



GENÇLİK ARAŞTIRMALARI **HABER BÜLTENİ**

Yeni Ne Var?

E-SPOR RAPORU



E-SPOR RAPORU

1

E-SPOR NEDİR?

AMAÇ & KAPSAM

E-SPOR NEDİR?

E-SPOR TANIMI

E-SPOR NASIL YAZILIR?

E-SPOR, OYUN MUDUR; SPOR MUDUR?

E-SPOR TÜRLERİ

E-SPOR TARİHİ

AMAÇ VE KAPSAM

Bu çalışmanın amacı; kamuoyunca fazlaca bilinmemesine rağmen özellikle çocuklar ve gençler arasında hızla yayılan, gerek Türkiye’de gerekse dünyada oyuncu ve taraftar sayısı herhangi bir spor dalıyla yarışacak kadar fazla olan ve kendine ait bir sektör halini almış olan “e-spor” un ne olduğunun, bir spor dalı olup olmadığının, yararlı mı zararlı mı olduğunun, kimlerin ilgi alanına girdiğinin, bu günkü durumuna nasıl geldiğinin, Türkiye ve dünyadaki durumunun nasıl olduğunun analiz edilmesidir.

Çalışmada öncelikle “e-spor”un ne olduğu üzerinde durulmuş, e-spor’un, spor olarak mı yoksa oyun olarak mı değerlendirilmesi gerektiği tartışılmış, türleri ele alınmış ve kısaca tarihçesi incelenmiştir. Ardından hangi yaşlardaki gençlerin e-spor’la ilgilendiği ve bunun için bir yaş kriteri olması gerekip gerekmediği değerlendirilmiş yararlı ve zararlı yönleri ele alınmıştır. Bunların yanı sıra çalışmada e-spor ekosistemi yani bu sektördeki aktörlerin kimler olduğu ortaya konulmuş ve bu aktörlerin bu sektördeki etkinlik, yatırım ve kariyer alanları incelenmiştir. Yine çalışmada, e-spor’la ilgili istatistikî bilgilere yer verilmiş ardından sırasıyla sektörün gelirleri, izleyici kitlesi, yapılan etkinlikler, en çok takip edilen oyunlar, sektörde yapılan yatırımlar ele alınmıştır. Ardından e-spor’la ilgili Türkiye’deki durum, en başarılı oyuncular, dünyadan örnekler ve en popüler oyunlar incelenmiştir. Son olarak çalışmadan çıkarılan sonuçlar göz önüne serilmiş ve bu alana ilgi duyan gençlere bazı önerilerde bulunulmuştur.

“Çalışmada, e-spor’la ilgili istatistikî bilgilere yer verilmiş ardından sırasıyla sektörün gelirleri, izleyici kitlesi, yapılan etkinlikler, en çok takip edilen oyunlar, sektörde yapılan yatırımlar ele alınmıştır.”

E-SPOR NASIL YAZILIR?

Nasıl yazıldığın bile belli değil!

“E-spor”un yazım kuralları konusunda henüz Türk Dil Kurumu tarafından bir açıklama yapılmamıştır. Türk Dil Kurumu’nun “Güncel Türkçe Sözlük”te yapılan aramalarda;²

- “espor” sözü bulunamadı. 26 Eylül 2006 tarihinden itibaren 468.372.948 kez söz arandı.
- “e-spor” sözü bulunamadı. 26 Eylül 2006 tarihinden itibaren 468.372.875 kez söz arandı.
- “eSpor” sözü bulunamadı. 26 Eylül 2006 tarihinden itibaren 468.373.113 kez söz arandı.

E-spor isminin yazımında tutarlılık olmaması dünyada da tartışılan bir konu haline gelmiştir. Bu kapsamda, Amerikan şirketi Associated Press tarafından yayımlanan “AP Stylebook 2017”de “espor” tire olmadan tanımlanmış ve bu tanımlama dünya genelinde tartışmayı bitirmiştir. Burada belirtildiği haliyle espor olarak yazılmasının doğru olduğu, bir organizasyon veya etkinliğin biçimsel ismi olarak eSpor veya e-Spor formatlarının kullanılabileceği ifade edilmiştir.³



E-SPOR, OYUN MUDUR; SPOR MUDUR?

Nesin Sen!

E-spor kendini spor olarak kabul ettirme konusunda ülkeden ülkeye farklılık göstermektedir.

E-spor, spor mudur değil midir sorusuna yanıt bulmak için küresel alanda en fazla dile getirilen konular şu şekildedir.

- Her ülke e-spor’u farklı şekilde sınıflandırmaktadır; bir spor, bir oyun veya zeka sporu.

- E-spor ülkelere bağlı olarak çeşitli bakanlıkların alanına giriyor; Gençlik, Spor, Kültür, Eğitim.⁴
- İngiltere’de e-spor; “e-spor, tıpkı satranç ve briç gibi oyundur” şeklinde anlatılmaktadır.

² http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&view=gts

³ Darcy Kieran. (2017, 6 Temmuz). Why the Associated Press Stylebook went with esports, not eSports. Web. 6.3.2018, http://www.espn.com/esports/story/_/id/19860473/why-associated-press-stylebook-went-esports-not-esports

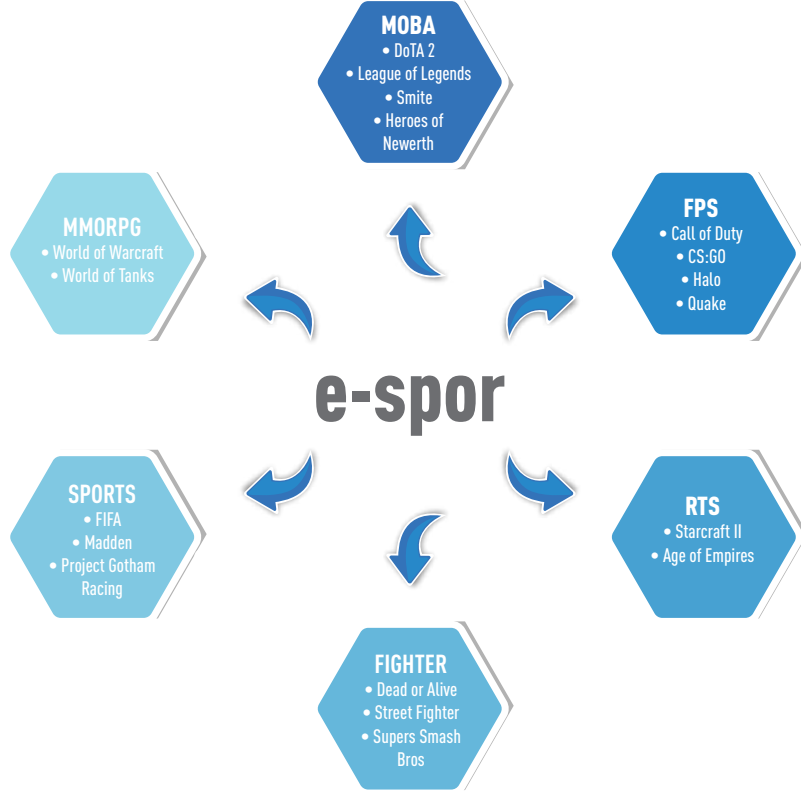
⁴ <http://www.britisheports.org/assets/WhatisesportsPDFOCT17V2pdfi.pdf>

- Amerikan Hükümeti e-spor oyuncularını resmi atlet olarak kabul etmektedir.
- E-spor'u spor olarak dikkate almayı gerektiren bazı unsurlar bulunmaktadır; rekabet, takımlar, taraftarlar, salonlar, ürünler vb
- E-spor, henüz Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) tarafından tanınmamaktadır.
- 45'ten fazla ülkede ulusal e-spor federasyonu vardır. Bazıları ulusal olarak bakanlıkları tarafından tanınmaktadır ve milli takımları vardır.
- 2018 Pyeongchang Kış Oyunları öncesi, Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) desteği ile Intel Extreme Masters tarafından e-spor turnuvası ve gösterisi yapılmıştır.
- Uluslararası e-spor Federasyonu (IeSF), Asya Olimpiyat Konseyi tarafından tanınmaktadır.
- 2022 Asya Oyunları'nda madalya branşı olacaktır.



E-SPOR TÜRLERİ

Ne çeşitli, ne değişik bir türsün?



Kaynak: <http://images.huffingtonpost.com/2015-02-16-esportstypes.jpg>

- **MOBA (Massively Online Battle Arena -Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı):** Genellikle beş kişiden oluşan iki rakip takım, üç anayoldan oluşan bir harita üzerinde birbirlerinin enerji kaynaklarını yok etmeye çalışır.
- **FPS (First Person Shot - Birinci Kişi Atış Oyunları):** Oyuncu, dijital oyun ortamını sanal karakterin gözünden görmektedir. Refleks, hızlı karar verme, takım yönetimi gibi özellikler bu türdeki oyunlarda başarı için gereklidir.
- **RTS (Real Time Strategy - Gerçek Zamanlı Strateji):** Bu türdeki oyunlarda oyuncu elindeki kaynakları doğru şekilde yöneterek


bir ordu kurar ve rakibin ordularını alt etmeye çalışır.

- **Fighter (Dövüş):** Oyuncu belli bir dövüş disiplinini temsil eden, seçtiği sanal karakterler ile diğer oyuncuların seçtiği diğer sanal karaktere üstün gelmeye çalışır. Yaygın olarak bir oyuncuya karşı bir oyuncu şeklinde oynanır.
- **Sports (Spor):** Geleneksel spor dallarının, sanal ortama uyarlanmış halleridir.
- **MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game - Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu):** Herhangi bir sunucuya bağlanarak oynanan rol yapma oyunlarıdır.


E-SPOR TARİHİ

Ne, Neden, Nasıl, Nerede, Ne Zaman, Kim!


1972-1989



İLK BÜYÜK ÖLÇEKLİ DİJİTAL OYUN YARIŞMASI
1980'DE ATARI' TARAFINDAN YAPILDI.
SPACE INVADERS ŞAMPİYONASINA, AMERİKA GENELİNDEN 10.000'DEN FAZLA OYUNCU KATILDI.




BİLİNE EN ESKİ DİJİTAL OYUN YARIŞMASI,
SPACEWAR İSİMLİ OYUN İLE 19 KASIM 1972'DE
STANFORD ÜNİVERSİTESİ'NDE DÜZENLENDİ.




1982-1984 YILLARI ARASINDA
OYNANAN VE 133 BÖLÜMDEN
OLUŞAN STARCADÉ; RAKİPLERİN
BİRBİRLERİNİN PUANLARINI
GEÇMEYE ÇALIŞTIKLARI BİR ETKİNLİKTİ.


1990-1999




1990'LARDAKİ BÜYÜK E-SPOR TURNUVASI
1990 NİNTEDE WORLD CHAMPIONSHIP
ABD'Yİ GENELİNDE YAPILDI.



90'LARIN SONUNDA "STAR CRAFT II"
İLE BİRLİKTE GERÇEK ZAMANLI
OYUNU PİYASAYA SÜRÜLDÜ.



1990'LARDA BİLGİSAYAR OYUNLARI BAŞTA
OLMAK ÜZERE BİRÇOK OYUN İNTERNET
BAĞLANTISININ ARTIŞINDAN FAYDALANDI.



AYRICA 1990'LARIN BAŞI
BLOCKBUSTER VIDEO, KANADA, İNGİLTERE, ALMANYA
GELENLERLE 1990'LARIN İLK
DÜNYA OYUN ŞAMPİYONASI

Kaynak: <http://www.renegade-revolution.com/2017/02/17/brief-history-esports-infographic/>

1972 – 1989 Dönemi

E-spor kavramının temelini oluşturan rekabetçi oyunculuk, neredeyse video oyunların çıkışından bu yana var olan bir durumdur.

İlk video oyun turnuvası 1980 yılında Atari tarafından düzenlenen Space Invaders Turnuvası olarak kabul edilir. Bu turnuvaya ABD'den 10 bin civarında kişi katılmıştır. Bu turnuvanın ardından Nintendo, Atari, Blockbuster gibi video oyun sektörünün öncüleri e-spor'un da temellerini atmışlardır.

2000-....



"STAR CRAFT: BROODWAR"
KAZANANLI STRATEJİ
OLDU.



BAŞLARINDA
REKABET İÇİN ABD,
AVUSTRALYA VE ŞİLİ'DEN
RİN BAŞINDA KENDİ
ONASI'NI DÜZENLEDİ.



HEM POPÜLER TURNUVALARIN HEM DE
SPOR DÜNYASININ OMURGASINI OLUŞTURAN
OYUNLARIN YÜKSELİŞİ İLE MİLENYUMUN
ARDINDAN E-SPOR GERÇEKTEN KENDİNİ
OLUŞTURMAYA BAŞLADI.



2011 YILINDAKİ LOL TURNUVASI
DREAMHACK TARAFINDAN
DÜNYA ÇAPINDA 1.6 MİLYAR KİŞİ
TARAFINDAN İZLENDİĞİ RAPORLANDI.



MAJOR LEAGUE GAMING (MLG) 2012 YILINDA
BAŞLADI VE ŞUANDA EN BÜYÜK VE
EN BAŞARILI LİGLER ARASINDADIR.



LEAGUE OF LEGENDS (LOL) 2009'DA
PIYASAYA SÜRÜLDÜ VE DÜNYADA
EN ÇOK OYNANAN DİJİTAL OYUN OLDU.



1990 – 1999 Dönemi

90'lı yıllar bilgisayar oyunlarının yükselişi, internet ağının gelişimi ile birlikte gerçek e-spor mücadeleleri de yapılmaya başlanmıştır. 1997 yılında, 2.000 katılımcı ile düzenlenen "Quake" turnuvası ilk gerçek e-spor etkinliği olarak kabul edilmektedir. 90'ların sonunda StarCraft:Brood War ile strateji oyunları e-spor'a giriş yapmıştır.

2000 ve Sonrası

Milenyal kuşak, dijital yerli, sosyal medya, yayın platformları gibi hızına hala yetişmekte zorlandığımız teknolojik gelişmeler e-spor'da da etkisini göstermiştir. E-spor bugün 380 milyon izleyicisi ve milyonlarca dolarlık geliri ile kendi ekosistemini oluşturmuştur.

2

E-SPOR ve DİJİTAL OYUNLAR

E-SPOR OYUNLARINDA YAŞ KRİTERLERİ

E-SPOR'UN OLUMLU VE OLUMSUZ ETKİLERİ

- DİJİTAL OYUNLARIN ETKİLERİ
- DİJİTAL OYUNLARIN OLUMLU ETKİLERİ
- DİJİTAL OYUNLARIN OLUMSUZ ETKİLERİ

E-SPOR EKOSİSTEMİ

E-SPOR'DA ETKİNLİK, KARIYER ve YATIRIM ALANLARI

E-SPOR OYUNLARINDA YAŞ KRİTERLERİ

*Fikrim deęişmeye başladı;
yaşıma uygun oyun hangisi acaba?*

Dijital oyunlar, tıpkı televizyon ve sinema dünyası gibi belirli yaş gruplarına hitap eder veya belirli yaş sınırlamasına sahiptir. Bu başlık, +3'den +18'e kadar e-spor niteliğindeki popüler olan dijital oyunların hangi yaş grupları için uygun olduğu konusunda bilgilendirmek için düzenlenmiştir. Mümkün olduğunca, Pan European Game Information (PEGI) yaş notları eklenmiştir. PEGI yaş notu olmayan oyunlarda ise kendi önerilerimiz sunulmuştur.



“ PEGI: Pan European Game Information oyun kutuları üzerinde bulunan logolar sayesinde Avrupalı ebeveynlerin bilgisayar oyunu alırken haberi karar vermeleri için kurulmuş bir Avrupalı video oyunu içerik sınıflandırma sistemidir. ”



BAŞLANGIÇ:

ÇOCUKLAR VE AİLELER İÇİN İDEAL OLAN SPOR OYUNLARIDIR

FIFA

1V1



PES



FORZA MOTORSPORT



ROCKET LEAGUE



F1 Formula 1



PROJECT CARS 2





SONRAKİ ADIM:
BAŞLANGIÇ STRATEJİ VE ATIŞ OYUNLARI





ÇOK OYUNCUYLA OYNANAN:
İLK GENÇLİK DÖNEMİ İÇİN MOBA VE DİĞER OYUNLAR

**LEAGUE
LEGENDS**



5V5

**HEROES
OF THE STORM**



5V5

DOTA 2



5V5

SMITE



5V5

**VAIN
GLORY**



3V3

OVERWATCH



6V6





SEVİYE ATLIYOR:
BÜYÜK GENÇLER İÇİN

HALO



4V4



TEKKEN



1V1



TEAM FORTRESS 2



Player
count
varies



STAR CRAFT



1V1



INJUSTICE 2



1V1



18TM
www.pegi.info

YETİŞKİNLER İÇİN:
SİLAHLI VE ÇATIŞMALI OYUNLAR

MORTAL KOMBAT X

1V1



**QUAKE
CHAMPIONS**

Player
count
varies



CALL OF DUTY

4V4



**GEARS
OF WAR**

4V4



**RAINFLOWERS
SIEGE**

5V5



COUNTER STRIKE

5V5



**PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS**

Player
count
varies



H1Z1

Player
count
varies



E-SPOR'UN OLUMLU ve OLUMSUZ ETKİLERİ

Önyargılarımdan kurtulursam seni daha iyi anlayacağım!

E-spor tarihi çok eskiye gitse de küresel dünyada son yıllarda çok fazla konuşulmaya başlayan, teknolojik gelişmelerle birlikte hızla evrimini gerçekleştiren bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. 1970'lerde başlasa da 2005'ten sonra tam anlamıyla hayatımıza giren ve 2017 itibariyle de ergenliğini tamamlayıp gelişme dönemine giren bir alandan bahsediyoruz.

E-spor'un spor olup olmadığı konusunda uluslararası spor otoriteleri tarafından bile bir fikir birliğine varılamamışken, ebeveynler tarafından anlaşılmasını yadırgamamak ve onları doğru bilgilendirmek gerekmektedir.

Her spor dalı kendi içinde fayda ve zarar ihtiva etmektedir. Bugün dünyanın en popüler sporu olan futbol, dünyanın en tehlikeli 10 sporunun içinde yer almaktadır. Keza boks, araba yarışları, basketbol, güreş, halter gibi sporların faydaları, zararları ve tehlikeleri bulunmaktadır.

Bu kapsamda değerlendirdiğimizde, e-spor en şanssız noktada yer almaktadır. E-spor, henüz fayda ve zararlarını konuşmaya başlamadan, önyargıları kırmak zorunda kalmaktadır. Ülkemiz mobil cihaz, bilgisayar ve oyun konsolu kullanımında ve kullanmaya başlama yaşı konusunda dünyada ilk sıralarda yer almaktadır. Ayrıca, bilgisayar başında vakit geçirme konusunda ilk sırada yer almaktadır.

E-spor konusundaki önyargılar; bilgisayar oyunu oynamak, boşa zaman geçirmek, obezite tehlikesi, hareketsiz yaşam, asosyal gelişim, oyun bağımlılığı şeklinde sıralanabilir hatta çok daha fazlasını ekleyebiliriz. Yukarıda da zikredildiği üzere her spor dalı kendi içinde fayda, zarar ve önyargı içerir ancak hiçbir spor dalı için zararlıdır denilemez. Her spor dalının; sportif bir yaşam, vakit geçirmek, sosyalleşmek, amatör veya

profesyonel sporcu olmak gibi yapılma nedeni vardır.

E-spor'u doğru anlamak, önyargılardan kurtulmak ve fayda-yarar kapsamında değerlendirebilmek için raporumuzla birlikte Bakanlığımızın faaliyetleri, farklı devlet kurumlarının hazırladığı raporları, Türk aile yapısının kendine özgü özellikleri, bu spor

türüne ilişkin istatistik verileri, dünyanın tamamında yaşanan teknolojik, yaşamsal ve toplumsal küresel değişim ve gelişimi, milenium kuşağını ve bu kuşağın talep ve fikirlerini takip edip doğru analiz etmek ve doğru bir perspektifle e-spor ve dijital oyunlar konusuna yaklaşım geliştirmek gerekmektedir.



DİJİTAL OYUNLARIN ETKİLERİ⁶

Son dönem yayımlanan raporlarda dijital oyunların hem olumlu hem de olumsuz yönlerine atıfta bulunmaktadır. Bugüne kadar hep olumsuz yönleriyle ele alınan dijital oyunların, olumlu yönlerinin de göz önüne alınması önemli bir ayırım noktasını oluşturmaktadır.

DİJİTAL OYUNLARIN OLUMLU ETKİLERİ

- Eğitim materyali olarak kullanılması
- Yabancı dil öğrenimine ve gelişimine katkı sağlaması
- Strateji geliştirme ve hızlı karar verebilme becerisi geliştirmesi
- El-göz-zihin koordinasyonunu sağlamaya katkı sunması
- Motor becerilerin gelişimine katkı sunması
- Motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılması
- Fizyolojik kekemelik, sosyal fobi gibi tıbbi hastalıklarda tedavi ve terapi amaçlı kullanılması
- Teknolojik bilgi ve becerinin artması vb.

DİJİTAL OYUNLARIN OLUMSUZ ETKİLERİ

- Dil gelişiminde aksamalara ve gelişim geriliğine sebep olması
- Zaman israfına ve erteleme davranışının yerleşmesine sebep olması
- Duygu kontrollerinde zorluk yaşama ve kişilik bozuklukları
- Asosyalleşme ve aile içi iletişimi azaltması
- Sanal ile gerçeklik arasındaki farkı ayırt etmede güçlük
- Şiddet unsurları içerebilmesi nedeniyle saldırgan duygu, düşünce ve davranışların gelişmesine sebep olması
- Ders çalışma, kitap okuma ve fiziksel aktivitelere katılma zamanlarını azaltması sebebiyle akademik ve kişisel başarıyı olumsuz etkilemesi
- Bağımlılık, obezite, karpantanıl sendromu, dikkat bozukluğu gibi sağlık problemlerine sebep olması
- Kötü dil gelişimi
- Çocukların çevrimiçi tehditlere açık hale gelmesi vb.

⁶ Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK), 10 Ekim 2017, "Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalışmayı Sonuç Raporu", <http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com/>

E-SPOR'UN OLUMLU ETKİLERİ



SOSYALDİR: SIK OYNAYANLARIN %54'Ü, OYUNLARIN ARKADAŞLARIYLA BAĞLANTI KURMASINA YARDIMCI OLDUĞUNU SÖYLÜYOR.

E-SPOR

OYUNLARI ALGISAL VEYA BİLİŞSEL EKSİKLİKLERİ OLAN BİREYLERİ REHABİLİTE ETMEYE YARDIMCI OLUR.

OYUNLAR, TEMEL DİLİ, MATEMATİĞİ VE SOSYAL BECERİLERİ GELİŞTİRMEDE BİR ÖĞRENME ARACI OLARAK KULLANILABİLİR.



DİJİTAL OYUNLAR ALGISAL BECERİ, KARAR VERME, İŞLEM HIZI VE ÇOKLU GÖREV YETENEĞİNİ GELİŞTİRİR.



OYUNLAR KAVRAMSAL PERFORMANSI OPTİMİZE ETME POTANSİYELİNE SAHİPTİR

EBEVEYNLERİN %71'İ, DİJİTAL OYUNLARIN ÇOCUKLARININ HAYATLARI ÜZERİNDE OLUMLU ETKİLERİ OLDUĞUNU SÖYLÜYOR.



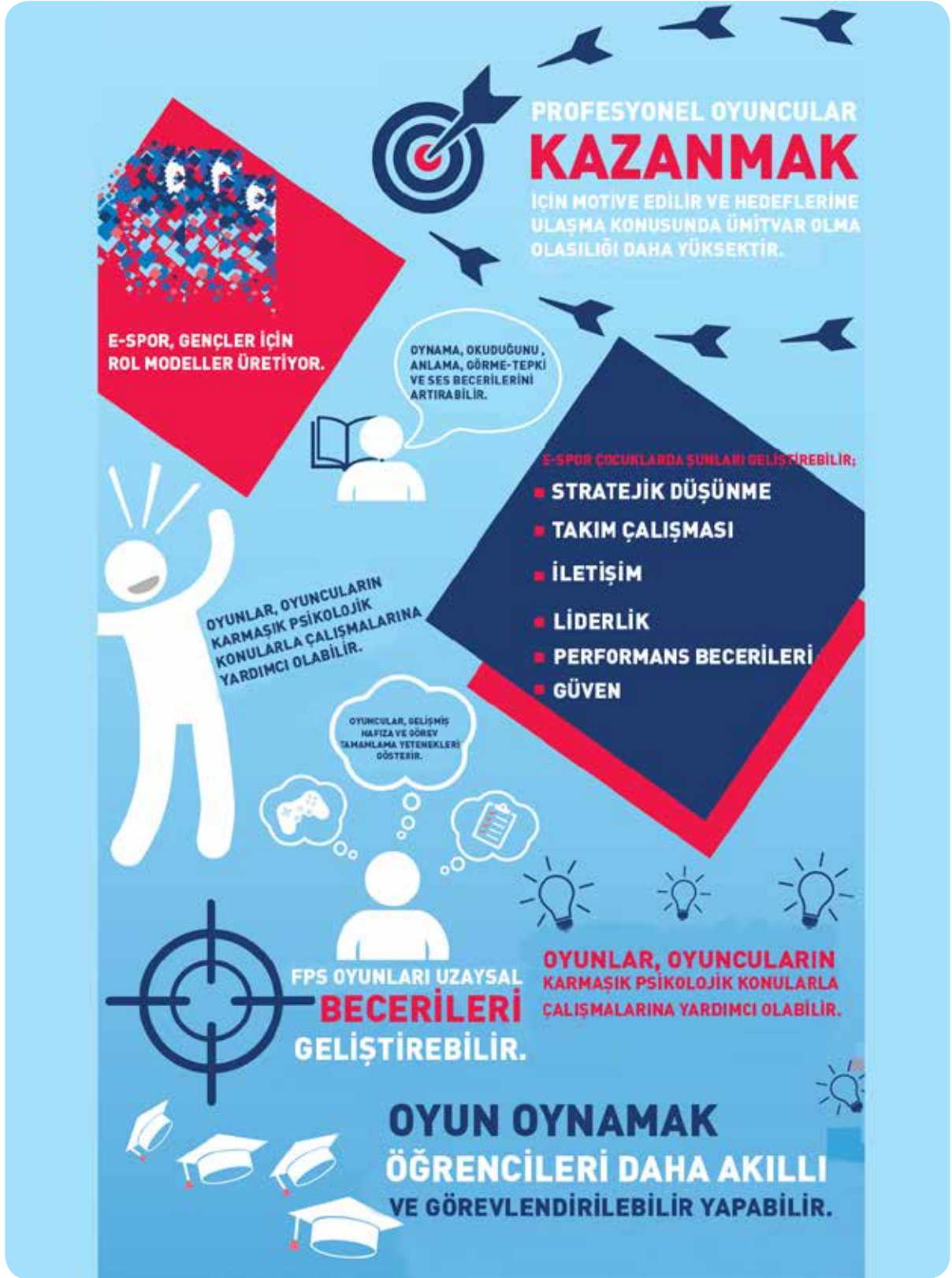
GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ OYUNU OYNAYAN OYUNCULAR, OYUNCU OLMAYANLARA GÖRE DAHA ÜSTÜN GÖREV YÖNETİMİ BECERİLERİ GÖSTERİRLER.



E-SPOR

ESPOR TAKIM ÇALIŞMASINI TEŞVİK EDER.





<http://www.britishesports.org/assets/BritishEsportsInfographicBenefitsofEsportspdf.pdf>

Tavsiye Ediyoruz!

İnternet kullanımını, dijital oyunlar, aile ve çocuk ilişkisi, oyunlarda islam düşmanlığı gibi konular hakkında daha fazla bilgi edinmek için aşağıda belirtilen adreslerin ziyaret edilmesini tavsiye ediyoruz.



<http://internet.btk.gov.tr/internet-kullaniminda-cocuk-ve-aile-iliskisi-detay-62.html>



http://ailetoplum.aile.gov.tr/data/5429366a369dc32358ee2a92/dijital_oyunlar_ve_cocuklar_uzerindeki_etkileri_rapor.pdf



<http://oyunlardaislamofobi.com>





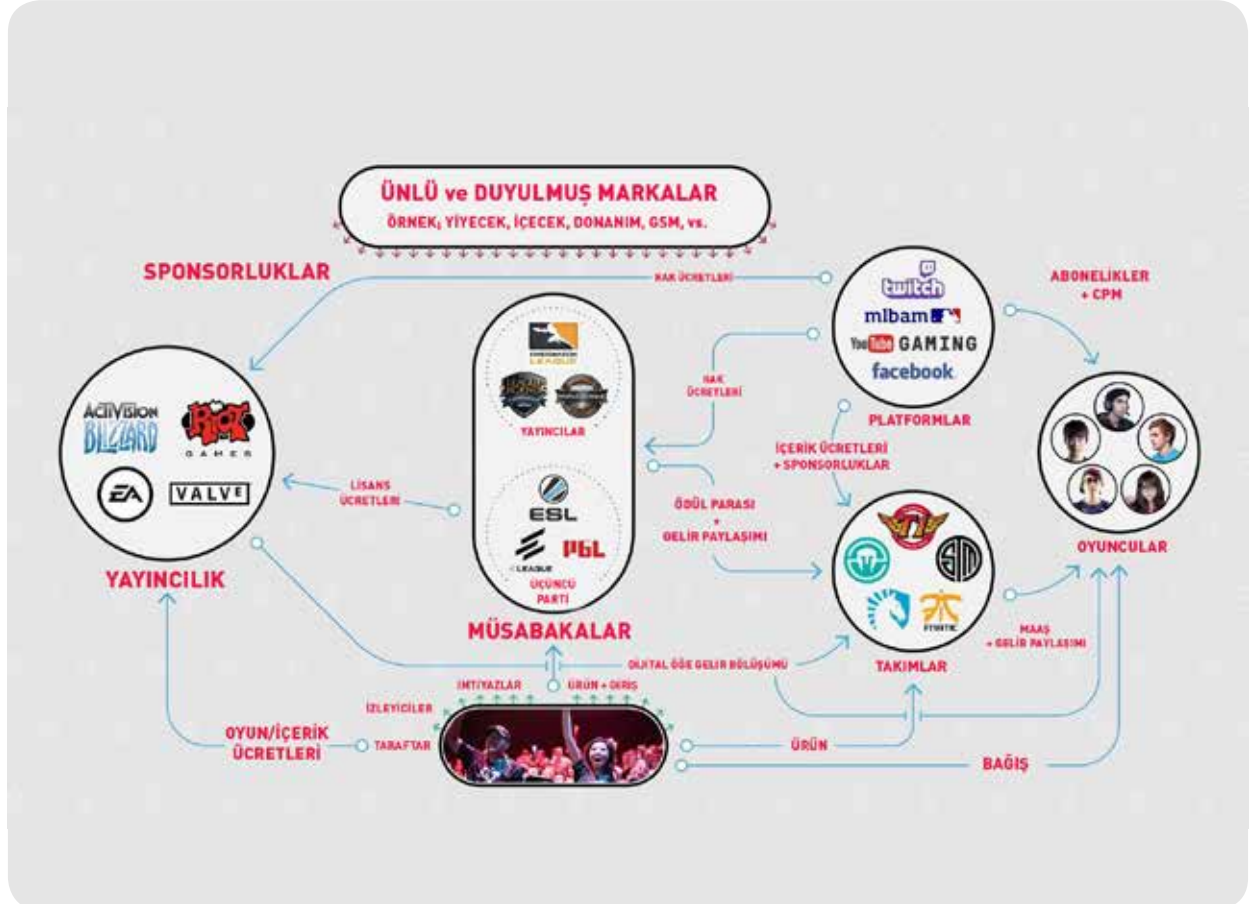
E-SPOR EKOSİSTEMİ

Kafamı netleştir artık!

E-spor'un ne olduğu konusunda daha iyi fikir sahibi olabilmek için e-spor ekosistemini anlamak gerekmektedir. E-spor ekosistemindeki aktörler aşağıdaki şekildedir;

- Oyun Şirketleri
- Yarışmalar
- Takımlar
- Platformlar
- Oyuncular
- Markalar
- Hayran Kitleleri

Ekosistem, e-spor'a genel bakış, e-spor endüstrisi, e-spor'un ihtiva ettiği denge ve dinamikleri anlama açısından, ekosistemdeki aktörlerin birbirleriyle olan bağlantıları ile birlikte infografikte gösterilmiştir.



Kaynak: <https://blog.starters.co/the-2017-esports-ecosystem-explained-in-one-chart-ef6fc48b779e>

- **Oyun Şirketleri:** Oyun şirketleri, dijital oyunları ortaya çıkarır ve dağıtımını yaparlar. Ana gelir kaynakları, oyun satışları ve indirilebilir içerik satışlarıdır.
- **Yarışmalar:** Etkinlik organizatörleri tarafından düzenlenen ve ev sahipliği yapılan turnuvalar ve ligler e-spor'un yarışma ortamlarıdır. Yarışmalar, Riot'un "League of Legends Championship" (LCS) ve Activision-Blizzard'ın "Overwatch Ligi" (OWL) gibi ya doğrudan, ya da Turner'ın 'ELEAGUE' ve Elektronik Spor Ligi'nin (ESL) 'ESL One'ı gibi üçüncü taraf yayıncılar tarafından yönetilir.
- **Takımlar:** Farklı branşlarda farklı ekipler kurarak oyuncularını birleşik bir marka altında toplamış kuruluşlardır. Bir e-spor takımının birkaç oyunda mücadele vermesi mümkündür.
- **Platformlar:** Yayın ağları ve sosyal medya platformları gibi yayın akışı sağlayan platformlardır. En büyük platform "Twitch"tir. Youtube Gaming, Facebook, Mixer diğer popüler platformlardır.
- **Oyuncular:** Profesyonel e-spor oyuncuları geleneksel sporcular gibi ciddi bir antrenman programına sahiptir.
- **Markalar:** Ekosistemin sponsorları da denilebilir. Takımlara, liglere, oyunculara, donanımlara sponsorluk gibi kendi içinde endemik (oyuncuların kullandığı ürünler) ve endemik olmayan (takımlara, oyunculara yardımcı ürünler) şeklinde ayrılır.
- **Hayran Kitlesi:** Canlı, platform, çevrimiçi gibi e-spor izleyenlerdir. E-spor seyircisinin geneli erkek, eğitilmiş ve yüksek gelir düzeyine sahip kişilerden oluşmaktadır.



E-SPOR'DA ETKİNLİK, KARIYER ve YATIRIM ALANLARI

Kariyer de Yaparım Yatırım da...!



TAKIMLAR

Profesyonel Oyuncu
Kulüp Antrenörü
Kulüp Menejeri
Kulüp İdari Çalışanı



OYUNLAR

Oyun Yazılım Ekibi
Oyun Geliştiricileri
Oyun Şirketi Çalışanı



TURNUVALAR

Etkinlik Şirketleri
Bilet Satış Acenteleri



PAZARLAMA DÜNYASI

Yatırımcı Şirketler
Uzman Çalışanlar
Medya Sektörü



INFLUENCER DÜNYASI

Influencer Ajansları
Influencerlar
Yayıncılar

E-spor'da her oyun ve turnuva kendi kurallarını belirlemektedir. Bazı ülkelerde ve liglerde genel kurallar belirlenmiş olsa da oyun için belirlenen kuralların dışına pek fazla çıkılmamaktadır.

E-spor'da, profesyonel sporcu, antrenör, hakem, yayıncı, analist, insan kaynakları, organizatör, etkinlik yöneticisi, finansman, hukukçu gibi birçok kariyer imkanı sunmakta, vakıf üniversiteleri, e-spor ile ilgili bölümler açmakta veya burs vermektedirler.

Ülkemizde, Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından e-sporcu lisansı verilmekte ve genel turnuvalara bu şekilde katılım sağlanabilmektedir. Turnuva ve oyun kuralları ise oyun firması ve turnuva organizatörleri tarafından belirlenmektedir.



3

İSTATİSTİKLERLE E-SPOR

İSTATİSTİKLERLE E-SPOR

E-SPOR'A KÜRESEL GENEL BAKIŞ

E-SPOR GELİRLERİ

E-SPOR İZLEYİCİ KİTLESİ

E-SPOR ETKİNLİKLERİ

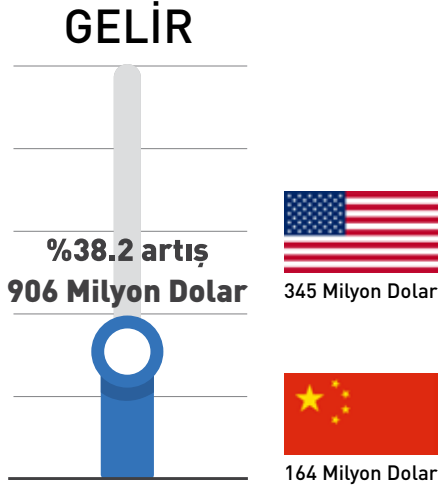
E-SPOR ÖDÜL PARASI

TWITCH'DE EN ÇOK İZLENEN OYUNLAR

E-SPOR'A YAPILAN YATIRIMLAR

İSTATİSTİKLERLE E-SPOR

Küresel e-spor gelirleri yıldan yıla %38'den fazla artmakta.



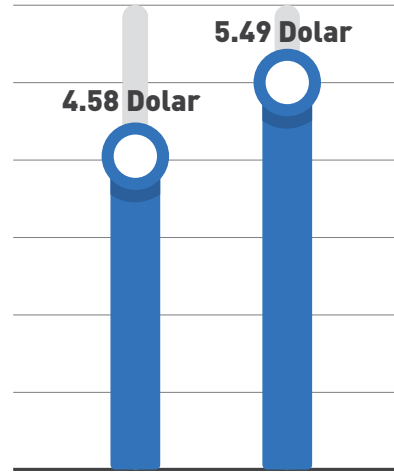
Küresel e-spor gelirlerinin, 2018 yılı sonunda % 38.2 artışla 906 milyon \$ 'a ulaşacağı, buna göre Kuzey Amerika'da gelirlerin 345 milyon dolar ve Çin'de 164 milyon dolar olacağı öngörülmektedir.



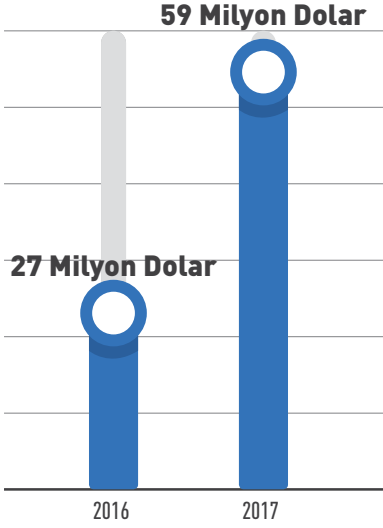
Markalar, e-spor endüstrisine 694 milyon dolar yatırım yapmayı planlıyor. Bu rakam toplamda bu piyasanın % 77'sine denk geliyor olacak. 2021 yılına kadar yatırımların miktarının 1,4 milyar dolara yükselmesi ve toplam e-spor gelirlerinin %84'ünü oluşturması bekleniyor.



2018 yılı sonunda dünya genelindeki e-spor taraftar sayısının 165 milyona ulaşması ve yıllık %15,2'lik bir artış olması öngörülmüyor. Bu yıl toplam e-spor izleyicisinin 380 milyona ulaşarak %13,5'lik bir artış göstermesi bekleniyor.



2017'de 4,58 dolar olan e-spor taraftarları başı küresel ortalama yıllık gelir %20'lik bir artışla 2018 yılı sonunda 5,49 dolar olacaktır.



2017'de, 586 büyük e-spor etkinliği yapıldı ve 2016'ya göre 32 milyon dolarlık bir artış göstererek 59 milyon dolar bilet geliri elde edildi.

112 Milyon Dolar
ÖDÜL TUTARI



2017'de yapılan tüm e-spor etkinliklerinin toplam ödül tutarı ilk defa 100 milyon doları aşarak 112 milyon dolar düzeyine ulaştı.

49.5 Milyon Saat
İZLENEN ETKİNLİK



5.5 Milyon Dolar
BİLET GELİRİ

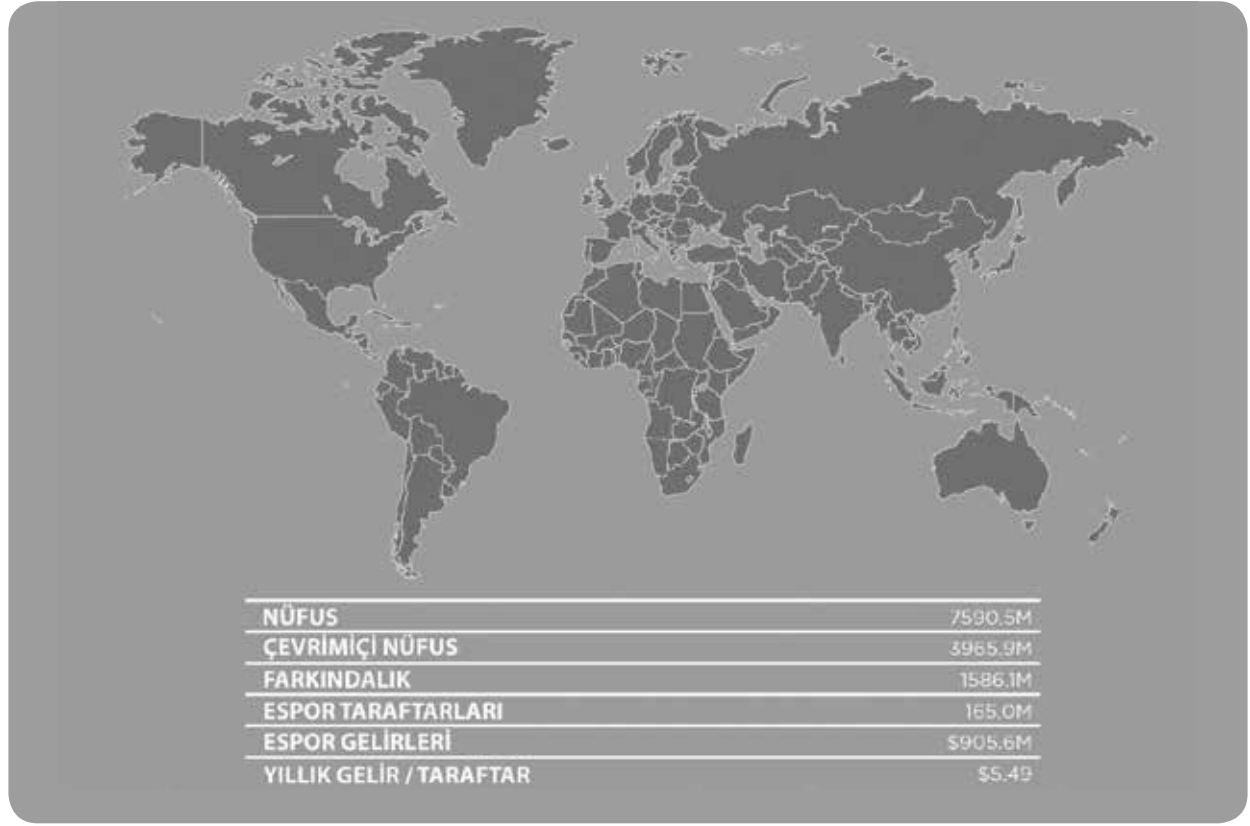


2017'de The League of Legends (LOL) Dünya Şampiyonası, 49,5 milyon saatle Twitch'de en çok izlenen etkinlik oldu. Aynı zamanda 5,5 milyon dolarlık bilet geliri elde etti.



E-SPOR'A KÜRESEL GENEL BAKIŞ

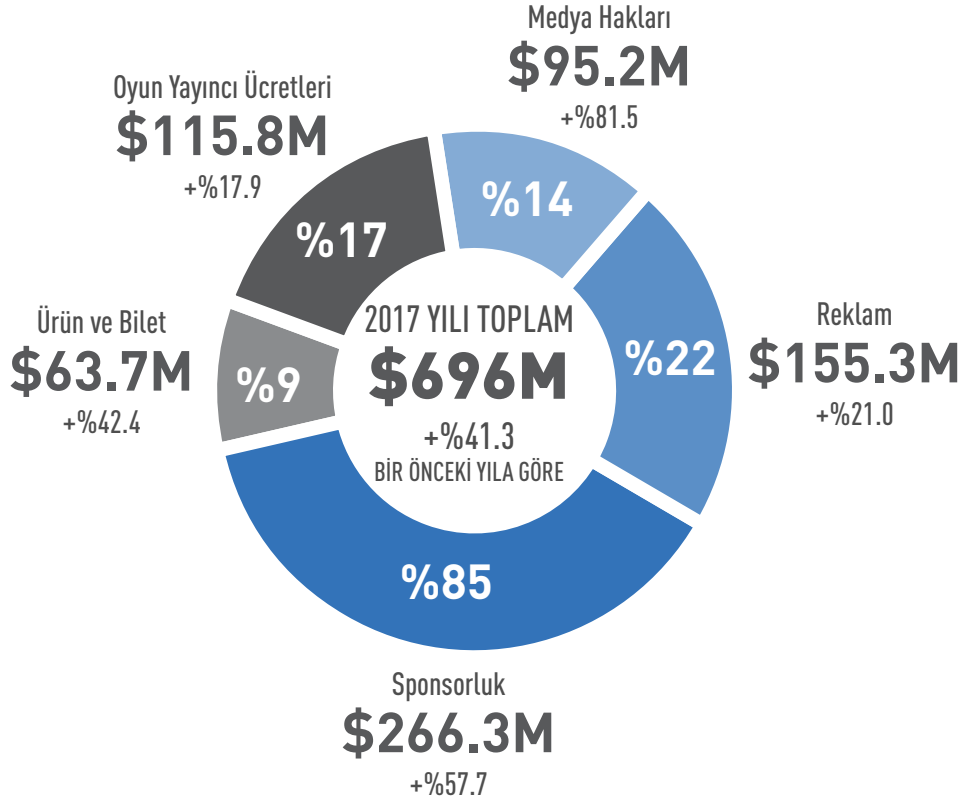
Dünya gözüyle e-spor'u da gördük!



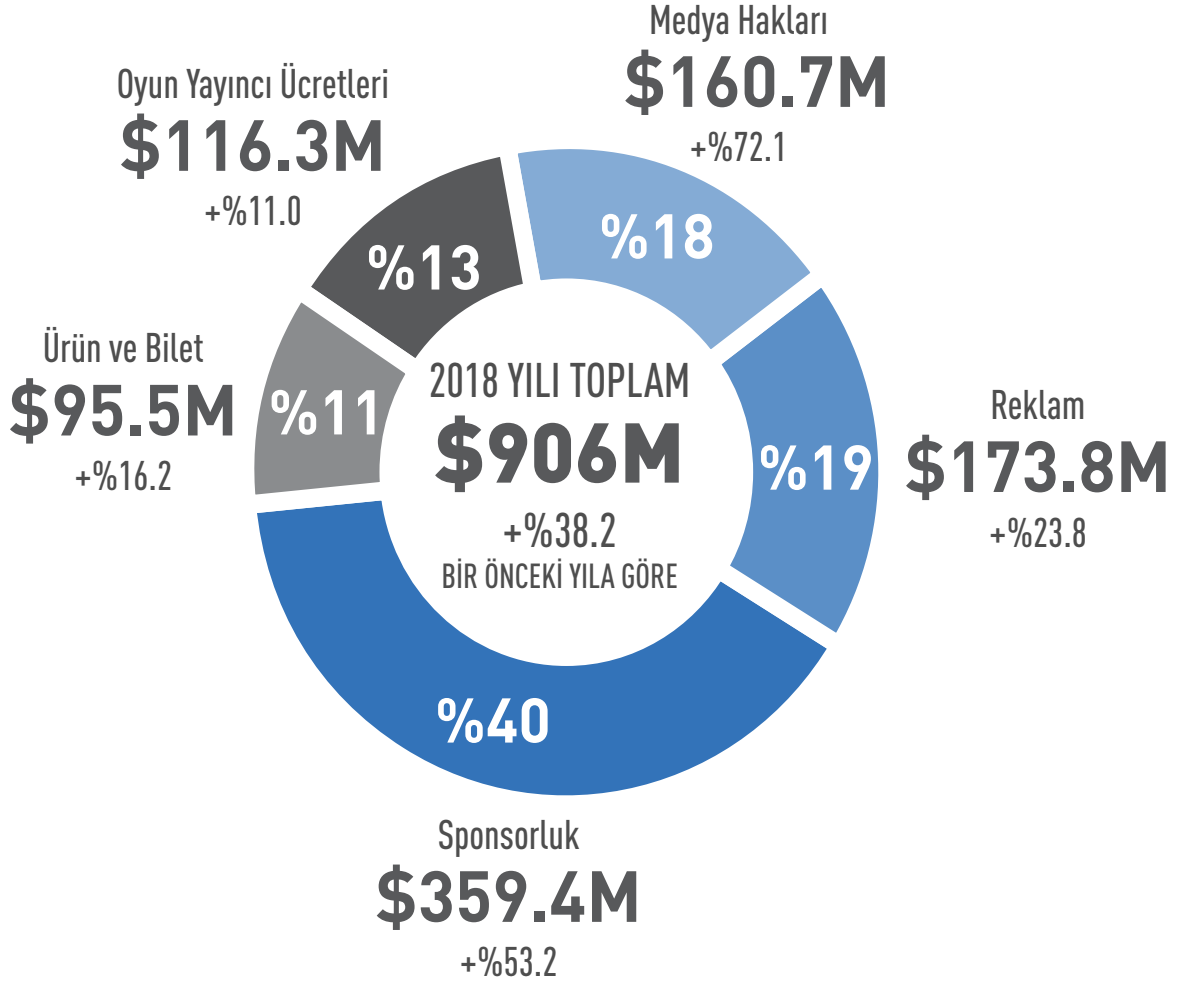
E-SPOR GELİRLERİ

E-SPOR GELİR AKIŞI

2017 E-SPOR GELİR AKIŞLARI



2018 E-SPOR GELİR AKIŞLARI

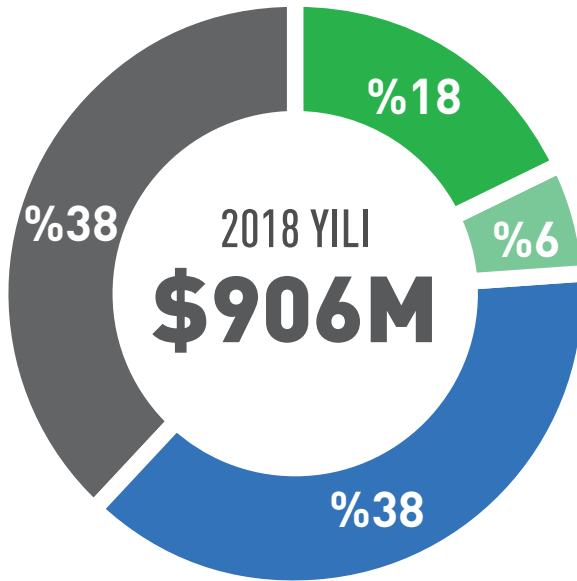
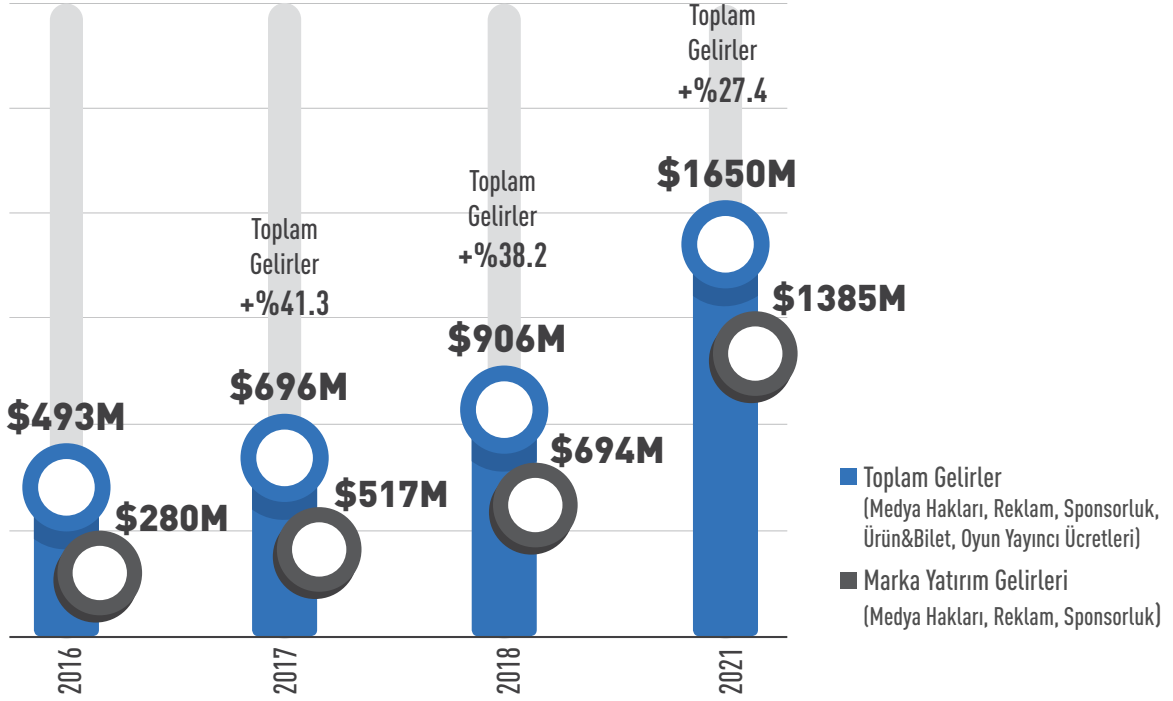


2018 yılında küresel e-spor ekonomisine ilişkin öngörüler;

- E-spor ekonomisi 906 milyon dolara ulaşacak ve geçen yıla oranla %38 artış gösterecek.
- Bunun %77'si, yerel ve yerel olmayan markaların yaptığı yatırımlarla geçen yıla oranla %48'lik bir artışla 694 milyon dolar harcanarak doğrudan (sponsorluklar ve reklamcılık) ve dolaylı olarak (medya hakları ve içerik lisansları) üretilecek.
- Ürün ve biletler üzerindeki tüketici harcamaları toplamı 95 milyon dolar olurken, oyun yayıncı ücretleri bu yıl 116 milyon dolar olacak.

E-SPOR GELİR ARTIŞI

| 2016, 2017, 2018, 2021 KÜRESEL E-SPOR GELİR ARTIŞLARI



■ ÇİN ■ GÜNEY KORE
■ KUZAY AMERİKA ■ DİĞER

2018 yılında e-spor gelirlerine ilişkin öngörüler;

- 2018 yılında küresel e-spor gelirleri 906 milyon dolara ulaşacak ve 2017 yılına kıyasla 250 milyon dolardan fazla bir artış gerçekleşecektir.
- 2018 yılında küresel e-spor gelirlerinin %56'sını, 509 milyon dolarla Çin ve Kuzey Amerika oluşturacak.
- Kuzey Amerika, 2018 yılında küresel toplamın %38'ine katkıda bulunarak en fazla geliri oluşturacak.

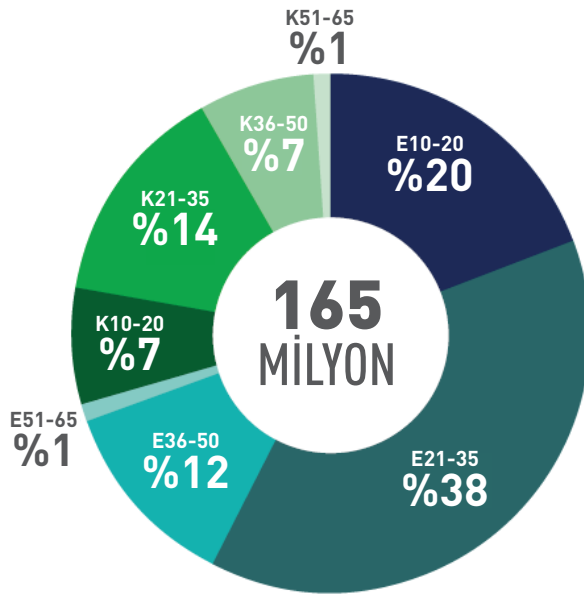
E-SPOR İZLEYİCİ KİTLESİ

İZLEYİCİ KİTLESİNE GENEL BAKIŞ

- E-spor'un izleyici kitlesi daha çok gençlerden ve erkeklerden oluşmaktadır.
- Bu seyirci kitlesinin yarısı 21-35 arasında ve %71'i erkeklerden oluşmaktadır.
- Takipçilerin çoğunluğu tam gün çalışmakta ve iyi bir gelir elde etmektedir. Bu durum, farklı sektörler ve markalar için e-spor takipçilerini çok arzu edilen bir hedef haline getirmektedir.
- E-spor takipçileri dijital yerli kişilerdir ve geleneksel medya kanalları üzerinden çevrimiçi olarak içerik tüketme olasılığı çok daha yüksektir.

E-SPOR TARAFTARLARI

YAŞ / CİNSİYET: E-SPOR TARAFTARLARI



2018 yılında e-spor taraftarlarının sayısının 165 milyon olması öngörülmektedir.

%71 erkek taraftar;

%38 – 21-35 yaş

%20 – 10-20 yaş

%12 – 36-50 yaş

%1 – 51-65 yaş

%29 kadın taraftar;

%14 – 21-35 yaş

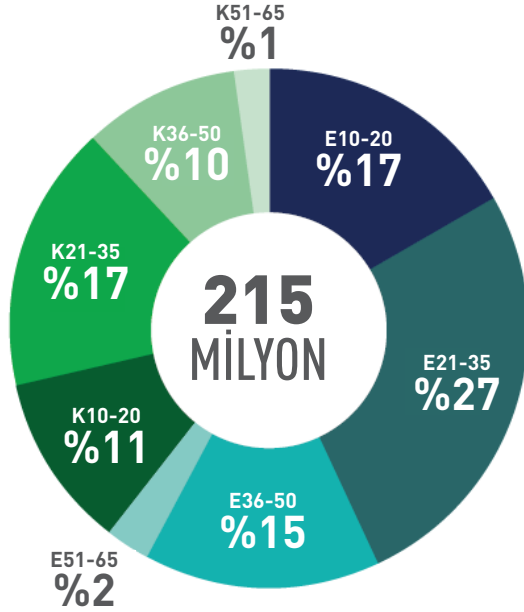
%7 – 10-20 yaş

%7 – 36-50 yaş

%1 – 51-65 yaş

E-SPOR TAKİPÇİLERİ

YAŞ / CİNSİYET: E-SPOR TAKİPÇİLERİ



2018 yılında e-spor taraftarlarının sayısının 215 milyon olması öngörülmektedir.

%61 erkek taraftar; %39 kadın taraftar;

%27 – 21-35 yaş

%17 – 21-35 yaş

%17 – 10-20 yaş

%11 – 10-20 yaş

%15 – 36-50 yaş

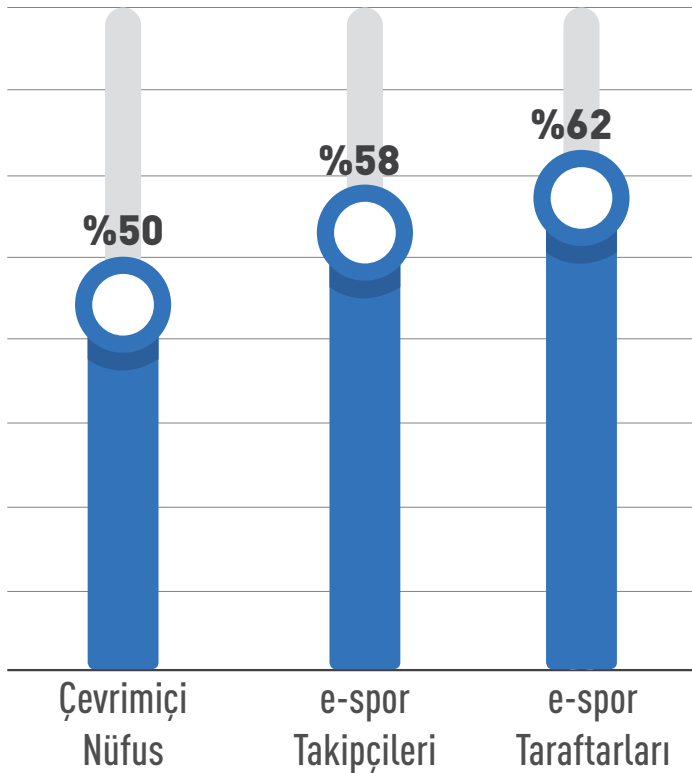
%10 – 36-50 yaş

%2 – 51-65 yaş

%1 – 51-65 yaş

ÇALIŞMA DURUMUNA GÖRE

TAM GÜN ÇALIŞMA DURUMUNA GÖRE E-SPOR İZLEYİCİSİ



Tam Gün Çalışma durumuna göre e-spor izleyicisi;

%62 – e-spor Taraftarı

%58 – e-spor Takipçisi

%50 – Çevrimiçi Nüfus

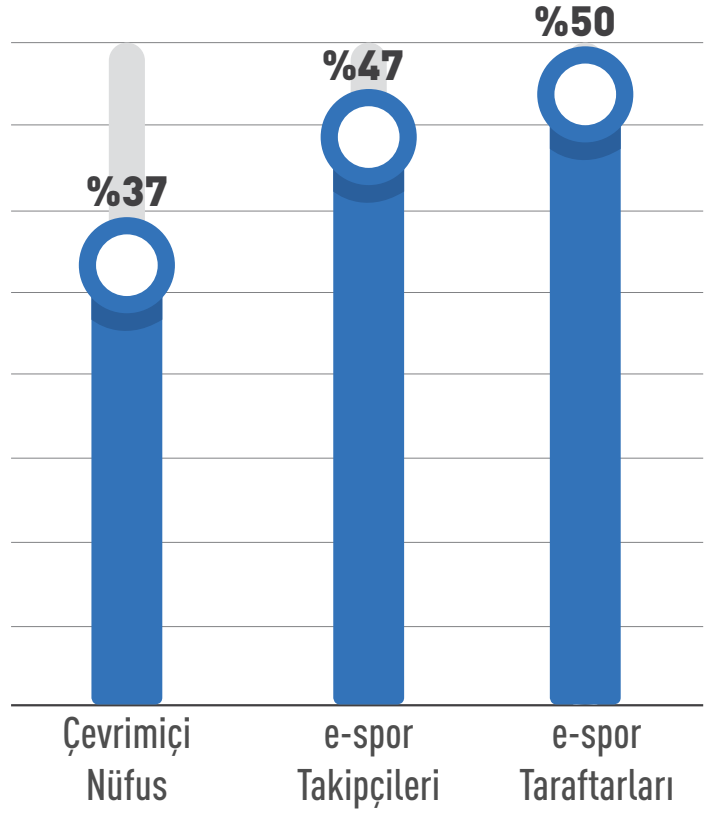
HANE HALKI GELİRİ

Yüksek Hane Halkı Geliri durumuna göre e-spor izleyicisi;

%50 – e-spor Taraftarı

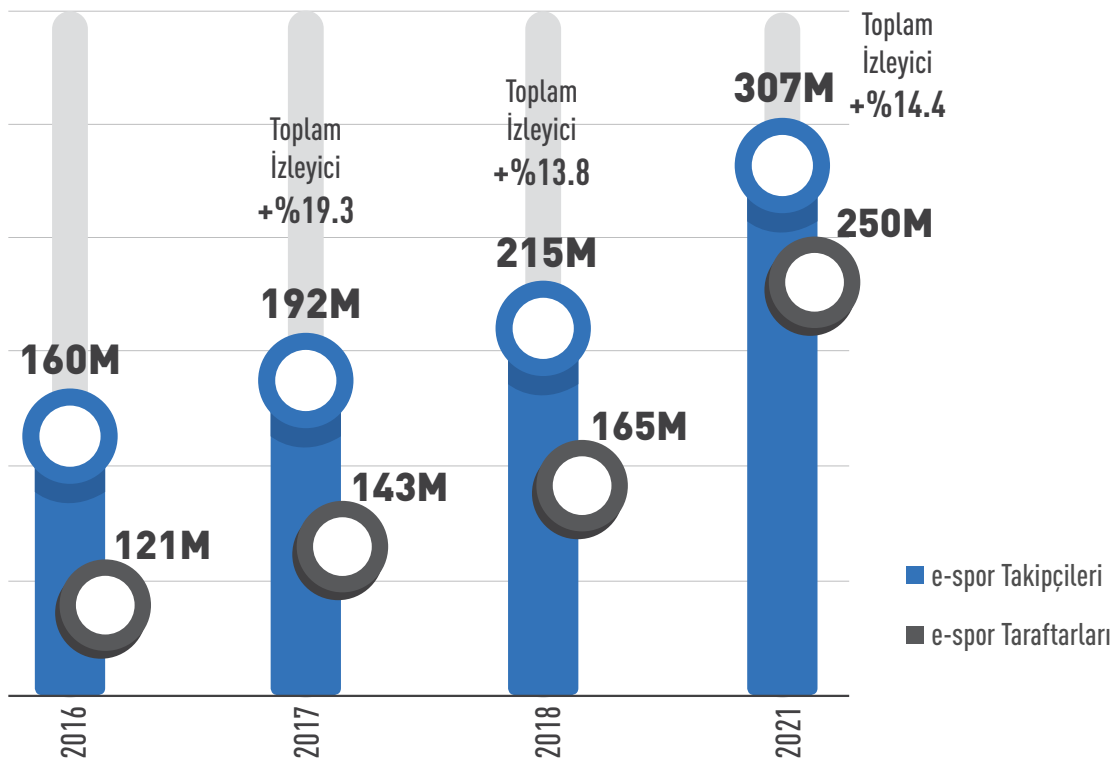
%47 – e-spor Takipçisi

%37 – Çevrimiçi Nüfus



E-SPOR İZLEYİCİ ARTIŞI

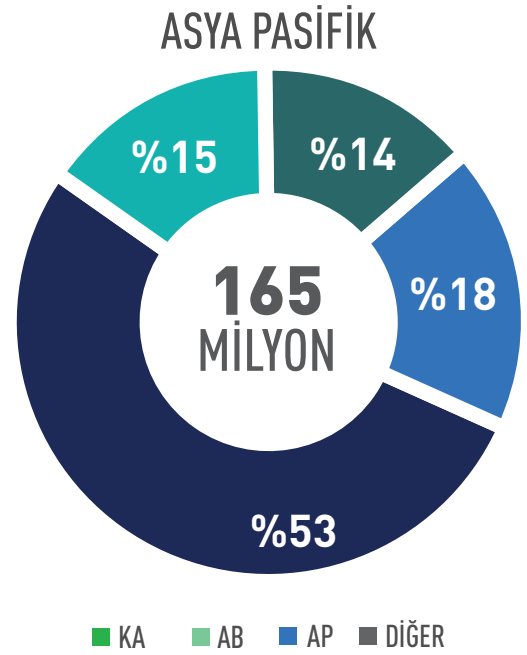
KÜRESEL E-SPOR İZLEYİCİ ARTIŞI



2018 yılında küresel e-spor izleyici sayısına ilişkin öngörüler;

- E-spor izleyicisi toplam sayısı 380 milyona ulaşacak.
- E-spor Taraftarları; 2017'de 143,2 milyon olan e-spor taraftarları, 2018 yılında 165 milyona ulaşacak ve yıllar itibariyle %15,6 artış göstererek 2021 yılında tahminen 250 milyona ulaşacak.
- E-spor Takipçileri; 2017'de 191,9 milyon olan e-spor takipçileri 2018 yılında 215,2 milyona ulaşacak ve yıllar itibariyle %14 artış göstererek 2021 yılında tahminen 306 milyonunu aşacak.
- E-spor Farkındalığı; 2017'de 1,3 milyar olan e-spor farkındalığı, 2018 yılında 1,6 milyara ulaşacak. Küresel e-spor farkındalığına 468,3 milyon kişi ile en fazla Çin katkıda bulunacak.

Ana akım eğlence endüstrisi olarak e-spor'un artan görünürlüğü, çoğu bölgede farkındalık artışını yönlendiriyor.



E-SPOR ETKİNLİKLERİ

2017 YILI

110.924.180,42 \$
TOPLAM ÖDÜL TUTARI



3.799
TOPLAM TURNUVA



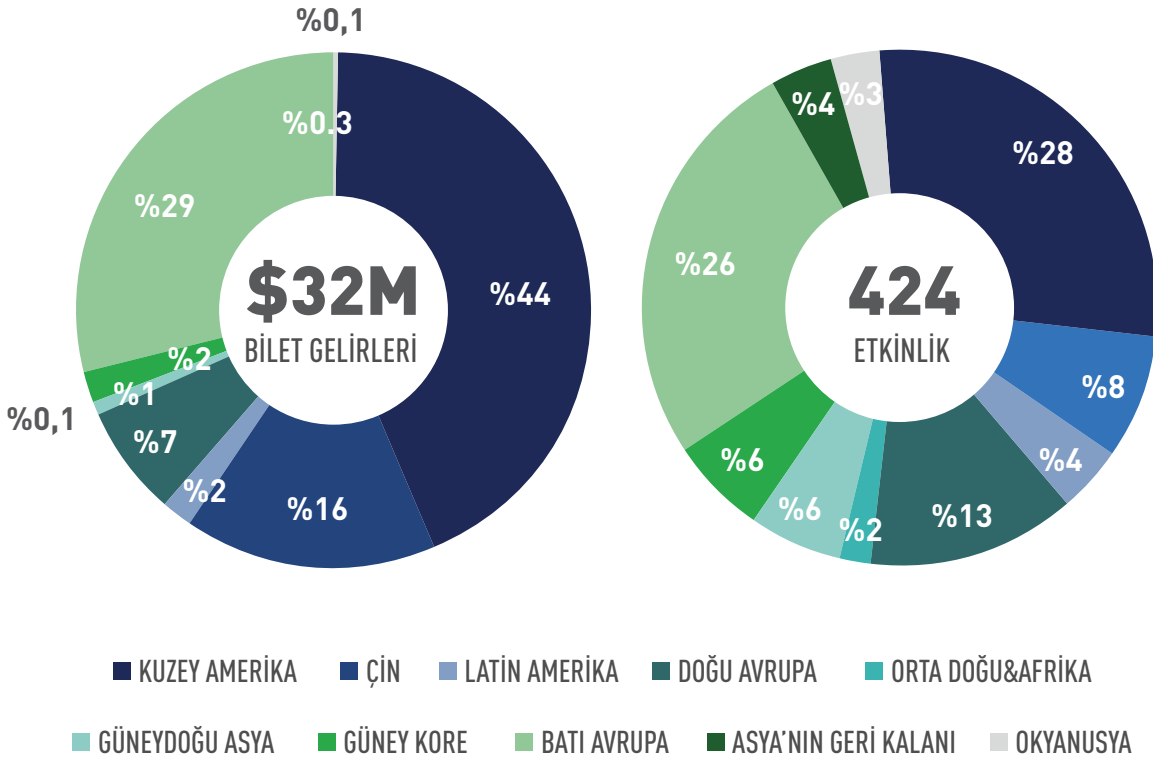
29.198,26 \$
ORTALAMA TURNUVA ÖDÜL HAVUZU



6.823 \$
ORTALAMA KAZANÇ/OYUNCU



BÖLGELER İTİBARIYLA BÜYÜK ETKİNLİK SAYISI & BİLET GELİRLERİ



2017 yılında dünya çapında 5.000 doların üzerinde bir ödül havuzu olan 424 büyük e-spor etkinliği düzenlendi.

En fazla %28 ile Kuzey Amerika'da etkinlik yapıldı, bunu %26 ile Batı Avrupa ve %13 ile Doğu Avrupa izledi.

Toplamda, bu etkinlikler için bilet gelirlerinden, 2016 yılına göre 21 milyon dolar artışla 2017 yılında 32 milyon dolar gelir elde edildi.

Kuzey Amerika, bilet gelirlerinin %44'ünü oluşturdu ve bunu %29 ile Batı Avrupa takip etti.

Küresel olarak, ESL, Blizzard, Riot Oyunları ve MLG, geçen yıl en çok turnuvaya ev sahipliği yapan organizatörler oldu.

The League of Legends dünya şampiyonası yaklaşık 3 milyon dolar ile en çok bilet geliri elde eden şampiyona oldu, League of Legends'ı Uluslararası Dota 2 şampiyonaları ve Mid Season Invitational izledi.

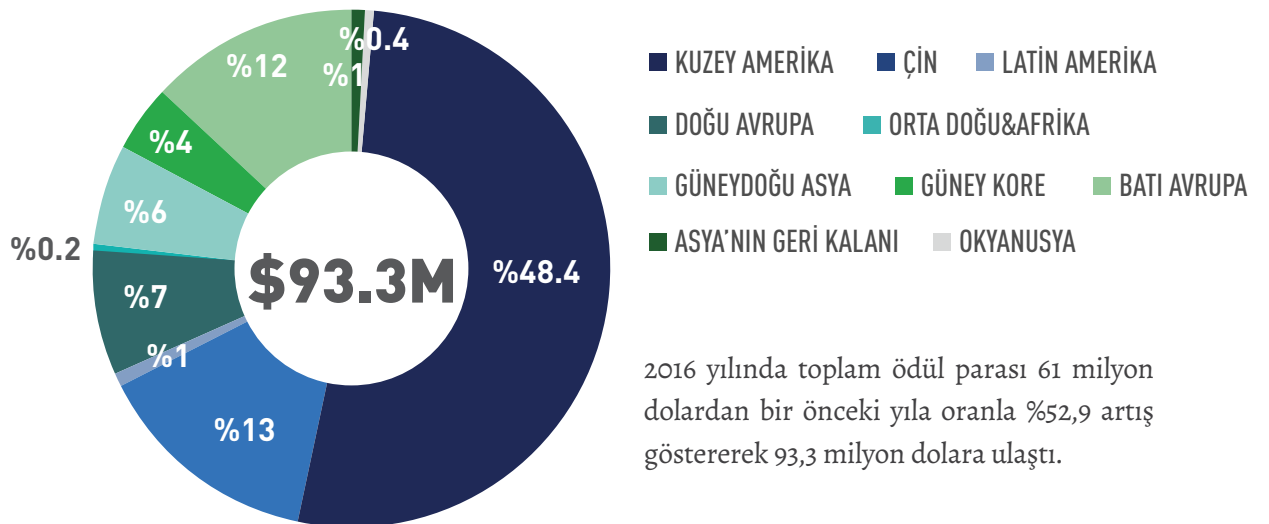


E-SPOR ÖDÜL PARASI

BÜYÜK ETKİNLİK ÖDÜL PARASI



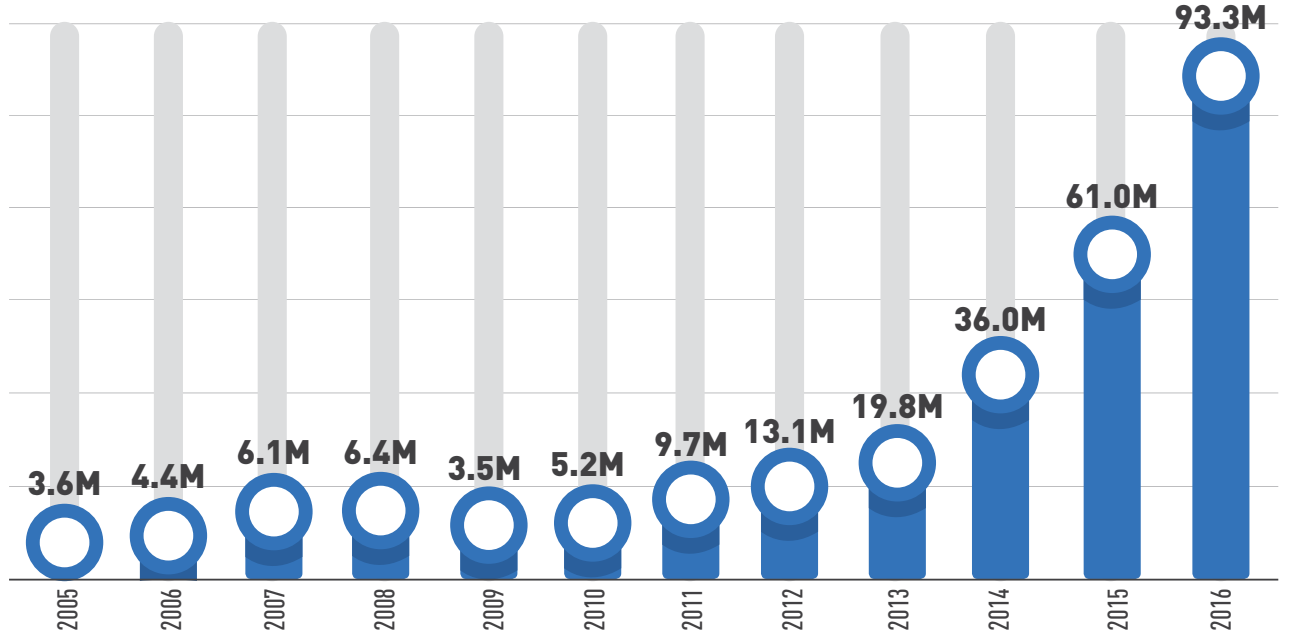
BÖLGELER İTİBARIYLA KÜRESEL BÜYÜK ETKİNLİK ÖDÜL PARASI 2016



2016 yılında toplam ödül parası 61 milyon dolardan bir önceki yıla oranla %52,9 artış göstererek 93,3 milyon dolara ulaştı.

ÖDÜL PARASI ARTIŞI

ÖDÜL PARASI ARTIŞI KÜRESEL 2005-2016



Ödül havuzları 5.000 doların üzerinde olan önemli etkinliklere bakıldığında, 2015 yılındaki toplam ödül parasının yıllık %49 artışla 54,7 milyon dolardan 81,5 milyona ulaştığı görülmektedir.

En büyük ödül havuzu The International (DOTA 2) tarafından, küresel toplamın % 22'sine denk gelen 20,8 milyon dolarlık rekor düzeyde ödemeyle gerçekleşmiştir.

İlk kez the League of Legends dünya şampiyonası, tüketici katkılarında izin vererek ödül parasını 5 milyon dolardan fazla kullandı.

Her iki olay da Kuzey Amerika'da gerçekleşmiş, sonuç olarak bu bölge tarafından üretilen küresel ödül parasının %56'sı paylaşılmıştır.

TWITCH'DE EN ÇOK İZLENEN OYUNLAR

E-SPOR SAATİ

OYUN	İZLENEN SAAT
LEAGUE OF LEGENDS	274.7M
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE	232.9M
DOTA 2	217.9M
HEARTHSTONE	176.9M
OVERWATCH	25.2M
STARCRAFT II	21.2M
HEROES OF THE STORM	19.6M
ROCKET LEAGUE	17.3M
STREET FIGHTER V	11.5M
SMITE	10.7M
SUPER SMASH BROS. MELEE	9.8M
SUPER SMASH BROS. FOR WII U	7.0M
WORLD OF TANKS	5.2M
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE	4.7M
WORLD OF WARCRAFT	4.7M
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	4.5M
CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE	3.7M
HALO 5: GUARDIANS	2.5M
CALL OF DUTY: WWII	1.8M
VAINGLORY	1.6M
HIZ1	1.6M
INJUSTICE 2	1.5M
CLASH ROYALE	1.5M
FIFA 17	1.3M
TOTAL TOP 25	959.3M

2017 yılında Twitch'de e-spor gösterim saatleri (canlı yayın) içinde izlenen oyunlar ve izleme saatleri

TWITCH'DE EN ÇOK İZLENEN OYUNLAR

E-SPOR DIŐI SAATLER

OYUN	İZLENEN SAAT
LEAGUE OF LEGENDS	742.5M
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUN	534.6M
HEARTHSTONE	364.1M
DOTA 2	230.5M
OVERWATCH	213.3M
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENS	185.0M
IRL	181.9M
WORLD OF WARCRAFT	129.6M
GRAND THEFT AUTO V	122.1M
HIZI	87.3M
FORTNITE	82.0M
MINECRAFT	69.1M
RUNESCAPE	62.2M
TALK SHOWS	59.5M
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE	53.1M
HEROES OF THE STORM	49.7M
FIFA 17	48.7M
PATH OF EXILE	48.4M
DESTINY 2	48.1M
CREATIVE	47.3M
DESTINY	44.1M
FIFA 18	41.3M
WORLD OF TANKS	40.5M
POKER	39.3M
DEAD BY DAYLIGHT	37.6M
TOTAL TOP 25	3.561,8M

2017 yılında Twitch'de e-spor dışı gösterim saatleri (kayıttan yayın) içinde izlenen oyunlar ve izleme saatleri

E-SPOR'A YAPILAN YATIRIMLAR

Şirket	Faaliyet Alanı
Twitch TV	Yayın Platformu
Virtus.pro	Topluluk Platformu ve Profesyonel Takım
Turtle Entertainment	Turnuva Organizatörü
Multiplay	Topluluk Platformu ve eSpor Arenası
AlphaDraft	Bahis Platformu
World Gaming	Topluluk Platformu
Team Dignitas	Profesyonel Takım
Dreamhack	Turnuva Organizatörü

Kaynak: Scholz, T. (2016). Sky is the limit - eSports as entertainment. Proceedings of the International Congress on Internet and e-Sports.

Yatırımcı / Satin Alan	Yatırım / Satın Alma Miktarı
Amazon	970m dolar
USM Holding	100m dolar
Modern Times Group	87m dolar
GAME	37m dolar
FanDuel	10m dolar
Cineplex	10m dolar
Follow eSports	1m dolar
Modern Times Group	28m dolar

entrepreneurial innovator for media management.
interdisciplinarity in Social and Human Sciences.

4

TÜRKİYE'DE DURUM

TÜRKİYE'DE DURUM

TÜRKİYE'DEN ÖRNEKLER

DÜNYADAN ÖRNEKLER

2017 EN POPÜLER OYUNLAR

TÜRKİYE'DE DURUM

TÜRKİYE'YE GENEL BAKIŞ



**40 MİLYON
KULLANICI**

Ülkemizde 40 milyon akıllı telefon kullanıcısı bulunmaktadır.



**4 MİLYON
TARAFTAR**

E-sport taraftarları sayısı 4 milyona ulaşmıştır.



**878,8 Milyon Dolar
GELİR**

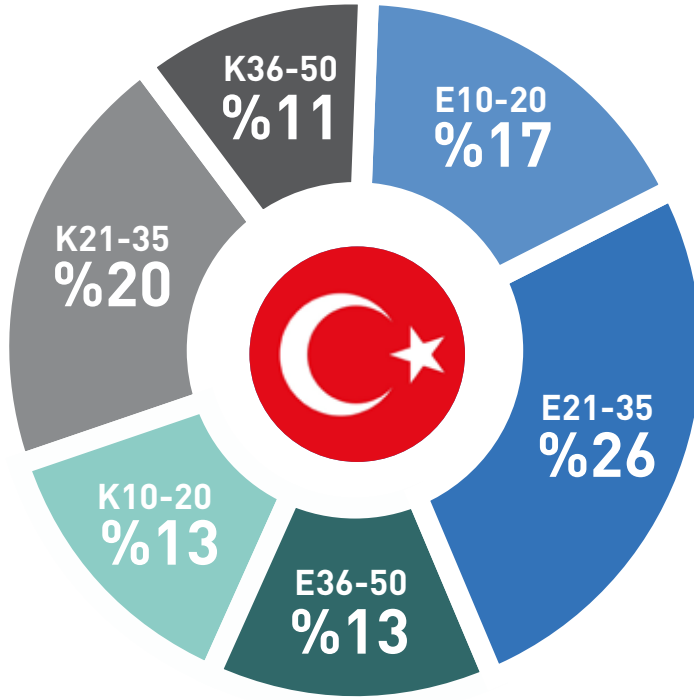
Dijital oyunlardan elde edilen toplam gelir 878,8 milyon dolardır.



Dijital oyunlar piyasasında Dünya'da 18. sırada yer almaktadır.



TÜRK OYUNCU KİTLESİ



Türk oyuncu kitlesinin %56'sı erkek; %44'ü kadınlardan oluşmaktadır.

Ülkemizde amatör e-spor takımı 15 binin üzerinde, bu takımlarda oyun oynayanların sayısı 60 bini aşmış.



Oyunlara dair video içeriği izleyenlerin %59'u ipucu ve hile arıyor.



Oyuncuların %37'si hem PC, hem Mobil hem de Konsol kullanıyor.



Oyuncuların %52'si bir oyuncu mouse'una sahip.

TÜRK OYUNCU DEĞERLENDİRMESİ

E-spor izleyici kitlesi yoğunluklu olarak;

- Y ve Z kuşağı üyesi,
- Lise, Üniversite ve Yüksek Lisans döneminde,
- Bilgisayar çağında doğmuş, dijital yerli,
- Çevrimiçi mecralarda bağ kurmayı tercih eden,
- Ekonomik olarak bağımlı veya bağımsızlığını yeni ilan eden,
- Yeni nesil mesleklere ilgi duyan,
- E-spor'un bir meslek dalı olarak var olabileceğini düşünen veya bunun bilincinde,
- E-spor'un oyuncularına destek olmak için bağışlarda bulunmuş/bulunmayı düşünen genç ve bilgili bir kitle söz konusudur.

2017 YILINDA TÜRKİYE'DE EN ÇOK KAZANAN İLK 20 OYUNCU

	Player ID	Player Name	Total (Overall)	Highest Paying Game	Total (Game)
1.	XANTARES	Can Dörtkardes	\$83,904.16	Counter-Strike: Global Offensive	\$83,904.16
2.	paz	Ahmet Karahoca	\$55,427.02	Counter-Strike: Global Offensive	\$55,427.02
3.	ngiN	Engin Kor	\$49,288.67	Counter-Strike: Global Offensive	\$49,288.67
4.	DESPE	Çağatay Sedef	\$44,831.43	Counter-Strike: Global Offensive	\$44,831.43
5.	Calyx	Buğra Arkin	\$44,531.25	Counter-Strike: Global Offensive	\$44,531.25
6.	Naru	Koray Bıçak	\$43,602.60	League of Legends	\$43,602.60
7.	Fabulous	Asım Cihat Karakaya	\$41,651.40	League of Legends	\$41,651.40
8.	HolyPhoenix	Anıl Işık	\$31,697.22	League of Legends	\$31,697.22
9.	woxic	Özgür Eker	\$27,668.89	Counter-Strike: Global Offensive	\$27,668.89
10.	Zeitnot	Berkay Aşıkuzun	\$24,584.47	League of Legends	\$24,584.47
11.	Thaldrin	Berke Demir	\$24,294.80	League of Legends	\$24,294.80
12.	Crystal	Atakan Aydın	\$23,380.79	League of Legends	\$23,380.79
13.	Dumbledore	Mustafa Kemal Göksel	\$21,867.49	League of Legends	\$21,867.49
14.	Stomaged	Furkan Güngör	\$20,733.15	League of Legends	\$20,733.15
15.	Memo	-	\$20,000.00	H1Z1	\$20,000.00
16.	TuGuX	Tugay Keskin	\$16,115.22	Counter-Strike: Global Offensive	\$11,352.08
17.	padden	Ege Acar	\$13,571.34	League of Legends	\$13,571.34
18.	Elwind	Kaan Atıcı	\$13,525.81	League of Legends	\$13,525.81
19.	TneLBAenRe	Ercan Bozkurt	\$13,406.46	League of Legends	\$13,406.46
20.	JAPONE	Bahadır Çolak	\$13,366.92	League of Legends	\$13,366.92

Kaynak: <https://www.esportsearnings.com/countries/tr>

TÜRKİYE'DEN ÖRNEKLER

Türkiye'deki Mevcut Durum

Popüler Takımlar

Dark Passage, HWA Gaming, Team Turquality, BJK OyunHizmetleri, SuperMassive, ZONE eSports, Crew eSports, Team Aurora, ANT Gaming, BPI Gaming Club, Space Soldiers, Numberone eSports, FB1907, GS

Türkiye'de Dijital Oyunlar

Pazar Büyüklüğü: \$400-500M
Oyuncu: 22.000.000+
Ödeme yapan Oyuncu: 13.000.000+
İnternet Kafe Sayısı: 20.000+

Türkiye'de Elektronik Spor (Ortalama rakamlar verilmiştir)

Amatör Takım sayısı: 14.000+
Takım bünyesinde oynayan Oyuncu: 60.000+
Lisanslı eSporcu: 4.000+
Başarılı olan Profesyonel Takım/Kulüp: 10 ile 16 arası
2015'de dağıtılan ödül miktarı: 1.500.000+ TL

Türkiye'de Turnuvalar ve Etkinlikler

Turnuva



TBF Gamer 2017
(League of Legends)



ESL
(Dota 2)

Yeri

Ülker Sports
İstanbul

Volkswagen Arena
İstanbul



LOL 2017 TÜRKİYE BÜYÜK FİNALİ



**League of Legends
Türkiye Büyük Finali**

**Ülker
19.08**



Legends 2017 Büyük Finali

Sports
3.2017

DÜNYADAN ÖRNEKLER

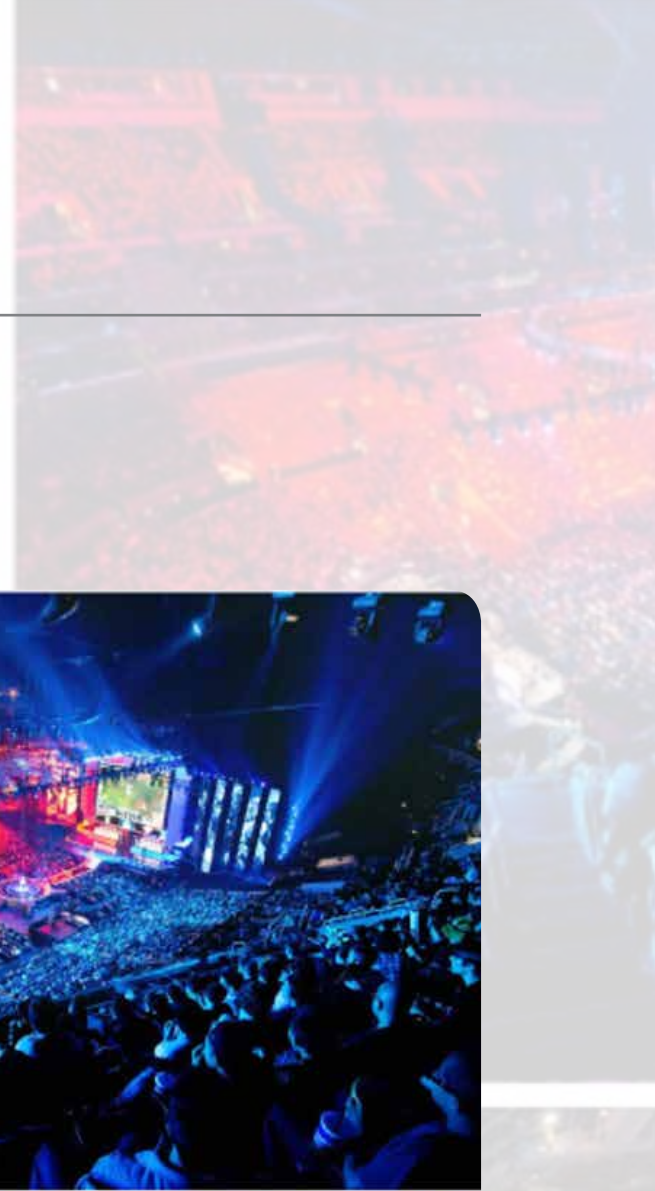
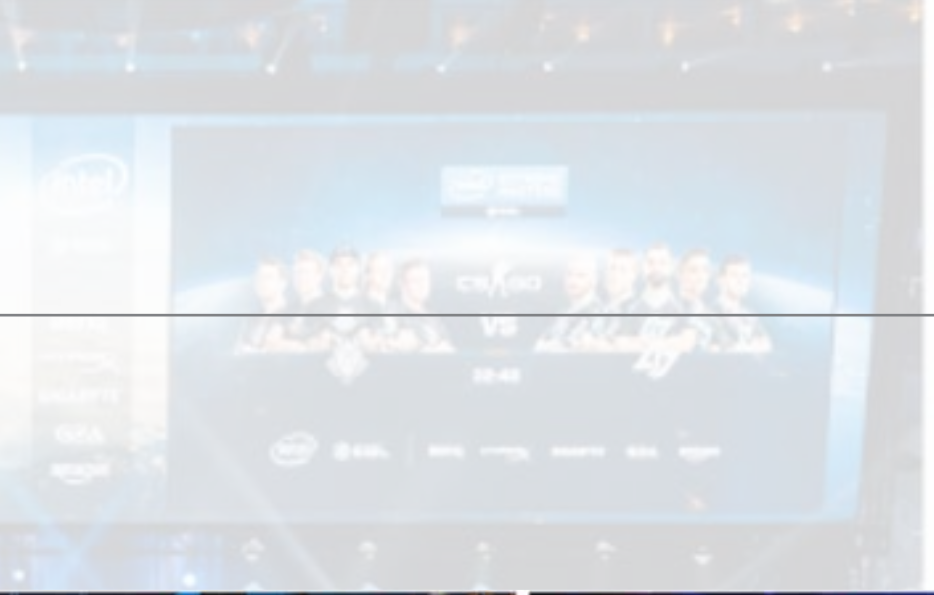
GLOBALDE FEDERASYON DESTEKLİ DÜZENLENEN
E-SPOR ORGANİZASYONLARI





DÜNYADAN ÖRNEKLER





LOL 2017 DÜNYA ŞAMPİYONASI



League of Legends
World Championship

Beijing National Stadium
04.10.2017

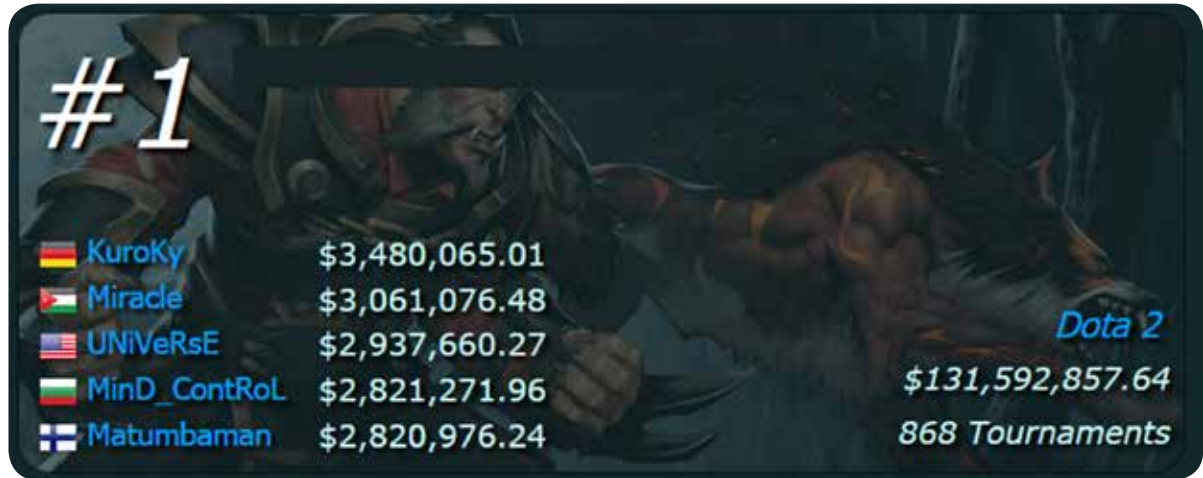


Legends 2017
Championship Finali

Atatürk Olympic Stadium
1.2017



2017 EN POPÜLER OYUNLAR



#2






 Faker	\$1,169,713.35
 Wolf	\$907,635.50
 Bang	\$903,134.26
 Bengi	\$810,683.00
 Blank	\$554,163.75

League of Legends

\$49,475,812.42

1971 Tournaments

#3

 FalleN	\$715,062.50
 fer	\$712,362.50
 coldzera	\$703,373.42
 TACO	\$693,481.85
 olofmeister	\$606,970.79

Counter-Strike: Global Offensive

\$46,245,203.16

2984 Tournaments

#4

 MC	\$506,645.42
 sOs	\$498,519.27
 TY	\$483,353.72
 Life	\$475,900.67
 INnoVation	\$475,049.34

StarCraft II

\$24,998,332.09

4697 Tournaments

#5






 sake	\$306,790.78
 KyoCha	\$306,468.56
 Rich	\$269,292.66
 sCsC	\$206,311.62
 Reset	\$197,645.16

Heroes of the Storm

\$11,901,239.19

382 Tournaments

#6

 f0rest	\$190,736.63
 cAm	\$172,847.75
 dsn	\$169,091.65
 neo	\$140,006.08
 TaZ	\$138,206.08

Counter-Strike

\$10,840,579.01

583 Tournaments

#7






 Pavel	\$334,048.00
 XHope	\$280,063.18
 Firebat	\$230,053.10
 DrHippi	\$210,416.67
 Orange	\$199,845.38

Hearthstone: Heroes of WarCraft

\$10,407,984.99

667 Tournaments

#8

 Andinster	\$317,506.65
 BaRRaCCuDDa	\$316,506.65
 MLCst3alth	\$311,506.65
 JeffHindla	\$309,714.31
 Omegatron	\$301,506.65

Smite

\$8,096,612.75

84 Tournaments

#9

 Flash	\$517,873.84
 Jaedong	\$403,102.82
 sAviOr	\$338,901.24
 Bisu	\$331,927.55
 NaDa	\$288,493.84

StarCraft: Brood War

\$7,375,723.92

494 Tournaments

#10

 Ryujehong	\$52,546.87
 chipshajen	\$49,407.06
 Taimou	\$49,098.52
 HarryHook	\$47,907.06
 cocco	\$46,407.06

Overwatch

\$5,376,135.15

526 Tournaments

5

SONUÇ ve ÖNERİLER

GENEL BİLGİLENDİRME

TERMİNOLOJİ

KAYNAKÇA

5%

50%

75%

SONUÇ ve ÖNERİLER

Sadede Gelelim!

Sporun yeni formu olarak lanse edilen, bilgisayar/mobil/konsol platformlar vasıtasıyla oynanan çok oyunculu dijital oyunlar olarak isimlendirilen ve içerisinde spor terimiyle ilişkilendirilebilen her unsur barındıran e-spor, günümüzde birçok ülkede kabul gören ve çeşitli kurum/kuruluşlarla resmi olarak desteklenen bir spor dalı olarak değer bulmaktadır. Geçmişine baktığımızda 40 yılı devirmiş olsa da, hayatımızda yer edinmesi 10 yıllık bir mazidir. Bu kadar hızlı gelişim göstermesi daha kendi adının bile tam olarak tanımlanmasına izin vermemiş olsa da (eSpor, E-Spor, E Spor,..) yakın zamanda bir olimpiyat oyunu olarak karşımıza çıkması beklenmektedir.

Her spor dalının kendi içerisinde faydasıyla beraber zararının da olduğu unutulmamalıdır. Günümüzün en popüler sporlarının aynı zamanda en tehlikeli sporlar listesi içerisinde de yer alması bunun en büyük kanıtıdır. Tüm sporlar için durum böyleyken e-spor'u bunlardan ayrı düşünemeyiz. Burada yapılması gereken, önyargılardan kurtulup raporumuzda da detaylıca yazdığımız fayda ve zarar analizinin doğru bir şekilde gerçekleştirilmesi ve bu alandan en yüksek seviyede fayda sağlanması yönünde adımlar atmaktır.

E-spor'un gelişim sürecine baktığımızda, aslında kendi ekosistemini çoktan oluşturduğunu görüyoruz. Oyun şirketlerinin piyasa sürdüğü ve üzerlerinde sürekli yenilikler yaptığı oyunlar bugün milyonlarca insan tarafından oynanmakta, on milyonlarca insan tarafından izlenmektedir. Büyük markaların sponsorluğunda milyonlarca dolarlık ödül havuzuna sahip turnuvalarda başarı elde edebilmek için profesyonel e-spor oyuncuları takımlarıyla beraber kıyasıya rekabet

içinde maçlar oynamaktadır. Öte yandan, senelik büyümenin çift haneli olduğu bu sektöre yatırımcıların da yoğun ilgisi göz ardı edilemez. Tüm bunlara baktığımızda e-spor'un oyuncu, takım, bütçe, yatırım, hayran kitlesi gibi temel yapıtaşlarını çoktan oluşturmuş ve kendi kendine yaşamaya başlamış, hızla büyümekte olan bir ekosisteminin olduğunu görüyoruz.

Milyonlarca kişinin çevrimiçi platformlardan, binlerce kişinin ise spor salonlarından canlı olarak takip ettiği e-spor bilhassa y ve z kuşağının başlıca ilgi alanı haline gelmiştir. E-spor günümüzde profesyonelleşerek internet kafelerden çıkıp stadyumlara taşmıştır.

Geleneksel sporlara kıyasla e-spor'un kendine has bir kategori olabileceği sonucu ortaya çıkmaktadır. Profesyonel e-spor yapanlara bakıldığında ne kadar ağır bir antrenman programına ve disiplinli bir hayata sahip oldukları görülmektedir. Taraftarlarına bakıldığında ise geleneksel spor taraftarlarına nazaran daha sosyal ve daha centilmen oldukları görülmektedir. Kendine has bir ekosistem ve eğlence anlayışıyla da e-spor kendine özgü dinamikleri olan bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bunun farkına varan girişimciler yatırımlarını bu alana yönlendirmekte, markalar sponsorluk yarışına girmekte, dijital oyun geliştiriciler e-spor'a uyumlu oyunlar geliştirmektedirler. Önümüzdeki yıllarda yeni isimlerle birçok takım da hayatımızda yer alacaktır.

Elektronik cihaz kullanımında ilksıralarda yer alan ülkemizde elektronik spora olan ilgi de oldukça fazladır. Dijital oyunlar pazarında Dünya'da ilk 20'de yer alan ülkemizde e-spor taraftar

sayısı 4 milyona ulaşmıştır. Bununla beraber, oyuncu profilini göz önüne aldığımızda kadın-erkek oranının birbirine yakın olduğu ülkemiz şimdiden bu alanda Dünya çapında başarılar elde etmiş oyunculara ve takımlara sahip. Her yıl irili ufaklı birçok yurtiçi/yurt dışı organizasyon ile profesyonel oyuncu olma yolunda ilerleyenlerin ve taraftarların sayısı artarken ülkemizin bu ihtiyaçlara cevap verecek kurum ve kuruluşlara sahip olması gerekmektedir. Yapılan çalışma neticesinde öneriler aşağıdaki gibi listelenebilir:

- Ülkemizin mevcut ve gelecekteki çalışmalarını diğer ülkeler seviyesine çıkarabilmek için en kısa zamanda bir akademik birim oluşturulmalıdır.
- Sponsorluk ve partnerlik çalışmaları yerli üretim oyun ve servis üretimini destekleyecek şekilde düzenlenmelidir.
- Her türlü tekel politikalarına karşı mevzuat çalışması yapılmalıdır.
- Ebeveyn eğitimleri düzenlenmeli ve bu eğitimler ile yetişkinler e-spor hakkında bilgilendirilmelidir.
- Farklı ülke federasyonları ile ortak çalışmaların yürütülmesi.
- Üniversiteler ortak burs ve eğitim programları ile sporcular desteklenmelidir.
- Ülkemizin bu alanda sağlıklı büyümesi ve küresel ölçekte katılımcı olması için çalışmalar yapılmalıdır.
- İnternet bağlantı altyapımız rekabete dayalı oyun ve yayıncılık için yeterli değildir. Etkin bir altyapı sağlanması için gerekli iyileştirmeler yapılmalıdır.
- Oyunculuk, hakemlik, antrenörlük, yayın ve analiz, doping, microtransaction, takım kurma, disiplin, lig düzenleme ve e-spor'a

dair gerekli olan her konuda genel ve gerekli düzenlemeler yapılmalıdır.

- E-spor'un altında yer edinen oyunların milli takım kadroları oluşturulmalıdır.
- Alanında başarılı ve spor ahlakını da taşıyan oyuncular bu alanda daha sonraları varlık gösterecek nesiller için rol model olarak desteklenmelidir.
- Oyuncuların, e-spor'un doğasında var olan zararlardan en az miktarda etkilenmesi için çalışmalar yapılmalıdır.



TERMİNOLOJİ

E-spor: Belirli bir amacı olan (örneğin şampiyonluk unvanı kazanma, ödül parası) organize bir formatta (bir turnuva veya lig) ve birbirlerine karşı yarışan oyuncular ile takımlar arasında açık bir ayrımı olan profesyonel seviyede rekabetçi oyun.

E-spor Taraftarı: Ayda bir defadan fazla profesyonel e-spor içeriği izleyen kişiler.

E-spor Takipçisi: Ayda bir defadan az profesyonel e-spor içeriği izleyen kişiler.

E-spor İzleyicisi: İzleme sıklığından bağımsız olarak profesyonel e-spor içeriği izleyenler: e-spor taraftarı ve e-spor takipçisinin birleşimi.

E-spor Farkındalığı: E-spor'u duyan kişiler ile izleyici veya katılımcı olmayan fakat e-spor'un farkında olan kişilerden oluşan grup.

E-spor Etkinliği: Oyuncuların ve / veya takımların kazanmak için birbirleriyle rekabet ettikleri rekabetçi bir oyun turnuvası veya lig.

Çevrimiçi Nüfus: Bir bilgisayar ya da mobil cihaz üzerinden internete bağlanan bir ülke veya bölgedeki kişiler.

E-spor Yoğunluğu: E-spor taraftarlarının çevrimiçi nüfustaki payı.

Sporcu veya Oyuncu: Mobil cihaz, bilgisayar veya konsol üzerinden oyun oynayan kişiler.

Medya Gelirleri: Sektör paydaşlarına bir kanalda e-spor içeriği gösterme haklarını güvence altına almak için ödenen tüm gelirler de dahil olmak üzere medya aracılığıyla elde edilen gelirler.

Ürün ve Bilet Gelirleri: Canlı e-spor etkinliklerinde bilet ve ürün satışından elde edilen gelirler.

Reklam Gelirleri: E-spor içeriğinde izleyicilere sunulan reklamlar aracılığıyla elde edilen gelirler.

Sponsor Gelirleri: Ekipler ve organizatörler tarafından sponsorluk anlaşmaları yoluyla üretilen gelirler.

Oyun Yayıncı Ücretleri: Oyun yayıncıları tarafından, etkinliklere ev sahipliği yapması için bağımsız e-spor organizatörlerine ödenen gelirler.

E-spor Taraftarı Başına Gelir: E-spor taraftarı tarafından üretilen e-spor taraftarı başına ortalama gelir (e-spor gelirleri / e-spor takipçisi).

Dijital Yerli: Dijital teknolojinin başlangıcı veya gelişimi sırasında doğmuş kişiler

Pan European Game Information (PEGI): Oyun kutuları üzerinde bulunan logolar sayesinde Avrupalı ebeveynlerin bilgisayar oyunu alırken haberli karar vermeleri için kurulmuş bir Avrupalı video oyunu içerik sınıflandırma sistemidir.

CAGR: Yıllık bileşik büyüme oranı (Compound Annual Growth Rate)

KAYNAKÇA

<https://pbs.twimg.com/media/DVDBsUAW4AEzFjp.jpg:large>

BTK-GSBespor10102017_Rapor_V3, http://cocukvebiligiuvenligihaftasi.com/wp-content/uploads/2017/11/BTK-espor10102017_Rapor_V2.pdf

http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&view=gts

Darcy Kieran. (2017, 6 Temmuz). Why the Associated Press Stylebook went with esports, not eSports. Web. 6.3.2018, http://www.espn.com/esports/story/_/id/19860473/why-associated-press-stylebook-went-esports-not-esports

<http://www.britishesports.org/assets/WhatisesportsPDFOCT17V2pdfi.pdf>

<http://images.huffingtonpost.com/2015-02-16-esportstypes.jpg>

<http://www.renegade-revolution.com/2017/02/17/brief-history-esports-infographic/>,

Cem Toker. (2015, 29 Nisan), Dünyada eSpor, Web. 6.3.2018, <http://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor>

“<http://www.britishesports.org/assets/BritishEsportsInfographicAgeRatingGuidepdf.pdf>”

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK), 10 Ekim 2017, “Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalışmayı Sonuç Raporu”, <http://cocukvebiligiuvenligihaftasi.com/>

<http://www.britishesports.org/assets/BritishEsportsInfographicBenefitsofEsportspdf.pdf>

<https://blog.starters.co/the-2017-esports-ecosystem-explained-in-one-chart-ef6fc48b779e>

www.newzoo.com

<http://resources.newzoo.com/2018-global-esports-market-report-light>

<https://www.esportsearnings.com/>

<https://esc.watch/tournaments/lol/2017-world-championship>

<https://www.superdataresearch.com/>



T.C. GENÇLİK ve SPOR BAKANLIĞI
Örnek Mahallesi Oruç Reis Caddesi No:13 Altındağ / Ankara
+ 90 312 596 60 00 | 444 0 472
www.gsb.gov.tr