

BÖLÜM 3

E-SPOR'UN SPOR EKONOMİSİNDEKİ YERİ VE ÖNEMİ

Efecan TEZCAN¹

Teknoloji sporun gelişimini teşvik ederken spora yeni branşlar da eklemiştir. Günümüzde dijital oyunlar günlük yaşamın bir unsuru haline gelmiş ve özellikle genç nüfusta sanal dünya olgusu ortaya çıkmıştır (Öntürk ve diğerleri, 2021). İnternet ve bilgisayar donanım teknolojisinin gelişmesiyle birlikte sporla ilgili yeni bir kavram ortaya çıkmıştır - Elektronik Spor. Çoğu kişinin e-spor kavramının farkına varmadığı söylenebilir. E-spor'un kendine has oyun türleri, bu oyun türlerinde yarışan yıldız oyuncular, bu oyunların hayran kitleleri ve global e-spor organizasyonları, takımları, formları, ligleri ve hatta uluslararası lig yapıları zaten mevcut. E-sporla ilgili organizasyonlar çevrimiçi (online) veya yerel ağlarda (local network) gerçekleşmektedir (Jenny ve ark, 2016).

Espor'un birçok tanımı yapılmıştır ve günümüzde hızla popülerlik kazanmakta ve zaman içinde endüstri veya akademiden çok fazla ilgi görmektedir. E-spor, dijital platformlarda kısmen açık ve adil bir ortamda dijital elektronik ürünlerin spor ekipmanı olarak kullanıldığı kişiler arası spor yarışması olarak tanımlanmaktadır.

Asya Esport Federasyonu (AESF), e-sporu "elektronik ve sporun birleşimi, yani elektronik cihazların rekabetçi faaliyetler için bir platform olarak kullanılması" olarak tanımlıyor. Federasyonun resmi sayfasında, oyuncuların madalya ve/veya nakit ödül için çeşitli rekabetçi oyunlara katıldığı turnuvaların çevrimiçi ve yüz yüze milyonlarca izleyiciyi çektiği ve esport sayesinde katılımcıların mantıklı düşünme, el-göz koordinasyonu, ekip çalışması refleksler geliştirebildiği belirtilmektedir. Dijital oyunların spor endüstrisinde yer almasının en önemli etkenlerinden biri de spor piyasalarında ki pazarlama başarısıdır. Ekonomik olarak cüzi miktarda sermayeye sahip olan elektronik spor sektörü, firmaların ve sponsorların yatırımlarıyla birlikte büyük turnuvalarda markalaşma amacı güderek finansman sağlaması üzerine, dijital oyun sektörünün gelişmesi ve tanınmasında büyük rol oynamıştır. Aynı zamanda dünyaca ünlü teknolojik markaların bu sektöre üretim yapması ve teknolojinin gelişmesi, oyun çeşitliliğinin artması, oyun bileşenlerinin

¹ Arş. Gör., Gümüşhane Üniversitesi Beden Eğitimi ve Sporyüksekokulu, efecantezcan@gumushane.edu.tr

ödül havuzu 2,4 milyon dolarla, kadın oyuncular için ise 150.000 dolar civarında. Paris'te düzenlenen Esport Dünyası Kongresi kapsamında düzenlenen turnuva kapsamında ödül havuzu 75.000 Dolar olurken, kadınlara sadece 15.000 Dolar ayrılmıştır (www.gamerpeople.com).

E-spor dünyada ve ülkemizde oldukça popüler olduđu için esport film alanında da karşımıza çıkmıştır. Bu hareket sayesinde ilk esport temalı uzun metrajlı film *The Good Game*, 28 Eylül 2018'de Vision'da yerini aldı. Filmin adı, elektronik sporcuların her oyundan sonra rakiplerine ve takım arkadaşlarına anlattığı *Good Game*'den (GG) esinlenmiştir (www.thebrandage.com).

KAYNAKLAR

- Bingjun G, Mingxue L. Study on the development of e-sports and its athletes selecting. *Jilin Sport Coll Journals* 2007, 23(1):70-1.
- Eğitim, Kültür ve Arařtırma Genel Müdürlüğü (2018). E-spor Raporu, Ankara: Gençlik ve Spor Bakanlığı Yayınları.
- E-Spor Raporu 2018 Sayı.5, Eğitim,Kültür ve Arařtırma Genel Müdürlüğü, Erişim: http://yayinlar.gsb.gov.tr/Public/Files/2018.05.14_16.57.28_espor-raporu-say%C4%B15.pdf Erişim Tarihi : 03.09.2019
- Garces, K. (2019). *Esports Marketing Strategies That Will Get You In The Game*. penji: <https://penji.co/esportsmarketing>
- Iwerks, L. (Yöneten). (2019). *League of Legends Origins* [Sinema Filmi].
- Jenny SE, Manning RD, Keiper MC, Olrich TW. Virtual (ly) athletes: where esports fit within the definition of "sport." *Quest* 2016 69(1): 1-18.
- MAX MIROFF, Tiebreaker: An Antitrust Analysis of Esports 2018-2019. J.D. Candidate 2019, Columbia Law School.
- Newzoo (2018), Content Rights Take Center Stage in Esports: Newzoo Updates Revenue Forecasts and Introduces League and Tournament Classification Erişim: <https://newzoo.com/insights/articles/content-rights-take-center-stage-in-esports-newzoo-updates-revenue-forecasts-and-introduces-league-and-tournament-classification/> Erişim Tarihi: 17.10.2019
- Öntürk, Y., Güvendi, B., Keskin, B. ve Gelen, NK (2021). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Tutumlarının İncelenmesi. *Education Quarterly Review*, 4 (2).
- Riot Games. Our Story, <https://www.riotgames.com/en/who-we-are/values> 8 Eylül 2019
- Singer, D., & Chi, J. (2019, Ağustos 14). *The keys to esports marketing: Don't get ganked*. mckinsey: <https://www.mckinsey.com/industries/technology-media-and-telecommunications/our-insights/the-keys-to-esports-marketing-dont-get-ganked#> adresinden 2 Ocak 2020 tarihinde alınmıştır.
- Türkiye E-Spor Federasyonu. E-spor Raporu, [http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/federasyon/105/Esport Çalıştayı Raporu.pdf](http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/federasyon/105/Esport%20Çalıřtayı%20Raporu.pdf) 1 Temmuz 2020
- Yükçü, Süleyman ve Kaplanođlu, Emre (2018). E-Spor Endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi-International Journal of Economic and Administrative Studies*, (17. UİK Özel Sayısı) 533-550.
- <https://www.esportearnings.com/countries/tr>, (Eriim Tarihi: 25.05.2018).
- <http://www.thebrandage.com/dunyanin-ilk-espor-filmi-geliyor-8651>, (Eriim Tarihi: 27.08.2018).
- <https://www.gamerpeople.com/haber/makaleler/e-sporda-cinsiyet-ayrimciligina-meydanokuyan-kadınlar>, (Eriim Tarihi: 26.08.2018).