaktadır. Sınırları belli olan, kötü içeriklerden arındırılmış dijital oyunlar oynayan oyuncu, tecrübeler edinmektedir (Pehlivan, 2005: s.14).

Oyun oynarken elde edilen zihinsel kazanımlar: merak duygusunu tatmin etme, çevresini tanıma, karşılaşılan problemleri çözerek problem çözme yeteneğini geliştirme olarak sıralanmaktadır (Horzum, 2011: s.58).

Dijital oyunlar genellikle yabancı dilde olduğundan oyuncunun oyun içerisinde ilerleyebilmek ve teknik ayarları yapabilmek için az da olsa yabancı dil bilmesi gerekmekte, bilmese bile bu adımları izlerken yabancı kelimelere aşinalık kazanmaktadır. Ayrıca çevrimiçi oyunlarda yabancı insanlarla iletişime geçilmesiyle de yabancı dil gelişimi sağlanmaktadır (Kahraman, 2022: s.88). Peterson, orta derecede yabancı dil öğrencileri için MMORPG oyunlardaki etkileşimin ilgi çekici ve potansiyel olarak yararlı bir ortam sağladığı sonucuna ulaşmıştır (2012: s.90).

Dijital oyunlar, engelli bireylerin eğitimine de önemli katkıda bulunmaktadır. Engelli bireyler bu oyunlar aracılığıyla iletişim kurma, arkadaşlık bağlarını geliştirme, etkileşimde bulunma, grup olarak çalışma gibi sosyal beceriler ile belirli zihinsel yetenekleri ve kavramları öğrenebilmektedirler (Sevinç, 2009: s. 236).

1.2.4.2. Dijital Oyunların Dezavantajları

Her ne kadar dijital oyunların motivasyon, eğlenme, öğrenme, dil gelişimi, iş birliği yapma, iletişim kurma gibi alanlara olumlu yönde etkisi olduğunu savunan araştırmacılar olsa da dijital oyunların önemli gelişim etkinliklerinin yerini alacağı endişesini vurgulayan araştırmacılar da vardır. Bu görüşe sahip araştırmacılar dijital oyunların çocukları gerçek oyun kültüründen alıkoyduğunu, hazırlıksız oldukları uyaranlara maruz bırakabildiğini, sanal dünyanın gerçek yaşamdan uzak olduğunu, çocukları izole bir yaşama doğru çektiğini, farkındalığını ve yaratıcılığını azalttığını savunmaktadırlar (Göldağ, 2018: s.1289).

Chiu, Lee ve Huang tarafından 2004 yılında yapılan bir çalışmada dijital oyunları oynama yaşı 8,82 olarak tespit edilirken (Akt. Taş, 2019: s.38) Kurt ve ark. tarafından yapılan çalışmada bilgisayar kullanmaya başlamanın 5 yaşın altına düştüğü ve kullanma sebebinin %74,6 oyun oynama ve eğlence olduğu tespit edilmiştir (2014: s.24). Bu durumda dijital oyunların oynanabildiği araçların tablet, cep telefonu, laptop gibi taşınabilir duruma gelmesi ve internete ulaşımın kolaylaşmasının da etkisi bulunmaktadır.

Dijital oyunlarla ilgili temel sorunların başında bağımlılık kavramı gelmektedir. Dijital oyun bağımlılığı genel olarak; bireyin zarar görmesine karşın uzun süre denetimsiz oyun oynaması ve buna engel olamaması, oynadığı oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyun sebebiyle sorumluluklarını aksatması, diğer aktiviteler yerine oyun oynamayı tercih etmesi gibi sonuçları olan bir kavramdır. Dijital oyun bağımlısı bireyler oyunları dürtüsel olarak, kendilerini sosyal çevreden izole ederek ve gerçek yaşamındaki başarılardan çok oyundaki başarıya odaklanarak oynarlar. Özellikle ergenlik çağındaki bireyler dijital oyunların cazibesine kapılarak oyun oynama süresini dengelemede genellikle sıkıntı yaşamaktadırlar (Kaşıkçı, 2020: s.5-6; Kaya, 2021a: s.39).

Bir davranışsal bağımlılık türü olan dijital oyun bağımlılığının belirtileri ve nörobiyolojik mekanizmaları diğer bağımlılık türleriyle benzerlik göstermektedir. Dopamin salgılanmasını tetikleyen dijital oyunlar esnasında sosyal ödüllerde olduğu gibi alınan puanlar zihni ödüllendirir ve bu sayede oyuncu ödüllere ulaştıkça dopaminin yarattığı haz artar. Bunun sonucunda birey günlük hayatında kendini kötü hissettiği durumlarda mutlu olmak için her fırsatta dijital oyun oynamaya başlar (Hazar, 2021: s.37).

Dünya Sağlık Örgütü (WHO), 2018 yılında yayınlanan Uluslararası Hastalık Sınıflandırılması (ICD) tanı kılavuzunun 11'inci versiyonunda oyun bağımlılığını listeye dahil ederek oyun oynama bozukluğunu: "oyun oynama üzerindeki kontrolün bozulması, oyun oynamanın diğer ilgi alanlarının ve

günlük aktivitelerin önüne geçmesi ve olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına rağmen oyun oynamanın devam etmesi veya artması ile karakterize edilen bir oyun davranışı ("dijital oyun" veya "video oyunu") modeli olarak tanımlanmaktadır" şeklinde tanımlamıştır. WHO'ya göre oyun oynama bozukluğunun kesin olarak teşhisi için bireyin davranış örüntüsü olan aile, sosyal, kişisel, eğitim, mesleki veya diğer alanlarda önemli ölçüde bozulma olması gerekirken bu durumun en az 12 ay boyunca belirgin bir şekilde görülmesi gerekmektedir (WHO, 2020: parag.1-4)

Amerikan Psikiyatri Derneği (APA) tarafından 2013 yılında yayımlanan DSM-5'te IGD (Internet Gaming Disorder) olarak tanımlanan İnternette Oyunu Oynama Bozukluğu için dokuz tanı kriteri önerilmiştir. Bu kriterler (Emiroğlu-İlvan, 2022: s.15);

1- Bireyin internet oyunlarıyla aşırı meşgul olması.

2- Bireyin internet üzerinden oyun oynamadığı durumlarda yoksunluk belirtileri göstermesi.

3- Bireyin internet oyunlarına ayırdığı zamanı giderek artırma ihtiyacı duyması.

4- Bireyin oyunlara katılımını kontrol etmeye yönelik başarısız girişimlerde bulunması.

5- İnternet oyunları haricinde daha önce var olan ilgi alanlarına karşı ilgisini kaybetmesi.

6- Psikososyal sorunlarının farkında olmasına rağmen oyunları aşırı kullanmaya devam etmesi.

7- Oyunlarda geçirdiği vakit hakkında çevresine yalan söyleme.

8- İnternet oyunlarını yaşadığı olumsuzluklardan ve negatif ruh halinden kaçmak için kullanma.

9- Yaşamındaki iş, ilişki, başarı, kariyer, eğitim gibi imkanları internet oyunlarını kullanma sebebiyle kaybetme.

Rutin ve uzun süreli dijital oyun oynama yaşam doyum oranını düşürmekte, kaygı ve depresyona sebep olmakta, okul devamsızlığına ve başarısının düşüşüne, uykusuzluğa, intihara eğilimin artmasına, sosyal ilişkilerin bozulmasına, gerçeklikten uzaklaşmaya, yalnızlığa, saldırganlığa, kas ve iskelet sorunlarına sebep olabileceği bilinmektedir (Göldağ, 2018: s.1305; Özdemir, 2021: s.7).

Provenzo (1992) dijital oyunların zararlarını dört sebeple açıklamaktadır (Akt. İşçibaşı, 2011: s.126);

- Dijital oyunlar şiddet içeriklidir ve agresif davranışlara yöneltebilmektedirler.

- Dijital oyunlar tahrip edici cinsiyet rolü normlarını kullanmaktadırlar.

- Dijital oyunlar "sağlıksız birey" tutumlarını teşvik etmektedirler.

- Dijital oyunlar yaratıcı oyunu engellemektedirler.

Dijital oyunlar kendi içinde içerik bakımından farklılaşarak olumlu veya olumsuz öğeler içerebilmektedirler. Küfür, argo, cinsellik, alkol ve uyuşturucuya özendirme gibi içerikleri olabildiği gibi şiddet, vahşet, saldırganlık gibi unsurları da barındırmaktadırlar (R. Çakır ve Küçük, 2020: s.135).

Kayaoğlu, dijital oyunları fazla oynayan ergenlerde; odaklanma sorunu, algılama sürecinde yavaşlama, anlama güçlüğü, boş gözlerle bakma, sabit düşünceler, muhakeme becerisinin kötüye gitmesi, hırçın ve saldırgan

davranışlar gibi olumsuz belirtiler görüldüğünü ifade etmiştir (Akt. Tetik, 2020: s.34).

Anderson ve Bushman (2002) dijital oyunların fazla kullanımı sonucu çocuklarda yardımseverlik duygularının köreldiğini ve olumlu sosyal davranış göstermelerine engel olduğunu belirtmektedirler (Akt. Özdemir, 2021: s.25).

Ayrıca şiddet içerikli dijital oyunlar; şiddete özendirerek fiziksel tepkileri, saldırgan algılayışları, saldırgan hisleri ve saldırgan davranışları artırarak çocukların çevresi tarafından uyumsuz olarak nitelendirilmesine, ortamda istenmemesine neden olmaktadır. Bununla birlikte görev ve hedefler aracılığıyla özellikle çocukları tehlikeli şeyler yapmaya yönlendiren "Mavi Balina" gibi oyunlar, ölüme kadar giden durumların yaşanmasına yol açmaktadır (Uzunoğlu, 2021: s.127).

Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürü Ayşen Gürcan, dijital oyunların çocuklar için diğer oyunculara göre üstün olma, para kazanma ve sürekli başarı elde etme hırsına sebep olmaktadır. Ayrıca şiddet içeren dijital oyunları benimseyen çocukların sanal ortamda sorunlarını tek tuşla çözebilirken gerçek hayatta da bunu devam ettirmeye çalışması sonucu sorunlarını çözemeyip şiddete yöneldiğini, saldırganlaştığını söylemektedir (Akt. İşçibaşı, 2011: s.126).

Bir araştırmada 7-15 yaş arası çocuğu olan 139 ebeveyn dijital oyunların çocuklarının ruhsal sağlığı üzerinde; uzun süreli oyun oynamanın bağımlılığa neden olması (%87,1), şiddet içerikli oyunların çocuklarında anksiyete ve agresif tutum gelişmesine sebep olması (%74,8), depresyon, aile içi iletişimde azalma ve asosyalleşmeye neden olması (%69,7) etkilerini belirtmektedir. Ayrıca çocukların fiziksel sağlığı üzerinde ebeveynlerin; aşırı kullanım ve oyun oynarken duruş bozuklukları sebebiyle omurga, el, bilek, omuz gibi vücut bölümlerinde kas ve iskelet sistemi sorunları oluşması (%72,5), gözlerde ağrı, kızarıklık ve kuruluğa sebep olması (%70) ve uyku süresinde azalma, geç uyuma ve geç uyanma gibi uyku kalitesinde bozulmalar gözlemledikleri belirlendi. Aynı

çalışmada şu an ilkokul okuyan öğrencilerinin dijital oyun oynamaya lise öğrencilerine göre daha erken yaşta başladığı saptanmıştır. Çocukların oyun oynamaya başlama yaşının gün geçtikçe düşmesinin dijital oyunların çocukların hayatlarında daha fazla yer etmesine ve bağımlılık riskini arttırmasına neden olduğu söylenebilir. (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018: s. 54-55).

279 ortaokul öğrencisiyle gerçekleştirilen çalışmada saldırganlık ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasında pozitif yönde anlamlı düzeyde yüksek ilişki tespit edilmiştir. Erkekler öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyun bağımlılık ve saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca ebeveynleri tarafından dijital oyun oynama süresine sınır konulmayan ve fiziksel aktiviteye katılmayan çocukların saldırganlık ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de yüksek olduğu tespit edilmiştir (Güvendi, vd., 2019: s.1202-1203)

13-18 yaş arasında 162 adölesan ile gerçekleştirilen araştırmada katılımcıların %38,3'ünün dijital oyun dışında herhangi bir boş zaman aktivitesi yapmadığı belirlenmiştir. Adölesanların dijital oyun bağımlılığı bakımından riskli grupta olduğu, dijital oyun bağımlılığının mutluluk ve yaşamın anlamı düzeyleri üzerinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Kaya, 2021b: s.300-302).

Dijital oyunlarda savaş, suç, şiddet ve soygun gibi olguların hayatın bir parçası olarak gösterilmesinin çocuklar ve gençler üzerinde düşmanlık, duyarsızlık ve aldatma gibi olumsuz etkileri tetiklediğini belirtmektedirler. Ayrıca dijital oyun oynama süresi arttıkça antisosyal saldırganlık da artmaktadır (Karayağız-Muslu ve Bolışık, 2009: s.447-448).

TÜİK verilerine göre 6-15 yaş grubundaki çocukların %74'ü dijital oyun oynamaktadır. Cinsiyete göre bakıldığında Erkek çocukları (%82,8) kız çocuklarına göre (%64,8) dijital oyunlarda daha fazla vakit geçirmektedir. Oyun oynayan çocukların ise %90,8'i düzenli olarak oynadıklarını ifade etmektedir. Çocukların %25,6'sının hafta içi, %41,8'inin hafta sonu günde yaklaşık iki saat

veya daha fazla oyun oynadığı belirlendi. Çocukların %40,1'i planladığı süreden daha fazla oyun oynadığını ifade ederken, %35,6'sı oyunların sorumluluklarını aksatmalarına sebep olduğunu, %29,9'u oyunlarda çok fazla zaman harcadığını ve %23,4'ü oyun oynayamadığı zamanlarda kendini mutsuz ve huzursuz hissettiğini belirtti. Ayrıca çocuklar ekran başında daha fazla zaman geçirdiği için daha az kitap okuduklarını (%34,4), daha az ders çalıştığını (%33,3), ailesiyle daha az vakit geçirdiğini (%25,5), arkadaşlarıyla yüz yüze daha az görüştüğünü (%18,6), daha az uyuduğunu (%17,2) ifade etti (TÜİK Çocuklarda Bilişim Teknolojileri, 2024).

1.3. Sporun Bir Türü: E-Spor

Spor kavramının aslında çok eski tarihlere kadar dayandığı, ilk insanların hayatta kalmak ve ihtiyaçlarını karşılamak için bulunduğu fiziksel aktivitelerle başladığı kabul edilebilir. Fişek (1998)' e göre de sporun tarihsel süreçte doğuşu ve gelişimi insanın diğer insanlara ve doğaya karşı verdiği mücadele ile başlamaktadır. Tarihteki ilk sporlar araçlı ya da araçsız olarak savunma ve saldırı kökenine dayanmaktadır. Bunun çarpıcı bir örneğiyse bundan yaklaşık elli bin yıl önce geliştirilen ve Mezolitik Çağ toplumları tarafından da önemli bir yetenek olarak görülen okçuluktur (Akt. Ekmekçi vd., 2012: s.95). Daha sonraki yıllarda ise spor; sağlıklı yaşam, maddi ve manevi kazanç, eğitim ve bilim gibi alanlara hizmet etmiştir. Yani tıpkı insanlık gibi spor da yıllar içerisinde sürekli gelişmiş ve dinamik bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymuştur (Efek ve Yiğiter, 2022: s.110). Basım ve Argan'a göre ise spor; sağlık kazanma aracı, sosyal katılım sağlayıcı, bir iş ya da bir eğlence olarak görülmektedir (2009: 4).

Temel olarak spor, insanın sağlıklı kalmak, serbest zamanını değerlendirmek ve eğlenmek amacıyla yaptığı bir aktivitedir. Dilimize İngilizce 'den geçen spor kelimesi; tek başına, toplu ya da takım halinde yapılan, kendisine ait kural ve teknikleri olan, beden ve zihin becerilerinin gelişimini sağlayan eğitici, eğlendirici uğraş anlamına gelmektedir (Savaş; 1997: 304).

Spor denildiğinde akla ilk olarak beden ile yapılan eylemler gelse de aslında bundan daha fazlasını ifade etmektedir. Disiplinler arası olan sporun fiziksel (kas gücü), psikolojik (disiplin, kararlılık, azim, yılmama vb.), sosyolojik (duygu paylaşımı yaşatması, insanları bir araya getirmesi) boyutları bulunmaktadır (Vahapoğlu-Bindesen ve Bindesen, 2020: s.3).

Yetim ve Cengiz sporu; sosyal, ekonomik ve kültürel kalkınmanın temel unsuru olarak tanımlamaktadır. Sporun; insan beden ve ruh sağlığını geliştirme, kişilik ile karakter oluşumu ve gelişimi, bilgi, beceri ve yetenek kazandırma, çevreyi uyumu kolaylaştırma, kişinin mücadele gücünü artırma, kişiler, toplumlar ve uluslar arasında barış, kaynaşma ve dayanışma, rekabet ölçüleri içerisinde mücadele etme, heyecan yaratma gibi işlevleri bulunmaktadır (2010: 124).

Erdemli'ye göre ise günümüzde spor; eğitim, psikoloji, sosyoloji, felsefe, teknoloji, hekimlik, farmakoloji, fizyoloji, politika, ekonomi ve iletişim gibi çeşitli alanlara konu olan ve hakkında bilimsel araştırmalar yapılan bir alandır (1996: 58).

E-spor (Elektronik spor) ise dijital oyun ve sporun birleşmesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Literatürde e-spor yerine; "siber oyun (cybergame), sanal oyun (virtual game), oyun sporları (game sports), elektronik oyun (electronic game), elektronik spor (electronic sports), çevrimiçi oyun (online game), bilgisayar oyunu (computer game), video oyun (video game) gibi kavramların da kullanıldığı görülmektedir Kara vd., 2024: s.143).

TESFED (Türkiye Espor Federasyonu)'e göre e-spor, elektronik bir cihaz aracılığıyla çevrimiçi ya da çevrimdışı ortamda bireysel veya takım olarak katılım gösterilen tüm aktiviteleri kapsamaktadır. Kore E-spor Birliği tarafından ise e-spor "katılımcıların elektronik oyun becerilerini, kazanma veya kaybetmek için birbirlerine karşı eşleştirdikleri siber alanda boş zaman etkinliği" şeklinde tanımlanmaktadır (Turgut ve Gedik, 2023: s.86). E-spor, bireylerin iletişim ve

bilgi teknolojilerini kullanarak zihinsel veya fiziksel becerilerini eğitip geliştirdiği bir spor etkinliğidir (Tiring ve Güloğlu, 2023: s.103). Guttmann ise "play" kavramından hareket ederek oyunun tüm spor branşları için temel unsur olduğunu ileri sürmüştür (1978: s.38).

Sporun bir türü olan e-spor kavramı, her ne kadar spor olup olmadığına dair literatürde tartışmalara yol açsa da bildiğimiz anlamda sporla benzer özellikler taşımaktadır. Bireysel ya da takım halinde oynanması, strateji düşünmeyi gerektirmesi, reflekslerin önemli olması, konsantrasyon ve azim gerektirmesi ortak özelliklerinden bazılarıdır.

Güngör-Gülsoy ve Tunca'nın spor motivasyonu ve e-spor motivasyonu ile ilgili yayınlanmış 119 makaleyi ele aldıkları çalışmada da spor ve e-spor motivasyonları arasında yüksek oranda benzerlikler olduğu tespit edilmiştir. Başarı, takım ruhu, eğlence, rekabet, duygu, öğrenme, kariyer ve beceri motivasyon boyutlarının spor ve e-sporda ortak olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak kazanç boyutunun sadece e-sporda, öz benlik ve fiziksel uygunluk boyutlarının ise sadece sporda olduğu belirlenmiştir (2023: s.181-192).

1.3.1. E-Sporun Başlangıcı ve Gelişimi

1947'de 2. Dünya Savaşı'nın etkisiyle tasarlanan Cathode Ray Tube Amusement Device (Katot Işın Tüplü Eğlence Cihazı) dijital oyun olmamasına rağmen ilk etkileşimli elektronik oyun olarak kabul edilmektedir (Üstün, vd. 2022: s.129). 1958'e gelindiğinde ise fizikçi William Higinbotham tarafından ilk analog bilgisayar oyunu olan Tennis for Two (İki Kişilik Tenis) oyunun bulunmasıyla dijital oyunlarda bir devrim gerçekleşmiştir. (The Engineer, 2022)

19 Ekim 1972'de Stanford Üniversitesi Spacewar! video oyununun oynanması için insanları davet etmiştir. E-sporun temelleri 1980 yılında Atari tarafından düzenlenen Space Invaders turnuvası ile atılmıştır. 1990'lı yıllara gelindiğinde internetin yaygınlaşmasıyla video oyunları da yükselişe geçmiştir.

1996 yılına gelindiğinde ise idSoftware tarafından ilk e-spor etkinliği olan Quake Turnuvası ve SPL (Siberatlet Profesyonel Ligi) turnuvaları arasında yer alan "The Frag" ya da diğer adıyla "The Foremost Roundup of Advanced Gamers" turnuvası ilk kez izleyiciler önünde canlı olarak gerçekleştirilmiştir. SPL turnuvaları sayesinde profesyonel anlamda bilgisayar oyunu oynamak izleyici sporu haline gelmeye başlamıştır. E-sporun bir kavram olarak kullanımı ve resmiyete geçmesi ise 1999 yılında OGA (Online Gamers Association) tarafından gerçekleştirilmiştir (Kilci, 2021: s.90; Kim vd., 2020: s.1; Turgut ve Gedik, 2023: s.86; Yeşilay, 2019).

2000'li yıllarla birlikte internetin ve bilgisayar teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla dijital oyunların profesyonel bir spor mücadelesi haline gelmesi hız kazanmıştır. 2000 tarihinde elektronik sporlar alanında ESL (Electronic Sports League) düzenlediği turnuvalarla ve sektöre ayırdığı büyük bütçeler ile adından söz ettirmiştir. Aynı yıl yıllık olarak düzenlenen WCG (World Cyber Games) oyun turnuvası kurulmuş ve açılışında "Electronic Sports World Cup" etkinliği düzenlenmiştir. 2002'de ise 200 bin doları aşan para ödülü veren Major League Gaming kurulmuştur (Gedik, 2023: s.56; Karakuş, 2021: s.212).

Teknolojinin gelişmesi, yaygınlaşması ve ucuzlaması atari salonlarında oynanan oyunların oyun konsolları aracılığıyla evlere girmesini sağlamıştır. Bunun sonucunda atari salonlarında makineye karşı oynanabilen oyunlar ekranlara taşınmış, ulusal ve uluslararası düzlemde oynanabilir hale gelmiştir (Turgut ve Gedik, 2023: s.86).

11 Ağustos 2008 tarihinde kurulan Uluslararası Espor Federasyonu (IeSF), Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) tarafından tanınmaktadır. Federasyon tüm e-spor karşılaşmalarına çatı görevi görmekte, 15 yıldır dünyanın dört bir yanından gelen e-sporcuların bir araya geldiği Dünya Espor Şampiyonası'nı

düzenlemektedir. Federasyona Türkiye'nin de aralarında olduğu 140 ülke üyedir. (Kartal, 2023: s.473; World Esports IESF).

E-spora ilginin bu denli yükselmesi dünyadaki eğitim veren prestijli kurumların da bu alana eğilmesini ve eğitim programlarında e-spora yer vermesini sağlamıştır. Bu kurumların başında da ABD'nin California eyaletinde bulunan Robert Morris Üniversitesi gelmektedir. Bu kurum e-sporu bir üniversite sporu olarak tanımlayarak e-sporun dünya çapındaki diğer üniversitelerde de tanınmasına ön ayak olmuştur (Üstün, vd. 2022: 132). Uzak Doğu ülkelerinde hükümetler tarafından e-spor ciddiye almakta ve destek verilmektedir. Malezya ve Çin'deki bazı üniversitelerde oyun kursları verilmektedir. Çin'deki Chongqing Energy College kurumunda açılan Dota 2 kursuna çok sayıda öğrenci başvurmuştur. Güney Kore'de birçok genç e-sporcu olabilmek için haftada 85 saatin üzerinde oyun oynayarak düzenlenen profesyonel turnuvalara hazırlanmaktadır. Batı ülkelerinde ise oyun evleri açılmış ve bazı üniversiteler e-spor lisansı olan öğrencilere burs sağlamıştır (Kocadağ, 2017: s.53; Yeşilay, 2019).

Gelişen oyun sektörü yeni alanlara yol açarak ticari boyutuyla yayıncılardan, markalardan ve reklamcılardan ilgi görmüştür. Bu durum e-spor endüstrisinin yeni bir ekonomi modeli olarak doğmasını sağlamıştır. Özellikle son yıllarda dünya markaları da milyon dolarlık yatırımlarla e-spor alanını desteklemektedir. Şirketlerin ulusal veya uluslararası turnuvalarda milyonluk ödüller koyması özellikle genç kitleyi cezbetmektedir. E-spor endüstrisi; oyun üreticileri, takımlar, takım sahipleri, menajerler, organizatörler, sponsorlar, oyuncular ve izleyicilerin ortaklıklarından oluşmaktadır (Üstün, vd. 2022: s.131; Yeşilay, 2019). Yani geleneksel spordan farklı olarak e-spor alanında üretilen oyunun, oyuncu ve izleyici tarafından talep görmesi, oyunun yapımcısı şirketler bakımından reklam ve sponsorluk gelirlerinin artmasıyla kârlı ve sürdürülebilirlik açısından gereklidir. Bu sayede üretilen oyun e-spor alanında bir marka konumuna gelebilecektir (Döşyılmaz, vd., 2023: s.566).

Dünya çapında izleyici sayısına göre en popüler e-spor oyunlarında ilk sırada yaklaşık 7 milyon izleyici ile League of Legends gelmektedir. İzleyici sayısına göre en popüler oyunlar ve izleyici sayıları Tablo 3'te verilmiştir (Esports Charts, 2024):

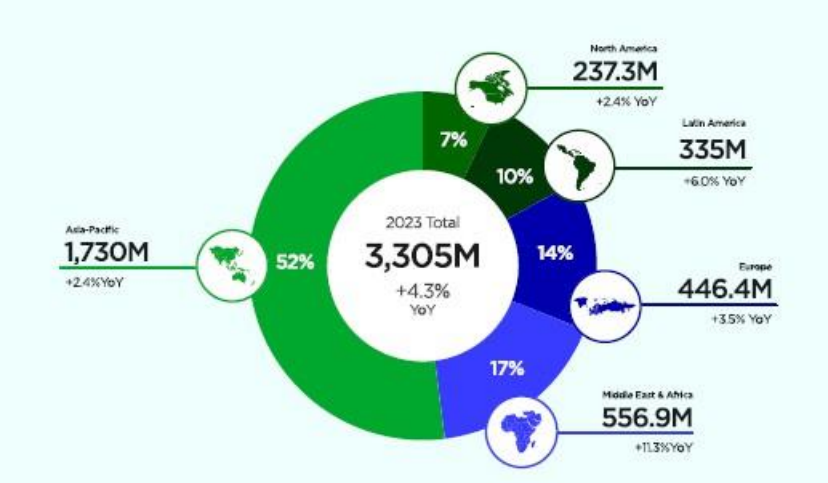
Tablo 3: *İzleyici Sayılarına Göre En Popüler Oyunlar, Ülkeleri ve İzleyici Sayıları*

Oyun Adı	Ülke	İzleyici Sayısı
League of Legends	ABD	6 milyon 941bin
Mobile Legends: Bang Bang	Çin	4 milyon 129 bin
Counter-Strike	ABD	1 milyon 853 bin
Valorant	ABD	1 milyon 687 bin
Dota 2	ABD	1 milyon 513 bin
Brawl Stars	Finlandiya	1 milyon 103 bin
PUBG Mobile	Güney Kore	985 bin
Fortnite	ABD	809 bin
Arena of Valor	Çin	762 bin
Free Fire	Singapur	751 bin

E-spor pazarı oyunlara yapılan tüketici harcamaları, fiziksel ve dijital kopyaların satışı, oyun içi satın almalar ve abonelik hizmetleri gibi çeşitli segmentlerden oluşmaktadır. Küresel e-spor pazarı büyüklüğü 2022 yılında 1,64 milyar dolar değerine ulaşmıştır. Bu rakamın 2025 yılında 2,9 milyar dolar, 2030 yılında 7,47 milyar dolar ve 2032 yılında ise 10 milyar doları aşması

beklenmektedir (Statista, 2024a). Ülkelere göre ise 2023 yılı e-spor pazarı geliri sırasıyla; ABD (871 milyon dolar), Çin (445,18 milyon dolar), Güney Kore (274,42 milyon dolar), Almanya (268,57 milyon dolar), Birleşik Krallık (202,25 milyon dolar), Fransa (150,37 milyon dolar), Japonya (141,83 milyon dolar), Kanada (121,8 milyon dolar), İspanya (118,27 milyon dolar), Avustralya (116,15 milyon dolar) olarak belirlenmiştir (Statista, 2024b).

Newzoo 2023 Global Oyun Raporu'nda 2022 yılında 3,168 milyar, 2023 yılında ise 3,305 milyar olan oyuncu sayısının 2026 yılında 3,675 milyara ulaşarak %3,7'lik bir artış oranının olacağı öngörülmektedir. Rapora göre 867 milyar bilgisayar oyuncusu, 2,789 milyar mobil oyuncu ve 625 milyar konsol oyuncusu bulunmaktadır. 2023 yılında belirlenen toplam oyuncu sayısının yarısından fazlası Çin, Japonya, Güney Kore gibi Asya-Pasifik bölgesinde bulunmaktadır. Oyun pazarı büyüklüğü olarak bakıldığında da 2023 yılı toplam pazar büyüklüğünün 183,9 milyar gibi büyük bir rakam olduğu, 84,6 milyar ile Asya-Pasifik bölgesinin ilk sırada yer aldığı ancak pazarda şu an için en az paya sahip olmasına rağmen en fazla büyümenin %4,6 ile Orta Doğu ve Afrika bölgesinde olduğu görülmektedir (s.18-21).



***Şekil 1**: Newzoo 2023 Global Oyun Raporu: Bölgelere Göre Oyuncu Sayıları*



***Şekil 2**: Newzoo 2023 Global Oyun Raporu: Global Oyun Pazarı Büyüklüğü ve Bölgelere Göre Dağılımı*

1.3.2. E-Spor Türleri

E-spor alanında oyunlar oynanış şekillerine ve özelliklerine göre sınıflandırılmaktadır. Bir oyun birden fazla türe girebilse de bu başlık altında TESFED tarafından belirlenmiş Çevrim İçi Çok Oyunculu Savaş Arenası Oyunları (MOBA), Hayatta Kalma Oyunları (Battle Royale), Birinci Şahıs Nişancı Oyunları (FPS), Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları (RTS), Spor Konulu Oyunlar (Sports Game), Dövüş/Dövüşçü Oyunları (Fighter Games), Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunları (MMORPG) olmak üzere e-spor türleri 7 başlık altında ele alınacaktır.

1.3.2.1. Çevrim İçi Çok Oyunculu Savaş Arenası Oyunları (MOBA-Multiplayer Online Battle Arena)

MOBA oyunlar, MMO (Massively Multiplayer Online/ Devasa Çoklu Oyunculu Çevrimiçi) oyunların bir alt türüdür. MMO türü 1990'ların sonlarında ortaya çıkmıştır. MOBA oyunlar ise günümüzde hala en çok oynana türler arasında yer almaktadır. MOBA oyunlarının öncüsü Starcraft'ın bir modu olan Aeon of Strife oyunudur. MOBA oyunlarının en büyük temsilcileri arasında ise

Dota, Smite ve League of Legends oyunları yer almaktadır. MOBA oyunlarda karşılıklı iki takım savaşmaktadır. Bu tür oyunlarda ana amaç iyi bir strateji ve takım iletişimi geliştirerek rakip takımın savunma noktalarını ve oyuncularını etkisiz hale getirip rakibin merkezini yok etmektir (Alioğlu ve Algül, 2021: s.127; Özenç ve Tınmazlar, 2019: s.31-33).

1.3.2.2. Hayatta Kalma Oyunları (Battle Royale)

Hayatta kalma türünün köklerinin korku oyunları (survival horror games) ile vahşi doğada hayatta kalma oyunlarına (wilderness survival) dayandığı söylenebilmektedir. 2012 yılında piyasaya sürülen Day-Z bu türün ilk bilinen oyunudur. Hayatta kalma oyunlarını diğer türlerden ayıran özellikleri; oyun dünyasının keşfi, çevresel tehditlere karşı hayatta kalmak için belirli öğeler-kaynaklar toplamak ve alet yapmak olarak sıralanabilir. The Forest, Fortnite Battle Royale ve Minecraft bu türün en bilindik oyunlarıdır (Demirbaş, 2019: s.19; Haberler, 2019).

1.3.2.3. Birinci Şahıs Nişancı Oyunları (FPS-First Person Shooter)

Tarihteki savaşlar, kurgusal savaşlar ve çatışmalar oyun dünyasını da etkilemiştir. FPS oyunlarda da karakterin öznel bakış açılarıyla yönlendirilme yapılmaktadır. Bu sayede oyuncu yaşanan aksiyon ve şiddeti birinci bakış açısıyla görmektedir. Karakterin kendi gözünden bakan oyuncu, oyun dünyasını doğrudan deneyimleyerek oyun evreniyle ve oynadığı karakterle daha derin bir bağ kırmaktadır. 1974 yapımı Maze War (labirent içinde düşmanlar ile çarpışılan bir oyun) ve Spasim (uzay gemisi simülasyonu) oyunları FPS türünün fikir babası olarak kabul edilmektedir. 1992 yılında idSoftware tarafından çıkarılan Wolfenstein 3D oyunu FPS oyunların sektörde tanınmasını sağlamıştır. Aynı şirket tarafından bir yıl sonra çıkarılan Doom oyunuysa dönemin gelişmiş görüntü ve ses sistemlerini kullanmış ve FPS türünü yeni bir boyuta taşımıştır. Günümüzde ise CS: GO (Counter-Strike: Global Offensive), Valorant ve Call of

Duty gibi popüler pek çok oyun FPS türü oyunlara girmektedir (Çakay ve Erkılıç, 2024: s.136; Tor ve Irmak, 2022: s.1806-1807).

1.3.2.4. Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları (RTS-Real Time Strategy)

Gerçek zamanlı strateji oyunları, kullanıcıların birbirlerini beklemeden sürekli bir biçimde karşılıklı olarak oynadıkları oyunlardır. Genellikle savaş içerikli oyunları kapsamaktadır. Oyuncular kaynaklar toplayarak görevler yapar ve askeri üsler kurar. En iyi stratejik hamleleri yapan oyunu kazanmaktadır. Gerçek zamanlı strateji oyunları bugün oldukça popülerleşen MOBA türü oyunların atası olarak kabul edilmektedir. Özellikle 2010'lu yıllarla birlikte MOBA türünün yaygınlaşmasıyla gerçek zamanlı strateji oyunların üretiminin ve satış rakamlarında düşüş olduğu görülmektedir. Age of Empires serisi, Warcraft ve Dune 2 bu türün en bilindik örnekleridir (Doğu, 2020: s.446; Sucu, 2021; s.208: Süngü, 2020: s.22).

1.3.2.5. Spor Konulu Oyunlar (Sports Game)

Spor konulu oyunlar geleneksel sporların dijital dünyada oynanabilir duruma gelmesidir. Yani bireysel ya da takım halinde oynanabilen basketbol, futbol, voleybol, koşu, golf, okçuluk, tenis, boks ve araba yarışı gibi oyunların sanal ortama aktarılmasıyla ortaya çıkmış bir türdür. Bu türün en popüler oyunları FIFA ve PES serileridir (Kilci, 2021: s.57-58).

1.3.2.6. Dövüş/Dövüşçü Oyunları (Fighter Games)

Dövüş oyunlarında amaç farklı karakterler kullanarak seçilen karakterin canı bitmeden, belirli bir sürede rakibi yenmektir. Bu tür oyunlarda çoğunlukla seviye atlanmaz ve oyuncu kendi karakterini oluşturamaz, mevcut karakterler arasından seçim yapar. Oyuncu rakipleri alt ettikçe daha güçlü rakiplerle mücadele eder. Mortal Kombat ve Street Fighter serileri bu türdeki en bilindik

oyunlardır. Ayrıca web siteleri üzerinden oynanabilen çok sayıda dövüş oyunu bulunmaktadır (Yavuz ve Tarlakazan, 2018: s.152).

1.3.2.7. Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunları (MMORPG- Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)

MMORPG oyunlar, oyuncuların internete bağlanarak çevrim içi bir şekilde iletişim kurmasına olanak tanıyan oyun türüdür. Bu tür oyunlarda oyuncu büyücü, savaşçı, terzi, hırsız gibi bir karakter seçerek karakterini oyunun amacına uygun olarak eşyalar alma, görev yapma gibi yollarla geliştirmektedir. MMORPG oyunlar karmaşık yapıları ve sürekli düzenlenen ödüllü etkinliklerle oyuncuların en fazla oynama isteği duyduğu ve zaman harcadığı oyun türlerinin başında gelmektedir. MMORPG oyunlar geniş haritalarıyla binlerce oyuncunun aynı anda ve yerde oyunu oynayabilmesine olanak tanımaktadır. Bu oyun türü dünyada milyonlarda oyuncu tarafından tercih edilmektedir. Örneğin World of Warcraft oyununun 2024 yılı verilerine göre 7,25 milyon abonesi bulunmaktadır (Andrews ve Perišić, 2024; Gündüz, 2011: s.109; Korkusuz ve Karamete, 2017: s.81; Özdoğru, vd., 2020: s.115).

1.3.3. Türkiye'de E-Sporun Yeri

Türkiye'de futboldan sonra en çok dikkat çeken spor türü e-spordur. Diğer ülkelerde olduğu gibi ülkemizde de e-spora olan ilgi her geçen gün daha da büyümekte ve bu alanda gelişmeler hız kazanmaktadır. Ülkemizde e-sporun başlangıcı olarak 2003 yılında Türkiye'nin ilk e-spor takımı Dark Passage sahaya çıkması kabul edilmektedir (Yeşilay, 2019).

2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) kuruldu ancak federasyon 2013 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın kararıyla "Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonu" bünyesine alınmıştır (Oyun Doktoru, 2013).

2018 yılına gelindiğinde Türkiye'de e-sporun büyümesini, gelişmesini sağlamak ve Türk e-spor ekolünü yaratmak amacıyla Türkiye Espor Federasyonu (TESFED) kurulmuştur. Federasyonun kurucu başkanı olarak seçilen Alper Afşin Özdemir görevini halen sürdürmekle birlikte aynı zamanda Avrupa Espor Federasyonu (EEF) ve Global Espor Federasyonu'nda (GEF) yönetim kurulu üyesi olarak yer almaktadır (Tesfed Hakkımızda; Tesfed Başkan). Ayrıca TESFED 2024 verilerine göre Türkiye'de lisanslı olarak bin 131 e-spor takımı ve 97 bin 358 lisanslı e-spor oyuncusu bulunmaktadır (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2024: s.234).

Türkiye'nin üç büyük spor kulübünden olan Beşiktaş, 2015 yılında Beşiktaş Esports kulübünü kurarak tüm dünyada e-spor alanına giriş yapan ilk takım olmuştur. Kurulduğu yıl League of Legends turnuvalarına giriş yapmıştır. Sonrasında ise CS:GO, Valorant, Zula PUBG Mobile gibi pek çok oyunda yer almıştır (Beşiktaş Esports). 2016 yılında ise Fenerbahçe Espor ve Galatasaray Esports kurulmuş, her iki takımda Beşiktaş gibi e-spor sahasına League of Legends oyunu ile giriş yaparak sonrasına Valorant, PUBG (Playerunknown's Battleground) Mobile gibi çeşitli oyunlarda kadrolarıyla mücadele etmişlerdir (Fenerbahçe Espor; Escharts Galatasaray Esports).

Türkiye'de Bahçeşehir Üniversitesi'nin e-spor takımı bulunmakta ve bu alanda eğitim vermektedir. Ayrıca üniversite Riot Games şirketi ile iş birliği ve sponsorluk anlaşmaları yaparak burs vermektedir. İstanbul Bilgi Üniversitesi, ÖSYM (Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi) sonuçlarına göre "Playerbros League" liginin şampiyon olan takımının oyuncularına iletişim fakültesini kazanmaları durumunda %100 burs sağlamaktadır. Bununla birlikte İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Haliç Üniversitesi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, İstanbul Gedik Üniversitesi, Lefke Avrupa Üniversitesi gibi kurumlarda dijital oyun tasarımı lisans programı bulunmaktadır. Ayrıca Ekin Koleji ve Selçuk Üniversitesi gibi kurumlarda e-spor seçmeli ders olarak verilmektedir. Bazı üniversitelerde ise öğrenci toplulukları tarafından oluşturulmuş e-spor kulüpleri

bulunmaktadır (Dijital Sporlar, 2017; Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2023: s.185-186; Üstün, vd., 2022: s.132).

Türkiye'de oyun şirketlerinin ve stüdyolarının hızla gelişmesi, yetenekli genç oyuncular global oyun sektörü alanında adından söz ettirmelerini sağlamıştır. Bu durum büyük şirketlerin oyun sektörünün potansiyelini fark ederek yatırım yapmalarını sağlamıştır. Yıllardır Türkiye'de oyun sektörüne ve e-spor takımlarına destek veren (reklam, sponsorluk vb.) şirketler, firmalar ve kurumlardan bazıları; Asus, Acer, Altınyıldız Classics, BKM Express, Bahçeşehir Üniversitesi, Coca-Cola, Vodafone, CarrefourSA, Eti, Doritos, Getir, Gilette, YemekSepeti, Hi2Games, Migros, Puma, Razer, Gamesatış, Hawk, Head & Shoulders, THY, Türknet, Logitech G, Monster Notebook ve Nescafe olarak sıralanabilir (Gamizm, 2022: parag. 1-4).

Türkiye'de en çok oynanan ve takip edilen e-spor oyunları; League of Legends, CS:GO, PUBG, PUBG Mobile, Fortnite, Dota2, FIFA, Wolfteam, Valorant ve Zula olarak sıralanabilir (Gaming in Turkiye).

Türkiye'de önde gelen oyun şirketleri arasında ise; Good Job Games, Rollic Games, Peak Games, Fugo Games, TaleWorlds Entertainment, Masomo, Ruby Game Studio, Hero Concept, Dream Games, Zuuks Games yer almaktadır (Turkmmo, 2023).

Covid-19 pandemisi ve Rusya-Ukrayna savaşı her ne kadar sektörü etkilemiş olsa da Türkiye'nin e-spor alanındaki büyümesi devam etmektedir. Google Türkiye Perakende ve Teknoloji Sektör Lideri Alpagut Çilingir Türkiye'nin, Avrupa'da oyun ekosistemine yapılan yatırımlarda 333 milyon dolar ile birinci, toplam girişimcilik ekosistemi yatırımlarında ise dördüncü sırada yer aldığını belirtmektedir (Ulukan, 2023). Ayrıca Türkiye 10,95 milyon dolar ile e-spor pazarında dünyada 38. sırada yer almaktadır (Statista, 2024b).

İKİNCİ BÖLÜM

2. TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTSİZLİĞİ VE E-SPOR

Pek çok alanda olduğu gibi kadınlar dijital oyunlarda ve artık profesyonel bir alan olarak kabul edilen e-sporda da ayrımcılığa maruz kalmaktadır. Kadın oyuncular ister eğlence için dijital oyuncu olsun ister profesyonel anlamda e-sporcu olsun cinsiyetlerinden dolayı hakarete uğrama, ötekileştirilme, aşağılanma, tacize uğrama, daha düşük ücret alma gibi çeşitli olumsuzluklarla karşılaşmaktadırlar. Bu başlık altında toplumsal cinsiyet kavramı, toplumsal cinsiyet rolleri ve kalıp yargılar, bunlara yönelik oluşturulmuş kuramsal yaklaşımlar ve dijital oyunlar ile e-spor alanında kadının yeri ele alınacaktır.

2.1. Toplumsal Cinsiyet Rolleri ve Kalıp Yargılar

Cinsiyet kavramı Türk Dil Kurumu'nda (TDK): "Bireye, üreme işinde ayrı bir rol veren ve erkekle dişiyi ayırt ettiren yaradılış özelliği; eşey, cinslik, seks" olarak tanımlanmaktadır (TDK Cinsiyet Tanımı, 2025). Yani TDK'ye göre bireyin doğduğu anda sahip olduğu erillik veya dişilik organına göre cinsiyeti belirlenmektedir.

Başka bir ifade ile cinsiyet ya da İngilizce karşılığı ile "sex", bireyin erkek veya kadın oluşunun biyolojik, genetik, fizyolojik boyutlarını ifade etmektedir. Yani cinsiyet kavramı erkek ve kadının biyolojik farklılıklarıdır. Örneğin yeni doğanın cinsel organına göre biyolojik cinsiyetinin ayrımı yapılarak kimliği oluşturulur (Cengiz-Akpınarlı, 2017).

Toplumsal cinsiyet (gender) kavramı ise erkek ve kadının biyolojik ve buna bağlı olarak psikolojik farklılıklarından dolayı cinsiyetlere yüklenen belirli davranış kalıplarını ifade etmektedir. Bu farklılıklar tüm toplumlarda bakış açısına ve kültüre göre yorumlanarak değerlendirilmektedir. Değerlendirme sonucunda toplum tarafından kadın ve erkek cinsiyetlerinin nasıl davranacağına,

kimin güçlü olacağına, çocukluktan itibaren davranış, görünüş ve tutumlarına dair beklentiler oluşturulmaktadır (Ecevit, 2003, s.83). Başka bir ifade ile toplumsal cinsiyet belirli bir ideoloji tarafından kadın ve erkeğin biyolojik farklılaşmasına yüklenen değerler ve anlamlardır. Toplumsal cinsiyet aynı zamanda kurumların sosyal çevre ile karşılıklı veya iç içe geçmiş ilişkileri sonucu ortaya çıkan kültürel bir olgudur (Baloğlu ve Davutoğlu, 2009, s.74).

Dökmen'e göre ise toplumsal cinsiyet kavramı, kültürün ve toplumun kadın veya erkek olmaya yüklediği anlam ve beklentileri ifade etmektedir. Toplumsal cinsiyet kavramı kültürel bir yapıdır ve çoğunlukla bireyin biyolojik yapısıyla da ilişkili olan psikolojik özellikleri de içermektedir (2015: s.20).

Tarih boyunca toplum yapısı ve yaşanılan dönem erkek ve kadının bazı alanlara ait kılınmasını sağlayarak cinsiyetler arasında sosyal rolleri ve hiyerarşik düzeni de belirlemiş ve roller arasında cinsiyet eşitsizliğin yeniden üretilmesini sağlamıştır (Demez, 2005: s.29).

Toplumsal cinsiyet kavramı kültürden kültüre değişkenlik gösterse de Best ve William tarafından 25 ülkede gerçekleştirilen çalışmaya göre bir takım evrensel kadınlık ve erkeklik özellikleri bulunmaktadır. Buna göre eril özellikler: baskın, hırslı, kararlı, kibirli, bencil, agresif, maceracı, hareketli, zalim, girişimci, düzensiz, enerjik, mantıklı, güçlü, tembel, iddialı, gürültücü, acımasız, kendini beğenmiş, açık düşünceli, yaratıcı, özgün, cesur, girişken, inatçı, komik, bağımsız, kaba, özgüvenli, becerikli ve öz eleştiri yapabilen olarak tanımlanırken dişil özellikler ise: feminen, duygusal, utangaç, ılımlı, merhametli, sevgisini gösteren, uysal, itaatkar, bağımlı, hassas, kibar, kaygılı, hayalperest, meraklı, zevkli, zayıf, mütevazı, batıl inancı olan, yapay, çekici, cazibeli, seksi, konuşkan ve korkak olarak belirlenmiştir (Ember ve Ember, 2004: s. 14).

Türkiye'de toplumsal cinsiyet alanında kız ve erkek öğrencilerin eşit şartlarda eğitim alması yönünde adımlar atılmıştır. YÖK (Yükseköğretim

Kurulu) verilerine göre üniversitede eğitim gören öğrencilerin %51,7'si kadınlardan oluşmaktadır. Geçtiğimiz yıl kadın akademisyen oranı ise %46,4'e yükselmiş ve Avrupa ve OECD ülkelerindeki %43 olan kadın akademisyen ortalamasının üzerine çıkmıştır (YÖK Kadınların Yüksek Öğretime Erişimi, 2024). Ancak üniversitelerde kadın rektör oranının devlet üniversitelerinde %3,9, vakıf üniversitelerinde ise %16,21 olduğu görülmektedir (Tekindal, vd, 2024: s.153). Bu durum kadınların yönetim kadrosunda ne kadar az yer aldığını ve daha çok çabalanması gerektiğini göstermektedir.

İş alanında da kadınların iş gücüne katılma oranının %35,8 olduğu görülmektedir (TÜİK İşgücü İstatistikleri, 2023). Küresel Cinsiyet Eşitsizliği 2024 Raporu'na göre Türkiye, Küresel Cinsiyet Farkı Endeksi sıralamasında Avrupa'da sonuncu, dünyada ise 127. sırada yer almaktadır. Ayrıca 146 ülkenin yer aldığı raporda Türkiye; Ekonomik Katılım ve Fırsat kategorisinde 133, Eğitim Durumu kategorisinde 90, Sağlık ve Hayatta Kalma kategorisinde 98, Politik Yetkilendirme kategorisinde 114. sırada yer almaktadır (Global Gender Gap, 2024: s.16-26).

ILO (International Labour Organization) verilerine göre ise 25-54 yaş arası kadınlar genel olarak %51,6 oranında iş gücüne katılsa da iş gücüne katılımda en yüksek oranın %82,6 ile bekar kadınlarda, en düşük oranın ise %41,1 ile geniş ailede 6 yaşından küçük çocuğu olan kadınlarda olduğu görülmektedir. Buna karşın 6 yaşından küçük çocuğu olduğu halde yalnız yaşayan kadınlarda bu oran %65,8'e yükselmektedir. Erkeklerde ise oran bekar veya çocuklu olması fark etmeksizin iş gücüne katılım oranı her kategoride %90'ın üzerindedir (ILO Kadınlar, 2025).

Görüldüğü üzere toplumsal cinsiyet eşitliği her ne kadar sağlanmaya çalışsa da istatistiklere bakıldığında aksi bir durum olduğu görülmektedir. Bununla birlikte kadın çalışıyor olsa dahi en temel görevinin annelik ve iyi bir eş olma olduğuna dair toplumsal yargılar da bulunmaktadır. Örneğin Koş ve

Karacan tarafından kadın öğretmenler ile gerçekleştirilen çalışmada öğretmenler kadın denildiğinde akla ilk "annelik" kavramının geldiğini ifade etmiştir. Bununla birlikte öğretmenlerin bir kısmı kadının annelik rolüne hapsedilerek toplumsal cinsiyet eşitliğinin sağlanmasının önünde bir engel olduğunu belirtirken bir kısmı ise anneliğin kadına has bir rol olduğunu kabul etmektedir (2023: s.217-219).

Bununla birlikte toplumun temel yapı taşı olan ailede rol paylaşımları da toplumsal cinsiyet eşitsizliklerinin çoğu zaman farkında olmadan desteklendiği ve yeniden üretildiği bir kurumdur. Aile kurumu çocukların toplumsal cinsiyet algı ve tutumlarının oluşmasında son derece önemlidir (Güder ve Yıldız, 2016, s.440). Öyle ki çocukların bilişsel, sosyal ve motor becerileri üzerinde önemli etkileri olan oyunlar da cinsiyetleşmektedir. Çocukluk çağımda tercih edilen oyunların, oyuncakların ve oyun arkadaşlarının cinsiyete göre farklılaşmasında da toplumsal cinsiyet kavramı başat rol oynamaktadır (Güder ve Alabay, 2016, s. 92).

Pala ve Erdem tarafından gerçekleştirilen çalışmada oyun tercihlerinin cinsiyetle ilişkili olduğu saptanmıştır. Çalışmada kadınların %76,2'sinin gerçek zamanlı oyunlar olan birinci şahıs nişancı, üçüncü şahıs nişancı, yarış ve satrancı tercih ettiği; erkeklerin ise %48,7'sinin tüm zamanlı oyunlar olan futbol, fantezi rol yapma (FRP), strateji ve simülasyon oyunlarını tercih ettiği bulgulanmıştır. Ayrıca erkeklerin oyun tercihlerinde heyecan, stratejik planlama, gerçek yaşama yakın olması ve görsel kalitenin yüksekliği etkiliyken kadınlarda ise; heyecan, zihinsel beceri gerektirme, kişiselleştirilebilen ve tek kişilik olma faktörlerinin etkili olduğu belirlenmiştir (2011: s.61-64).

Pilten ve Pilten tarafından 7-11 yaş arası çocuklarla gerçekleştirilen çalışmada kız ve erkek öğrenciler birbirleriyle oynamama sebeplerini "karşı tarafın mızıkçı oluşu" ve "oynadıkları oyunların farklı olması" şeklinde ifade etmektedirler. Ayrıca öğrenciler kız çocuklarının bebeklerle, evcilik oyunu için

gereken mutfak oyuncaklarıyla; erkek çocuklarının ise kamyon, araba, asker, top, silah gibi oyuncaklarla oynadıklarını belirtmektedirler (2013: s.22-23).

5-6 yaş grubu çocuklar ile gerçekleştirilen bir çalışmada da kız çocuklarının serbest zaman etkinliklerini en çok %32,7 ile evcilik köşesinde, erkek çocuklarının ise en çok %32,6 ile blok köşesinde geçirdikleri bulgulanmıştır. Ayrıca kız çocuklarının en çok %19,3'ünün mutfak eşyaları ve %19,3'ünün bebekler ile oynadığı, en az ise %3,5'inin arabalar, askerler, plastik hayvanlar ve yine aynı oranda müzik ve ritim aletleriyle oynadığı belirlenmiştir. Erkeklerin ise en çok %19,2 ahşap-plastik legolar ile oynadığı, en az ise kızlardakine benzer şekilde %3 oranında müzik ve ritim oyuncakları ile oynadığı saptanmıştır (Özdemir, 2014: s.6-7).

5-6 yaş grubuyla gerçekleştirilen bir diğer çalışmada da kız çocuklarının %93,2'sinin bebeklerle ve yumuşak oyuncaklarla oynamayı tercih ederken erkek çocuklarında bu oranın %30,8 olduğu belirlenmiştir. Aynı araştırmada erkek çocuklarının %77,8'inin oyuncak savaş aletlerini tercih ettiği kız çocuklarında ise bu oranın %6,8 olduğu görülmüştür (Sezici ve Yiğit, 2019: s.181).

Biricik ve Atik tarafından ilkokul çağındaki çocuklarla gerçekleştirilen çalışmada erkek çocukları oynadıkları dijital oyunları; Dream League, Süpermen, araba yarışı, silah oyunu, Minecraft, Amerikan yarışı, Basketbol, Counter, FIFA, FIFA mobil, GTA, Eurotrucks, satranç, Asphalt9, Zula, Clash of Clans, Critical Ops, Fightly 4, PES 2013, PUBG Mobil ve puzzle olarak sıralarken kız çocukları ise; bebek giydirme, Tom ve arkadaşları, Altına Koş Tom, Subway Surf, Çilek Kız, pasta yapma, puzzle, yılan oyunu, kırık ekran, League of Legend, Motosiklet, Criminal Ops, Magic Kinder, Robloks, Candy Crush, Clash Royale ve Barbie Dream House olarak sıralamıştır (2021: s.458-459). Buradan hareketle toplum tarafından cinsiyetlere atfedilen erkeğin savaşçı, agresif, güçlü, aktif ve kadının naif, kırılgan, ev işleriyle ilişkili, pasif gibi

özelliklerin çoğunlukla çocukların dijital oyun tercihlerine de yansıdığı söylenebilir.

2.2. Toplumsal Cinsiyet Rollerine Kuramsal Yaklaşımlar

Geçmişten bugüne aşılamayan bir sorun olan toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve buna bağlı olarak toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin farklı bakış açılarından pek çok kuram ortaya konulmuştur. Bu başlık altında toplumsal cinsiyet rolleriyle ilgili biyolojik kuram, sosyo-biyolojik kuram, sosyal öğrenme kuramı, psikanalitik kuram, bilişsel gelişim kuramı, toplumsal cinsiyet şeması kuramı ile feminist yaklaşımlardan liberal feminizm, radikal feminizm, Marksist feminizm, postmodern feminizm ve kültürel feminizm ele alınmaktadır.

2.2.1. Biyolojik Kuram

Biyolojik kuram kadın ve erkek arasındaki toplumsal cinsiyet farklılıklarını; üreme organları, beynin işlevsel ve yapısal farklılıkları, erkek ve kadın bedeninde salgılanan hormonlar veya ergenlik gibi gelişme dönemlerinde ortaya çıkan hormonsal değişiklikler gibi biyolojik etmenlere bağlı olarak açıklamaktadır. Bu kuramın savunucuları tüm psikolojik olayların beynin ve sinir sisteminin bir etkisi olarak ortaya çıktığını savunmaktadır. Yani beden ile davranış ve sinir sistemi ile beyin arasındaki bağ güçlüdür. (Anar, 2011: s. 20; Ünlü, 2001: s.5).

Erkek ve kadın arasındaki farklılıklara özellikle bazı hekim ve biyologlar tarih boyunca farklı ve ilginç açıklamalarda bulunmuştur. Örneğin annelik içgüdüsünün üreme organlarında bulunduğu veya beynin bir bölgesinde yer aldığı varsayılmıştır. Bununla birlikte yakın bir tarih denilebilecek 1977'de erkeklerin mühendislik, mimarlık ve sanat gibi alanlarda daha başarılı olmasının nedeninin erkeklerin beyin performansının ve erkeklik hormonlarının kadınlara göre daha üstün olması olarak iddia edilmiştir (Dökmen, 2015: s.48-49).

David Buss'a göre erkek ve kadın doğumundan gelen özellikleri sayesinde farklı zorluklarla karşılaşmakta ve bunun sayesinde toplumsal rolleri de birbirinden farklı biçimlenmektedir. Yani kadın ve erkek arasındaki farkın temel kaynağı biyolojik özelliklerine bağlı olarak gelişen rolleridir. İki cinsinde yaşama uyum sağlama şekilleri üstlendikleri toplumsal rollere bağlıdır (Buss, 1995: s.164). Burada temel olan, döllenmenin kadın bedeninde gerçekleşmesiyle kadının daha güçsüz olması ve buna bağlı olarak korunma, beslenme, barınma gibi temel ihtiyaçlarının bir başkası aracılığıyla karşılanmasıdır. Bu bağlamda Buss, cinslerin doğuştan gelen 'doğal sürecin' özelliklerine bağlı olarak kadın ve erkeğin psikolojik olarak birbirlerinden keskin bir şekilde ayrıldığını ifade etmektedir. Örneğin kaynakların kısıtlı olduğu çağlarda kadınlar doğum yaparak neslin devamlılığını sağlamış ve doğaya adapte olmuştur. Ayrıca tarih boyunca kadınlar mücadele stratejisi olarak ihtiyaçlarını karşılayabilecek erkekleri eş olarak seçerken erkekler ise yiyecek, para, güvenlik ve sosyal statülerini artırmak için çabalamıştır. Buss bu duruma sosyo-biyoloji (evrimsel psikoloji) diyerek biyolojik kurama yeni bir bakış açısı da getirmiştir. Yani sosyo-biyoloji temel olarak canlıların hayatta kalma, üreme ve üreyebilecek soylar bırakma noktasında potansiyellerini en yükseğe çıkarmak için çabaladıklarını iddia etmektedir (Buss, 1995: s.164-167, Keskin ve Ulusan, 2016: s.51-53).

Hormonsal değişiklikler ise toplumsal cinsiyet farklılıklarında bir etken olsa da her zaman aynı sonucu vermemektedir. Örneğin bebeğin erkek olmasını sağlayan androjen hormonunun kuz çocuklarda yüksek olduğu gözlemlenen vakalarda kız çocuğunun erkeksi davranışlarda bulunduğu bulgulanmıştır. Bu kız çocuklarının erkeklerle ve ev dışı oyunları tercih ettiği, bebeklere ilgi göstermediği ve ev işlerinden uzaklaşarak mesleklere yöneldiği vb. belirlenmiştir. Ancak bu durumda ailelerin de etkili olabileceği ifade edilmiştir (Dökmen, 2015: s.51-52).

2.2.2. Sosyal Öğrenme Kuramı

İnsanların, sistematik düşünmesi, gözlem ve model alma yoluyla öğrenmenin gerçekleşmesi düşüncesi Aristo ve Platon'a kadar uzanmaktadır. Bu düşünürler eğitimin bireylere model alabilme ve gözlem yapabilme olanağı sunduğunu savunurlar (Büdün, 2018: s.153).

Sosyal öğrenme kuramı ilk kez 1950'lerde Julian Rotter tarafından dile getirilse de kurama asıl büyük katkılar Albert Bandura ve Walter Mischel tarafından ortaya atılmıştır (Bayrakcı, 2007: s.200). Kuram, öğrenme sürecinde edimsel koşullanma ile model alma ve taklit olmak üzere iki temel öğrenme süreci üzerinde durmaktadır.

Kurama göre cinsiyet rolü gelişimleri doğuştan değil, sonradan çevre tarafından belirlenen kurallar ve toplumsal baskı sonucu ortaya çıkmaktadır. Kurama göre çocuk edimsel koşullanma, gözlem, model alma yoluyla toplumsal kimliğini ve cinsiyet rolünü oluşturur. Edimsel koşullanma, pekiştireç ve cezalarla davranış sıklığının belirlenmesidir. Buna göre ödüllendirilen davranış zihinde yer edinir ve ileride tekrarlanma olasılığı artar. Toplum tarafından cinsiyete uygun davranışlar ödüllendirilir, uygun bulunmayan davranışlar cezalandırılır. Örneğin saldırganlık erkek çocuklarında daha normal karşılanırken kız çocukları tepki ile karşılaşmaktadır. Model alma ise bireyin çevresindeki diğer bireyleri gözlemlemesi, dinlemesi ve rolünü nasıl gerçekleştirdiğini irdelemesi sonucu zamanla öğrendiği davranışları eyleme dönüştürmesidir. Bunun sonucunda erkek çocuğu babayı model alarak 'erkeksi' olmayı öğrenirken kız çocuğu anneyi model alarak 'kadınsı' olmayı öğrenir (Akçay, 2020; Özdemir, vd., 2019: s.215).

Bandura, gözlemcinin modelden öğrenebildiklerini şöyle sıralar (Tonga, 2017: s.20):

- Bilişsel ve psikomotor becerileri öğrenebilir.

- Önceden öğrendiği yasaklar zayıflar ya da güçlenir.

- Model, sosyal bir harekete (değer veya inanç gibi) geçirici işlevi üstlenir.

- Çevrenin ve nesnelerin nasıl kullanılacağını öğrenir.

- Duygularını nasıl açıklayabileceğini öğrenir.

Ayrıca kurama göre model ve gözlemcinin özellikleri öğrenmeyi etkileyen en önemli faktörlerdir. Modelin sahip olduğu bazı özellikleri gözlemcinin ilgisini etkilemekte diğer insanların davranışlarını daha fazla taklit etme eğiliminde olmasını sağlayabilmektedir. Bu özellikler şu şekilde olabilmektedir (Yıldız, 2014: s.152):

1. Modelin yüksek statü sahibi olması, güçlü olması, ünlü olması, sevilen ve saygı duyulan biri olması,

2. Model ve gözlemcinin cinsiyetinin aynı olması,

3. Model ve gözlemci arasında yaş farkının az olması,

4. Model ve gözlemci arasında pek çok açıdan benzerlik olması,

5. Modelin gerçekleştirdiği davranışların ödül gibi aracılarla olumlu pekiştirilmesi.

Bandura'ya göre öğrenmenin gerçekleşmesinde modelin özellikleri kadar gözlemcinin sahip olması gereken birtakım özellikler de öğrenme sürecinde büyük önem taşımaktadır. Bu özellikler (Aydın, 2014; Bayrakcı, 2007: s.205-207; Yıldız, 2014: s.152-154):

1- Karşılıklı Belirleyicilik: Bireysel ve çevresel faktörler karşılıklı olarak birbirini etkileyerek bireyin eylemlerini belirlerler. Yani bireysel özellikler, davranış ve çevre karşılıklı olarak birbirlerini etkileyebilir veya değiştirebilir. Potansiyel olarak çevrede var olan pekiştireç ve cezaların ortaya çıkmasına

bireyin davranışları neden olur. Örneğin etrafına saldırgan davranışlar gösteren birey olumsuz bir çevre oluşmasına neden olmakta ve bunun sonucunda toplumdan dışlanır, kendi davranışları etkilenir.

2- Sembolleştirme: Bilişsel süreçler aracılığıyla dışsal etkiler davranışı etkiler. Kurama göre semboller düşünce için bir mekanizma olarak işler. İnsanlar kelimeler veya imgeleri kullanarak yaşantılarına anlam, biçim ve süreklilik verirler. Sembolleştirme ile insanlar gözlemlenen davranışı modelleyerek gelecek yaşantılarında kullanmak için zihinlerine depolarlar.

3- Öngörü Kapasitesi: Bireyler geçmişte karşılaştıkları olayları, durumları, olguları sembol ve düşünce yoluyla hafızalarına kodlayarak geleceğe dair planlar yapabilme kapasitesine sahiptir. Ayrıca düşünmek eylemden önce geldiği için birey gelecekte nelerle karşılaşabileceğini ve diğer insanların kendisine nasıl davranacağını tahmin ederek gelecek hakkında hedefler oluşturabilir.

4- Öz Yeterlilik Kapasitesi: Bireylerin sahip oluğu kendi hakkında yargıda bulunma, düşünme ve kendilerini yansıtma kapasiteleridir. Başka bir ifadeyle bireyin amacına ulaşabileceği konusunda kendine dönük algısı ve inancı ya da karşılaştığı sorunlar ile baş edebilme kapasitesidir. Yapılan araştırmalar neticesinde öz yeterlilik algısı yüksek bireylerin büyük hedefler ortaya koyarak hedeflerini gerçekleştirme yolunca yüksek çabalar sarfettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

5- Öz Düzenleme Kapasitesi: Bireyler davranışlarını düzenleme/kontrol edebilme yeteneğine sahiptir. Birey, kendisi için belirlediği hedefleri düzenleyebilir ve izleyebilir, motivasyonlarını ve davranışlarını kontrol edebilir. Kurama göre bireylerin bütün davranışları pekiştireç ve cezalarla kontrol edilmez, birey pek çok davranışını kendisi düzenler. Bu süreç gözlem, yargı ve öz tepki süreçlerinden oluşur. Kişi davranışlarıyla ilgili gözlem yaparak bir yargıya varır ve kendisini cezalandırır veya ödüllendirir.

6- Dolaylı veya Gözlem Yoluyla Öğrenme Süreci: Bu aşama dört temel süreçte gerçekleşir:

- Dikkat Süreci: Öğrenmenin gerçekleşebilmesi için ilk olarak gözlemcinin modelin sergilediği davranışını görmesi, algılaması ve dikkatini vermesi gerekir. Bu süreçte modelin davranışının açık, ilgi çekici ve basit olması ile gözlemcinin öğrenme ve algılama kapasitesi, tercihleri, duygusal durumu son derece önemlidir.

- Hatırlama Süreci: Bireyin gözlem neticesinde öğrendiklerini kullanabilmesi için model aldığı kişinin gerçekleştirdiği davranışlarını hatırlaması gerekmektedir. Bu da ancak bilgilerin kodlanması veya sembollere dönüştürülmesiyle mümkün olabilir.

- Davranışa Dönüştürme Süreci: Modelin davranışlarını dikkatli bir şekilde gözlemleyen ve zihninde depolayan gözlemci bu aşamada davranışı gerçekleştirir. Ancak bireyin davranışı gerçekleştirmesi için davranışın sosyal onay alması ve kişinin fiziksel olgunluğa erişmiş olması gerekir. Bu aşamada gözlemcinin davranışı model davranışa benzeyinceye kadar defalarca tekrar edilmesi gerekebilir.

- Güdüleme Süreci: Birey bu aşamada davranışı sonucunca kendisini güdüleyecek bir pekiştireç alır. Bu pekiştireçler doğrudan (birey davranışı sonucunda doğrudan ödül alabilir) veya dolaylı (gözlemlediği modelin ceza ya da ödül alması) olarak gerçekleşebilir. Bandura, bireyin güdülenmesinde dolaylı pekiştirmenin doğrudan pekiştirmeye göre daha etkili olduğunu ifade eder.

2.2.3. Psikanalitik Kuram

Psikanalitik kuram, 1885-1939 yılları arasında Sigmund Freud'un nevroz (kişinin düşünsel ve duygusal dengesinde yaşadığı sorunlarla ortaya çıkan psikolojik rahatsızlık) ve diğer akılsal bozukluklar için geliştirdiği psikolojik

kuramların tümünü kapsamaktadır. Psikanaliz ise bu bozuklukları tedavi etmeyi amaçlayan psikoterapi yöntemine denilmektedir (Yapıcıoğlu-Ayaz, vd., 2019: s.77).

Sigmund Freud, psikanalitik kuramı fizik bilimindeki "enerjinin korunumu'' yasasından hareketle geliştirmiştir. Bu yasa evrendeki toplam enerji miktarının hiçbir zaman değişmeyeceğini açıklamaktadır (Özkalp, 2004: s.248). Çünkü Freud'a göre insan davranışı da tıpkı madde gibi enerjinin korunumu özelliği taşımaktadır. Ona göre fiziksel süreçler gibi psişik süreçler de kesin bir şekilde belirlenmektedir. Fenomene bağlanan anlamlar hiçbir zaman kaybolmaz ve kendilerini sürekli olarak yenilerler. Bu bağlamda Freudyen psikoterapinin temel hedefi gün yüzüne çıkmamış anlamlardır. Bir davranışı anlamak için o davranışın oluşmasını sağlayan önceki davranışları sorgulamak gerekmektedir. Yani psikanalitik kurama göre çocukluğun ilk evrelerinde sergilenen davranışlar daha sonraki dönemlerde ortaya çıkan davranışların belirlenmesinde önemlidir (Crapps'ten Çev. Ayten, 2004: s.173).

Freud kişiliği; "id", "ego" ve "superego" yapısı içinde ele almaktadır. Id, içgüdüler ve tepkiler kendini gösteren bir enerji deposu, asıl psişik gerçektir. Id, iç tepki veya dış uyarım sonucu organizmada yükselen gerilimin atılabilmesi için organizmayı harekete geçirmektedir. "Id'in hoşlanım ilkesi" denilen bu hareket sonucu gerilim azalmaktadır. Ego, gerçeklik ülkesinin hükmü altında olan ego, organizmanın nesnel dünya ile etkileşime geçme ihtiyacından varlık bulmaktadır. Ego, ihtiyacın giderilmesini uygun ortam oluncaya kadar erteleyerek hoşlanım ilkesini bir süreliğine engellemektedir. Superego ise kişiliğin ahlaki yönüdür. Dıştan gelen kontrol içselleştirilir. Superego'da birey neyin doğru-yanlış veya iyi-kötü olduğuna karar verir, toplum tarafından onaylanan ahlaki ölçülere göre hareket eder (Tuzcuoğlu, 1995: s.275-276).

Freud insan davranışının; doğuştan gelen dürtüler, güdüler, saldırganlık ve cinsellik çerçevesinde şekillendiğini savunmaktadır. Ona göre bireyin

davranışları zihnin bilinçdışı katmanları tarafından yönetilmektedir. Freud, insan davranışının psişe (insanın zihni, bilinçaltı ve bilinç üstü) içi çatılmalardan meydana geldiğini, bireylerin doğuştan sahip olduğu dürtülerin toplum tarafından kabul edilmeyecek arzular olduğunu ve bu nedenle psişenin de dürtüsel davranışlarda bulunmamak için enerji harcadığını söylemektedir (Murdock, 2014: s.34-35; Öztekin, 2020).

Freud'un görüşlerine dayanarak toplumsal cinsiyetin oluşmasına yönelik getirilen bu kuram libido kavramlaştırılmasına dayanmaktadır. Libido kavramı, toplumsal ve biyolojik cinsiyeti düzenleyen, biyolojik temelli cinsel enerji anlamına gelmektedir. Freud ise bu kavramı erkek cinsel organını merkeze (*phallocentric)* koyarak açıklamaktadır (Dökmen, 2015: s.42). Bununla birlikte Freud cinsel gelişimi (psikoseksüel gelişim) beş aşamada açıklamaktadır. Bu aşamalar (Anar, 2011: s.21-22; Deutsch ve Krauss'tan Çev. Onur, 2019: s.226-234; Yılmaz-Esencan ve Rathfisch, 2017: s.75-79):

1- Oral Dönem: Bu dönem haz ilkesine dayanmaktadır. Bu döneme oral dönem denmesinin nedeni bebeğin bu çağda ağız ve dudaklarını kullanarak yaşamını sürdürmesi ve haz almasıdır. Bebeğin doğal dürtülerinin hemen doyurulması ve gerginliğin giderilmesi gerekmektedir. 0-1.5 yaş aralığını kapsayan bu dönem "erotik-oral" ve "sadik oral" olmak üzere iki alt evreye bölünmektedir. Erotik-oral dönemi doğumla başlayarak ortalama sekizinci aya kadar sürmektedir. Bu dönemde haz emme, yutma, fiziksel temas ve gözlemleme gibi eylemlerle ortaya çıkmaktadır. Sadik oral ise 6-18 ay aralığında yer almaktadır. Libidonun temel kaynağı duyu organları, dişler, çene ve deridir. Bebek çiğneme, ısırma ve yakalama eylemleriyle haz alır.
2- Anal Dönem: 1-3 yaş arasını kapsayan bu dönem bebeğin yürümeye, konuşmaya ve çevresinden ayrı olarak kendi benliğini algılamaya başladığı dönemdir. Üretral ve anal bölgeler cinsel haz bölgeleri haline gelir. Yani bebek anüs ve çevresi ile doyuma ulaşır. Freud'a göre bu

dönemde bebek dışkı ve idrarını kontrol altında tutabilmekten haz duyar. Bu dönemde bebek eylemlerin olumlu ve olumsuz yanları arasında bocalayarak özerklik ve utanç ile kuşku arasında çatışma yaşar. Bu dönemde ailenin çok katı ve çok gevşek tutumlardan kaçınması gerekmektedir. Örneğin anne-babanın aşırı kontrolcü tavırları utanç ve kararsızlık duygusuna yol açabilir.

3- Fallik Dönem: 3-6 yaş arasını kapsayan bu dönemde çocukta cinsel merak başlamaktadır. Çocuğun dikkati üreme organlarına yönelir ve zevk aldığını fark eder. Bu dönemde kendi cinsel anatomisini tanıyan çocuk karşı cinsle arasında anatomik farklılıklar olduğunu keşfeder. Fallik dönemde Oedipus kompleksi ve Elektra kompleksi ortaya çıkar. Oedipus kompleksi, erkek çocuklarının annelerine karşı özel bir sevgi beslemeleri ve babalarını kıskanarak annelerinin ilgisini çekmek için babalarıyla yarışmasıdır. Elektra kompleksi ise kız çocuğunun babaya karşı sevgi duyarak anne ile yarış haline girerek babasının ilgisini çekmek için çabalamasıdır. Bu dönemde ayrıca erkek çocuklar erkeklik cinsel organının tüm insanlarda olduğunu varsaymakta ve iğdişlik korkusu geliştirmektedir. İğdişlik korkusu erkek çocuğunun cinsel organının kesilebileceği, yok edilebileceği düşüncesidir. Kurama göre bu dönemde kız çocuğu ise erkeklik organının olmadığını fark eder ve derin bir eksiklik duygusu yaşayarak kendisinde de erkeklik organı olması isteği duyar.

4- Latent/Örtülü/Gizil Dönem: 6-12 yaş arasını kapsayan latent dönemde libido enerjisi cinselliğini yitirir. Çocuğun daha önce geçirdiği ruhsal-cinsel çatışmalar yatışır. Çocuk kendi ailesi dışında kalan dünyayla bütünleşir. Aynı cins ebeveyni ile özdeşim kurmasının yanı sıra öğretmenleri, akrabaları gibi diğer yetişkinler ile de özdeşim kurar. Toplumsal kural ve kurumlarla karşılaştıkça süperegosu gelişir. Bu dönemde çocuk cinsiyet rol davranışlarını öğrenir, hemcins akranlarının arkadaş ilişkilerini, ebeveyn etkileşimlerini ve medyayı gözlemleyerek

kimlik kazanır. Bu dönemde çocuğun ilgisi entelektüel ve sosyal beceriler edinmeye yönelir. Bu dönemi başarılı bir şekilde tamamlayan çocuklarda özerklik duygusu gelişirken; başarısız geçen çocuklarda ise aşağılık duygusu ve kimlik karmaşası yaşanmaktadır.

5- Genital Dönem: 12-18 yaş arasını kapsayan bu son dönemde latent dönemde bastırılan cinsel içgüdüsel dürtüler geri dönmektedir. Çocuğun fizyolojik olarak olgunlaşması ve hormonlarının etkisinin artması cinsel dürtüler başta olmak üzere çeşitli dürtülerinin gücünü arttırmaktadır. Bu dönemde önceki gelişim dönemlerindeki çatışmalar ortaya çıkmakta ve çocuk bu çatışmalara yeni çözüm yolları aramaktadır. Çatışmalara çözüm bulabilen çocuk yetişkin kimliği kazanmış olur. Çocuk ailesine karşı olan bağımlılığından koparak karşı cinsten kişilerle iletişim kurabilmeyi öğrenir. Çocukta toplumsallaşma, grup etkinliklerine dahil olma, yuva kurma, meslek seçimi gibi istekler belirir.

Ancak günümüzde psikanaliz kuramcılarının fikirleri çoğunlukla Freud'un bakış açısına karşıdır. Modern psikanaliz kuramcılarına göre erken çocukluk dönemi deneyimleri kişiliğin gelişmesinde tek etken değildir. Bu noktada ergenlik ve erken yetişkinlik dönemi deneyimlerinin de etkili olduğunu savunmaktadırlar. Ayrıca Freud'un içgüdüsel etkileri fazla vurguladığını, bireyin kişiliğini şekillendiren toplumsal ve kültürel etkileri hesaba katmadığını belirtmektedirler. Örneğin Freud, erkek ve kadın kişilikleri arasındaki farkların biyolojiden kaynaklandığını söylerken sonraki kuramcılar içinde bulunulan kültürün de bu farkları yaratmada önemli olduğunu vurgulamaktadır (Yapıcıoğlu-Ayaz, vd., 2019: s.77).

Başka bir örnek ise Horney'in Oedipus kompleksin biyolojik temelli olmadığını savunmasıdır. Horney konuyu sosyolojik bakış açısıyla ele alarak Oedipus kompleksin temelinde çocukları kusursuz olmaya zorlayan ve çocuklarını bir varlık olarak kabul edemeyen kusurlu aileler olduğunu ileri sürmektedir (Atsız, 2004: s.111).

2.2.4. Bilişsel Gelişim Kuramı

Biliş kavramı, zihnin içsel sürecini kapsayan geniş bir kavramdır. Dikkat, okuma, yazma, bellek, algı vs. biliş kavramı içerisine girmektedir. Bilişsel gelişim, çocuğun dünyaya geldiği andan yetişkinliğe kadar çevresini keşfetmesi, tanıması, öğrenmesi, olayları anlamlandırmaya çalışmasını ve düşünmesini içeren kompleks bir süreçtir. Yani çocuğun çevresindeki dünyayı tanıması ve anlamasını sağlayan aktif zihinsel faaliyetlere bilişsel gelişim denilmektedir. Bu esnada kullandığı araçlar doğuştan gelen duyusal ve hareketsel yetenekleridir. Çocuk nesnelerin değişmezliğini fark ederek bilişsel gelişimin aşamalarından birini başarır (Sönmez, 2000; s.90).

Piaget gelişimin çevrenin ve kalıtımın etkileşimi sonucu ortaya çıktığını ifade eder. Piaget bilişsel gelişimin birbirini takip eden dört dönemde ortaya çıktığını savunmaktadır. Dönemler ilerledikçe çocukların problem çözme ve kavrama yeteneklerinde de gelişmeler gözlenmektedir. Bebekler şemaları adapte ve düzenleyerek gelişmektedir. Bu gelişme bir aşamalar düzeni oluşturur. Her aşama bir önceki ilerlemeye bağlıdır ve daha önceki aşamalarda gelişen zihinsel yapılar birleştirmektedir (Kol, 2011: s.3). Bilişsel gelişim dönemleri (Eroğlu, 2023: s.72-73; Kayacı, 2019; Kol, 2011: s.3-6; Selçuk, 2007: s.82);

1- Duyusal-Motor Dönem: 0-2 yaş arasını kapsayan bu dönemde bebek duyusal deneyimlerini (duyma, görme vs.) duyu organları, baş, kol ve bacaklarını hareket ettirerek emme, tutma, sallama gibi motor ve fiziksel hareketlerle koordine ederek çevresini anlamlandırmaya çalışır. Bu dönemde bebek kendini dış dünyadan ayrı bir varlık olarak algılayamaz. Bebek bu dönemde çevresindeki insanlara, nesnelere, olaylara görsel bakımdan ilgi duyar. Nesneleri çevirerek, atarak, işaret ederek anlamlandırmaya çalışır.
2- İşlem Öncesi Dönem: Piaget'e göre 2-7 yaş arasını kapsayan bu dönem gelişimlerin sonraki bilişsel aşamalar bakımından belirleyici özellikler

taşıdığını göstermektedir. Bu dönemde çocuk olgular, olaylar, konular arasında mantıksal ilişki kuramaz, çünkü neden-sonuç ilişkisini anlayabilecekleri bilişsel yetkinlikleri henüz gelişmemiştir. Ancak bu dönemde çocuklar için bir oyuncak, oyun, nesne ya da bir kelime zihinsel simge olabilmektedirler. Bu dönemde cansız nesnelere de canlıymış gibi davranan çocuk kendini anne olarak görerek oyuncak bebeğin bakımını yapabilmektedir. Ayrıca benmerkezcilik de bu dönemde ortaya çıkmaktadır. Çocuk kendi hissettiği, gördüğü ya da duyduğu her şeyi başkalarının da yaşadığını düşünür.

3- Somut İşlemler Dönemi: 7-11 yaş arasını kapsayan bu dönemde çocuk mantık yeteneklerini yaşantılar ve somut nesneler üzerinde uygulayabilmektedir. Bu dönemde henüz soyut içerikler net olarak algılanamaz. Ancak çocuk gerçek dünyada var olan öğelerle anlatılanları kavrayabilir, nesneler arasında bağlantı kurabilir, sayı kavramlarını ve ilişki süreçlerini geliştirir.
4- Soyut İşlemler Dönemi: 12 yaştan başlayarak yetişkinlik sürecinde de devam eden bu dönemde çocuk soyut olanı kavrayabilmekte ve soyutlama yapabilmektedir. Sevgi, nefret, hız, zaman gibi kavramları doğru bir şekilde kullanabilmektedir. Çocuk karşılaştığı problemlere sistematik ve gerçekçi çözümler bulabilir. Ancak ergenlik dönemindeki çocuk kendi düşüncelerinin ve söylemlerinin en doğru olduğunu düşünebilir.

Kolhberg'in görüşlerine göre ise çocuk Piaget'in bahsettiği basamakları tırmandıkça toplumsal cinsiyet kavramını öğrenmeye başlar (Lips, 1988: s.46). Çocukların basamakları atlayabilmeleri ise kendi cinsiyetleriyle ilgili rolleri öğrenmelerine bağlıdır (Arslangiray, 2013: s.42). Ona göre cinsiyet rolü edinme sürecinde çocuklar; 2-3.5 yaş aralığında cinsiyeti etiketleme, 3.5-4.5 yaş aralığında cinsiyetin kararlılığı ve 4.5-7 yaş aralığında cinsiyetin değişmezliği olmak üzere üç ana bilişsel dönemden geçmektedir (Frieze vd., 1978: s.125;

Bandura ve Bussey, 1999: s.677). Bu dönemler şu şekilde ifade edilebilir (Dökmen, 2015: s.66-67):

- Cinsiyeti Etiketleme: Bu dönemde çocuk kendisinin iki cinsiyetten hangisine ait olduğunu bilir. Ancak cinsiyet rollerinin kalıcı ve değişmez olduğunu henüz kavrayamamıştır. Örneğin bir kız çocuğu büyüdüğü zaman baba olacağını zannedebilir.
- Cinsiyetin Kararlılığı: Çocuk bu dönemde cinsiyetin kalıcılığını anlamaya başlar. Ancak fiziksel özelliklerden etkilenirler. Nesnelerin fiziksel görünümleri değişince farklı olduklarını düşünürler. Örneğin bir kız çocuğunun saçı kesildiğinde onun artık erkek olacağını düşünebilmektedirler.
- Cinsiyetin Değişmezliği: Bu son dönemde çocuklar artık fiziksel görünüm, kıyafet veya etkinlikler değişse de cinsiyetin değişmediğini öğrenmiştir. Bu dönemde çocuklar cinsiyetleriyle tutarlı olduğunu düşündüğü için cinsiyetlerine uygun tercihler, etkinlikler, beğeniler geliştirmektedir.

Kohlberg'in (1968) kuramına göre çocukların toplumsal cinsiyet rollerini öğrenmesi ve kazanması bilişsel gelişimin evrensel kurallarına paralel gerçekleşmektedir. Çocukların rollerin gelişimini kavramalarının ise üç yönü vardır. Bu yönler (Akt. Arıcı, 2011: s.24):

1) Toplumsal cinsiyet rolleri, çocukların evrensel olarak kabul edilen fiziksel özellikleri ile tanımlandığından, evrensel gelişimsel bir değişime uğramaktadır.

2) Bu roller, yaşam boyunca giderek gelişir.

3) Rollerdeki gelişimsel değişmeler, cinsiyet rolü değerlerinin ve tutumlarının değişiminin temelinde yer alır.

Kurama göre ilk basamakta çocuklar kendilerini 2 yaşından itibaren kız ya da erkek olarak sınıflandırmakta ve giyim biçimi, saç şekli gibi özellikleriyle hemcinsleriyle bağlantı kurarlar. Cinsiyetlerini bir kez anladıklarında gelecekteki davranışlarını biçimlendirecek yapıyı da kavramış hale gelmektedirler. 5 ila 7 yaşlara kadar uzanan ikinci basamakta her cins için değerler sistemi oluşturulmakta ve bir cinsiyeti yüceltilmektedir. Bu sayede çocuk hemcinsleri hakkında bilgi edinerek onları taklit eder. Bu bağlamda bazı davranışlar sergileyen çocuk toplumsal cinsiyet rollerini tekrarlamaktadır. Kurama göre çocuklar kendilerini isteyerek erkeksi ya da kadınsı olarak sosyalleştirmektedir (Arslangiray, 2013: s.43).

2.2.5. Toplumsal Cinsiyet Şeması Kuramı

Sandra Lipsitz Bem tarafından ileri sürülen Toplumsal Cinsiyet Şeması Kuramı'na göre her kültürde erkeksi ve kadınsı kişilik özellikleri belirlenmiştir. Erkeğin ve kadının toplumdaki yeri ve rolü, yapabileceği faaliyetler ve işler cinsiyetler üzerinden tanımlanmış ve ayrıştırılmıştır (Vargel-Pehlivan, 2017: s.506).

Kurama göre çocuklar, erkek ve kadın özelliklerinin öğrenilmesinde bir şema oluştururlar ve cinsiyet özelliklerini betimlerler. Çocuk kendisi hakkındaki bilgileri kültürün erkeksilik (maskülenlik) ve kadınsılık (feminenlik) tipleştirmelerine göre analiz eder ve örgütler. Yani bir kültür kadın ve erkek arasındaki ayrımı vurguluyorsa, çocuklarda buna uygun olarak kendileri, diğer insanlara dair bilgi sürecini ve cinsiyetler ile ilişkilendirilmiş şeyleri kültürün etkisiyle öğrenirler. Başka bir ifade ile farklı kültürlerde büyüyen çocuklar, erkek ve kadın arasındaki farkları, olaylar ve nesneler hakkında öğrendiklerini algıladıkları cinsiyet çağrışımlarına bağlı olarak kodlar ve örgütler (Dökmen, 2015: s.69; Güldü ve Ersoy-Kart, 2009: s.105-106).

Yani şema, ilişkiler ağının kişinin algısını yönettiği ve düzenlediği bilişsel bir çağrışımsal yapıdır. Toplumsal Cinsiyet Şeması ile de çocuklar cinsiyetler ile

bütünleştirilen özellikleri öğrenmektedir. Cinsiyet şeması oluşturan bir çocuk nasıl davranılacağının, ne giyileceğinin, neyin işe yarayacağının, neyin peşinden koşulacağının ve diğer kişilere ne gibi duyguların sunulduğunun kararını verebilmek için oluşturduğu cinsiyet kategorisini kullanmaktadır. Örneğin çocuklar, erkekleri güçlü, kızları zayıf olarak algıladıklarından bir erkeğin zayıf ya da bir kızın güçlü olabileceğini fark etmezler (Altun, 2019: s.17; Bem, 1981: s.355; Bem, 1985: s.184).

2.3. Feminist Kuramlar

Feminizim ilk ortaya çıktığından bu yana toplumsal cinsiyet eşitsizliği, toplumsal normlar ve toplumsal cinsiyet rollerine yönelik sorgulamalar ve eleştiriler getirerek cinsiyetlerin eşitliğine pek çok katkıda bulunmuştur. Tüm dünyada cinsiyet eşitsizliğinin bu denli yoğun yaşanması da beraberinde farklı feminizm kuramlarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu başlık altında ilk olarak feminizm kavramı açıklandıktan sonra liberal feminizm, radikal feminizm, Marksist feminizm ve kültürel feminizm kuramları incelenecektir.

2.3.1. Feminizm

Kadınların hakları için verdiği bir mücadelenin sonucu olarak ortaya çıkan feminizm temelde kadın-erkek eşitliği olarak tanımlansa da yüzyıllar içerisinde kadın girişimlerine bağlı olarak farklı anlamlar kazanmıştır.

Arat'a göre feminizm akımı, erkek ve kadının eşitliği kuramına dayanmakta ve kadınlara eşit haklar istemektedir (Arat, 1991: s.12).

Watkins vd. göre feminizm, toplumsal iş bölümü tarafından erkeklere iş, savaş, spor, hükümet gibi kamusal alan sorumlulukları verilirken kadına ev içi ücretsiz çalışmaya/ köleliğe mahkûm eden, ailenin bütün yükünü kadına bindiren sistemin sorgulanmasıdır. Ayrıca "kadınları aşağı, bağımlı, ikincil konumda tutan bütün iktidar yapılarına, yasalara, geleneklere başkaldırılması"

olarak da tanımlanmaktadır. Kısacası kadınların insan olarak tüm haklarını talep etmesidir. (1996: s.5).

Feminizm; kadın ve erkek arasındaki ilişkiyi, eğitim, aile, siyası hayat, kültür, tarih ve çalışma hayatına kadar geniş bir yelpaze içinde sorgulayan akımdır. Bu akım aynı zamanda erkek üstünlüğünü kabul eden toplumsal normları sonra erdirerek kadın ve erkek arasındaki iktidar ilişkisini de değiştirmeyi amaçlaması bakımından siyasi bir harekettir (Aktaş, 2013: s.59).

Tarihsel olarak bakıldığında Latince "femine (kadın)" kelimesinden türeyen feminizm'in kökeni her ne kadar 17. yüzyılda gerçekleşen Fransız Devrimi'nin hak, adalet, özgürlük ve eşitlik gibi kavramlarından ilham alan kadınlara dayansa da kavram olarak ilk kez kullanılması 1837 yılında Fransa'da mümkün olmuştur. Bu bağlamda yapılan ilk önemli çalışma Mary Wollstonecraft tarafından 3 Ocak 1972 tarihinde kaleme alınan "A Vindication of the Rights of Woman (Kadın Hakları Gerekçelendirmesi)" olarak kabul edilmektedir. Wollstonecraft'ın 1789 yılında başlayan Fransız Devrimi'nden etkilenerek ortaya koyduğu bu eser, daha sonraki çalışmalarında temel yapı taşını oluşturmuştur. Bu dönemde kadın savunucuları, kadınların da tıpkı erkekler gibi eşit haklara sahip olması gerektiğini, çünkü bu hakların Tanrı tarafından verildiğini ve bu sebeple de vazgeçilemez, dokunulamaz, devredilemez olduğunu savunmaktalardı (Doğan, 2016: s.33; Kayhan, 1999: s.9; Selimoğlu, 2023: s.20).

Wollstonecraft'ın yaklaşımına göre, kadının akıl yürütmesinde bir eksiklik olması onun aklında bir eksiklik olduğu anlamına değil, eğitiminde bir eksiklik olduğu anlamına gelmektedir. Ancak kadının ikincil plana atılarak hayattaki tek amacının erkeğe hizmet olarak görüldüğü bir toplumda kadının, gerekli bilince ve akla tam olarak ulaşamayacağı düşünülmektedir. Wollstonecraft bu düşüncesini: "Erkek her zaman, kadın ile akıl arasında durmuştur. Kadının her

şeye sadece puslu mercekler aracılığıyla bakmasına izin verilmiştir ve her şeye güvenmesi istenmiştir" olarak ifade etmektedir (Akt. Donovan, 2010: s.33-37).

1890'lı yıllara gelindiğinde ise o zamana kadar kullanılan womanism (kadıncılık) kavramının yerini almış ve İngilizceye geçmiştir (Kayhan, 1999: s.9). Feminizmin ilk defa kadın hakları akımını betimlemek için kullanımı ise 1872'ye dayanmaktadır. Kavram Fransız yazar Alexandre Dumas (oğul) tarafından kullanılmıştır (Arat, 1991: s.21).

Feminist hareketler 4 döneme ayrılmaktadır. Bu dönemler (Brunell, 2025; Crozier-De Rosa, 2024; Dyer, 2023: s.12-48; Vargel-Pehlivan, 2017: s.509):

- Birinci Dalga Feminizm: Feminizm hareketinin başlangıç noktası olan birinci dalga feminizm, 1848 yılında kadınların oy hakkı istemesiyle başlamıştır. Bu dönemde kadınlar ayrı gruplarda farklı mücadeleler yürütse de hepsinin ortak amacı kadınların erkeklerle aynı haklara sahip olması için yasa ve mevzuatları geliştirmek olmuştur. Oy hakkı dışında bu dönem kadınları daha iyi eğitim fırsatı, istihdamda eşit haklar, belirli mesleklere erişim, kendi para ve mülkiyet haklarını kontrol etme mücadelesi vermiştir.
- İkinci Dalga Feminizm: 1960'lı yıllarla birlikte feminizm yeni bir boyut kazanmıştır. İkinci Dünya Savaşı'nın etkisiyle yeniden ikinci plana atılan kadına ev rolleri yeniden tesis edildi. Bu dönemde kadınlar Simone de Beauvoir'in "kadın doğulmaz, kadın olunur" ifadesinden yola çıkarak kadınların erkeklerden kültür ve tarz olarak farklı olduklarını düşünmüşlerdir. Kadınlar bu dönemde kadınların eğitimi, iş yerinde eşitlik, doğum kontrolü ve kürtaj gibi haklar için mücadele vermiştir. Bununla birlikte bu dönemde cinsellik ve cinsiyete dayalı şiddet konularının üzerine düşülmüştür. Öyle ki kadının cinsel tacize uğraması "birazcık zararsız eğlence" olarak adlandırılmıştır. Bununla birlikte

kadınlar erkeklere nazaran daha az maaş almaya devam etmiş ve iş ilanları da cinsiyete göre verilmiştir.

- Üçüncü Dalga Feminizm: Bu dönemin ikinci dalga feminizmin bilindik isimlerinden aktivist ve yazar Alice Walker'ın kızı olan Rebecca Walker'ın Ms. Dergisinde yayınladığı "Üçüncü Dalga Olmak" adlı makalesinin olduğu kabul edilmektedir. Üçüncü Dalga Feminizm, feminist hareketin daha çok orta sınıftan ve beyaz kadınlara yönelik olduğunu eleştirerek feminizmin ırk, etnik köken, dil, din, meslek ve cinsel yönelim olarak birbirinden farklı tüm kadınlar için de geçerliliğinin zorunlu olduğunu savunmuştur. Bu dönem aynı zamanda Riot Grrrl hareketinin ve kız gücünün de doğmasını sağlamıştır. Riot Grrrl'ın manifestosunda "Bize Kız = Aptal, Kız = Kötü, Kız = Zayıf diyen bir topluma öfkeliyiz" denilmektedir. Bu dönemde feminist punk grupları kadın düşmanlığı, kadının güçlendirilmesi, cinsel taciz, ırkçılık ve homofobi gibi konularda şarkılar söylemiştir.
- Dördüncü Dalga Feminizm: Bu dönem 2013 yılında popülerlik kazanan "dijital ya da çevrimiçi feminizm" olarak da adlandırılmaktadır. İnternet araçlarını kullanarak kitlesel çevrimiçi seferberlik amaçlanmaktadır. Yani yeni nesil, daha önce mümkün olmayacak bir şekilde iletişim teknolojileri ile birbirlerine bağlanarak hakları için mücadele vermektedir. Yeni neslin bu dayanışması #metoo hareketi de dahil olmak üzere sokak gösterilerine yol açmıştır. #metoo hareketi ilk olarak 2006 senesinde cinsel tacizden kurtulanları desteklemek adına aktivist Tarana Burke tarafından kurulmuştur. Bu hashtag daha sonra 2017 yılında Harvey Weinstein cinsel taciz skandalı sırasında viral olmuştur. Aynı yıl Kadın Yürüyüşü kadın düşmanı olarak tanımladıkları Donald Trump'ın ABD başkanı olarak göreve başlamasını protesto etmiş ve 81 ülkede aynı anda gösteriler düzenlenmiştir.

2.3.2. Liberal Feminizm

Liberal feminizmin 17. yüzyılda geliştirilen doğal haklardan yola çıkması liberalizmden etkilendiğini göstermektedir. Ayrıca rasyonalite, eşitlik, özgürlük ve bireysellik iki kavramın da ortak noktalarıdır (Altınbaş, 2006: s.23).

Liberal feminizm, birinci dalga feminizm esnasında ortaya çıkmıştır. İkinci dalgada tam anlamıyla gelişmiş ve üçüncü dalgadan başlayarak günümüze kadar kendini yeniden yapılandırmaya ve dönüştürmeye başlamıştır. Birinci dalgada kadınların oy hakkına, ikinci dalgada toplumsal cinsiyet ve kadınlar için fırsat eşitliği, üçüncü dalgada ise sonuç eşitliği, eşitlikçi kaygılar ve kesişimsellik teorisi üzerine odaklanmıştır (Seçgin, 2023: s.17).

1789 Fransız Devrimi ile devlet merkezli siyasal kalıplardansa kişinin hak, özgürlük ve eşitlik kavramları öncelikli hale gelmiş, ancak bu durum erkekler ile sınırlı kalmıştır. Nitekim Aydınlanma felsefecileri de Orta Çağ'ın eril söyleminden kendini ayıramamış ve metinlerinde de insan kelimesi 'erkek' kelimesinin yerini tutmaktadır. 19. yüzyıla gelindiğinde siyasal, sosyal, düşünsel ve ekonomik alanda yaşanan büyük dönüşümlerle özgürlük ve eşitlik idealleri hayata geçirilmeye başlanmıştır. Ancak kadınlar bu devrimci atılımlarda dışlandıklarını ve erkeklerle aynı hakların kendilerine tanınmadığını fark etmişlerdir. Liberal feminizmde bu ataerkil yapıya karşı çıkarak insan ve birey tanımlanmalarında kadının konumuna dikkat çekmiştir (Çardak, 2012, s.17; Demir, 1996, s.5-6; Yükselbaba, 2016: s.130).

Liberal feminizmin öncüsü olarak Wollenstonecraft'ın (1972) Kadın Haklarının Gerekçelendirilmesi adlı eseri görülmektedir. Ayrıca eşitlik ve bireycilik kavramlarına vurgu yapan John Stuart Mill'in (1869) Kadınların Köleleştirilmesi (The Subjection of Women) adlı eser de liberal feminizmin önemli eserleri arasındadır. Bununla birlikte Sarah Grimke (1792-1873), Frances Wright (1795-1852), Sojourner Truth (1795-1883), Harriet Taylor (1807-1858), Elisabeth Candy Stanton (1815-1902) ve Susan B. Antony (1820-1906) gibi

yazarlarda kadın hakları konusunda önemli çalışmalar yaparak liberal feminizmin gelişmesini sağlamıştır. Bu düşünürler kadının da erkek gibi akla sahip olduğu için eşit haklara sahip olması gerektiğini, yani erkek ve kadın doğasından ziyade "insan" doğasının olduğunu savunmuşlardır. Onlara göre eğer eğitimde eşitlik sağlanırsa kadınlar da erkeklerle aynı işleri yapabilir ve bu nedenle kadın hakları ile kamusallığının sağlanmasında eğitim başat rol oynamaktadır. Liberal feministler ayrıca kadının rolünün ev içi işlerle sınırlandırılmasının kadını ikincil plana attığını savunmaktadır. Bu nedenle kadınlar çalışma hayatına dahil olmalıdır (Sevim, 2005: s.55-59; Yükselbaba, 2016: s.130).

Liberal feminizmin önemli isimlerinden Harriet Taylor ise (1851) Kadınların Özgür Kılınması (The *Enfranchisemet of Women)* adlı eserinde kadınların oy haklarını savunmaktadır. Ona göre kadınların çıkarları için en iyi yöntem kadınların da seçme hakkına sahip olmasıdır. Taylor'a göre eğer kadının demokrasiden dışlanmasının sebebi fiziksel zayıflığıysa oy vermek fiziksel güç gerektirmediğinden bunun bir anlamı yoktur. Ayrıca Tylor'a göre oy hakkı yeterli değildi. Çünkü aileyi geçindiren tek kişi erkek olduğunda kadın üzerinde baskı kurmasına daha çok olanak tanınmış oluyordu. Bu yüzden kadının da serbest piyasa içerisinde yer alması gerektiğini savunmaktadır (Altınbaş, 2006: s.32-33).

2.3.3. Radikal Feminizm

Radikal feminist kuram, 1960'ların sonlarında bir grup eski "eylemci kadın tarafından Boston ve New York'ta geliştirilmiştir. Eylemci kadınlar, 1960'lı yıllarda savaş karşıtı kampanyalar ve medeni haklar için politik etkinliklere katılan kadınları ifade etmektedir (Donovan, 2010: s.267). "Kişisel olan politiktir" sloganı ile hareket eden radikal feministler sadece kamusal alanda değil, aynı zamanda özel alanda ve cinsiyete dayalı iş bölümünde de eşitlik talep etmişlerdir (Erdoğan, 2014: s.2).

Ataerkilliğin önemi üzerine inşa edilen radikal feminizmin ortaya çıkışında "68 öğrenci olayları", "Vietnam Savaşı", Simone de Beuvoir'ın "The Second Sex" isimli eseri gibi faktörler etkili olmuştur. Radikal feministler hem sol düşünceden hem de liberallerden etkilenmişlerdir. Erkek egemenliğini ifade eden ataerkil sistemde kadının emeğinin yanı sıra kadın cinselliği, bedeni ve doğurganlığı da denetlenmektedir. Bu sistemde erkek çıkarları korunur, aile kavramı baba/erkek otoritesine ve soyuna dayalıdır ve mülkiyet babadan oğula geçmektedir (Atan, 2015: s.8-9; Ozan ve Gönüllü, 2023: s.173-174).

Radikal feministler, kadınların ikincil plana atılarak ezilmesinin nedenini, ataerki (baba egemenliği), ataerkil aile yapısı ve ataerkil kapitalizm olarak sıralamaktadır. Chris Weedon ise ataerkilliği "kadın çıkarlarının erkek çıkarlarına tabi kılındığı güç ilişkisi" olarak tanımlamaktadır. Bu güç ilişkileri ise cinsiyete dayalı iş bölümü ve üremenin toplumsal örgütlenmesi ve içselleştirilmiş dişilik normlarına kadar birçok biçimde görülmektedir. Yani biyolojik cinsiyet farklılıklarına atfedilen sosyal anlamlar ataerkil gücü oluşturarak kadının doğası ve sosyal rolünün eril normlara göre tanımlanmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda radikal feministler insanlar arasındaki en temel çatışmanın cinsiyet temelinde şekillendiğini savunmaktadır (Aktaş, 2013: s.63).

20. yüzyılda feministler "Yeni Sol" tarafındaki erkek radikallerin aşağılama, hakaret ve alaylarına maruz kalması sonucunda tepki göstermişlerdir. Erkek radikal örgütler içinde sürekli bir biçimde ikinci sınıf olarak görülmeleri radikal feminist kuramın büyük bölümünün erkek Yeni Sol'un kuramlarına, kişisel-maço üsluplarına ve örgütlenme yapılarına karşı direniş içinde şekillenmesini sağlamıştır. Bu bağlamda kadınlar kendi örgütlerinin özgün bir kadın üslubuna izin vermesiyle ve içsel demokrasiyi ifade etmesiyle ilgilendiler. Sonunda radikal feministler bütün sorunların birbirleriyle bağlantılı olduklarına, erkek egemenliğinin ve kadınlara hükmetmenin toplumdaki baskının kökü ve modeli olduğuna karar vererek gerçekten devrimci bir değişimin temelinde feminizm olduğuna inanmışlardır (Donovan, 2010: s.267-268).

Radikal feministlere göre kadına yapılan baskı en temel baskı şeklidir. Alison Jaggar ve Paula Rothenberg bunu şu şekilde açıklamaktadır (Atan, 2015: s.10-11):

1- Kadınlar tarihte ilk baskı gören gruptur.

2- Kadın baskısı, neredeyse bütün toplumlarda var olan ve en hızlı yayılan baskıdır.

3- Kadınlara yapılan baskı yok edilmesi en zor olan derinliktedir. Bu durum sosyal değişimler ve sınıf toplumunun ortadan kaldırılması gibi başka yere taşınamaz.

4- Kadınlara yapılan baskı nicelik ve nitelik bakımından kurbanlarının çok acı çekmelerine neden olmaktadır. Ancak bu acı hem kurbanların hem de baskı yapanların cinsiyetçi önyargıları olmasından dolayı tanımlanmamıştır.

5- Bu baskı türü diğer bütün baskıların anlaşılmasını sağlamada bir model oluşturmaktadır.

Ataerkil düzen kadınların bir araya gelerek dayanışma içerisinde olmasını engellemek ve "kız kardeşlik" kavramına zarar vermek için kadınları birbirine karşı hale getirmektedir. Örneğin Shulamith Firestone (1972) "The Dialectic of Sex: The Case For Feminist Revolution" (Cinsiyetin Diyalektiği: Feminist Devrim için Dava) adlı kitabında feminizmin baskın olduğu dönemde bile siyah ve beyaz kadınlar arasında karşıtlık görüldüğünü ifade etmektedir. Beyaz kadınlar eşleri siyah kadınları tercih ettiği ve farklı insanlarla birlikte olabildiği için onu özgür görürken; siyah kadınlar ise beyaz kadınların hiçbir iş yapmadan sadece kocalarına karşı sorumlu olmalarını kıskanmaktadır. Bununla birlikte namuslu ve namussuz kadın üzerinden de geçmişte kadınlar arasında karşıtlık oluşturulmuştur. Bu karşıtlık günümüzde de bazı toplumlarda varlığını halen sürdürmektedir. Ayrıca günümüzde erkek egemen sistem tarafından çalışan

kadınlar ve ev kadınlarının birbirinin karşısına konulması, kadınların erdemleri, güzellikleri ve yaşları ile kıyaslanarak bir yarış içine girmesi kadınların erkekler karşısında etkisiz hale gelmesini sağlamaktadır (Firestone, 1972: s.105-106; Millett, 2011: s.68-69).

2.3.4. Marksist Feminizm

Temelde Marx'ın teorilerinin feminizme uyarlanmasıyla ortaya çıkan Marksist feminizm genel olarak Marx ve Engels'in fikir ve eserlerine dayanmaktadır. Marx her ne kadar doğrudan doğum kontrolü, kürtaj, tecavüz, cinsel taciz, pornografi ve dayak gibi kadın sorunlarını incelemese de bu teori feministlere kapitalist üretim biçiminin gelişiminde kadınlara sunulan yapılandırılmış sınırlama ve olasılıklar ile ilgili rehberlik etmiştir. Bu şekilde pek çok şeyle birlikte aile kurumunun kapitalizmle ilişkisi, kadınların yaptıkları ev işlerinin gerçek işler olarak kabul edilmeyerek önemsizleştirilmesi ile kadınlara genel olarak en can sıkıcı ve en az ücret ödenen işlerin verilmesinin nasıl olduğu hakkında yol göstermiştir (Gimenez, 1975: s.72; Putnam- Tong, 2006: s.87; Topçu, 2019: s.798).

Marksist feministler ataerkil sistem içerisinde kadınların ezilmesinin maddi bir temel üzerinde şekillendiğini ve kapitalizm veya üretim biçimleriyle kadınların statüsü arasında bir bağlantı olduğunu savunmaktadır. Yani Marksist düşüncede üretim alanlarıyla yeniden üretim alanları sadece biyolojik üretmeyi değil, işçilerin işlevsel kalmalarını sağlayan işlerle kadınlar tarafından yapılan işler arasındaki ilişkiyi de belirlemeye çalışmaktadır (Donovan, 2010: s.145-147).

Yani Marksist görüşleri temel alarak hareket eden Marksist feminizm, kadınların erkek egemen toplumda ezilmesini ve erkekler ile neden aynı konumda ol(a)madıklarını açıklayan bir toplumsal eşitsizlik kuramıdır. (Topçu, 2019: s.782).

Marksist teoriye göre ekonomik olarak kadının erkeğe bağımlı duruma gelmesi kadının diğer alanlarda da erkeğe bağımlı olmasını sağlamıştır. Bu durum kadının "ikinci cins" olarak belirlenmesinin temel faktörüdür. Kadının ev ve aileye tam bağımlı olarak yaşaması yani özel hayata kapatılarak kamusal olandan bilerek uzaklaştırılması "kadınlığa" yönelik yabancılaştırıcı bir toplumsal cinsiyet yapısının oluşmasını sağlamaktadır. Bu durumun oluşmasında başat faktörlerden biri ise modern şehirlerdir. Modern şehirleşmeyle birlikte ev ve iş yerleri birbirinden uzaklaşmakta, güvenlik, sağlık, ulaşım gibi sorunlar ortaya çıkmakta ve dolayısıyla kadınlar ancak belirli saatlerde dışarı çıkabilir duruma gelmektedir (Aktaş, 2013: s.64).

Friedrich Engels'te (1884) "Ailenin, Özel Mülkiyetin ve Devletin Kökeni (Der Ursprung der Familie, des Privateigentums und des Staats)" adlı eserinde, Marx'ın görüşleri çerçevesinde aile olgusunu şekillendirerek "Tek eşlilik, önemli servetlerin bir elde -bir erkek elinde- toplanmasından ve bu servetlerin başka hiç kimse değil, bu adamın çocuklarına kalması isteğinden doğdu" diyerek iktidar üstünlüğüne sahip olan erkeğin kadına karşı da üstün bir konuma geldiğini vurgulamaktadır (Akt. Demir, 2003: s.9).

Bu noktada Marksist feminizm, kadının özgürleşmesi için sınıfsız toplumun kaçınılmaz olduğunu savunmaktadır. Praxis olarak ise "bilinç yükseltme (devrimci bilince ulaşma)" kavramını belirtmektedir (Özsöz, 2008: s.53).

Marksist feminizm, radikal feminizmin cinsiyet üzerinden ilerlemesini yani "tüm kadınlar sırf kadın oldukları için ezilmektedirler" anlayışını eleştirmektedir. Çünkü Marksist feministlere göre diyalektikte mutlak hiçbir şey yoktur. Her şey değişken ve devinim halindedir. Yani kadınlık ve ataerkillik tüm toplumlarda "hiçbir şekilde değişmeyen" bir kavramlar değil, biyolojik, kültürel, sınıfsal ve tarihsel açıdan değişkendir (Erdoğan, 2014: s.8-9).

2.3.5. Kültürel Feminizm

Kültürel feminizm kadını "farklı" olarak tanımlayan teorilerden biridir. Bu teori kadına gurur, kişisel güç ve kamusal yenilenme kaynağı olarak bakmaktadır. Siyasal değişimdense kültürel dönüşüme odaklanan kültürel feminizm, dişil etki ve değerler aracılığıyla yönlendirilen bir kadın toplumu olması gerektiğini savunmaktadır. Yani dönüşüm anaerkil bir yapıya doğru gerçekleşmelidir. Kültürel feminizmde eleştirel düşünce ve kendini geliştirmenin önemi sürerken aynı zamanda hayatın genellikle kolektif, akıldışı ve sezgisel yönü üzerinde de durulmaktadır (Donovan, 2010: s.69; Özsöz, 2008: s.53).

Kültürel feminizme göre toplumsal cinsiyet kimliği biyolojik farklılıklardan ziyade kültürel yapıdan ve toplumsal sorunlardan kaynaklı oluşmaktadır. Kadınlara yönelik geleneksel değerler sistemi özel alandan yani ev hayatından başlayarak kamusal alana doğru yayılmaktadır. Bu kurama göre kadınların eğitim alarak toplumsal yapıda etkin bir şekilde rol alması toplumu değiştirebilir (Aktaş, 2013: s.65-66).

Kültürel feminizmin temelleri 19. yüzyılda Margaret Fuller'in (1845) Kadın (Woman in the Nineteenth Century) adlı eseriyle atılmıştır. Bu kuram tıpkı liberal feminizmde olduğu gibi, aydınlanma düşüncesinin kadını pasif duruma indirgeyen akıl-duygu ayrımından hareket etmektedir. Bununla birlikte bu kuramda duygu kategorisi kadınların lehine bir özellik olarak tanımlandığından liberal feminizmden farklılaşmaktadır (N. Güneş, 2018: s.146).

Kültürel feminizm için diğer önemli çıkış noktaları Elizabeth Cady Stanton'ın "Anaerkillik veya Anne Çağı (The Matriarchate or Mother-Age)" ve "Kadının İncili (The Woman's Bible)" eserleri ile Matilda Joslyn Gage'in "Kadın, Kilise ve Devlet (Woman, Church and State)" eseridir. Bu eserler Hristiyanlığın ataerkil yapısına sert eleştirilerde bulunarak kadının baskılanışını ele almaktadır. Ancak dinin kendisine değil, kadın çıkarlarına aykırı yorumları

eleştirmektedirler. Stanton eserlerinde dinin eril bir yapıda olmadığını, kutsal kitaplarda aslında Tanrı'nın iki cinsiyetli olduğunu öne sürmektedir. Ayrıca dönemin antropolojik verilerinden yola çıkarak geçmiş zamanlarda yaşamın anaerkil olduğunu, şu an da ise ataerkil bir evre yaşandığı ve "amfiarki (iki cinsiyetli)" bir yaşam şekline varılacağını, yani eşitlikçi bir yönetim biçimi olacağını belirtmektedir (Özsöz, 2008: s.54; Yörük, 2009: s.66-67).

Kültürel feministler erkeklerle ontolojik aynılığa ve ortak bir insanlık kültürüne inanmamaktadırlar. Kültürel feminizm, kadınların ayrı bir etiğe ve kültüre (kadınlık kültürü) sahip olduğunu, yani kadınların farklı olduğunu savunmaktadırlar. Kadınlık kültürünün baskın erkek kültüründen üstün olduğun öne sürerler. Bu kuram kadınların farklılıklarıyla kamusal alanda bulunabilmeleri amacıyla kadınlık durumuna uygun olacak şekilde yasalar talep etmektedir. Kültürel feministler de kadınların oy haklarını desteklese de bunu erkeklerle eşit haklara sahip olmak için değil, kadınlık kültürünü kamusal alana taşıyabilmek için istemektedirler. Ancak kadınların ayrıcalıklı olmalarını talep etmelerindeki amaç ataerkil düzende olduğu gibi bir cinsin diğerine hükmetmesi olarak değil, doğasına yabancılaşmış kadına kendi niteliklerini hatırlatmak ve erkek egemenliğinin hâkim olduğu düzene kadın deneyiminin güzelliklerini göstermektir. Bu sayede uluslararası savaşları durdurmak, toplumsal çatışmaları azaltmak ve doğaya karşı yapılan kötü davranışları denetlemek mümkün olabilecektir (N. Güneş, 2018: s.147; Yörük, 2009: s.67).

Kültürel feministler ev içi rollerin, sorumlulukların ve çocuk bakımının kamusal bir hizmete dönüştürülmesi gerektiğini savunmaktadır. Çünkü mevcut eril bakış açısıyla aile kurumu, kadını eve hapsederek potansiyelini baskılamakta, doğal özelliklerini yalnızca hizmet etmek amacıyla ve yaptığı işleri kendi iradesiyle değil, bir görev olarak yapmasını sağlamakta, erkek himayesinde olduğundan gelişmesini engellemekte ve bir bağımlılık çerçevesinde kullanmaktadır. Bu kuramın önemli temsilcileri arasında yer alan Virginia Woolf'a göre de feminizm, her zaman tiranlığa karşı gerçekleştirilen bir

mücadeledir. Ayrıca ataerkil aile kurumu yalnızca kadını değil, erkeği, çocuğu ve bütün bir yapıda toplumu daha iyi bir deneyimden yoksun bırakan bir işlev görmektedir. Kültürel feministler aileyi ortadan kaldırmayı amaçlamamakta, bu kurumu kadının; saygınlığını, özgürlüğünü, iç tatminini ve özgüvenini yok eden bir kurum olmaktan çıkarmayı hedeflemektedirler. Ayrıca annelerin varlığıyla kamusal alanın yükseleceğini ve babaların ev yaşamına katılımıyla da özel alanın zenginleşeceğini öne sürmektedirler (N. Güneş, 2018: s.147-148; Kaylı, 2013: s.22).

Kültürel feministlerin ele aldığı diğer bir önemli kavram ise cinsel özgürlüktür. Onlara göre ataerkil sistem içerisinde cinsel bir meta olarak görülen kadının tamamen kendi bedeni üzerinde karar verebilme hakkı olmalı ve kürtaj, doğum kontrolü gibi uygulamalar tamamıyla kadının isteğine bağlanmalıdır. Ayrıca kültürel feminizm eşcinselliğin doğal olarak kabul edilmesi gerektiğini ve serbest bırakılmasını savunan ilk gelenektir (Yüksel, 2003: s.93).

2.4. Dijital Oyunlar ve E-Spor Alanında Kadının Yeri

Toplumsal cinsiyet söylemleri, sporun kendisini doğrudan etkileyerek branşların kadın sporları ve erkek sporları olarak ayrılmasını sağlamıştır. Bireyler daha doğmadan önce erkek ya da kız çocuğu olarak etiketlenme ve buna uygun olacak şekilde muamele görmektedirler. Başka bir ifadeyle çocuklar daha doğmadan önce toplum tarafından atfedilen cinsiyet kurallarını, değerlerini ve normlarını öğrenmeye başlamaktadır. Bu doğrultuda birey günlük hayatta ve spor alanında da etkisi son derece yüksek olan cinsiyetçi mekanizmalara maruz kalmaktadır. Yani aslında en başından beri cinsiyetçi bir toplumda büyüyen çocuk, spor alanında da baskın olan cinsiyetçi söylem ve pratikleri benimsemektedir (Pfister ve Bandy, 2015: s.227). Aile yapısına bakıldığında da erkek çocuklarının sportif aktivitelerle ilgilenme oranının kızlara göre daha yüksek olduğu ve dolayısıyla sportif aktiviteler konusunda ailelerin, kız

çocuklarını erkekler kadar başarılı olamadığını düşünmeye sevk ettikleri görülmektedir (Volkvein-Caplan, 2009: s.144).

Bu cinsiyetçi söylem ve kalıp yargılar küçük yaşlardan itibaren çocukların oyun, oyuncak ve oyun arkadaşı kavramlarına karşı bakış açılarını da şekillendirmekte, çocuklar cinsiyetlerine atfedilen oyunları kendi hemcinsleriyle oynamayı tercih etmektedirler. Örneğin erkek çocukları daha rekabetçi oyunlar oynamaya, kız çocukları ise daha ziyade işbirlikçi oyunlar oynamaya teşvik edilmektedirler (Dever, 2020: s. 167). Yani kadınlar softball, jimnastik, voleybol gibi sporlara; erkekler ise futbol, Amerikan futbolu, buz hokeyi gibi spor branşlarına yönlendirilmektedir.

Toplumsallaşma sürecinde teknoloji, bilgisayar ve mühendisliğe dair uğraşlar da erkeksi olarak görülmekte, erkeklere daha uygun olduğu bilgisi yenilenmektedir. Yani kadınlar çocukluk döneminde aileleri tarafından sonraki dönemlerde de çevreleri, öğretmenleri ve medyanın etkisiyle bilişim teknolojileri alanından uzaklaştırılmaktadırlar (Biçer, 2018). Bunun sonucunda kız çocukları ve dolayısıyla kadınlar dijital oyun alanında daha pasif durumda kalmaktadır.

Dijital oyunlar da tıpkı spor ve geleneksel oyunlarda olduğu gibi cinsiyetlere göre yani "erkek oyunları" ve "kız oyunları" olarak sınıflandırılabilmektedir. Erkek çocuklarına daha çok savaş, aksiyon, rekabet, spor ve şiddet oyunları sunulurken; kız çocuklarına ise sosyal etkileşim içeren, ev, oda, mutfak oyunları ve giyim, makyaj, kuaför gibi dış güzellikle ilgili oyunlar dayatılmaktadır. Toplum tarafından erkeğin güçlü, kadının ise güçsüz algılanması da dijital oyunlar üzerinde etkili olmaktadır. Mortal Kombat, Metin2, League of Legends, Valorant, BloodRayne gibi pek çok oyunda kadın karakterler gerçeklikten uzak kusursuz fizikleri, güzellikleri, çekici giyim ve makyajlarıyla arzu nesnesi olarak lanse edilirken, erkek karakterler ise kaslı,

korkutucu ve kudretli olarak gösterilmektedir (Aytekin, 2017; Erkan, 2023; Vardar, 2022: s.159).

Çağla Gül Şenkardeş'e göre ise kadınların oyun oynaması kültürel dinamiklere bağlı olarak değişmektedir. Örneğin kadınlar; Tayvan'da sosyal nedenler ve başarı, Fransa'da rekabet arayışı, Amerika'da ilişkileri sürdürmek ve sosyal olarak meşgul olmak için dijital oyun oynamaktadırlar (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2022, s.187).

Dijital oyunlarda kadın ve erkek karakterlerin temsili ile ilgili diğer bir husus da erkeğin ana ve aktif karakter konumunda olmasıdır. Kadınlarsa asistan rolünde, kurtarılmayı bekleyen, pasif ve ikincil karakter olarak temsil edilmektedir (Kan, 2012: s.52-53).

Williams vd. (2009) çalışmalarında 9 platformda bir yıl boyunca oynana 150 oyunu incelemiş ve oyunlarda sistematik olarak erkeklerin, beyazların ve yetişkinlerin fazla; kadınların, çocukların, yaşlıların, Amerikan yerlilerinin ve Hispaniklerin ise daha az temsil edildiği bulgulanmıştır (815-834).

Video oyunları, hâlâ erkek egemen bir ortam olmaya devam etmekte ve bu alanda cinsiyetçilik sürmektedir. Kadınlar oyuncu topluluğunun neredeyse yarısını oluştursa da özellikle çevrimiçi oyunlara katıldıklarında topluluk içinde cinsiyet ayrımcılığına, anti-feminist temalara ve cinsiyetçi tutumlara maruz kalmaktadırlar (Bustos-Ortega vd., 2024: s.1200).

Kadınlar genellikle dijital oyun alanında (özellikle birinci şahıs nişancı oyunlarında) dışlanmış kişiler olarak görülürler. Yoğun olarak erkek egemen bir alana müdahale ettikleri algısı, kadınları çevrimiçi takıma dayalı oyunların dışına iter; burada toplumsal cinsiyet normları, onların pasif ve vasıfsız olarak değerlendirilen destekleyici rollerde oynadıkları varsayımını besler ve bu roller, takım hedeflerine aktif katkı sağlayan roller olarak görülmez. Ayrıca kadınlar oyun oynarken duygu emeği de harcamak zorundadır; bu, rol tercihlerini

gizlemeyi, zararlı toplumsal cinsiyet kalıplarını yerine getirirken utanç duymayı ve takımdaki yararlılıklarını sürekli açıklamak zorunda kalmaları anlamına gelmektedir (Austin, 2020: s.1116-1128).

Amerika Birleşik Devletleri'nden 276 lisans öğrencisi ile gerçekleştirilen araştırmada boş zaman ve oyuna ayrılan vakit çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir. Buna göre kadınların erkek öğrencilere kıyasla daha kısa süreli boş zaman dilimlerine sahip olduklarını bildirmiştir; kadın öğrencilerin ortalama boş zaman süresi 1 saat 21 dakika iken, erkek öğrencilerin ortalaması 1 saat 52 dakikadır. Bulgular, kadınların erkeklere kıyasla daha az oyun oynamasının bir nedeninin, daha fazla zorunlu faaliyeti yerine getirmeleri gerektiği için boş zamanlarının daha az ve küçük parçalar halinde olması, bunun da oyunlara daha az zaman ayırmalarına yol açması olduğunu göstermektedir. Ayrıca tek seferde bir saatten az oyun oynama oranı kadınlarda %78,2 iken erkeklerde ise bu oran sadece 23,6 olarak belirlenmiştir (Winn ve Heeter, 2009: s.1-13). Yani boş zamanı erkeklere göre daha az olan kadınlar oyun alanında daha az pratik yapabilmektedirler.

Spor, oyun ve dijital oyun kavramlarında toplumsal cinsiyet söylemlerinin bu denli etkin olması e-spor üzerinde de cinsiyet temeli bir yapının şekillenmesini sağlamıştır.

Gün geçtikçe durmadan büyüyen e-spor endüstrisi 18-34 yaş arasına sabitlenmiş durumda olmasına rağmen sektörün %85'ini erkekler oluşturmaktadır (Atıcı vd., 2023: s.114). Yani daha modern ve gelişime açık olduğu düşünülen genç nesilde de aslında toplumsal cinsiyet eşitliğinin sağlanamadığı görülmektedir.

Alp vd. (2020) tarafından gerçekleştirilen çalışmada yaşları 17-28 arasına değişen 13 lisanslı kadın e-sporcu ile görüşülmüş ve kadınların diğer geleneksel sporlarda da sıkça olduğu gibi dışlanma ve hakarete uğradığı, günlük hayatta yer alan toplumsal cinsiyet normlarının e-spor alanında da yansımalarının olduğu

görülmüştür. Kadın e-sporcuların avantajdan çok küçümsenme, hakaret, oyun ortamını zorlaştırma, kadın kimliğinin oyuncu kimliğinin önüne geçmesi, sözlü taciz, iyi performansa şaşkınlık, kötü performansa tepki gibi dezavantajları olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte bazı katılımcılar bu dezavantajlardan kaçınmak için erkek profili kullandıklarını belirtmektedir. Çalışmada ayrıca kadınların ancak maddi kazanç sağlaması durumunda aileleri ve çevreleri tarafından destek gördüğü ifade edilmiştir (s.322-328).

Kadınların profesyonel anlamda e-spor alanında yer almasının önündeki en büyük engellerden biri ise gelir elde etme durumudur. Öyle ki dünyada en çok gelir elde eden erkek oyuncu olan Johan Sundstein (N0tail) 7 milyon 184 bin dolar kazanç sağlamışken en çok gelir elde eden kadın oyuncu olan Sasha Hostyn (Scarlett) ise sadece 472 bin dolar kazanmıştır. Sasha Hostyn bu kazancı ile dünyada en çok kazanan e-sporcular arasında 577. sırada yer almaktadır (Esports Charts Female, t.y; Esports Charts Players, t.y).

TESFED bünyesinde 2023 yılında lisanslı 308 e-spor takımı ve 12 bin 686'sı kadın olmak üzere toplam 32 bin 692 sporcu bulunurken (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2023: s.209) 2024 yılına gelindiğinde ise; HADO, MOBA, FPS, RTS, Battle Royale, Spor, MMORPG ve Figther alt branşlarında bu rakamların 1.131 e-spor takımı ve 44.389'u kadın olmak üzere toplam 97.358 lisanslı sporcuya yükseldiği görülmektedir (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2024: s. 234). Bir yıl gibi kısa bir sürede lisanslı kadın sporcuların oranındaki artış umut vadetse de kadınların profesyonel alanda pek temsil edilmediği söylenebilir.

Örneğin "Kızlar Ligi" kuruluşunun bir parçası olan Natalie Denk' e göre oyuncuların neredeyse yarısının kadın olmasına rağmen kadınların neden az temsil edildiği ve profesyonel e-spor arenasında kadınların az yer almasının nedenleri şu şekildedir (Owayo, t.y):

- Eksik Rol Modelleri: E-spor alanında oyuncular, yönetim veya e-spor derneklerinin üyelerinin çoğu erkeklerden oluşmaktadır. Bu nedenle kadınlar kendilerini özdeşleştirecekleri rol model bulamadıklarından genellikle bu alanda kariyer yapmayı kendi başlarına bir seçenek olarak görmemektedir.
- Cinsiyetçilik Korkusu: Kadın e-sporcular cinsiyetçi olaylarla karşılaştıklarından performanslarıyla değil, cinsiyetleri ile değerlendirildikleri korkusunu taşımaktadırlar. Örneğin kadın bir oyunda kötü oynarsa bu kadın olduğu için kötü oynadığı anlamına gelmektedir.
- Cinsiyete Özgü Sosyalleşme: Toplum tarafından video oyunları erkekleri çağrıştıran bir aktivite olarak görülmektedir. Bu durum kız çocuklarının video oyunları ile ilgilenmediği veya hoşlanmadığı algısını yaratmaktadır. Ancak araştırmalarda kadınlar düzenli olarak bilgisayar oyunu oynamaktan keyif aldıklarını ifade etmektedir. Buna rağmen profesyonel alanda kadınlar büyük ölçüde yetersiz temsil edilmektedir.
- Kadınların Oyun Endüstrisinin Hedef Grubu Olarak Algılanmaması: Kadınlar video oyunlarına ilgi duymaz algısı oyun endüstrisine de yansımaktadır. Örneğin oyun tasarımlarının genellikle genç heteroseksüel erkeklere hitap etmesi amaçlanmaktadır. Bu durum video oyunlarının kadınlar için olmadığı algısını pekiştirmektedir.

2009 yılında oyunlara ve e-spor alanına daha fazla kadının katılımını sağlamak ve haklarını savunmak için kurulan Women in Games (WIG) ise en büyük 15 oyun şirketi arasında yapılan bir ankette kadınların sadece %16'sının yönetici ekiplerde temsil edildiğini, ayıca herhangi bir rolde çalışan ya da e-sporda yarışan kadınların sayısının yaklaşık %5 olduğunu vurgulamaktadır (WIG, t.y). Ayrıca WIG Türkiye'de 2015 yılında oyun endüstrisinde kadınların varlığını güçlendirmek için faaliyetlere başlamıştır. Kuruluş, 8 bin gence ücretsiz eğitim, bootcampler, hackathonlar ile ulaşmış ve başarılı gençlere yurt dışı eğitim olanağı sunmuştur (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2024: s.278).

Türkiye'de 2013 yılında Dark Passage tarafından Dark Passage Ladies LoL takımı kurulmuştur. (ESL Play, t.y) Sonrasında ise LoL, Valorant, CS:GO, PUBG gibi oyunlarda kadın e-spor takımları oluşturulmaya başlanmıştır. Bu takımlardan bazıları; 2018 yılında Beşiktaş tarafından kurulan ilk kadın CS:GO takımı (NTV Spor, 2018), aynı yıl Oyun Hizmetleri Espor Kulübü tarafından kurulan ilk profesyonel kadın PUBG takımı (WebTekno, 2018), 2021 yılında SuperMassive Blaze (EST, 2021) ve Oxygen Esports tarafından kadın Valorant takımıdır (Espor Gazetesi, 2021).

IGDA (Uluslararası Oyun Geliştiricileri Derneği) tarafından yapılan ankette kadınlar en fazla "erkekler kulübü" ethosundan şikâyet etmişlerdir. Bu durum becerilerin küçümsenmesi, uygunsuz ve ayrımcı şakalar ile cinsel tacizi de içermektedir. Kadın oyun geliştiriciler, desteklenmek ve cesaretlendirilmek yerine hoş karşılanmamakta ve rahatsızlık duymalarına neden olunmaktadır. Aynı ankette yer alan oyun endüstrisinde eşit muamele/fırsat olup olmadığı sorusuna kadınların %67'si "hayır" cevabını vermiştir (Biçer, 2018).

Bustos-Ortega vd. tarafından yapılan araştırmada da katılımcılara rastgele olarak feminist ya da sıradan bir oyuncu olarak tanımlanan bir kadın oyuncuya dair senaryolar okutulmuştur. Araştırma sonucunda feminist kimliği olan bir kadın oyuncunun norm dışı kolektif eylem gerçekleştirdiği senaryoyu okuyan katılımcıların, kontrol koşulundakilere kıyasla kurbana daha fazla suç atfettiği belirlenmiştir. Ayrıca kadın oyunculara karşı erkeklerin daha yüksek cinsiyetçilik sergilediği bulgulanmıştır kalmaktadırlar (2024: s.1200-1217).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. PROFESYONEL E-SPORCULARIN TOPLUMSAL CİNSİYETLE İLGİLİ ALGI VE GÖRÜŞLERİ

Çalışmanın üçüncü bölümünde yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme yöntemi kullanılarak lisanslı e-sporculara e-spor tutumları ile e-sporda toplumsal cinsiyet algılarını ölçmeyi amaçlayan sorular yöneltilmiş ve bulgular değerlendirilmiştir.

3.1. Araştırmanın Konusu

Dijitalleşmenin ve oyun kültürünün hızlı gelişimiyle birlikte e-spor, geleneksel spor dallarına alternatif olarak büyüyen ve kurumsallaşan bir sektör haline gelmiştir. Ancak bu gelişim, beraberinde bazı sosyal sorunları da getirmiştir. Bunlardan biri de cinsiyet temelli ayrımcılık ve eşitsizliktir. Günümüzde pek çok alanda olduğu gibi e-spor alanında da kadınlar ikincil konuma atılmaktadırlar. Kadın oyuncuların "kötü oyuncu" olduğuna dair algı ise kadınların dışlanma, hakaret, aşağılanma gibi pek çok sorunla karşı karşıya kalmasını sağlamaktadır. Bu doğrultuda bu araştırmanın temel konusu, lisanslı e-sporcuların deneyimleri ve görüşleri üzerinden e-spor algısı ile e-sporda toplumsal cinsiyet eşitsizliğini incelemektir.

3.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme yöntemi kullanılarak kadın ve erkek lisanslı e-sporcularla görüşülerek profesyonel düzeydeki dijital oyuncuların e-spor hakkındaki algıları, e-spor alanında kadın oyunculara karşı bakış açıları ile karşı cinse bakış açılarının ne olduğu hakkında sorular yöneltilmiştir. Bu sorular doğrultusunda Türkiye'de lisanslı e-sporcuların deneyim, görüş ve algılarından yola çıkılarak kadın ve erkek e-sporcuların e-spor algılarında bir farklılık olup olmadığı, e-spor alanında kadına yönelik nasıl

bir tutum içinde oldukları, cinsiyet temelli ayrımcılık, önyargı, dışlanma ya da aidiyet gibi olgulara dair görüşleri ve hemcinsleri ile oynamalarının oyun performanslarını etkileyip etkilemediğinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Buna bağlı olarak e-sporun toplumsal cinsiyet açısından daha kapsayıcı hale gelmesine yönelik öneriler geliştirilmesi hedeflenmektedir.

3.3. Araştırma Yöntemi ve Verilerinin Toplanması

Bu araştırmada, SAWGS (Sexism Against Women Gamers Scale) Ölçeği (Bustos-Ortega, 2023) doğrudan, E-Spor Tutum Ölçeği (Savaş ve Turan, 2023) ve Karşıcinsçilik Ölçeği (Küçük ve Miman, 2015) ise araştırmanın amacına uygun olacak şekilde uyarlanarak kullanılmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme yöntemi kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmede önceden belirlenmiş sorularla veriler toplanmaya çalışılır. Araştırmacı katılımcılara sormayı planladığı soruları içeren görüşme protokolünü önceden hazırlar. Araştırmacı görüşmenin gidişatına bağlı olarak farklı yan veya alt sorularla kişinin yanıtlarını açmasını sağlayabilir ve görüşmenin akışını etkileyebilir (Yenilmez ve Avcu, 2009: s.39). Derinlemesine görüşmenin amacı ise katılımcının deneyimlerini, algılarını ve düşüncelerini ortaya çıkararak yeni şeyler keşfedebilmektir. Derinlemesine görüşme her ne kadar soru-cevap esasına dayanan bir veri toplama tekniği olsa da kişinin veya toplumsal grupların değerlerini, duygularını, inançlarını, tecrübelerini, kültürel pratiklerini öğrenmek esastır (Uslu ve Demir, 2023: s.289-290).

Araştırmada elde edilen veriler betimsel içerik analizi ve tematik analiz yöntemleri kullanılarak incelenmiştir. Betimsel içerik analizi, belirli bir alanda veya konuda birbirinden bağımsız olarak yapılan nicel ve nitel çalışmaların derinlemesine incelenip düzenlenmesini ifade etmektedir. Bu sayede o alan ya da konudaki genel eğilimler saptanmaktadır (Ültay, vd., 2021: s.189). Tematik analiz ise temaları; araştırmaya hitap etmek, tanımlamak ya da bir konu hakkında

bir şey söylemek için kullanmaktadır. Tematik analiz, verilerin yorumlanmasını ve anlamlandırılmasını sağlamaktadır (Çarıkcı, vd. 2024: s.127).

3.4. Araştırma Soruları

Belirlenen amaçlar doğrultusunda şu soruların yanıtları aranmıştır:

1- Kadın ve erkek lisanslı e-sporcuların oyun geçmişi ve e-spor deneyimlerinde farklılıklar var mıdır?
2- Kadın ve erkek lisanslı e-sporculara göre e-sporun psikolojik ve bilişsel etkileri nelerdir?
3- Kadın ve erkek lisanslı e-sporculara göre e-sporun mesleki yönü nedir?
4- Kadın ve erkek lisanslı e-sporculara göre dijital oyunlarda ve e-spor alanında toplumsal cinsiyet algıları ve cinsiyet ayrımcılıkları nelerdir?
5- Kadın ve erkek lisanslı e-sporculara göre takım dinamikleri ve cinsiyet arasındaki ilişki nasıldır?

3.5. Araştırmanın Önemi

Günümüzün ve geleceğin en popüler spor dallarının başlarında gelen e-sporun sosyal, kültürel, psikolojik ve ekonomik pek çok etkisi bulunmaktadır. Bundan dolayı her yaştan, cinsiyetten ve milletten kitleye hitap eden e-sporun bilimsel olarak incelenmesi büyük önem taşımaktadır. Türkiye'de spor bilimleri, iletişim bilimleri, sosyoloji, psikoloji, fizyoterapi ve rehabilitasyon gibi çeşitli anabilim dalları tarafından e-spor incelemeleri yapılmıştır.

Literatürde "e-spor", "espor" ve "elektronik spor" anahtar kelimeleri taratıldığında ülkemizde konu hakkında 202 tez olduğu ve bunların yalnızca 3 tanesinin toplumsal cinsiyet ile ilgili olduğu görülmüştür (Can, 2018; Değer, 2019; Şakar, 2021). Bu bağlamda e-spor alanında toplumsal cinsiyet ile ilgili profesyonel oyuncuların görüşlerine başvurularak gerçekleştirilen tez çalışması olmaması bu çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

E-spor, dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte hızla büyüyen ve profesyonelleşen bir alan haline gelmiştir. Ancak küresel çapta büyük yankı uyandıran e-sporda da toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin önüne geçilememektedir. Kadın oyuncuların aile yaşamından başlayarak e-spor sektöründe karşılaştığı çeşitli zorluklar bu alanın kapsayıcılığını sorgulatmaktadır. Dolayısıyla lisanslı e-sporcuların bireysel deneyimleri ile e-spor alanındaki toplumsal cinsiyet eşitsizliği algılarını anlamaya yönelik olarak yapılan bu araştırma e-spor ve toplumsal cinsiyet alanlarına katkı sağlaması bakımından önemlidir.

3.6. Araştırmanın Evreni, Örneklemi ve Sınırlılıkları

Araştırma evrenini Türkiye'de lisanslı olarak faaliyet gösteren e-sporculardan oluşmaktadır. Bu evrendeki sporcular pek çok farklı türden oyunlar oynamış olsalar da profesyonel olarak Taktiksel Birinci Şahıs Nişancı ve Çok Oyunculu Çevrim içi Savaş Arenası türlerinde mücadele eden ve Türkiye E-spor Federasyonu'na kayıtlı olan bireylerdir.

Bu araştırma Kocaeli'nde lisanslı olarak faaliyet gösteren e-sporcularla sınırlıdır. Örneklem sayısı 12 e-sporcu ile sınırlı tutulmuştur. Cinsiyetler arası eşitliği sağlamak adına 6 kadın ve 6 erkek e-sporcu ile görüşülmüştür. Katılımcıların seçiminde 18 yaşından büyük olmaları, farklı oyun türlerinde deneyim sahibi olmaları ve aktif olarak lisanslarının olması göz önünde bulundurulmuştur. Böylece araştırmanın amacı doğrultusunda çeşitliliği sağlayacak nitelikte bir örneklem oluşturulmuştur.

3.7. Araştırmacının Rolü

Nitel araştırmalar, "araştırmacının rolü" ile araştırmacının veri oluşturma aracı olmasına, katılımcılar ile doğrudan ilişki kurmasına, alanda deneyim ve farklı bakış açıları kazanmasına olanak sağlamaktadır. "Nitel araştırmada analiz doğası gereği özneldir, çünkü araştırmacının rolü ise bizzat kendisi anahtar veri toplama aracıdır". Araştırmada veri elde edilmesinde araştırmacı ve katılımcı

arasında güven ve empatinin kurulması önem taşımaktadır. Bu bağlamda veri elde etmede araştırmacının rolü kaçınılmazdır (Tekindal ve Uğuz-Arsu, 2020: s.158-177).

Araştırmacı çok küçük yaşlardan itibaren dijital oyunları takip etmekte, izlemekte ve oynamaktadır. Araştırmacının rolü, nitel araştırma yöntemlerinin doğası gereği oldukça etkilidir ve araştırma süreci boyunca her aşamada aktif bir yer tutmaktadır. Bu bağlamda araştırmacı profesyonel oyuncuların görüşlerinin alınmasının oyun ve toplumsal cinsiyet araştırmalarına katkısı olacağını düşünmüştür. Bu araştırmada yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler gerçekleştirerek veriler elde edilmiştir. Araştırmacı, veri toplama sürecinde katılımcılarla doğrudan etkileşim kurarak onların deneyimlerini, algılarını, düşünce ve görüşlerini anlamaya çalışmıştır. Araştırmacı, veri toplama sürecinde şu roller üstlenmiştir:

1. Katılımcıların Güvenini Kazanmak ve Etkileşim Kurmak: Araştırmacı görüşmelere başlamadan önce katılımcıları çalışma hakkında bilgilendirmiş, gizlilik ilkelerinden bahsederek güven ortamı oluşturmaya özen göstermiştir. Katılımcıların rahatça konuşabilmeleri için onlara açık ve saygılı bir yaklaşım benimsemiştir.

2. Veri Toplama ve Soruları Yönlendirme: Araştırmacı doğru veri elde edebilmek için belirli ölçek sorularını kullanmış, bu soruları açık uçlu olacak şekilde sormuş ve katılımcıların özgürce yanıtlar vermesini sağlamıştır. Ancak gerektiğinde derinlemesine bilgi almak amacıyla soruları yönlendirmiştir. Yani katılımcıların söylediklerini daha ayrıntılı ve net bir şekilde ifade etmelerini sağlayarak anlamlandırabilmek için açık uçlu takip soruları kullanmıştır.

3. Nesnellik ve Duyarlılık: Araştırmacı, görüşmeler sırasında nesnel olmaya özen göstererek, katılımcıların görüşlerini etkilemeden verileri

toplamıştır. Araştırmacı, hiçbir katılımcının düşüncelerini yargılamamış ve herkese eşit derecede saygılı yaklaşmıştır.

4. Veri Analizi: Araştırmacı, görüşme verilerini analiz ederken, MAXQDA programından yararlanmış ve içerik analizi ile tematik analiz yöntemlerini kullanarak lisanslı e-sporcuların deneyimlerinden çıkarılacak ana grupları belirlemiştir.

Sonuç olarak, araştırmacı hem veri toplama hem de analiz sürecinde aktif olarak rol oynamıştır.

3.8. Araştırma Bulguları

Bu bölümde araştırmanın amacına uygun olarak katılımcılarla yapılan görüşmelerden elde edilen verilerin bulgularına yer verilmiştir. Belirlenen temaların alt kodlarında veri kaybını ve hataları önlemek amacıyla MAXQDA programı üzerinden Hiyerarşik Kod- Alt Kod Modeli kullanılmıştır.

Tablo 4: *Katılımcıların Demografik Bilgileri*

Kod	Cinsiyet	Yaş	Eğitim Durumu	Medeni Durumu	Çocuk Durumu	Geçim Yöntemi	İş Durumu
K1	Kadın	23	Lisans Öğrencisi	Bekâr	Yok	Maaş	Part-time çalışan
K2	Kadın	22	Lisans Öğrencisi	Bekâr	Yok	Burs ve Maaş	Grafik Tasarımcı
K3	Kadın	19	Lisans Öğrencisi	Bekâr	Yok	Aile Desteği	-
K4	Kadın	22	Üniversite Mezunu	Bekâr	Yok	Aile Desteği	-
K5	Kadın	20	Açıköğretim Öğrencisi	Bekâr	Yok	Aile Desteği	-
K6	Kadın	23	Lisans Öğrencisi	Bekâr	Yok	Aile Desteği	-

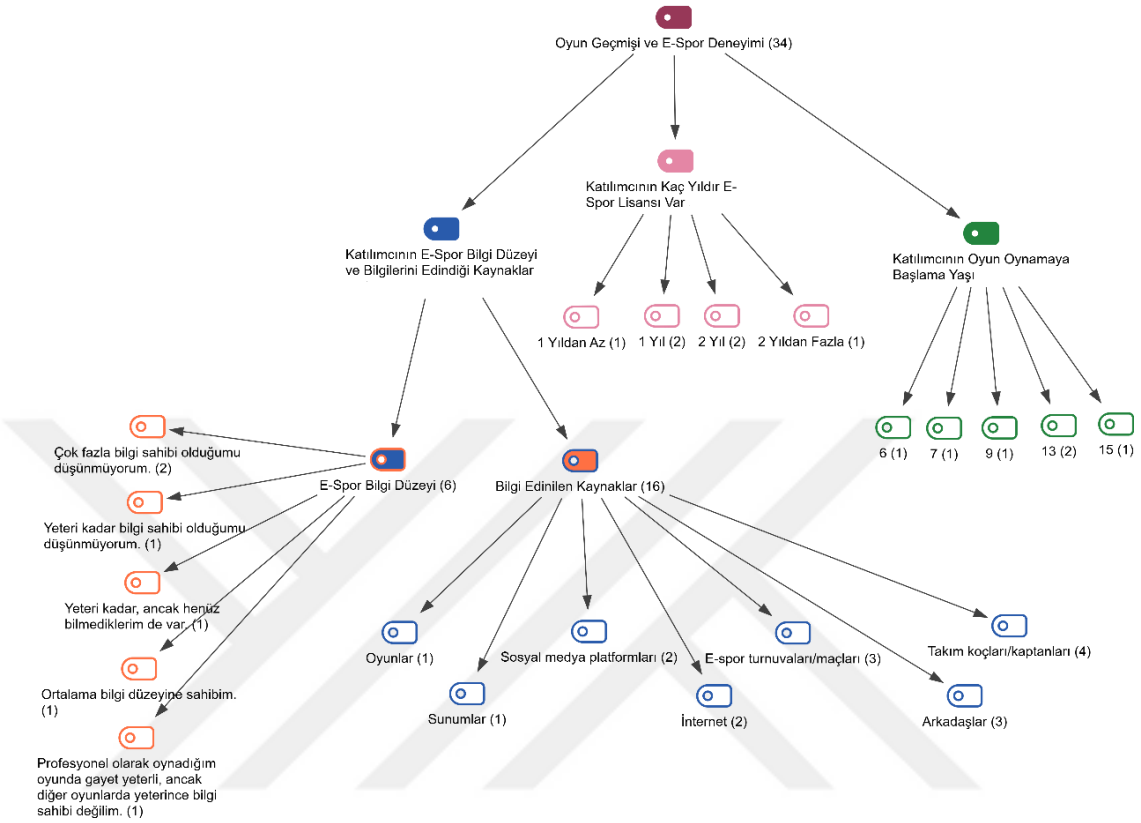
K7	Erkek	19	Ön lisans Öğrencisi	Bekâr	Yok	Aile Desteği	-
K8	Erkek	20	Lise Mezunu	Bekâr	Yok	Aile Desteği	-
K9	Erkek	19	Lisans Öğrencisi	Bekâr	Yok	Burs ve Aile Desteği	-
K10	Erkek	21	Lisans Öğrencisi	Bekâr	Yok	Maaş	Şoför
K11	Erkek	20	Lisans Öğrencisi	Bekâr	Yok	Burs ve Aile Desteği	-
K12	Erkek	19	Lisans Öğrencisi	Bekâr	Yok	Aile Desteği	-

Araştırma kapsamında 6 kadın ve 6 erkek lisanslı e-sporcu ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Kadın katılımcıların yaşları 19-23, erkek katılımcıların yaşları ise 19-21 arasında değişkenlik göstermektedir. Kadın katılımcıların 4'ü lisans öğrencisi, 1'i üniversite mezunu ve 1'i de Açıköğretim öğrencisidir. Erkek katılımcıların ise 4'ü lisans öğrencisi, 1'i ön lisans öğrencisi ve 1'i de lise mezunudur. Kadın ve erkek katılımcıların tamamının bekâr ve çocuğunun olmadığı görülmüştür. Kadın katılımcıların 4'ü sadece aile desteği ile geçimini sağlamakta, 1'i sadece maaş almakta, 1'i ise maaş ve burs almaktadır. Erkek katılımcıların ise 2'si sadece aile desteği, 2'si burs ve maaş, 1'iyse maaş ile geçimini sağlamaktadır. Kadın katılımcıların 4'ü, erkek katılımcıların ise 5'i e-spor dışında bir işle uğraşmazken, kadın katılımcıların 1'i part-time olarak kreşte, 1'i grafik tasarımcı olarak çalışmaktadır. Bir işte çalışan tek erkek katılımcı ise şoförlük yapmaktadır.

3.8.1. Lisanslı E-Sporcuların Oyun Geçmişi ve E-Spor Deneyimleri

Bu başlık altında lisanslı e-sporcuların oyun geçmişi ve e-spor deneyimlerini belirlemek amacıyla oyun oynamaya başlama yaşlarına, kaç yıldır e-spor

lisanslarının olduğuna, e-spor hakkında bilgi düzeylerinin ne olduğuna ve bu bilgileri edindikleri kaynaklara yer verilmiştir.

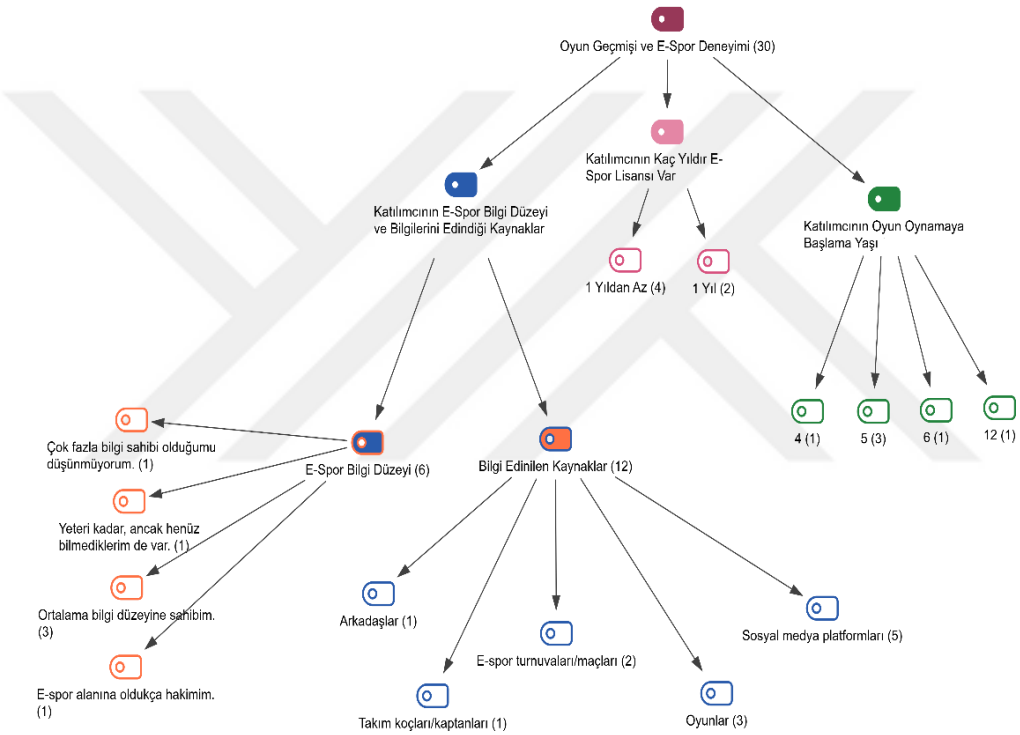


Şekil 3: *Lisanslı Kadın E-Sporcuların Oyun Geçmişi ve E-Spor Deneyimleri*

"Oyun Geçmişi ve E-Spor Deneyimi" teması altında lisanslı kadın e-sporcuların verdiği yanıtlardan toplam 34 alt kod belirlenmiştir. Kadın katılımcıların dijital oyun oynamaya başlama yaşının en erken 6, en geç 15 olduğu görülmüştür. Katılımcılardan 1'inin 1 yıldan az, 2'sinin 1 yıldır, 2'sinin 2 yıldır ve 1'inin de 2 yıldan fazla süredir e-spor lisansı olduğu belirlenmiştir. Buna göre katılımcıların tamamının uzun yıllardır dijital oyun oynamasına rağmen kısa bir süredir profesyonel anlamda oyun oynadığı söylenebilir.

Katılımcılar e-spor bilgi düzeyleri ile ilgili: "Çok fazla bilgi sahibi olduğumu düşünmüyorum.", "Yeteri kadar bilgi sahibi olduğumu

düşünmüyorum.", "Yeteri kadar, ancak henüz bilmediklerim de var.", "Ortalama bilgi düzeyine sahibim.", "Profesyonel olarak oynadığım oyunda gayet yeterli, ancak diğer oyunlarda yeterince bilgi sahibi değilim." ifadelerinde bulunmuştur. Buna göre, kadın katılımcılardan hiçbirinin e-spor hakkında fazla bilgiye sahip olduğunu düşünmediği söylenebilir. Ayrıca kadın e-sporcuların yanıtlarından 7 farklı bilgi kaynağından yararlandıkları belirlenmiştir. Buna göre, en az bilgi edinilen kaynakların "oyunlar" ve "sunumlar" olduğu; en fazla bilgi edinilen kaynağın ise "takım koçları/kaptanları" olduğu kaydedilmiştir.



Şekil 4: *Lisanslı Erkek E-Sporcuların Oyun Geçmişi ve E-Spor Deneyimleri*

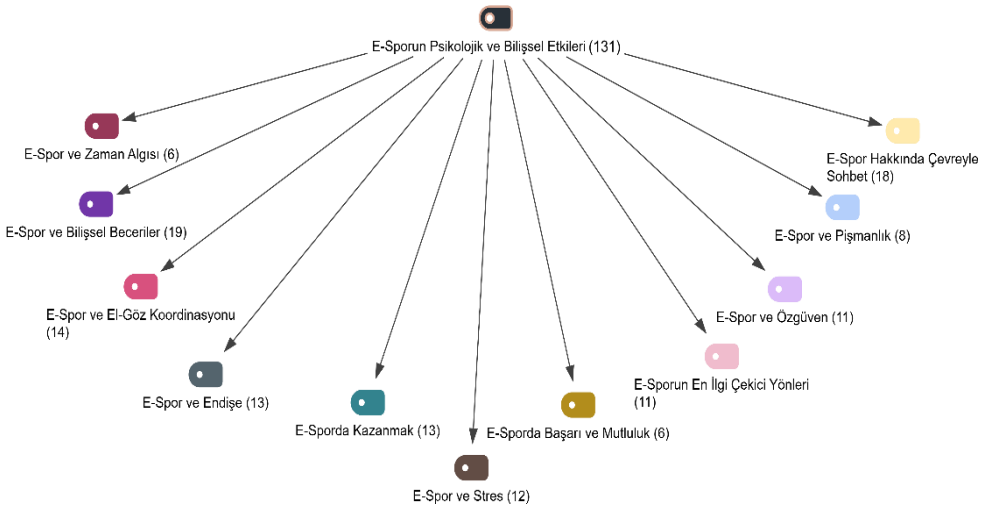
"Oyun Geçmişi ve E-Spor Deneyimi" teması altında lisanslı erkek e-sporcuların verdiği yanıtlardan toplam 30 alt kod belirlenmiştir. Erkek katılımcıların dijital oyun oynamaya başlama yaşının en erken 4, en geç 12 olduğu görülmüştür. Katılımcılardan 4'ünün 1 yıldan az ve 2'sinin 1 yıldır e-spor lisansı olduğu belirlenmiştir. Buna göre kadın katılımcılarda olduğu gibi erkek

katılımcıların da tamamının uzun yıllardır dijital oyun oynamasına rağmen kısa bir süredir profesyonel anlamda oyun oynadığı söylenebilir.

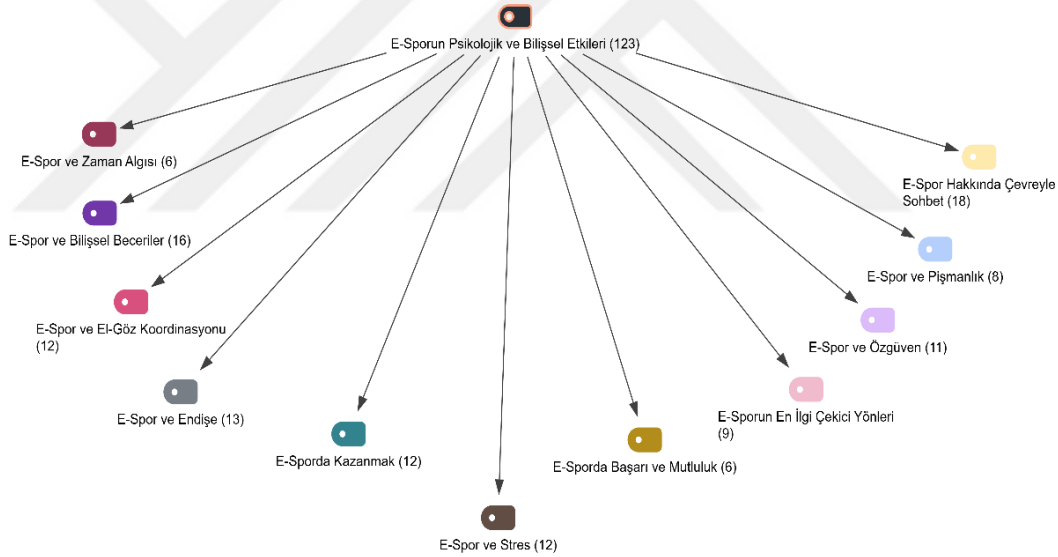
Katılımcılar e-spor bilgi düzeyleri ile ilgili en çok "Ortalama bilgi düzeyine sahibim." ifadesini kullanmıştır. Ayrıca diğer katılımcılar: "Çok fazla bilgi sahibi olduğumu düşünmüyorum.", "Yeteri kadar, ancak henüz bilmediklerim de var." ve "E-spor alanına oldukça hakimim." söylemlerinde bulunmuştur. Bu bağlamda e-spor bilgi düzeyiyle ilgili erkek e-sporcuların kadınlara göre daha çok bilgi sahibi olduklarını düşündükleri söylenebilir. Ayrıca erkek e-sporcular 5 farklı bilgi kaynağı belirtmiştir. Buna göre erkek e-sporcuların en az bilgi edindiği kaynakların "arkadaşlar" ve "takım koçları/kaptanları" olduğu; en fazla bilgi edindiği kaynağın ise "sosyal medya platformları" olduğu belirlenmiştir.

3.8.2. Lisanslı E-Sporculara Göre E-Sporun Psikolojik ve Bilişsel Etkileri

Bu başlık altında lisanslı e-sporcuların e-sporun psikolojik ve bilişsel etkilerini nasıl algıladıklarını belirlemek amaçlanmıştır. Bu bağlamda "E-Spor ve Zaman Algısı", "E-Spor ve Bilişsel Beceriler", "E-Spor ve El-Göz Koordinasyonu", "E-Spor ve Endişe", "E-Sporda Kazanmak", "E-Spor ve Stres", "E-Sporda Başarı ve Mutluluk", "E-Sporun En İlgi Çekici Yönleri", "E-Spor ve Özgüven", "E-Spor ve Pişmanlık" ile "E-Spor Hakkında Çevreyle Sohbet" alt başlıklarına yer verilmiştir.



Şekil 5: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporun Psikolojik ve Bilişsel Etkileri*



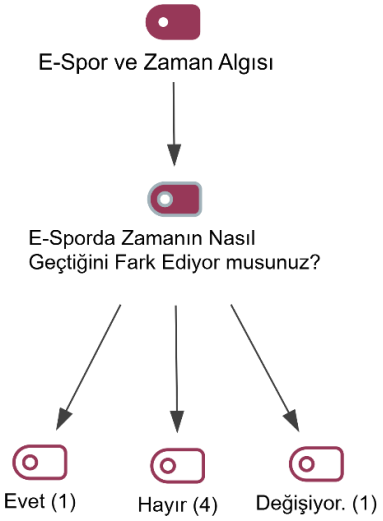
Şekil 6: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporun Psikolojik ve Bilişsel Etkileri*

"E-Sporun Psikolojik ve Bilişsel Etkileri" teması altında 11 alt tema belirlenmiştir. Belirlenen 11 alt tema altında kadın katılımcıların verdiği yanıtlardan toplam 131 kod, erkek katılımcıların verdiği yanıtlardan ise toplam 123 kod belirlenmiştir.



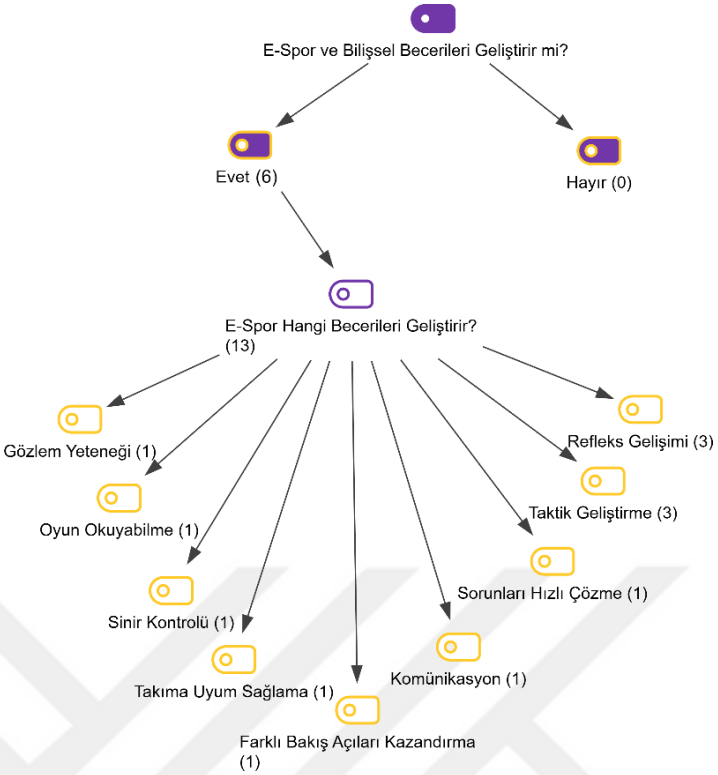
***Şekil 7**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Zaman Algısı*

"E-Spor ve Zaman Algısı" alt temasında kadın katılımcıların sadece 1'i e-sporda zamanın nasıl geçtiğini fark ettiğini belirtirken geriye kalan 5 katılımcı e-sporda zamanın nasıl geçtiğini fark etmediğini belirtmiştir.



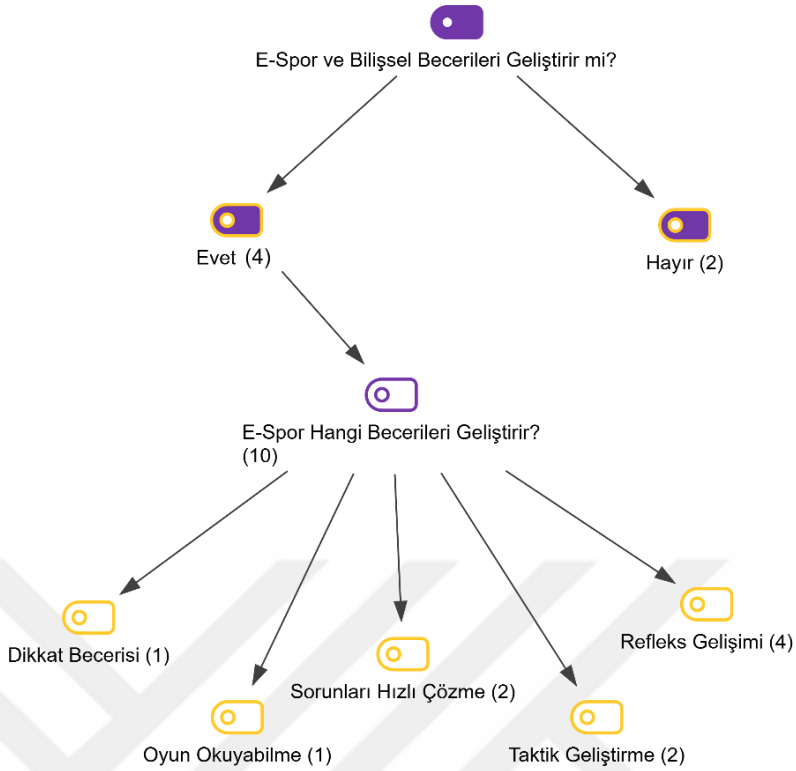
Şekil 8: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Zaman Algısı*

Erkek katılımcılardan ise 1'i e-sporda zamanın nasıl geçtiğini fark ettiğini, 1'i duruma göre değiştiğini, kalan 4'ü ise fark etmediğini ifade etmiştir. Buna göre kadın ve erkek katılımcıların büyük çoğunluğu e-spor esnasında zamanın nasıl geçtiğini fark etmemektedir.



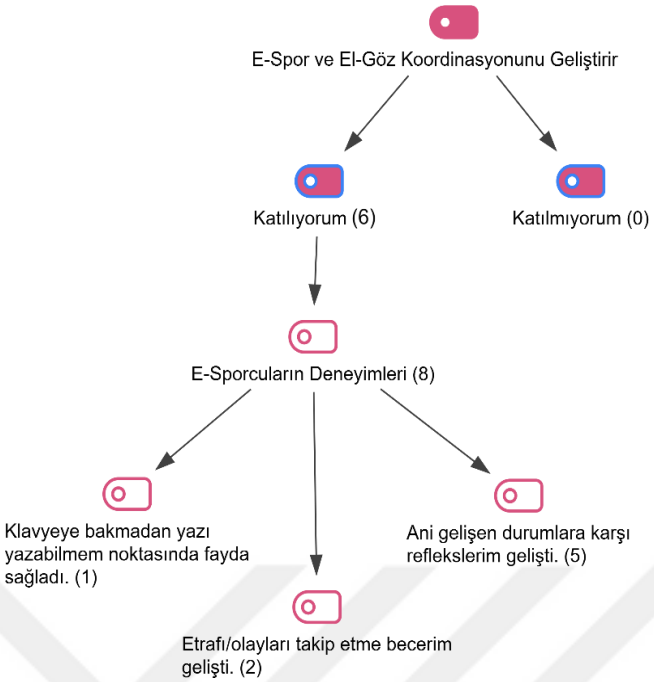
***Şekil 9**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Bilişsel Beceriler*

"E-Spor ve Bilişsel Beceriler" alt temasında kadın e-sporcuların tamamı e-sporun bilişsel becerileri geliştirdiğini vurgulamıştır. Hangi becerileri geliştirdiği hakkında kadın e-sporculardan "gözlem yeteneği", "oyun okuyabilme", "sinir kontrolü", "takıma uyum sağlama", "farklı bakış açıları kazanma", "komünikasyon", "sorunları hızlı çözebilme", "taktik geliştirme" ve "refleks gelişimi" olmak üzere 9 farklı yanıt alınmıştır. Verilen yanıtlara göre kadın e-sporcular, e-spor alanında en çok "taktik geliştirme (3)" ve "refleks gelişimi (3)" becerilerinin geliştiğini düşünmektedir.



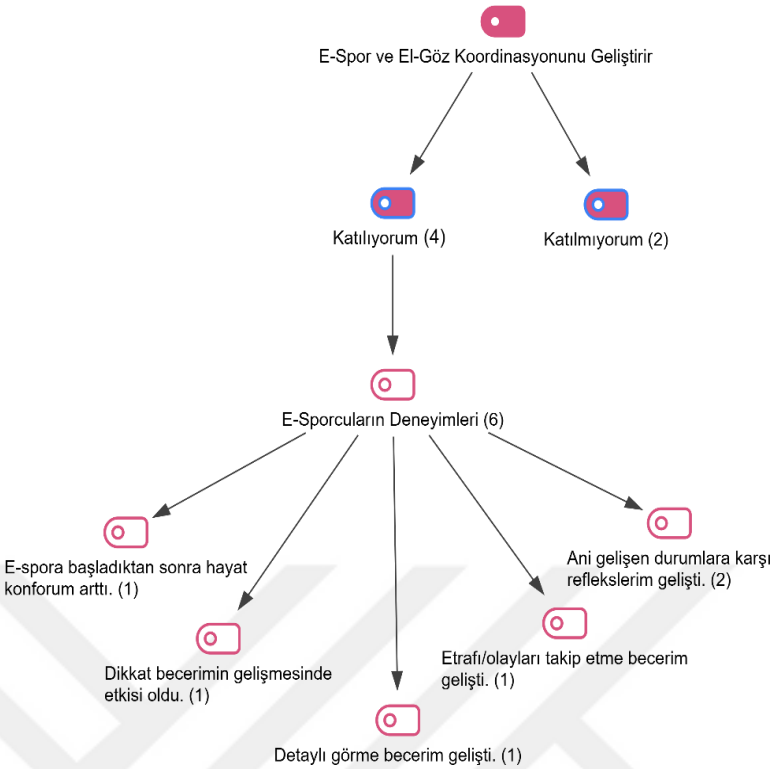
Şekil 10: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Bilişsel Beceriler*

Erkek e-sporculardan 4'ü e-sporun bilişsel becerileri geliştirdiğini, 2'si ise geliştirmediğini ifade etmiştir. E-sporun hangi becerileri geliştirdiği hakkında 4 katılımcı "dikkat becerisi", "oyun okuyabilme", "sorunları hızlı çözebilme", "taktik geliştirme" ve "refleks gelişimi" olmak üzere 5 farklı yanıt vermiştir. Kadın e-sporculara benzer şekilde erkek e-sporcularda e-sporun en çok "refleks gelişimi (4)" ve "taktik geliştirme (2)" becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir.



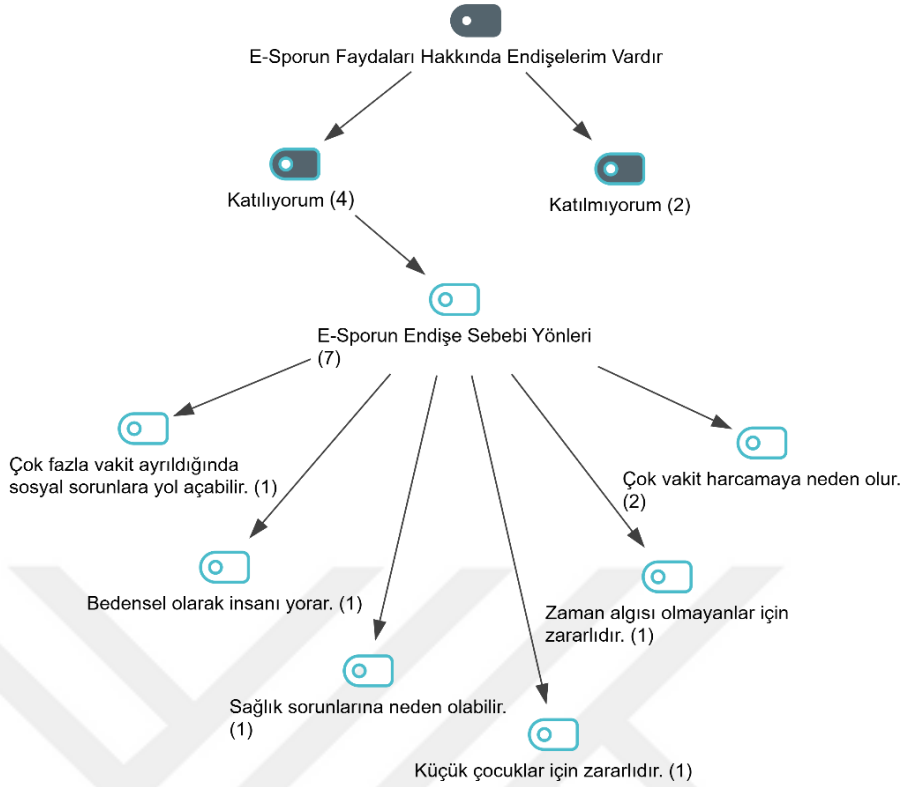
Şekil 11: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve El-Göz Koordinasyonu*

"E-Spor ve El-Göz Koordinasyonu" alt temasında kadın katılımcıların tamamı e-sporun el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini belirtmiştir. Bu bağlamda kadın e-sporcular kendilerinde e-sporun el-göz koordinasyonunu geliştirmesiyle ilgili: "Klavyeye bakmadan yazı yazabilmem noktasında fayda sağladı. (1)", "Etrafı/olayları takip etme becerim gelişti. (2)" ve "Ani gelişen durumlara karşı reflekslerim gelişti. (5)" ifadelerinde bulunmuştur.



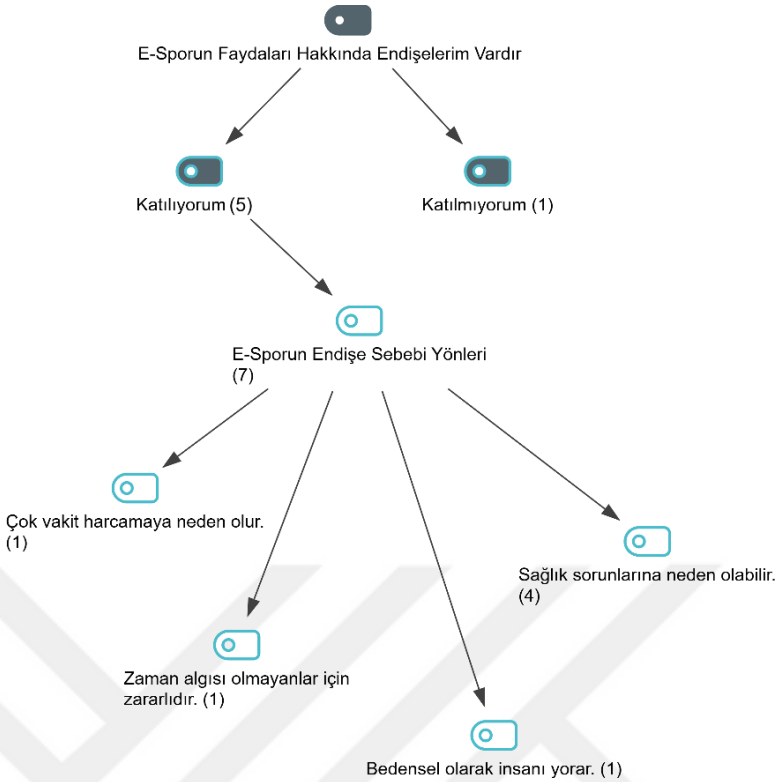
Şekil 12: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve El-Göz Koordinasyonu*

Erkek katılımcılardan 4'ü e-sporun el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini, 2'si ise geliştirmediğini belirtmiştir. 4 katılımcı kendilerinde e-sporun el-göz koordinasyonunu geliştirmesiyle ilgili: "E-spora başladıktan sonra hayat konforum arttı. (1)", "Dikkat becerimin gelişmesinde etkisi oldu. (1)", "Detaylı görme becerim gelişti. (1)", "Etrafı/olayları takip etme becerim gelişti. (1)" ve "Ani gelişen durumlara karşı reflekslerim gelişti. (2)" ifadelerinde bulunmuştur. Bu bağlamda e-sporcular genel itibariyle e-sporun el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini düşünmektedir.



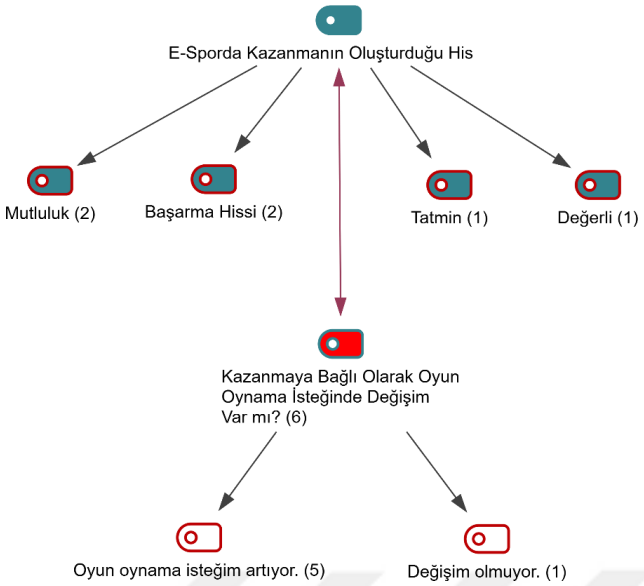
***Şekil 13**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Endişe*

"E-Spor ve Endişe" alt temasında kadın e-sporcuların 4'ü e-sporun faydaları hakkında endişe duyduğunu, 2'si ise endişesinin bulunmadığını dile getirmiştir. 4 katılımcı: "Çok fazla vakit ayrıldığında sosyal sorunlara yol açabilir. (1)", "Bedensel olarak insanı yorar. (1)", "Sağlık sorunlarına neden olabilir. (1)", "Küçük çocuklar için zararlıdır. (1)", Zaman algısı olmayanlar için zararlıdır. (1)" ve "Çok vakit harcamaya neden olur. (2)" olmak üzere e-spor hakkında 6 farklı konuda endişelerinin olduğunu belirtmiştir.



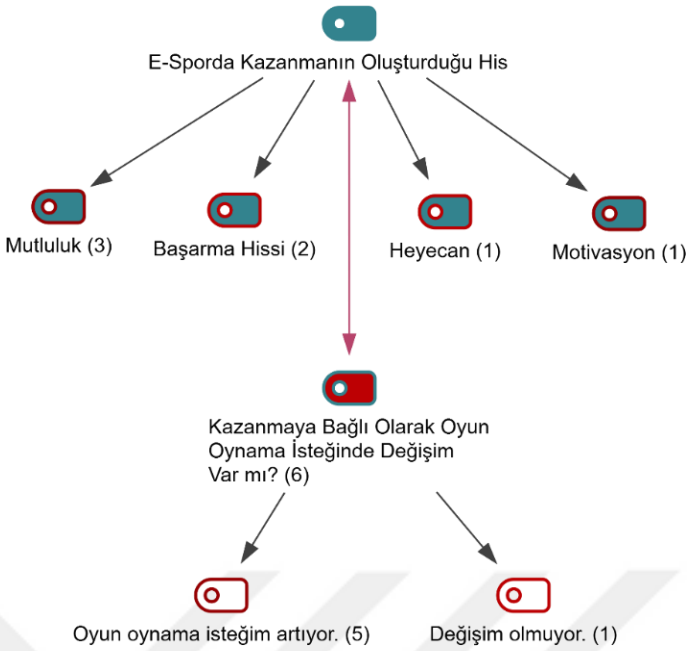
Şekil 14: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Endişe*

Erkek e-sporcuların 5'i e-sporun faydaları hakkında endişe duyduğunu, 1'i ise endişesi olmadığını belirtmiştir. Buna göre erkek e-sporcular en çok "Sağlık sorunlarına neden olabilir. (4)" ifadesinde bulunmuştur. Katılımcılar ayrıca: "Çok vakit harcamaya neden olur. (1)", "Zaman algısı olmayanlar için zararlıdır. (1)", ve "Bedensel olarak insanı yorar. (1)" ifadelerini dile getirmiştir. Bu bağlamda katılımcıların büyük çoğunluğu e-sporun zararlarının da olduğunu düşünmektedir.



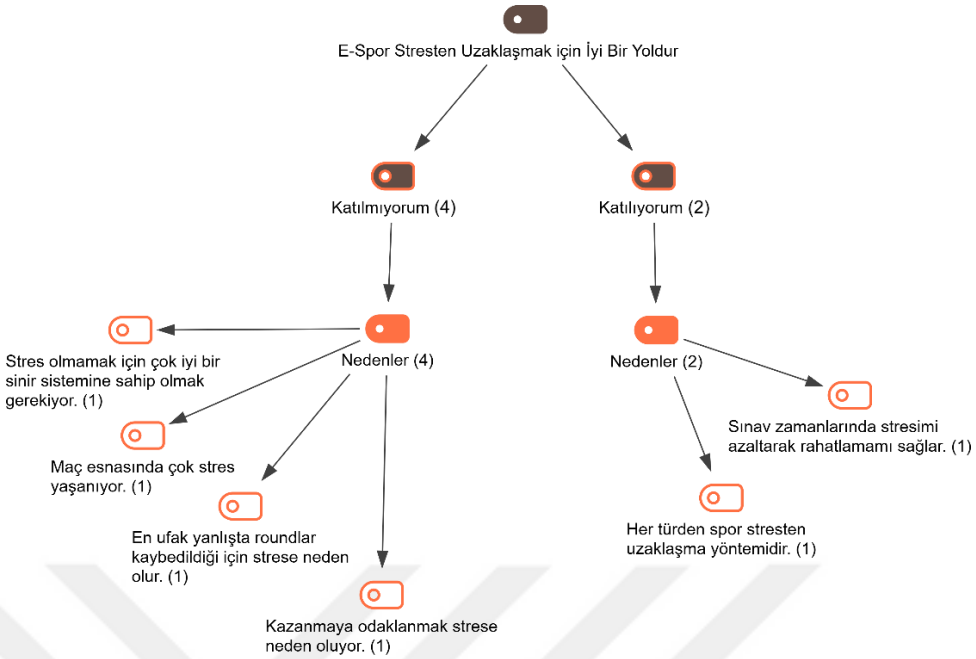
***Şekil 15**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporda Kazanmak*

"E-Sporda Kazanmak" alt temasında kadın e-sporcular e-sporda kazanmanın oluşturduğu hissi: "mutluluk (3)", "başarma hissi (2)", "heyecan (1)" ve "motivasyon (1)" ile tanımlamışlardır. Ayrıca katılımcıların 5'i kazanmaya bağlı olarak oyun oynama isteğinde artış olduğunu, 1'i ise değişim olmadığını belirtmiştir.



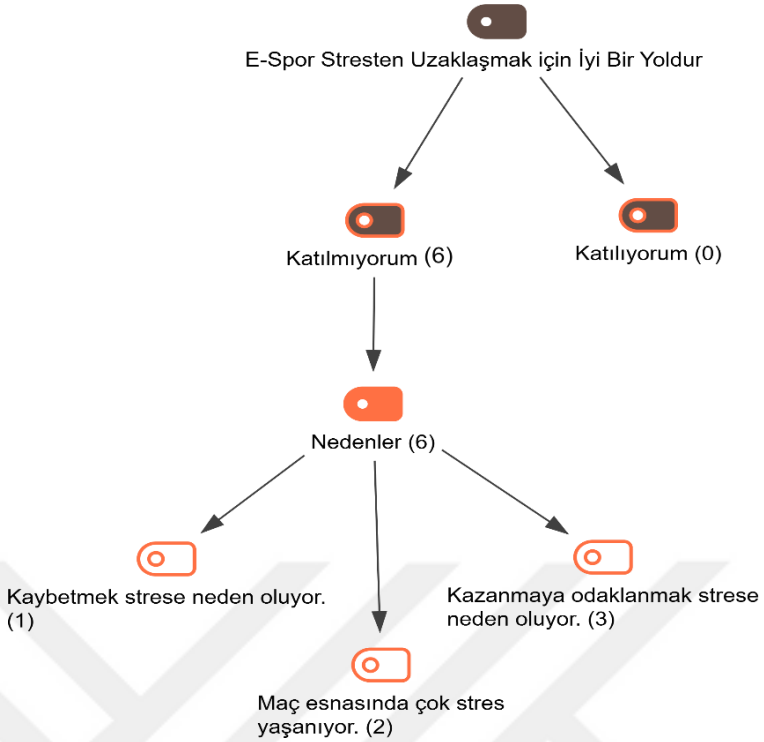
***Şekil 16**: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporda Kazanmak*

Erkek e-sporcular kazanmanın oluşturduğu hissi: "mutluluk (2)", "başarma hissi (2)", "tatmin (1)" ve "değerli (1)" olarak tanımlamışlardır. Kadın e-sporcularda olduğu gibi erkeklerde de 5 katılımcı kazanmaya bağlı olarak oyun oynama isteğinde artış olduğunu, 1 katılımcı ise değişim olmadığını dile getirmiştir. Bu bağlamda e-sporcular için kazanmanın oyun oynama isteğini artırdığı söylenebilir.



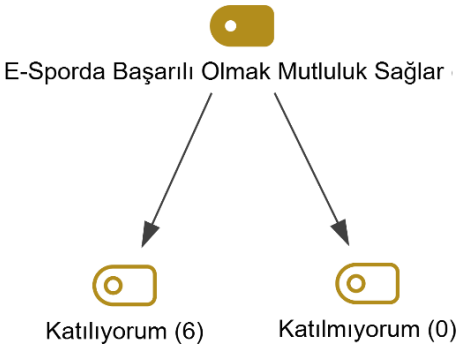
***Şekil 17**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Stres*

"E-Spor ve Stres" alt temasında kadın e-sporcuların 2'si e-sporun stresten uzaklaşmak için iyi bir yol olduğunu, 4'ü ise olmadığını ifade etmiştir. E-sporun stresten uzaklaşmak için iyi bir yol olduğunu düşünen kadın katılımcılar "Sınav zamanlarında stresimi azaltarak rahatlamamı sağlar." ve "Her türden spor stresten uzaklaşma yöntemidir." yanıtlarını vermiştir. E-sporun daha çok strese neden olduğunu düşünen katılımcılar ise: "Stres olmamak için çok iyi bir sinir sistemine sahip olmak gerekiyor.", "Maç esnasında çok stres yaşanıyor.", "En ufak bir yanlışta roundlar kaybedildiği için strese neden olur." ve "Kazanmaya odaklanmak strese neden oluyor." yanıtlarını vermiştir.



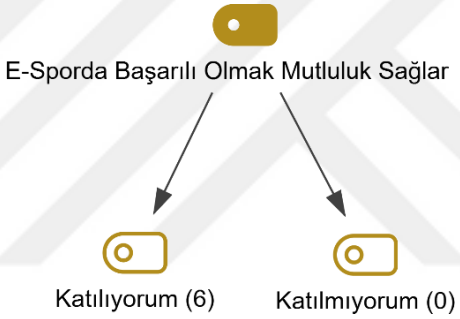
Şekil 18: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Stres*

Erkek e-sporcuların tamamı e-sporun stresten uzaklaşmak için iyi bir yol olmadığını belirtmiştir. Neden iyi bir yol olmadığıyla ilgili erkek katılımcılar: "Kaybetmek strese neden oluyor. (1)", "Maç esnasında çok stres yaşanıyor. (2)" ve "Kazanmaya odaklanmak strese neden oluyor. (3)" yanıtlarını vermiştir. Bu bağlamda e-sporcuların çoğu e-sporun stresten uzaklaşmak için iyi bir yol olmadığını düşünmektedir.



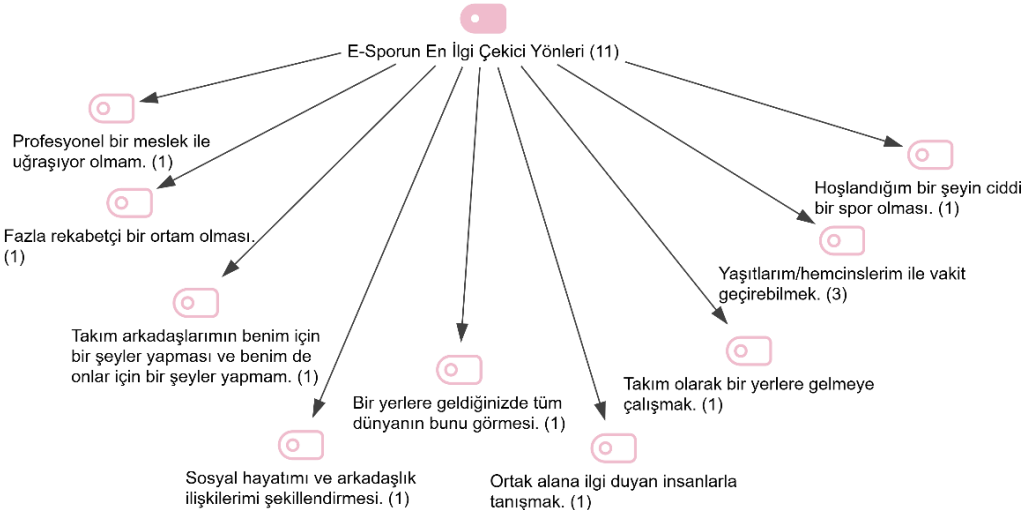
Şekil 19: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporda Başarı ve Mutluluk*

"E-Sporda Başarı ve Mutluluk" alt temasında kadın e-sporcuların tamamı e-sporda başarılı olmanın mutluluk sağladığını vurgulamıştır.



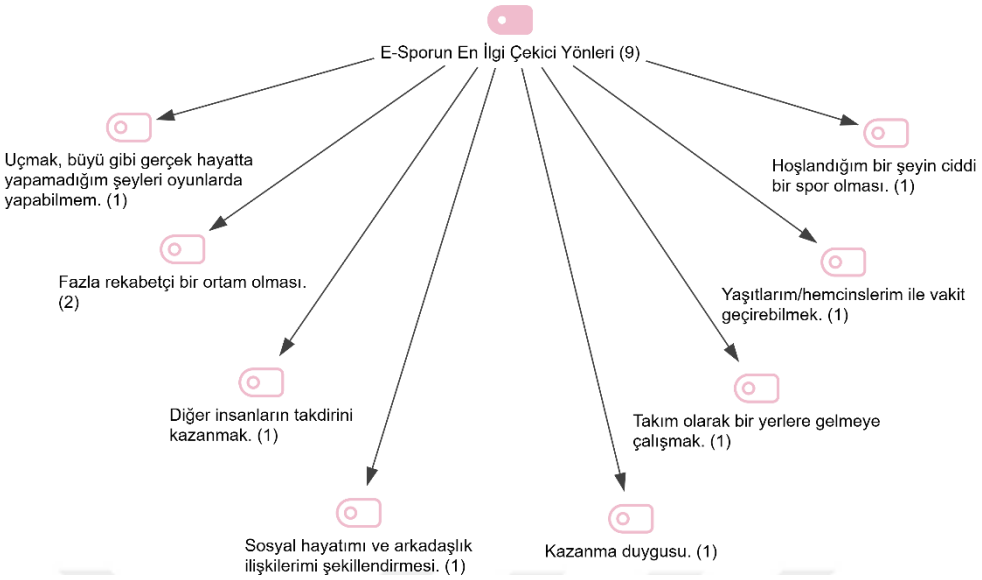
Şekil 20*: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporda Başarı ve Mutluluk*

Kadın e-sporculara benzer bir şekilde erkek e-sporcuların da tamamı e-sporda başarılı olmanın mutluluk sağladığını belirtmiştir. Yani katılımcıların tamamına göre e-sporda başarılı olmak beraberinde mutluluğu da getirmektedir.



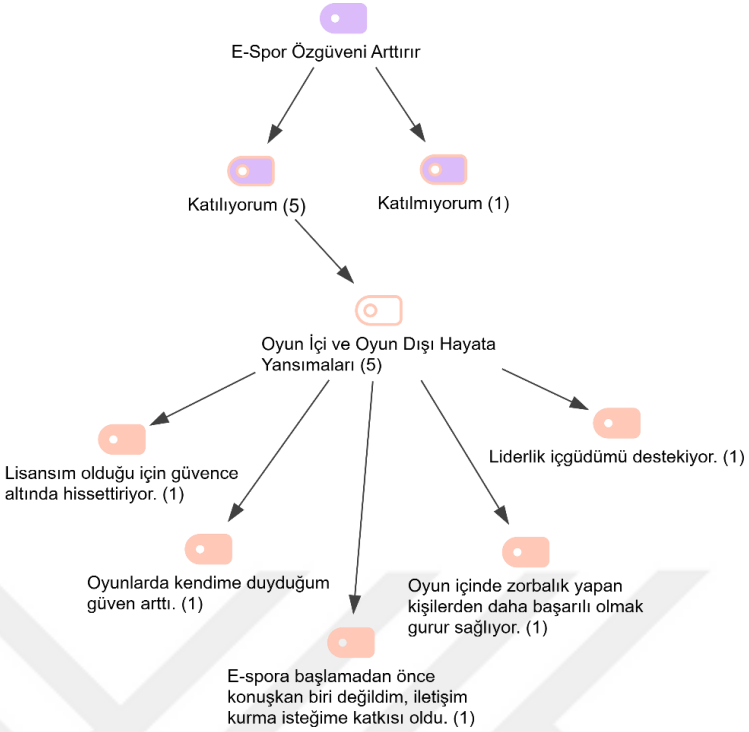
Şekil 21: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporun En İlgi Çekici Yönleri*

"E-Sporun En İlgi Çekici Yönleri" alt temasında kadın e-sporcular tarafından 9 farklı yön belirtilmiştir. En çok belirtilen yönün "Yaşıtlarım/hemcinslerim ile vakit geçirmek." olduğu belirlenmiştir. Katılımcılar ayrıca e-sporun ilgi çekici yönleri hakkında: "Profesyonel bir meslek ile uğraşıyor olmam.", "Fazla rekabetçi bir ortam olması.", "Takım arkadaşlarımın benim için bir şeyler yapması ve benim de onlar için bir şeyler yapmam.", "Sosyal hayatımı ve arkadaşlık ilişkilerimi şekillendirmesi.", "Bir yerlere geldiğinizde tüm dünyanın bunu görmesi.", "Ortak alana ilgi duyan insanlarla tanışmak.", "Takım olarak bir yerlere gelmeye çalışmak.", "Hoşlandığım bir şeyin ciddi bir spor olması." ifadelerinde bulunmuştur.



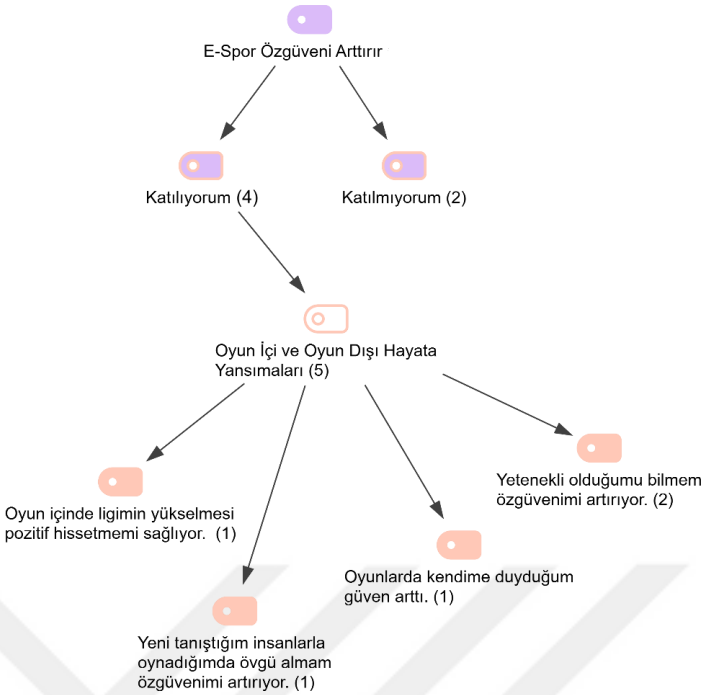
***Şekil 22**: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporun En İlgi Çekici Yönleri*

Erkek e-sporcular tarafından ise 9 farklı yön belirtilmiştir. En çok belirtilen yön "Fazla rekabetçi bir ortam olması." olarak belirlenirken katılımcılar ayrıca e-spor hakkında: "Uçmak, büyü gibi gerçek hayatta yapamadığım şeyleri oyunlarda yapabilmek.", "Diğer insanların takdirini kazanmak.", "Sosyal hayatımı ve arkadaşlık ilişkilerimi şekillendirmesi.", "Kazanma duygusu.", "Takım olarak bir yerlere gelmeye çalışmak.", "Yaşıtlarım/hemcinslerim ile vakit geçirebilmek." ve "Hoşlandığım bir şeyin ciddi bir spor olması." ifadelerinde bulunarak e-sporun en ilgi çekici yönlerini sıralamışlardır. Yani kadın ve erkek e-sporculara göre e-sporun ilgi çekici pek çok yönü bulunmaktadır.



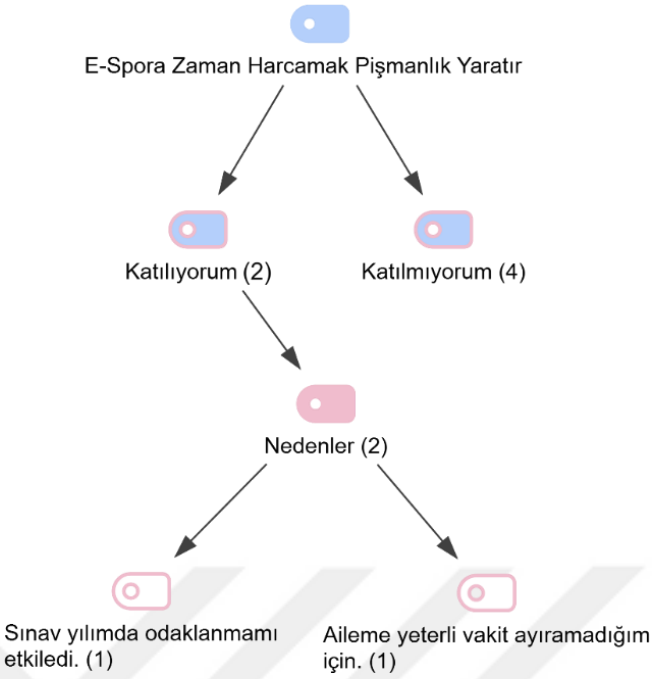
Şekil 23: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Özgüven*

"E-Spor ve Özgüven" alt teması altında kadın e-sporcuların 5'i e-sporun özgüveni artırdığını, 1 katılımcı ise artırmadığını ifade etmiştir. Özgüveni artırdığını ifade eden katılımcılar tarafından oyun içi ve oyun dışı hayata yansımalarını şu şekilde dile getirmiştir: "Lisansım olduğu için güvence altında hissettiriyor.", "Oyunlarda kendime duyduğum güven arttı.", "E-spora başlamadan önce konuşkan biri değildim, iletişim kurma isteğime katkısı oldu.", "Oyun içinde zorbalık yapan kişilerden daha başarılı olmak gurur sağlıyor." ve "Liderlik içgüdümü destekliyor."



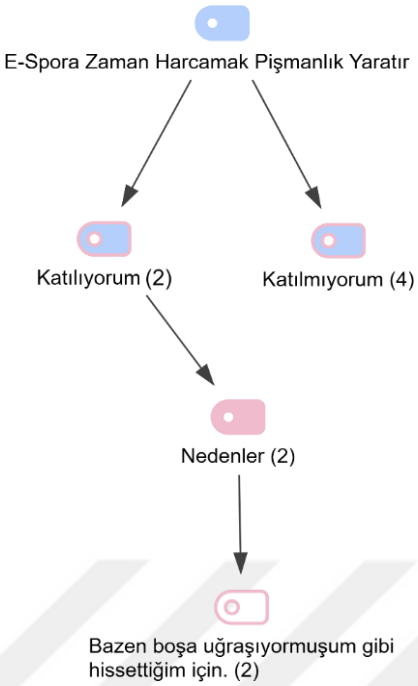
Şekil 24: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Özgüven*

Erkek katılımcıların 4'ü e-sporun özgüveni artırdığını, 2'si ise artırmadığını ifade etmiştir. Özgüveni artırdığını ifade eden erkek katılımcılar tarafından oyun içi ve oyun dışı hayata yansımaları: "Oyun içinde ligimin yükselmesi pozitif hissetmemi sağlıyor.", "Yeni tanıştığım insanlarla oynadığımda övgü almam özgüvenimi artırıyor.", "Oyunlarda kendime duyduğum güven arttı." ve "Yetenekli olduğumu bilmem özgüvenimi artırıyor." olarak belirtilmiştir. Bu bağlamda kadın ve erkek e-sporcuların büyük çoğunluğunun e-spor aracılığıyla özgüvenlerinin arttığını hissettikleri; bu durumun, oyun içi ve oyun dışı hayatlarını etkilediği söylenebilir.



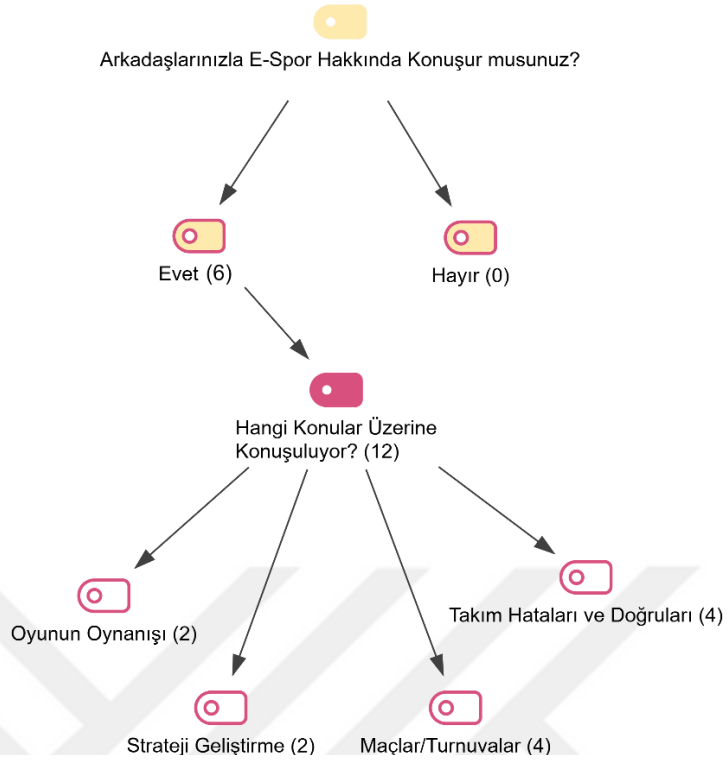
***Şekil 25**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor ve Pişmanlık*

"E-Spor ve Pişmanlık" alt temasında kadın e-sporcuların 2'si e-spora zaman harcamanın pişmanlık yarattığını, 4'ü ise yaratmadığını belirtmiştir. Pişmanlık yarattığını dile getiren katılımcılar nedenleriyle ilgili "Sınav yılında odaklanmamı etkiledi." ve "Aileme yeterli vakit ayıramadığım için." ifadelerini kullanmışlardır.



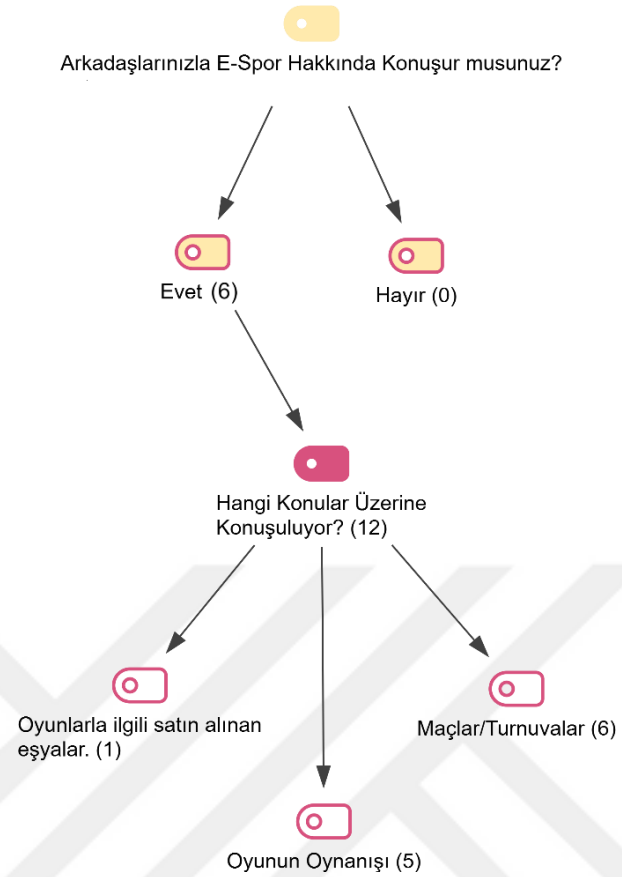
***Şekil 26**: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor ve Pişmanlık*

Kadınlara benzer şekilde erkek e-sporculardan da 4'ü e-spora zaman harcamanın pişmanlık yaratmadığını, 2'si ise yarattığını vurgulamıştır. Buna göre 2 erkek katılımcı da "Bazen boşa uğraşıyormuşum gibi hissettiğim için." ifadesini kullanarak e-spor hakkında neden pişmanlık duyduklarını açıklamışlardır. Bu bağlamda kadın e-sporcuların pişmanlıklarının gerçek hayatları ile ilgili zarara uğramaları nedeniyle olduğu, erkek e-sporcuların ise yine oyun içi nedenlerle pişmanlık duydukları söylenebilir.



Şekil 27: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Spor Hakkında Çevreyle Sohbet*

"E-Spor Hakkında Çevreyle Sohbet" alt teması altında kadın e-sporcuların tamamı arkadaşlarıyla e-spor hakkında konuştuğunu belirtmiştir. Katılımcılar konuşmalarının: "oyunun oynanışı (2)", "strateji geliştirme (2)", "maçlar/turnuvalar (4)" ve "takım hataları ve doğruları (4)" üzerine olduğunu dile getirmiştir.

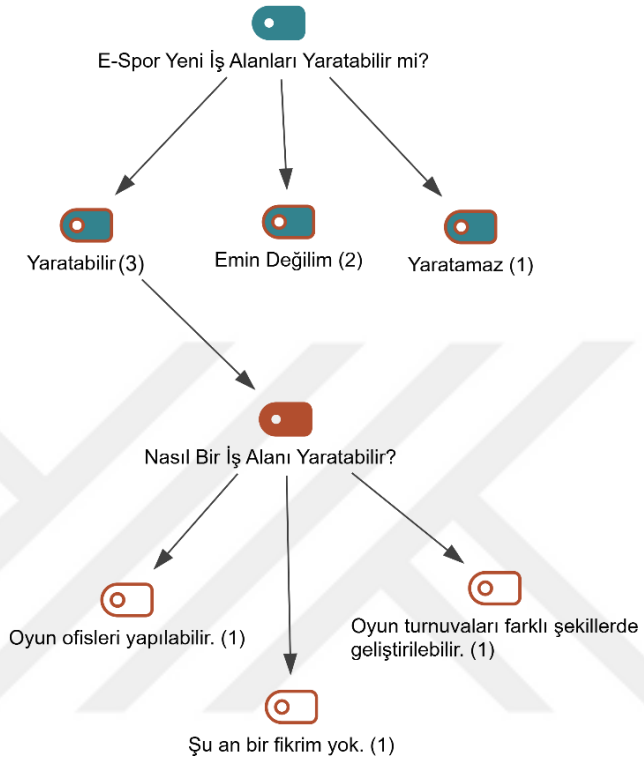


Şekil 28: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Spor Hakkında Çevreyle Sohbet

Kadın e-sporculara benzer olarak erkek e-sporcuların da tamamı arkadaşlarıyla e-spor hakkında konuştuklarını vurgulamıştır. Katılımcılar konuşmalarının en çok "maçlar/turnuvalar (6)" hakkında olduğunu belirtmiştir. Ayrıca "oyunla ilgili satın alınan eşyalar (1)" ve "oyunun oynanışı (5) konuları hakkında da konuştuklarını dile getirmişlerdir. Kadın ve erkek katılımcıların verdiği yanıtlar doğrultusunda profesyonel oyuncuların arkadaşlarıyla en çok maçlar/turnuvalar hakkında konuştuğu görülmektedir.

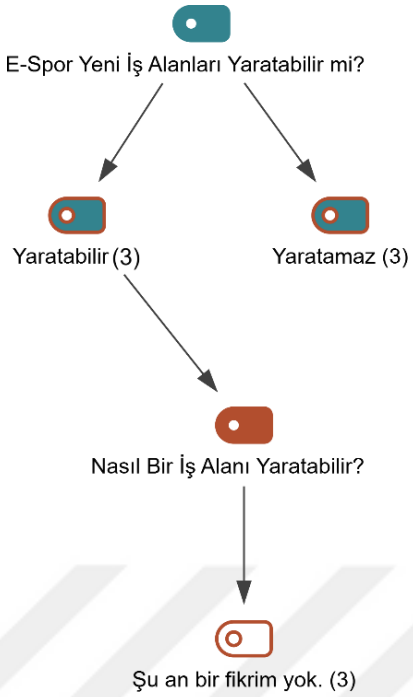
3.8.3. Lisanslı E-Sporculara Göre E-Sporun Mesleki Yönü

Bu başlık altında lisanslı e-sporcuların "E-Sporun Mesleki Yönü" hakkında ne düşündükleri belirlemek amaçlanmıştır.



Şekil 29: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporun Mesleki Yönü*

"E-Sporun Mesleki Yönü" temasında katılımcılara yöneltilen "E-Spor Yeni İş Alanları Yaratabilir mi?" sorusuna kadın katılımcıların 3'ü olumlu cevap verirken, 1'i olumsuz ve 2'si de emin değilim cevabını vermiştir. Olumlu cevap veren katılımcılar "Nasıl Bir İş Alanı Yaratabilir?" sorusuna ise şu yanıtları vermiştir: "Oyun ofisleri yapılabilir. (1)", "Şu an bir fikrim yok. (1)" ve "Oyun turnuvaları farklı şekillerde geliştirilebilir. (1)"



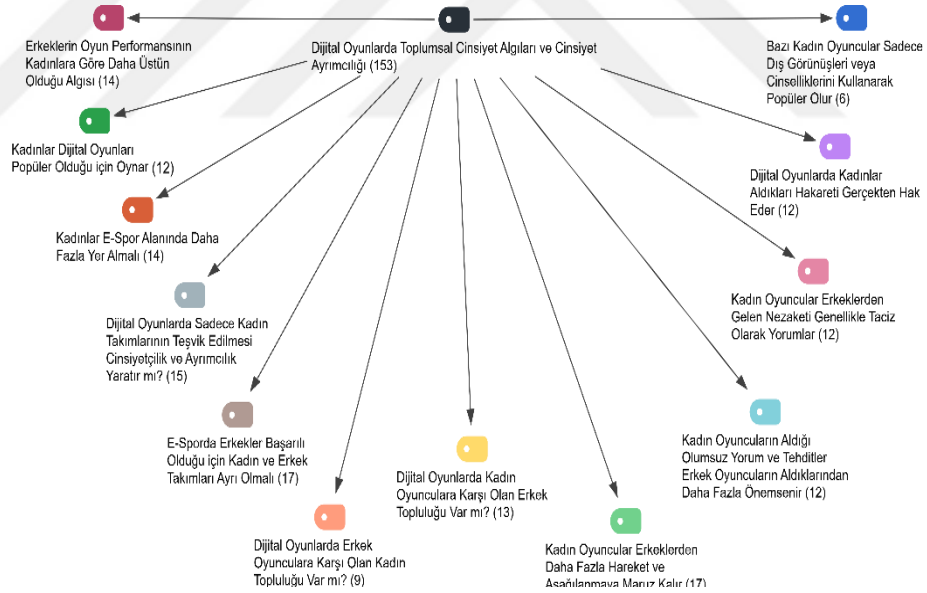
Şekil 30: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporun Mesleki Yönü*

Erkek katılımcıların ise 3'ü "E-Spor Yeni İş Alanları Yaratabilir mi?" sorusuna olumlu yanıt verirken diğer 3 katılımcı olumsuz cevap vermiştir. Olumlu yanıt veren katılımcıların tamamı "Nasıl Bir İş Alanı Yaratabilir?" sorusuna "Şu an bir fikrim yok." yanıtını vermiştir. Bu bağlamda toplam 12 katılımcının yarısı e-sporun yeni iş alanları yaratabileceğini düşündüğünü ifade etse de genel olarak nasıl bir iş olanağı sağlayabileceği hakkında fikirlerinin olmadığı gözlemlenmiştir.

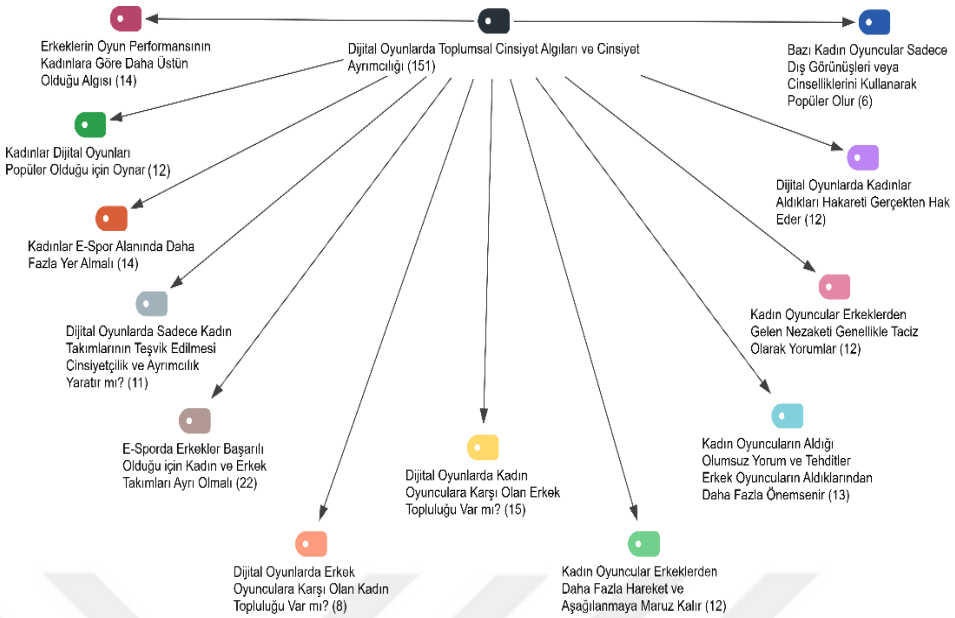
3.8.4. Lisanslı E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda ve E-Spor Alanında Toplumsal Cinsiyet Algıları ve Cinsiyet Ayrımcılığı

Bu başlık altında lisanslı e-sporcuların dijital oyunlarda ve e-spor alanındaki toplumsal cinsiyet unsurları hakkında algı ve görüşlerinin ne olduğunu belirlemek amaçlanmıştır. Bu bağlamda "Erkeklerin Oyun Performansının

Kadınlara Göre Daha Üstün Olduğu Algısı", "Kadınlar Dijital Oyunları Popüler Olduğu için Oynar Algısı", "Kadınlar E-Spor Alanında Daha Fazla Yer Almalı mı?", "Dijital Oyunlarda Sadece Kadınlardan Oluşan Takımların Teşvik Edilmesi Cinsiyetçilik ve Ayrımcılık Yaratır mı?", "E-Sporda Erkekler Daha Başarılı Olduğu için Kadın ve Erkek Takımları Ayrı Olmalı mı?", "Dijital Oyunlarda Erkek Oyunculara Karşı Olan Kadın Topluluğu Var mı?", "Dijital Oyunlarda Kadın Oyunculara Karşı Olan Erkek Topluluğu Var mı?", "Kadın Oyuncular Erkeklerden Daha Fazla Hakaret ve Aşağılanmaya Maruz Kalır mı?", "Kadın Oyuncuların Aldığı Olumsuz Yorum ve Tehditler Erkek Oyuncuların Aldıklarından Daha Fazla Önemsenir mi?", "Kadın Oyuncular Erkeklerden Gelen Nezaketi Genellikle Taciz Olarak Yorumlar mı?", "Dijital Oyunlarda Kadınlar Aldıkları Hakareti Gerçekten Hak Eder mi?" ve "Bazı Kadın Oyuncular Sadece Dış Görünüşleri veya Cinselliklerini Kullanarak mı Popüler Olmaktadır?" alt temalarına yer verilmiştir.

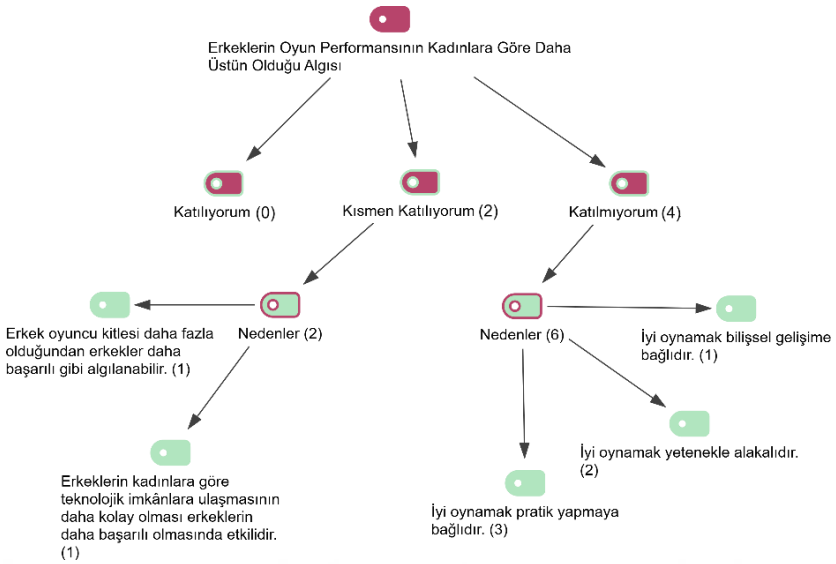


Şekil 31: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda ve E-Spor Alanında Toplumsal Cinsiyet Algıları ve Cinsiyet Ayrımcılığı*



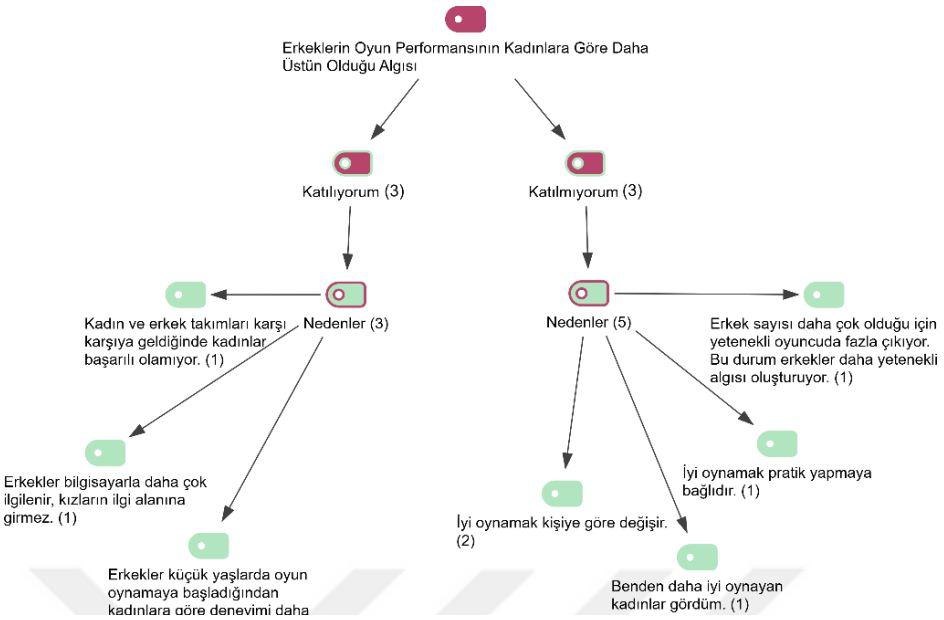
***Şekil 32**: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda ve E-Spor Alanında Toplumsal Cinsiyet Algıları ve Cinsiyet Ayrımcılığı*

"Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Algıları ve Cinsiyet Ayrımcılığı" teması altında 12 alt tema belirlenmiştir. Belirlenen 12 alt tema altında kadın katılımcıların verdiği yanıtlardan toplam 153 kod, erkek katılımcıların verdiği yanıtlardan ise toplam 151 kod belirlenmiştir.



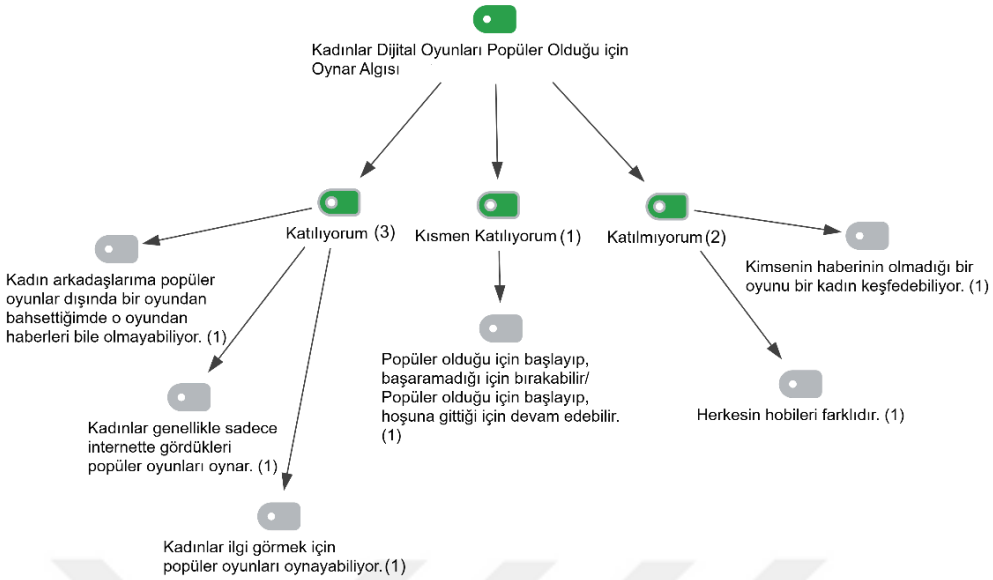
***Şekil 33**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Erkeklerin Oyun Performansının Kadınlara Göre Daha Üstün Olduğu Algısı*

"Erkeklerin Oyun Performansının Kadınlara Göre Daha Üstün Olduğu Algısı" alt temasında kadın e-sporcuların 4'ü katılmıyorum, 2'si ise kısmen katılıyorum yanıtını vermiştir. Kısmen katıldığını belirten kadın e-sporcular bunun nedenini: "Erkek oyuncu kitlesi daha fazla olduğundan erkekler daha başarılı gibi algılanabilir." ve "Erkeklerin kadınlara göre teknolojik imkânlara ulaşmasının daha kolay olması, erkeklerin daha başarılı olmasında etkilidir." olarak açıklamıştır. Katılmıyorum yanıtını veren e-sporcular ise erkeklerin oyun performansının neden daha iyi olmadığını: "İyi oynamak pratik yapmaya bağlıdır. (3)", "İyi oynamak yetenekle alakalıdır. (2)" ve "İyi oynamak bilişsel gelişime bağlıdır. (1)" şeklinde açıklamıştır.



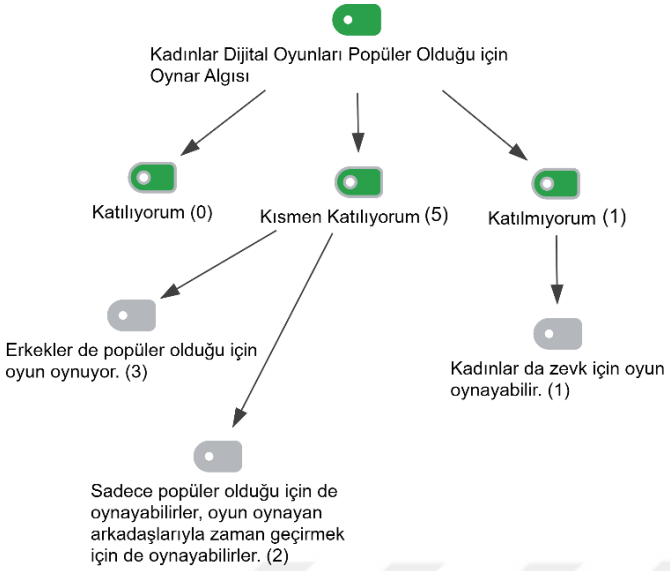
Şekil 34: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Erkeklerin Oyun Performansının Kadınlara Göre Daha Üstün Olduğu Algısı*

Erkek e-sporcuların 3'ü erkeklerin oyun performansının kadınlara göre daha üstün olduğunu belirtirken diğer 3 katılımcı bu ifadeye katılmamıştır. Erkeklerin oyun performansının daha iyi olduğunu düşünen katılımcılar bu durumu: "Kadın ve erkek takımları karşı karşıya geldiğinde kadınlar başarılı olamıyor. (1)", "Erkekler bilgisayarla daha çok ilgilenir, kızların ilgi alanına girmez. (1)" ve "Erkekler küçük yaşlarda oyun oynamaya başladığından kadınlara göre deneyimi daha fazladır. (1)" şeklinde açıklamıştır. Erkeklerin oyun performansının daha iyi olduğunu düşünmeyen katılımcılar ise: "İyi oynamak kişiye göre değişir. (2)", "Benden daha iyi oynayan kadınlar gördüm. (1)", "İyi oynamak pratik yapmaya bağlıdır. (1)" ve "Erkek sayısı daha çok olduğu için yetenekli oyuncuda daha fazla çıkıyor. Bu durum erkekler daha yetenekli algısı oluşturuyor. (1)" ifadelerinde bulunmuştur. Bu bağlamda kadın ve erkek e-sporcuların genel olarak aslında cinsiyete göre oyun performansında bir değişiklik olmadığını ve aradaki farkın erkek oyuncu kitlesinin daha fazla olmasından doğduğunu düşündükleri söylenebilir.



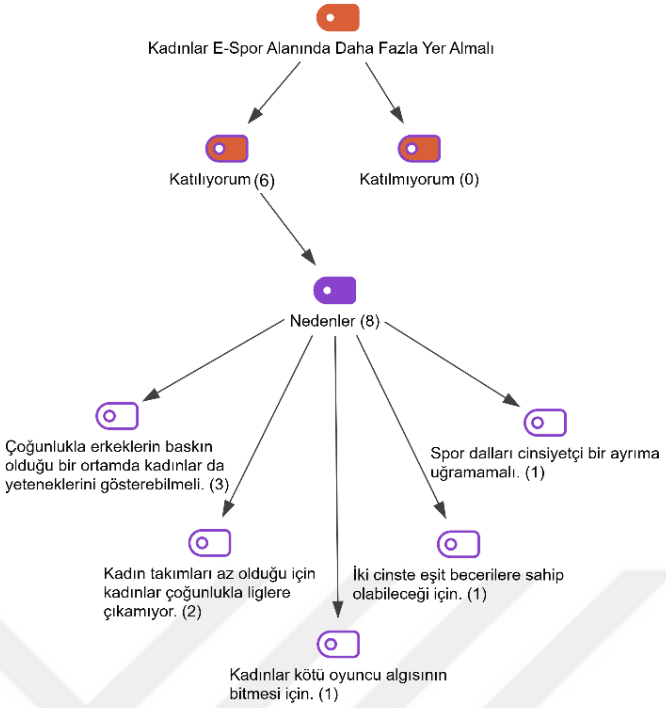
Şekil 35: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Kadınlar Dijital Oyunları Popüler Olduğu için Oynar Algısı*

"Kadınlar Dijital Oyunları Popüler Olduğu için Oynar Algısı" alt temasında kadın e-sporcuların 3'ü kadınların popüler olduğu için oyun oynadığını, 1'i bu ifadeye kısmen katıldığını, 2'si ise katılmadığını belirtmiştir. Kadınların popüler olduğu için dijital oyun oynadığını ifade eden katılımcılar bu durumu: "Kadın arkadaşlarıma popüler oyunlar dışında bir oyundan bahsettiğimde o oyundan haberleri bile olmayabiliyor.", "Kadınlar genellikle sadece internette gördükleri popüler oyunları oynar." ve "Kadınlar ilgi görmek için popüler oyunları oynayabiliyor." şeklinde açıklamıştır. Kısmen katılan katılımcıdan da "Popüler olduğu için başlayıp, başaramadığı için bırakabilir/Popüler olduğu için başlayıp, hoşuna gittiği için devam edebilir." yanıtını vermiştir. Katılmayan katılımcılardan ise: "Herkesin hobileri farklıdır" ve "Kimsenin haberinin olmadığı bir oyunu bir kadın keşfedebiliyor" cevapları alınmıştır.



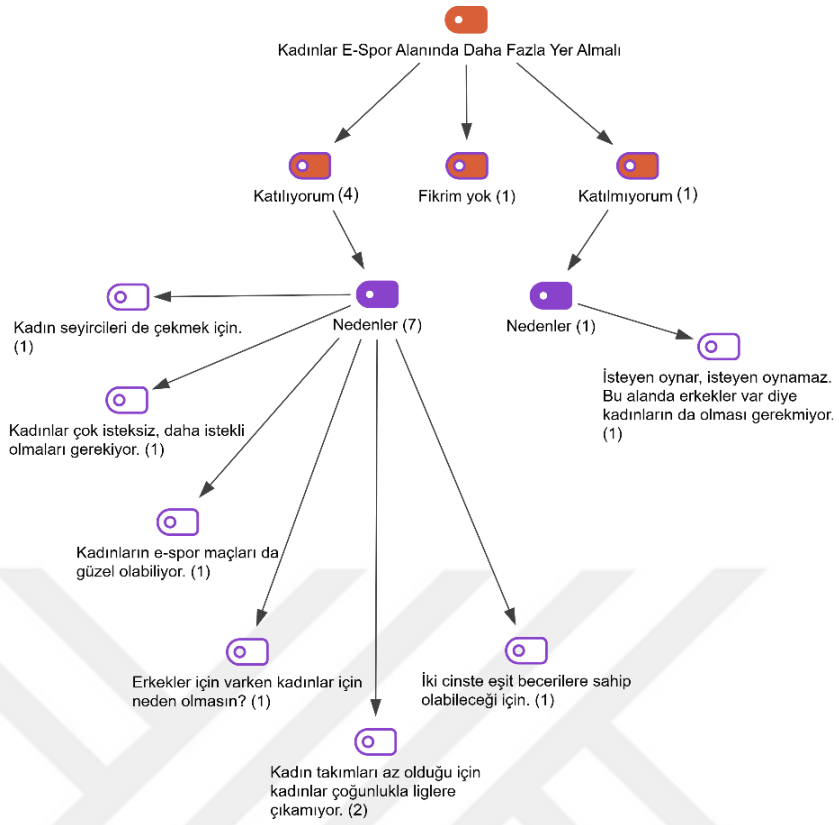
Şekil 36: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Kadınlar Dijital Oyunları Popüler Olduğu için Oynar Algısı*

Erkek e-sporcuların 1'i kadınların dijital oyunları popüler olduğu için oynamadığını, 5'i kısmen popüler olduğu için oynadığını düşündüğünü ifade etmiştir. 5 katılımcı neden kısmen katıldıklarını: "Erkekler de popüler olduğu için oyun oynuyor. (3)" ve "Sadece popüler olduğu için de oynayabilirler, oyun oynayan arkadaşlarıyla zaman geçirmek için de oynayabilirler. (2)" olarak açıklamışlardır. Diğer katılımcı ise "Kadınlar da zevk için oyun oynayabilir" ifadesinde bulunmuştur. Buna göre kadın katılımcıların yarısı hemcinslerinin genellikle sadece popüler olduğu için oyunları oynadığını vurgularken, erkek katılımcıların hiçbirinin benzer bir söylemde bulunmamış olması dikkat çekicidir.



Şekil 37: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Kadınlar E-Spor Alanında Daha Fazla Yer Almalı mı?*

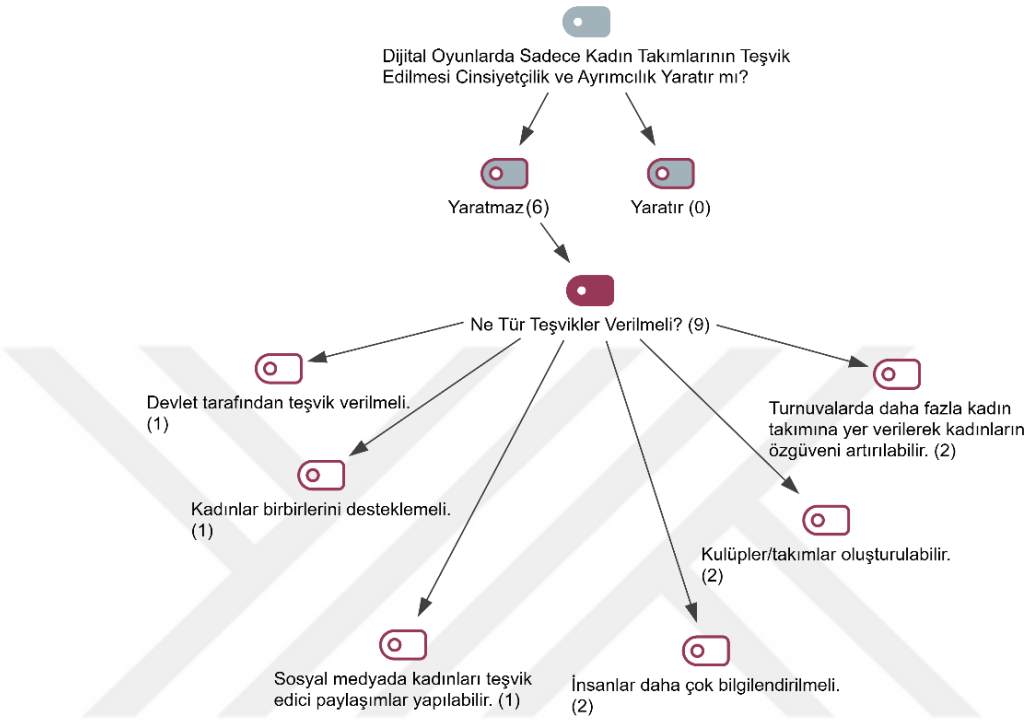
"Kadınlar E-Spor Alanında Daha Fazla Yer Almalı" alt temasında kadın katılımcıların tamamı kadınların e-sporda daha fazla yer alması gerektiğini belirtmiştir. Bunun nedenleri olarak da şu ifadelerde bulunmuşlardır: "Çoğunlukla erkeklerin baskın olduğu bir ortamda kadınlar da yeteneklerini gösterebilmeli. (3)", "Kadın takımları az olduğu için kadınlar çoğunlukla liglere çıkamıyor. (2)", "Kadınlar kötü oyuncu algısının bitmesi için. (1)", "İki cinste eşit becerilere sahip olabileceği için. (1)", "Spor dalları cinsiyetçi bir ayrıma uğramamalı. (1)"



Şekil 38: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Kadınlar E-Spor Alanında Daha Fazla Yer Almalı mı?*

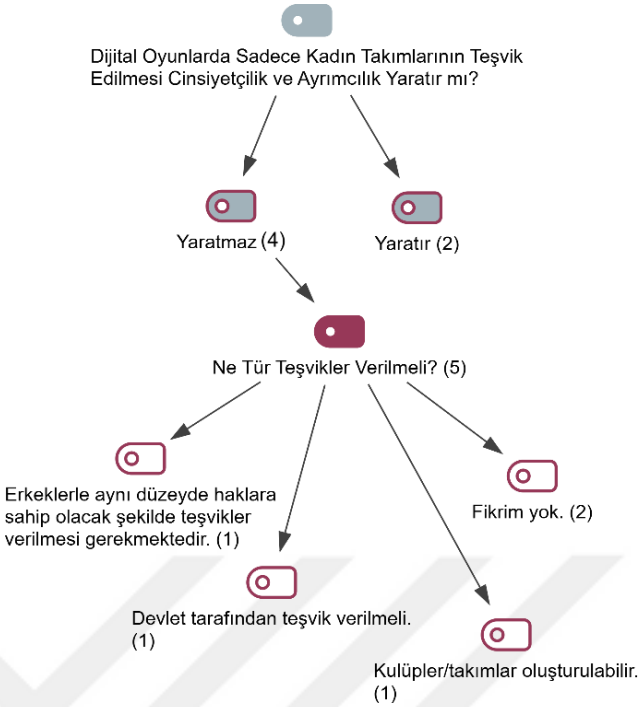
Erkek e-sporcuların 4'ü kadınların e-sporda daha fazla yer alması gerektiğini düşündüğünü belirtmiştir. Buna karşın 1 katılımcı olumsuz, diğer katılımcı da fikrim yok yanıtını vermiştir. Kadınların e-sporda neden daha fazla yer alması gerektiği ile ilgili 4 katılımcı: "Kadın seyircileri de çekmek için. (1)", "Kadınlar çok isteksiz, daha istekli olmaları gerekiyor. (1)", "Kadınların e-spor maçları da güzel olabiliyor. (1)", "Erkekler için varken kadınlar için neden olmasın? (1)", "İki cinste eşit becerilere sahip olabileceği için. (1)" ve "Kadın takımları az olduğu için kadınlar çoğunlukla liglere çıkamıyor. (2)" yanıtlarını vermiştir. Olumsuz yanıt veren katılımcı ise neden olarak "İsteyen oynar, isteyen oynamaz. Bu alanda erkekler var diye kadınların da olması gerekmiyor" ifadesinde bulunmuştur. Bu bağlamda 2 katılımcı dışında kadın ve erkek e-

sporcular kadınların e-spor alanında yeterince yer almadığını düşünmektedir. Alınan cevaplara göre katılımcıların daha çok e-sporun erkek egemenliği altında olduğunu düşündüğü söylenebilir.



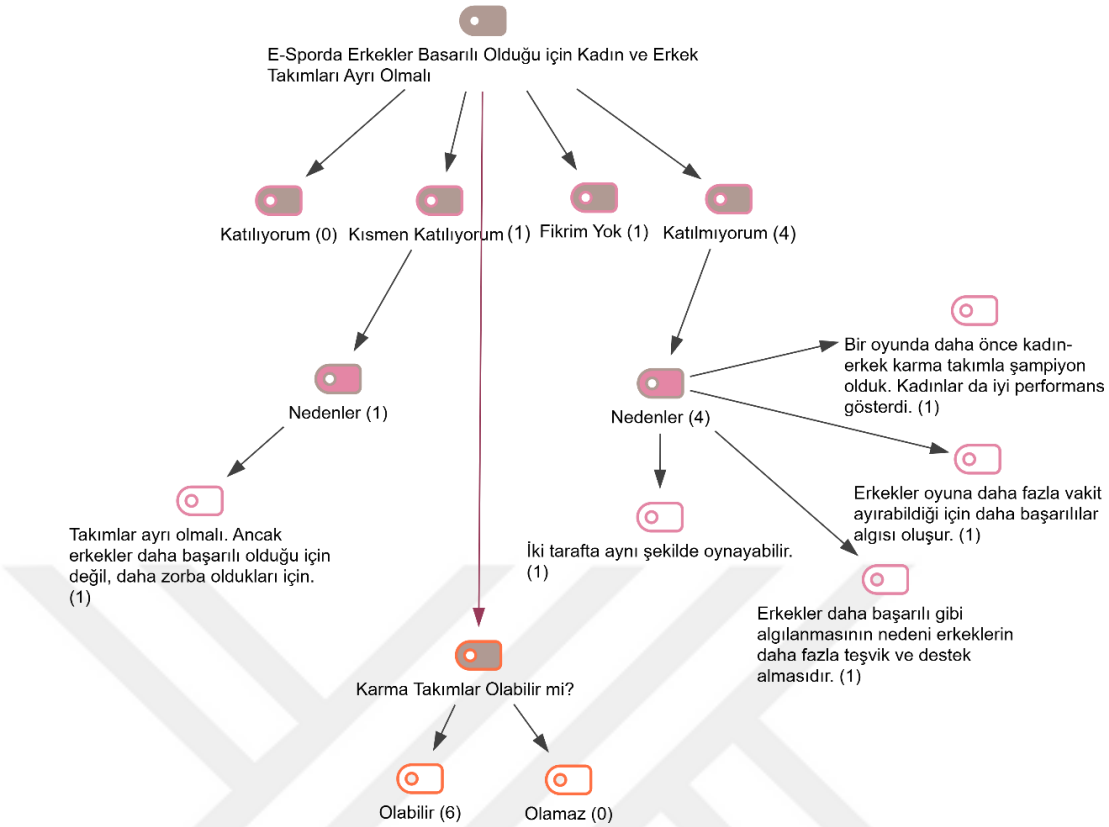
***Şekil 39**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Sadece Kadın Takımlarının Teşvik Edilmesi Cinsiyetçilik ve Ayrımcılık Yaratır mı?*

"Dijital Oyunlarda Sadece Kadın Takımlarının Teşvik Edilmesi Cinsiyetçilik ve Ayrımcılık Yaratır mı?" alt temasında kadın e-sporcuların tamamı cinsiyetçilik ve ayrımcılık yaratmayacağını belirtmiştir. Kadın e-sporcular ayrıca şu teşviklerin verilebileceğini ifade etmiştir: "Devlet tarafından teşvik verilmeli. (1)", "Kadınlar birbirlerini desteklemeli. (1)", "Sosyal medyada kadınları teşvik edici paylaşımlar yapılabilir. (1)", "İnsanlar daha çok bilgilendirilmeli. (2)", "Kulüpler/takımlar oluşturulabilir. (2)" ve "Turnuvalarda daha fazla kadın takımına yer verilerek kadınların özgüveni artırılabilir. (2)"



Şekil 40: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Sadece Kadın Takımlarının Teşvik Edilmesi Cinsiyetçilik ve Ayrımcılık Yaratır mı?

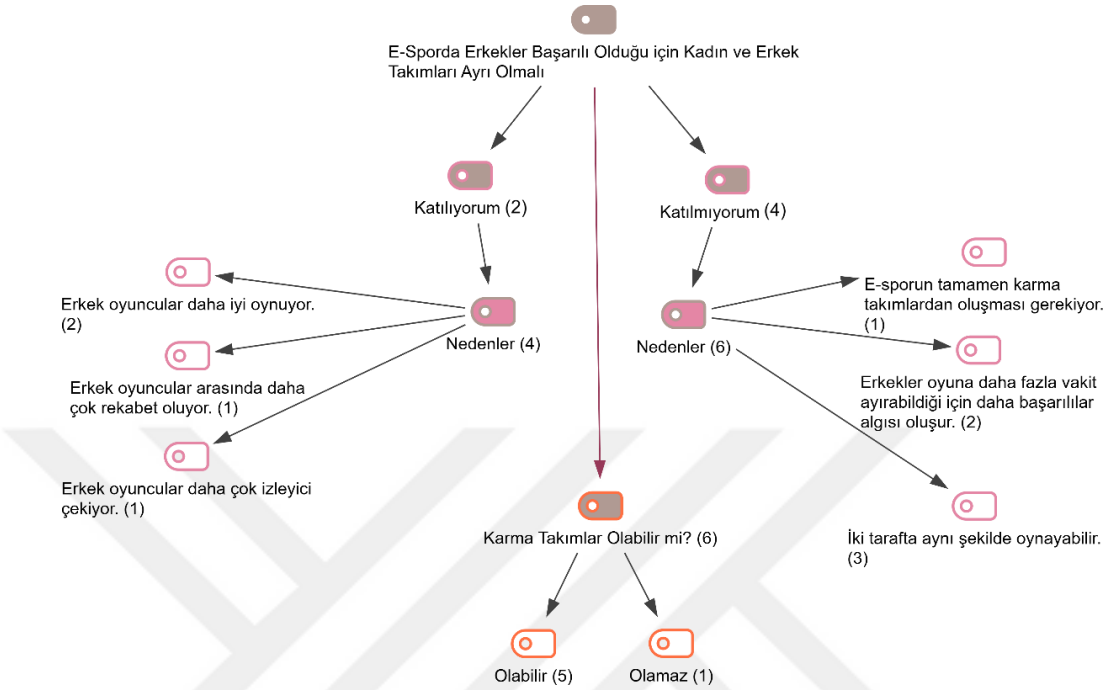
Erkek e-sporcuların 4'ü sadece kadın takımlarının teşvik edilmesinin cinsiyetçilik ve ayrımcılık yaratmayacağını, 2'si ise yaratacağını ifade etmiştir. Ayrımcılığa neden olmayacağını düşünen katılımcılar ne tür teşvikler verilmesi gerektiği ile ilgili: "Erkeklerle aynı düzeyde haklara sahip olacak şekilde teşvikler verilmesi gerekmektedir. (1)", "Devlet tarafından teşvikler verilmeli. (1)", "Kulüpler/takımlar oluşturulabilir. (1)" ve "Fikrim yok. (2)" yanıtlarını vermiştir. Bu bağlamda 2 katılımcı dışında diğer katılımcılar kadın takımlarının teşvik edilmesi gerektiğini, bu durumun cinsiyetçilik ve ayrımcılığa neden olmayacağını düşünmektedir.



***Şekil 41**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre E-Sporda Erkekler Daha Başarılı Olduğu için Kadın ve Erkek Takımları Ayrı Olmalı*

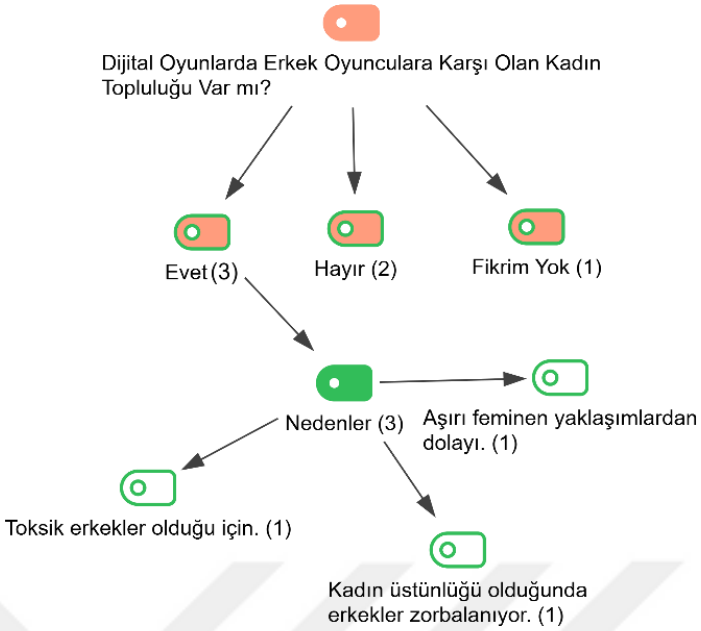
"E-Sporda Erkekler Daha Başarılı Olduğu için Kadın ve Erkek Takımları Ayrı Olmalı" alt temasında kadın e-sporcuların 4'ü alt temada belirtilen ifadeye katılmadığını, 1 katılımcı fikrinin olmadığını, diğer katılımcı ise kısmen katıldığını belirtmiştir. Buna göre ifadeye kısmen katılan kadın e-sporcu "Takımlar ayrı olmalı. Ancak erkekler daha başarılı olduğu için değil, daha zorba oldukları için." İfadesinde bulunmuştur. 4 katılımcı ise ifadeye katılmama nedenlerini: "İki tarafta aynı şekilde oynayabilir.", "Erkekler daha başarılı gibi algılanmasının nedeni erkeklerin daha fazla teşvik ve destek almasıdır.", "Erkekler oyuna daha fazla vakit ayırabildiği için daha başarılılar algısı oluşur." ve "Bir oyunda daha önce kadın-erkek karma takımla şampiyon olduk. Kadınlar da iyi performans gösterdi" şeklinde açıklamıştır. Ayrıca buna bağlı olarak

katılımcılara yöneltilen “Karma Takımlar Olabilir mi?” sorusuna kadınların tamamı olumlu yanıt vermiştir.



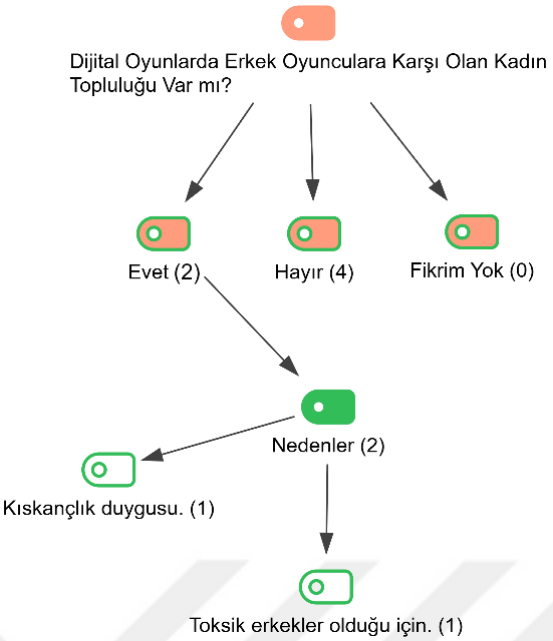
Şekil 42: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre E-Sporda Erkekler Daha Başarılı Olduğu için Kadın ve Erkek Takımları Ayrı Olmalı*

Belirlenen alt temaya erkek e-sporcuların 4’ü katılmıyorum, 2’si ise katılıyorum yanıtını vermiştir. Buna göre katılıyorum diyen e-sporcular katılma nedenlerini: “Erkek oyuncular daha iyi oynuyor. (2)”, “Erkek oyuncular arasında daha çok rekabet oluyor. (1)” ve “Erkek oyuncular daha çok izleyici çekiyor. (1)” olarak açıklamıştır. Katılmıyorum yanıtını veren katılımcılar ise: “E-sporun tamamen karma takımlardan oluşması gerekiyor. (1)”, “Erkekler oyuna daha fazla vakit ayırabildiği için daha başarılılar algısı oluşur. (2)” ve “İki tarafta aynı şekilde oynayabilir. (3)” ifadelerinde bulunmuştur. Ayrıca “Karma Takımlar Olabilir mi?” sorusuna erkek katılımcıların 5’i olumlu yanıt vermiştir. Buna göre katılımcıların çoğu e-spor alanında erkeklerin daha başarılı olduğunu düşünmemektedir. Bununla birlikte 1 katılımcı hariç diğer katılımcıların tamamı karma takımların olabileceğini ifade etmiştir.



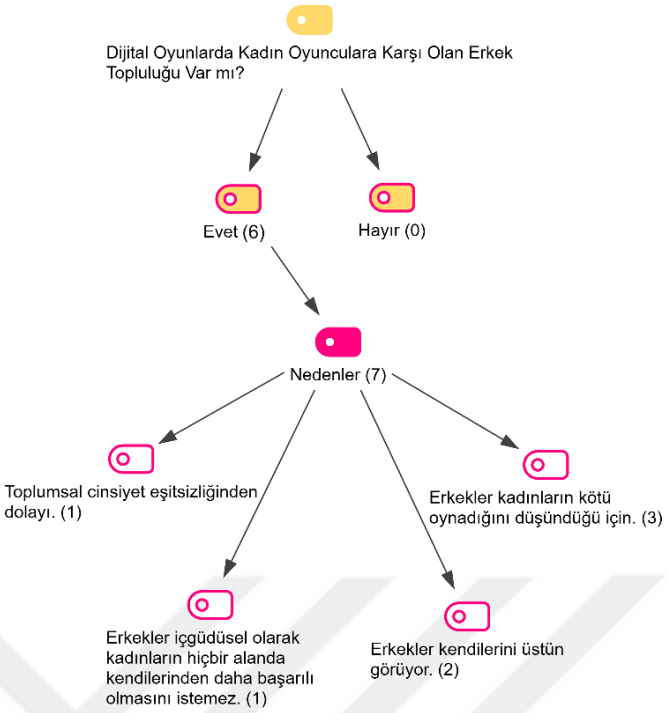
***Şekil 43**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Erkek Oyunculara Karşı Olan Kadın Topluluğu Var mı?*

"Dijital Oyunlarda Erkek Oyunculara Karşı Olan Kadın Topluluğu Var mı?" alt temasında kadın e-sporcuların 3'ü olumlu, 2'si olumsuz yanıt verirken 1'i de fikri olmadığını ifade etmiştir. Olumlu yanıt veren katılımcılar bunun nedenlerini: "Toksik erkekler olduğu için.", "Kadın üstünlüğü olduğunda erkekler zorbalanıyor" ve "Aşırı feminen yaklaşımdan dolayı" olarak belirtmiştir.



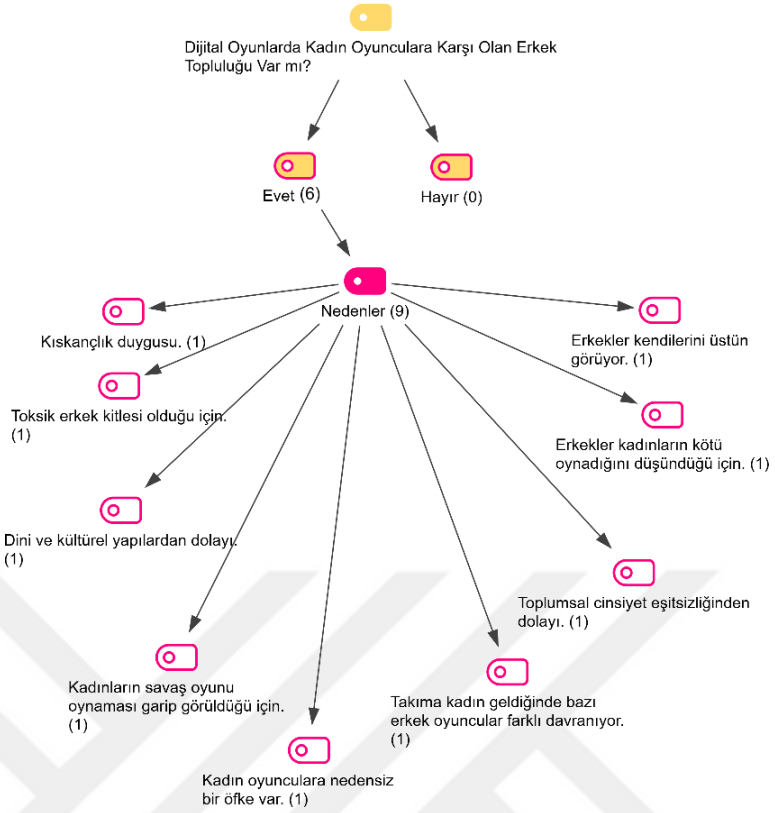
Şekil 44: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Erkek Oyunculara Karşı Olan Kadın Topluluğu Var mı?*

Erkek e-sporcuların ise 2'si olumlu, 4'ü olumsuz yanıt vermiştir. Olumlu yanıt verenler bu durumun nedenlerini şu şekilde açıklamıştır: "Kıskançlık duygusu" ve "Toksik erkekler olduğu için." Buna göre katılımcıların yarısına göre erkeklerin hareketlerinden dolayı veya kadınların kendi tutumlarına bağlı olarak erkek oyunculara karşı olan kadın topluluğu bulunmaktadır.



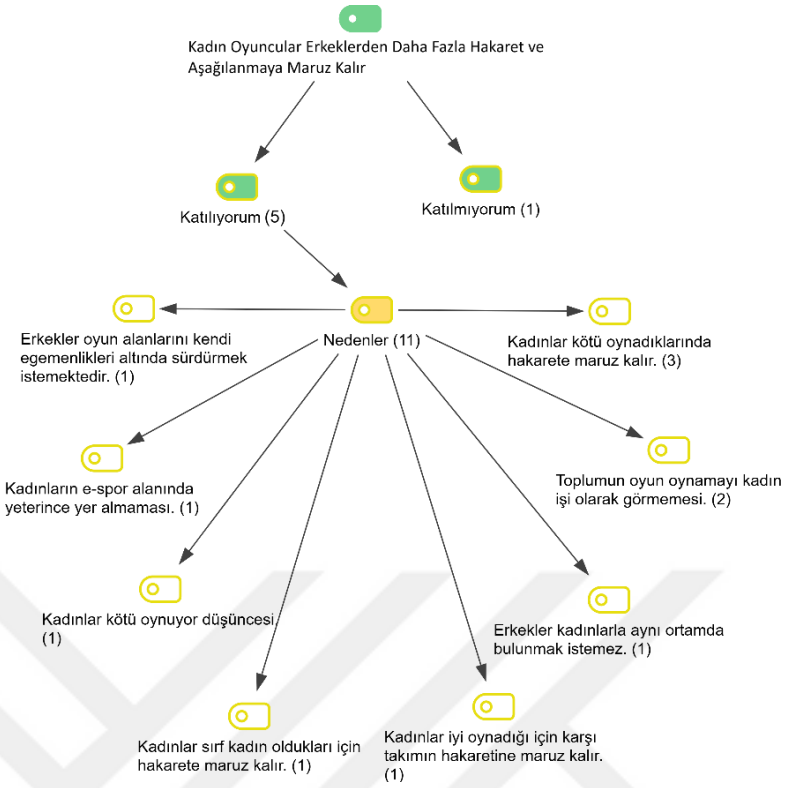
Şekil 45: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Kadın Oyunculara Karşı Olan Erkek Topluluğu Var mı?*

"Dijital Oyunlarda Kadın Oyunculara Karşı Olan Erkek Topluluğu Var mı?" alt temasında kadın e-sporcuların tamamı olumlu yanıt vermiştir. Kadın e-sporculara göre şu nedenler: "Toplumsal cinsiyet eşitsizliğinden dolayı. (1)", "Erkekler içgüdüsel olarak kadınların hiçbir alanda kendilerinden daha başarılı olmasını istemez. (1)", "Erkekler kendilerini üstün görüyor. (2)" ve "Erkekler kadınların kötü oynadığını düşündüğü için. (3)" kadınlara karşı olan erkek topluluğunun oluşmasını sağlamaktadır.



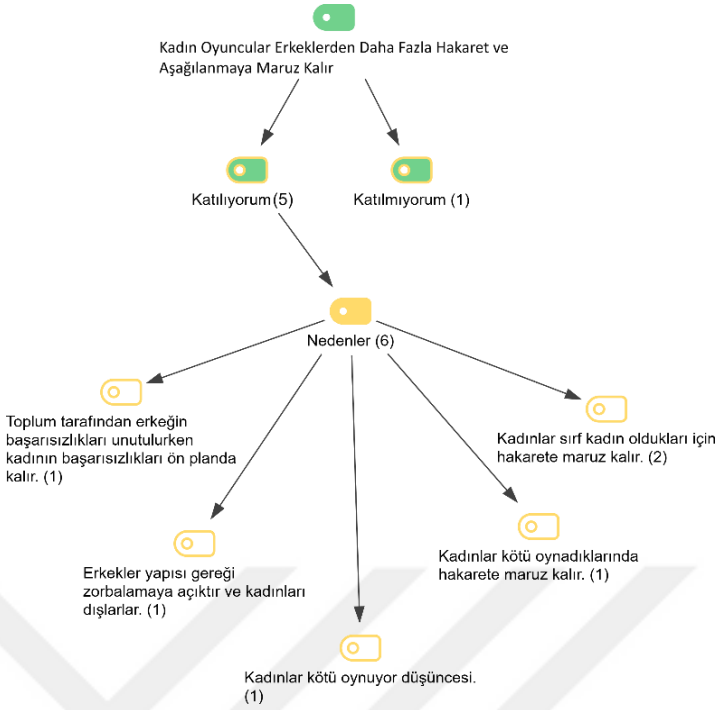
Şekil 46: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Kadın Oyunculara Karşı Olan Erkek Topluluğu Var mı?*

Kadın e-sporculara benzer şekilde erkek e-sporcuların da tamamı kadın oyunculara karşı olan erkek topluluğu olduğunu düşünmektedir. Bunun nedenlerini ise şu şekilde açıklamışlardır: "Kıskançlık duygusu. (1)", "Toksik erkek kitlesi olduğu için. (1)", "Dini ve kültürel yapıdan dolayı. (1)", "Kadınların savaş oyunu oynaması garip görüldüğü için. (1)", "Kadın oyunculara nedensiz bir öfke var. (1)", "Takıma kadın oyuncu geldiğinde bazı erkek oyuncular farklı davranıyor. (1)", "Toplumsal cinsiyet eşitsizliğinden dolayı (1)", "Erkekler kadınların kötü oynadığını düşündüğü için. (1)" ve "Erkekler kendilerini üstün görüyor. (1)" Bu bağlamda kadın ve erkek tüm katılımcılara göre erkeklerin tutumları ve toplumsal normlardan dolayı dijital oyunlarda kadınlara karşı olan bir erkek topluluğu oluşmaktadır.



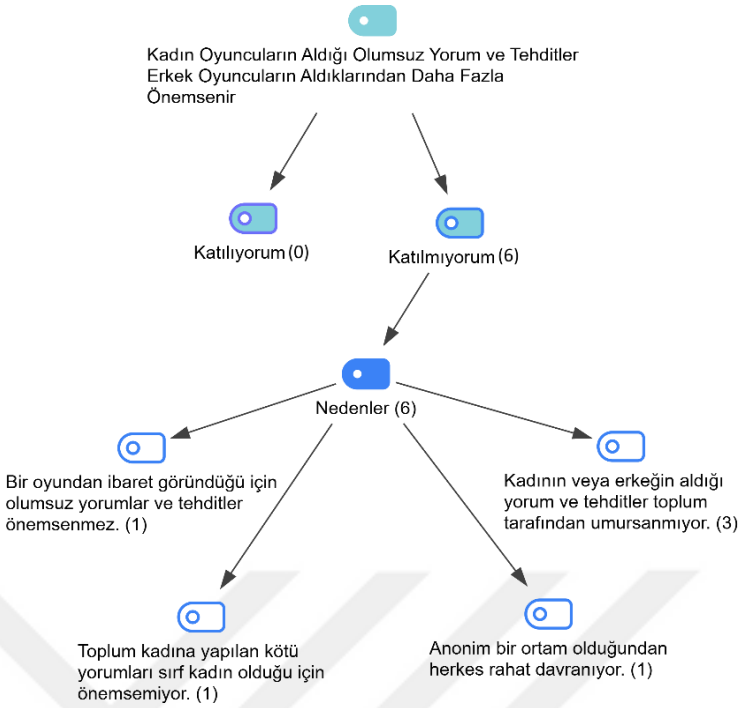
Şekil 47: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Kadın Oyuncular Erkeklerden Daha Fazla Hakaret ve Aşağılanmaya Maruz Kalır mı?*

"Kadın Oyuncular Erkeklerden Daha Fazla Hakaret ve Aşağılanmaya Maruz Kalır" alt temasında 5 kadın e-sporcu kadınların daha fazla hakaret ve aşağılanmaya maruz kaldığını, 1 katılımcı ise buna katılmadığını ifade etmiştir. Katılımcılara göre kadınların daha fazla hakaret ve aşağılanmaya maruz kalmasının sebepleri: "Erkekler oyun alanlarını kendi egemenlikleri altında sürdürmek istemektedir. (1)", "Kadınların e-spor alanında yeterince yer almaması. (1)", "Kadınlar kötü oynuyor düşüncesi. (1)", "Kadınlar sırf kadın oldukları için hakarete maruz kalır. (1)", "Kadınlar iyi oynadığı için karşı takımın hakaretine maruz kalır. (1)" "Erkekler kadınlarla aynı ortamda bulunmak istemez. (1)", "Toplumun oyun oynamayı kadın işi olarak görmemesi. (2)" ve "Kadınlar kötü oynadıklarında hakarete maruz kalır. (3)" şeklindedir.



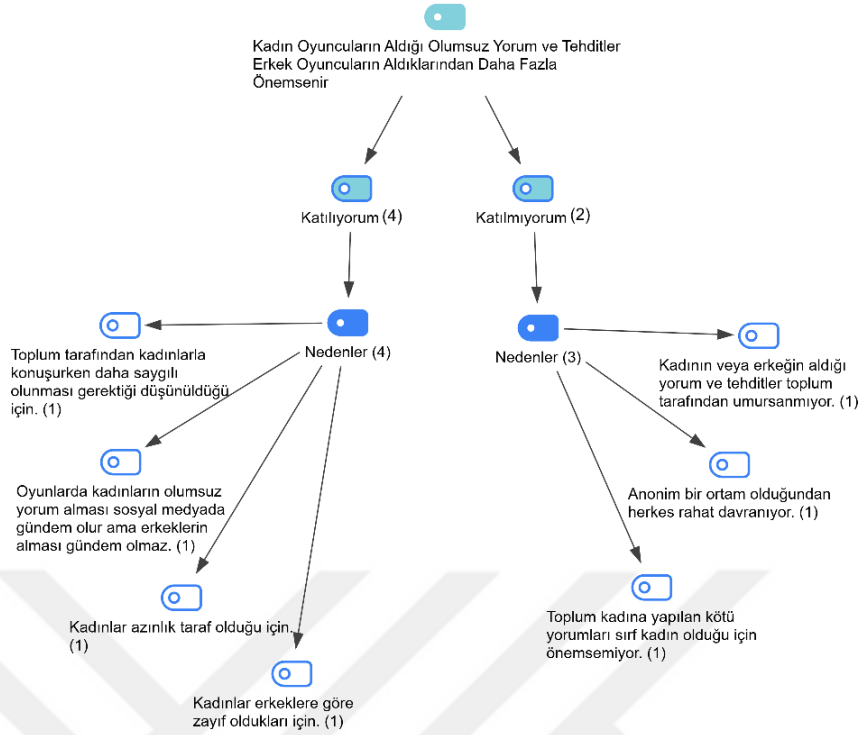
Şekil 48: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Kadın Oyuncular Erkeklerden Daha Fazla Hakaret ve Aşağılanmaya Maruz Kalır mı?*

Kadın e-sporculara benzer şekilde erkek e-sporcuların da 5'i kadın oyuncuların daha fazla hakaret ve aşağılanmaya maruz kaldığını ifade ederken, diğer katılımcı bu ifadeye katılmadığını belirtmiştir. Katılımcılara göre kadınların daha fazla hakaret ve aşağılanmaya maruz kalmasının nedenleri: "Toplum tarafından erkeğin başarısızlıkları unutulurken kadının başarısızlıkları ön planda kalır. (1)", "Erkekler yapısı gereği zorbalamaya açıktır ve kadınları dışlarlar. (1)", "Kadınlar kötü oynuyor düşüncesi. (1)", "Kadınlar kötü oynadıklarında hakarete maruz kalır. (1)" ve "Kadınlar sırf kadın oldukları için hakarete maruz kalır. (2)" şeklindedir. Yani katılımcıların verdiği yanıtlara göre kadınlar cinsiyetlerinden, erkeklerin ve toplumun tutumlarından dolayı erkeklere nazaran daha fazla hakaret ve aşağılanmaya maruz kalmaktadır.



***Şekil 49**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Kadın Oyuncuların Aldığı Olumsuz Yorum ve Tehditler Erkek Oyuncuların Aldıklarından Daha Fazla Önemsenir mi?*

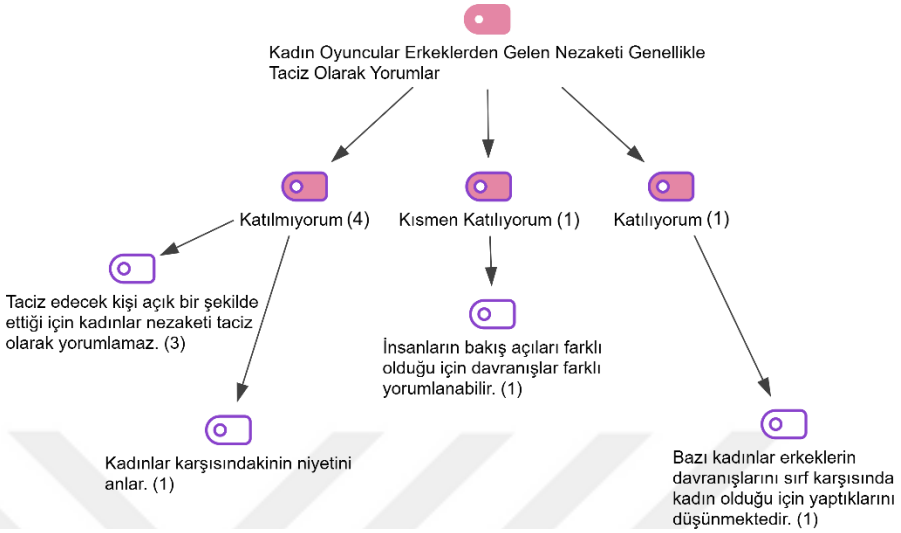
"Kadın Oyuncuların Aldığı Olumsuz Yorum ve Tehditler Erkek Oyuncuların Aldıklarından Daha Fazla Önemsenir" alt temasında kadın e-sporcuların tamamı belirtilen ifadeye katılmadığını ifade etmiştir. Bu ifadeye göre e-sporcular: "Bir oyundan ibaret göründüğü için olumsuz yorum ve tehditler önemsenmez. (1)", "Toplum kadına yapılan kötü yorumları sırf kadın olduğu için önemsemiyor. (1)", "Anonim bir ortam olduğundan herkes rahat davranıyor. (1)", "Kadının veya erkeğin aldığı yorum ve tehditler toplum tarafından umursanmıyor. (3)" nedenlerini dile getirmiştir.



Şekil 50: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Kadın Oyuncuların Aldığı Olumsuz Yorum ve Tehditler Erkek Oyuncuların Aldıklarından Daha Fazla Önemsenir mi?*

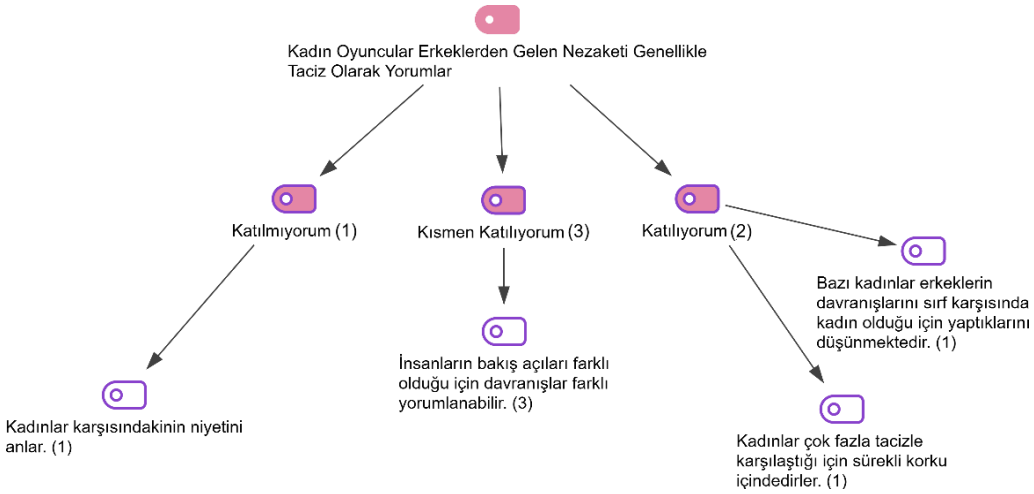
Erkek e-sporcuların 4'ü ifadeye katıldığını, 2'si ise katılmadığını dile getirmiştir. İfadeye katılan e-sporcular bunun nedeni olarak: "Toplum tarafından kadınlarla konuşurken daha saygılı olunması gerektiği düşünüldüğü için.", "Oyunlarda kadınların olumsuz yorum alması sosyal medyada gündem olur ama erkeklerin alması gündem olmaz", "Kadınlar azınlık taraf oldukları için" ve "Kadınlar erkeklere göre daha zayıf oldukları için." İfadelerinde bulunmuştur. İfadeye katılmayan erkek e-sporcular ise bu durumu: "Toplum kadına yapılan kötü yorumları sırf kadın olduğu için önemsemiyor.", "Anonim bir ortam olduğundan herkes rahat davranıyor." ve "Kadının veya erkeğin aldığı yorum ve tehditler toplum tarafından umursanmıyor." Şeklinde açıklamıştır. Buna göre 4 erkek katılımcı toplumsal nedenlerle kadınların aldığı olumsuz yorum ve tehditlerin daha çok önemsendiğini, diğer 8 katılımcı ise tam aksine oyunların anonim bir ortam olduğunu, toplum tarafından bir oyundan ibaret görüldüğünü

ve burada yaşanan olumsuz yorum ve tehditlerin de önemsenmediğini düşündüğü söylenebilir.



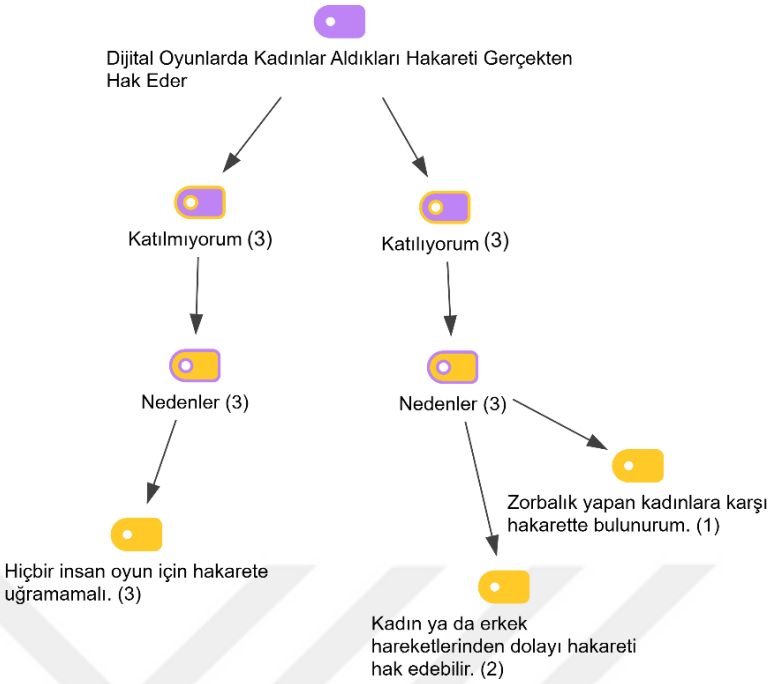
Şekil 51: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Kadın Oyuncular Erkeklerden Gelen Nezaketi Genellikle Taciz Olarak Yorumlar mı?*

"Kadın Oyuncular Erkeklerden Gelen Nezaketi Genellikle Taciz Olarak Yorumlar" alt temasında kadın e-sporcuların, 1'i alt temada belirtilen ifadeye katıldığını, 1'i kısmen katıldığını, diğer 4 katılımcı ise kadınların nezaketi genellikle taciz olarak yorumlamadığını ifade etmiştir. Bu ifadeye katıldığını belirten kadın e-sporcu bunun nedenini "Bazı kadınlar erkeklerin davranışlarını sırf karşısında kadın olduğu için yaptıklarını düşünmektedir." şeklinde açıklamıştır. Kısmen katıldığını dile getiren katılımcı bu durumu "İnsanların bakış açıları farklı olduğu için davranışlar farklı yorumlanabilir." olarak ifade etmiştir. Katılmadığını belirten 4 e-sporcu ise: "Taciz edecek kişi açık bir şekilde taciz ettiği için kadınlar nezaketi taciz olarak yorumlamaz. (3)" ve "Kadınlar karşısındakinin niyetini anlar. (1)" yanıtlarını vermiştir.



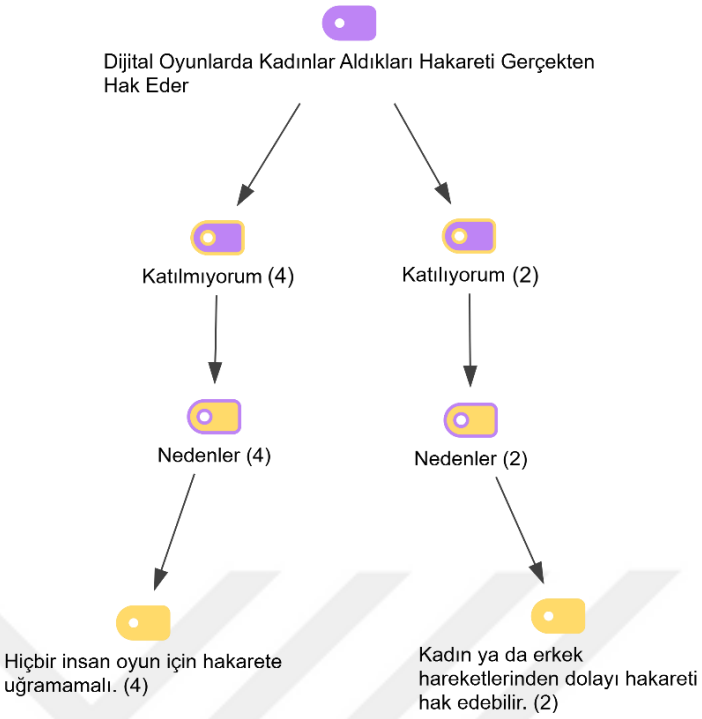
Şekil 52: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Kadın Oyuncular Erkeklerden Gelen Nezaketi Genellikle Taciz Olarak Yorumlar mı?*

Erkek e-sporcuların, 2'si alt temada belirtilen ifadeye katıldığını, 3'ü kısmen katıldığını, diğer katılımcı ise kadınların nezaketi genellikle taciz olarak yorumlamadığını ifade etmiştir. Bu ifadeye katılan erkek e-sporcular bunun nedenini: "Kadınlar çok fazla tacizle karşılaştığı için sürekli korku içindedirler." ve "Bazı kadınlar erkeklerin davranışlarını sırf karşısında kadın olduğu için yaptıklarını düşünmektedir" şeklinde açıklamıştır. Kısmen katıldığını dile getiren 3 katılımcının hepsi bu durum için "İnsanların bakış açıları farklı olduğu için davranışlar farklı yorumlanabilir" ifadesinde bulunmuştur. Katılmadığını belirten katılımcı ise "Kadınlar karşısındakinin niyetini anlar" yanıtını vermiştir. Yani katılımcıların görüşleri farklılık göstermekte olup, katılımcıların çoğu bu durumun bireysel bakış açılarına ve kişinin niyetini anlama becerisine göre değiştiğini düşünmektedir.



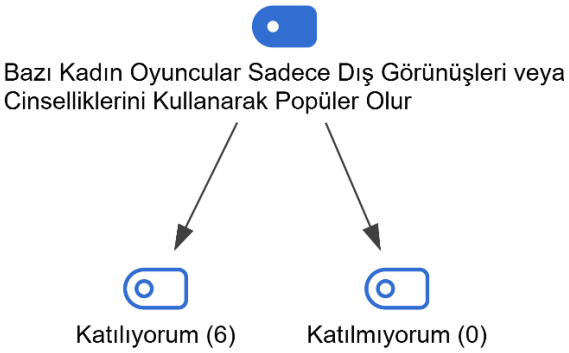
Şekil 53: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Kadınlar Aldıkları Hakareti Gerçekten Hak Eder mi?*

"Dijital Oyunlarda Kadınlar Aldıkları Hakareti Gerçekten Hak Eder" alt temasında kadın e-sporcuların 3'ü olumlu yanıt verirken, diğer 3'ü olumsuz yanıt vermiştir. Olumlu yanıt veren katılımcılar bu durumu: "Zorbalık yapan kadınlara karşı hakarette bulunurum. (1)" ve "Kadın ya da erkek hareketlerinden dolayı hakareti hak edebilir. (2)" şeklinde açıklamıştır. Olumsuz yanıt veren katılımcıların ise tamamı "Hiçbir insan oyun için hakarete uğramamalı" ifadesini kullanmıştır.



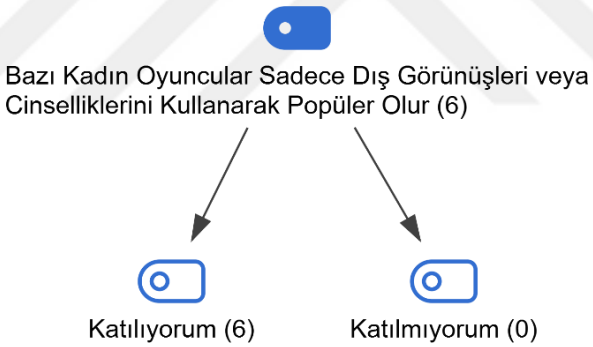
***Şekil 54**: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda Kadınlar Aldıkları Hakareti Gerçekten Hak Eder mi?*

Erkek e-sporcuların 4'ü kadınların dijital oyunlarda aldığı hakaretleri hak etmediğini, 2'si ise hak ettiğini ifade etmiştir. Hak etmediğini dile getiren katılımcıların tamamı kadın e-sporculara benzer şekilde bu durumu "Hiçbir insan oyun için hakarete uğramamalı." şeklinde açıklamıştır. Erkek e-sporculardan kadınların aldıkları hakareti hak ettiği düşünenler yine kadın e-sporcularla benzer şekilde "Kadın ya da erkek hareketlerinden dolayı hakareti hak edebilir." yanıtını vermiştir. Buna göre katılımcılar arasında kadınların hakareti hak edip etmediğine yönelik kadın ve erkek e-sporcuların görüşleri farklılık göstermektedir. Katılımcıların çoğu cinsiyet fark etmeksizin hiçbir oyuncunun hakareti hak etmediğini düşünürken, diğer katılımcılar ise oyuncunun davranışlarına bağlı olarak hakareti hak edebileceğini savunmaktadır.



Şekil 55: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Bazı Kadın Oyuncular Sadece Dış Görünüşleri veya Cinselliklerini Kullanarak mı Popüler Olmaktadır?*

"Bazı Kadın Oyuncular Sadece Dış Görünüşleri veya Cinselliklerini Kullanarak Popüler Olur" alt temasında kadın e-sporcuların tamamı bazı kadınların dış görünüş ve cinselliklerini kullanarak popüler olduğunu ifade etmiştir.

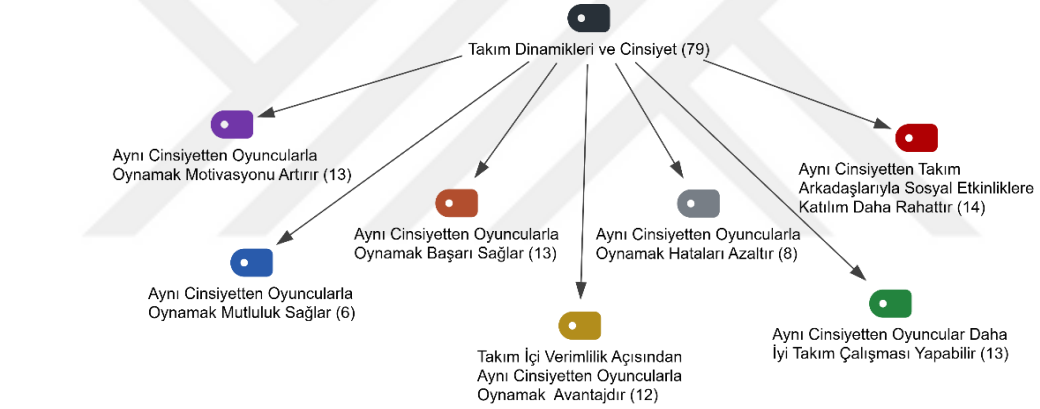


Şekil 56: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Bazı Kadın Oyuncular Sadece Dış Görünüşleri veya Cinselliklerini Kullanarak mı Popüler Olmaktadır?*

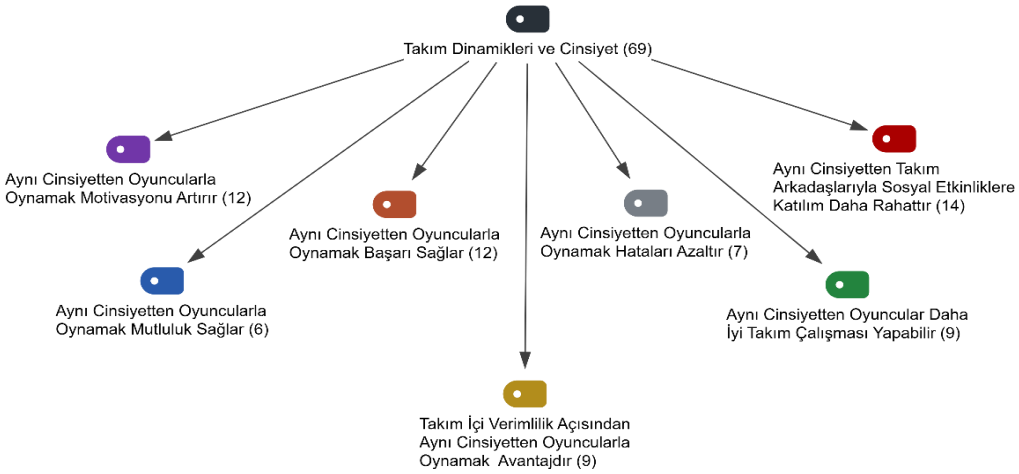
Kadın e-sporcular gibi erkek e-sporcuların da tamamı bazı kadınların dış görünüş ve cinselliklerini kullanarak popüler olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda 12 katılımcının tamamı bazı kadınların dijital oyun dünyasında popülerlik kazanabilmek için dış görünüşünü ve cinselliğini kullandığını düşünmektedir.

3.8.5. Lisanslı E-Sporculara Göre Takım Dinamikleri ve Cinsiyet

Bu başlık altında lisanslı e-sporcular tarafından takım dinamikleri ve cinsiyet arasındaki ilişkinin nasıl algılandığını belirlemek amaçlanmıştır. Bu bağlamda "Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Motivasyonu Artırır", "Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Mutluluk Sağlar", "Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Başarı Sağlar", "Takım İçi Verimlilik Açısından Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Avantajdır", "Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Hataları Azaltır", "Aynı Cinsiyetten Oyuncular Daha İyi Takım Çalışması Yapabilir" ve "Aynı Cinsiyetten Takım Arkadaşlarıyla Sosyal Etkinliklere Katılım Daha Rahattır" alt başlıklarına yer verilmiştir.

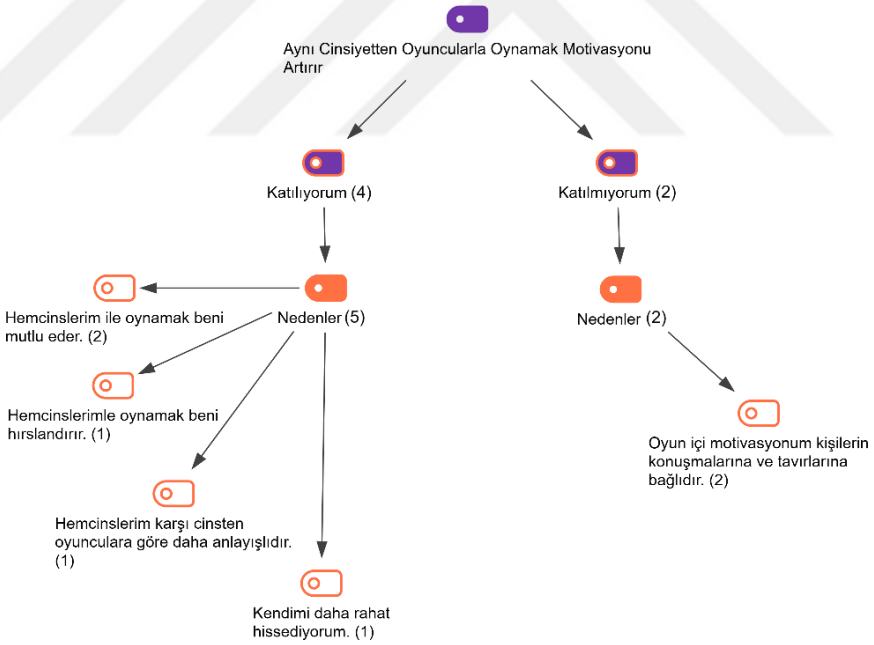


***Şekil 57**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Takım Dinamikleri ve Cinsiyet*



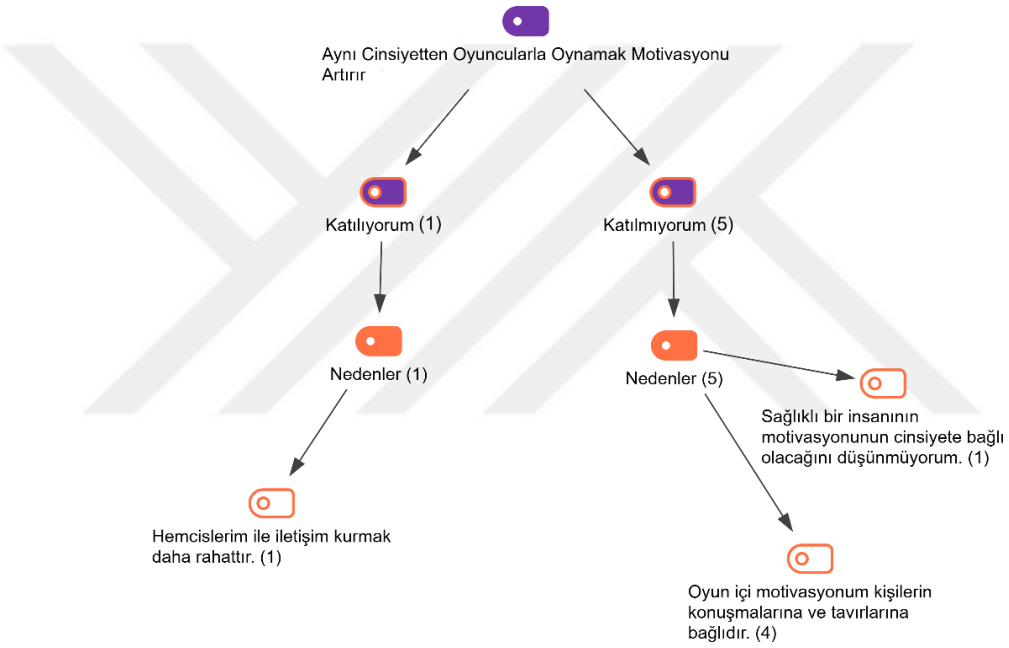
Şekil 58: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Takım Dinamikleri ve Cinsiyet*

"Takım Dinamikleri ve Cinsiyet" teması altında 7 alt tema belirlenmiştir. Belirlenen 7 alt tema altında kadın katılımcıların verdiği yanıtlardan toplam 79 kod, erkek katılımcıların verdiği yanıtlardan ise toplam 69 kod belirlenmiştir.



Şekil 59*: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Motivasyonu Artırır mı?*

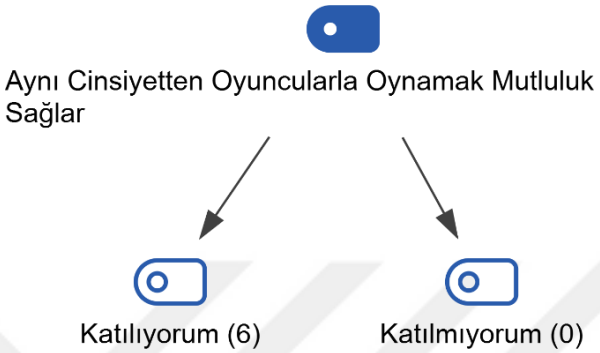
"Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Motivasyonu Artırır" alt temasında kadın e-sporcuların 4'ü hemcinsleriyle oynadığında motivasyonlarının arttığını, diğer 2 katılımcı ise bir değişim olmadığını belirtmiştir. Motivasyonunun arttığını dile getiren e-sporcular bunun nedenini: "Hemcinslerim ile oynamak beni mutlu eder. (2)", "Hemcinslerimle oynamak beni hırslandırır. (1)", "Hemcinslerim karşı cinsten oyunculara göre daha anlayışlıdır. (1)" ve "Kendimi daha rahat hissediyorum. (1)" olarak ifade etmiştir. Diğer 2 katılımcı ise "Oyun içi motivasyonum kişilerin konuşmalarına ve tavırlarına bağlıdır" yanıtını vermiştir.



Şekil 60: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Motivasyonu Artırır mı?*

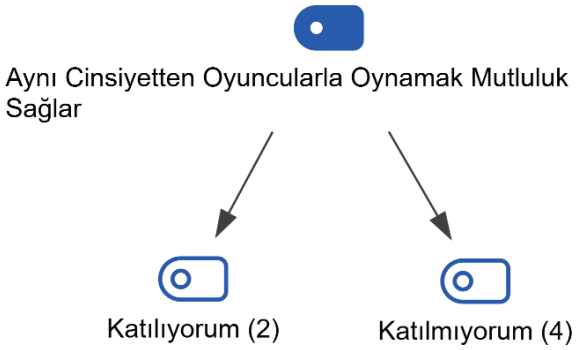
Erkek e-sporcuların sadece 1'i hemcinsleriyle oynamanın motivasyonunu arttırdığını, diğer 5 katılımcı ise bu durumun motivasyonlarında bir etkisi olmadığını belirtmiştir. Motivasyonunun arttığını dile getiren katılımcı bunun nedenini: "Hemcinslerim ile iletişim kurmak daha rahattır" olarak ifade etmiştir. Diğer 5 katılımcı ise: "Oyun içi motivasyonum kişilerin konuşmalarına

ve tavırlarına bağlıdır. (4)" ve "Sağlıklı bir insanın motivasyonunun cinsiyete bağlı olacağını düşünmüyorum. (1)" yanıtlarını vermiştir. Buna göre kadın oyuncular için daha çok hemcinsleriyle oynamanın bir motivasyon aracı olduğu buna nazaran erkeklerin motivasyonunda oyuncuların tavırlarının etkili olduğu söylenebilir.



Şekil 61: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Mutluluk Sağlar mı?*

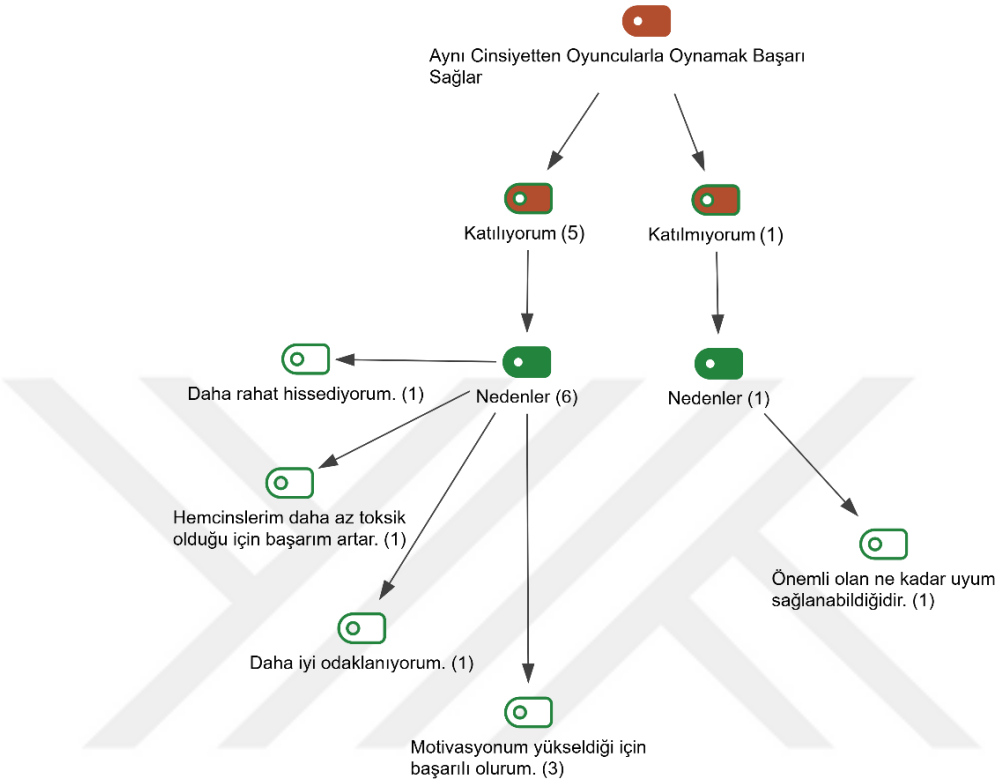
"Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Mutluluk Sağlar" alt temasında kadın e-sporcuların tamamı hemcinsleriyle oynamanın mutluluk sağladığını belirtmiştir.



Şekil 62: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Mutluluk Sağlar mı?*

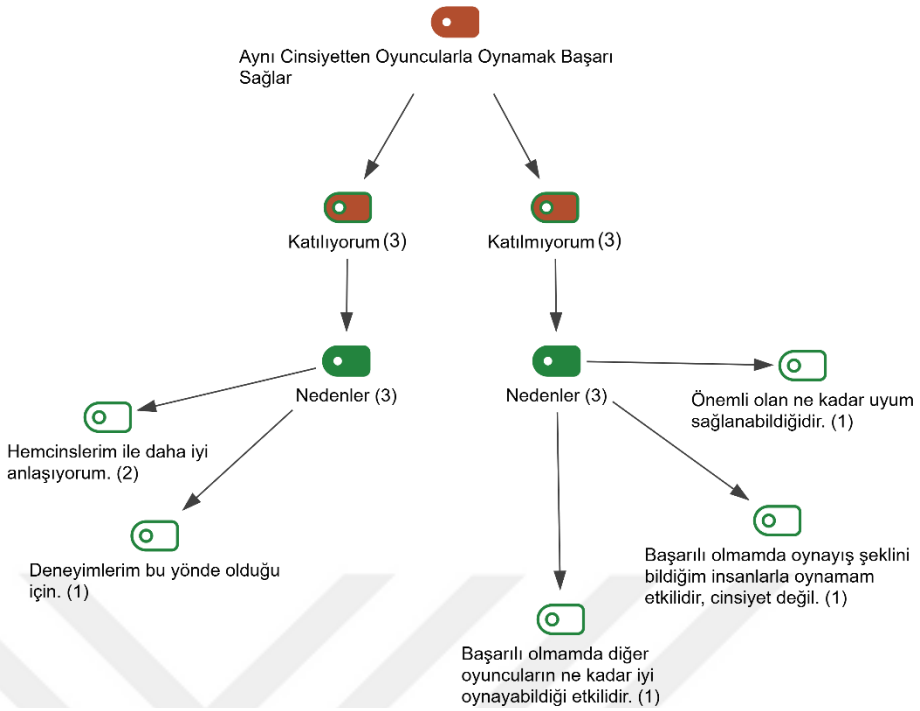
Erkek e-sporcuların 2'si hemcinsleriyle oynamanın mutluluk sağladığını, diğer 4'ü ise hemcinsleriyle oynamanın mutluluk seviyelerinde bir değişime

neden olmadığını ifade etmiştir. Buna göre kadın e-sporcular için hemcinsleriyle oynamak önemli bir mutluluk sebebiyken, erkeklerin çoğuna göre bu durumun bir etkisinin olmadığı söylenebilir.



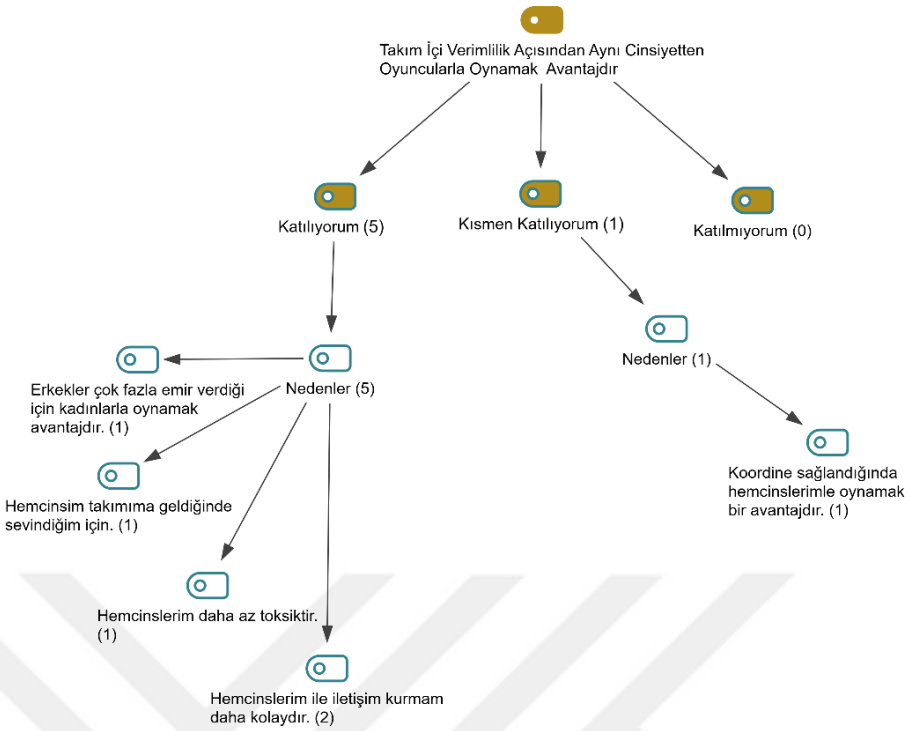
***Şekil 63**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Başarı Sağlar mı?*

"Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Başarı Sağlar" alt temasında kadın e-sporcuların 5'i hemcinsleriyle oynamanın başarılarını artırdığını, 1'i ise cinsiyetin etken bir faktör olmadığını belirtmiştir. 5 katılımcı hemcinsleriyle oynamanın başarılarını artırmasının nedenlerini: "Daha rahat hissediyorum. (1)", "Hemcinslerim daha az toksik olduğu için başarım artar. (1)", "Daha iyi odaklanıyorum. (1)" ve "Motivasyonum yükseldiği için başarılı olurum. (3)" şeklinde açıklamıştır. Bu ifadeye katılmayan katılımcı ise neden olarak "Önemli olan ne kadar uyum sağlayabilirdir." yanıtını vermiştir.



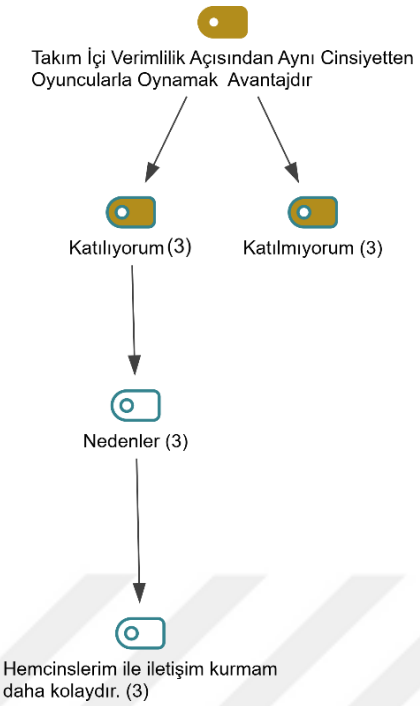
Şekil 64: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Başarı Sağlar mı?*

Erkek e-sporcuların 3'ü hemcinsleriyle oynamalarının başarılarını artırdığını, diğer 3'ü ise bu durumun başarıları üzerinde bir etkisi olmadığını ifade etmiştir. Hemcinsleriyle oynadığında başarılarının arttığını düşünen katılımcılar: "Hemcinslerim ile daha iyi anlaşıyorum. (2)" ve "Deneyimlerim bu yönde olduğu için. (1)" yanıtlarını vermiştir. Diğer katılımcılar ise neden etkisi olmadığını: "Başarılı olmamda diğer oyuncuların ne kadar iyi oynayabildiği etkilidir. (1)", "Başarılı olmamda oynayış şeklini bildiğim insanlarla oynamam etkilidir, cinsiyet değil. (1)" ve "Önemli olan ne kadar uyum sağlanabildiğidir. (1)" şeklinde açıklamıştır. Bu bağlamda kadın oyunculara göre başarının sağlanmasında cinsiyet önemli bir faktörken, erkek e-sporcularda bu durum ikiye ayrılmış; bazı katılımcılar iletişim kurma ve deneyim üzerinden hemcinsleri ile oynamanın başarı sağladığını, diğerleri ise başarının cinsiyetten ziyade oyuncuların yetkinliği, oynayış şekli ve uyumun önemli olduğunu belirtmiştir.



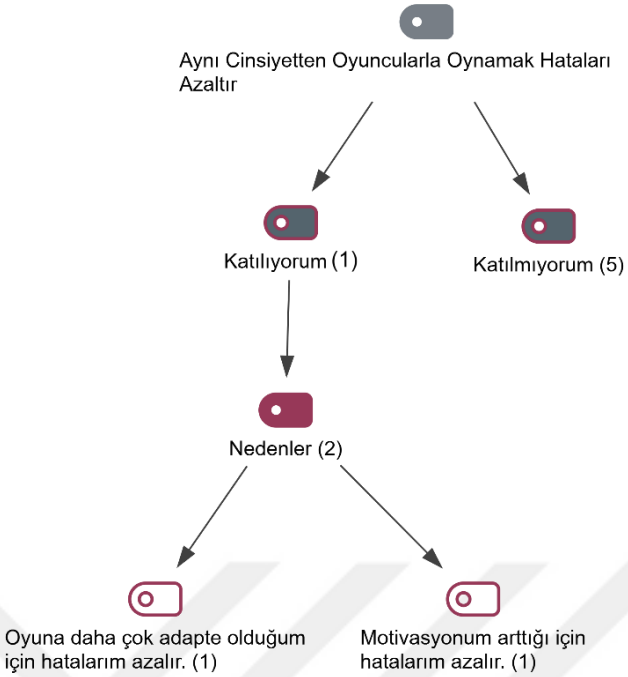
Şekil 65: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Takım İçi Verimlilik Açısından Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Avantaj mıdır?*

"Takım İçi Verimlilik Açısından Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Avantajdır" alt temasına göre kadın oyuncuların 5'i takım içi verimlilik açısından hemcinsleriyle oynamanın avantaj olduğunu, 1'i ise bu duruma kısmen katıldığını ifade etmiştir. 5 katılımcı hemcinsleriyle oynamanın neden avantaj sağladığını: "Erkekler çok fazla emir verdiği için kadınlarla oynamak avantajdır. (1)", "Hemcinslerim takımıma geldiğinde sevindiğim için. (1)", "Hemcinslerim daha az toksiktir. (1)" ve "Hemcinslerim ile iletişim kurmam daha kolaydır. (2)" şeklinde açıklamıştır. Kısmen katıldığını belirten katılımcı ise "Koordine sağlandığında hemcinslerimle oynamak bir avantajdır." yanıtını vermiştir.



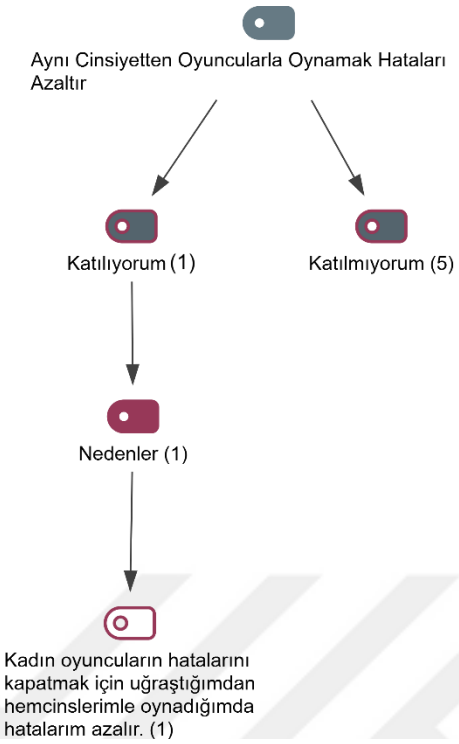
Şekil 66: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Takım İçi Verimlilik Açısından Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Avantaj mıdır?*

Erkek e-sporcuların 3'ü hemcinsleriyle oynamanın takım içi verimlilik açısından avantaj sağladığını düşünürken, diğer 3'ü bu ifadeye katılmamıştır. Avantaj olduğunu düşünen katılımcıların tamamı bu durumu: "Hemcinslerim ile iletişim kurmam daha kolaydır" şeklinde açıklamıştır. Buna göre kadın e-sporcuların çoğunluğu hemcinsleriyle oynamanın takım içi verimliliği artırdığını düşünürken, bu durumu erkeklerin toksik olması, hemcinsleriyle iletişim kurmanın kolay oluşu ve hemcinsleri ile oynamanın sağladığı mutluluk ile açıklamışlardır. Erkek e-sporcular ise bu konuda ikiye ayrılmış, avantaj olarak gören katılımcılar bunun sebebini hemcinsleri ile iletişim kurmanın kolay olmasına bağlamıştır.



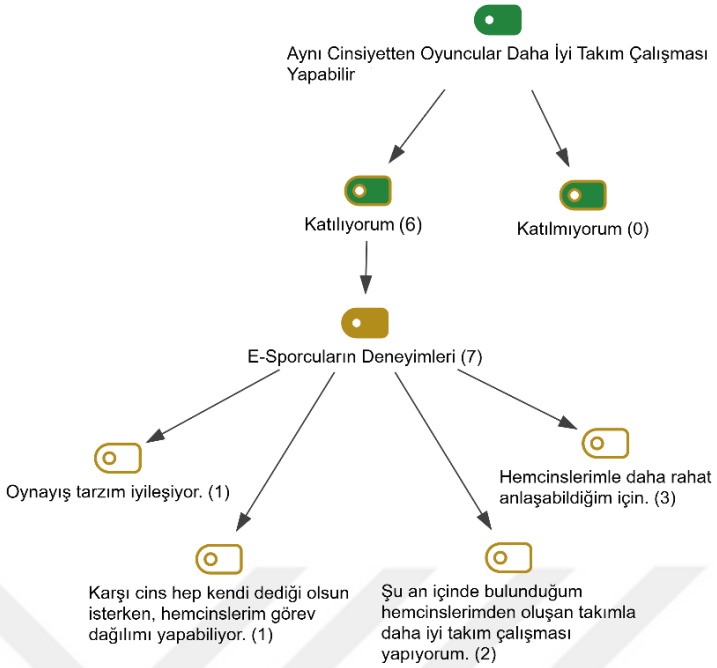
Şekil 67: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Hataları Azaltır mı?*

"Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Hataları Azaltır" alt temasında kadın e-sporcuların sadece 1'i hemcinsleriyle oynadığında hatalarının azaldığını belirtmiştir. Buna göre katılımcı hatalarının azalmasının nedenlerini: "Oyuna daha çok adapte olduğum için hatalarım azalır." ve "Motivasyonum arttığı için hatalarım azalır." şeklinde açıklamıştır.



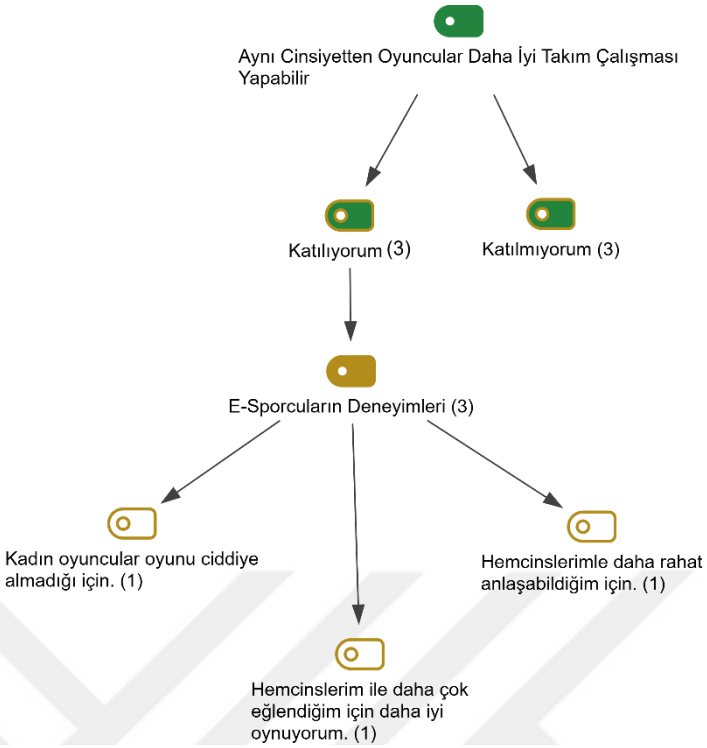
***Şekil 68**: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Hataları Azaltır mı?*

Kadın e-sporculara benzer şekilde erkek e-sporcularında yalnızca 1'i hemcinsleriyle oynamanın hatalarını azalttığını belirtirken bunun nedenini "Kadın oyuncuların hatalarını kapatmak için uğraştığımdan hemcinslerimle oynadığımda hatalarım azalır." şeklinde açıklamıştır. Buna göre kadın ve erkek e-sporcuların çoğunluğu hataları üzerinde cinsiyetin etkili olmadığını belirtmiştir.



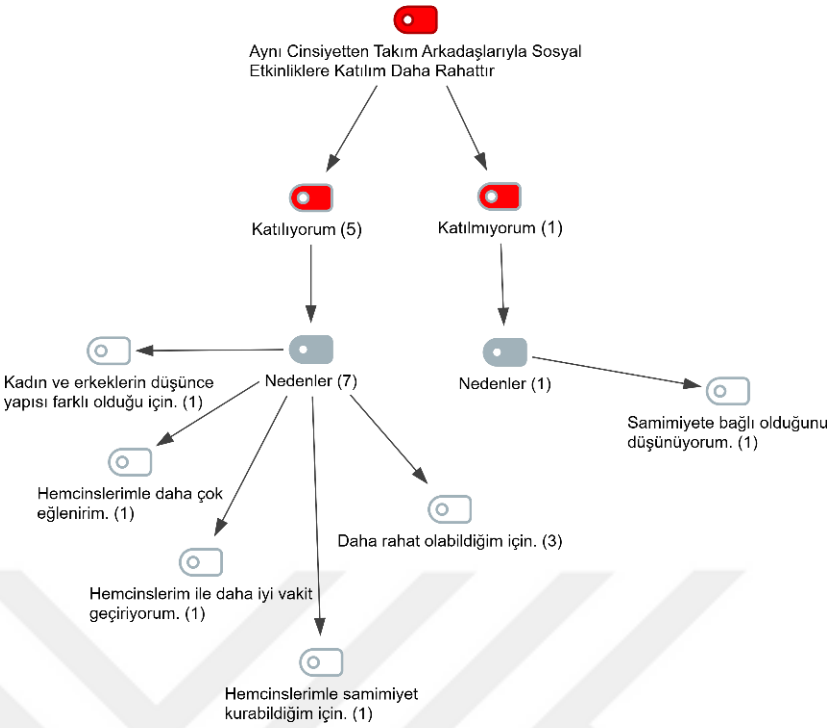
Şekil 69: *Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncular Daha İyi Takım Çalışması Yapabilir mi?*

"Aynı Cinsiyetten Oyuncular Daha İyi Takım Çalışması Yapabilir" alt temasında kadın katılımcıların tamamı hemcinsleriyle daha iyi takım çalışması yapabileceğini düşünmektedir. Katılımcılar bunun nedenlerini: "Oynayış tarzım iyileşiyor. (1)", "Karşı cins hep kendi dediği olsun isterken, hemcinslerim görev dağılımı yapabiliyor. (1)", "Şu an içinde bulunduğum hemcinslerimden oluşan takımla daha iyi takım çalışması yapıyorum. (2)" ve "Hemcinslerimle daha rahat anlaşabildiğim için. (3)" şeklinde açıklamıştır.



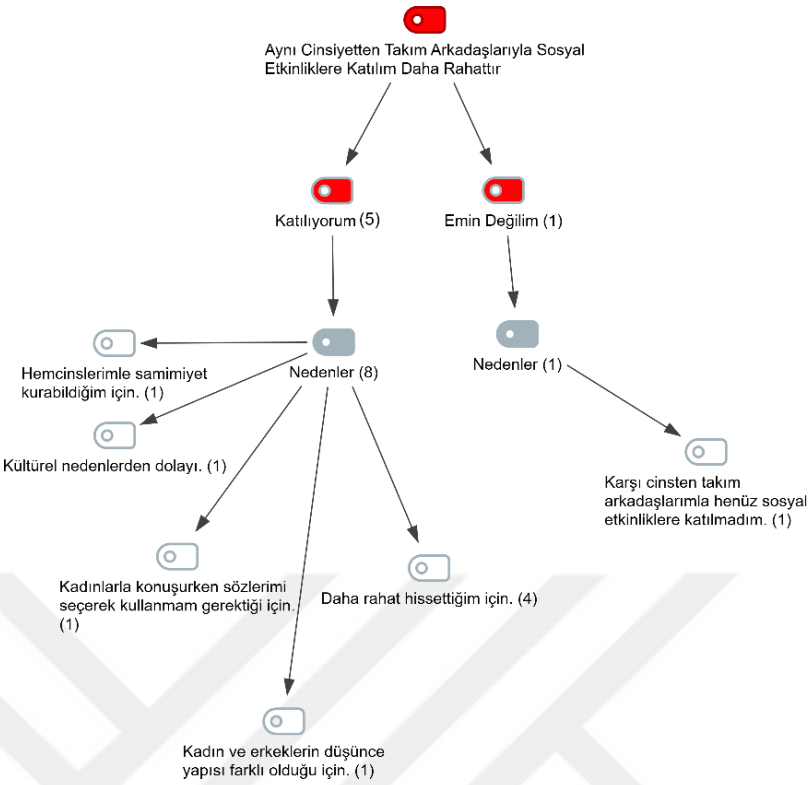
Şekil 70: *Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Oyuncular Daha İyi Takım Çalışması Yapabilir mi?*

Erkek e-sporcuların 3'ü hemcinsleriyle daha iyi takım çalışması yapabileceğini düşünürken, diğer 3'ü bu ifadeye katılmamıştır. Hemcinsleriyle daha iyi takım çalışması yapabileceğini düşünen katılımcılar bu durumu: "Kadın oyuncular oyunu ciddiye almadığı için. (1)", "Hemcinslerim ile daha çok eğlendiğim için daha iyi oynuyorum. (1)" ve "Hemcinslerimle daha rahat anlaşabildiğim için. (1)" şeklinde açıklamıştır. Buna göre katılımcıların çoğu hemcinsleri ile daha iyi takım çalışması yapabildiğini, bunun ise çoğunlukla hemcinsleri ile daha rahat iletişim kurabilmelerinden kaynaklandığını düşündükleri söylenebilir.



***Şekil 71**: Lisanslı Kadın E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Takım Arkadaşlarıyla Sosyal Etkinliklere Katılım Daha Rahat mıdır?*

"Aynı Cinsiyetten Takım Arkadaşlarıyla Sosyal Etkinliklere Katılım Daha Rahattır" alt temasında kadın e-sporcuların 5'i aynı cinsiyetten takım arkadaşlarıyla sosyal etkinliklere daha rahat katılabildiğini, 1'i ise bu ifadeye katılmadığını belirtmiştir. 5 katılımcıya göre hemcinslerle sosyalleşmenin daha kolay olmasının nedenleri: "Kadın ve erkeklerin düşünce yapısı farklı olduğu için. (1)", "Hemcinslerimle daha çok eğlenirim. (1)", "Hemcinslerim ile daha iyi vakit geçiriyorum. (1)", "Hemcinslerim ile samimiyet kurabildiğim için" ve "Daha rahat olabildiğim için. (3)" şeklindedir. Diğer katılımcı ise "Samimiyete bağlı olduğunu düşünüyorum" ifadesinde bulunmuştur.



***Şekil 72**: Lisanslı Erkek E-Sporculara Göre Aynı Cinsiyetten Takım Arkadaşlarıyla Sosyal Etkinliklere Katılım Daha Rahat mıdır?*

Erkek e-sporcuların 5'i sosyal etkinliklere hemcinsleriyle katılmanın daha rahat olduğunu ifade ederken, diğer katılımcı emin değilim yanıtını vermiştir. 5 katılımcı hemcinsleriyle sosyal etkinliklere daha rahat katılmalarının nedenlerini: "Hemcinslerimle samimiyet kurabildiğim için. (1)", "Kültürel nedenlerden dolayı. (1)", "Kadınlarla konuşurken sözlerimi seçerek kullanmam gerektiği için. (1)", "Kadın ve erkeklerin düşünce yapısı farklı olduğu için. (1)" ve "Daha rahat hissettiğim için. (4)" şeklinde açıklamıştır. Diğer katılımcı ise "Karşı cinsten takım arkadaşlarımla henüz sosyal etkinliklere katılmadım." yanıtını vermiştir. Buna göre katılımcıların büyük çoğunluğuna göre aynı cinsiyetten kişilerle sosyal etkinliklere katılmak daha rahattır. Bunun en büyük

nedenin ise genel olarak hemcinslerinin yanında kendilerini daha rahat hissetmeleri olduğu söylenebilir.

3.9. Araştırma Bulgularının Değerlendirilmesi

Bu araştırmada lisanslı e-sporcuların dijital oyun deneyimleri, e-spora psikolojik, bilişsel ve mesleki bakış açıları, e-sporda ve dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet algılarının ne olduğu ile deneyimlerini değerlendirmek amaçlanmıştır. Bu bağlamda araştırma kapsamında 6'sı kadın ve 6'sı erkek olmak üzere toplam 12 lisanslı e-sporcuyla yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler tematik ve içerik analizi yöntemleriyle değerlendirilmiştir. Bulgular, e-sporun sadece bir spor branşı ve dijital oyun alanı olarak kalmadığını; aynı zamanda toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin yeniden üretildiği ya da sorgulandığı bir sosyo-kültürel alan olduğunu göstermektedir.

Katılımcıların demografik bilgilerine bakıldığında yaşlarının 19-23 arasında değiştiği, çoğunluğunun üniversite öğrencisi olduğu, hepsinin bekâr ve çocuksuz olduğu, çoğunluğunun aile desteği ile geçimini sağladığı ve çalışmadığı saptanmıştır.

Araştırmada "Lisanslı E-Sporcuların Oyun Geçmişi ve E-Spor Deneyimleri", "Lisanslı E-Sporculara Göre E-Sporun Psikolojik ve Bilişsel Etkileri", "Lisanslı E-Sporculara Göre E-Sporun Mesleki Yönü", "Lisanslı E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda ve E-Spor Alanında Toplumsal Cinsiyet Algıları ve Cinsiyet Ayrımcılığı" ile "Lisanslı E-Sporculara Göre Takım Dinamikleri ve Cinsiyet" olmak üzere 5 tema belirlenmiştir. Belirlenen temalarda alt temalar ve görüşmecilerin verdiği cevaplar üzerinden kodlar oluşturulmuştur.

Araştırma bulgularında "Lisanslı E-Sporcuların Oyun Geçmişi ve E-Spor Deneyimleri" temasında kadın katılımcılar en erken 6, en geç 15 yaşında; erkek katılımcılar ise en erken 4, en geç 12 yaşında dijital oyun oynamaya başladığı

belirlenmiştir. Katılımcıların ortalama oyun oynamaya başlama yaşı ise kadınlarda 8,3 iken erkeklerde 6,1'dir. TÜİK (2024) verilerine göre de 6-15 yaş arası erkek çocuklarının %82'8'i dijital oyun oynarken, kız çocuklarında bu oran %64,8'dir. Bu bağlamda profesyonel ya da normal oyuncu olsun kadınların dijital oyun alanına daha geç girdiği ve bu alanda daha az yer aldığı söylenebilir. Katılımcıların e-spor bilgi düzeyleri hakkında verdikleri yanıtlara bakıldığında kadın e-sporcuların alanla ilgili çok bilgisi olmadığını düşündüğü, erkek e-sporcuların ise bu konuda daha özgüvenli yanıtlar verdiği görülmektedir. Bu noktada erkek egemenliğinin olduğu dijital oyunlar ve e-spor alanlarında kadınların daha pasif kalmasının, kendilerine duydukları güveni de etkilediği düşünülmektedir. Ayrıca e-sporcuların bilgi edindikleri kaynaklarda da kadınların daha çeşitli yöntemlerle bilgi edindiği ve erkeklere göre daha çok sosyal yollarla bilgi edindikleri görülmüştür. Bu noktada kadınların daha çok iç kaynaklar ve rehberliklerden faydalanarak ilerlemeye çalıştığı; erkeklerin ise daha bireysel bilgi edinim stratejileri benimsediği söylenebilir. Bununla birlikte 12 katılımcının 9'unun 1 yıl veya daha az süredir e-spor lisansının olması e-spor alanına daha fazla eğilinmesi gerektiğini göstermektedir.

"Lisanslı E-Sporculara Göre E-Sporun Psikolojik ve Bilişsel Etkileri" temasında 11 alt tema belirlenmiştir. Bu temalar ve temalardan elde edilen bulgular:

"E-Spor ve Zaman Algısı" alt temasında katılımcıların yalnızca 2'si e-sporda zamanın nasıl geçtiğini fark ettiğini belirtmiştir. Bu durum, kadın veya erkek fark etmeksizin e-sporun zaman algısı üzerinde olumsuz bir etkisi olduğunu ortaya koymaktadır.

"E-Spor ve Bilişsel Beceriler" alt temasında 2 erkek katılımcı dışında tüm katılımcılar e-sporun bilişsel beceriler üzerinde olumlu etkileri olduğunu vurgulamış; en çok verilen cevaplar ise "refleks gelişimi" ve "taktik geliştirme" olmuştur. Ayrıca kadın katılımcılar farklı bakış açıları kazanma, gözlem

yeteneği, sinir kontrolü, komünikasyon gibi günlük hayatı doğrudan etkileyebilecek duygusal ve sosyal becerileri de belirtmişlerdir. Bu yönüyle kadın e-sporcuların e-sporu yalnızca zihinsel gelişim ve bireysel başarı değil, aynı zamanda sosyal gelişim alanı olarak da gördükleri söylenebilir.

"E-Spor ve El-Göz Koordinasyonu" alt temasında 2 erkek katılımcı hariç diğer katılımcılar e-sporun el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini belirtmiş, en çok kullanılan ifade ise "ani gelişen durumlara karşı reflekslerim gelişti." olmuştur. Bu durum e-sporun el-göz koordinasyonunun gelişmesinde faydalı olduğunu ortaya koymaktadır.

"E-Spor ve Endişe" alt temasında 12 katılımcının 9'u e-sporun sağlık, zaman algısı ve sosyallik üzerinde olumsuz etkileri olabileceğine dair endişeleri olduğunu belirtmiştir. Ayrıca kadın katılımcılardan biri küçük çocuklar için zararlı olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda e-sporcular e-sporun her ne kadar çeşitli açılardan faydalı olduğunu ifade etse de bir noktada bazı konular hakkında endişelerinin de bulunduğu görülmektedir.

"E-Sporda Kazanmak" alt temasında e-sporcuların tamamı e-sporda kazanmanın olumlu hisleri pekiştirdiğini ifade ederken, en çok belirtilen hisler ise "mutluluk" ve "başarma hissi olmuştur. Ayrıca katılımcıların neredeyse tamamının kazanmaya bağlı olarak oyun oynama isteğinin arttığını belirtmesi, e-sporun duygusal açıdan iyi hissetmeyi sağlamasının yanı sıra oyuna fazla vakit ayrılmasını teşvik edebileceğini göstermektedir.

"E-Spor ve Stres" alt temasında 2 kadın katılımcı dışında diğer tüm katılımcılar e-sporun daha çok strese neden olduğunu belirtmiştir. Genel olarak e-sporda kazanmaya odaklanma ve kaybetme korkusu stres seviyesini artırmakta, bu durumun kişinin hayatını kötü yönde etkileyebileceği düşünülmektedir. Ancak bu durum bireysel stres yönetim becerileriyle ilişkili olduğundan kişiden kişiye değişkenlik de gösterebilmektedir. Buna karşın "E-Sporda Başarı ve Mutluluk" alt temasında tüm katılımcılar e-sporda başarılı

olmanın mutluluk sağladığını belirtmiştir. Bu bağlamda e-spor her ne kadar stresi artırsa da kazanma durumunda kişiyi olumlu yönde de etkileyebilmektedir.

"E-Sporun En İlgi Çekici Yönleri" alt temasında e-sporcular tarafından en çok verilen yanıt "yaşıtlarım/hemcinslerim ile vakit geçirmek" olmuştur. Bu bağlamda kadın ve erkek e-sporcular için e-sporun farklı ilgi çekici yönleri olsa da en ilgi çekici tarafının bireylerin kendi yaş gruplarından veya cinsiyetten diğer kişilerle iletişim halinde olabilmesidir.

"E-Spor ve Özgüven" alt temasında e-sporcuların büyük çoğunluğu e-sporun özgüvenlerini artırdığını ifade etmiştir. Bu durum kadın katılımcıların hem oyun içi hem de oyun dışı hayatını; erkeklerin ise sadece oyun içi durumunu etkilemektedir. Bu durum, e-sporun kişisel gelişimi destekleyen bir araç olabileceğine işaret etmektedir.

"E-Spor ve Pişmanlık" alt temasında 2 kadın ve 2 erkek katılımcı hariç diğer katılımcılar e-spora zaman harcamanın hiç pişmanlığa sebep olmadığını belirtmiştir. 2 kadın katılımcı pişmanlıklarının nedenini "Sınav yılında odaklanmamı etkiledi." ve "Aileme yeterli vakit ayıramadığım için." olarak açıklarken, erkek katılımcılar ise "Bazen boşa uğraşıyormuşum gibi hissettiğim için." şeklinde açıklamıştır. Bu bağlamda kadın e-sporcular daha çok akademik ve sosyal yönden; erkek katılımcılar ise oyun odaklı olarak pişmanlık hissetmektedir.

"E-Spor Hakkında Çevreyle Sohbet" alt temasında tüm katılımcılar arkadaşlarıyla e-spor hakkında konuştuğunu ifade etmiştir. Kadın ve erkek katılımcılar çevreleriyle oyunun teknik ve stratejik boyutlarına odaklanmakta, maçlar ve turnuvalar üzerinden gözleme dayalı değerlendirmeler de bulunmaktadır. Bu durum e-sporun bireysel bir uğraş olmanın ötesinde sosyal bir pratik olarak da benimsendiğini, oyuncular arasında ortak bir deneyim alanı yarattığını göstermektedir.

"Lisanslı E-Sporculara Göre E-Sporun Mesleki Yönü" temasında kadın ve erkek katılımcıların yarısı e-sporun yeni iş alanları yaratabileceğini ifade etmiştir. Buna karşın 6 katılımcının sadece 2'si nasıl bir iş alanı yaratabileceğine dair fikrini ifade etmiştir. Bu durum Türkiye'de e-sporun henüz tam anlamıyla profesyonelleşmediğini ve kurumsal bir yapıya kavuşmadığını göstermektedir.

"Lisanslı E-Sporculara Göre Dijital Oyunlarda ve E-Spor Alanında Toplumsal Cinsiyet Algıları ve Cinsiyet Ayrımcılığı" temasında 12 alt tema belirlenmiştir. Bu temalar ve temalardan elde edilen bulgular:

"Erkeklerin Oyun Performansının Kadınlara Göre Daha Üstün Olduğu Algısı" alt temasında elde edilen veriler, toplumsal cinsiyetin oyun performansına ilişkin algılar üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır. Kadın e-sporcuların 4'ü erkeklerin oyun performansının daha iyi olmadığını, 2'si bu ifadeye kısmen katıldığını ifade etmiştir. Kısmen katılan kadın e-sporcular bu durumun erkek oyuncu sayısının fazlalığı ve erkeklerin teknolojik olanaklara ulaşımının kolay olmasından kaynaklandığını belirtmiştir. İfadeye katılmadığını belirten katılımcılar ise oyun performansının bilişsel gelişim, yetenek ve pratik yapma gibi bireysel ve öğrenilebilir faktörlere ilgili olduğunu açıklamıştır. Bu açıklamalar, performans farklılıklarının biyolojik temelli değil, toplumsal koşullarla ilişkili olduğunu gösterirken; aynı zamanda toplumsal cinsiyet kalıplarına karşı eleştirel bir duruş içermekte, performansın kişisel çaba ve beceriye bağlı olduğuna işaret etmektedir. Buna karşın erkek e-sporcuların yarısı erkeklerin oyun performansının daha iyi olduğunu düşünmektedir. Erkeklerin performansının daha iyi olduğunu düşünen katılımcılar bu durumun kadınlara göre daha erken oyun oynamaya başlama (deneyim kazanma), kadın takımlarının erkeklere karşı galibiyet alamaması ve ilgi alanı farklılıklarına bağlı olduğunu ifade etmiştir. Diğer yandan ifadeye katılmayan erkek e-sporcular da kadınlara benzer şekilde oyun performansının bireysel özelliklere bağlı olduğunu ve toplumsal yapı gereği erkek oyuncu sayısının daha fazla olduğunu ifade etmiştir. Tüm bulgular değerlendirildiğinde algılanan performans farkının

temelinde niteliksel değil niceliksel farklılıklar; yani erkek oyuncuların sayıca fazlalığı ve toplumsal yapı gereği e-spora daha erken ve yoğun katılım sağlamaları bulunmaktadır. Bu bağlamda, oyun performansında cinsiyetin yapısal bir fark olmadığı, toplumsal cinsiyet temelli eşitsizliklerin hem oyun kültürünü hem de performans algısını şekillendirmede önemli bir rol oynadığı söylenebilir.

"Kadınlar Dijital Oyunları Popüler Olduğu için Oynar Algısı" alt temasında kadın e-sporcuların yarısı kadınların dijital oyunları popüler olduğu için oynadığını belirtmiştir. İfadeye katılmadığını belirten katılımcılar ise oyun oynama motivasyonlarının bireysel farklılıklara dayandığını ve kadınların özgün ilgi alanları geliştirebildiğini ifade etmiştir. Erkek katılımcıların ise hiçbiri sadece kadınların popüler olduğu için oyun oynadığını düşünmemekte, erkeklerin de popüler olduğu için oyun oynayabildiğini yani oyun oynama motivasyonlarının hem kadın hem erkekler için benzer biçimlerde işleyebileceğini ifade etmektedir. Bu bulgular doğrultusunda bazı kadın e-sporcuların kadın oyunculara yönelik önyargılı bir tutumu içselleştirmeleri, erkeklerin ise benzer bir önyargıda bulunmaması dikkat çekicidir. Bazı kadınların hemcinslerine karşı olumsuz yaklaşımında oyun ve sosyal medya ortamında cinsiyetçi söylemlerin etkili olduğu düşünülmektedir.

"Kadınlar E-Spor Alanında Daha Fazla Yer Almalı" alt temasında 1 katılımcı hariç diğer katılımcıların tamamı kadın e-sporcuların tamamı kadınların e-sporda daha fazla yer alması gerektiğini ifade etmiştir. E-sporcuların çoğunluğu kadın takımlarının az olduğu yani e-sporun erkek egemen bir alan olduğunu, spor dallarının cinsiyetçi bir ayrıma uğramaması gerektiğini ve iki cinsiyetin de aslında eşit becerilere sahip olduğunu ifade etmiştir. Bu bulgular doğrultusunda profesyonel e-sporcuların, e-spor alanındaki cinsiyet dengesizliğinin farkında olduğunu ve bu durumun değişmesine yönelik hem kadınların bireysel olarak hem de yapısal fırsat eşitliği sağlanarak harekete geçilmesi gerektiği görülmektedir.

"Dijital Oyunlarda Sadece Kadın Takımlarının Teşvik Edilmesi Cinsiyetçilik ve Ayrımcılık Yaratır mı?" alt temasında 2 erkek katılımcı dışında tüm katılımcılar cinsiyetçilik ve ayrımcılık yaratmayacağını belirtmiştir. Katılımcıların çoğu kadın takımlarına devlet tarafından destek verilmesi, kadınlarının birbirini desteklemesi, turnuvalarda kadınlara daha fazla yer verilmesi ve kulüpler/takımlar oluşturulması, insanların bilgilendirilmesi gerektiğini ifade etmiştir. Bu bağlamda e-spor alanındaki erkek egemen yapının kırılmasında kadınların özgüven kazanması ve kamusal alandaki temsillerinin güçlenmesi adına kadınlara yönelik pozitif ayrımcılık sağlamanın bu alanda eşitliğin sağlanmasında gerekli olduğu düşünülmektedir.

"E-Sporda Erkekler Daha Başarılı Olduğu için Kadın ve Erkek Takımları Ayrı Olmalı" alt temasında elde edilen bulgulara göre kadın katılımcıların 4'ü erkeklerin daha başarılı olmadığını bu yüzden takımların da ayrı olmaması gerektiğini, 1 katılımcı fikri olmadığını, diğer katılımcı ise kısmen katıldığını belirtmiştir. Katılımcılar daha önce karma takımla şampiyon olduğunu, erkeklerin oyuna daha fazla vakit ayırabildiğini ve teşvik aldığını ifade etmiştir. Kısmen katılan katılımcı ise kadın erkek takımlarının erkeklerin tutumlarından dolayı ayrı olması gerektiğini vurgulamıştır. Buna göre kadın e-sporcular bakımından kadın ve erkek arasında beceri farkı bulunmamakla birlikte bir katılımcının görüşüne göre takımların cinsiyetlere göre ayrılması üzerinde başarı düzeyi değil, erkeklerin tutumu etkilidir. Erkek katılımcıların ise sadece 2'si erkeklerin daha başarılı olduğunu; çünkü erkeklerin daha iyi oynadığını, rekabet ortamı olduğunu ve daha çok izlendiğini ifade etmiştir. Diğer erkek katılımcılar ise kadınlara benzer yanıtlar vermiştir. Bu bağlamda azınlık bir kitle üzerinde toplumsal cinsiyet kalıp yargıları etkili olsa da genel olarak kadın ve erkekler arasında beceri farkı olmadığı, erkek oyuncuların destek ve zaman bakımından avantajlı konumda olduğu için toplum tarafından daha başarılı olarak algılandıkları ancak bu durumun gerçeği yansıtmadığı söylenebilir. Ayrıca katılımcıların 1'i hariç hepsi kadın erkek karma takımlarının olabileceğini ifade

etmiştir. Bu durum e-sporda toplumsal cinsiyetin oyun içi performanstan çok, sosyal ve kültürel etkileşimlerle şekillendiği ancak uygun koşullar sağlandığında bu alanda daha kapsayıcı ve eşitlikçi bir yapılanmanın mümkün olabileceğini göstermektedir.

"Dijital Oyunlarda Erkek Oyunculara Karşı Olan Kadın Topluluğu Var mı?" alt temasında kadın oyuncuların yarısı erkek oyunculara karşı oluşmuş bir kadın topluluğu olduğunu düşünmektedir. Erkek katılımcıların ise 2'si bu ifadeye katılmıştır. Kadın e-sporcular bunun üzerinde kadın üstünlüğü olduğunda erkeklerin zorbalanması ve aşırı feminen yaklaşımların etkili olduğunu vurgulamıştır. Bu ifadeler, dijital oyun ortamlarında zaman zaman cinsiyet temelli karşıtlıkların gelişebileceğini ortaya koymaktadır. Buna göre kadın ve erkek katılımcılardan "toksik erkekler olduğu için" yanıtının alınması bir noktada kadınların erkeklere karşı bir savunma mekanizması geliştirdiğini göstermektedir. Ayrıca erkek e-e-sporcuların çoğunluğunun erkek oyunculara karşı bir kadın topluluğu olmadığını düşünmesi erkek oyuncuların bu tür bir ayrımcılıkla sık karşılaşmadıklarını ya da bu durumu tehdit olarak algılamadıklarını düşündürebilir.

"Dijital Oyunlarda Kadın Oyunculara Karşı Olan Erkek Topluluğu Var mı?" alt temasında katılımcıların tamamının kadın oyunculara karşı erkek topluluklarının olduğunu düşünmesi toplumsal cinsiyet eşitsizliği açısından son derece önemlidir. Katılımcılar bu durumun erkeklerin tutum ve algıları, toplumsal cinsiyet eşitsizliği ile dini ve kültürel yapılardan kaynaklandığını ifade etmiştir. Katılımcıların tamamının böyle bir topluluğun var olduğunu belirtmesi, dijital oyun ortamlarında kadın oyunculara yönelik sistematik ve yaygın bir dışlayıcı tutumun hissedildiğini göstermektedir. Üstelik erkeklerin de bu durumu kabul etmesi, sorunun yalnızca kadınların algısıyla sınırlı kalmadığını, e-spor alanında gözlemlenebilir düzeyde olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca katılımcılardan birinin kadınların savaş oyunu oynamasının garip görüldüğünü

ifade etmesi toplumsal rollerle ilgili kalıp yargıların oyun ortamında da sürdüğünü göstermektedir.

"Kadın Oyuncular Erkeklerden Daha Fazla Hakaret ve Aşağılanmaya Maruz Kalır" alt temasında 1 erkek ve 1 kadın katılımcı dışında tüm katılımcılar kadınların daha fazla hakaret ve aşağılanmayla karşılaştığını belirtmiştir. Kadın e-sporcuların e-sporun erkek egemen bir alan olarak algılanması, toplum tarafından oyunların kadın işi olarak görülmemesi, kadınların iyi veya kötü oynaması fark etmeksizin hakarete uğraması, kadınların sırf kadın olduğu için hakarete maruz kalması, erkeklerin kadınlarla aynı ortamda bulunmak istememesi ve kadınların bu alanda yeterince yer almaması görüşleri kadın oyuncular tarafından toplumsal cinsiyet ayrımcılığının, toplum tarafından cinsiyetlere atfedilen rollerin, toplum baskılarının ve algılarının yoğun bir şekilde hissedildiğini kanıtlar niteliktedir. Erkek e-sporcuların ise toplumun erkeğin başarısızlıklarını unutup kadınınkileri ön planda tuttuğu, erkeklerin kişilik yapılarından dolayı kadınları dışladığı ve kadınların sırf kadın olduğu için hakarete maruz kaldığı görüşleri e-spor alanında oyun performansından ve becerilerden bağımsız olarak yalnızca cinsiyetleri nedeniyle kadınlara yönelik dışlayıcı tutumlar olduğunu, yani toplumsal cinsiyet ayrımcılığının sadece kadınlar tarafından değil, erkekler tarafından da yoğun bir şekilde hissedildiğini göstermektedir. Bu bağlamda dijital oyun dünyasında kadınların hâlâ dezavantajlı ve kırılgan bir konumda yer aldığı ve bu durumun hem bireysel hem de yapısal faktörlerden beslendiği için cinsiyet eşitliğini sağlamaya yönelik önlemlerin gerekliliği daha da görünür hale gelmektedir.

"Kadın Oyuncuların Aldığı Olumsuz Yorum ve Tehditler Erkek Oyuncuların Aldıklarından Daha Fazla Önemsenir" alt temasında kadın katılımcıların tamamı kadın oyunculara yönelik olumsuz yorum ve tehditlerin erkeklere oranla daha fazla önemsenmediğini ifade etmiştir. Kadın katılımcıların sadece 1'i toplum tarafından olumsuz yorum ve tehditlerin sadece kadına yönelik olarak umursanmadığını belirtirken, diğer katılımcılar oyunların anonim

bir ortam olduğunu, sadece bir oyundan ibaret görüldüğünü ve toplum tarafından kadına veya erkeğe fark etmeksizin hiçbir olumsuz durumun önemsenmediğini vurgulamıştır. Erkek katılımcıların ise 2'si kadın katılımcılar ile aynı görüşleri belirtirken, diğer 4 katılımcı aksi yönde fikir beyan etmiştir. Buna göre diğer 4 katılımcı toplum tarafından kadınlara karşı daha saygılı olunması gerektiğini beklediğini, sosyal medyada sadece kadınların karşılaştığı olumsuz durumların gündem olduğunu, kadınların azınlık ve erkeklere göre daha zayıf olduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda e-sporcuların çoğu toplum tarafından dijital oyun alanı "sadece oyun" olduğu gerekçesiyle burada gerçekleştirilen olumsuz eylemler de görmezden gelinmektedir. Ancak erkek katılımcıların çoğu tam tersine, kadınlara yönelik olumsuz davranışların toplumsal duyarlılık nedeniyle daha fazla önemsendiğini düşünmektedir. Bu durum, dijital oyun alanında karşılaşılan cinsiyetçi tutumların yalnızca görünürlük değil, aynı zamanda ciddiyet ve müdahale düzeyinde de sorunlu olduğunu ortaya koymaktadır.

"Kadın Oyuncular Erkeklerden Gelen Nezaketi Genellikle Taciz Olarak Yorumlar" alt temasında kadın e-sporcuların 4'ü kadınların nezaketi taciz olarak yorumlamadığını, 1'i bu ifadeye kısmen katıldığını, 1'i de nezaketin taciz olarak yorumlanabildiğini ifade etmiştir. 4 katılımcı, gerçek tacizin belirgin bir şekilde yapıldığını; dolayısıyla kadınların nezaketle tacizi ayırt edebildiğini ve kadınların karşısındakinin niyetini anlayabildiğini vurgulamıştır. Buna karşın 1 katılımcı bazı kadınların, erkeklerin davranışlarını cinsiyet temelli bir yaklaşım olarak algıladığını belirtmiştir. Kısmen katılan diğer katılımcı ise insanların bakış açılarının farklı olmasından dolayı davranışların da farklı yorumlanabileceğini ifade etmiştir. Bu bulgular, genel olarak kadın e-sporcuların dijital ortamda davranışları dikkatli değerlendirdiklerini ve karşı tarafın tutumunu sezgisel olarak ayırt edebildiklerini düşündüklerini göstermektedir. Erkek e-sporcuların ise 1'i bu ifadeye katılmadığını, 3'ü kısmen katıldığını, diğer 2'si de katıldığını belirtmiştir. Katılmadığını belirten erkek e-sporcu kadın e-sporculara benzer şekilde kadınların karşısındakinin niyetini anlayabileceğini

ifade etmiştir. Kısmen katılıyorum cevabını veren e-sporcuların hepsi yine kadın e-sporcularda olduğu gibi bu durumu insanların farklı bakış açılarına sahip olmasıyla açıklamıştır. Katıldığını belirten diğer katılımcılar ise bazı kadınların, erkeklerin davranışlarını cinsiyet temelli bir yaklaşım olarak algıladığını ve kadınlar çok fazla tacizle karşılaştığı için sürekli korku içinde olduklarını ifade etmiştir. Tüm bu bulgular ışığında bu durumun genellikle bireysel bakış açılarına ve kişinin karşısındakinin niyetini nasıl algıladığına bağlı olarak değişkenlik gösterebildiği söylenebilir. Ayrıca verilen yanıtlar doğrultusunda kadınların dijital oyunlarda çok sık tacizle karşılaştığı da düşünülmektedir.

Dijital Oyunlarda Kadınlar Aldıkları Hakareti Gerçekten Hak Eder" alt temasında kadın oyuncuların yarısı oyunlarda kadınların aldığı hakareti hak ettiğini, diğerleri ise hak etmediğini ifade etmiştir. Hak etmediğini belirten katılımcılar kimsenin oyun için hakarete uğramaması gerektiğini düşünürken; diğer katılımcılar cinsiyet fark etmeksizin oyucuların hareketlerinden dolayı hakareti hak edebileceğini ifade etmiştir. Erkek katılımcılardan ise 4'ü kimsenin oyun için hakareti hak etmeyeceğini ifade ederken, diğer 2 katılımcı kadınlara benzer şekilde cinsiyet fark etmeksizin oyuncuların hareketlerine bağlı olarak hakareti hak edebileceğini belirtmiştir. Bulgulara göre e-sporcuların bir bölümü insan onurunun dijital ortamlarda da korunması gerektiğine vurgu yaparken, diğer bölümü cinsiyetten bağımsız olarak sergilenen davranışlar doğrultusunda hakaretin bir tepki aracı olarak kullanılabileceğini düşünmektedir. Bu bağlamda dijital oyun ortamında etik davranış biçimlerinin kişilerin tutumlarına göre değiştiği, davranışların sosyal etkileşimleri doğrudan etkilediği ve olumsuz davranışların karşılık bulabildiği, ancak bu noktada cinsiyet farkı gözetilmediği söylenebilir.

"Bazı Kadın Oyuncular Sadece Dış Görünüşleri veya Cinselliklerini Kullanarak Popüler Olur" alt temasında kadın ve erkek katılımcıların tamamı alt temada belirtilen ifadeye katıldığını belirtmiştir. Bu durum bazı kadın oyuncuların görünüş ve cinsellik temelli popülerlik elde etmeleriyle ilgili bir

farkındalığın var olduğunu göstermektedir. Ayrıca bu durumun kadın oyuncuları sosyal mecralarda temsil eden kadınların görünüş ve cinselliklerini kullanarak öne çıkmasının, kadın oyuncuların yeteneklerinin zaman zaman gölgede kalmasına ve toplumsal cinsiyet algılarının da bu yönde şekillenmesine neden olduğu düşünülmektedir.

"Lisanslı E-Sporculara Göre Takım Dinamikleri ve Cinsiyet" temasında 7 alt tema belirlenmiştir. Bu temalar ve temalardan elde edilen bulgular:

"Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Motivasyonu Artırır" alt temasında kadın e-sporcuların 4'ü hemcinsleriyle oynamanın motivasyonlarını arttırdığını ifade etmiştir. Bu katılımcılar motivasyonlarının artma nedenlerini mutluluk, hırs, hemcinslerinin daha anlayışlı olması ve rahat hissetme olarak açıklamıştır. Diğer 2 kadın katılımcı ise motivasyon artışında cinsiyetin önemsiz olduğunu, bu noktada karşısındakinin tavırlarının önemli olduğunu vurgulamıştır. Erkek katılımcıların ise sadece 1'i motivasyonunun arttığını belirtmiş bu durumu iletişim kurma kolaylığıyla açıklamıştır. Diğer 5 erkek katılımcı ise kadın katılımcılara benzer şekilde motivasyon artışında kişilerin tavırlarının etkili olduğunu ifade etmiştir. Bu bulgular doğrultusunda kadın e-sporcuların hemcinsleriyle oynamanın duygusal ve psikolojik olarak destekleyici bulduğu, ancak erkeklerde bu durumun pek bir anlam ifade etmediği söylenebilir. Ayrıca dijital oyun alanında erkek sayısının fazla olmasının da e-sporcuların düşüncelerini etkilediği, yani kadınların sürekli olarak erkek oyunculara denk gelmesi ancak erkeklerin çok fazla kadın oyuncuya denk gelmemesinin motivasyon algısının değerlendirilmesinde etkili olduğu düşünülmektedir.

"Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Mutluluk Sağlar" alt temasında kadın e-sporcuların tamamı hemcinsleriyle oynamanın mutluluk sağladığını belirtirken, erkek e-sporcuların sadece 2'si bu ifadeye katılmıştır. Bu durumun tıpkı motivasyon alt temasında olduğu gibi dijital oyun alanında kadınların az

olması ile bağlantılı olduğu, kadınların bir noktada oyunlarda kendini yalnız hissettiği ve hemcinsleri ile kurduğu iletişimin duygusal açıdan faydalı olduğu, erkeklerde ise bu durumun daha az etkili olduğu düşünülmektedir.

"Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Başarı Sağlar" alt temasında kadın e-sporcuların 5'i hemcinsleriyle oynamanın başarı sağladığını ifade ederken, diğer katılımcı bu ifadeye katılmamasının nedenini cinsiyetten ziyade uyumun önemli olmasıyla açıklamıştır. 5 katılımcı ise başarılarının artışında rahat hissetme, kadınların daha az toksik olması, odaklanma ve motivasyon artışının etkili olduğunu vurgulamıştır. Buna göre kadınların hemcinsleriyle oynadığında duygusal ve psikolojik olarak iyi hissetmesinin başarıları üzerinde de etkisi olduğu söylenebilir. Erkek e-sporcuların ise yarısı başarılarının arttığını ifade ederken; diğerleri bu ifadeye katılmamış başarı artışında uyum, birlikte oynadığı oyuncuyu tanıma ve diğer oyuncuların oynayış şeklinin etkili olduğunu belirtmiştir. Hemcinsleriyle oynamanın başarı sağladığını ifade eden katılımcılar ise bu durumu iletişim ve deneyim ile ilişkilendirmişlerdir. Bu bağlamda kadın e-sporcuların aksine erkek e-sporcuların başarı artışında takım içi uyum ve bireysel yetkinliklerin etkili olduğu söylenebilir.

"Takım İçi Verimlilik Açısından Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Avantajdır" alt temasında kadın katılımcıların 5'i hemcinsleriyle oynamanın avantaj olduğunu, diğer katılımcı ise bu ifadeye kısmen katıldığını belirtmiştir. 5 katılımcı hemcinsleriyle oynamayı avantaj olarak görmesinin nedenini erkeklerin çok fazla emir vermesi, mutlu hissetme, hemcinslerinin daha az toksik olması ve iletişim kurma kolaylığı ile açıklarken, diğer katılımcı bu durumun avantaja dönüşmesinin koordinasyon sağlanmasına bağlı olduğunu ifade etmiştir. Erkek katılımcıların ise 3'ü hemcinsleriyle iletişim kurmanın daha kolay olmasından dolayı bunun bir avantaj olduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda kadın ve erkek e-sporcuların çoğunun karşı cins ile iletişim kurma ve anlaşma noktasında sorunlar yaşamasından dolayı hemcinsleriyle oynamayı bir avantaj olarak gördükleri belirlenmiştir.

"Aynı Cinsiyetten Oyuncularla Oynamak Hataları Azaltır" alt temasında sadece 1 erkek ve 1 kadın katılımcı hemcinsleriyle oynadığında hatalarının azaldığını belirtmiştir. Kadın katılımcı bunun nedenini motivasyon artışı ve oyuna adapte olma ile açıklarken; erkek katılımcı ise kadın oyuncuların hatalarını kapatmakla uğraşmaması olarak ifade etmiştir. Bu bağlamda kadın ve erkek oyuncuların genel olarak oyun içi hatalarının takım arkadaşlarının cinsiyetlerindense oynayış biçimleriyle veya kendi bireysel hareketleriyle ilgili olduğunu düşündüğü söylenebilir.

"Aynı Cinsiyetten Oyuncular Daha İyi Takım Çalışması Yapabilir" alt temasında kadın oyuncuların tamamı hemcinsleriyle daha iyi takım çalışması yapabileceğini ifade etmiştir. Katılımcılar bu durumu oyun tarzlarının iyileşmesi, erkeklerin kendi dediğinin olmasını isterken kadınların görev dağılımı yapması, şu anki takım deneyimi ve iletişim kurma rahatlığıyla açıklamıştır. Bu durum, kadın e-sporcular için hemcinsleriyle kurdukları iletişimin ve iş birliğinin takım performansına doğrudan olumlu yansıdığını göstermektedir. Erkek e-sporcuların ise yarısı hemcinsleriyle daha iyi takım çalışması yapabildiğini, çünkü kadın oyuncuların oyunu ciddiye almadığını, hemcinsleriyle daha çok eğlendiğini ve daha rahat iletişim kurabildiğini ifade etmiştir. Bu bağlamda erkek e-sporcuların bu konudaki görüşlerinin bireysel deneyime göre değiştiği söylenebilir.

"Aynı Cinsiyetten Takım Arkadaşlarıyla Sosyal Etkinliklere Katılım Daha Rahattır" alt temasında 5 kadın e-sporcu hemcinsleriyle sosyal etkinliklere katılmanın daha kolay olduğunu belirtmiştir. Katılımcılar bu durumu; cinsiyetlerin düşünce yapısındaki farklılıklar, hemcinsleriyle daha çok eğlenme, samimiyet kurabilme ve rahat hissetme ile açıklamıştır. 1 katılımcı ise cinsiyettense samimiyetin önemli olduğunu ifade etmiştir. Erkek e-sporcuların 5'i de benzer şekilde hemcinsleriyle sosyal etkinliklere katılımın daha rahat olduğunu, bunun nedeninin; samimiyet ve rahatlık, kültürel nedenler, cinsiyetler arası düşünce farklılığı ve kadınlarla konuşurken sözlerin seçilerek kullanılması

gerektiği ile açıklamıştır. Diğer erkek katılımcı ise henüz karşı cisten takım arkadaşlarıyla sosyal etkinliklere katılmadığı için kararsız olduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda genel olarak kadın ve erkek e-sporcular için sosyal etkileşimde güven, samimiyet, anlayış ve duygusal yakınlık gibi unsurların hemcins bireylerle daha rahat kurulabildiği görülmektedir. Ayrıca bu noktada e-sporcuların toplumsal cinsiyet rolleri gereği karşı cins ile etkileşim kurarken daha temkinli davrandıkları ve bu nedenle hemcinsleriyle katıldıkları sosyal etkinliklerde daha doğal olabileceklerini hissettikleri düşünülmektedir.

SONUÇ

Geçmişten günümüze insan hayatının ayrılmaz bir parçası olan oyun, teknolojik gelişmelerle birlikte kendine dijital ortamda da yer bulmuştur. Dijital oyunların zamanla popülerleşmesi ilk başlarda gerçek hayatta oynanabilen oyunların sanal ortama taşınmasını sağlamış, daha sonraki dönemlerde ise MOBA, MMORPG, FPS, RTS gibi gelişmiş oyun türlerinin oluşmasını sağlamıştır. Günümüzde gençler için vazgeçilmez hale gelen dijital oyunlar bu sayede profesyonel bir hale dönüşmüş ve e-spor sektörünün doğmasını sağlamıştır. Günlük hayatta sıkça karşımıza çıkan toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin e-spor alanında da karşımıza çıkması kaçınılmazdır.

Bu çalışma, e-spor alanında aktif olarak faaliyet gösteren kadın ve erkek lisanslı e-sporcuların dijital oyun deneyimlerini, e-spor ve dijital oyun ortamına ilişkin görüşlerini, e-spor ve dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet algı ve tutumlarını anlamaya yönelik nitel bir çerçevede yürütülmüştür. Yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler aracılığıyla elde edilen veriler MAXQDA programı aracılığıyla görselleştirilmiştir. Bu bağlamda dijital oyunların bireysel, bilişsel, sosyal ve toplumsal düzeyde etkileri olduğu; e-sporun sadece rekabetçi bir alan değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyetin yeniden üretildiği bir sosyo-kültürel bir zemin oluşturduğu ortaya konmuştur.

Araştırma bulguları, kadınların dijital oyunlara daha geç başladığını, bu alanda daha az yer aldığını ve özgüvenlerinin erkeklere göre daha düşük seviyede olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte katılımcıların 2 yıl ve daha az süredir e-lisansının olması Türkiye'de e-spor alanında gelişmelerin hızlandırılması gerektiğini göstermektedir.

Kadın ve erkek e-sporcuların büyük bölümü e-sporun bilişsel beceriler, el-göz koordinasyonu, özgüven, başarının oluşturduğu hislerle ilgili faydalı olduğunu ifade etmiştir. Bu durum e-sporun bilişsel ve kişisel gelişim bakımından faydaları olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca e-sporun en ilgi

çekici yönü olarak, hemcinslerle ve yaşıtlarla iletişim kurma fırsatları ön plana çıkmıştır. Bu yönüyle e-spor, sosyal etkileşim ve aidiyet duygusunu pekiştiren bir alan olarak değerlendirilmektedir. Tüm katılımcıların çevreleriyle e-spor hakkında konuştuğunu belirtmesi, e-sporun bireysel bir uğraş olmasının ötesine geçerek toplumsal bir paylaşım alanı da oluşturduğunu göstermektedir. Ancak bununla birlikte e-sporun zaman algısı, sağlık ve stres artışı gibi yönleriyle zararları olduğu da belirlenmiştir. Bu durum dijital oyunlara aşırıya kaçılmadan oynandığında oyuncuya olumlu dönüşlerinin olabileceğini kanıtlar niteliktedir.

E-sporun mesleki yönüne ilişkin görüşlerde katılımcıların yarısı e-sporun potansiyel olarak yeni iş alanları yaratabileceğini söylerken, bu ifadede bulunan katılımcıların da çoğunun nasıl bir iş olanağı oluşturabileceğine dair net bir cevap verememesi Türkiye'de e-sporun hâlâ tam olarak gelişerek kurumsal bir yapıya ulaşamadığını ortaya koymaktadır.

Katılımcıların büyük çoğunluğu erkeklerin oyun performansının daha iyi olarak algılanmasının sebebinin biyolojik değil, toplumsal algılardan kaynaklı olduğunu ifade etmiş; performansın pratik, bireysel yetenek ve bilişsel gelişim ile ilgili olduğunu vurgulamıştır. Buna karşın bazı erkek oyuncular kadınların daha az başarılı olduğunu düşünmekte ve bu algıyı oyun kültüründeki sayısal dengesizlik, deneyim süresi ve ilgi alanı gibi gerekçelere dayandırmaktadır. Katılımcıların ifadeleri e-sporun erkek egemen bir yapıda olduğunu ve bu durumun kadın oyuncuların deneyim ve tutumlarını doğrudan etkilediğini işaret etmektedir. Ayrıca araştırma bulguları, e-spor ve dijital oyun alanlarının toplumsal cinsiyet eşitsizliğini yeniden ürettiğini, ancak aynı zamanda dönüştürülebilecek potansiyeli olan sosyal bir alan olduğunu göstermektedir.

Kadınların oyunları sadece popüler olduğu için oynadığına yönelik önyargıları kadın katılımcıların içselleştirdiği gözlemlenmiştir. Buna karşın erkek katılımcıların kadınlara yönelik böyle bir önyargıda bulunmaması dikkat çekicidir. Bu durum, kadın e-sporcuların, oyun alanında hâkim olan cinsiyetçi

ifadeleri zaman zaman benimsediğini ve yeniden üretilebildiğini göstermektedir. Bununla birlikte kadınların e-spor alanında daha fazla yer alması gerektiği ve sadece kadınlardan oluşan takımların desteklenmesine yönelik katılımcıların genel olarak verdiği cevapların olumlu yönde olması ve pek çok katılımcının e-spor alanında geri plana atılan kadınlar için pozitif ayrımcılık yapılmasını sorun olarak görmemesi umut vadedicidir.

Kadın ve erkek takımlarının ayrı olması gerektiğine yönelik belirtilen görüşlerde her ne kadar katılımcıların çoğu erkekleri daha başarılı görmese de bazı erkek katılımcıların belirttiği görüşler oyun alanında bireysel yetenekten çok, cinsiyete odaklandıklarını ve erkekleri üstün görüldüklerini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte nerdeyse tüm katılımcıların karma takımlar oluşturulabileceğini ifade etmesi ilerleyen zamanlarda e-spor alanında kadınların kendine daha fazla yer bulabileceğini düşündürtmektedir.

Erkek oyunculara karşı olan kadın topluluğunun varlığı noktasında görüş ayrılıkları yaşansa da bu durumun genellikle kadınlar tarafından bir savunma mekanizması olarak geliştirildiği belirlenmiştir. Buna karşın kadın oyunculara karşı erkek topluluğunun varlığı tüm katılımcılar tarafından kabul edilmiş ve bu durumun erkeklerin olumsuz tutumları, toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve dini-kültürel yapıdan kaynaklandığı vurgulanmıştır. Ayrıca katılımcıların çoğu kadın oyuncuların erkeklerden daha fazla hakaret ve aşağılanmaya maruz kaldığını vurgulamıştır. Bu bağlamda e-spor alanında kadınların dışlanmasında ve dezavantajlı konumda olmasında toplumsal normların doğrudan etkili olduğu, toplum tarafından olumsuz davranışların göz ardı edildiği ve bazı kesimler tarafından bu davranışların meşrulaştırıldığı düşünülmektedir. Buna karşın kadın oyuncuların dijital oyun ortamında aldıkları hakaretleri hak ettiklerine ilişkin 3 kadın ve 2 erkek katılımcının cinsiyet fark etmeksizin oyuncuların davranışlarından dolayı hakarete uğrayabileceğine yönelik görüşleri aslında e-sporcuların karşı oldukları bir davranışı kendilerinin de yaptığını, bu doğrultuda dijital oyun alanında etik kavramının geliştirilmesi gerektiği görülmektedir.

Kadınların erkeklerden gelen nezaketi taciz olarak yorumladığı hakkında katılımcıların geneli taciz edecek kişinin açıkça taciz ettiğini, dolayısıyla kadınların bu şekilde yorumlamayacağını ifade ederken bir kısmının kadınların nezaketi taciz olarak algılayabileceğini, diğerleri de insanların bakış açıları farklı olduğu için davranışların farklı yorumlanabileceğini düşünmektedir. Bu ifadeler olası bir taciz durumunun bakış açıları gereğince görmezden gelinmesine neden olabileceğini düşündürmektedir. Özellikle erkek katılımcılardan birinin kadınların çok fazla tacizle karşılaştığı için sürekli korku içinde olduklarını belirtmesi bu noktada kadınların e-spor alanında da cinsiyetlerinden dolayı olumsuz durumlar yaşadığını göstermektedir.

Kadın ve erkek e-sporcuların tamamı bazı kadın oyuncuların dış görünüş veya cinselliklerini kullanarak popülerlik elde ettiklerini belirtmiştir. Bu durumun kadın oyuncuların oyun performanslarının ve yeteneklerinin geri planda kalmasına, toplumsal cinsiyet kalıp yargılarının güçlenmesine yol açtığı değerlendirilmiştir.

Kadın ve erkek e-sporcuların e-spor ve dijital oyunlara yönelik motivasyon, mutluluk, sosyal etkileşim biçimleri ve takımlara bakış açıları ve tutumları arasında farklar bulunmaktadır. Kadın e-sporcuların büyük bir bölümü hemcinsleriyle birlikte oynamanın motivasyon, başarı, mutluluk, takım uyumu ve sosyal rahatlık gibi açılardan daha avantajlı olduğunu ifade ederken; erkek katılımcılar ise çoğunlukla bu değişkenlerin bireysel deneyim, oyun içi iletişim ve performansa bağlı olduğunu belirtmiştir.

Kadın katılımcıların çoğu hemcinsleri ile oynamanın motivasyonlarını artırdığını, daha mutlu hissettiğini, daha başarılı olduğunu, takım içi verimlilik açısından avantaj sağladığını, daha iyi takım çalışması yapabildiğini ifade ederken; erkek e-sporcuların çoğu ise bu faktörlere bağlı olarak bir değişim yaşamadığını belirtmiştir. Bununla birlikte e-sporcuların neredeyse tamamı oyun içi hatalarında cinsiyetin etkili olmadığını, bu noktada bireysel oynayışların

etkili olduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda e-spor ortamındaki takım dinamiklerinin cinsiyet temelli deneyimlerden etkilendiği, özellikle kadın e-sporcuların daha çok duygusal ve sosyal destek ihtiyacının hemcinsleriyle oynarken daha fazla karşılandığı, erkek e-sporcuların ise daha çok bireysel beceri ve uyuma odaklandığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca her iki cinsiyetten e-sporcuların hemcinsleriyle sosyal etkinliklere daha rahat katıldığını belirtmesi toplumsal cinsiyet rolleri ve kültürel normlar nedeniyle sosyal etkileşimlerde sınırlılıklar hissettiklerini göstermektedir.

Sonuç olarak bu çalışma, e-sporun ve dijital oyun ortamlarının yalnızca teknik ve rekabetçi bir alan değil; aynı zamanda toplumsal cinsiyet rolleri ve eşitsizliği, önyargılar, ayrımcılık, temsiliyet sorunları gibi yapılarla örülü bir ortam olduğunu ortaya koymaktadır.

ÖNERİLER

Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular ışığında, e-spor alanında toplumsal cinsiyet eşitliğinin sağlanması ve e-sporun daha profesyonel bir yapıya kavuşması amacıyla aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir:

- Araştırma bulguları, e-sporun erkek egemen bir yapıda olduğunu ve kadınların bu alana daha geç katıldığını göstermektedir. Bu doğrultuda devlet ve TESFED tarafından kadınların dijital oyunlar ve e-spor hakkında bilgilendirilmesi, kadın takımlarının desteklenmesi ve turnuvalarda karma takım uygulamalarına geçilmesi gerekmektedir.
- Toplumsal cinsiyet ayrımcılığına yönelik farkındalık düzeyinin düşük olması, çocuk yaştan itibaren dijital oyunculara cinsiyet eşitliği, dijital etik, siber zorbalık ve olumsuz durumlarla baş etme hakkında eğitim verilmesini gerektirmektedir. Günümüzde hemen her çocuğun dijital oyun oynadığı göz önüne alındığında dijital oyunlar ve e-spor ile ilgili derslerin müfredata eklenmesi elzemdir.
- Araştırma kapsamında kadın e-sporcuların özgüven seviyelerinin daha düşük olduğu ve bilgi edinme sürecinde sosyal yollara başvurduğu belirlenmiştir. Bu doğrultuda deneyimli kadın oyuncuların yeni başlayan kadınlara rehberlik edebileceği çeşitli programlar hazırlanmalıdır.
- Elde edilen bulgular doğrultusunda katılımcıların zaman ve stres algılarını yönetemediği belirlenmiştir. Bu bağlamda bireysel danışmanlık hizmetleri verilmeli, takım koçları da bu doğrultuda eğitilmelidir.
- Araştırma sonucunda kadın oyuncuların hakaret, aşağılanma, dışlanma ve tacize maruz kaldığı görülmektedir. Buna karşı önlem alınabilmesi için oyun firmaları tarafından denetim ve şikâyet

mekanizmalarının geliştirilmesi, ayrıca siber suçlar kapsamında caydırıcı yaptırımlar uygulanması gerekmektedir.

- Toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin hâkim olduğu oyunlarda oyun geliştiricilerin daha duyarlı davranarak kadın karakterleri sadece cinsellikle ön plana çıkarmaktan vazgeçmelidir.
- Katılımcıların çoğunun e-spor alanında yeni iş imkanlarının oluşamayacağını düşünmesi alanda yeterince kurumsallaşma olmadığını göstermektedir. Bu doğrultuda bu alana yapılan yatırımlar artırılmalı ve kulüp yapılanmaları güçlendirilmelidir.

KAYNAKÇA

Ağca, Mehmet Emin. (2022). Y ve Z kuşağına ait oyuncuların dijital oyunlardaki şans paketlerine ilişkin (loot box) değerlendirmelerini tespit etmeye yönelik bir araştırma: FIFA Ultimate Team örneği. *TRT Akademi Dergisi*, 7(16), s.1008.

Aktaş, Gül. (2013). Feminist söylemler bağlamında kadın kimliği: Erkek egemen toplumda kadın olmak. *Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 30(1), s.59–66.

Alioğlu, Mehmet & Algül, Ahmet. (2021). Türkiye'de dijital oyun durumu: E-spor oyuncularının değerlendirmeleriyle League of Legends örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), s.127.

Alp, A. F., Çakmak, G. ve Kahveci, M. S. (2020). "Ne Bilir Kadın Oyun Oynamayı?": Kadın Oyuncuların E-Spor Deneyimleri. *Türkiye Klinikleri Spor Bilimleri Dergisi*, 12(3), s.322-328.

Altınbaş, Duygu. (2006). Feminist tartışmalarda liberal feminizm. *Kadın Araştırmaları Dergisi*, 9, s.23–33.

Altun, Nihan. (2019). Kadınlarda toplumsal cinsiyet rollerine göre çocukluk çağı travmaları ile erken dönem uyumsuz şemaları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Anar, Banu. (2011). Evli ve çalışan yetişkinlerin toplumsal cinsiyet rolleri ile evlilik doyumu ve iş doyumu ilişkisinin incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

Aral, Nevin. (2022). Dijital dünyada çocuk olmak. *TRT Akademi Dergisi*, 7(16), ss.1135–1136.

Arat, Necla. *Feminizmin ABC'si*. İstanbul: Simavi Yayınları, 1991.

Arıcı, Fatma. (2011). Üniversite öğrencilerinin toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin algıları ve psikolojik iyi oluş düzeylerinin incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Arslangiray, Nermin. (2013). Üniversite öğrencilerinde beden imajının yordayıcıları olarak bağlanma stilleri ve toplumsal cinsiyet rolleri. *Yüksek Lisans Tezi*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Atan, M. (2015). Radikal Feminizm: "Kişisel Olan Politiktir" Söyleminde Aile. *The Journal of Europe-Middle East Social Science Studies*, 1(2), 8-11.

Atıcı, A. R., Orhan, S., Elmas, L. ve Erbaş, M. K. (2023). E-sporun Türkiye'deki Yeri ve Geleceği. *Yalova Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), s.114.

Atsız, Hüseyin. (2004). Psikoanalitik kuramda dinin kökeni ve gelişim süreci. *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 4(2), s.111.

Austin, J. (2020). "I Suppose I'll Be Patching You Up, as Usual": Women's Roles and Normative Femininity in A Team-Based Video Game. *New Media & Society*, 24(5), s.1116-1128.

Ayan, Sibel & Memiş, Umut Ali. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), s.145.

Aydemir, Fatma. (2022). Digital games and their effects on children. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (41), s.48.

Aydemir, Nimet. (2020). Dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık eğilimi ve sosyalleşme arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Baldemir, Halil. (2021). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddetin çocuklar üzerindeki etkisi: PUBG oyunu üzerine bir inceleme. *Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Baloğlu, Bilal & Davutoğlu, Ali. *Sporun Değişen Yüzü* (2. Baskı). İstanbul: Derin Yayınları, 2009. Bandura, Albert ve Bussey, Kay. (1999). Social Cognitive Theory of Gender Development and Differentiation. *Psychological Review*, 106(4), s.677.

Basım, Hüseyin N. & Argan, Metin. *Spor Yönetimi*. Ankara: Detay Yayıncılık, 2009.

Bayrakcı, Mustafa. (2007). Sosyal öğrenme kuramı ve eğitimde uygulanması. *SAÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14, s.200–207.

Bayraktutan Sütcü, Işık Barış Fidaner. *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2009, s.226–227.

Bem, Sandra L. (1981). Gender schema theory: A cognitive account of sex typing. *Psychological Review*, 88(4), s.355.

Bem, Sandra L. (1985). Androgyny and gender schema theory: A conceptual and empirical integration. *Nebraska Symposium on Motivation*.

Benli, Sibel & Sayar, Kemal. *Dijital Çocuk* (8. Baskı). İstanbul: Kapı Yayınları, 2022.

Biricik, Zeynep & Atik, Aysel. (2021). Gelenekselden dijitale değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), ss.446–459.

Büdün, Elif. (2018). *Milyoner (Slumdog Millionaire) filminin sosyal bilişsel kuram çerçevesinde çözümlenmesi*. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Haziran (29), s.153.

Buss, David M. (1995). Psychological sex differences. Origins through sexual selection. *American Psychologist*, 50(30), s.164–167.

Bustos-Ortega, M., Romero-Sánchez, M., Megías, J. L. ve Carretero-Dios, H. (2024). Gaming with a Feminist: Sexism and Perception of Sexist Incidents in Online Video Games. *Sex Roles*, 90, s.1200–1217.

Can, Ö. (2018). *E-Sports and Gaming Houses in Turkey: Gender, Labor, and Affect*. Yüksek Lisans Tezi, Koç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Cardoso-Leite, Pedro; Kludt, Ruth; Vignola, Giulia; Ma, Wei Ji; Green, C. ve Bavelier, Daphne. (2016). Technology Consumption and Cognitive Control: Contrasting Action Video Game Experience With Media Multitasking. *Attention, Perception and Psychophysics*, 78(1), s.220.

Crapps, Robert W. (2004). Psikanaliz ve Din (Çev. Ayten, A.). *Marife*, 4(1), s.173.

Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design* içinde "A Taxonomy of Computer Games" (Bölüm 3), s.1–16.

Çakay, Barış & Erkılıç, Hakan. (2024). Dijital Oyun Estetiğinin Anlatım ve Biçim Bağlamında Sinemaya Etkisi: *Hardcore Henry* (2015). *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 33, s.136.

Çakıcı, Gamze. (2018). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Çakır, Bilal. (2022). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Ağrı İli Örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ağrı.

Çakır, Ramazan & Küçük, Yavuz. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Turkish Journal of Primary Education*, 5(2), ss.134–135.

Çalık, Elif Yaren. (2022). Çevrimiçi Dijital Oyunlarda Mit ve Metinlerarasılık 'Smite' Örneği. *TRT Akademi Dergisi, Dijital Oyunlar*, 7(16), s.920.

Çarıkcı, K., vd. (2024). Nitel Araştırmalarda Tematik Analiz. *Socrates Journal of Interdisciplinary Social Studies*, 10(37), s.127.

Çardak, Meryem. (2012). *Toplumsal Bir Hareket ve Aydınlanmanın Bir Ürünü Olarak Feminizm*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi, Ankara.

Çaylı, Ayşe. (2022). *Okul Öncesi Dönem (5-6 Yaş) Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Sosyal Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çankırı.

Değer, F. (2019). *Türk Kadını İçin Yeni Ürün: Espor ve Tüketimi*. Yüksek lisans tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.

Demir, İ. (2003). Liberal, Marksist ve Radikal Feminist Söylemler. *Sosyologos*, 2, 9.

Demir, Zeynep. (1996). *Modern ve Postmodern Feminist Akımlar*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale.

Demirbaş, Yusuf. (2019). Dijital Oyun Araştırmalarında Biçimsel Analiz ve Oyun Türleri: Hayatta Kalma Oyunları Türü. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, (12), s.19.

Demirbozan, Nilgün. (2019). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Anne Baba Tutumu ve Benlik Saygısı ile İlişkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Demez, Gönül. (2005). *Kabadayıdan Sanal Delikanlıya Değişen Erkek İmgesi*. İstanbul: Babil Yayınları.

Deutsch, Helene ve Krauss, Rosalind M. (2019). Psikoseksüel Gelişim Evreleri (Çev. Onur, B.). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 19(1), s.226–234.

Doğan, Recep. (2016). *Namus, Töre ve Eril Şiddet: Yargıtay Kararları, Toplumsal Cinsiyet Kuramları*. İstanbul: Ütopya Yayınevi.

Donovan, Josephine. (2010). *Feminist Teori*. (Çev. A. Bora, M. Ağduk Gevrek, F. Sayılan). İstanbul: İletişim Yayınları.

Dökmen, Zeynep Yıldız. (2015). *Toplumsal Cinsiyet: Sosyal Psikolojik Açıklamalar* (6. Basım). İstanbul: Remzi Kitapevi.

Döşyılmaz, Esra, Öztürk, Orkun, Atılgan, Damla ve Kara, Harun. (2023). Türkiye'de E-Spor Alanında Yayımlanmış Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 6(2), s.566.

Dyer, Hadley. (2023). *Bir Solukta Feminizm*. (Çev. E. Özensoy). İstanbul: Say Yayınları.

Efek, Elçin ve Yiğiter, Kemal. (2022). Spor, Stres ve Sportmenlik. *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(1), s.110.

Ekmekçi, Yusuf A., Ekmekçi, Rıdvan ve İrmiş, Ali. (2012). Küreselleşme ve Spor Endüstrisi. *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 4(1), s.95.

Ember, Carol R. ve Ember, Melvin. (2004). *Encyclopedia of Sex and Gender – Men and Women in the World's Culture*, Volume 1, 10th Edition. New York: Kluwer Academic Plenum Publishers.

Emiroğlu-İlvan, Tuğba. (2022). *Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Anne-Çocuk İlişkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Eni, Betül. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Erdemli, Aydın. (1996). *İnsan, Spor ve Olimpizm (Spor Felsefesi Yazıları)*. İstanbul: Sarmal Yayınevi.

Eroğlu, Mehmet. (Yıl yok). Çocukluk Döneminde Bilişsel Gelişim: Piaget ve Vygotsky'nin Bilişsel Gelişim Kuramlarının İncelenmesi ve Karşılaştırılması. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 6(1), s.72–73.

Firestone, S. (1972). *The Dialectic of Sex: The Case for Feminist Revolution*. William Morrow and Company, Inc., s.105–106.

Frieze, Irene H., Parsons, Jacquelynne E., Johnson, Patricia B., Ruble, Diane N. ve Zellman, Gail L. (1978). *Women and Sex Roles: A Social Psychological Perspective*. America: W.W. Norton and Company.

Gedik, Yasin. (2023). *Sporda Yeni Bir Yıldız: Espor*. IAAOJ (International Anatolia Academic Online Journal), 9(2), s. 56.

Gimenez, M. E. (1975). *Marxism and Feminism*. Frontiers: A Journal of Women Studies, 1(1), 72.

Göldağ, Burak. (2018). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi*. YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(1), ss. 1289-1305.

Gölge, Ayşegül. (2022). *Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Oyun Türlerine Göre Saldırganlık Yönelimlerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Green, C. S. ve Bavelier, D. (2012). *Learning Attentional Control and Action Video Games*. Curr Boil, 22(6), ss. 6-10.

Griffiths, Mark D. (2002). *The educational benefits of videogames*. Education and Health, 20(3), s. 47-51.

Gülçek, Elif. (2018). *Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar: Elazığ FMD Kursu Öğrencileri Üzerine Sosyolojik Bir Araştırma*. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.

Güler, Hakan. *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ile Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi*. Ankara: Gazi Kitapevi, 2021.

Güler, Yavuz Emre. *Türkiye'de E-Spor: Dijital Bağımlılık ve Saldırganlık.* Ankara: Gazi Kitapevi, 2021.

Güldü, Ömer ve Ersoy-Kart, M. (2009). *Toplumsal Cinsiyet Rolleri ve Siyasal Tutumlar: Sosyal Psikolojik Bir Değerlendirme*. Ankara Üniversitesi SBF Dergisi, 64(3), ss. 105-106.

Güder, Yasemin S. ve Alabay, E. (2016). *3-6 yaş arasındaki çocukların oyuncak tercihlerinin toplumsal cinsiyet bağlamında incelenmesi*. Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, 2(17), s. 91-111.

Güder, Yasemin S. ve Güler Yıldız, T. (2016). *Okul öncesi dönemdeki çocukların toplumsal cinsiyet algılarında ailenin rolü*. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 31(2), ss. 424-466. Doi: 10.16986/HUJE.2016016429

Güngör-Gülsoy, Seçil ve Tunca, M. Ziya. (2023). *Spor ve E-Spor Motivasyonları Üzerine Karşılaştırmalı Literatür Taraması*. Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 28(2), ss. 181-192.

Güneş, Fatih. (2023). *Digital Games and Their Effects*. The Journal of Limitless Education and Research, 8(2), ss. 211-212.

Güneş, N. (2018). *Feminist Akımlarda Aile*. Social Sciences Research Journal, 7(3), 146-148.

Gündüz, Ufuk. (2011). *Kitlesel Katılımlı Çevrimiçi Rol Yapma (MMORPG) Oyunlarının Ergenlerdeki Etkileri Üzerine Bir Bağımlılık Araştırması*. Marmara İletişim Dergisi, 18, s. 109.

Güvendi, Burcu, Tekkurşun-Demir, Gülcan ve Keskin, Bülent. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık*. OPUS, 11(18), ss. 1202-1203.

Guttmann, Allen. *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. New York: Columbia University Press, 1978.

Hazar, Ziya. (2021). *Dijital Oyunlarda Kaybolan Çocukluk: Bir Neslin Yok Oluşu ve Spor ile Kurtuluşu*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Horzum, Mehmet B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim, 36*(159), 58.

İşçibaşı, Yıldız. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk İletişim Dergisi, 7*(1), 126.

Kahraman, İbrahim. (2022). *Dijital Oyunların İletişim Dinamikleri: Selçuk Üniversitesi Öğrencilerine Yönelik Bir Araştırma* (Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Kan, D. (2012). Yeni medya aracı bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetin inşası. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 2*(4), 52–53.

Kaplan, Y. Murat. (Yay. yılı yok). Oyun uzmanlığı: Profesyonel bir kariyer. Binark, M. & Günseli, G. (Ed.).

Karakuş, Kenan. (2021). Espor sponsorluğu. *Spor Bilimlerinde Araştırma ve Değerlendirmeler II* içinde (Bölüm 12). Ankara: Gece Kitaplığı.

Kara, Musa, Murat Ozan & Yusuf Buzdağlı. (2024). E-sporcuların psikolojik uyumsuzluk ve sosyal işlevsellik düzeylerinin farklı değişkenler açısından incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 19*(2), 143.

Karayağız-Muslu, Gülçin & Bolışık, Bahar. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin, 8*(5), 447–448.

Kartal, Mehmet. (2023). Esporda kariyer fırsatları ve tehditleri. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi, 6*(Özel Sayı 1), 473.

Kaşıkçı, Cihat Harun. (2020). Şiddet içerikli dijital oyun bağımlılığı ile öfke ifade ediş tarzı arasındaki ilişkide dürtüsellik ve aleksitiminin aracı rolü. (Yüksek Lisans Tezi). Sağlık Bilimleri Üniversitesi Hamidiye Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Kate, M. (2011). *Cinsel Politika*. İstanbul: Payel Yayınları.

Kavaklı, Mustafa. (2022). Dijital oyunların kişilik, duygu ve davranışlar üzerindeki etkileri. Ş. Sağıroğlu vd. (Ed.), *Dijital Oyunlar-1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, ss. 85–110. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Kaya, Ahmet. (2021a). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı (Gaziosmanpaşa Atabek Koleji örneği). (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Kaya, Ahmet. (2021b). Adölesanlarda dijital oyun bağımlılığının mutluluk ve yaşamın anlamına etkisi. *Bağımlılık Dergisi, 22*(3), 300–302.

Kayhan, Fatma. (1999). *İzm'ler Dizisi 21: Feminizm*. İstanbul: BDS Yayınları.

Kaylı Şaşman, D. (2013). *Kadın Bedeni ve Özgürleşme*. İzmir: İlya Yayınevi.

Keskin, Fikriye & Ulusan, Aysun. (2016). Kadının toplumsal inşasına yönelik kuramsal yaklaşımlara dair bir değerlendirme. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 26*, 51–53.

Kilci, Ahmet Kemal. (2021). *Spor ve Dijital Oyunlarda Son Nokta: Espor*. Ankara: Gazi Kitabevi.

Kılıç, Gül. (2021). *Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık, saldırganlık, mutluluk ve dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kim, Youna, Nauright, John & Suveatwatanakul, Chulaphan. (2020). The rise of e-sports and potential for post-COVID continued growth. *Sport in Society, 23*(11), 1.

Kirriemuir, John. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine, 8*(2), 1–2.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 16*, 327.

Kocadağ, Mehmet. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğitimler Dergisi, 1*(2), 53.

Kol, S. (2011). Erken çocuklukta bilişsel gelişim ve dil gelişimi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 21*, 3–6.

Koş, N. & Karacan, E. (2023). Kadın öğretmenlerin toplumsal cinsiyet eşitsizliğine ilişkin düşünceleri. *Sosyal Politika ve Sosyal Hizmet Çalışmaları Dergisi, 4*(2), 217–219.

Korkusuz, M. E. & Karamete, A. (2017). MMORPG türünde geliştirilen bir eğitsel oyunun basit elektrik devreleri ünitesine uygulanması ve çeşitli değişkenler bakımından incelenmesi. *ESTÜDAM Eğitim Dergisi, 2*(1), 81.

Kurt, A. S., İnce, P., & Taş-Arslan, F. (2014). İlköğretim ikinci kademede öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara karşı tutumları. *The Journal of Pediatric Research, 1*(1), 24.

Küçük, L. & Miman, M. (2015). Çalışma yaşamında cinsiyetçilik ölçekleri geliştirme ve Toros Üniversitesi'nde bir uygulama. *Toros Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2*, 117–137.

Lips, H. M. (1988). *Sex and Gender*. America: Mayfield Publishing Company.

Murdock, Nancy L. (2014). "Psikolojik Danışma ve Psikoterapi Kuramları." Şu kitapta: Ed. Füsun Akkoyun. *Psikolojik Danışma ve Psikoterapi Kuramları*. İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık, s.34-35.

Mustafaoğlu, R., Yasacı, Z. (2018). "Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri." *Bağımlılık Dergisi*, 19(3): 54-55.

Nurmedov, S., Tarhan, N. (2021). *Bağımlılık: Sanal veya Gerçek Bağımlılıkla Başa Çıkma* (9. Basım). İstanbul: Timaş.

Ozan, F. K. ve Gönüllü, C. (2023). Radikal Feminizm Bağlamında Aileyi Konu Alan Yüksek Lisans Tezlerinin İncelenmesi. *Oğuzhan Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), 173-174.

Özdemir, L., Batga, B., Uçar, B. (2019). "Öğrencilerin Toplumsal Cinsiyet Algılarını Etkileyen Demografik Niteliklerin Belirlenmesine Yönelik Bir Araştırma." *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 10(24): 215.

Özdemir, M. (2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimleri*. Yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.

Özdemir, S. (2014). "5-6 Yaş Grubu Çocukların Serbest Zaman Etkinliklerindeki Oyun ve Oyuncak Tercihlerinin İncelenmesi." *Journal of Educational Science*, 2(2): 6-7.

Özdoğru, A. A., Gökalp, M. Y., Kuşcu, H. (2020). "Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Takım Çalışma ve Problem Çözme Becerilerine Etkisi." *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 8(22): 115.

Özenç, O. E., Tınmazlar, A. (2019). *Türkiye'de E-Spor ve League of Legends.* İstanbul: Profil Kitap.

Özkalp, E. (2004). *Davranış Bilimlerine Giriş*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Yayınları.

Özkul, R. F. ve Göktaş, P. (2023). Dijital oyun oynayanların kişilik değerleri: Z kuşağı üzerine bir araştırma. *Vizyoner Dergisi*, 14(40), ss. 1354-1357.

Özsöz, C. (2008). Kültürel Feminist Teori ve Feminist Teorilere Giriş. *Sosyoloji Notları*, Eylül-Ekim-Kasım, 53-54.

Pala, F. K., Erdem, M. (2011). "Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma." *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2): 55-64.

Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Peterson, M. (2012). Language learner interaction in a massively multiplayer online role-playing game. H. Reinders (Ed.), *Digital games in language learning and teaching* içinde (s. 70-92). Palgrave Macmillan: Londra.

Pfister, G. ve Bandy, S. J. (2015). Gender and Sport. Ed. R. Giulianotti, *Routledge Handbook of The Sociology of Sport* içinde, Routledge, London, s.227.

Pilten, P., Pilten, H. (2013). "Okul Çağı Çocuklarının Oyun Kavramına İlişkin Algılarının ve Oyun Tercihlerinin Değerlendirilmesi." *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2): 22-23.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning* içinde *Fun, play and games: What makes games engaging*.

Putnam-Tong, R. (2006). *Feminist Düşünce* (Çev. Z. Cirhinlioğlu). Gündoğan Yayınları: İstanbul.

Sağlam, M., Topsümer, F. (2019). "Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma." *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 32: 485-495.

Savaş, B. Ç. ve Turan, M. (2023). "E-Sport Attitude Scale: A Study of Validity and Reliability." *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 8(23), 1524-1561.

Savaş, İ. (1997). *Spor genel kültürü*. İstanbul: İnkılâp Yayınevi.

Seçgin, N. (2023). *Liberal Feminizmin Hukuki Eşitlik Anlayışının Eleştirisi*. Yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.

Selçuk, Z. (2007). *Eğitim psikolojisi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Selimoğlu, A. (2023). *Dijital Reklamlar Aracılığıyla Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Yeniden Üretilmesi: Dijital Oyunların Dijital Reklamlarının Göstergebilimsel Analizi*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Sevim, Ayşe (2005). *Feminizm*. İstanbul: İnsan Yayınları.

Sevinç, M. (2009). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Marpa.

Sezici, E., Yiğit, D. (2019). "Okul Öncesi Çocukların Tercihleri, Oyun Davranışları ve Sosyal Duygusal Uyumu Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi." *JAREN (Journal of Academic Research in Nursing)*, 5(3): 181.

Söğüt, F. (2020). "Dijital Ebeveynlerin Dijital Oyunlar ve Şiddet İlişkisine Yönelik Algıları." *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 51: 80.

Sönmez, V. (2000). *Öğretmenlik Mesleğine Giriş*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Söylemez, A. (2021). *Bilişsel Davranışçı Oyun Terapisi Temelli Psiko-Eğitim Programının Çocuklarda Şiddet İçerikli Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Düzeylerine Etkisi*. Doktora tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.

Sucu, İ. (2021). "Gerçekliğin Yeni Dünyası ve İletişim Alanı Olarak Sanal Sayısal Oyunlar." *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1): 208.

Sungur, Nuray (1992). *Yaratıcı Düşünce*. İstanbul: Özgür Yayın Dağıtım.

Süngü, E. (2020). "Oyunlarda Tek Tipleşme ve Türkiye'deki Oyuncu Kültürüne Etkileri." Şu kitapta: *Türkiye'de ve Türkiye'den Oyun Çalışmaları*. Ankara: Nobel Yayıncılık.

Şakar, S. B. (2021). *Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Kodlarının Yeniden Üretimi: League of Legends Oyununun Dijital Etnografik Analizi*. Yüksek lisans tezi, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.

Tan-Eren, G. ve Tuna-Uysal, M. (2019). Dijitalleşmiş şiddet: Dijital oyunlardaki şiddet ögelerinin çocuklar üzerindeki etkisi. H. H. Aygül, E. Eke (Ed.), *Dijital çocukluk ve dijital ebeveynler: Dijital nesillerin teknoloji bağımlılığı* içinde (s. 113-142). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Taş, İ. (2019). *Dijital dünyanın çocukları: Dijital bağımlılıklar, yansımalar ve baş etme yolları*. Ankara: Vize Yayıncılık.

Taştekin, E. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının öğrenci ve veli bakış açısından incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.

Tekindal, M. ve Uğuz Arsu, Ş. (2020). "Nitel Araştırma Yöntemi Olarak Fenomenolojik Yaklaşımın Kapsamı ve Sürecine Yönelik Bir Derleme." *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi*, 20(1), 158-177.

Tekindal, M., Aldırmaz, Y., Çoban, B. ve Tekindal, M. A. (2024). Türkiye'de yükseköğretim kurumlarında cinsiyetin genel görünümü: Sayısal veriler ışığında bir analiz. *Yükseköğretim Dergisi*, 14(1), ss. 153-153.

Tekkurşun-Demir, G. (2022). *Spor, e-spor ve dijital oyun bağımlılığı ile "X, Y ve Z kuşağındaki e-sporcuların çarpıcı yorumları"*. Ankara: Gazi Kitapevi.

Tetik, G. (2020). *Ergenlerde algılanan ebeveyn tutumu ve duygusal zeka arasındaki ilişkide, dijital oyun bağımlılığının aracı rolünün incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Tiring, O. ve Güloğlu, B. (2023). E-spor oynayanların psikolojik tepkilerinin yordayıcısı olarak benlik kurgusu, mükemmeliyetçilik ve olumlu gelecek beklentisi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 28(2), s. 103.

Tonga, D. (2017). Rol model olarak sosyal bilgiler öğretmeni. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(2), s. 20.

Topçu, E. (2019). Marx'ın Bir Başka Açıdan Okunması: Marksist Feminizm. *Hece*, 270/271/272(2), 782-798.

Tor, H. ve Irmak, T. Y. (2022). Dijital oyun fenomeninin sosyolojisi. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(12), ss. 1806-1807.

Tran, G. A. ve Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements?, Chick "like" to manage digital content for players. *Journal of Advertising Research,* 53(4), s. 456.

Turgut, S. T. ve Gedik, E. (2023). Dijitalleşen alanlar: E-spor örneği. *Bozok Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), s. 86.

Tuzcuoğlu, N. (1995). Psikanaliz kuramı ve özellikleri. *M. Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 7, ss. 275-276.

Uslu, F. ve Demir, E. (2023). "Nitel Bir Veri Toplama Tekniği: Derinlemesine Görüşme." *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 40(1), 289-290.

Utuş, T. (2022). *Ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ile dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarına etkisine yönelik ebeveynlerin algılarının incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.

Uzunoğlu, A. (2021). Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya*, (11), ss. 122-127.

Ültay, E., Akyurt, H. ve Ültay, N. (2021). "Sosyal Bilimlerde Betimsel İçerik Analizi." *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (10), 189.

Ünlü, S. (2001). "Psikoloji". *Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayını*, No.1288.

Üstün, F., Öz, N. D., Önal, F., Demirci, Y. E. ve Akbaba, S. (2022). Üniversite Öğrencilerinin E-Spor Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 129-132.

Vahapoğlu-Bindesen, Z. ve Bindesen, M. (2020). İnsan, Spor ve Felsefe. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 22(4), 3.

Vardar, O. (2022). Dijital Bağımlılığın ve Dijital Oyunların Toplumsal Cinsiyet Perspektifi ile İncelenmesi. *Akdeniz Kadın Çalışmaları ve Toplumsal Cinsiyet Dergisi*, V(1), s.159.

Vargel-Pehlivan, P. (2017). Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Kuramsal Yaklaşımlar: Bir Literatür Taraması. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 31, 506-509.

Volkvein-Caplan, K. (2009). *Culture, Sport and Physical Activity*. Meyer & Meyer Sport Ltd., United Kingdom, s.144.

Watkins, S. A., Rueda, M. ve Rodriguez, M. (1996). *Yeni Başlayanlar için Feminizm*, Özden Arıkan (çev.), İstanbul: Milliyet Yayınları.

Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. ve Ivory, J. D. (2009). The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games. *New Media & Society*, 11(5), s.815-834.

Winn, J. ve Heeter, C. (2009). Gaming, Gender, and Time: Who Makes Time to Play?. *Sex Roles*, 61, s.1-13.

Yalçın-Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Digital Game Addiction Among Adolescents and Young Adults: A Current Overview. *Turkish Journal of Psychiatry*, 6.

Yalman, A. ve Yiğit-Açıkgöz, F. (2018). Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: GTA 5 Oyunu Örneği. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 30, 166.

Yapıcıoğlu-Ayaz, Y., Kıvanççı, G. ve Safarov, A. (2019). Psikanalitik Kuram ve Reklamda Yaratıcılık. *Adnan Menderes Üniversitesi Dördüncü Kuvvet Uluslararası Hakemli Dergisi*, 2(2), 77.

Yavuz, E. ve Tarlakazan, E. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Mobil Oyun Profili ve Oynama Alışkanlıkları. *AÇÜ Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 152.

Yenğin, D. (2010). *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet* (Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yenilmez, K. ve Avcu, T. (2009). "Altıncı Sınıf Öğrencilerinin Cebir Öğrenme Alanındaki Başarı Düzeyleri." *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 39.

Yetim, A. ve Cengiz, R. (2010). *İletişim ve Spor*. Ankara: Berikan Yayınevi.

Yüksel, M. (2003). *Feminist Hukuk Kuramı ve Feminist Düşünce Teorileri*. İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım.

Yükselbaba, Ü. (2016). Feminist Perspektiften Hukuk. *Journal of Istanbul University Law Faculty*, 74(1), 130.

Yıldız, Z. (2014). Sosyal Bilişsel Öğrenme Kuramı ve Din Öğrenimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 33, 152-154.

Yılmaz-Esencan, T. ve Rathfisch, G. (2017). Psikoseksüel Gelişim Kuramının Kadın Hastalıkları ve Doğum Hemşireliği Alanına Yansımaları. *Kadın Sağlığı Hemşireliği Dergisi (KASHED)*, 3(2), 75-79.

Yörük, A. (2009). Feminizm/ler. *Sosyoloji Notları*, Nisan, 66-67.

Elektronik Kaynaklar

Akçay, Şaban Nur. (2020). Toplumsal cinsiyet kuramları. https://www.sosyologer.com/toplumsal-cinsiyet-kuramlari/ Erişim: 26.02.2025.

Andrews, Hayden & Perišić, Ana. (2024). WoW player count: How many people play World of Warcraft in 2024?. https://dotesports-com.translate.goog/wow/news/world-of-warcraft-player-count-how-many-people-play-wow?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc Erişim: 15.02.2025.

Aydın, Meral. (2014). Albert Bandura'nın sosyal öğrenme kuramı ve eğitime yansımaları. https://www.meralaydin.com.tr/albert-banduranin-sosyal-ogrenme-kurami-ve-egitime-yansimalari/ Erişim: 26.02.2025.

Aytekin, G. (2017). Dijital Oyunlar ve Bireyler Üzerindeki Etkileri. https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/dijital-oyunlar-ve-bireyler-uzerindeki-etkileri Erişim: 12.04.2025.

Beşiktaş Esports. https://www.besiktasesports.com/hakkimizda/ Erişim: 22.02.2025.

Biçer, Ö. (2018). Kadınlar "Oyun"da Var Mı? Dijital Oyun Sektörü ve Toplumsal Cinsiyet. *Sosyal Demokrat Dergi*, 95/96. https://www.sosyaldemokratdergi.org/ozgur-bicer-kadinlar-oyunda-var-mi-dijital-oyun-sektoru-ve-toplumsal-cinsiyet/#_ftn18 Erişim: 16.04.2025.

Bozkurt, Aras. (2014). Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. https://www.researchgate.net/publication/317342269_Homo_Ludens_Dijital_oyunlar_ve_egitim Erişim: 26.11.2024.

Brunell, Laura. (2025). Third wave of feminism. *Britannica*. https://www.britannica.com/topic/feminism/The-third-wave-of-feminism Erişim: 04.03.2025.

Bustos-Ortega, M., vd. (2023). "Sexist Attitudes in Online Video Gaming: Development and Validation of the Sexism Against Women Gamers Scale in Spanish and English." *Journal of Social Psychology*, 47(3), 320-342. https://doi.org/10.1177/03616843231162837 Erişim: 01.05.2025.

Cengiz-Akpınarlı, Aylin. "Cinsiyet ve Toplumsal Cinsiyet". https://aylinakpinarli.com/cinsiyet-ve-toplumsal-cinsiyet/ Erişim: 23.02.2025.

Crozier-De Rosa, Sharon. "What are the Four Waves of Feminism? And What Comes Next?". https://www.uow.edu.au/media/2024/what-are-the-four-waves-of-feminism-and-what-comesnext.php Erişim: 04.03.2025.

Dijital Oyunlar Raporu 2019. https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf Erişim: 19.12.2024.

Dijital Sporlar. "Espor Türkiye'de İlk Kez Seçmeli Kulüp Dersi Oluyor". https://dijitalsporlar.com/haberler/espor-turkiyede-ilk-kez-secmeli-ders-oluyor Erişim: 26.01.2025.

Erdoğan, D. (2014). *Feminist Kuramlar Marksist Feminizm ve Sosyalist Feminizm.* https://kouhukukfelsefesi.wordpress.com/wp-content/uploads/2021/02/feminist-kuramlar.pdf Erişim: 18.03.2025.

Erkan, Z. (2023). Dijital Oyunlarda Kadın Temsili: Tomb Raider ve Mortal Kombat Oyunlarının Karşılaştırılması. http://feministmevzular.org/dijital-oyunlarda-kadin-temsili-tomb-raider-ve-mortal-kombat-oyunlarinin-karsilastirilmasi/ Erişim: 12.04.2025.

ESL Play. (t.y.). Dark Passage Ladies LoL. https://play.eslgaming.com/team/7440775/ Erişim: 13.04.2025.

Espor Gazetesi. (2021). Oxygen Esports, Kadın Valorant Takımını Duyurdu. https://www.esporgazetesi.com/oxygen-esports-kadin-valorant-takimini-duyurdu/ Erişim: 13.04.2025.

Esports Charts. "İzleyici Sayısına Göre Popüler E-Spor Oyunları 2024". https://escharts.com/tr/top-games?order=peak Erişim: 29.12.2024.

Esports Charts Female. Toplam Kazançlarına Göre En İyi Espor Kadın Oyuncuları. https://escharts.com/tr/players?female=1 Erişim: 13.04.2025.

Esports Charts Galatasaray Esports. https://escharts.com/tr/organizations/galatasaray-esports Erişim: 22.02.2025.

Esports Charts Players. (t.y.). Toplam Kazançlarına Göre En İyi Espor Oyuncuları. https://escharts.com/tr/players Erişim: 13.04.2025.

EST. (2021). SuperMassive Blaze Kadın VALORANT Takımı Kuruldu!. https://esportimes.com/tr/supermassive-blaze-kadin-valorant-takimi-kuruldu/ Erişim: 13.04.2025.

Fenerbahçe Espor. https://fenerbahceespor.com/hakkimizda/ Erişim: 22.02.2025.

Gaming in Türkiye. https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiyede-espor-ve-espor-trendleri/ Erişim: 22.02.2025.

Gamizm. (2022). Türkiye'de Oyuna ve Espor'a Yatırım Yapan Markalar. https://gamizm.com/turkiyede-oyuna-ve-espora-yatirim-yapan-markalar/ Erişim: 29.12.2024.

Global Gender Gap 2024. (2024). https://www3.weforum.org/docs/WEF_GGGR_2024.pdf Erişim: 24.02.2025.

Haberler. (2019). Battle Royale Oyunları Neden ve Nasıl Bu Kadar Popüler Hale Geldi? https://www.haberler.com/teknoloji/battle-royale-oyunlari-neden-ve-nasil-bu-kadar-11974684-haberi/ Erişim: 26.01.2025.

ILO Kadınlar. (2025). Statistics on Women. https://ilostat.ilo.org/topics/women/ Erişim: 24.02.2025.

Kayacı, Mustafa. (2019). Piaget'in Bilişsel Gelişim Kuramı: Gelişim Dönemleri ve Temel Kavramlar. https://www.psikolojiagi.com/piagetin-bilissel-gelisim-kurami-gelisim-donemleri-ve-temel-kavramlar/ Erişim: 28.02.2025.

Newzoo (2023). *Global Games Market Report*. *The Global Games Market*, s.18-21. https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version Erişim: 11.02.2025.

NTV Spor. (2018). Beşiktaş'tan bir ilk: Kadın e-spor takımı. https://www.ntvspor.net/espor/besiktas-tan-bir-ilk-kadin-e-spor-takimi-5b51da9e64aa731480a34e30 Erişim: 13.04.2025.

Owayo. (t.y.). Women in the Gaming Industry: Nine Questions for Gamer Natalie Denk. https://www.owayo.com/magazine/esports-women-us.htm?srsltid=AfmBOoqJIORLXnfSah2WXxwXAHaaxYeUC-yZP4cr_EpjZy9bPJgG_Z6w Erişim: 12.04.2025.

Oyun Doktoru. (2013). *TUDOF Gerçekten Kapatıldı mı? Resmi Açıklama*. https://portal.multiplayer.com.tr/tudof-gercekten-kapatildi-mi-resmi-aciklama/ Erişim: 22 Şubat 2025.

Öztekin, D. C. (2020). *Psişe Nedir?* https://dundarcanoztekin.com.tr/psise-nedir/ Erişim: 27 Şubat 2025.

Statista (2024a). *ESports Market Size Worldwide in 2022 and 2023, with Forecast to 2032*. https://www.statista.com/statistics/1256162/global-esports-market-size/ Erişim: 29.12.2024.

Statista (2024b). *Revenue of the ESports Market in Selected Countries Worldwide in 2023*. https://www.statista.com/forecasts/1130696/esports-revenue-share-country: Erişim: 29.12.2024.

TÜİK. (2023). İşgücü istatistikleri. https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Isgucu-Istatistikleri-2023-53521 Erişim: 24.02.2025.

TÜİK. (2024). Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması. https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2024-53638 Erişim: 30.11.2024.

Türkiye Oyun Sektörü Raporu. (2022). *Türkiye Oyun Sektörü Uzman Görüşleri*. https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2022.pdf Erişim: 14.03.2025.

Türkiye Oyun Sektörü Raporu. (2023). https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2023.pdf Erişim: 03.04.2025.

Türkiye Oyun Sektörü Raporu. (2024). https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2024.pdf Erişim: 03.03.2025.

TDK. (2025). Cinsiyet tanımı. https://sozluk.gov.tr/ Erişim: 23.02.2025.

TESFED. (2025a). Hakkımızda. https://tesfed.org.tr/hakkimizda Erişim: 22.02.2025.

TESFED. (2025b). Başkan. https://tesfed.org.tr/baskan Erişim: 22.02.2025.

The Engineer. (2022). Late great engineers: Atom bomb pioneer and games designer William Higinbotham. https://www-theengineer-co-uk.translate.goog/content/in-depth/late-great-engineers-atom-bomb-pioneer-and-games-designer-william-higinbotham/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc Erişim: 24.01.2025.

Turkmmo. (2023). Sektörde öncü haline gelen en başarılı Türk oyun şirketleri. https://www.turkmmo.com/sektorde-oncu-haline-gelen-en-basarili-turk-oyun-sirketleri-h1000058233.html#comments Erişim: 29.12.2024.

Ulukan, G. (2023). Türkiye oyun dünyası yatırımlarında 333 milyon dolarla Avrupa'da birinci sırada. https://webrazzi.com/2023/03/10/turkiye-oyun-dunyasi-yatirimlarinda-333-milyon-dolarla-avrupada-birinci-sirada/ Erişim: 22.02.2025.

WebTekno. (2018). Türkiye'nin ilk Kadın PUBG Espor Takımı Kuruldu. https://www.webtekno.com/turkiye-nin-ilk-kadin-pubg-espor-takimi-kuruldu-h52861.html Erişim: 13.04.2025.

WHO. (2020). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder Erişim: 25.11.2024.

WIG (Women in Games). (t.y.). About Us. https://www.womeningames.org/about-us/ Erişim: 12.04.2025.

World Esports IESF. *Creating One Esports World*. https://iesf-org.translate.goog/about-us/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc Erişim: 26.01.2025.

Yeşilay. (2019). *Dijital Oyun Nasıl E-Spor Oldu?* https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/dijital-oyun-nasil-e-spor-oldu Erişim: 25.01.2025.

YÖK. (2024). *Kadınların Yükseköğretime Erişimi*. https://www.yok.gov.tr/Sayfalar/Haberler/2024/kadinlarin-yuksekogretime-erisimi.aspx Erişim: 24.02.2025.

ÖZGEÇMİŞ

2023 yılında Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü ve İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü'nde eğitimini tamamlayan Karaoğlu, aynı yıl Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başlamıştır.