

“Ne Bilir Kadın Oyun Oynamayı?”: Kadın Oyuncuların E-Spor Deneyimleri

“What Woman Know How to Play Games?”: E-Sports Experiences of Women Players

¹ Ayşegül Funda ALP^a, ² Gökhan ÇAKMAK^b, ³ Müge SARPER KAHVECİ^a

^aKocaeli Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi Bölümü, Kocaeli, TÜRKİYE

^bKocaeli Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Kocaeli, TÜRKİYE

ÖZET Amaç: Erkek ve kadın bireylere, biyolojik cinsiyetlerinden bağımsız olarak yaşadıkları toplumun inançları, değerleri ve kültürlerine göre toplumsal bir cinsiyet rolü atfedilmektedir. Toplumdaki değişimlerin gözlemlenebileceği ortamlardan biri de spordur. Gelişen teknolojilerle birlikte geleneksel sporlara ek olarak “e-spor” kavramı ortaya çıkmıştır. E-spor da geleneksel sporların çoğunda olduğu gibi erkek egemen bir yapı mevcuttur. Bu araştırma kadın e-sporcuların oyun oynadıkları süreler zarfında karşılaştıkları zorlukları, deneyimleri ve e-sporcu olmalarının çevrelerince nasıl algılandığını araştırmak amacıyla yapılmıştır. Bu araştırmada bireylerin davranışlarını, algılarını ve deneyimlerini incelemeye ve anlamaya imkân sunduğu için nitel araştırma yaklaşımlarından fenomenoloji kullanılmıştır. **Gereç ve Yöntemler:** Örneklem yöntemi olarak amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örneklem kullanılmıştır. Katılımcıların kadın olması ve lisanslı e-spor oyuncusu olması ölçüt olarak belirlenmiştir. Araştırmaya yaşları 17-28 arasında değişen, 1-13 yıldır e-spor oyunları oynayan toplam 13 kadın e-spor oyuncusu katılmıştır. Veriler, yapılandırılmış görüşme formu tekniğiyle elde edilmiştir. Veri toplama aracı belirli kısıtlılıklar nedeni ile Google Formlar aracılığıyla gönderilmiş ve toplanmıştır. Veri analizinde betimsel ve içerik analizinden faydalanılmıştır. Veriler, araştırmacı çeşitliliği için 2 araştırmacı tarafından ayrı ayrı analiz edilmiş ve fikir birliğine varana kadar danışılmıştır. **Bulgular:** Elde edilen bulgular 27 kod, 9 kategori ve 3 tema altında toplanmıştır. Bu temalar “e-spor da kadın olmanın avantajları”, “e-spor da kadın olmanın dezavantajları” ve “aile ve çevrenin bakış açısı” olarak belirlenmiştir. **Sonuç:** Kadın e-spor oyuncularının diğer geleneksel sporlarda sıkça görüldüğü gibi hakarete ve dışlanmaya maruz kaldığı, günlük hayatta karşılaşılan toplumsal cinsiyet normlarının e-spor ortamına yansıtıldığı, ailenin ve çevrenin başarıya ve maddi kazanç durumuna göre bakış açılarının değiştiği görülmüştür.

ABSTRACT Objective: Male and female individuals are assigned a gender role according to their beliefs, values and cultures, regardless of their biological gender. One of the areas where changes in society can be observed is sport. With the developing technologies, the concept of e-sport has emerged in addition to traditional sports. In e-sports, there is a male-dominated structure as in most traditional sports. The aim of this study was to investigate the difficulties, experiences and perceptions of being a woman e-sport players. Phenomenology, one of the qualitative research approaches, has been used in this study since it allows to examine and understand behaviors, perceptions and experiences of individuals. **Material and Methods:** Criterion sampling, which is one of the purposeful sampling methods, was used as the sampling method. It is determined as criterion that the participants to be female and licensed e-sports players. A total of 13 female e-sports players, aged between 17-28, playing e-sports games for 1-13 years, participated in the study. The data were obtained by structured interview form technique. The data collection tool was sent and collected via Google Forms due to certain restrictions. Descriptive and content analysis was used in data analysis. The data were analyzed separately by the two researchers for the diversity of the researchers and consulted until the consensus reached. **Results:** The findings were collected under 27 codes, 9 categories and 3 themes. These themes have been defined as “advantages of being a woman in e-sport”, “disadvantages of being a woman in e-sport” and “perspective of family and environment”. **Conclusion:** As a result, it was seen that female e-sport players were exposed to insult and exclusion as seen in other traditional sports, and gender norms encountered in daily life were reflected in the e-sport environment. It was also found that the perspective of the family and the environment changed according to the success and financial gain.

Anahtar Kelimeler: E-spor; kadın; toplumsal cinsiyet; nitel araştırma

Keywords: E-sport; woman; gender; qualitative research

Toplumsal cinsiyet, doğuştan gelen ve doğal kabul edilen cinsiyetten farklı olarak, “sosyokültürel olarak kadın ve erkeğin tanımlanmasını, top-

lumların kadını ve erkeği birbirinden ayırt etme şeklini ve onlara yüklediği toplumsal rolleri ifade etmektedir”.¹

Correspondence: Gökhan ÇAKMAK
Kocaeli Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, Kocaeli, TÜRKİYE
E-mail: cakmakgokhan23@gmail.com



Peer review under responsibility of Türkiye Klinikleri Journal of Sports Sciences.

Received: 22 Jan 2020

Received in revised form: 16 Mar 2020

Accepted: 18 Mar 2020

Available online: 25 Nov 2020

2146-8885 / Copyright © 2020 by Türkiye Klinikleri. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

Sporun toplumsal analiziyle ilgili yapılan çalışmalarda toplumsal cinsiyet kavramı, vurgulanması gereken bir kavram olarak yer almaktadır.² Toplumsal cinsiyet normlarının en katı olduğu ve titizlikle işlendiği alanlardan biri olan spor bağlamı aracılığıyla içinde yaşadığımız toplumsal yapının minyatürünü inceleme imkânına sahip oluruz.^{3,4} Bazı araştırmacılar hegemonik erkekliğin başarılmasında ve gösterilmesinde bedensel kahramanlığın gösterilmesinin bir aracı olarak sporun önemini belirtmişlerdir.^{5,6} Günümüzde geleneksel sporlara ek olarak elektronik spor (e-spor) kavramı da ortaya çıkmıştır.

Genellikle e-spor olarak bilinen, ilk olarak 90'lı yılların sonunda tanıtılan elektronik spor, organize edilmiş rekabetçi oyunları ifade eder.^{7,8} Günümüzde, dünya çapındaki ülkeler e-sporu profesyonel bir uygulama olarak kabul etmekte ve turnuvaları yaygın spor etkinliklerine benzer şekilde yürütmektedir.⁹

Gençlik ve Spor Bakanlığı ise e-sporu “Belirli bir amacı olan (örneğin şampiyonluk unvanı kazanma, ödül parası), organize bir formatta (bir turnuva veya lig) ve birbirlerine karşı yarışan oyuncularla takımlar arasında açık bir ayrımı olan profesyonel seviyede rekabetçi oyun.” olarak tanımlamıştır.¹⁰

Yaygın sporlarda, cinsiyet kalıp yargıları güçlü kalmaya devam etmekte, kadın sporcuların başarısız olduklarına dair baskın bir inanç süregelmektedir. E-spor da diğer yaygın sporların çoğunda olduğu gibi erkek oyuncular tarafından domine edilmektedir. Toplumsal yapıya yansımış olan bu erkek hegemonyası bütün toplumsal kurumlarda var olurken, spor alanında da büyük ölçüde kendine yer bulmuştur. Özellikle rekabetçi sporlar erkeklik ve kadınlıkla alakalı çok güçlü mesajlar taşımakta ve spor geleneksel olarak erkeksi cinsiyet rolü özellikleri gerektiren bir erkek etkinliği olarak görülüp, üstün sportif performans erkeklikle eş değer kabul edilmektedir.¹¹ Kaslı bir beden erkekliği, estetik bir fizik yapısı kadınlığı ifade etmektedir.¹² Dolayısıyla neden bazı sporların kadınlara bazı sporların da erkeklere uygun sporlar olarak algılandığı anlaşılabilir. ¹³ Bu durum, toplumsal cinsiyetin spor alanında da yer aldığını kanıtlar niteliktedir.

Burch ve Wiseman popüler oyun oynamanın artık kötü olmadığını, daha ziyade “havalı” olarak

kabul edildiğini ve eril kimliğe hiçbir zorluk yaşamadan daha yüksek sosyal statü kazanabileceğini öne sürmektedirler. Öte yandan, kadınlar için aksinin geçerli olduğunu iddia etmektedirler.¹⁴

Oyuncular, çevrim içi oyunlarda genel bir düşmanca ortamla karşı karşıyadır (tahrik edici konuşma veya kızgın konuşma).¹⁵ Bu düşmanca ortam, kadınlar için daha da belirgindir. Araştırmalar, kadın oyuncuların cinsel taciz hedefi olmalarının daha muhtemel olduğunu göstermektedir.¹⁶⁻¹⁸ Örneğin bir deneyde, çok oyunculu bir video oyununda önceden kaydedilmiş erkek ve kadın sesleri kullanılmış ve kadın sesi, erkek sesinin 3 katı kadar daha olumsuz yorum almıştır.¹⁹

Bazı tanınmış kadın oyuncular, seçtikleri oyunlarda sporu zirveye çıkarsalar da kadınların profesyonel düzeyde rekabetçi oyunlara katılımı azdır. Aynı zamanda kadın profesyonel oyuncular, geçmiş zamanlarda hobi olarak rekabetçi oyunlar oynayan kadınlara olduğu gibi görünmez hâle getirilemezken, onlar da cinsiyet temelli önyargı ve tacizle de karşı karşıya kalmaktadırlar.²⁰ Kadın oyuncuların karşılaştığı bu gibi durumlar, onların e-spor ortamındaki konumlarını ve yaşadıkları deneyimleri önemli hâle getirmektedir.

Bu araştırmanın amacı, kadın e-spor oyuncularının oyun ortamında ve gündelik hayatta karşı karşıya kaldıkları toplumsal cinsiyet olgusunu, kadın e-spor oyuncusu olmanın avantajları ve dezavantajlarıyla oyun ortamlarında ne gibi deneyimler yaşadıklarını ortaya koymaktır.

GEREÇ VE YÖNTEMLER

Fenomenolojik araştırmalarda, her katılımcıdan kendi fenomenal dünyasına odaklanması ve deneyimlerini kendi ifadeleriyle açıklanması istenir.²¹ Bu araştırmada da bireylerin algılarının, davranışlarının ve deneyimlerinin incelenmesine ve anlaşılmasına olanak sunduğu için nitel araştırma yaklaşımlarından fenomenoloji yöntemi kullanılmıştır.

Araştırmanın örnekleme yöntemi, amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örneklemedir. Bu örnekleme yöntemindeki temel anlayış, önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılmasıdır.²² Sözü edilen ölçüt ya da ölçütler

araştırmacı tarafından oluşturulabilir ya da daha önceden hazırlanmış bir ölçüt listesi kullanılabilir.²³ Bu doğrultuda, katılımcıların kadın olması ve lisanslı e-spor oyuncusu olması araştırmacılar tarafından ölçüt olarak belirlenmiştir. Veriler, araştırmacılar tarafından hazırlanan yapılandırılmış görüşme formuyla elde edilmiştir. Görüşme formu, genel sorularla başlamış, daha sonra katılımcıların e-spor ortamı hakkındaki düşünceleri, cinsiyetlerinin oyun ortamındaki yansımaları, diğer oyuncuların kendileri hakkındaki düşünceleri, e-sporcu olarak karşılaştıkları sorunları ve toplumsal cinsiyet normlarını ele alan sorularla devam etmiştir. Görüşme formu zaman ve mekân kısıtlılıkları nedeni ile katılımcılara Google Formlar aracılığıyla gönderilmiş, katılımcılar ilgili linke tıklayarak araştırmaya katılabilmiş ve görüşme formunda yer alan soruları yanıtlamıştır. Örneklem grubuna, alanda faaliyet gösteren e-spor takımları aracılığıyla ulaşılmıştır. Takımlara Google Formlar linki mail olarak iletilmiş ve çalışmaya katılmak isteyen kadın e-sporculara ulaştırılması rica edilmiştir. Toplam 12 sayfa veri elde edilmiştir. Katılımcıların kimliğini korumak amacıyla takma isimler kullanılmıştır.

Betimsel analiz yöntemi kapsamında araştırmanın kavramsal çerçevesi, araştırma soruları, görüşme ya da gözlem yoluyla verilerin hangi temalar altında inceleneceğine ilişkin bir çerçeve oluşturulur. Tematik çerçeveye göre veriler okunur ve anlamlı bir şekilde bir araya getirilir.²³ İçerik analizi ise yazılı hâle

getirilen verilerin kavramsallaştırılarak ortaya çıkan kavramları mantıklı bir şekilde sıralayarak ortak bir tema altında saptanması tekniğidir.²⁴ Bu tanımlamalardan yola çıkarak verilerin analizinde, betimsel analiz ve içerik analizinden faydalanılmıştır.

Bu çalışma, Helsinki Bildirgesi 2008 Prensipleri'ne uygun olarak yapılmıştır.

ARAŞTIRMA GRUBU

Araştırma grubunu, lisanslı e-spor oyuncusu olan 13 kadın oluşturmaktadır. Kadın e-sporcular araştırmaya gönüllü katılım göstermişlerdir. Çalışmaya katılan kadın e-sporcuların yaşları 17-28 arasındadır. Katılımcılar 1-13 yıldır e-spor oyunları oynadıklarını ifade etmişlerdir. Katılımcılara ait demografik bilgiler **Tablo 1**'de verilmiştir.

VERİLERİN ANALİZİ

Bu araştırmadaki veriler, araştırmacılar tarafından hazırlanan yapılandırılmış görüşme formunun 13 e-sporcu tarafından doldurulması sonucu elde edilmiştir. Sporcuların ifadeleri, araştırmacılar tarafından kelimesi kelimesine analiz edilerek kodlar çıkarılmıştır. Bir kelime havuzunda biriken kodlardan, birbiriyle anlamlı ve ilişkili olanlar birleştirilerek kodlar azaltılmıştır. Devamında anlamca yakın ve ilişkili olan kodlar daha genel bir başlık altında toplanarak kategoriler oluşturulmuştur. Elde edilen bu kategoriler, anlam benzerliği açısından bir araya getirilerek temalar oluşturulmuştur.

TABLO 1: Katılımcıların demografik özellikleri.

Katılımcı	Yaş	E-spor yılı	Eğitim durumu	Aylık gelir durumu	Anne eğitim durumu	Baba eğitim durumu
Tuba	20	2	Lise	1.000-1.999 TL	İlkokul-Ortaokul	İlköğretim
Neslihan	21	1	Üniversite	1.000-1.999 TL	İlkokul-Ortaokul	Üniversite
Işıl	20	3	Üniversite	999 TL ve altı	Lise	Lise
Merve	17	6	Lise	2.000-2.999 TL	İlkokul-Ortaokul	Lise
Naz	20	4	Üniversite	999 TL ve altı	Lise	Üniversite
Ezgi	26	1	Üniversite	1.000-1.999 TL	Üniversite	Üniversite
Melis	21	4	Üniversite	999 TL ve altı	Lise	Üniversite
Gözde	18	3	Üniversite	999 TL ve altı	Üniversite	Üniversite
Cansu	19	4	Üniversite	1.000-1.999 TL	Lise	Lise
Gizem	19	4	Üniversite	2.000-2.999 TL	Lise	Lise
Eda	28	13	Üniversite	2.000-2.999 TL	İlkokul-Ortaokul	İlkokul-Ortaokul
Hande	26	13	Üniversite	3.000 TL ve üzeri	Lise	Lisansüstü
Simge	22	4	Lise	1.000-1.999 TL	Lise	Lise

Nitel araştırmada çalışmanın güvenilirliği için araştırmacı çeşitlenmesi önemlidir.²³ Çekmez ve ark., çalışmanın güvenilirliğinin sağlanması için aynı verilerin farklı araştırmacılar tarafından ele alınarak değerlendirilmesi ve daha sonrasında sonuçların karşılaştırılmasını geçerli bir yöntem olarak belirtmişlerdir.²⁵ Bu doğrultuda temaların oluşturulmasına kadar geçen süreç iki ayrı araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiş, bulguların karşılaştırma ve kontrolleri fikir birliğine varana dek istişare edilmiştir. Nitel araştırmalarda inandırıcılık kaygıları ön plandadır.²³ İnandırıcılığın sağlanması için iyi bilinen araştırma yöntemlerinin kullanılması, uzun süreli irtibat kurma, sürekli gözlem, çeşitlenme, katılımcı dürüstlüğünü destekleyen taktiklerin kullanımı, kısa aralıklı toplantılar, meslektaş değerlendirmesi gibi bir dizi yöntem kullanılabilir.²⁶ Bu çalışmada çeşitlenme, katılımcı dürüstlüğünü destekleyen taktiklerin kullanımı ve meslektaş değerlendirmesi yöntemleri kullanılarak araştırmanın güvenilirliği ve inandırıcılığı artırılmaya çalışılmıştır.

BULGULAR

Verilerin analiz edilmesiyle elde edilen bulgular; 27 kod, 9 kategori ve 3 tema altında toplanmıştır. Bu temalar “e-spor da kadın olmanın avantajları”, “e-spor da kadın olmanın dezavantajları” ve “aile ve çevrenin bakış açısı” olarak belirlemiştir. İlk tema katılımcıların e-spor ortamında yaşadıkları olumlu olaylara; ikinci tema toplumsal cinsiyet normlarından etkilenmiş olumsuz deneyimlere, üçüncü tema ise katılımcıların e-spor oyuncusu olmalarına çevrelerinden gelen dö-nütlere ilişkindir. Verilerin analiz edilmesiyle oluşturulan kod, kategori ve temalar [Tablo 2](#)’de verilmiştir.

E-SPORDA KADIN OLMANIN AVANTAJLARI

Katılımcıların, e-spor ortamında karşılaştıkları nezaket ve oyuncu desteği gibi olumlu deneyimlerin, onları oyun alanında rahat ve avantajlı hissettirdiği görülmektedir. Kadın oyuncular, oyun ortamında sosyalleştiklerini ve arkadaş edinme fırsatları bulduklarını ifade etmişlerdir.

TABLO 2: Kadın oyuncuların gözünden e-spor kategoriler ve temalar.

Kodlar	Kategoriler	Temalar
<ul style="list-style-type: none"> • Oyuncu desteği • Nezaket • Zorluğu normalleştirme • Arkadaş edinme 	<ul style="list-style-type: none"> • Oyun ortamını kolaylaştırma • Sosyalleşme 	E-spor da kadın olmanın avantajları
<ul style="list-style-type: none"> • Küçümsenme • Ön yargı • Oyunun amaç dışına itilmesi • Hakaret/küfür • Sarkıntılık • Sözlü taciz • Destek yetersizliği • Saf dışı tutma • Kadın kimliğinin oyuncu kimliğinin önüne geçmesi • İyi performansa şaşkınlık kötü performansa tepki • Kendini baskılama • Erkek daha başarılı yanlığı • Erkek oyunu algısı • Toplumun kadına bakışı • Ev işleri • İnternet kafelerin kadınlar için rahat olmaması 	<ul style="list-style-type: none"> • Yeteneği göz ardı etme • Oyun ortamını zorlaştırma • Çember dışında bırakılmak • Toplumsal cinsiyet algısı 	E-spor da kadın olmanın dezavantajları
<ul style="list-style-type: none"> • Aile desteği • Kabullenme • Olumsuz görüş • Çekinme • Gelecek kaygısı • Zaman kaybı 	<ul style="list-style-type: none"> • Yap • Yapma • Yap ama hobi olarak yap 	Aile ve çevrenin bakış açısı

Neslihan: “Oyun içerisinde, genellikle erkek oyuncular tarafından hoş karşılanıyoruz. Daha nazik ve sabırlı davranıyorlar.”

Eda: “Arkadaş çevrem çok genişledi. İspanyol, İngiliz, Fransız vs. çok sevecen insanlarla tanıştım.”

Tuba: “Bilinçli insanlara denk geldiğimiz zaman kadın oyuncu olarak destekleyenler oluyor.”

Merve: “Daha rahat arkadaş edinebiliyorsunuz.”

Ezgi: “Eğlencesine gireceğim oyunlarda etrafımdan takım bulmam gerekiyorsa bunu kadın olduğum için daha kolay gerçekleştirebiliyorum.”

Gözde: “Bazen öncelik tanınması, küfür edilmemesi.”

E-SPORDA KADIN OLMANIN DEZAVANTAJLARI

Katılımcılar, e-spor oyunlarında yaşadıkları olumlu deneyimlerin yanı sıra karşılaştıkları negatif olaylardan da bahsetmişlerdir. Özellikle kadın oyuncu oldukları anlaşıldıktan sonra diğer oyuncuların tutumlarının ve söylemlerinin değiştiğini belirten katılımcılar bununla birlikte küfür, taciz, küçümsenme gibi durumlarla karşılaştıklarından da söz etmişlerdir. Sırf bu gibi olumsuz durumlarla karşılaşmamak için katılımcılardan bazıları oyunlarda erkek profili kullandığını ifade etmiştir. Kadın oyuncuların çoğunluğu toplumsal cinsiyet normlarının oyun ortamında da gündelik hayattaki gibi devam ettiğini, kadın oldukları öğrenildiği anda oyuncu kimliklerinin bir anda kadın kimliğinin arkasında kaldığını ve bunun oyun ortamını sabote ettiğini dile getirmişlerdir.

İşıl: “Takımdaki tek kadın olunca oyun amacının dışına çıkılıyor. Oyun daha çok sohbetle itiliyor.”

Melis: “Genellikle kadınların bu tür oyunlarda başarı sağlayamayacaklarını düşünüyorlar ya da inanmıyorlar. Ön yargılılar ve cinsiyetçiler... Yenilgiyi hazmedememe durumu ya da karşı tarafın kıskırtması yaşanabiliyor... Çoğu zaman ben ve arkadaşlarım bel altı küfürlerle karşı karşıya kalıyoruz.”

Neslihan: “Genelde kadın oyunculara “Ne bilir kadın oyun oynamayı?” gibisinden bir ön yargı var. Bu ön yargının da getirdiği bazı kısıtlamalar. Performansına bakmadan kadınları saf dışı etmeye çalışmak gibi... İyi veya kötü şekilde sürekli cinsiyetim göz

önünde bulunduruluyor. Kadın olduğunuz sürekli gözünüze sokulmakta.”

Naz: “Evde daha çok ev işi yaptırılıyor kadınlara.”

Ezgi: “Oyun içerisinde seviyeli bir muhabbet maalesef yakalayamıyorsunuz. Söylediğiniz her söz hemen yanlış tarafa çekiliyor ve oyuncular sizin kadın kimliğinizi oyuncu kimliğinizin önüne koyabiliyor.”

AİLE VE ÇEVRENİN BAKIŞ AÇISI

Katılımcılar, ailelerinin ve çevresindekilerin e-spor oyuncusu olmaları hakkında ne düşündüklerini ve nasıl tepki verdiklerinden de bahsetmişlerdir. Destek olma konusunda aileden aileye farklılık mevcutken, çoğunluğunun e-sporla başarıyla elde edilen maddi kazanç geldikten sonra daha ciddi olarak değerlendirmeye başladıkları görülmüştür.

Neslihan: “Ailem bu konuda bana çok destekçi. Sevdiğim şeyi yapmam ve mutlu olmam konusunda asla önüme çıkıp yapamazsın demediler tam tersine küçüklüğümden beri bilgisayar ve bilgisayar oyunlarına olan tutkuma sürekli destek oldular.”

Cansu: “Başarana kadar kötü, başardıktan sonra kabullendiler.”

Merve: “Genelde zaman kaybı olarak görüyorlar.”

Gizem: “Ben oyunlarda çok fazla vakit geçirdiğim için olumsuz yönde çok şey işitiyorum.”

Ezgi: “Eğer bunun maddi bir dönüşü oluyorsa güzel karşılanıyor, onun dışında boş bir uğraş gözüyle bakılıyor.”

Melis: “Aileler eski kafalı insanlar oldukları için bu tarz şeylere inanmıyor ya da bir meslek gözüyle bakmıyorlar. Oyun oynamama karışmazlar ama bunu bir meslek olarak seçmemi istemiyorlar.”

TARTIŞMA

Birçok şirket, e-sporun popüleritesini fark etmiş ve e-spor takımlarına sponsorluk yapmaya başlamışlardır.²⁷ Ayrıca elektronik spor oyunları, popüler bir boş zaman aktivitesi hâline geldiğinden e-spor oyunlarını cinsiyet eşitsizliğini araştırmak için uygun bir alan

olarak düşünmek gerekli ve geçerli bir hâle gelmiştir.²⁸ Bu araştırma, kadın e-sporcuların oyun oynadıkları süreler zarfında karşılaştıkları zorlukları, deneyimleri ve e-sporcu olmalarının çevrelerince nasıl algılandığını araştırmak amacıyla yapılmıştır. Buradan yola çıkarak elde edilen verilerdeki temalar aşağıda tartışılmıştır.

E-SPORDA KADIN OLMANIN AVANTAJLARI

E-spor oyunları, dünyanın çeşitli yerlerinden insanların online olarak aynı oyunu oynamalarına ve benzer deneyimler yaşamasına imkân tanır. Oyuncular farklı insanlarla tanışıp sosyalleşme olanağına sahiptir. Kadın olmanın avantajları temasındaki kod ve kategoriler incelendiğinde; Eda: “Arkadaş çevrem çok genişledi İspanyol, İngiliz, Fransız vs. çok sevecen insanlarla tanıştım.” Merve: “Daha rahat arkadaş edinebiliyorsunuz.” ifadelerine ulaşılmıştır. Katılımcıların ifadeleri de bu bilgiyi destekler niteliktedir. Öte yandan katılımcılarımızın kadın olmasının yeni arkadaşlar edinmelerine etkisini kestirmek oldukça güçtür.

E-spor oyunlarının çoğunun takımlar hâlinde oynandığı gözlemlenebilir. Oyuncular, oyuna giriş yaptıktan sonra kendi takımlarını oluşturabilir ya da rastgele takımlara dâhil olabilir. Oyuncular, kendi takımlarını oluşturma yoluna gittiklerinde kadın olmanın avantajlı bir durum olabileceği ifade edilmiştir. Ezgi: “Eğlencesine gireceğim oyunlarda etrafımdan takım bulmam gerekiyorsa bunu kadın olduğum için daha kolay gerçekleştirebiliyorum.”

E-spor oyunları, bireylerin birbirleriyle iletişim kurmasına müsaade eden bir sohbet platformu da barındırır. Bu sohbetler yazılı olabileceği gibi mikrofon aracılığıyla ve ses iletimiyle de yapılabilmektedir. Kadın olmanın dezavantajlarındaki kod ve kategoriler incelendiğinde e-spor oyun ortamında hakaret ve küfür içerikli sohbetler olduğu anlaşılabilmektedir. Buna karşın bazı zamanlarda oyun ortamında kadın e-sporcuların varlığı hakaret ve küfür içeren söylemleri azaltan bir faktör olmuştur. Gözde: “Bazen öncelik tanınması, küfür edilmemesi.”

E-SPORDA KADIN OLMANIN DEZAVANTAJLARI

Birçok araştırmacı hegemonik erkekliğin başarılmasında ve gösterilmesinde bedensel kahramanlığın bir

aracı olarak sporun önemine işaret etmişlerdir.^{5,6} Bununla birlikte, e-spor ortamının diğer sporlar gibi bedensel güce dayalı bir eylem olmamasına karşın yine de hegemonik erkekliği beslediği söylenebilir. Kavasoglu ve Yaşar, yaptıkları çalışmada erkeklerin, hemen her fırsatta kadın sporcularla (bilardo, boks, güreş ve futbolda) maç yapmak istediklerinin vurgulandığını, kaybetme durumunda ise bunu hazmedemeyip sinirlendiklerini ortaya koymuştur.¹³ Yaygın sporlarla benzerlik gösteren bu durumu, çalışmamızda katılımcılardan biri şu şekilde ifade etmektedir: Melis: “Yenilgiyi hazmedememe durumu ya da karşı tarafın kışkırtması yaşanabiliyor...”

Yine aynı çalışmada Kavasoglu ve Yaşar, kadın sporcuların -bilardo, boks, güreş, futbol- uluslararası şampiyonalarda elde ettikleri madalyaların hem seçtikleri spor dallarındaki varlığının kabul edilmesinde hem de toplumsal konumlarının yükselmesinde kilit rol oynadığını ifade etmişlerdir.¹³ Araştırmamızın katılımcıları da toplumun kendilerinin oyuncu kimliklerini kabullenmediğini, kadın e-sporculara ön yargıyla yaklaşıldığını ifade etmişlerdir. Neslihan: “Genelde kadın oyunculara “Ne bilir kadın oyun oynamayı?” gibisinden bir ön yargı var.” Çalışmamıza da adını veren bu ifade bahsedilen durumu ortaya koymaktadır. Cansu: “Başarına kadar kötü, başardıktan sonra kabullendiler.” diyerek ailesinin e-spor oyunları oynamasına nasıl baktığını dile getirmiştir. Bu ifadelerden yola çıkarak, başarılı olana kadar kadın e-sporcuların kendi varlıklarını kolaylıkla kabul ettiremediklerini ancak başarılı olduktan sonra bunu başarabildiklerini söylemek mümkündür.

E-spor oyunları internet bağlantısı olan bir bilgisayar aracılığıyla oynanabilmektedir. E-spor oyunları geleneksel sporların aksine herhangi bir özel alan gereksinimi olmadığı, rahat ulaşılabilir olduğu ve eğlenceli zaman geçirme fırsatı sunduğu için birçok insan tarafından tercih edilmektedir. Bu oyunlar, çevrim içi olarak arkadaş çevresiyle oynanabileceği gibi hiç tanımadığınız insanlarla da oyun oynamanıza imkân tanır. Dolayısıyla fiziksel olarak bir arada bulunmayan insanların oyun oynadığı bir ortamdan bahsetmek mümkündür. Bu durum neticesinde ortaya çıkan anonimlik, oyuncuların birbirine hakaret, küfür gibi söylemlerde bulunmalarını kolaylaştırıcı bir et-

kendir. Özellikle kadın e-sporcular söz konusu olduğunda bu söylemlerin daha da cinsiyetçi hale geldiği ve taciz boyutuna vardığı söylenebilir. Keza katılımcıların yanıtları da göz önüne alındığında bu bilgi daha da somutlaşmaktadır. Melis: “Ben ve arkadaşlarım çoğu zaman bel altı küfürlerle karşı karşıya kalıyoruz.” Daha önce yapılan benzer bir araştırma, e-spor oyunları oynayan kadınların erkekler tarafından cinsel taciz içerikli yorumlara maruz kalmalarının daha muhtemel olduğunu ortaya koymuştur.²⁹

Çevrim içi oyun alanlarında kadınların görünmezliği de gözlemlenmektedir. Lenhart ve ark., erkeklerin %71 (n=yaklaşık 285)’inin çevrim içi oyunlarda sesli sohbeti kullandığını, kadınların ise yalnızca %28 (n=yaklaşık 45)’inin çevrim içi oyunlarda sesli sohbeti kullandığını bildirmiştir.¹⁵ Işıl: “Takımdaki tek kadın olunca oyunun amacının dışına çıkılıyor. Oyun daha çok sohbete itiliyor.” söylemi dikkate alındığında kadın oyuncuların sadece oyun oynamak istedikleri ancak erkek oyuncuların daha çok sohbet etmek istedikleri söylenebilir. Bu durum, kadın oyuncuların neden oyunlarda sessiz kalmayı tercih ettiklerini açıklar niteliktedir.

Ezgi: “Oyun içerisinde seviyeli bir muhabbet maalesef yakalayamıyorsunuz. Söylediğiniz her söz hemen yanlış tarafa çekiliyor ve oyuncular sizin kadın kimliğinizi oyuncu kimliğinizin önüne koyabiliyor.” demiştir. Hatta katılımcılardan bazıları, kadın kimliklerinin oyuncu kimliklerinin önüne geçmemesi için erkek profilleriyle oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir. Bu ifadelerden kadın e-spor oyuncularının oyuncu kimliklerinin inşasında zorluk yaşadıkları anlaşılmaktadır. Sonuç olarak, oyuncu rolünü üstlenen kadın oyuncuların, kadın olarak tanımlanma olasılığı düşüktür. Daha ziyade diğer oyuncuların normlara bağlı olmaları ve erkek olduklarını varsaymaları muhtemeldir.¹⁸

AİLE VE ÇEVRENİN BAKIŞ AÇISI

Öte yandan e-spor kavramının bir spor dalı olup olmadığına, profesyonel bir meslek olarak kabul görülmesi ya da görülmemesine yönelik tartışmalar da devam etmektedir. Aile ve çevrenin bakış açısı temasındaki kod ve kategoriler incelendiğinde; Neslihan: “Ailem bu konuda bana çok destekçi. Sevdiğim şeyi

yapmam ve mutlu olmam konusunda asla önüme çıkıp yapamazsın demediler tam tersine küçüklüğüm-den beri bilgisayar ve bilgisayar oyunlarına olan tutkuma sürekli destek oldular.” Merve: “Genelde zaman kaybı olarak görüyorlar.” Melis: “Aileler eski kafalı insanlar oldukları için bu tarz şeylere inanmıyor ya da bir meslek gözüyle bakmıyorlar. Oyun oynamama karışmazlar ama bunu bir meslek olarak seçmemi istemiyorlar.” ifadelerine ulaşılmıştır. Katılımcılarımızın ailelerinden bazıları çocuklarının e-spor oyuncusu olmasını desteklediklerini, bazı ailelerin e-sporu zaman kaybı olarak gördüğü, bazı ailelerin ise meslek olarak kabul etmediği görülmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

E-spor, dünyanın çeşitli bölgelerinden insanlarla oyun oynamaya imkân sağlamaktadır. Bu durum, kadın e-sporcuların farklı insanlarla tanışmalarına, daha rahat arkadaş edinebilmelerine yardımcı olmakta dolayısıyla bir avantaj olarak görülebilir. Öte yandan kadın e-spor oyuncularının yaygın sporlarda sıkça görüldüğü gibi küfür, hakaret ve dışlanma gibi olumsuz durumlara maruz kaldığı, günlük hayatta karşılaşılan toplumsal cinsiyet normlarının e-spor ortamında yeniden üretildiği, başarı ve maddi kazanç durumuna göre ailelerinin ve çevrelerinin bakış açılarının değiştiği görülmüştür.

Dünyada ve Türkiye’de hızla yaygınlaşan e-spor alanında, yakın gelecekte kadın sayısının da artmasıyla oyuncu çeşitliliği yaşanacağı öngörülmektedir. Büyüyen bir alan olarak bu durum bir avantajken öte yandan olası olumsuz durumlar da göz ardı edilmemeli ve olumsuz durumların önlenmesi adına e-spor oyunlarında birtakım düzenlemelerin yapılması beklenmektedir.

Daha sonra yapılacak olan çalışmalarda yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak katılımcılarla yüz yüze görüşmeler yapılabilir. Böylece merak edilen konularla ilgili daha derinlemesine ifadeler elde etmek mümkün olacaktır.

Finansal Kaynak

Bu çalışma sırasında, yapılan araştırma konusu ile ilgili doğrudan bağlantısı bulunan herhangi bir ilaç firmasından, tıbbi alet, gereç ve malzeme sağlayan ve/veya üreten bir firma veya herhangi bir ticari firmadan, çalışmanın değerlendirme sürecinde, çalışma

ile ilgili verilecek kararı olumsuz etkileyebilecek maddi ve/veya manevi herhangi bir destek alınmamıştır.

Çıkar Çatışması

Bu çalışma ile ilgili olarak yazarların ve/veya aile bireylerinin çıkar çatışması potansiyeli olabilecek bilimsel ve tıbbi komite üyeliği veya üyeleri ile ilişkisi, danışmanlık, bilirkişilik, herhangi bir firmada çalışma durumu, hissedarlık ve benzer durumları yoktur.

Yazar Katkıları

Fikir/Kavram: Gökhan Çakmak; **Tasarım:** Ayşegül Funda Alp; **Denetleme/Danışmanlık:** Ayşegül Funda Alp, Gökhan Çakmak; **Veri Toplama ve/veya İşleme:** Müge Sarper Kahveci; **Analiz ve/veya Yorum:** Ayşegül Funda Alp, Gökhan Çakmak; **Kaynak Taraması:** Ayşegül Funda Alp; **Makalenin Yazımı:** Ayşegül Funda Alp; **Eleştirel İnceleme:** Müge Sarper Kahveci, Gökhan Çakmak, Ayşegül Funda Alp.

KAYNAKLAR

- Bhasin K. [Gender]. Ay K, çeviri editörü. Toplumsal Cinsiyet: "Bize Yüklenen Roller." 1. Baskı. İstanbul: Kadav Yayınları; 2003. p.71. [\[Link\]](#)
- Hall MA. The discourse of gender and sport: from femininity to feminism. Sociol Sport J. 1988;5(4):330-40. [\[Crossref\]](#)
- Şenol Cantek F, Yazar B. [Women and sport in the journals and newspapers of the early republican period (1928-1960)]. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi. 2009;29:201-18.
- Talimciler A. Sporun Sosyolojisi Sosyolojinin Sporu. 2. Baskı. İstanbul: Bağlam Yayıncılık; 2015. p.192.
- Connell RW. Gender and Power. 1st ed. California: Stanford University Press; 1987. p.357. [\[Link\]](#)
- Messner MA. Power at Play: Sports and The Problem of Masculinity. 1st ed. Boston: Beacon Press; 1992. p.240. [\[Link\]](#)
- Schmidt S, Shreffler M. Motivations for e-sport consumption: a road map for traditional sports online spectating. Sport Marketing Association Conference (SMA XIII). Atlanta, GA; 2015. p.1-4. [\[Link\]](#)
- Wagner MG. On the scientific relevance of e-sports. Paper Presented at the International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development. Las Vegas, Nevada, ABD; 2006. p.1-4. [\[Link\]](#)
- Stein V, Scholz TM. The Intercultural Challenge of Building the European eSports League for Video Gaming. Barmayer C, Franklin P, eds. Unpublished Manuscript. Germany: University of Siegen; 2014. p.1-13. [\[Link\]](#)
- Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni. E-Spor Raporu. 1. Baskı. Ankara: Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü; 2018.
- Koca C, Bulgu N. [Sport and gender: an overview]. Toplum ve Bilim. 2005;103:163-84. [\[Link\]](#)
- Kimmel MS. Changing Men: New Directions in Research on Men and Masculinity. 1st ed. Newbury Park, CA. Sage Publications; 1987. p.320.
- Kavasoğlu İ, Yaşar M. [The athletes beyond gender norms]. Hacettepe Journal of Sport Sciences. 2016;27(3):118-32. [\[Crossref\]](#)
- Burch A, Wiseman R. Curiosity, Courage and Camouflage: Revealing the 2015:1-75. [\[Link\]](#)
- Lenhart A, Smith A, Anderson M, Duggan M, Perrin A. Teens, technology and friendships. Pew Research Center. 2015:1-75. [\[Link\]](#)
- Barak A. Sexual harassment on the internet. Social Science Computer Review. 2005;23(1):77-92. [\[Crossref\]](#)
- Bucholtz M. Geek Feminism. In: Benor S, Rose M, Sharma D, Sweetland J, eds. Gendered Practices in Language. 1st ed. Stanford, CA: CSLI; 2001. p.277-307. [\[Link\]](#)
- Cote AC. "I can defend myself": women's strategies for coping with harassment while gaming online. Games and Culture. 2015;12(2):136-55. [\[Crossref\]](#)
- Kuznekoff JH, Rose LM. Communication in multiplayer gaming: examining player responses to gender cues. New Media and Society. 2013;15(4):541-56. [\[Crossref\]](#)
- Taylor N, Jenson J, de Castell S. Cheerleaders/boothbabes/halo hoes: pro-gaming, gender and jobs for the boys. Digital Creativity. 2009;20(4):239-52. [\[Crossref\]](#)
- Yılmaz Ş, Timur B, Timur S. [Determining secondary school students keywords about the "living being" concept: a phenomenology study]. Journal of Theory and Practice in Education. 2017;13(4):659-69. [\[Crossref\]](#)
- Samur S. [Performance management in sports clubs]. Ankara Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi. 2018;20(1):17-36. [\[Link\]](#)
- Yıldırım A, Şimşek H. Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Geliştirilmiş 11. Baskı. İstanbul: Seçkin Yayıncılık; 2018. p.427.
- Strauss A, Corbin JM. Basics Of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques. 2nd ed. Newbury Park: SAGE Publications; 1990. p.270.
- Çekmez E, Yıldız C, Bütüner SÖ. Phenomenographic research method. Necatibey Faculty of Education Electronic Journal of Science and Mathematics Education (EFMED). 2012;6(2):77-102. [\[Link\]](#)
- Arastaman G, Öztürk Fidan İ, Fidan T. [Validity and reliability in qualitative research: a theoretical analysis]. YJU Journal of Education Faculty. 2018;15(1):37-75. [\[Crossref\]](#)
- Chaney IM, Lin KH, Chaney J. The effect of billboards within the gaming environment. Journal of Interactive Advertising. 2004;5(1):37-45. [\[Crossref\]](#)
- Donghun L, Schoenstedt LJ. Comparison of esports and traditional sports consumption motives. Journal of Research. 2011;6(2):39-44. [\[Link\]](#)
- Ruvalcaba O, Shulze J, Kim A, Berzenski SR, Otten MP. Women's experiences in esports: gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. Journal of Sport and Social Issues. 2018;42(4):295-311. [\[Crossref\]](#)