

PAPER DETAILS

TITLE: HOBI, OYUN, SPOR VE E-SPOR ÜZERİNE ELESTİREL BİR DEĞERLENDİRME

AUTHORS: Mihriban SENSES

PAGES: 983-1007

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1195622>

HOBİ, OYUN, SPOR VE E-SPOR ÜZERİNE ELEŞTİREL BİR DEĞERLENDİRME

Mihriban ŞENSES*

Gönderim Tarihi: Mart 2020

Kabul Tarihi: Haziran 2020

ÖZET

Bu makalede hobi, oyun, spor, e-spor ve bilim kavramlarından hareketle gündelik hayatta hobiyi algılama tarzımız, oyunun tanımı, kapsamı ve içeriğindeki dönüşüm, geleneksel oyunlar, modern oyunlar ile dijital oyunlar arasındaki farklılıklar ve oyun, spor ile bilim arasındaki ilişki genel hatlarıyla ele alınmaktadır. Günümüzdeki hobi olarak tanımladığımız bazı aktivitelere fazlasıyla zaman ayırıyoruz. Özellikle ergen ve genç erişkin kesim bugün, mesleki bir boyutu olmadığına hobi olarak değerlendirilebilecek dijital oyunlara giderek bağımlı hale gelmektedir. Buna bağlı olarak günümüzde bu oyunların e-spor olarak tanımlanıp tanımlanamayacağı da önemli tartışma konularından birini oluşturmaktadır. Bu nedenle elinizdeki çalışmada öncelikle oyun tanımlarından hareketle günümüzdeki oyunların geçmiş veya geleneksel toplumlardaki oyunlardan hangi ölçüde farklılaştığı ve bu oyunların spor kategorisinde ele alınıp alınamayacağı tartışılmaktadır. Sonuç olarak oyunu algılama tarzımızda ve oyunun niteliğinde büyük değişikliklerin gerçekleştiği, dijital oyunların spor olarak değerlendirilmesinin aynı zamanda bu oyunları oynayan hemen herkesi sporcuya dönüştüreceği, birçok oyunun spor olarak değerlendirilmesinin ve sporun spor bilimleri başlığı altında bilimselleştirilmeye çalışılmasının büyük ölçüde tartışmalı olduğu ileri sürülmektedir.

Anahtar Kelimeler: hobi, oyun, spor, dijital oyun, e-spor

*  Arş. Gör. Dr., Bursa Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyoloji Bölümü, mihri@uludag.edu.tr

A Critical Evaluation on Hobby, Game, Sport and E-Sport

ABSTRACT

In this article it is discussed that how we perceive hobby in daily life, the transformation of the definition, scope and content of the game, the differences between traditional games, modern games and digital games, and the relationship between games, sports and science based on the concepts of hobby, games, sports, e-sports and science in general. We devote a lot of time to some activities that we define as hobby. Especially teenager, young or adult people are now largely dependent on digital games that can be considered a hobby without a professional dimension. Accordingly, whether these games can be defined as e-sports today is one of the important discussion topics. For this reason, in the present study, first of all, it is discussed how today's games differ from past or traditional societies and whether these games can be considered in the sports category based on game definitions. As a result, it is argued that there are great changes in the way we perceive the game and the quality of the game, the evaluation of digital games as sports will also turn almost everyone who plays these games into sportsman, the evaluation of many games as sports and the attempt to scientificize the sport under the title of sports sciences is highly controversial.

Key words: hobby, game, sport, digital sport, e-sport

Giriş

Elinizdeki metinde öncelikle iş ve hobi kavramlarından hareketle gündelik hayatımızın merkez ve çevre uğraş sorunu kısaca ele alınmıştır. Ardından oyun kavramı genel hatlarıyla tanımlanmış ve geleneksel oyunlar ile modern oyunlar, özellikle dijital oyunlar arasındaki farklılıklar ortaya konulmaya çalışılmıştır. Son olarak oyun, spor ve bilim arasındaki ilişki tartışmaya açılmıştır. Bu çalışma teorik niteliktedir ve konu hakkındaki birincil ve ikincil kaynaklara atıfta bulunarak elde edilen sonuçları / bulguları özetlemektedir.

Çalışmanın amacı özellikle oyunun algılanma tarzının, kapsamının veya içeriğinin değişimini ortaya koymak, günümüzde dijital oyunların spor olarak tanımlanmasını eleştiriye tabi tutmak ve

sporun bilimselleştirilmesini tartışmaya açmaktır. Dolayısıyla elinizdeki metin hobilerimiz, hobilerimizi algılama tarzımız, oyun, spor ve bilim üzerine yeniden düşünme daveti olarak görülebilir.

Bilindiği üzere hobi, gündelik işlerden arta kalan zamanlarda sevdiğimiz için ilgilendiğimiz alanları ifade eder. Hobi işin, mesleğin, asıl uğraşımızın dışında dinlenmek, eğlenmek, keyifli vakit geçirmek için yöneldiğimiz faaliyetlerdir. Yaptığımız iş gündelik hayatımızın merkezi uğraşı ise hobilerimiz periferi uğraşlarıdır. İnsanlar genellikle hayatlarının merkezinde yer alan ve odaklandıkları işlerde daha başarılı olurlar. Kuşkusuz bu başarıda söz konusu işi isteyerek ya da severek yapmak da etkilidir.

Gündelik hayatta bazen merkezi uğraşlarımız çevre, periferide yer alan uğraşlarımız da merkezi uğraşlara dönüşebilir. Mesela günümüzde özellikle dijital oyunlar, hobi olarak dijital oyunlara fazlasıyla vakit (bazen 5-10 saatten fazla) ayıran kişilerin hobisi olmaktan çıkabilir. Başka bir işle meşgul olmayıp bütün gün elektronik oyun oynayan insanlar hobilerini hayatlarının merkezi haline getirerek onları neredeyse işe dönüştürebilirler. Kuşkusuz bu durumda insanlar hobilerine odaklanarak da başarılı olabilirler. Ancak sürekli olarak hobiye yönelmek merkezi uğraşıya ya da meslekte başarısızlığa neden olabilir.

Günümüzde özellikle ergenlik dönemindeki ve hatta yetişkin çok sayıda erkek (ve elbette birçok kadın) için dijital oyunlar neredeyse hayatın merkezi haline gelmiştir. Bunlar iş, “meslek” kategorisine sokulmadığında hobidir ve hobi her zaman yapılmaya başlandığında hobi olmaktan çıkar. Bugün evli ya da beraber yaşayan genç çiftlerin sorunlarından biri partnerlerden birinin hobilerine, mesela futbola, bilgisayarlara, dijital ortama ya da elektronik oyunlara “fazla” zaman ayırmasıdır. Özellikle kadınların bunu sorun olarak görmesi “yoksa bilgisayarlar dışı mı” sorusunu beraberinde getirmiştir. Aslında

“bilgisayarlar dışı mı” sorusundan ziyade sorulması gereken asıl sorular belki de şunlar olmalıdır: Yoksa günümüz toplumunda merkez-çevre uğraşlar sorunu mu var? İçinde bulunduğumuz hız, tüketim, eğlence, haz toplumunda gündelik meşgalelerimizden sürekli olarak kaçmaya mı çalışıyoruz? Yoksa eşimize, çocuğumuza ayırmamız gereken zamanı “hobi” olarak gördüğümüz, savunduğumuz, kaçtığımız aktivitelere mi ayırma “ihtiyacı” hissediyoruz?

Günümüzde insanlara iş veya okul hayatının stresinden, gündelik uğraşların sıkıcılığından, rutinden kaçabilmeleri ve kendini gerçekleştirebilmeleri için sürekli olarak hobi edinmeleri tavsiye edilir. Bu hobi yazı yazmak, resim yapmak, fotoğrafçılık, herhangi bir sporla ilgilenmek, müzik vb. olabilir. Aslında bütün bunları da oyun kavramıyla ilişkilendirmek mümkündür. Hollandalı filozof ve tarihçi Johan Huizinga haklıysa insan Homo-Ludens’tir. Oyun, insan ve toplum hayatının asli unsurudur. Fakat bugün gerçekten ne kadar oyun oynuyoruz? Geleneksel oyunlar ile modern çağdaki oyunlar arasındaki farklılıklar nelerdir? Oyun, oyun olmaktan çıkmış mıdır veya belirli özelliklerini kaybetmiş midir? Kaybetmişse neden ve nasıl kaybetmiştir?

Metinde yerilen diğer araştırma soruları ise şunlardır: Oyun ile spor arasındaki ilişki nedir? Bütün oyunlar spor veya bütün sporlar oyun olarak kabul edilebilir mi? Dijital oyunları spor kategorisinde ele almak doğru mudur? Dijital oyunları spor olarak kabul ettiğimizde toplumda bu oyunları oynayan herkesi sporcu mu sayacağız?

Günümüzde oyun ile spor iç içe geçmiş durumdadır. Spor da “spor bilimleri” adı altında bilimselleştirilmeye çalışılmaktadır. Bu durumda genel olarak oyunlar ya da özelde dijital oyunlar da bilim başlığı altında mı ele alınacaktır? Spor bilimleri adı altında oyunu ve sporu bilimselleştirmeye mi çalışıyoruz? Şayet böyle yapıyorsak mevcut bilimsel ortodoksi ya da ortodoks bilim anlayışı açısından bu,

ne kadar doğru bir tutumdur? Ortodoks bilim anlayışı bilimi metafizikten, hurafelerden, dinden, geleneklerden, irrasyonel olan bütün unsurlardan arındırma çabası içindedir. Ve hatta bilimin bilimsel olmayan bütün alanlardan veya unsurlardan bağışık olduğunu ileri sürme eğilimdedir. Peki, bu durumda biz bütün oyunları ve sporları bilimselleştirerek bilimi “kirletmiş” olmaz mıyız?

Metinde bu sorulardan hareketle öncelikle oyunun birtakım özelliklerini kaybettiği ortaya konulmaya çalışılacaktır. Ardından günümüzde elektronik oyunların çocuklara veya yetişkinlere beceri kazandırdığı, onların stresini azalttığı, karar verme mekanizmalarını güçlendirdiği ileri sürülse de kültür endüstrisinin ürünü olan bu ticarileşmiş oyunların aynı zamanda insanları sanal, simülatif ortama hapsettiği, şiddete yönlendirdiği veya şiddete karşı duyarsızlaştırdığı, hayal gücünü ve yaratıcılığı öldürdüğü, spor olarak tanımlanmalarının son derece problemli olduğu iddiası temellendirilmeye çalışılacaktır. Son olarak dijital oyunları e-spor olarak adlandırmanın ve sporu bilimselleştirmeye çalışmanın handikapları ele alınacaktır.

1. Genel Hatlarıyla Oyun ve Modern Çağda Oyun

Yukarıda iş ve hobilere ilişkin kısa bir değerlendirme yaptıktan sonra metnin amacı kapsamında genel bir oyun değerlendirmesi yapabiliriz. Oyun denildiğinde genellikle çalışmanın ve ciddiyetin tam karşıtı, kendiliğinden ortaya çıkan, serbest veya gönüllüğe dayanan, mutluluk getiren bir aktivite anlaşılır (Suits 2012: 35; Huizinga 2006: 24). Aslında oyunun ciddiyetin zıddı olup olmadığı da tartışmalıdır. Mesela insanı diğer birçok tanımlamadan (homo sapiens, animal rationale, animal laborant vb.) farklı şekilde “Homo Ludens” olarak teşhis eden Johan Huizinga’ya göre oyun ile ciddiyet arasında kesin bir sınır çizgisi yoktur. Oyun bazen ciddiyete dönüşebilir; ciddiyet de oyuna. Aslında Huizinga bu minvalde oyunun hayatın tamamını

kapsadığı tezini işlemiştir. Ona göre “oyun kültürden daha eskidir” (Huizinga 2006: 16).

Huizinga, oyunu ‘bilinçli bir şekilde çalışma serbestliği dışarıda devam ederken ‘alışılmış hayat’ yani var olan yaşam olduğu gibi devam ederken ‘gerçek olmayan’ fakat aynı zamanda oyuncularını ölesiye baştan aşağı içine çekmeyi başaran, sürükleyici bir şey’ olarak tanımlamaktadır. Herhangi bir maddi çıkardan bağımsız kazancı olmayan bir aktivitedir. Oyunun, kendine özgü zaman ve yer sınırları vardır ve o sınırlar içerisinde değişmeyen belli kuralları ve düzenli bir tarzı olan bir aktivitedir (Yengin 2012: 85-86).

Huizinga, oyunun tarihsel izini sürerek onu şiir, felsefe, sanat, hukuk ile ilişkilendirmiştir. O, “[h]ayvanlar oyun oynayabilirler: Demek ki sadece mekanik şeyler olmanın çok ötesindedirler. Biz de oynuyoruz ve oynadığımızın bilincindeyiz: Demek ki biz de sadece akıllı varlıklar olmanın ötesindeyiz; çünkü oyun irrasyoneldir” (2006: 20) diyerek aslında hayatın ve insanın bütünüyle rasyonel eyleme veya faaliyete indirgenemeyeceğini ortaya koymaya çalışmıştır. Ona göre irrasyonellikle ilişkilendirilebilecek olan oyun yalnızca komik unsurlara da indirgenemez. Çünkü komik olan aynı zamanda aptallıkla ilgilidir. Hâlbuki oyun aptalca değildir (2006: 23).

Kuşkusuz oyun teorisyenlerine göre oyunun / oyunların başka birçok özelliği daha vardır. İçsel güdülenme gerektirmesi, oyunun amacının oyun olması, çoğu zaman yaratıcılığa ve yeniliğe kapı açması, kendiliğinden ve birey açısından ödüllendirici olması, belirli kurallara dayanması, kazanma hedefi içermesi vb. (Bateson ve Martin 2014: 15-25). Ancak bütün bu saydığımız özellikler elbette genelleme kapsamında anlaşılmalıdır. Çünkü oyun konusunda düşünen ve yazan düşünürler veya teorisyenler bu özellikler konusunda mutlak bir uzlaşma içinde değildir. Örneğin Platon, Rousseau, Friedrich Schiller, Karl Groos, John Dewey, Sigmund Freud oyunu net bir şekilde yaratıcılıkla ilişkilendirmemiştir (2014: 18).

Oyunların birtakım işlevleri de vardır. Örneğin oyunların çoğu zaman fayda sağladığı da düşünülür. Fakat yine oyun teorisyenleri bu konuda da fikir ayrılığına düşmüşlerdir. Örneğin P. Martin ve T. M. Caro oyunun faydasından bağımsız şekilde ele alınabileceğini savunur. Ancak oyunun aynı zamanda uyum sağlama işlevinin de hesaba katılması gerekir (2014: 49-50). Oyunlar insanlara eğitim, hareket, sağlığı koruma, kendini gerçekleştirme, hayata hazırlanma, eğlenme imkânı sunar. Ayrıca kişi kendisini oyun sayesinde daha iyi tanıma fırsatı bulur. Örneğin insanlar oyun yoluyla güçlü ve zayıf yönlerini keşfedebilirler (Mustafaoğlu 2018: 85). Bu nedenle oyunun psikoloji disiplini de önemli bir yeri vardır.

...[S]ağlığın göstergesi olan ve evrensel olan şey oyundur; oyun oynama büyümeye, dolayısıyla da sağlığa katkıda bulunur, grup ilişkilerine girmeyi sağlar, psikoterapide bir iletişim biçimi olabilir ve son olarak psikanaliz oyun oynamanın insanın kendisiyle ve başkalarıyla iletişim kurmasına hizmet eden çok özel bir biçimi olarak gelişmiştir (Winnicott 2017: 61-62).

Ancak oyunların faydalı olabileceği gibi aynı zamanda zararlı yönleri de bulunmaktadır. Mesela oyun, kişinin şiddet eğilimini ortaya çıkarabilir veya şiddete yönelmesine neden olabilir. Günümüzde hem oyun kavramı, hem de oyunun kapsamı, içeriği ve algılanma tarzı geleneksel toplumlara nazaran büyük ölçüde dönüşüm geçirmiştir. Oyunlar temel birtakım özelliklerini yitirmiştir. Sanayileşme, kentleşme, nüfus artışı, okullaşma, ekonomik gelişme, ulaşım ve iletişim teknolojileri gibi gelişmeler çocuk oyunlarında da değişikliğe neden olmuştur. Mesela oyunların özellikle “içsel olarak güdülenme”, “özgürce seçilme”, “etkin biçimde katılma” gibi nitelikleri sarsıntıya uğramıştır. Oyunlar iş veya görev gibi algılanmaya başlamıştır. Doğal oyun alanları ve serbest oyun zamanları da yok olmaya yüz tutmuştur. Oyun insandan bağımsız bir boyut kazanmış ve kurumsallaşmıştır. Artık “gerçek” oyunun varlığından söz edebilmek son derece zordur. Çünkü oyundaki mekân unsurunda da büyük bir değişiklik

gerçekleşmiştir. Günümüzde mekânla kısıtlanmış, bahçenin, sokağın olmadığı sanal, kurumsal ve ticari oyunlar oynanmaktadır. Burada insan artık başkalarıyla değil, tek başınadır; insan yerine fabrikasyon nesnelerle ilgilenir ve özgür oyunun yerini programlı oyun almıştır (Onur ve Çelen 2002: 513-521).

Bu çelişkiyi çocukları tümüyle kontrol etmek, sonunda iyi tüketiciler yapmak isteyen sistemlerin yarattığı ileri sürülmektedir: Oynayabilirsin, ama kendi istediğin gibi değil, benim izin verdiğim gibi! Akademik hırs ve rekabet, ne pahasına olursa olsun başarı kazanma isteği, eve kapanma zorunluluğu gibi diğer etkenler de denetimli oyunla birleşince ortaya “yalıtılmış bir çocukluk” çıkmaktadır... B. A. Wright Amerikalı çocukların günümüzde üç tür yalıtılma yaşadıklarını belirtiyor... Bunlardan birincisi “kuşakıçi kopuluk”tur. Wright’a göre ‘Çocuklar dışarda kumlukta oynayarak başkalarıyla işbirliği yapmayı öğrenmek yerine, saatlerce yataklarında oturup GameBoy’un sonsuz versiyonlarını oynamaktadırlar. Bu nedenle kuşakıçi bir kopukluk vardır, çünkü çocukların oyunu başkalarına daha az bağımlı ve gitgide daha fazla yalıtılmış hale gelmektedir.’ (2002: 514, 515).

Güvensiz ortamlar da çocukları eve hapsedmiş ve yukarı sözü edilen bir yalıtılmışlık ve bireyselleşmeyi beraberinde getirmiştir. Fiziksel aktiviteden yoksun ya da bu aktiviteyi de belirli mekânlara bağımlı şekilde gerçekleştiren, doğal ve güvenli ortamlar azaldığı için eve hapsolan çocuğun televizyon ve bilgisayar karşısında harcadığı zaman ona hayal gücü ve yaratıcılıktan yoksunluk olarak geri dönmüştür.

Huizinga da oyun kavramında, kapsamında ve içeriğinde yukarıda sözü edilen değişimi ele almıştır. Ona göre “[i]nsanın gerçekten oynaması için, oyun esnasında yeniden çocuk olması gerekir” (2006: 249). Bu nedenle o incelikle zekâ oyunlarının bile oyunun esas niteliğini barındırmayabileceğini ileri sürmüştür (2006: 249). Huizinga modern toplumda aynı zamanda sporun, sanatın ve bilimin de oyunla ilişkisinin geçmişe nazaran çok daha tartışmalı veya problemlili olduğunu ortaya koymuştur. Örneğin;

Spor modern toplumda, oyunsal alandan yavaş yavaş uzaklaşmakta ve artık ancak ciddi olduğunda oyun olan sui generis bir unsur haline gelmektedir. Spor bugünkü dünyada, asıl kültürün evriminin dışında bir yere sahiptir; bu kültür sporu içermez. Arkaik uygarlıklarda, müsabakalar kutsal bayramların kapsamı içinde yer almaktaydı. Modern sporda, ibadetle olan bu bağ tamamen kopmuştur. Spor tamamen dindışı hale gelmiştir ve yönetici bir otorite sporun uygulanışını hükme bağlıyor olsa bile toplumun organik yapısıyla bir bağlantısı kalmamıştır. Spor artık, toplumsal yönelişin verimli bir faktöründen çok, agonal bir içgüdünün özerk bir ifadesidir. Kitleler gösterilerin etkisini yükseltme konusunda modern toplumsal tekniğin geniş bilgisinin, olimpiyat oyunlarının veya Amerikan üniversitelerinin düzenlediği sportif organizasyonların veyahut da büyük şamatayla ilan edilen uluslararası müsabakaların sporu tarz ve kültür yaratan bir faaliyet düzeyine çıkartmasında hiçbir katkısı yoktur. Spor, katılanların ve seyircilerin gözünde sahip olduğu büyük öneme rağmen, eski oyunsal faktörün adeta tamamen ortadan kalktığı kısır bir işlev olarak kalmaktadır. Bu kavrayış, sporu kültürümüzün en mükemmel oyunsal unsuru sayan genel kamusal kanaatin tamamen tersidir. Spor aslında, oyunsal içeriğinin en iyi bölümlerini kaybetmiştir. Oyun daha ciddi hale gelmiş, oyunsal ruh hali giderek yok olmuştur... [Aynı şekilde] Sanat... [da] modern üretim mekanizmasının zararlı etkilerine, bilimden daha fazla maruz kalmaktadır. Mekanikleşme, reklam ve etki peşinde koşma gibi unsurlar sanatı avcuna almıştır, çünkü sanat artık daha doğrudan bir şekilde piyasa için çalışmakta ve daha fazla teknik olanaktan yararlanmaktadır. ... Oyun geçicidir, sonuna kadar oynanır ve kendinin dışında özgül bir amacı yoktur. Gündelik hayatın taleplerinden kopmuş olan neşeli bir gevşeme bilinci tarafından beslenir. Bütün bunlar bilime uygulanabilir nitelikte değildir. Nitekim bilim, evrensel değeri olan genel bir gerçeklikte temas noktası aramaktadır. Bilim kuralları, oyununkiler gibi sonsuza kadar geçerli değildir. Bilimin kuralları deney tarafından sürekli yanlışlanarak değişmektedir. Bir oyunun kurallarını yanlışlamak mümkün değildir. Oyunu değiştirmeden kuralları değiştirilemez. ... [M]odern bilim kesinliğe ve gerçekliğe tapmaya bağlı olduğu ve öte yandan kıstasımızı belli bir oyun kavrayışı oluşturduğu için, oyunsal tutuma pek yatkın olmayan bir alan sayılacaktır; bilim ortaya çıktığı veya XVI. yüzyıl ile XVII. Yüzyıl arasında yaşadığı

yeniden doğuş sürecinde olduğundan çok daha az oyunsal çizgiye sahip bulunmaktadır (2006: 249, 252, 253-254, 255).

Huizinga'nın da belirttiği üzere günümüzde spor ile oyun, bilim ile oyun arasındaki ilişki giderek belirsizleşmiş ve spor ve bilimin oyunsal niteliği kaybolmaya başlamıştır. Ancak bu realite genellikle göz ardı edilmekte ya da kabul görmemektedir. Bugün birçok oyun spor kategorisine sokulmakta, spor da spor bilimleri başlığı altında ele alınmaktadır. Fakat burada sorulması gereken önemli birtakım sorular bulunmaktadır: Mesela her oyun spor olarak değerlendirilebilir mi? Oyun ve sporun kapsamı ne kadar genişletilebilir? Dijital oyunların e-spor kategorisinde ele alınması doğru mudur? Dijital oyunları spor olarak kabul ettiğimizde toplumda bu oyunları oynayan bütün bireyleri sporcu saymamız gerekmez mi? Şayet oyun ve sporun ortak birçok özelliği varsa ve bunlar birbirine çok yakın, hatta bir veya aynı şeyler sayılabilecekse o halde oyun ve spor bilimsel olarak mı ele alınacaktır? Spor bilimleri adı altında oyunu ve sporu bilimselleştirmeye mi veya bilime indirgemeye mi çalışıyoruz? Ve Huizinga haklıysa bu ne kadar doğru bir tutumdur? Bunlar şüphesiz cevap verilmesi zor ve son derece tartışmalı sorulardır. Ancak yine de sporun ne olduğunu, oyun ve bilimle ilişkisini ele alarak bu sorulara bir ölçüde cevap vermeye çalışabiliriz.

2. Sporun Oyun ve Bilimle İlişkisi

Yukarıda oyunu genel hatlarıyla tanımlamıştık. Peki, spor nedir? Spor denildiğinde genel olarak belli kurallara, tekniklere dayanan, insanı zihinsel veya fiziksel olarak geliştiren, zihne ve bedene fayda sağlayan, rekabet ve eğlence unsurlarını içeren zihinsel ve bedensel hareketlerin tamamı anlaşılır. Spor aslında sosyal hayatın birçok yönünü etkileyen, toplumdaki diğer kurumlarla ilişki içinde olan sosyal, evrensel veya küresel bir fenomendir; spor ekonomi, siyaset, uluslararası ilişkiler, eğitim, medya, turizm vb. ile iç içedir. Spor beden ve ruh sağlığını geliştirerek ekonomik, sosyal ve kültürel kalkınmaya

katkıda bulunabilir. Aynı zamanda kişilik gelişiminde, kişinin bilgi, beceri ve yetenek kazanmasında, boş zamanın değerlendirilmesinde, toplumla bütünleşmede, rekabetin ve dayanışmanın gelişiminde rol oynar (Yetim 2000: 64-71).

Bilindiği üzere spor tanımları ve türleri çeşitlilik gösterir. Futbol, güreş, motokros, dağcılık, yelken yarışları, basketbol, boks, buz hokeyi vb. aktiviteler daha çok fiziksel spor kategorisinde ele alınabilir. Satranç, go, mangala, tangram gibi oyunlar da zihinsel spor ve aktiviteler olarak kabul edilir. Spor dalları arasında performans sporu, gösteri sporları, rekreasyonel spor, sağlıklı yaşam sporu, özürllüler için spor, resmi ve resmi olmayan sporlar şeklinde sınıflandırmalar yapılabilir. Fakat bütün bu sınıflandırmalar aslında sporcuların ve teorisyenlerin spor konusunda henüz yeterince uzlaşmamış olmalarından kaynaklanır (Filiz 2002: 204).

Spor tartışmalarında uzlaşmazlığa neden olan konulardan biri oyun ile spor arasındaki ilişkidir. Aslında sporun temelinde de oyun bulunmaktadır. Ancak bazı yazarlara göre oyunu spordan ayıran en temel özelliklerden biri sporun daha fazla fiziksel beceri içermesidir. Örneğin basketbol ve futbol satrançtan farklı olarak daha fazla ya da uzun süreli fiziksel beceri gerektirir. Bu nedenle e-oyunların da spor olmadığını ileri süren Jim Parry satrancın spor sayılıp sayılamayacağı sorusunu sorar (Mustafaoğlu 2018: 88-89). Aynı şekilde *Çekirge / Oyun, Yaşam ve Ütopya* kitabının yazarı Bernard Suits de spor olarak tanımlanan bütün etkinliklerin oyun unsurları barındırmadığını tespit etmiştir (Filiz vd. 2017: 28). Oyunda oyunbazlığın önemini vurgulayan Patrick Bateson ve Paul Martin ise “kurala dayalı rekabetçi sporlar”ın aslında çok daha az oyunbazlık içerdiğini ortaya koymuşlardır. Onlara göre özgünlüğü ve yaratıcılığı tetikleyen şey aslında oyunbazlık veya oyunbaz oyundur (2014: 11, 12, 89). Aslında bu nedenle oyunbazlık içermeyen sporların özgünlük ve yaratıcılık konusunda büyük ölçüde kısır olduğunu söylemek mümkündür.

Günümüzde oyun ile spor arasındaki ilişki özellikle dijital oyunların e-spor olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği sorusu ekseninde tartışılır. E-oyunların spor olduğunu savunanlar olduğu gibi olmadığını savunan yazarlar da bulunmaktadır (Üçüncüoğlu ve Çakır 2017: 35-36). “Geleneksel” sporları destekleyenler genellikle e-oyunu spor olarak kabul etmezler. Çünkü spor veya sporcu denildiğinde aklımıza gelen ya da muhayyilemizde canlanan şey video oyunları oynayan kişiler değildir. Ancak günümüzde çok sayıda insan bu oyunların el ve göz koordinasyonu, “karşılaştırmalı strateji”, “taktik”, “takım motivasyonu” gerektirdiğini, belirli kuralları ve rekabet unsurunu içerdiğini, kişiyi birçok açıdan geliştirdiğini ve dolayısıyla spor kategorisinde ele alınabileceğini ya da değerlendirilebileceğini savunmaktadır (Mustafaoğlu 2018: 85, 89). Peki, e-spor olarak adlandırılan şey tam olarak nedir?

[M.G] Wagner (2006), *e-Spor'u, insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak zihinsel ve fiziksel yetenekler geliştiren ve eğiten spor faaliyetleri olarak tanımlamaktadır. [M.]Argan ve ark., (2006)'na göre e-Spor, dünyanın bir ucundaki insanın dünyanın diğer ucundaki insanla internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spordur. Hamari ve Sjöblom (2017) ise e-Spor'u, sporun birincil yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı, hem oyuncuların ve takımların girdilerine hem de e-Spor sisteminin çıktılarına insan-bilgisayar ara yüzleriyle aracılık eden bir spor biçimidir. e-Spor'lar, bilgisayar veya oyun konsolları aracılığı ile amatör veya profesyonel oyuncuların birbirleri ile rekabet ettikleri sanal bir ortamda oynanmaktadır... e-Spor, okçuluktaki gibi reaksiyon zamanı, beyzboldaki gibi refleks hareketleri veya satrançtaki gibi düşünmeyi gerektiren bir olgudur. e-Spor'larla ilgili bilinmesi gereken en önemli şeylerden birinin sedanter spor video oyunları ile karıştırılmamasıdır. e-Spor'un en popüler türleri, birinci-şahıs-nişancı (First-Person-Shooter (FSP)), gerçek-zamanlı-strateji (RealTime-Strategy (RTS)) ve çok-oyunculu-çevrimiçi-rol-yapma-*

oyunları (Massively Multi-user Online Role Playing Games (MMORPG)) oyunlarıdır... (2018: 86)

Dijital oyunlar özellikle 1980'li yıllardan itibaren oynanmaya başlamıştır. 1997 yılında ilk kez İngiltere'de ödüllü e-spor turnuvası düzenlenmiştir. 2000 yılında Elektronik Spor Ligi ve Dünya Siber Oyunları 2002'de Major League Gaming kurulmuştur. 2008 yılı itibariyle e-sporun gerçek bir spor olarak kabul edilmesi gerektiği tartışmaları gündeme gelmiştir ve bugün çok sayıda insan dijital oyunları e-spor olarak görmektedir. Dünya çapında e-spor turnuvaları düzenlenmektedir ve bu sektör 2016 yılında 101,1 milyar dolar hasılatla ulaşmıştır. Bu sektörün hızlı gelişimi, eğitim sisteminin bozukluğu ve gelecek kaygısı birçok genci profesyonel oyuncu olmaya ve bu oyunları yayınlamaya para kazanmaya itmiştir (2018: 87-88).

Türkiye de bu e-spor furasına katılmıştır. Ülkemizde ilk e-spor takımı 2003 yılında kurulmuştur. 2015 yılında Beşiktaş 2016'da Fenerbahçe ve Galatasaray e-spor kulüpleriyle sektörün içine girmiştir. 2018'de de Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde Türkiye e-spor Federasyonu kurulmuştur. 2014 yılı itibariyle profesyonel liglerde oynayacak oyunculara e-sporcu lisansı verilmeye başlanmıştır (2018: 88).

Türkiye'de mobil oyunlar da dâhil olmak üzere otuz milyondan fazla oyuncu (bunların yaklaşık yarısı PC ve konsol oyuncularıdır) bulunmaktadır. Yapılan araştırmalara göre e-spor taraftar sayısı Türkiye'de 4 milyona ulaşmıştır (Dünya e-spor kitlesi yaklaşık 450 milyona ulaşmıştır.). 2019 yılı itibariyle amatör e-spor takım sayısı on beş bini, lisanslı kulüp sayısı sekseni, toplam lisanslı e-sporcu sayısı bin beş yüzü aşmıştır. 2020 yılında oyun sektöründen elde edilen hasılat 830 milyon doları bulmuştur. Türkiye oyun pazarı geliriyle dünyada on sekizinci sırada yer almaktadır¹.

¹ <https://www.milliyet.com.tr/gundem/2-bin-lisansli-e-sporcu-var-284200>

E-spor artık genel olarak dünyada milyonlarca insan tarafından takip edilen (ve spor olarak kabul gören) ve azımsanamayacak hasılatıyla kapitalist pazara eklenilen bir sektör haline gelmiştir. Fakat yukarıda da belirttiğimiz üzere aslında dijital oyunların spor sayılıp sayılamayacağı hâlâ tartışmalıdır. Mesela Jim Parry’e göre bu oyunlar spor olarak görülemez; çünkü yeterli ölçüde fiziksellik içermezler; bu oyunlarda vücut kontrolü ve becerileri yoktur. Aynı şekilde insanın gelişimi açısından da faydasızdırlar. K. Jonasson ve J. Thiborg gibi yazarlar da e-sporun daha ziyade bir “karşı kültür” veya modern sporun alternatifi olabileceğini savunmaktadır. Ancak mesela Güney Kore, Çin, Rusya, Macaristan, Danimarka gibi ülkeler e-sporu çoktan resmi bir spor olarak kabul etmiştir (2018: 89).

E-sporların modern sporlarla ortak ve aynı zamanda farklı yönleri bulunmaktadır. Oyun, düzenleme, rekabet, beceri, fiziksellik, geniş izleyici kitlesi, kurumsallaşma gibi özellikler e-sporla modern sporların ortak noktası olarak görülür. Farklı yönleri ise modern sporcuların “gerçek dünyada” e-sporcuların ise sanal dünyada spor faaliyetini yürütmeleridir. Yani modern spor ile e-sporda insan, zaman, mekân unsuru ve kullanılan araç-gereçler farklılaşmaktadır (2018: 91-92). Bütün bunlardan hareketle e-sporların hem oyundan, hem de geleneksel ve modern sporlardan farklılık arz ettiğini ileri sürebiliriz.

Yeşilay gibi kuruluşlar birçok kişinin spor olarak kabul ettiği e-oyunları spor olarak değerlendirmenin problemli olduğunu savunmaktadır. Yeşilay Genel Başkanı Prof. Dr. Mücahit Öztürk bu oyunların arka planında “seyir ve bahis yani kumar odaklı bir ekonomi ve endüstri” olduğunu ve bu oyunları oynayan çocukların veya yetişkinlerin ciddi risklerle karşılaşabileceğini ileri sürmektedir.

<https://www.milliyet.com.tr/ekonomi/e-spor-firtinasi-6025316>

<https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/turkiyede-toplam-oyun-hasilati-830-milyon-dolari-buldu-41470704>

Öztürk'e göre bireylerin hareketsiz kalmasına ve zihinsel süreçlerinin sağlıklı gelişimine engel olan bu oyunların bir süre sınırlandırılması yoktur ve bu nedenle ciddi bir bağımlılık riskini beraberinde getirirler. Kaldı ki Dünya Sağlık Örgütü de oyun bağımlılığını hastalık olarak tanımlamıştır.

Oyun oynamada kendini kontrol gücünün ciddi anlamda azalması / zarar görmesi, oyun oynamanın diğer ilgilerin ve günlük faaliyetlerin önüne geçmesi, oyun oynamaya yönelik diğer faaliyetlere kıyasla artan bir öncelik verilmesi ve olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına rağmen devam etmesi kriterleri oluştuysa artık masum bir oyun oynama davranışından değil oyun bağımlılığından bahsetmek zorundayız. Ve neticede doğal sürecinde yapması gereken zorunlulukları, dersleri, akademik hayatı, sporu, sosyal ilişkileri yok eden bir bağımlılık süreciyle karşı karşıya kalıyoruz. Asıl risk burada. Kontrol edilmeyen masum bir oyun davranışı bir süre sonra oyun bağımlılığına dönebilir. Bu gerçekten kişinin yaşam kalitesini etkileyen ve günlük işlevselliğini bozan bir hastalık haline gelir².

Amerikan Tıp Birliği açıklamalarına göre, Amerikalı gençlerin çok büyük bir kısmı (% 90) dijital oyun oynamaktadır. Bu oyunları oynayan kişilerin % 15'i de oyun bağımlısı haline gelmiştir. Almanya'da bu oran % 11,9, Çin'de % 5,6, Tayvan'da % 15,1, Avustralya'da % 8,0 olarak tespit edilmiştir. Türkiye'de bu konuda yapılan araştırmalar yeterli düzeyde değildir. Ancak Irmak'ın (2014) 865 ergenle ile yaptığı araştırmada (doktora tez çalışması) % 28,8 gibi yüksek bir bağımlılık oranına ulaşılmıştır (Yalçın Irmak ve Erdoğan ve 2016: 130)

Yazında en iyi araştırılmış alan, oyunların psikososyal ve davranışsal problemler ile ilişkisi üzerinedir. Bulgular şiddet içeren dijital oyunların yalnızlık (Wack ve Tantleff-Dunn 2009), düşük yaşam doyumu (Mentzoni ve ark. 2011), depresyon (Mentzoni ve ark. 2011), saldırganlık (Anderson ve Carnegiey 2009, Anderson ve Carnegiey 2005, Anderson ve ark. 2008,

² <https://yesilay.org.tr/tr/makaleler/dijital-oyunlarin-e-spor-olarak-anilmasina-itrizimiz-var>

Anderson ve ark. 2004, Bartholow ve ark. 2005, Bilgi 2005, Bluemke ve ark. 2010, Demirtaş Mardan ve Ferligül Çakılcı 2014, Gentile ve ark. 2004, Möller ve Krahé 2009, Olson ve ark. 2009, Polman ve ark. 2008, Wang ve ark. 2009), anksiyete (Gentile ve ark. 2004, Mentzoni ve ark. 2011), şiddet eğilimi (Fischer ve ark. 2010, Williams ve ark. 2011), olumlu sosyal davranışlarda azalma (Greitemeyer ve Müge 2014), dikkat sorunları (Chan ve Rabinowitz 2006, Gentile 2009, Gentile ve ark. 2012), düşmanca duygularda artış (Gentile ve ark. 2004, Hasan ve ark. 2013) ve şiddete karşı duyarsızlaşma (Anderson ve Bushman 2009, Bartholow ve ark. 2005, Engelhardt ve ark. 2011, Hummer ve ark. 2010, Montag ve ark. 2012, Wang ve ark. 2009) gibi psikososyal problemler ile ilişkili olduğunu göstermiştir. Starcevic ve arkadaşları (2011) tarafından yapılan bir çalışmada problemli dijital oyun oynayan oyuncular, normal oyunculara göre Belirti Tarama Listesi 90 (SCL-90)'ın tüm alt psikopatoloji ölçeklerinden (Somatizasyon, Obsesyon, Kişilerarası Duyarlılık, Depresyon, Anksiyete, Öfke, Fobik, Paranoid ve Psikotik) daha yüksek puan almıştır (2016: 133).

Ancak başka araştırmalar da dijital oyunların stres ve yorgunluğu azaltmada etkili olduğunu, özgüveni ve derslerdeki başarıyı arttırdığını, dikkat becerisini geliştirdiğini ortaya koymuştur (2016: 133) Fakat yine de en çok satılan oyunların şiddet içeren oyunları olması, özellikle erkeklerin büyük ölçüde bu oyunları tercih etmesi bu oyunların şiddetle ilişkisi konusundaki tartışmaları ve araştırmaları beraberinde getirmiştir.

Anderson ve arkadaşlarının (2010) 130.000 katılımcı ve 136 araştırma makalesinin analizini içeren meta-analiz çalışması, şiddet içeren dijital oyunların saldırganlık ve ilgili değişkenler üzerine etkisi konusunda bugüne kadar yapılmış en kapsamlı çalışmadır. Örnekleme hem yayınlanmış hem de yayınlanmamış çalışmaların yanı sıra, doğu ve batı kültüründen çalışmaları da yansıtmaktadır. Bu makalede şiddet içeren dijital oyunların saldırgan davranışları ve düşünceleri, fizyolojik uyarıyı arttırdığı gösterilmiştir. Ayrıca şiddet içeren oyunları uzun süre oynayanlarda şiddete karşı duyarsızlaşma / düşük empati ve yardımsever davranışlarda azalma gösterilmiştir. Bu makalenin dikkate değer diğer bir bulgusu, gelişen problemlerin kız ve erkek, doğu ve batı kültürü fark etmemesidir (2016: 133).

Günümüzde bağımlılık yaratan ve şiddetle problematik bir ilişkisi olan bu dijital oyunları, geleneksel oyunlardan farklı olarak kültür endüstrisinin ürünü olarak değerlendirmek de mümkündür. Bugün oyun, Huizinga'nın sözünü ettiği kadim misyonundan uzaklaşmış ve kültür endüstrisinin pazarladığı bir metaya, dijital, simülatif ortamın “oyuncağı”na, bağımlılık ve yeni bir tür şiddet aracına dönüşmüştür. Hâlbuki “[o]yun, [insanı] geliştiren bir araç olmalıdır. İçine düşeceğin bir öğütücü, seni yutacak bir kara delik ya da canavar değil.” (Çalış 2017: 91). Jean Baudrillard'ın da sözünü ettiği hipergerçeklik oyun ve sporu da yutmuş ve ürkütücü boyutlara ulaşmıştır. Ancak “Bugün modern insan, hipergerçekliği Tanrılaştırarak en koyu nihilist süreçlere güle oynaya, şuursuzca ve bundan mutluluk duyarak koşmaktadır...” (akt. Çalış 2017: 91)

Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda dijital oyunların spor olarak değerlendirilmesinin tartışmalı olduğunu ileri sürebiliriz. Bugün neredeyse bütün oyunları spor, bütün sporları oyun olarak kabul etme eğilimindeyiz. Ancak bu anlayış hem oyun ile spor arasındaki önemli farklılıkları göz ardı eder hem de her şeyin oyun ve spor olarak etiketlenmesine neden olur. Dijital oyunların spor sayılıp sayılamayacağı tartışması bir süre daha devam edecek gibi görünmektedir.

Bir yandan da spor bilim kategorisinde değerlendirilmektedir. Artık sporun spor bilimleri adı altında bilimsel olarak incelendiği bir dönemde yaşamaktayız. O halde şu soruyu sormak mümkündür: Şayet birçok oyun spor ise veyahut dijital oyunlar spor ise o halde onları da bilim kapsamında mı ele alacağız? O zaman her şeyi oyun, spor ve bilim kategorisine yerleştirmiş olmaz mıyız? Şüphesiz oluruz.

Bilindiği üzere bilim modern çağa damgasını vurmuş kurumlardan veya faaliyet alanlarından biridir. Modern çağ Akıl, Bilim ve İlerleme çağıdır. Modern bilimin de en önemli özelliği yöntem fikri

veya anlayışı (bilim akıl, deney ve gözleme dayanır şeklinde özetleyebiliriz) ile kendisini sanattan, dinden, kültürden, inançlardan, hurafelerden, metafizikten, siyasetten, ekonomiden ve hatta oyundan ayırmış olmasıdır. Modern bilimin bu özelliğini on yedinci yüzyılda gelişmeye başlayan objektif, kesin, tarafsız, evrensel bilgi ideali ile ilişkilendirmek mümkündür. Bu bilgi idealine göre bilimsel bilgi yukarıda saydığımız alanlarla kirletilmemelidir; kirletilemeyecek kadar “değer”lidir; bilimin dili veya bilimsel bilginin dili bütün önyargılardan ve değerlerden arınık olmalıdır. Fakat bugün bu bilgi ideali büyük ölçüde iflas etmiş görünmektedir. Çünkü bilim sanıldığının, idealize edildiğinin veya arzu edildiğinin aksine siyasetten, ekonomiden, inançlardan, kültürden, değerlerden bütünüyle arınık değildir. Bu, yalnızca kendisi de bir mit olarak kabul edilebilecek “pozitivist bilim anlayışı”nın bir miti olabilir³.

Aynı şekilde daha önce aktardığımız üzere aslında bilimin oyunla da ilişkisi vardır. Amerikalı fizikçi, bilim felsefecisi, bilim tarihçisi olan ve *Bilimsel Devrimlerin Yapısı* adlı metniyle bilim sosyolojisi, bilim tarihi ve felsefesinde bir devrim yaratan Thomas Samuel Kuhn’a göre bilimsel araştırmalar aslında oyuna benzer. Pek çok bilim adamı da bu anlamda “oyunbaz oyuncu”lardır (Bateson ve Martin 2014: 77). Fakat Huizinga’nın da belirttiği gibi günümüzde bilimin ve bilim adamlarının oyunbaz özelliğini ne kadar koruduğu veya bilimin oyun çizgisinde değerlendirilip değerlendirilemeyeceği son derece tartışmalıdır.

Bugün bilimin sporla ilişkisi de sporu spor bilimleri adı altında incelemekten geçmektedir. Fakat o zaman şu soruları tekrar sormamız gerekir? Oyun sporun temeliyse, spor çoğu durumda oyun içeriyorsa bütün oyunları ve sporları bilimsel olarak mı inceleyeceğiz? Bu oyunun

³ Bu konuda bilim sosyolojisi literatüründe sayısız kaynak bulmak mümkündür. Türkiye’deki en önemli kaynaklardan biri için bk. Arslan 2007.

özelliğine bir ölçüde aykırı değil midir? Aynı şekilde modern bilim ideali kontekstinde şu soruyu da sorabiliriz: Oyunu ve sporu bilim kapsamına alarak bilimi de bir ölçüde kirletmiş olmaz mıyız?

Bu sorulara şöyle cevaplar verebiliriz: Öncelikle bütün oyunları spor olarak tanımlamak zorunda değiliz. Bu tür tanımlamaların her oyunu spora her sporu oyuna dönüştürme riski vardır. Bu, oyun ile spor arasındaki bütün farklılıkları yok saymak anlamına gelebilir. Ayrıca bu bütün oyunların ve sporların bilimselleştirilmesine neden olacaktır. Bunu da bilimimizin (pozitivist bilim anlayışının) bir yansıması olarak görebiliriz. Bilim günümüzde her şeyin ölçüsü haline geldiği için oyun ve spor da bilim kapsamına alınmak istenmektedir. Pozitivist bilim anlayışına göre bilim kesinlik, objektiflik içeren rasyonel bir faaliyettir. Fakat eğer Huizinga haklıysa oyun kesinlik, objektiflik içeren rasyonel bir faaliyet değildir. (Ki aslında bilim de mutlak kesinlik, objektiflik içeren yalnızca deneye, gözleme ve akla [deneyin, gözlemin ve aklın kendisi tarihsel ve sosyolojiktir; dolayısıyla sorgulanamaz değildir] dayalı rasyonel bir faaliyet değildir; bilim sosyolojisinin gösterdiği üzere bilim aynı zamanda çıkarları, ilgileri, iktidar / güç ilişkilerini içeren, ekonomi, siyaset, din vb. kurumlarla ilişki halinde, Kuhn ve Paul Feyerabend (1999) gibi düşünürlerin ortaya koyduğu üzere yöntem kurallarının çiğnendiği irrasyonel bir faaliyettir.) Oyun rasyonel bir faaliyet değilse, bütün hayata nüfuz eden karmaşık bir olgu ise o halde bilimselleştirilemez; kesin hale getirilemez; sayılara dökülemez. Oyun rasyonel bir faaliyet değilse, hayata dair irrasyonel unsurlar içeriyorsa, oyunu bilim kapsamında değerlendirmek pozitivist bilim anlayışı açısından aynı zamanda bilimi kirletmek demektir. Oyun açısından ise bilimselleştirme çabası oyunun sınırlandırılması anlamına gelecektir.

Sonuç

Bugün Huizinga'nın sözünü ettiği oyun tanımından, algısından veya realitesinden fazlasıyla uzaklaşmış görünüyoruz. Günümüz insanı

artık onun tanımlandığı şekilde belki de Homo Ludens değil, “Homo Digitalis”tir; Homo Digitalis Homo Ludens’liğinden kuşkusuz çok şey kaybetmiştir. Homo Digitalis reel toplumda yaşamaz.

Dünyadaki reel topluma yeni bir toplum tipi daha eklendi: Diji toplum ya da dijital / sanal toplum. Marx kapitalist toplum analizinde ilhamını buhar makinasından almıştı; dijital ya da sanal toplum kavramı ilhamını dijital teknolojiden alıyor. Diji-teknoloji görme mantığını izler; görmek egemen olmaktır; görme bir iktidar formudur. Dijital teknoloji dijital olması hasebiyle, taş, copa, gaza, molotofa sıra gelmeden çok daha önce şiddetin ta kendisidir. Dijital teknoloji yeni bir şiddet formudur... Her toplum gibi dijital toplum da piramidal. Onun da alamet-i farikası eşitlik değil, eşitsizlik. Orada da dünya ölçekli bir güç ve iktidar hiyerarşisi var... Her toplumun ideal tipleri... [gibi] dijital toplum[un da ideal tipleri var]... dijital toplumdaki ideal sanal şahsiyet hekırdır... Hekır yeni kahramandır; dijital aristokrasinin Robin Hood’udur. Diji toplumda her çocuğun ideali hekırdır olmaktır. Dijital toplumun efendileri hekırdır askerler ve polisler kullanır; dijital proletarya da efendilere direnmek için proleter hekırdır’lara başvurur... Dijitokratik toplumda efendiler nerededir? Her yerde değil, bir yerde Silikon Vadisi’ndedir; Silikon Vadisi dijital kapitalizmin merkezidir. Big Brother Silikon Vadisi’nde ikamet eder. Dijital teknoloji her şeyi görür; kendisini göremez. Dijital proletarya nerededir. Her yerde (Arslan 2016: 25-26).

Yukarıda Hüsamettin Arslan’dan bilinçli olarak yaptığımız bu uzun iktibas bize günümüzde oyun ve spor konusunda da çok sayıda ipucu veriyor olabilir. Günümüz insanı “diji-teknoloji”ye ve “diji-kültüre” hapsolmuştur. Kitap kültürü nasıl “biblio-mani/kitap-mani” üretiyorsa, diji-kültür de “diji-mani” / “diji-manyak” üretir. “Diji-manyaklar kitap okumazlar” (2016: 18). Çoğunlukla düşünmez ve sorgulamazlar. Çünkü bu kültür düşünme yetisini iğdiş eder. Fakat yine de günümüzde dijital oyunların insanlara beceri kazandığı, stres azalttığı veya karar verme mekanizmasını güçlendirdiği ileri sürülmektedir. Ancak metinde de ortaya konulmaya çalışıldığı üzere bu

oyunlar insanları sanallık yoluyla izole etmekte, stresi arttırabilmekte, şiddete yönlendirebilmekte, yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini yok edebilmektedir. Dolayısıyla ticarileşmiş ve dijitokrasinin efendilerine hizmet eden bu tür oyunların spor olarak tanımlanması oyunun büyük ölçüde içeriğini boşaltan, dijikültürü ve dijiteknolojiyi bütünüyle olumlayan ya da meşrulaştıran bir şey olarak değerlendirilebilir.

Elinizdeki metinde giriş bölümünde sorduğumuz sorulara ilişkin cevapları veya bulguları şöyle özetleyebiliriz. İnsan ve toplum hayatının asli unsuru olarak oyun, birtakım özelliklerini kaybetmiştir. Çocuklar, ergenler veya yetişkinler hız, tüketim, eğlence, haz toplumunda gündelik meşgalelerinden kaçmaya çalışırken “hobi” olarak gördükleri dijital dünyaya veya dijital oyunlara sığınmaktadır. Ancak burada oyunun oyunbaz niteliği nadiren ortaya çıkmaktadır.

Vardığımız bir diğer sonuç oyun ile spor arasındaki ilişkinin giderek muğlaklaştığı ve aralarındaki sınırların ortadan kalktığıdır. Bugün dijital oyunlar e-spor olarak kabul edilmekte ve bu anlayış dijital oyunların her türünü meşrulaştırmaya neden olabilmektedir. Bu oyunları spor kategorisinde ele almak birçok oyuncu, yorumcu veya spor sosyoloğu tarafından “doğal” veya uygun bir tutum gibi görünmektedir. Fakat bir yandan da bu oyunların muhtemel fiziki, ruhsal, psikolojik, ailevi vb. zararları, dezavantajları tartışılmakta ve bu oyunların ortaya çıkardığı problemlere çözüm üretilmeye çalışılmaktadır.

Ayrıca dijital oyunları spor olarak değerlendirmek bunları oynayan herkesi sporcuya dönüştürmekte ve sporcü kavramının içeriği de boşaltılmaktadır. Aynı şekilde metinde belirttiğimiz üzere sporu ve bu oyunları bilimselleştirmeye çalışmak ortodoks bilim anlayışı açısından bilimin de içeriğini boşaltmaktadır. Sporun bilimselleştirilmesi, hemen her şeyin oyun, spor ve bilim olarak görülmesine neden olabilir. Aslında bu tür bir anlayış şu sonucu da

beraberinde getirir: Her şeyin oyun, spor ve bilim olduğu yerde hiçbir şey oyun, spor veya bilim değildir.

Kaynaklar

Arslan, Hüsamettin (2007). *Epistemik Cemaat / Bir Bilim Sosyolojisi Denemesi*. İstanbul: Paradigma Yayıncılık.

----- (2016). *Twitmania, Etnomania, Şiddetmania*. İstanbul: Pınar Yayınları.

Bateson, Patrick ve Paul Martin (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. Çev: Songül Kırgezen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Çalış, Ayten (2017). “J. Baudrillard’ın ‘Simülasyon’ ve J. Huizinga’nın ‘Oyun’ Kuramları Üzerinde ‘Matrix I’ Filminin Değerlendirilmesi”. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, C. 1, S. 1, s. 82-92.

Feyerabend, Paul (1999). *Yönteme Karşı*, Çev: Ertuğrul Başer, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Filiz, Kemal (2002). “Sporun Tanımlanması ve Kapsamının Belirlenmesi Üzerine Bir Çalışma”. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, C. 22, S. 2, s. 203-211.

Filiz, Neslihan vd. (2017). “Bernard Suits’in Oyun ve Spor Anlayışı Üstüne (Spor Felsefesine Dair Bir Çalışma)”. *Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, C. 2, S. 2, s. 21-29.

Huizinga, Johan (2006). *Homo Ludens / Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev: Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Mustafaoğlu, Rüstem (2018). “e-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite”. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, C. 2, S. 2, s. 84-96.

Onur, Bekir ve Nermin Çelen (2002). “Geleneksel ve Modern Çocuk Oyunları Üzerine Düşünceler”. *I. Bursa Halk Kültürü Sempozyumu (4-6*

Nisan) *Bildiri Kitabı*, Yay. Haz: Yusuf Oğuzoğlu ve Kerime Üstünoğlu, C. II, s. 513-522.

Suits, Bernard (2012). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya*. Çev: Süha Sertabiboğlu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Üçüncüoğlu, Mertkan ve Veli Ozan Çakır (2017). “Modern Spor Kulüplerinin Espor Faaliyetlerine İlgi Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma”. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, C. 4, S. 2, s. 34-47.

Winnicott, Donald W. (2017). *Oyun ve Gerçeklik*. Çev: Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.

Yalçın Irmak, Aylin ve Semra Erdoğan (2016). “Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış”. *Türk Psikiyatri Dergisi*, C. 27, S. 2, s. 128-137.

Yengin, Deniz (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Basım Yayın Dağıtım A.Ş.

Yetim, A. Azmi (2000). “Sporun Sosyal Görünümü”. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, C. 5, S.1, s. 63-72.

<https://yesilay.org.tr/tr/makaleler/dijital-oyunlarin-e-spor-olarak-anilmasina-itrizimiz-var> (Erişim Tarihi: 17.05.2020)

<https://www.milliyet.com.tr/gundem/2-bin-lisansli-e-sporcu-var-284200> (Erişim Tarihi: 17.05.2020)

<https://www.milliyet.com.tr/ekonomi/e-spor-firtinasi-6025316> (Erişim Tarihi: 17.05.2020)

<https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/turkiyede-toplam-oyun-hasilati-830-milyon-dolari-buldu-41470704> (Erişim Tarihi: 17.05.2020)

EXTENDED ABSTRACT

This article examines how we perceive hobby in daily life, the transformation of the definition, scope and content of the game, the differences between traditional games, modern games and digital games, and the relationship between games, sports and science based on the concepts of hobby, games, sports, e-sports and science.

We devote a lot of time to some activities that we define as hobby. Especially young or adult people are now largely dependent on digital games that can be considered a hobby without a professional dimension. Therefore, digital games and the definition of these games as e-sports constitute one of the important discussion areas in the literature. Therefore, in the present study, first of all, it is questioned to what extent today's games differ from games in past or traditional societies and whether these games can be handled in the sports category. As a result of this questioning, it has been concluded that major changes have occurred in the concept, quality and scope of the game. Evaluating digital games as sports will also turn almost everyone who plays these games into sportman. Therefore, this study suggests that such an understanding is problematic. At the same time, it is argued that the evaluation of many games as sports and the attempt to scientificize sports under the title of sports sciences is highly controversial.

We live in an age where digital technology and digital culture cover almost all of our lives. The society we live in is no longer considered a real society, but a virtual one. Today's people are increasingly becoming homo digitalis. Homo digitalis is now confined to digital technology and digital culture. This culture is also a visual culture. Seeing means being sovereign; eye is the power organ. The most important feature of the visual culture is the invasion of images all of life; the invasion of images has the potential to prevent people from thinking and questioning. Therefore, in this culture, the people who play digital games in the virtual society have become addicts of digital technology and their virtual thinking has been taken away from them.

Even though it is argued that digital games benefit people, these games continue to condemn them to the virtual world, isolate them from the real society, increase stress, lead them to violence, kill their creativity and imagination. For this reason, research on people who have become addicted to these games is important today. In addition, as it is tried to be put forward in the text, the evaluation of these games as sports seems extremely problematic. Because these games both eliminate the possibility of physical activity, and the name of these games as sports brings the possibility of calling everything as games and sports. For this reason, it is argued that the definition of these games as sports is problematic because of the dimension that

serves the commercial and sovereigns and that many fields can be evacuated by evaluating sports in the science category as games, sports and science.

As a result, today we have to rethink about game, sports, digital game, e-sports and what science is. In particular, rethinking on game can take us to a much different dimension in sports, science and other areas of life. The regenerative or re-creative power of the game can guide us in many areas of life; it can mature us more; it can make us more courageous and disciplined individuals. Playing games liberates mind and imagination; this freedom does not mean undisciplined. Today, as Ursula K. Le Guin states, individuals whose imagination is suppressed are growing. People are learning to fear or exclude their imagination. The point is to discipline it. This game understanding and imagination can be instrumental in opening the door to great innovations in sports and science.