

ULUSLARARASI ÇOCUK VE BİLGİ GÜVENLİĞİ ETKİNLİKLERİ
DİJİTAL OYUNLAR ÇALIŞTAYLARI
10.EKİM.2017, ANKARA

Dijital Dünyada e-Spor Çalıştayı

SONUÇ RAPORU

İİNDEKİLER

1. alıřtay Katılımcıları	2
2. Giriř.....	2
3. alıřtay Oturumları	3
4. Grüşler ve Öneriler.....	3
4.1. E-Spor Tanımlaması.....	3
4.2. E-Sporda Örgütlenme ve Kurumsallařma	3
4.3. E-Sporda Lisanslama Olgusu	3
4.4. Eđitim.....	4
4.5. E-Spor Müsabakalarının Düzenlenmesi.....	4
4.6. Altyapı ve Tesisleřme	4
4.7. Dezavantajlı Gençler ve e-Spor.....	4

1. Çalıştay Katılımcıları

Huzeyfe YILMAZ	GSB, Genel Müdür / Çalıştay Yöneticisi Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü Genel Müdür Bilgi İşlem Dairesi Başkanı Dijital Oyunlar As Başkanı
Betül ULUKOL	Ankara Üniversitesi, Profesör.Dr.
Ömer KALKAN	GSB, Spor Genel Müdürlüğü - Spor Faaliyetleri Daire Bşk.
Fatih KONUKSEVER	GSB, Spor Genel Müdürlüğü - Spor Eğitimi Şube Müdürü
Savaş KESKİN	GSB, Spor Genel Müdürlüğü - Şube Müdürü
Remzi SALAN	GSB, Spor Genel Müdürlüğü - Hukuk Müşaviri
Buğra YILMAZ	GSB, Projeler Koordinatörü
Bora KOÇYİĞİT	RİOT Games, Ülke Müdürü
Erdoğan İYİKUL	RİOT Games, Kıdemli İletişim Yöneticisi
Görkem ALPASLAN	RİOT Games, Pazarlama Müdürü
Ulaş GÜLKIRPIK	BAU/Supermassive, Genel Müdür
Serdar Ekrem ŞİRİN	Galakticos, Yatırımcı
Ahmet ÖZCAN	BTK, Bilişim Uzmanı
Mustafa RENKÇİ	BTK, Bilişim Uzmanı
Gülşah Deniz ATALAR	Avukat, Bilişim Uzmanı
Mete TEVETOĞLU	Avukat, TOGED Üyesi

2. Giriş

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK), Milli Eğitim Bakanlığı, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı ve Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın katkıları ve desteği ile 10 Ekim 2017 tarihinde Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Haftası Etkinlikleri kapsamında Dijital Oyunlar ve E-Spor Çalıştayı düzenlenmiştir.

Çalıştaya, E-Spor dünyası, Oyun Geliştiricileri temsilcileri, BTK uzmanları ve Gençlik Spor Bakanlığı yetkililerinden oluşan 16 kişilik bir katılım gerçekleştirilmiştir. Çalıştayımızda E-Spor Temsilcileri olarak, Takım Sahipleri, E-Spor Yöneticileri, E-Spor Oyuncularının yanı sıra, konunun hukuki bağlamında katkı sağlamak adına avukatlar ve Kamu Personeli de yer almışlardır.

Çalıştayda dijital oyun olgusunun ilk önce tanımlaması ve kapsamı ile etki gücünün belirlenmesi hedeflenmiş, sonrasında ortaya çıkacak tanım ve kapsam bağlamında oyunların çocuk ve gençler üzerindeki etkileri tartışmaya açılmıştır. Bu bağlamda, dijital oyunlar ve e-spor konusunun, ekonomik yayılımı, toplumsal etki gücü, muhtemel bilişsel etkisinin bilimsel veriler dâhilinde kapsamı, ülkemizdeki yayılımı ortaya koyulmuş ve dijital oyunların çocuk ve gençlerimizi, etkileme biçimleri, bunun olumlu ve olumsuz yanları ve muhtemel sonuçları ifade edilmiştir.

Betimlenen tablo doğrultusunda, dijital oyunların faydalı yönlerinden istifade etmek, zararlı yönlerinden ise çocuk ve gençleri korumak adına ortak bir strateji belirlenmesi noktasında karar kılınmış, bunun yöntemleri üzerine değerlendirmeler yapılmıştır. Ayrıca E-Spor'un ülkemizde, formal spor niteliklerine ulaşması adına gerekliliklerin tespiti yapılmış, bunun gerçekleşmesi için atılacak adımlar ortaya koyulmuştur.

3. Çalıştay Oturumları

1. Oturum: 11:25 - 13:15

- E-Spor Örnek Müsabaka Gösterimi
- Geleneksel Spor Dallarıyla E-Spor Arasındaki İlişki
- Takımların gözünden Dijital Oyunlar ve E-Spor
 - * Takımların Bir Günlerinin Nasıl Geçtiği
 - * E-Sporcuların Belirli Problemleri

Ara: 13:15 - 14:00

2. Oturum: 14:00 - 16:00

- Genel Değerlendirme
- Raporlama

4. Görüşler ve Öneriler

E-spor ile ilgili çeşitli sorunların tartışıldığı Çalıştayda aşağıdaki değerlendirme ve öneriler gündeme getirilmiştir.

4.1. E-Spor Tanımlaması

Çalıştayın öncelikli hedeflerinden biri olan “*e-spor tanımını ortaya koymak*” bağlamında yapılan çalışmalarda, e-spor üzerine ortak bir tanımlamanın bulunmadığı tespit edilmiştir. Buradan hareketle kamuoyu nezdinde ortak kabul görececek bir tanımlamaya ihtiyaç duyulduğu belirlenmiştir. Yapılan tanımlamaların muğlak olduğu ve örnekler bağlamında değerlendirildiğinde, bir dijital oyunun e-spor olup olmadığı noktasında net ayrımların çizilmesi yönünde çalışmalar yapılması önerisi ortaya çıkmıştır.

4.2. E-Sporla Örgütlenme ve Kurumsallaşma

Çalıştayda gerçekleştirilen çalışmalarda, e-spor konularında ülkemizde bir örgütlenme ve regülasyon eksikliğinin bulunduğu net bir biçimde ortaya konmuştur.

Bu bağlamda, e-spor’un, diğer spor dalları gibi bir spor federasyonu olarak örgütlenmesi ve Gençlik ve Spor Bakanlığına müracaat edilmesi önerisi ortaya çıkmıştır.

4.3. E-Sporla Lisanslama Olgusu

Çalıştayda;

- Oyunlara olan talebe göre mukayese edildiğinde, mevcut lisanslı oyuncu sayısının oldukça az olduğu ortaya konmuştur.
- Lisans sayısının az olmasının; amatör oyuncularla, profesyonel oyuncular arasındaki ayrımın net olarak ortaya konulmamasından ve ülkemizde e-spor alanında yapılan turnuva, lig vb. etkinliklerin sayısının az olmasından kaynaklandığı tespit edilmiştir.

Bu bağlamda;

- E-Spor lisanslı oyuncu sayısının arttırılmasına yönelik faaliyetlerin ve düzenlemelerin yapılması önerilmiştir.

4.4. Eđitim

Genel hedef bađlamında ortaya koyulan, e-sporun faydalı ynlerinden lkemiz adına istifade etme yol haritası noktasında, eđitimi personel gerekliliđi ifade edilmiřtir.

alıřtayda, lkemiz e-spor dnyasında yeterli eđitimi personel sayısının bulunmadıđı tespit edilmiř ve bu ihtiyaın giderilmesi noktasında adımlar atılması gerekliliđi vurgulanmıřtır. Bu bađlamda, Sporcu, Takım Kou, Hakem vb. pozisyonlarda bilgi seviyelerinin arttırılmasına ynelik eđitimler verilmesi nerilmiřtir.

4.5. E-Spor Msabakalarının Dzenlenmesi

E-sporun yaygınlařması ve formal bir spor niteliđinde kamuyla buluřması noktasında lke olarak byk eksiklerimiz olduđu durumu ortaya koyulmuřtur. Bu hususta; lkemizde E-Spor msabakaları yapılan Turnuva, Lig vb. sayısının ok az sayıda olduđu ve E-Spor'a olan talep gz nne alındıđında, Spor msabaka faaliyetlerinin arttırılması gerekliliđi tespit edilmiřtir.

Bu bađlamda, genler ile nemli temas noktaları olan Genlik Merkezleri ve niversiteler gibi platformlarda e-spor turnuvaları, organizasyonları ve ligler yapılması nerilmiřtir.

4.6. Altyapı ve Tesisleřme

alıřtayda, birden ok E-Spor branřının gerekleřtirilebileceđi ve msabakalarının yapılabileceđi imknlara sahip tesis bulunmadıđı tespit edilmiřtir. Bu bađlamda, E-Spor'un federasyonlařmak suretiyle, yaygın spor niteliklerinde sistemli bir geliřim srdrebilmesi noktasında, tesisleřmenin gerekliliđi vurgulanmıř ve tesisleřme sayısının arttırılmasına ynelik alıřmaların yapılması gerekliliđi ortaya konmuřtur.

4.7. Dezavantajlı Genler ve e-Spor

alıřtayda e-spor'un dezavantajlı genlerin sosyalleřmelerine katkı sađlayacak nemli bir mecra olduđu ifade edilmiřtir. Bu bađlamda dezavantajlı genlerin E-Spora teřvik edilmesi adına eřitli ve kapsamlı dzenlemelerin hayata geirilmesi noktasında alıřmalar yapılması gerekliliđi vurgulanmıřtır.

■