

E-Spor Ekonomisinin Gelişimi

ÖZ

E-spor ya da "elektronik spor" bilgisayar veya oyun konsolları yardımıyla oyuncuların ve/veya takımların "sanal ortamda" karşı karşıya geldikleri rekabete dayalı etkinlikler olarak tanımlanabilir. Bu çalışmanın amacı, izleyici sayısı, sponsor yatırımı, dağıtılan ödül miktarı gibi göstergeler üzerinden e-spor ekonomisinin hem küresel ölçekte hem de Türkiye'de ulaştığı boyuta dikkat çekmektir. Bu çerçevede öncelikle e-sporun ortaya çıkışı ele alınmış ve e-sporun bir spor mu yoksa oyun mu olduğu tartışmasına değinilmiştir. Sonrasında e-spor ekonomisinin gelişimi incelenmiştir. Yapılan inceleme neticesinde e-sporun hem küresel ölçekte hem de Türkiye'de hızla gelişen ve yüksek gelişme potansiyeli barındıran bir alan olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu doğrultuda e-spor organizasyonlarının tanıtımlarının yapılması ve ebeveynlerin e-spor konusundaki olumsuz düşüncelerinin giderilmeye çalışılması e-sporun bilhassa Türkiye'de daha geniş kitlelere ulaşmasına yardımcı olabilir.

Anahtar Kelimeler: E-spor, geleneksel spor, E-spor ekonomisi.

The Development of E-Sports Economy

ABSTRACT

"E-sports" or "electronic sports" could be defined as a body of activities based on competition in which gamers or teams compete with each other by personal computers or game consoles in a "virtual environment". The aim of this paper was to remark the economic dimensions of e-sports both in globally and particularly in Turkey in terms of e-sports viewer numbers, sponsorships, and overall prize pools. In this respect, the rise of e-sports was discussed, and the debate on if e-sports is a game or a sport was touched on. Thereafter, the development of e-sports economy was examined. It's concluded that e-sports is a fast-growing industry and has a huge growth potential for next years both in global scale and particularly in Turkey. In this regard, advertising of e-sports organizations and eliminating negative opinions of parents about e-sports may help for reaching e-sports the large masses.

Key Words: E-sports, traditional sports, E-sports economy.



GİRİŞ

E-spor yani “elektronik spor” düzenlenen turnuvalarda oynanan video oyunları üzerinden sanal ortamda kurulan rekabete dayalı etkinlikler olarak tanımlanmaktadır. İlk olarak 1999 yılında Online Gamers Association (Çevrimiçi Oyuncular Birliği) (OGA) tarafından kullanılan e-spor teriminin, kişisel bilgisayarlardan oyun konsollarına kadar oldukça geniş bir kapsama sahip olduğu ve genel olarak NBA 2K22, NHL 22, FIFA Online 3 gibi spor-temalı oyunlar ve World of Warcraft, League of Legends, StarCraft II gibi gerçek-zamanlı strateji oyunları olmak üzere ikiye ayrıldığı söylenebilir¹. Bu bakımdan e-sporun kökenleri genellikle video oyunlarının gelişimine dayandırılmaktadır. 1970’li yıllarda atari salonlarının ve oyun konsollarının gelişmesiyle birlikte e-sporun temellerinin atıldığı söylenebilir. 1972 yılında Stanford Üniversitesi “The Intergalactic Spacewar! (Galaksiler Arası Uzay Savaşı)” isimli ilk e-spor turnuvasına ev sahipliği yapmıştır². 1980 yılında ise ABD’de ilk ulusal turnuva -Space Invaders Championship (Uzay İşgalcileri Şampiyonası) düzenlenmiş ve yaklaşık 10.000 yarışmacı turnuvaya katılmıştır. 1982 yılında Almanya’da (Atari VCS Bundesliga), 1983 yılında ABD’de (US National Video Team) ilk takımlar ve oyuncu toplulukları kurulmuş ve bu takım ve topluluklar daha sonra e-spor olarak adlandırılan yapının temellerini oluşturmuştur³.

1990’lı yıllarda internetin hızla yayılması video oyunları endüstrisinin gelişimini hızlandırmış ve e-sporun gençler arasında yaygınlaşmasını sağlamıştır. 1997 yılında ABD’de Quake isimli video oyununda birbirleriyle yarışan 2.000 oyuncunun katıldığı ulusal bir turnuva The Red Annihilation düzenlenmiş ve bu turnuvayı kazanan ve Ferrari 328 GTS’nin sahibi olan Dennis “Thresh” Fong tarihteki ilk profesyonel ilk e-sporcu olarak kabul edilmiştir³. Bu tarihten sonra turnuvaların ve organizasyonların sayısının artmasıyla profesyonel sporcuların sayısı artmaya başlamıştır. Örneğin 1996 yılında ABD’de Cyberathlete Professional League (CPL), 1997 yılında Doğu Avrupa’da AMD Professional Gamers League (PGL), Almanya’da Deutsche Clanliga (DeCL) ve 1998 yılında Hollanda’da Clanbase League isimleriyle profesyonel ligler kurulmuştur⁴. 2000’li yıllarla birlikte ise ilk dünya turnuvaları örneğin 2001 yılında World Cyber Games Challenge (Dünya Siber Oyunlar Mücadelesi), World Cyber Games (Dünya Siber Oyunları) ve CPL World Championship (CPL Dünya Şampiyonası), 2002 yılında Evo Championship Series (Evo Şampiyanası Serileri), 2003 yılında Electronic Sports World Cup (Elektronik Sporlar Dünya Kupası) ve 2005 yılında World Esports Games (Dünya E-Spor Oyunları)- düzenlenmiştir, 2003 yılında Samsung tarafından düzenlenen Dünya Siber Oyunları ilk gerçek uluslararası e-spor turnuvası olarak kabul edilmektedir³.

E-Spor: Spor mu? Oyun mu?

E-sporun spor mu yoksa oyun mu olduğu sorusunun yanıtlanabilmesi açısından öncelikle spor kavramını ele almak yararlı olacaktır. Oxford İngilizce Sözlüğü’ne (2011)⁵ göre spor “fiziksel çaba ve yetenek içeren ve bir bireyin ya da takımın eğlence amaçlı birbirleriyle yarıştıkları bir aktivite” olarak tanımlanmaktadır. Bu tanıma ve literatürde yer alan diğer pek çok tanıma göre sportif faaliyette fiziksel aktivite ya da çabanın gerekli olduğu görülmektedir. Fiziksel aktivite ise Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organization) (WHO) tarafından iskelet kasları tarafından üretilen ve enerji tüketilmesini gerektiren her türlü bedensel hareket olarak tanımlanmaktadır⁶. Dolayısıyla fiziksel hareket enerji (ya da kalori) yakılmasını sağlayan hareketler olarak tanımlanabilir.

E-spor tanımındaki “e” öneki ise, ilk bakışta, spor ile elektronik ekipmanların bir araya gelmesini ima etmektedir. Örneğin Wagner (2006)⁷ e-sporun ayırt edici özelliğinin geleneksel sporun birincil yönlerinin elektronik sistemlerle kolaylaştırılması olduğunu ifade etmektedir. Ancak günümüzde geleneksel spor dallarının pek çoğunda teknolojinin ve elektronik aletlerin kullanıldığı söylenebilir (Örneğin; teniste ve voleybolda Şahin Gözü (Hawk-Eye) teknolojisi, futbolda Video Yardımcı Hakem (Video Assistant Referee) (VAR) teknolojisi, vb.) Dolayısıyla e-sporun ayırt edici özelliğinin elektronik cihazların kullanılması olduğunu söylemek farkın anlaşılması açısından yetersiz kalmaktadır. Bu nedenle, aradaki farkı daha iyi ifade edebilmek amacıyla Hamari ve Sjöblom (2017)⁸ tarafından önerilen ayrım kullanılabilir. Hamari ve Sjöblom’a (2017)⁸ göre e-spor ile geleneksel spor dalları arasındaki asıl fark, oyuncuların ve takımların, sporun/oyunun sonucunu belirlemek için sergiledikleri performansın nerede meydana geldiğidir. Geleneksel spor dallarında sonucu belirleyen tüm aktiviteler gerçek dünyada gerçekleştirilirken, e-sporda oyuncular fiziksel dünyada yer alsalar da bu aktiviteler sanal dünyada diğer bir ifadeyle elektronik/dijital ortamda ya da bilgisayar ortamında gerçekleşmektedir⁸.

Bu bakımdan pek çok bilim ve spor insanı e-sporu, sporun doğasında bulunan fiziksel aktivitenin söz konusu olmaması ve sanal bir ortamda gerçekleşmesi gerekçesiyle gerçek bir spor dalı olarak kabul etmemektedir⁹⁻¹³. Bununla birlikte literatürde e-sporcuların da belirli ölçülerde fiziksel aktivite gerçekleştirdiklerini belirten çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin Kari ve Karhulahti (2016)¹⁴ tarafından 115 e-sporcu üzerinde yapılan bir çalışma elit seviyede e-sporcuların günlük ortalama 5-8 saat arası antrenman yaptıklarını ve 18 yaşındaki e-sporcuların günde yaklaşık 90 dakika fiziksel aktivite gerçekleştirdiklerini göstermiştir. Bu bakımdan e-sporcuların da geleneksel sporcular kadar fiziksel aktivite gerçekleştirdikleri sonucuna ulaşmışlardır. Benzer şekilde Rudolf ve ark. (2016)¹⁵ tarafından yapılan araştırmada e-sporcuların ortalama kalp atış hızlarının müsabaka esnasında 100’ün üzerinde olduğu ve dakikada 160-180 atıma kadar ulaştığı gözlemlenmiştir. Literatürde e-sporcuların stres hormonu olarak adlandırılan kortizol seviyelerinin de araba yarışçısınınki kadar yüksek olabildiğini gösteren çalışmalar da bulunmaktadır¹⁶⁻¹⁸.

Belirli ölçülerde fiziksel aktivite e-sporcular açısından da söz konusu olmakla birlikte, fiziksel aktivite için kullanılan motor beceriler konusunda pek çok geleneksel spor dalı ile e-spor arasında önemli bir fark bulunduğu belirtilmektedir. Sportif faaliyetlerde genellikle kaba motor becerileri kullanılmaktadır ve bu beceriler de hareketi doğuran büyük kas gruplarındaki (örneğin kuadriseps, hamstring, gluteus maksimus, vb.) becerileri kapsamaktadır. Kaba motor becerilerine örnek olarak bir topa vurmak, jimnastik performansı sergilemek ya da zıplamak gösterilebilir. İnce motor becerileri ise yüksek titizlik gerektiren hareketleri kapsamaktadır ve daha küçük kas gruplarını kontrol etmektedir. Örneğin video oyun konsolunu hareket ettirmek ince motor becerileri gerektirmektedir. Büyük miktarda kaba motor becerileri gerektirmeyen ve asıl olarak ince motor becerileri gerektiren geleneksel spor branşları arasında 47 olimpiik spor dalı arasından sadece atıcılık ve okçuluk bulunmaktadır¹⁹. Bu bakımdan mücadelenin fiziksel ortam yerine sanal ve elektronik ortamda gerçekleştirildiği e-sporda, e-sporcuların fiziksel uzuvlarını kullansalar da e-sporda tıpkı atıcılık, okçuluk satranç, dart, bowling, körling, kayak ilk kez 2020 Tokyo Olimpiyat Oyunları’nda kendisine yer bulmuştur. Poker, golf, bilardo ve briçte olduğu gibi ince motor becerilerin, odaklanmanın, stratejik düşünmenin ve zihinsel dayanıklılığın daha önemli olduğu söylenebilir.

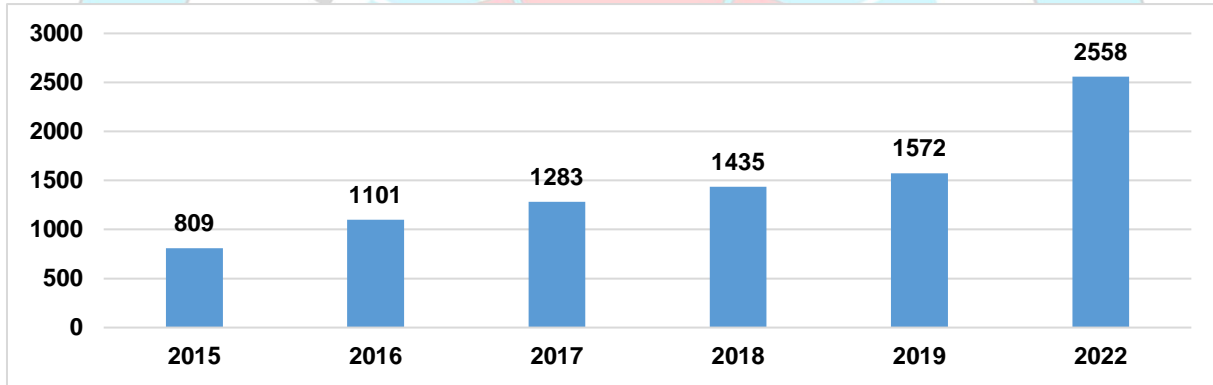
Geleneksel spor dalları ile e-spor arasındaki ikinci önemli fark olarak, e-sporun yeterince kurumsallaşamamış ve resmi düzeyde kabul görmemiş olması gösterilebilir. E-spor, oyunun kurallarını belirleme ve düzenleme yetkisine sahip olan yerleşmiş kurumlara geleneksel spor dalları kadar sahip değildir. Ancak kurulan uluslararası ve ulusal kuruluşlar e-spor endüstrisinin düzenlenmesi ve rekabetin kurumsallaşması açısından oldukça önemlidir. 2008 yılında Uluslararası E-Spor Federasyonu'nun (International eSports Federation) kurulması e-sporun hem kurumsallaşması ve hukuki bir temele oturması hem de resmi düzeyde kabul görmesi bakımından önemli bir adımdır. Diğer yandan e-spor takımların, koçların/antrenörlerin/yöneticilerin olması; müsabakaların ya da karşılaşmaların belirli bir takvime bağlı olması; yetenek barındırması; strateji, taktik ve yeteneklerin geliştirilmesi için antrenman gerektirmesi; takım motivasyonunun olması; rekabet içermesi; müsabaka/karşılaşma sonucunda bir kazanan ya da kaybedenin olması; geniş bir izleyici kitlesinin olması; transfer ücretlerinin ödenmesi; oyun üreticileri tarafından konulmuş kuralların olması; federasyon ve topluluk gibi denetleyici ve düzenleyici kurumların nispeten yeni olsa da bulunması; öğrenim bursu verilmesi ve doping ve şike olaylarıyla karşılaşılması gibi pek çok unsura sahiptir²⁰⁻²⁴. Dolayısıyla e-sporun geleneksel spor dallarından ayrılan özellikleri bulursa da müşterek noktalarının daha fazla olduğu söylenebilir. Ayrıca spor sadece fiziksel rekabet üzerine kurulu bir faaliyet olarak değil de toplumsal hayatla yakından bağlantılı kültürel bir olgu olarak ele alındığında, e-spor da geleneksel sporlar dallarının yanında kendisine yer bulabilir²⁵⁻²⁷. Çünkü e-sporcuların ve izleyicilerin e-spor müsabakalarına ve turnuvalarına katılmalarındaki en büyük motivasyondan birisinin sosyalleşme olduğu bilinmektedir²⁸⁻³¹. E-spor, bu bakımdan, bireylerin ya da takımların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak zihinsel ve fiziksel yeteneklerini geliştirmeye çabaladıkları, antrenman, taktik, strateji, ekip çalışması gibi geleneksel sporun ayrılmaz parçası olan unsurları barındıran, sonunda finansal bir ödül kazandıkları, ince motor becerileri ve algısal-bilişsel beceriler gerektiren ve bu becerilerin gelişmesine katkı sağlayan ve oyunculara toplumun bir parçası olma hissi uyandıran, diğer bir ifadeyle oyunculara sosyalleşme imkanı sunan sportif etkinlikler alanı olarak tanımlanabilir. Bu bakımdan e-sporun geleneksel spor dalları arasına dahil olmasındansa, geleneksel sporlardan farklı olarak geleneksel-olmayan spor³² veya modern spor olarak nitelendirilmesi daha uygun olacaktır.

Küresel E-Spor Ekonomisinin Boyutları

E-sporun spor olarak kabul edilip edilmeyeceği tartışmaları devam ederken, e-sporun küresel ölçekte bir spor dalı olarak gittikçe daha fazla kabul edildiği söylenebilir (Örneğin e-spor takımları geleneksel spor organizasyonları/kulüpleri; örneğin Philadelphia 76ers- tarafından yönetilmekte, geleneksel spor medyasında; örneğin ESPN, BBC- kendisine yer bulmakta, geleneksel spor ligleri -e-Ligue 1 ve NBA 2K eLeague- tarafından organize edilmekte ve bilhassa ABD'de önde gelen üniversitelerin; örneğin California Üniversitesi, Robert Morris Üniversitesi, Pikeville Üniversitesi spor fakültelerinde resmi olarak kabul edilmektedir)¹⁹⁻²⁰. Ayrıca medyada e-sporun gittikçe daha fazla yer kapladığı görülmektedir. Avrupa'nın en önemli spor dergilerinden olan Kicker internet sitesine e-spor için ayrı bir sekme eklemiştir³³. Benzer şekilde Türkiye'de de Beinsport³⁴ ve NTVSpor'un³⁵ internet sitelerinde e-spor için ayrı sekmeler oluşturdukları ve e-spor dünyasındaki gelişmeleri aktardıkları görülmektedir.

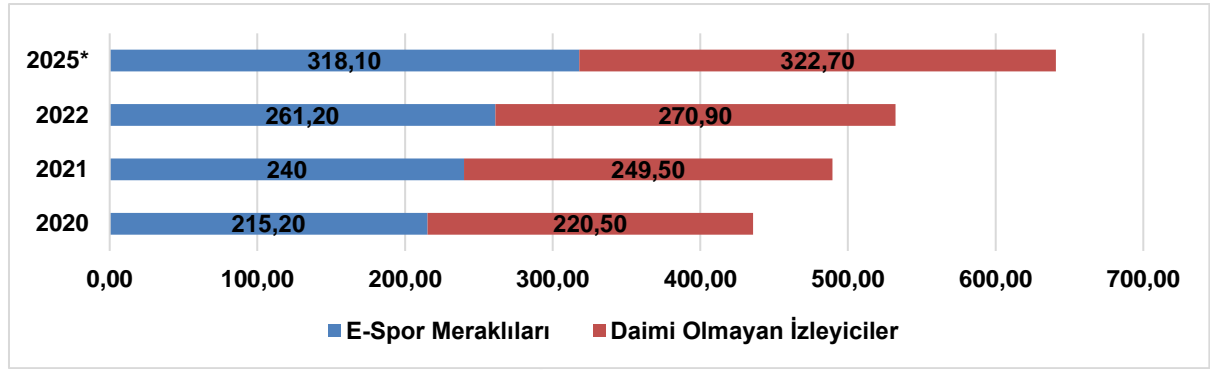
Bu gelişmeler neticesinde 2021 yılında düzenlenen Tokyo Yaz Olimpiyat Oyunları'nda fiziksel yarışlardan önce Olympic Virtual Series (Olimpik Sanal Seriler) dahilinde

beyzbol, bisiklet, kürek, yelken ve motor sporlarından oluşan sanal sporları içerecek e-spor karşılaşmaları gerçekleştirilmiş ve bu müsabakalarda 100'den fazla ülkeden yaklaşık 250.000 kişinin yarışmıştır³⁶. Ayrıca Covid 19 nedeniyle ertelendiği açıklanan ve Olimpiyat Oyunları'ndan sonraki en büyük çok-sporlu organizasyon olarak kabul edilen 19. Asya Oyunları'nda 8 e-spor oyununun yer alması planlanmaktaydı. Bu durum aslında e-spora yönelik ilginin küresel ölçekte artmasının bir sonucudur. 2010'lu yıllarda e-spor endüstrisinde yayın platformlarının kurulması ve canlı yayınların başlamasıyla önemli bir büyüme gerçekleşmiştir. Özellikle pandemi nedeniyle geleneksel spor müsabakalarının ve turnuvalarının ertelenmesi ya da iptal edilmesi, insanları farklı eğlence kaynaklarına yönlendirmiş ve bu durum e-sporun popüler hale gelmesine katkıda bulunmuştur. Newzoo tarafından yayımlanan rapora göre, küresel e-spor farkındalığında çevrimiçi platformların e-spor içeriklerine ulaşımı daha kolay hale getirmesiyle birlikte bilhassa 2015 yılından itibaren önemli artış meydana gelmiştir. Örneğin 2015 yılında dünya genelinde e-spor konusunda bilgi sahibi olan insanların sayısı 809.000 iken, bu rakam 2017 yılında 1,28 milyara, 2019 yılında 1,57 milyara ulaşmıştır³⁷. Şekil 1'den görüleceği üzere, küresel ölçekte e-spor farkındalığının 2022 yılı sonu itibariyle yaklaşık 2,5 milyar kişiye ulaşacağı tahmin edilmektedir³⁸. Söz konusu rakamlara göre dünya nüfusunun (yaklaşık 8 milyar kişi) %30'unun e-spor konusunda farkındalığa sahip olacağı söylenebilir.



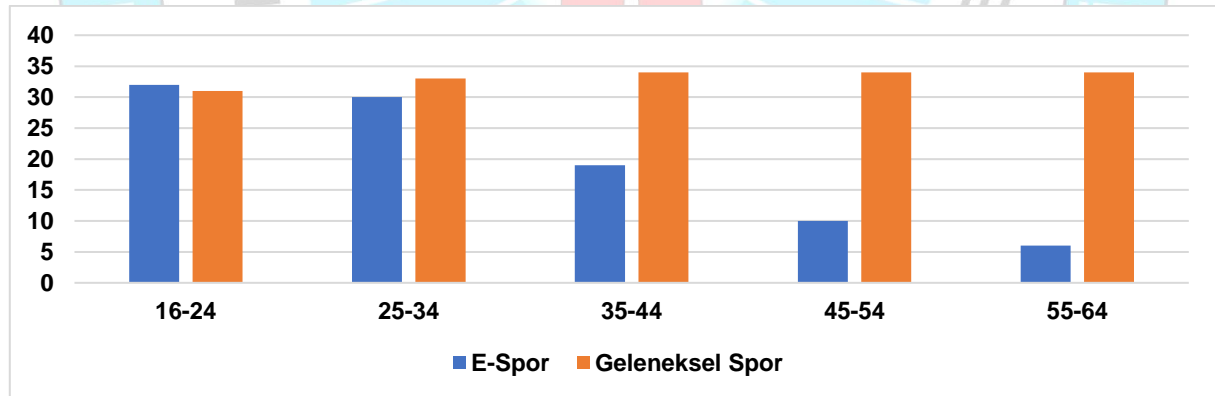
Şekil 1: Dünya Genelinde E-Spor Konusunda Farkındalığa Sahip Kişi Sayısı, 2015-2022³⁹

Bu doğrultuda e-spor izleyicilerinin sayısında da artış yaşanmıştır. 2022 yılı itibariyle dünya çapında e-spor izleyicilerinin sayısı bir önceki yıla göre %8,7'lik artışla 532 milyon kişiye ulaşmıştır. Bu rakamlar, e-spor izleyicilerinin sayısının ABD'nin önde gelen geleneksel spor branşları olan Ulusal Beyzbol Ligi (League Baseball) (MLB), Ulusal Basketbol Ligi (National Basketball Association) (NBA) ve Ulusal Hokey Ligi (National Hockey League) (NHL) izleyici sayılarını geride bıraktığını göstermektedir⁴⁰. Şekil 2'de görüldüğü gibi, e-spor izleyicileri arasında yaklaşık 215 milyon kişi e-spor içeriklerini ayda en az bir kez izlerken -e-spor meraklıları-, yaklaşık 220 milyon kişi ise e-spor içeriklerini daha seyrek takip etmektedir -daimî olmayan izleyiciler. Bu sayının her iki izleyici grubu açısından da artmaya devam ederek, 2025 yılında 640 milyon kişiye ulaşacağı tahmin edilmektedir.



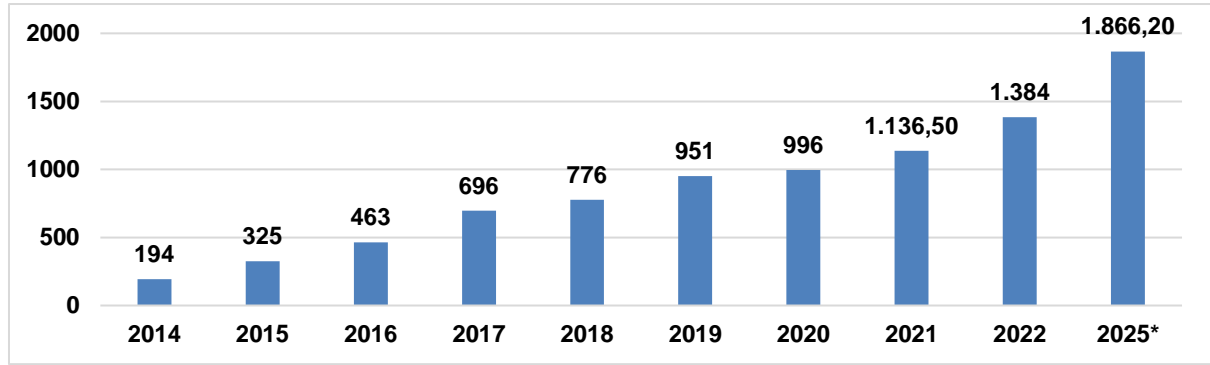
Şekil 2: Dünya Geneline E-Spor İzleyicilerinin Türüne Göre Sayısı, 2020-2025 (milyon kişi)⁴¹

Dünya genelinde e-spor izleyicilerinin %57'si Asya Pasifik bölgesindeki izleyicilerden, %16'sı Avrupa kıtasındaki, %12'si Kuzey Amerika'daki izleyicilerden oluşmaktadır. Dünyanın geri kalanındaki izleyici sayısı toplam izleyici sayısının %15'ine tekabül etmektedir⁴². Dünya genelinde e-spor izleyicilerinin yaş profili incelendiğinde ise e-spor turnuvalarını izleyen internet kullanıcılarının %32'sinin 16-24 yaş aralığından olduğu görülmektedir. İzleyicilerin %30'u 25-34, %19'u 35-44, %10'u 45-54 ve %6'sı 55-64 yaş aralığındadır. Şekil 3'te yakın zamanda e-spor turnuvalarını ve geleneksel spor müsabakalarını izlediklerini belirten internet kullanıcılarının yaş grupları itibariyle yüzdelik dağılımları gösterilmektedir. Geleneksel spor müsabakalarını takip edenler arasında yaş dağılımı açısından önemli bir farklılık göze çarpmazken, e-spor izleyicileri arasında yaş ilerledikçe e-sporu takip etme oranının düştüğü görülmektedir. Bu grafikten yola çıkarak e-sporun gençler arasında popüler bir ilgi alanı olduğu söylenebilir.



Şekil 3: E-Sporu ve Geleneksel Spor Takip Eden İnternet Kullanıcılarının Yaş Grupları İtibariyle Dağılımları, 2019⁴³

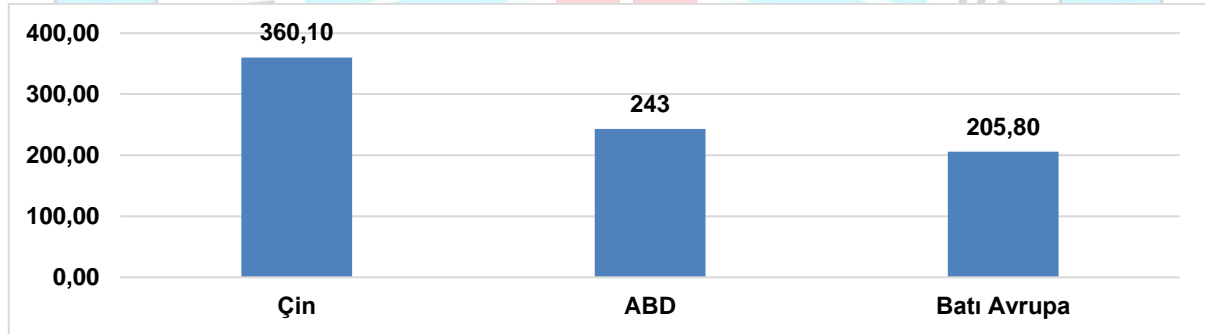
E-spor ekonomisinin küresel ölçekte yaratmış olduğu gelir incelendiğinde, pandemi öncesine kıyasla e-spor ekonomisinde yaklaşık 400 milyon \$'lık gelir artışı yaşandığı görülmektedir. 2019 yılında küresel e-spor piyasasının büyüklüğü 951 milyon \$ iken, 2022 yılı itibariyle yaklaşık 1,4 milyar \$ büyüklüğe ulaşmıştır. Şekil 4'te görüldüğü gibi, 2025 yılında ise küresel e-spor piyasasının büyüklüğünün 1,8 milyar \$'a ulaşacağı tahmin edilmektedir.



Şekil 4. Küresel E-Spor Piyasasının Büyüklüğü, 2014-2025 (milyon \$)⁴⁴

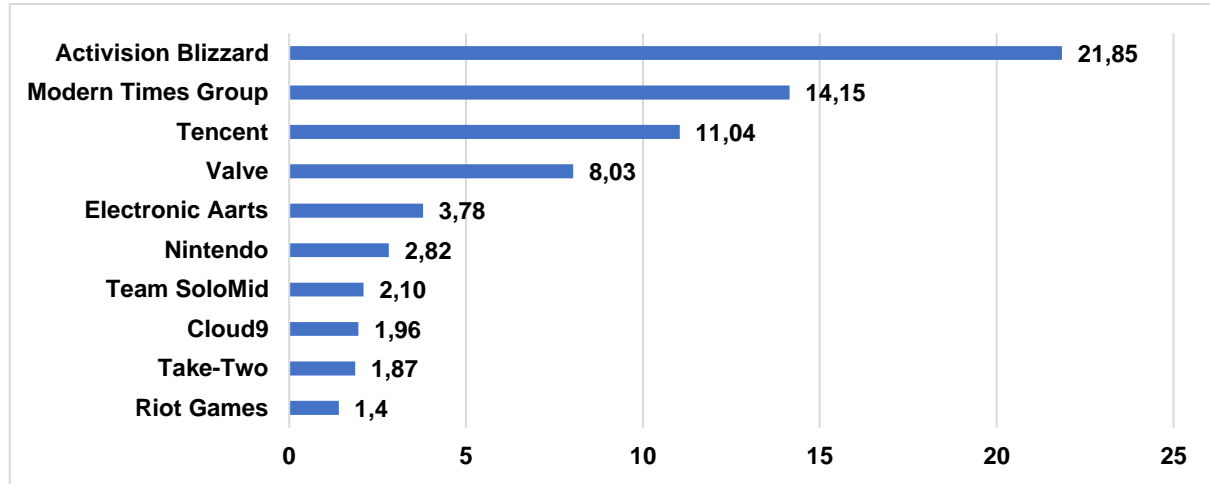
* Tahmini rakam

Küresel e-spor piyasası bölgesel bazda ele alındığında, Asya ve Kuzey Amerika'nın elde edilen gelir açısından küresel e-spor ekonomisindeki en büyük paya sahip olan bölgeler oldukları görülmektedir. Çin ise tek başına küresel e-spor piyasasının 5'te birini oluşturmaktadır ve ikinci sırada yer alan ABD'ye kıyasla yaklaşık 120 milyon \$ daha fazla gelir yaratmaktadır. Çin'in gerek sahip olduğu yüksek nüfus içindeki gençlerin e-spora ilgisinin artması, gerekse yapılan devlet yatırımları sayesinde gelecek dönemde de dünyada e-spor konusunda en önemli ülke olmayı sürdürmesi beklenmektedir. Örneğin Hangzhou şehrinde 2,2 milyar \$ yatırım yapılan ve 2022 yılında bitirilmesi planlanan 14 e-spor tesisinin yapımı devam etmektedir. Bu yatırımla şehrin dünyada e-sporun merkezi haline gelebileceği ifade edilmektedir⁴⁵. Bu yatırımlar ve ilgi sayesinde Çin'in önde gelen e-spor şirketlerinden birisi olan Tencent Holdings Limited 2020 yılının 3. çeyreğinde 18,9 milyon \$ gelir ve yaklaşık 5,9 milyon \$ net kar elde etmiştir.



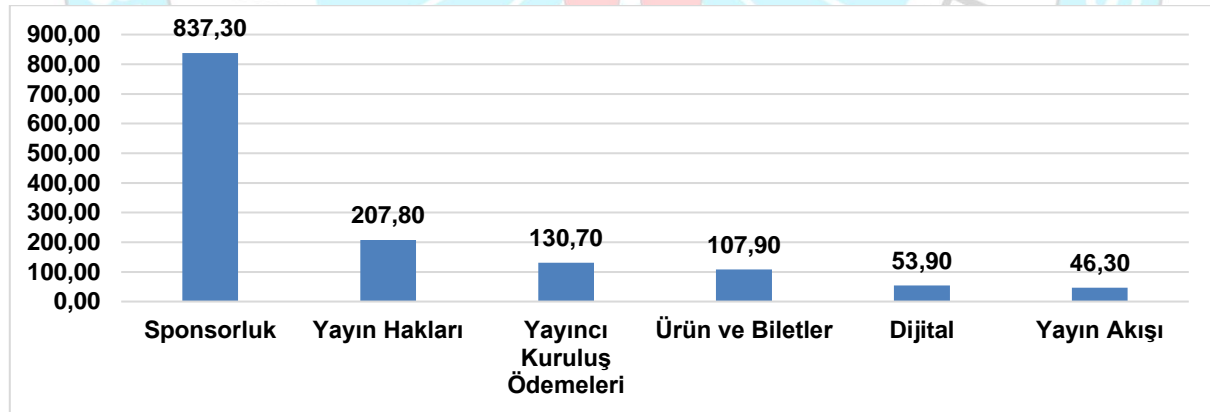
Şekil 5: Küresel E-Spor Piyasasında Elde Edilen Gelirin Bölgesel Dağılımı, 2021 (milyon \$)⁴⁶

Ancak Güney Asya, Latin Amerika, Orta Doğu ve Afrika gibi e-spor açısından gelişmekte olan piyasaların örneğin Moonton, Tencent, Garena ve diğer yayıncı kuruluşlar tarafından yapılan yatırımlar sayesinde küresel e-spor piyasasının büyümesine sağladığı katkı da son derece önemlidir. Yerelleştirilmiş içeriklerin (localized content) son derece önemli olduğu bu bölgelerde internet altyapısının genişlemesiyle birlikte e-spor piyasasının büyümeye devam edeceği öngörüsünde bulunulabilir.



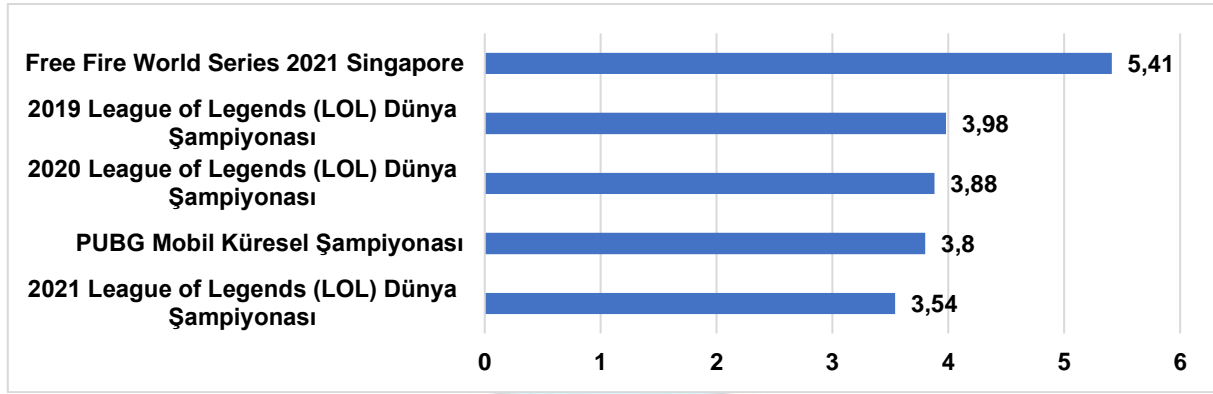
Şekil 6: E-Spor Piyasasında Yer Alan En Büyük Firmalar, (%)⁴⁷

E-spor piyasasının en büyük gelir kaynağı 2022 yılı itibariyle toplam 837,3 milyon \$ ile sponsorluk ve reklam gelirleridir. Pandemi nedeniyle örneğin 2020 yılının ilk 3 ayında geleneksel spor dallarında imzalanan yeni sponsorluk anlaşmaları %40 oranında azalırken³⁸, e-spor alanında yapılan sponsorluk anlaşmalarında artış meydana gelmiştir. Sponsorluk ve reklam gelirleri toplam gelirin yaklaşık %60'ını teşkil etmektedir. Ardından yaklaşık 208 milyon \$ ile yayın hakları gelirleri gelmektedir. Ancak bir firma ya da piyasa açısından gelirin tek bir ana kaynağa bağlı olmasının belli sakıncalar doğuracağı söylenebilir. Bu bakımdan küresel e-spor piyasasında pek çok e-spor organizasyonu sponsor gelirlerine bağımlılığı azaltabilmek amacıyla doğrudan taraftar bazlı gelir yaratma, sadakat programları, NFT'ler, geleneksel yatırımlar ve eğitim programları gibi yöntemlerle gelir kaynaklarını çeşitlendirme yoluna gitmektedirler.



Şekil 7: Küresel E-Spor Piyasasındaki Gelir Kaynakları, 2022 (milyon \$)⁴⁸

En önemli e-spor turnuvaları incelendiğinde, spor-temalı oyunlardan ziyade fantezi dünyası temelli gerçek-zamanlı strateji oyunları ekseninde düzenlenen turnuvalar ön plana çıkmaktadır. 2021 yılı itibariyle en çok izlenen e-spor turnuvası 5,41 milyon izleyici sayısı ile Free Fire World Series 2021 Singapore olmuştur. İkinci ve üçüncü sırada ise League of Legends (LOL) Dünya Şampiyonaları gelmektedir (2019 LOL Dünya Şampiyonası 3,99 milyon, 2020 LOL Dünya Şampiyonası ise 3,88 milyon kişi tarafından canlı olarak takip edilmiştir)⁴⁹.



Şekil 8: Tüm Zamanların En Çok İzlenen 5 E-Spor Etkinliği, 2021 (milyon kişi)⁵⁰

E-spor ödül havuzu bakımından 2021 yılı itibariyle toplam 240,7 milyon \$'lık para ödülü verildiği görülmektedir. Toplam 27.591 aktif oyuncunun yer aldığı ve toplam 5.117 turnuvanın düzenlendiği 2021 yılında Dota 2 en büyük paya sahip olmuştur. Bu çevrimiçi savaş arenası oyunu toplam 91 turnuva 991 oyuncuyla 2021 yılında yaklaşık 48 milyon \$'a yakın bir ödül havuzu yaratmıştır. Dota 2'nin ardından Playerunknown's Battlegrounds (Mobil) (21,7 milyon \$), Counter-Strike: Global Offensive (21,3 milyon \$), Fortnite (20,4 milyon \$) ve Arena of Valor (17,8 milyon \$) gelmektedir. Kümülatif olarak en fazla para ödülü dağıtılan en önemli 5 e-spor oyunu ise Dota 2 (231,1 milyon \$), Counter-Strike: Global Offensive (110,6 milyon \$), Fortnite (99,3 milyon \$), League of Legends (82 milyon \$) ve StarCraft II'dir (34,6 milyon \$)⁵¹.

Dünya genelinde en çok kazanan e-spor takımı ve e-sporcular incelendiğinde, 2021 yılı itibariyle dünya genelinde en çok kazanan e-spor takımının 18,7 milyon \$ ile Team Spirit (Rusya) olduğu görülmektedir. Team Spirit'in ardından Paris Saint-Germain Esports (Fransa) (5,9 milyon \$), Natus Vincere (Ukrayna) (5,4 milyon \$), Team Secret (Avrupa) (4 milyon \$) ve Qiao Gu Reapers (Çin) (3,4 milyon \$) gelmektedir⁵². 2022 ekim ayı itibariyle dünya genelinde en çok para kazanan e-sporcu ise bugüne dek toplam 7,18 milyon \$ kazanan ve N0tail olarak bilinen Johan Sundstein'dir⁵³. En çok kazanan kadın e-sporcu olan Sasha Hostyn (Scarlett olarak tanınmaktadır) ise bugüne dek toplam 434.000 \$ kazanmıştır. Bu rakam en çok kazanan erkek e-sporcunun gelirinin yaklaşık 17'de 1'idir⁵⁴.

Türkiye'de E-Spor Piyasası

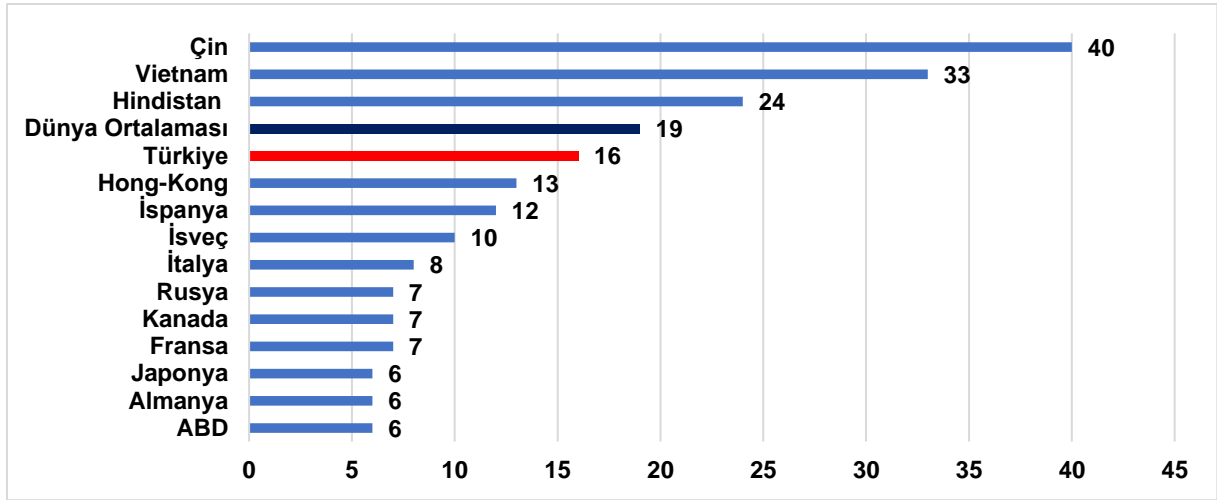
E-sporun tanımlanması ve e-sporcuların tanınması bakımından Türkiye'nin Güney Kore ve Fransa ile birlikte dünyanın öncü ülkeleri arasında yer aldığı söylenebilir. 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuş ve 2013 yılında gelişmekte olan spor branşları federasyonu bünyesine dâhil edilmiştir. Ardından 2018 yılında Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) Başkanlığı kurulmuştur. Uluslararası E-Spor Federasyonu, Avrupa E-Spor Federasyonu ve Küresel E-Spor Federasyonu'na üye olan TEFED'in vizyonu uluslararası sportif rekabette, oyuncu gelişiminde, üst düzey organizasyonların düzenlenmesinde ve e-sporun yönetiminde en başarılı ve en yenilikçi federasyonlardan biri olarak, Türkiye'yi bir numaralı e-spor ülkesi haline getirmek ve dünyada kabul gören Türk e-spor ekolünü yaratmaktır. Bu doğrultuda 2016 yılında Sırbistan'ın Belgrad şehrinde gerçekleşen CS: GO (Counter Strike: Global Offensive) Dünya Kupasında yer alan Milli Takımımız, Arjantin ile final oynayıp dünya şampiyonu olmayı başarmıştır. Bir ilk bağlamında ise Dark Passage takımı ESL tarafından düzenlenen Balkan turnuvasına Türkiye'yi temsilen katılmış, finalde Sırbistan takımı olan Kalu Op'u League of Legends oyununda 2-1 yenerek balkan

şampiyonu unvanını kazanmış ve Türkiye'ye ilk Uluslararası Kupayı getirmiştir²². Ayrıca İstanbul 15-17 Kasım 2022 tarihleri arasında Küresel E-Spor Oyunları'na ev sahipliği yapacaktır.

E-spor alanında Beşiktaş E-spor (League of Legends, Valorant, PUBG Mobile, FIFA Pro Club, 2K22) 2015 yılında e-spor kulübü kurarak spor kulüplerinin e-spor piyasasına girişine öncelik etmiştir. Ardından Fenerbahçe E-spor (League of Legends, Valorant, PUBG Mobile, PUBG: Battlegrounds, FIFA Pro Club, FIFA, 2K22) SuperMassive TNG takımının, Galatasaray E-spor (League of Legends, PUBG Mobile, FIFA Pro Club, FIFA, 2K22) ise Victorious Ace takımının yasal haklarını satın alarak e-spor piyasasına giriş yapmışlardır. Türkiye'nin önde gelen e-spor kulüpleri arasında Digital Athletics (Valorant, PUBG Mobile, PUBG: Battlegrounds, Wild Rift), Galakticos (League of Legends, Valorant, PUBG: Battlegrounds, FIFA Pro Club), Karagümrük Spor (Valorant, PUBG: Battlegrounds, FIFA Pro Club, FIFA, Rocket League), fastPay Wildcats (League of Legends, Valorant, PUBG Mobile, PUBG: Battlegrounds, CS: GO, FIFA Pro Club, Wild Rift, Rocket League, 2K22), Regnum Carya (Valorant, PUBG Mobile, FIFA Pro Club, Wild Rift, 2K22), SuperMassive Blaze (League of Legends, Valorant, PUBG Mobile, PUBG: Battlegrounds, FIFA Pro Club, FIFA, Rocket League, Arena of Valor, 2K22) gibi kulüpler yer almaktadır.

Gamingin Turkey isimli internet sitesi tarafından hazırlanan Turkey Game Market Report 2021'e göre Türkiye'de TESFED'e kayıtlı lisanslı 8126 e-sporcu bulunmaktadır ve bunların 2467 tanesi kadındır⁵⁶. Türkiye'de 165 tane lisanslı e-spor takımı bulunmaktadır. Ayrıca TESFED verilerine göre Türkiye'de 165 tane lisanslı e-spor takımı ve tescil belgesi verilen 62 tane e-spor salonu, Riot Games'in Watergarden E-Spor Sahnesi, Nonstop Zula E-Spor Merkezi, 42 Maslak İninal E-Spor Arena gibi e-spor tesisleri yer almaktadır.

Bu bakımdan Türkiye'de e-spor piyasasının küresel ölçekte küçük olsa da son yıllarda e-spora yönelik ilginin ve yatırımların arttığı söylenebilir. TESFED Başkanı Alper Afşin Özdemir Türkiye'de e-spor konusundaki farkındalığın günden güne arttığını ve yaklaşık 6 milyon e-spor takipçisinin bulunduğunu ifade etmiştir⁵⁶. Küresel ölçekte e-spor turnuvalarını takip eden internet kullanıcılarının ülkeler arasındaki dağılımı incelendiğinde Türkiye'nin e-spor turnuvalarını yakından takip ettiği görülmektedir. Türkiye'deki internet kullanıcılarının %16'sı 2019 yılı itibarıyla e-spor turnuvalarının izlediklerini belirtmişlerdir. Dünya ortalamasının %19 olduğu hesaba katıldığında bu oranın yüksek olduğu söylenebilir. Dünya genelinde e-spor turnuvalarını takip eden internet kullanıcılarının oranının en yüksek olduğu ülke %40 ile Çin'dir. Bu oran Şekil 9'dan görüleceği üzere, örneğin Vietnam'da %33; Hindistan'da %24; Hong-Kong'da %13; İspanya'da %12; İsveç'te %10; İtalya'da %8; Kanada, Fransa ve Rusya'da %7; Japonya, Almanya ve ABD'de %6'dır.



Şekil 9: Dünya Genelinde E-spor Turnuvalarını İzleyen İnternet Kullanıcılarının Oranı, (%)⁵⁷

Dünyada e-spor müsabakalarından kazanılan para ödülleri bakımından ise Türkiye 1.223 oyuncuyla kazandığı yaklaşık 7,9 milyon \$ gelir ile dünyada 28. sırada yer almaktadır⁵⁸.

SONUÇ

Spor-temalı oyunlardan gerçek-zamanlı strateji oyunlarına kadar geniş bir kapsama sahip olan e-sporun son yıllarda hem küresel ölçekte hem de Türkiye’de gittikçe popüler hale geldiği görülmektedir. 2015 yılında dünya genelinde e-spor konusunda bilgi sahibi olan insanların sayısı 809.000 iken, bu rakamın 2022 yılı itibariyle yaklaşık 2,5 milyar kişiye ulaşacağı tahmin edilmektedir. Bu süreçte e-spor izleyicilerinin sayısı ve imzalanan e-spor sponsorluklarının sayısı artmış, e-spor etkinliklerinden elde edilen gelir miktarı ve e-sporcuların ve takımların kazandıkları ödül miktarları yükselmiştir. 2022 yılı itibariyle yaklaşık 1,4 milyar \$ büyüklüğe ulaşan küresel e-spor piyasasının 2025 yılında 1,8 milyar \$’a ulaşacağı tahmin edilmektedir. Bu bakımdan e-spor küresel ekonomik büyüklüğü açısından futbol, basketbol, Amerikan futbolu, beyzbol gibi önemli geleneksel spor dallarıyla yarışır hale gelmiştir. Eski ESPN CEO’su Steve Borenstein’in belirttiği gibi e-sporun gelecek dönemde en büyük geleneksel sporlara rakip olacağı ve reklamcılık, pazarlama, sponsorluk, bilet satışı gibi alanlarda⁵⁹ büyük gelişim fırsatlarına sahip olduğu söylenebilir. Diğer yandan, toplumsal düzeyde e-spora yönelik olumsuz bir bakış açısı bulunduğu belirtilmelidir. E-sporun bilhassa çocuklar ve gençler arasında teknoloji bağımlılığını artırdığı, toplumsal hayattan yalıtıldığı, şiddete teşvik ettiği ve spor konusundaki (yasa dışı) bahis oyunlarını ön plana çıkardığı eleştirileri yöneltilmektedir. Bu bakımdan, Kartal’ın da (2020)⁶⁰ belirttiği gibi, Türkiye’de e-spor konusunda farkındalığın artırılması, e-spor eğitiminin verilmesi, ailelerin olumsuz bakış açısının değiştirilmesi e-spor konusundaki engellerin aşılmasına ve lisanslı e-sporcu sayısının artmasına yardımcı olabilir.

KAYNAKLAR

1. Hutchins B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the world cyber games. *New Media & Society*. 10(6), 851-869.
2. Billings AA., Hou J. (2019). The origins of esports: A half century history of an “overnight” success. İçinde: Rogers R. (editör). *Understanding esports: An introduction to the global phenomenon*. Lexington Books. Lenham, 31-44.
3. Bousquest J., Ertz M. (2021). eSports: Historical review, current state, and future challenges. İçinde: Andrews S., Crawford CM. (editör). *Handbook of research on pathways and opportunities into the business of esports*. IGI Global. Hershey, 1-24.
4. Scholz TM. (2019). *eSports is business: Management in the world of competitive gaming*. Palgrave Macmillan. Cham, Switzerland.
5. Stevenson A., Waite M. (2011). *Concise Oxford English dictionary*. 11. baskı. Oxford University Press. Oxford.
6. World Health Organization (WHO) (2017). Physical activity. http://www.who.int/topics/physical_activity/en/. [Erişim Tarihi: 07.09.2022].
7. Wagner M. (2006). On the scientific relevance of eSport. İçinde: Arreymbi J., Clincy VA., Droegehorn OL., Joan S., Ashu MG., Ware JA., Zahir S., Arabia HR. (editör). *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. CSREA Press. Las Vegas, 437-440.
8. Hamari J., Sjöblom M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*. 27(2), 211-232.
9. Jonasson K., Thiborg J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*. 13(2), 287-299.
10. Hilvoorde I., Pot N. (2016) Embodiment and fundamental motor skills in esports. *Sport, Ethics and Philosophy*. 10(1), 14-27.
11. Cunningham GB., Fairley S., Ferkins L., Kerwin S., Lock D., Shaw S., Wicker P. (2018) eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*. 21(1), 1-6.
12. Hallmann K., Giel T. (2018). ESports: Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*. 21(1), 14-20.
13. Heere B. (2018). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport Management Review*. 21(1), 21-24.
14. Kari T., Karhulahti VM. (2016). Do e-athletes move?: A study on training and physical exercise in elite e-sports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*. 8(4), 53-66.
15. Rudolf K., Grieben C., Achtzehn S., Froböse I. (2016). Stress im esport: Ein einblick in training und wettkampf, *ESport Conference Professionalisierung einer Subkultur?*, Bayreuth.
16. Smith MJ., Birch PDJ., Bright D. (2019). Identifying stressors and coping strategies of elite esports competitors. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*. 11(2), 22-39.
17. Poulus D., Coulter T., Trotter M., Polman R. (2022). Perceived stressors experienced by competitive esports athletes. *International Journal of Esports*. 1(1), 1-14.
18. Singh P., Sharma MK., Arya S. (2022). Esports and traditional sports players: An exploration of psychosocial profile. *Sport Sciences for Health*, (in print). <https://assets.researchsquare.com/files/rs-1907986/v1/b5d3fec6-dd5c-4594-a315-74d6087aaa7e.pdf?c=1659385834>. [Erişim Tarihi: 09.10.2022].

19. Jenny SE., Manning RD., Keiper MC., Olrich TW. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of "sport". *Quest*. 69(1), 1-18.
20. Pizzo AD., Baker BJ., Na S., Lee MA., Kim D., Funk DC. (2018). eSport vs. sport: A comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly*. 27(2), 108-123.
21. Çakar DB., Yiğit MH. (2019). E-sports, e-sports regulations and problematics. *The Journal of Eurasia Sport Sciences and Medicine*. 1(3), 123-137.
22. Evren T., Kargün M., Pala A., Yazarer İ. (2019). Spora yenilikçi yaklaşım: E-spor. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 12(66), 1423-1434.
23. Hong HJ., Connelly J. (2022). High e-performance: Esports players' coping skills and strategies. *International Journal of Esports*. 1(1), 1-15.
24. Schöber T., Stadtmann G. (2022). The dark side of e-sports: An analysis of cheating, doping & match-fixing activities and their countermeasures. *International Journal of Esports*. 1(1), 1-15.
25. Jonasson K., Thiborg J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*. 13(2), 287-299.
26. Scholz TM. (2020). Afterword: An expert perspective on the future of esports. İçinde: Hedlund DP., Fried G., Smith RCIII (editör). *Esports Business Management*. Human Kinetics. Champaign, IL., 217-220.
27. Holden JT., Rodenberg RM., Kaburakis A. (2017). Esports corruption: Gambling, doping, and global governance. *Maryland Journal of International Law*. 32(1), 236-273.
28. Heaven D. (2014). Rise and rise of esports. *New Scientist*. 223(2982), 17.
29. Olsen AH. (2015). The evolution of esports: An analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by information technology management tools. Master in Science (M.Sc.) At Coventry University. <https://arxiv.org/abs/1509.08795>. [Erişim Tarihi: 07.08.2022].
30. Chang Z. (2019). What's the hype about esports? A qualitative study about esports consumer motivation. Department of Business Administration, Technology and Social Sciences, Luleå University of Technology. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1328029/FULLTEXT01.pdf>. [Erişim Tarihi: 30.07.2022].
31. Delello JA., McWhorter RR., Roberts P., Dockery HS., De Giuseppe T., Corona F. (2021). The rise of esports: Insights into the perceived benefits and risks for college students. *International Journal of eSports Research*. 1(1), 1-19.
32. Jenny SE., Keiper MC., Taylor BJ., Williams DP, Gawrysiak J., Manning RD., Tutka PM. (2018). eSports venues: A new sport business opportunity. *Journal of Applied Sport Management*. 10(1), 34-49.
33. <https://www.kicker.de/esport/startseite>. [Erişim Tarihi: 11.10.2022].
34. <https://www.beinsports.com.tr/gudem/e-spor>. [Erişim Tarihi: 12.10.2022].
35. <https://www.ntvspor.net/espor>. [Erişim Tarihi: 12.10.2022].
36. <https://www.sporttechie.com/iocs-olympic-virtual-series-reaches-250000-competitors>. [Erişim Tarihi: 08.09.2022].
37. <https://www.statista.com/statistics/545573/number-of-people-aware-of-esports-worldwide/>. [Erişim Tarihi: 23.09.2022].
38. Newzoo (2022). Global esports & live streaming market report (free version). <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>. [Erişim Tarihi: 20.10.2022].
39. <https://www.statista.com/statistics/545573/number-of-people-aware-of-esports-worldwide/>. [Erişim Tarihi: 06.08.2022].

40. Candela J., Jakee K. (2018). Can esports unseat the sports industry? Some preliminary evidence from the United States. *Choregia*. 14(2), 55-71.
41. <https://www.statista.com/statistics/1109956/global-esports-audience/>. [Erişim Tarihi: 23.09.2022].
42. <https://explodingtopics.com/blog/esports-statistics>. [Erişim Tarihi: 17.09.2022].
43. <https://www.seminar-nuertingen.org/medienbildung/digital-2019-q3-global-digital-statshot-july-2019/>. [Erişim Tarihi: 13.09.2022].
44. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>. [Erişim Tarihi: 01.09.2022].
45. <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/esports-market>. [Erişim Tarihi: 21.09.2022].
46. <https://www.statista.com/statistics/443147/estimate-of-global-market-revenue-of-esports-by-region/>. [Erişim Tarihi: 10.09.2022].
47. <https://levvvel.com/esports-statistics/>. [Erişim Tarihi: 16.09.2022].
48. <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/>. [Erişim Tarihi: 23.09.2022].
49. <https://escharts.com/news/ffws-2021-singapore-esports-record>. [Erişim Tarihi: 27.09.2022].
50. <https://levvvel.com/esports-statistics/>. [Erişim Tarihi: 02.10.2022].
51. <https://www.esportsearnings.com/games>. [Erişim Tarihi: 04.10.2022].
52. <https://www.esportsearnings.com/history/2021/teams>. [Erişim Tarihi: 04.10.2022].
53. <https://www.esportsearnings.com/players/highest-earnings>. [Erişim Tarihi: 04.10.2022].
54. <https://www.esportsearnings.com/players/female-players>. [Erişim Tarihi: 04.10.2022].
55. Mediacom. (2020). The future of the sports industry: Navigating the sporting landscape in a post Covid-19 World. <https://groupmp15170118135410.blob.core.windows.net/cmscontent/2020/06/The-impact-of-COVID-19-on-sport.pdf>. [Erişim Tarihi: 08.07.2022].
56. gaminginturkey.com. (2022). Turkey game market report 2021. <https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2021.pdf>. [Erişim Tarihi: 22.08.2022].
57. <https://www.seminar-nuertingen.org/medienbildung/digital-2019-q3-global-digital-statshot-july-2019/>. [Erişim Tarihi: 25.09.2022].
58. <https://www.esportsearnings.com/countries>. [Erişim Tarihi: 26.09.2022].
59. <https://bettermarketing.pub/the-top-3-emerging-industries-in-need-of-brand-designers-753aa523a243>. [Erişim Tarihi: 02.08.2022].
60. Kartal M. (2020). Küreselleşme bağlamında Türkiye’de e-spor. Yayımlanmamış Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Malatya.