



Research Article

Journal of New Tourism Trends (JOINNTT) 2(2), 108-124, 2021

Received: 02-Nov-2021 Accepted: 14-Dec-2021



SAKARYA UNIVERSITY  
OF APPLIED SCIENCES

# E-SPOR VE TURİZM İLİŞKİSİ: ORGANİZATÖRLER VE KATILIMCILAR GÖZÜNDEN BİR DEĞERLENDİRME

Toprak Kızılırmak PİRÇİ<sup>1</sup> , Ali DALGIÇ<sup>2</sup> 

<sup>1</sup>İsparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı, Türkiye. toprakpirci@gmail.com

<sup>2</sup>İsparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Turizm Rehberliği Bölümü, Türkiye. alidalgic@isparta.edu.tr

## ÖZ

Bu araştırmada, e-spor ve turizm ilişkisinin ortaya konulması amaçlanmıştır. Araştırmanın kapsamı, e-spor paydaşlarından olan organizatörlerin ve katılımcıların görüşleri doğrultusunda e-spor etkinliklerinin etkilerini okuyuculara sunmaktır. Amaç ve kapsam doğrultusunda, 32 e-spor katılımcısı ve 33 organizatörle görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşme formu yarı yapılandırılmış şekilde oluşturulmuş ve araştırmanın verileri 15 Mart-1 Mayıs 2021 tarihleri arasında toplanmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Verilerin analizi sonucunda, bu tür etkinliklerin turizm faaliyetlerini arttıracığı ve ekonomik gelir sağlayacağı en önemli bulgulardandır. Bulgular ışığında, her geçen gün büyüyen bu sektöre yatırım yapmak, alt ve üst yapıyı geliştirmek, stratejik planlama yapmak ve stratejik yönetim tarzını benimsemek öneriler olarak belirtilebilir.

**Anahtar Kelimeler:** E-spor, E-spor ve turizm, E-spor katılımcıları, E-spor organizatörleri

## RELATIONSHIP BETWEEN E-SPORTS AND TOURISM: AN EVALUATION FROM ORGANIZERS AND PARTICIPANTS

### ABSTRACT

In this research, it is aimed to reveal the relationship between e-sports and tourism. The scope of the research is to present the effects of e-sports events to the readers in line with the opinions of the organizers and participants who are e-sports stakeholders. In line with the purpose and scope, 32 e-sports participants and 33 organizers were interviewed. The interview form was created in a semi-structured way and the data of the research were collected between March 15 and May 1, 2021. The obtained data were analyzed by descriptive analysis method. As a result of the analysis of the data, it is one of the most important findings that such activities will increase tourism activities and provide economic income. In the light of the findings, it can be stated as suggestions to invest in

<sup>1</sup> Sorumlu yazar, toprakpirci@gmail.com

this growing sector, to improve the infrastructure and superstructure, to make strategic planning and to adopt the strategic management style.

**Keywords:** E-sports, E-sports and tourism, E-sports participants, E-sports organizers

## 1. Giriş

Her geçen yıl büyüyen turizm sektörü, 2019 yılının son çeyreğinde ortaya çıkan Covid-19 pandemisi nedeniyle 2020 yılında küçülmüştür. Dünya Turizm Örgütü tarafından yayınlanan 2019 turizm istatistikleri incelendiğinde, 1 milyar 460 milyon kişinin uluslararası turizm faaliyetine katıldığı ve bu hareketlilik sonucunda 1,7 trilyon dolar harcamanın gerçekleştiği görülmektedir (UNWTO, 2020). Turizmden gelir sağlayan ülkeler, Covid-19 nedeniyle 2020 yılında istedikleri geliri elde edememiştir. Buna ek olarak, Covid-19 pandemisi nedeniyle turizm açısından tüketici davranışları da farklılaşmıştır. Bu gelişmelerden yola çıkarak, önümüzdeki yıllarda alternatif turizm bağlamında yer alan faaliyetlerin artabileceği ve ülkelerin çeşitli turizm hareketliliği sağlayacak alanlara yönelebileceği öngörülebilir. Teknolojik gelişmeler, farklılık arayışı, Y ve Z kuşaklarının eğilimleri doğrultusunda e-sporun alternatif ya da özel ilgi turizmi bağlamında sıklıkla karşımıza çıkacağı söylenebilir. Özünde, “elektronik” ve “spor” terimlerini barındıran e-sporun, spor turizmi bağlamında da değerlendirilebileceği açıktır. Bu spora aktif olarak katılmak, katılımcıları desteklemek ya da sadece düzenlenen alanı görmek için yapılan seyahatler “spor turizmi” olarak adlandırılmaktadır (Argan, 2004: 163-166; Albayrak, 2013: 187). Benzer şekilde, düzenlenen etkinliklere yönelik hareketliliği “etkinlik turizmi” bağlamında da değerlendirmek mümkündür. E-spor etkinliklerinin, belirli bir sürede, belirli bir program kapsamında, ortak duygu ve paylaşım yaratarak yapılması etkinlikler kapsamına girebileceğini göstermektedir.

Dünya genelinde e-spor ile ilgilenen yaklaşık 500 milyon kişi vardır. Her geçen gün bilinirliğini arttıran bu sektörün, teknolojik gelişmeler ve oyun sektöründeki büyümeler nedeniyle daha da büyüyeceği açıktır. 2020 yılında, dünya genelinde pandemi olmasına rağmen 4357 e-spor turnuvası düzenlenmiştir (E-sportsearnings, 2021). Büyüyen bu sektörden paylarını almak isteyen ülkelerin tüketici ve potansiyel tüketicileri araştırmaları ve alt-üst yapı yatırımlarını arttırmaları gerekmektedir. E-spor ile ilgili kişilerin büyük bir çoğunluğunun Erkek (%71) ve 21-35 yaş aralığında olduğu, oyun oynamaya yatkın ve e-sporu bir meslek dalı olarak gördüğü söylenebilir (Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü, 2018). Sadece ekonomik anlamda değil aynı zamanda sosyal, kültürel ve çevresel hususlarda da e-sporun etkilerinin olacağını söylemek mümkündür (Dalgıç ve Birdir, 2019).

Bu araştırmanın temel amacı e-spor ve turizm ilişkisini ortaya koymaktır. Bu ilişkinin ortaya konulabilmesi adına e-sporun sürekli içerisinde yer alan paydaşlardan olan katılımcılar ve organizatörlerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. E-spor turizminin yeni bir turizm çeşidi olması ve uygulayıcılara fikirler vermesi araştırmanın önemini ortaya koymaktadır. İlgili alan yazın incelendiğinde e-spor alanında yapılmış sınırlı sayıda çalışmanın olması ve turizm ilişkisini alan araştırması bağlamında ortaya koyan hemen hemen hiçbir çalışmanın olmaması nedeniyle alanyazındaki boşluğu doldurması açısından da bu araştırma özgün değere sahiptir. Çalışmada öncelikli olarak, e-spor kavramı, e-sporun tarihsel gelişimi, e-spor sektörü ve e-spor ile ilgili yapılan araştırmaların yer aldığı kavramsal çerçeve ele alınmıştır. Sonrasında, evren, örneklem, veri toplama süreci gibi hususlar metodoloji kısmında okuyucuya sunulmuştur. Elde edilen verilerin analizi bulgular ve tartışma kısmında detaylı olarak verilmiştir. Son olarak çalışma, sonuçlar kısmıyla tamamlanmıştır.

## 2. Kavramsal Çerçeve

### 2.1. E-spor Kavramı ve E-sporun Tarihsel Gelişimi

Geleneksel spor dallarından yatırım ve teknoloji gibi hususlarla ayrılan e-spor, dünya genelinde bilinen ve popülerliğini her geçen gün arttıran bir spor türüdür. E-spor, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak, bireylerin zihinsel ve fiziksel yeteneklerini geliştirdiği ve eğittiği bir spor faaliyet alanı olarak ifade edilebilir (Wagner, 2006: 438). Tanım dikkate alındığında, e-spor için bilgi ve iletişim teknolojilerinin ve bireysel gelişimin ön planda olduğu söylenebilir. Diğer bir tanıma göre e-spor, oyuncuların ve takımların elektronik sistemleri kullanarak belirli çıktıların meydana geldiği, sporun temel yönlerinin elektronik sistemler tarafından kolaylaştırıldığı bir spor türüdür (Hamari ve Sjöblom, 2017: 5). Bu tanıma göre, belirli girdilerin belirli unsurlarla birleşmesi sonucu çıktıların elde edilebileceği açıktır. E-spor için profesyonel takımların kurulması geleneksel spor dallarında kurulan takım maliyetlerinden daha düşüktür. Ayrıca, e-spor diğer spor dallarına göre nispeten daha yeni olduğu için eğitim için herhangi bir kurum ya da kuruluş bulunmamaktadır. Bireyler daha çok kendilerini geliştirmek için bireysel ve arkadaş çevreleriyle oyunlar oynamaktadır. Buna ek olarak, e-spor turnuvaları online (çevrimiçi) ve offline (çevrimdışı) olarak düzenlenebilir. Ayrıca, turnuvalarda iyi bir performans gösterilmesi durumunda çeşitli ödüller (kupa, para vb.) kazanmak mümkündür (Parshakov ve Oskolkova, 2015). Belirtilen bu özellikler, e-sporun karakteristik özellikleri olarak dikkat çekmektedir.

Bilinen ilk e-spor turnuvasının 1972'de Stanford Üniversitesi'nin Yapay Zekâ Laboratuvarı'nda gerçekleştirilen "Uzay Savaşı (Spacewar)" oyunu ile başladığı söylenebilir (Li, 2016). E-sporun tarihsel süreçte 1980'li ve 1990'lı yıllarda "Arcade" denilen atari oyun salonlarında ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Buradaki başarı derecelendirmesi oyuncuların bilgisayara karşı aldığı puanlama ile belirlenmekteydi (Snavely, 2014). İlk profesyonel e-spor turnuvası 1997 yılında "Cyberathlete Professional League ve Evolution Fighting Game Tournament" tarafından "Quake" oyunu ile düzenlenmiştir (Taylor, 2015). İlk resmi e-spor birliği ise 2000 yılında "Güney Kore Spor ve Turizm Bakanlığı'nın" bir parçası olarak "Kore E-spor Derneği" adıyla kurulmuştur (Jin, 2020). Türkiye'de ise e-spor faaliyetlerinin 2003 yılında kurulan "Dark Passage" takımı ile başladığı söylenebilir (Gamepedia, 2021a). Dark Passage'in öncülük ettiği e-spor faaliyetini 2005 yılında "Team Turquality" (Gamepedia, 2021b), 2008 yılında "HWA Gaming" (Gamepedia, 2021c) ve 2015 yılında da "Space Soldiers" (Liquipedia, 2021) e-spor takımları takip etmiştir. E-spor konusundaki diğer bir önemli gelişme ise, 2006 yılında bağımsız oyun geliştiricileri "Brandon Beck" ve "Marc Merrill'in" Los Angeles'da "Riot Games" adlı şirketi kurmalarıdır. Bu şirket Türkiye ofisini ise 2012 yılında açmıştır (Eyidilli, 2016). Türkiye ofisinin açılmasıyla Riot Games, 2013 yılında Türkiye'deki ilk e-spor turnuvasını gerçekleştirmiştir (Gamepedia, 2021d). Türkiye'de e-sporun dönüm noktası, 2011 yılında açılan TÜDOF'un (Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu) 2013 yılında kapatılmasıyla başlamıştır (Erdoğan, 2013). 2018 yılında T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı adı altında Alper Afşin Özdemir başkanlığında TESFED (Türkiye E-spor Federasyonu) kurulmuştur (TESFED, 2018). 2019 yılında ise TESFED tarafından yapılan TESFED Vodafone FreeZone Türkiye Kupası ilk resmi e-spor kupası olarak Türkiye e-spor tarihine geçmiştir (TESFED, 2019a).

### 2.2. Dünya ve Türkiye'de E-spor Sektörü

Ekonomik ve katılımcı sayılarını gösteren resmi veriler dikkate alındığında e-spor sektörünün büyük ve büyümeye açık bir sektör olduğunu söylemek mümkündür. Dünya çapında e-spor izleyicilerinin 2019 yılında 397.8; 2020 yılında 435.9; 2021 yılında ise 474 milyon kişiye ulaşacağı 2024 yılında bu rakamın 600 milyon civarında olacağı tahmin edilmektedir (Statista, 2021). E-spor gelirleri 2020 yılında 947,1

milyon \$ olarak gerçekleşirken 2021 yılında bu rakamın %14,5'luk bir artışla 1,084 milyar \$ olacağı öngörülmektedir. E-spor gelirleri, sponsorluklar, reklam, medya hakları, oyun yayıncısı ücretleri, biletler ve ticari mal gelirden meydana gelmektedir (Dilek, 2019: 15). E-spor gelirlerinin %75'ten daha fazlası medya hakları ve sponsorluklardan elde edilmektedir (Newzoo, 2021a). Newzoo'nun 2019 yılı raporuna göre 2018 yılında düzenlenen 737 büyük e-spor etkinliğinde 54,7 milyon dolar bilet geliri elde edilmiştir. 45'ten fazla ülkede e-spor ile ilgili ulusal federasyonlar kurulmuş ve milli takım yapılanması gerçekleştirilmiştir. ABD'de, e-spor oyuncuları resmi atlet olarak kabul edilmektedir. Ayrıca e-spor, İngiltere'de briç ve satranç gibi bir oyun olarak kabul görmektedir. İlerleyen yıllarda e-sporun bir branş olarak olimpiyatlarda yer alabileceği söylenebilir. Bunun en büyük göstergesi ise 2022 yılında Asya oyunlarında e-sporun bir madalya branşı olarak yer alacak olmasıdır (Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü, 2018: 7-8). Türkiye'de ise 2011 yılında "Dijital Oyunlar Federasyonu" kurulmuştur. Türkiye'de e-sporcuların lisans almaları mümkündür ve lisanslar Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Genel Müdürlüğü tarafından verilmektedir (Yükçü ve Kaplıanoğlu, 2018: 537).

E-spor ile birlikte dünya çapında oyun sektörü de gelişmektedir. 2020 yılı istatistikleri incelendiğinde, oyun pazarının 159,3 milyar \$'lık büyüklüğe ulaştığı görülmektedir. Bu pazarı, %49 oranında Asya-Pasifik ülkeleri (78,4 milyar \$), %25 oranında Kuzey Amerika ülkeleri (40 milyar \$), %19 oranında Avrupa ülkeleri (29,6 milyar \$), %4 oranında Latin Amerika ülkeleri (6 milyar \$) ve %3 oranında Orta Doğu ve Afrika ülkeleri (5,4 milyar \$) oluşturmaktadır (Newzoo, 2021b). Ayrıca, dünya çapında oyun oynayanların sayısının 2,7 milyar kişi (bir önceki yıla oranla %9,3 oranında artış) olduğu belirtilmektedir. Oyun oynayanların %54'ünün Asya-Pasifik ülkelerinde (1,447 milyar kişi), %14'ünün Avrupa ülkelerinde (386 milyon kişi), %14'ünün Orta Doğu ve Afrika ülkelerinde (377 milyon kişi), %10'unun Latin Amerika ülkelerinde (266 milyon kişi) ve %8'inin Kuzey Amerika ülkelerinde (210 milyon kişi) olduğu söylenebilir. 2023 yılında bu rakamın 3 milyar kişiye ulaşacağı tahmin edilmektedir (Newzoo, 2021b).

### 2.3. E-spor Alanında Yapılan Araştırmalar

E-spor sektöründeki gelişmeler doğrultusunda, ilgili alanda yapılan çalışma sayılarında da son yıllarda bir artış yaşanmaktadır. Yapılan araştırmaların birçoğunun kavramsal olarak ele alındığı görülmektedir. Araştırmalarda, e-spor hakkında durum değerlendirmesi yapıldığı (Atalay ve Boztepe, 2020; Kartal, 2020; Kim, Nauright ve Suveatwatanakul, 2020), e-spor ve turizm ilişkisi (Aktuna ve Ünlüöner, 2017; Dalgiç ve Birdir, 2019; Yayla, 2019), e-spor katılımcılarının motivasyonları (Gül, Gül ve Uzun, 2019), e-sporun rekreasyonel faydaları (Yayla ve Güven, 2020) ve e-spor amaçlı seyahat etme niyeti (Bayram, 2018) konuları üzerinde durulduğu görülmektedir.

E-spor hakkında durum değerlendirilmesinin yapıldığı araştırmalardan biri Atalay ve Boztepe (2020) tarafından gerçekleştirilmiştir. Atalay ve Boztepe (2020) yaptıkları araştırmada, küresel ölçekte ivme kazanan ve bir spor dalı olarak yaygınlaşan e-sporun önemini vurgulamışlardır. E-spor etkinliklerinin, ekonomik olarak önemli katkılar sağlayabileceği ve dünyada her geçen gün bu sektörde rekabetin arttığı vurgulanmıştır. Çalışma kapsamında, Türkiye'nin de bu ekonomiden pay alabilmesi ve payını arttırabilmesi için alt ve üst yapı yatırımlarına önem vermesi gerektiği belirtilmiştir. Diğer bir çalışmada Kim vd. (2020), e-sporun yükselişi ve pandemi sonrası devam eden büyüme ve e-spor potansiyeli üzerine bir araştırma yapmışlardır. Bu araştırmada e-spor etkinliklerine katılmak için diğer şehirleri veya ülkeleri gezmek isteyen turist sayısının on yıl içinde önemli ölçüde arttığı belirtilmiştir. Covid-19 pandemisi sonrasında, futbol ve basketbol gibi daha popüler hale gelebileceği belirtilen e-sporun, ekonomik etkisinin daha fazla olacağı ifade edilmiştir. Ayrıca yazarlar, ekonomik etkileri gören ülkelerin bu alana daha çok yatırım yapacağını ve stratejik planlama ve yönetimin önem kazanacağını belirtmişlerdir. Son olarak Kartal (2020), yaptığı tez çalışmasında dünyada ve Türkiye'de hızlı bir gelişme gösteren ve bu gelişmeye yönelik adımların atıldığı e-spor olgusunun, küreselleşme bağlamında

ülkemizdeki durumunun değerlendirmiştir. Bu çalışmada 13 üniversite e-spor topluluğu üyesi, 6 profesyonel e-sporcu, 3 e-spor kulüp menajeri, 2 e-spor koçu/antrenörü ve 1 e-spor organizatörü/yayıncısı olmak üzere toplam 25 e-spor gönüllü katılımcıdan veri toplanmıştır. Verilerin analizi sonucunda, katılımcıların ve ailelerinin e-sporunda profesyonel kariyer ve oyunculuk dışında bir kariyer edinme, maddi kazanç elde etme, sosyalleşme gibi beklentilerinin olduğuna ilişkin bilgilere ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra katılımcıların, e-spora ayırdıkları zamanın içerik ve kapsamında iş ve antrenman, e-spor turnuva ve organizasyonlarına katılmak ve izlemek gibi etkinliklerin olduğu sonucuna varılmıştır.

E-spor ve turizm ilişkisi bağlamında yapılan araştırmalardan Aktuna ve Ünlüöner (2017), e-spor turizminin yeni bir turizm çeşidi olduğundan bahsetmişlerdir. Çalışmada, e-spor pazarının her geçen gün büyüdüğü, ülkelere ekonomik katkılar sağlayabileceği, ülke ve destinasyon tanıtımı açısından önemli bir araç olabileceği ve turizm hareketliliğini arttırabileceği belirtilmiştir. Diğer bir çalışmada ise Dalgiç ve Birdir (2019), yeni bir alternatif turizm çeşidinin doğuşundan ve yeni bir turist tipi olan “ES” turistlerinden bahsetmişlerdir. Kavramsal olarak gerçekleştirilen bu araştırmada, e-spor etkinliklerinin turizm faaliyetleri yaratabileceği sonucuna ulaşılmıştır. E-spor etkinliklerinin, ekonomik, sosyal, kültürel ve imaj açısından yararlar sağlayabileceği ve yeni bir turist tipinin alanyazına girebileceği belirtilmiştir. Son olarak Yayla (2019), e-spor turizminin geleceği üzerine bir araştırma yapmıştır. Çalışmada, Türkiye'nin bu sektörden yeterli pay alamadığı ve yeterli pay alabilmesi için alt ve üst yapı ve tanıtım çalışmaları yapılması gerektiği vurgulanmıştır. Yapılan yatırımlar doğrultusunda, turizm hareketliliği yaratılabileceği ve e-spor paydaşlarından (oyuncu, izleyici, sponsorlar vb.) ekonomik gelir sağlanabileceği belirtilmiştir.

Yapılan diğer bir araştırmada Gül vd. (2019), e-spor katılımcılarını motivasyon açısından değerlendirmek adına bir ölçek geliştirme çalışması yapmışlardır. Bu araştırmada toplamda 590 e-spor katılımcısından veri toplanmıştır. Toplanan verilerin analizi sonucunda, 3 boyutun içsel motivasyon (yeteneklerin keşfedilmesi, yeteneklerin başkalarına gösterilmesinin mutluluk vermesi, elektronik sporun bir tutku olması vb.), dışsal motivasyon (Arkadaşlarının elektronik spor tutkusu beni elektronik spora yönlendirdi, elektronik spor yapmadığım sürece kendimi eksik hissediyorum, ailem elektronik spora olan ilgimi ve elektronik spor sporcusu olmamı destekliyor vb.) ve bireysel kimlik kazanımı (Elektronik spor yaparken daha yorgun hissediyorum, elektronik sporun sağlığım için önemli olduğunu düşünüyorum, fiziksel aktivite için elektronik spor yapmanın yeterli olduğunu düşünüyorum vb.) olduğu bulgulanmıştır. Diğer bir araştırmada ise Yayla ve Güven (2020), e-sporun rekreasyonel açıdan faydalarını ortaya koymaya çalışmışlardır. Kavramsal olarak gerçekleştirilen bu çalışmada, e-sporun rekreatif etkinlik bazında katılımcılara motivasyonel (zeka, yetenek, başarı), duygusal (sorunlardan uzaklaşma, gevşeme ve rahatlama) ve sosyal (sosyal beceri ve sosyal davranışların hızlıca öğrenilmesi) açıdan olumlu etkiler yaratabileceğini belirtmişlerdir. Son olarak Bayram (2018), yaptığı araştırmada e-spor amaçlı seyahat etme niyetini planlanmış, davranış teorisi üzerine bir çalışma yapmıştır. Araştırma kapsamında 6 farklı çevrim içi oyun ve çevrim içi oyunlarda aktif olan 400 kişiden veri toplanmıştır. Çalışma sonucunda, e-sporcuların son bir yıl içerisinde 1-2 defa e-spor amaçlı seyahat ettikleri, e-spor turizminin gelişmeye açık olduğu görülmektedir. Ayrıca e-sporcuların davranışa yönelik tutumu, öznel normları ve algılanan davranış kontrolü, e-spor etkinliklerine katılma amaçlı seyahat etme niyetlerini etkilemektedir. Sonuç olarak, e-spor amaçlı seyahat etme niyetini, algılanan davranış kontrolü ve davranışa yönelik tutumların pozitif olarak etkilediği; öznel normların ise negatif olarak etkilediği ortaya konmuştur.

### 3. Metodoloji

Araştırmanın genel evreni, Türkiye’de yaşayan ve e-spor ile ilgili olan tüm bireylerdir. Genel evren, tanımı kolay olan ancak ulaşılması çok güç olan evrendir (Karasar, 2014: 110). Genel evren, çalışma evrenine indirgenmiştir. Araştırmanın çalışma evreni, Türkiye’de yaşayan, e-spor etkinliklerine fiziksel olarak katılan ve bu tür etkinlikleri organize eden kişilerden oluşmaktadır. Türkiye’de yaşayan e-spor etkinlik katılımcılarının tam sayısı bilinmemekte olup bu tür etkinlikleri düzenleyen organizatörlerin tam sayısına ulaşamamaktadır. Türkiye E-spor Federasyonu’nun 2019 yılında yayınlamış olduğu rapora göre toplamda 907 (844 erkek ve 63 kadın) lisanslı oyuncu bulunmaktadır (TESFED, 2019b). Türkiye genelinde lisanssız olan ve turnuvalara katılan oyuncu sayısı ile ilgili olarak ise net bir rakam yoktur. Buna ek olarak, bu etkinlikleri düzenleyen organizatör sayısı hakkında da net bir rakam yoktur. Belirtilen araştırma evrenine insan kaynakları, zaman kısıtları ve maddi kaynak yetersizliği nedeniyle ulaşmak mümkün değildir. Bu nedenle, araştırmanın amacı ve kapsamı dikkate alınarak örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın örnekleme, Marmara, Ege ve Akdeniz bölgelerinde ikamet eden e-spor oyuncuları ve organizatörleridir. Araştırma örnekleme yöntemi olarak olasılıklı olmayan örnekleme yöntemlerinden biri olan “amaçlı örnekleme” yöntemi seçilmiştir. Amaçlı örnekleme yönteminin seçilmesinin temel nedeni, çalışma evrenine genelleme yapılabilmesi için gerekli olan kişilerin seçilmesi ve konu hakkında bilgiye sahip olan kişilerle derinlemesine görüşme imkanı sağlamasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 107). Araştırma amacı dikkate alındığında, amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan “maksimum çeşitlilik örnekleme” yönteminin uygun olacağına karar verilmiştir. Maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi, konunun daha detaylı olarak ortaya konulması ve araştırmaya katılacak kişilerin çeşitlenmesi açısından önemli bir örnekleme yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 108). E-spor etkinliklerine turnuva düzeyinde katılan oyuncular (birden fazla katılanlar, profesyonel olarak e-spor ile uğraşanlar, e-spora karşı ilgi düzeyi yüksek olanlar vb.), e-spor etkinliklerini düzenleyen organizatörler (e-sporu iş kolu olarak gören, birden fazla etkinlik organize eden vb.) ve coğrafi bölge (Marmara, Ege, Akdeniz vb.) dikkate alınarak bir çeşitlilik sağlanmaya çalışılmıştır.

Araştırma nitel araştırma olarak dizayn edilmiştir. Nitel araştırmada, belirlenen konu kapsamında derinlemesine bilgiler sağlamak ve elde edilen bilgileri detaylı olarak okuyucuya sunabilmek söz konusudur (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Araştırmanın deseni ise nitel araştırma desenlerinden olan “durum çalışması” olarak ifade edilebilir. Durum çalışması, sınırlı bir konu üzerinde derinlemesine betimleme ve inceleme yapılması durumudur (Merriam, 2013). Araştırmanın örnekleme, dizayn şekli ve deseni dikkate alındığında derinlemesine görüşmeler yapmak gereklidir. Derinlemesine görüşmelerde sonuçların geçerliliği ve genellenebilmesi için en az 30 katılımcıya ulaşmak gerekmektedir (Başkale, 2016: 27). Veri toplama tekniği olarak görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırma kapsamında iki farklı (katılımcılara ve organizatörlere yönelik) görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşme formları yarı yapılandırılmış olarak oluşturulmuştur. Araştırmanın verileri 15 Mart – 1 Mayıs 2021 tarihleri arasında toplanmıştır. Veri toplama süreci sonrasında geçerli 65 adet görüşme formu elde edilmiştir (32 adet katılımcı görüşme formu ve 33 adet organizatör katılımcı formu). Görüşmeye katılan e-spor katılımcılarının, 29’unun erkek, 28’inin bekar, 15’inin lisans mezunu ve 19’unun 3.000 TL ve altı aylık gelire sahip oldukları belirlenmiştir. Diğer taraftan araştırmaya katılan organizatörlerin, 26’sının erkek, 27’sinin bekar, 19’unun lisans mezunu ve 13’ünün 6.000 TL ve üzeri aylık gelire sahip olduğu görülmektedir. Görüşme sonucunda elde edilen veriler, betimsel analiz yöntemiyle analiz edilmiştir. Betimsel analiz, konuya ilişkin temaların oluşturulduğu ve araştırmaya katılanların görüşlerinin okuyucuya detaylı olarak sunulabildiği bir analiz yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 224).

## 4. Bulgular

Araştırmanın amacı doğrultusunda, bulgular ikiye ayrılmıştır. Birinci kısımda, e-spor etkinliğine yarışmacı olarak katılan oyuncuların vermiş oldukları cevapların analizi sonucunda ortaya çıkan bulgular yer alırken ikinci kısımda, e-spor etkinliklerini düzenleyen organizatörlere ait cevapların analizlerine yer verilmiştir. Birinci kısımda, e-spor etkinliklerinin bireysel olumlu ve olumsuz yanları, e-spor etkinliklerinin destinasyon ve yerel halk açısından olumlu ve olumsuz etkileri, e-spor kelimesinin ifade ettiği anlam gibi sorulardan elde edilen bulgular yer almaktadır. İkinci kısımda ise, organizatör görüşleri doğrultusunda etkinliklerin destinasyon ve yerel halka sağlayabileceği olumlu ve olumsuz etkiler, e-spor kelimesinin organizatörler açısından ne ifade ettiği gibi hususlara ait bulgular yer almaktadır.

### 4.1. Katılımcıların Verdikleri Cevaplara Ait Bulgular

#### 4.1.1. Katılımcılar Açısından E-spor Etkinliklerinin Bireysel Olumlu Yanları

E-spor turnuvalarına katılanlara, e-spor etkinliğinin sağladığı bireysel faydaların neler olduğu sorulmuştur. Katılımcıların %25'i (f=12), e-spor etkinliklerinin "sosyalleşme" açısından olumlu bireysel faydalar yarattığını belirtmiştir. Katılımcıların %20,4'ü (f=10) ise e-spor etkinliklerinin "yeni kişilerle tanışma" fırsatı sağladığını söylemiştir. Bunlara ek olarak, katılımcıların %10,5'i (5 kişi) "yetenekleri geliştirme" ve %10,5'i (5 kişi) "yabancı dil öğrenme" açısından bu tür etkinliklerin faydalar yarattığını belirtmiştir. Tablo 1'de e-spor etkinliklerinin bireysel olumlu yanları ile ilgili bulgular detaylı olarak verilmiştir.

**Tablo 1:** E-spor etkinliklerinin bireysel olumlu yanları

İfadeler	f	%
Sosyalleşme	12	25,0
Yeni kişilerle tanışma	10	20,4
Yeteneklerin geliştirilmesi	5	10,5
Yabancı dil öğrenme	5	10,5
Daha özgüvenli hissetme	2	4,2
Kendini gerçekleştirme	2	4,2
Rahatlama	2	4,2
Ekip çalışmasını artırma	2	4,2
Heyecan duyma	2	4,2
Para kazanma	1	2,1
Mental açıdan iyi oluş	1	2,1
E-sporu aile ve arkadaşlara tanıtmaya fırsatı	1	2,1
Profesyonel oyuncularla oynama hazzı	1	2,1
Strateji geliştirme	1	2,1
Kriz yönetimi	1	2,1
<b>Toplam</b>	<b>48</b>	<b>100,0</b>

E-spor etkinliklerinin bireysel olumlu yanları ile ilgili bazı katılımcıların aktardıkları bilgiler şu şekildedir;

...Benimle gelen aile üyelerinin e-sporu tanıma fırsatları oldu. Turnuva oyuncuları ile tanışma fırsatım oldu... (Erkek, Bekar, 18 yaş, Lise).

...Sosyalleşme ve iletişim kurma anlamında çok yardımcı oldu... (Erkek, Bekar, 17 yaş, Lise).

...Bireysel olarak kişinin kendini tanımasına yardımcı olur "ben buyum" dersin ve tam motivasyonlu bir şekilde daha iyi yerlere gelmek için çabalarsın, yeni insanlar tanır, yeni çevre edinarsın (Erkek, Bekar, 18 yaş, Lise)

...İngilizcemin gelişmesinde %100 katkısı oldu... (Erkek, Bekar, 29 yaş, Lise).

#### 4.1.2. Katılımcılar Açısından E-spor Etkinliklerinin Bireysel Olumsuz Yanları

Katılımcılardan, e-spor etkinliklerinin olumlu yanları hakkında bilgi aldıktan sonra bu tür etkinliklerin yaratabileceği olumsuz yanları sorulmuştur. Katılımcıların en fazla verdikleri cevaplar sırasıyla, “fiziksel hareketsizlik” (f=2;%20), “oyun içi stres yaratması” (f=2;%20) ve “uyku düzeninin bozulması” (f=2;%20) olmuştur. Tablo 2’de, e-spor etkinliklerinin bireysel olumsuz yanları ile ilgili detaylı bilgiler verilmiştir.

**Tablo 2:** E-spor etkinliklerinin bireysel olumsuz yanları

İfadeler	f	%
Fiziksel hareketsizlik	2	20,0
Oyun içi stres	2	20,0
Uyku düzeninin bozulması	2	20,0
Kültürde yozlaşma	1	10,0
Kadın oyunculara olumsuz yaklaşımlardan dolayı rahatsızlık	1	10,0
Asosyalleşme	1	10,0
Sosyal hayatta özgüven kaybı	1	10,0
<b>Toplam</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

E-spor etkinliklerinin bireysel olumsuz yanları ile ilgili katılımcıların bazı görüşleri şu şekildedir;

...*Fiziksel hareketsizlik dışında bir sıkıntımız yok...* (Erkek, Bekar, 25 yaş, Lisans).

...*Fakat, oyun esnasında bazen sinirlendiğim için yıprandığımı da söylemek isterim...* (Erkek, Bekar, 22 yaş, Lisans).

...*Olumsuz olarak bazen uyku düzenimizi bozduğu söylenebilir...* (Erkek, Bekar, 22 yaş, Lisans).

#### 4.1.3. Katılımcılara Göre E-Spor Etkinliklerinin Destinasyon ve Yerel Halk Açısından Olumlu Yönleri

Katılımcılara, e-spor etkinliklerinin destinasyon ve yerel halk açısından ne tür olumlu etkiler yaratabileceği sorulmuştur. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu (%32,5) e-spor etkinliklerinin destinasyon açısından “turizmin gelişmesi ve turizm faaliyetlerinin artmasına” katkı sağladığını belirtmişlerdir. Buna ek olarak, 6 katılımcı (%15,0) “ekonomik gelir”, 5 katılımcı (%12,5) “kültürlerarası etkileşim” ve 4 katılımcı “destinasyon tanıtımı” hususlarının e-spor etkinliklerinin destinasyon ve yerel halk açısından olumlu etkileri olduğunu belirtmiştir. Tablo 3’te, e-spor etkinliklerinin destinasyon ve yerel halk açısından olumlu yönleri ile ilgili bilgiler detaylı olarak verilmiştir.

**Tablo 3:** E-spor etkinliklerinin destinasyon ve yerel halk açısından olumlu etkileri

İfadeler	f	%
Turizmin gelişmesi ve turizm faaliyetlerinin artması	13	32,5
Ekonomik gelir	6	15,0
Kültürlerarası etkileşim	5	12,5
Destinasyon tanıtımı	4	10,0
Yeni tesislerin açılması	3	7,5
Yerel halkın sosyalleşme imkanının artması	2	5,0
Destinasyonda ürün çeşitliliği yaratma	2	5,0
Yabancı dil öğrenimi	2	5,0
Uluslararası oyuncular ve seyircilerin destinasyona çekilmesi	1	2,5
Yerel halkta farkındalık yaratma	1	2,5
Yerel ürünlerin tanıtılması	1	2,5
<b>Toplam</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>



E-spor etkinliklerinin destinasyon ve yerel halk açısından olumlu etkileri hakkında katılımcıların bazı görüşleri şu şekildedir;

...Ülkemizde uluslararası bir turnuva olursa elbette olumlu etkileri olacaktır. Daha önce ülkemizde gerçekleşen Blast Pro etkinliği sayesinde epey turist ülkemize gelmişti. Kültürümüzü ve değerlerimizi turistlere tanıtmak için etkili bir yol olduğunu düşünüyorum... (Erkek, Bekar, 22 yaş, Lisans).

...Başta turizm olmak üzere diğer sektörler için çok olumlu bir bağlantısı vardır. Yeni insanlarla tanışmaya ve yeni kültürlerin öğrenilmesine olanak sağlar... (Erkek, Evli, 48 yaş, Lisans).

...Bölgenin her anlamda bilinirliğini arttırdığını düşünüyorum... (Erkek, Bekar, 26 yaş, Lisans).

#### 4.1.4. Katılımcılara Göre E-Spor Etkinliklerinin Destinasyon ve Yerel Halk Açısından Olumsuz Etkileri

Katılımcılara, e-spor etkinliklerinin destinasyon ve yerel halk açısından olumlu etkilerinden sonra yaratabileceği olumsuz etkiler de sorulmuştur. Birçok katılımcı olumsuz bir etkisinin olmayacağını belirtmesine rağmen olumsuz etkiler bağlamında “trafik sorunu”, “gürültü sorunu”, “atıkların artması” ve “madde ve alkol kullanımının artması” gibi sonuçları olabileceğini belirtmişlerdir. Tablo 4’te, e-spor etkinliklerinin destinasyon ve yerel halk açısından yaratabileceği olumsuz etkiler detaylı olarak verilmiştir.

**Tablo 4:** E-spor etkinliklerinin destinasyon ve yerel halk açısından olumsuz etkileri

İfadeler	f	%
Trafik sorunu	2	20,0
Gürültü sorunu	2	20,0
Atıkların artması	2	20,0
Madde ve alkol kullanımının artması	2	20,0
Etkinliğin başarısız olması sonucu destinasyonun olumsuz imajı	1	10,0
Büyük etkinliklerde aşırı kalabalık	1	10,0
<b>Toplam</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

E-spor etkinliklerinin destinasyon ve yerel halk açısından olumsuz etkileri hakkında katılımcıların bazı görüşleri şu şekildedir;

...Trafik ve gürültü konusunda yerel halk sorun yaşayabilir... (Erkek, Evli, 29 yaş, Lisans).

...Fazla izleyici sonucunda izdiham olur... (Erkek, Bekar, 19 yaş, Lise).

...Çok uluslu etkinliklerde güvenlik ve trafik sorunu... (Erkek, Bekar, 31 yaş, Lisans).

#### 4.1.5. Katılımcılar Açısından “E-spor” Kelimesinin İfade Ettiği Anlamlar

Katılımcılara, “E-spor” kelimesinin kendileri için ne ifade ettiği sorulmuştur. Katılımcılardan E-sporu üç kelime ile ifade etmeleri istenmiştir. Katılımcıların en fazla verdikleri cevaplar arasında “rekabet” (f=7; %8,9), “hırs” (f=6; %7,6), “tutku” (f=6; %7,6), “eğlence” (f=5; %6,2), “gelecek” (f=5; %6,2) ve “heyecan” (f=5; %6,2) bulunmaktadır. E-spor kelimesinin ifade ettiği anlamlarla ilgili bulgular Tablo 5’te detaylı olarak verilmiştir.

**Tablo 5:** “E-spor” kelimesinin ifade ettiği anlamlar

İfadeler	f	%
Rekabet	7	8,9
Hırs	6	7,6
Tutku	6	7,6
Eğlence	5	6,2

Gelecek	5	6,2
Heyecan	5	6,2
Takım	4	5,1
İş	3	3,8
Arkadaşlık	3	3,8
Para	3	3,8
Gelişim	3	3,8
Başarı	2	2,5
Aşk	2	2,5
Zekâ	2	2,5
Yetenek	2	2,5
Spor	2	2,5
Yaşam	2	2,5
Teknoloji	2	2,5
Saygı	1	1,3
İnanmak	1	1,3
Hobi	1	1,3
Zevk	1	1,3
Huzur	1	1,3
Fedakârlık	1	1,3
Sevinç	1	1,3
Sabır	1	1,3
Rahatlama	1	1,3
Oyun	1	1,3
Kazanmak	1	1,3
Yeni	1	1,3
Emek	1	1,3
Güvenli	1	1,3
Turnuva	1	1,3
<b>Total</b>	<b>79</b>	<b>100,0</b>

## 4.2. Organizatörlerin Verdikleri Cevaplara Ait Bulgular

### 4.2.1. Organizatörler Açısından E-Spor Etkinliklerinin Destinasyona ve Yerel Halka Yönelik Olumlu Etkileri

Araştırmaya katılan organizatörlere, e-spor etkinliklerinin destinasyona ve yerel halka sağlayabileceği olumlu etkiler sorulmuştur. Organizatörlerin verdikleri cevaplar dikkate alındığında, “turizm açısından hareketlilik” (f=14; %24,5), “sosyalleşme” (f=9; %17,0), “kültürlerarası etkileşim” (f=7; %13,2), “destinasyonun tanıtılması” (f=6; %11,3) ve “ekonomik gelir” (f=6; %11,3) cevaplarının en fazla ifade edildiği görülmektedir. Organizatörler açısından e-spor etkinliklerinin destinasyona ve yerel halka sağladığı olumlu etkiler Tablo 6’da detaylı olarak verilmiştir.

**Tablo 6:** Organizatörler açısından e-spor etkinliklerinin destinasyona ve yerel halka yönelik olumlu etkileri

İfadeler	f	%
Turizm açısından hareketlilik	13	24,5
Sosyalleşme	9	17,0
Kültürlerarası etkileşim	7	13,2
Destinasyonun tanıtılması	6	11,3
Ekonomik gelir	6	11,3
Yeni insanlarla tanışma	5	9,4
E-spor hakkında farkındalık yaratma	4	7,6
Yerel ürünlerin tanıtımı	1	1,9
Farklı aktivite ve etkinliklerin gerçekleştirilmesi	1	1,9
Yeni bilgiler öğrenme	1	1,9

<b>Toplam</b>	<b>53</b>	<b>100,0</b>
---------------	-----------	--------------

Bazı organizatörlerin, E-spor etkinliklerinin destinasyonda ve yerel halkta yaratacağı olumlu etkileri hakkındaki görüşleri şu şekildedir;

...*Düzenlenen bölge açısından ekonomik katkıları oluyor. İnsanlar para harcamak ve güzel vakit geçirmek üzere orada oluyor...* (Kadın, Bekar, 25 yaş, Lisans).

...*O bölgenin tanıtımı için katkı sağlamış oluyoruz ve en önemlisi destinasyonda yeni bir hareketliliğin artmasıdır...* (Erkek, Evli, 53 yaş, Lisansüstü).

...*Kültürel anlamda katkı sağlamaktadır. Örneğin farklı kültürdeki insanların destinasyona giderek yeni bir kültürü öğrenmesine olanak sağlamaktadır...* (Kadın, Bekar, 37 yaş, Lisans).

...*Sosyalleşmek için çok etkili oluyor. Yeni insanlar ve kültürler tanıma fırsatı...* (Erkek, Bekar, 21 yaş, Lisans).

#### 4.2.2. Organizatörler Açısından E-Spor Etkinliklerinin Destinasyona ve Yerel Halka Yönelik Olumsuz Etkileri

Tablo 7’de organizatörlerin verdiği cevaplara istinaden E-spor etkinliklerinin destinasyona ve yerel halka yönelik olumsuz etkileri detaylı olarak verilmiştir. E-spor etkinliklerinin, “trafik sorunu” (f=4; %21,0), “aşırı kalabalık” (f=3; %15,8), “çevre kirliliği” (f=3; %15,8) ve “kültürel çatışma”ya (f=3; %15,8) neden olarak yerel halk açısından problem yaratabileceği belirtilmiştir.

**Tablo 7:** Organizatörler açısından e-spor etkinliklerinin destinasyona ve yerel halka yönelik olumsuz etkileri

İfadeler	f	%
Trafik sorunu	4	21,0
Aşırı kalabalık	3	15,8
Çevre kirliliği	3	15,8
Kültürel çatışma	3	15,8
Aşırı gürültü	2	10,5
Yerel halkın etkinliklere tepki göstermesi	2	10,5
Aile arası çatışma	1	5,3
Destinasyondaki kaynakların tüketilmesi	1	5,3
<b>Toplam</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>

Bazı organizatörlerin, E-spor etkinliklerinin destinasyona ve yerel halka yönelik olumsuz etkileri hakkındaki görüşleri şu şekildedir;

...*Çok büyük uluslararası bir etkinlik ise bölge halkının ulaşım konusunda sorun yaşamasına neden olabilir. Bir e-spor organizasyonu ise taşkınlık yapan seyirciler çevre elementlere zarar verebilir ve bu bölge halkı için olumsuzluk yaratır...* (Erkek, Bekar, 24 yaş, Lisans).

...*Kültür çatışmasının ekstrem olabileceği bölgeler tercih edildiğinde problemler yaşanabilir...* (Erkek, Bekar, 29 yaş, Lisans).

...*Trafik, kalabalık ve kaynakların tüketimi hakkında olumsuz etkiler olabilir...* (Kadın, Bekar, 27 yaş, Lisansüstü).

#### 4.2.3. Organizatörler Açısından “E-Spor” Kelimesinin İfade Ettiği Anlamlar

Araştırmaya katılan organizatörlere, e-spor kelimesinin kendilerine ne anlam ifade ettiği sorulmuştur. Organizatörlerden üç kelime ile bunu ifade etmeleri istenmiştir. Elde edilen sonuçlar incelendiğinde, “heyecan” (f=9; %10,6), “rekabet” (f=9; %10,6), “gelecek” (f=7; %8,2) ve “tutku” (f=6; %7,0) kelimelerinin en fazla kullanılan kelimeler olduğu görülmektedir. Organizatörler açısından “e-spor” kelimesinin ifade ettiği anlamlar Tablo 8’de detaylı olarak verilmiştir.

**Tablo 8:** Organizatörler açısından “e-spor” kelimesinin ifade ettiği anlamlar

<b>İfadeler</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Heyecan	9	10,6
Rekabet	9	10,6
Gelecek	7	8,2
Tutku	6	7,0
Eğlence	5	5,9
Spor	4	4,7
Meslek	4	4,7
Teknoloji	3	3,5
Oyun	2	2,3
Para	2	2,3
Hobi	2	2,3
Profesyonellik	2	2,3
Takım	2	2,3
Yenilik	2	2,3
Gençlik	2	2,3
Hayat	2	2,3
Hayaller	1	1,2
Medya	1	1,2
Hırs	1	1,2
Fırsat	1	1,2
Ödül	1	1,2
Sadakat	1	1,2
Bilinç	1	1,2
Düzen	1	1,2
Aktivite	1	1,2
Pazarlama	1	1,2
Etkileşim	1	1,2
Farkındalık	1	1,2
Enerji	1	1,2
Macera	1	1,2
Özgürlük	1	1,2
Huzur	1	1,2
Strateji	1	1,2
Dijitalleşme	1	1,2
Girişimcilik	1	1,2
Deneyim	1	1,2
Kazanmak	1	1,2
Taraftarlık	1	1,2
<b>Total</b>	<b>85</b>	<b>100,0</b>

## 5. Sonuç ve Tartışma

### 5.1. Teoriye Yönelik Sonuçlar

Bu araştırmanın sonuçlarıyla alanyazında yer alan araştırma sonuçları arasında benzerlik ve farklılıklar bulunmaktadır. Bu çalışmada, e-spor etkinliklerinin katılımcılara “sosyalleşme”, “yeni kişilerle tanışma”, “yeteneklerin geliştirilmesi” ve “yabancı dil öğrenme” açılarından bireysel faydalar sağlayabileceği belirlenmiştir. “Sosyalleşme” ve “yeni kişilerle tanışma” faydaları Yayla ve Güven (2020) tarafından yapılan araştırma sonuçlarıyla da benzerdir. Yayla ve Güven (2020), bir rekreatif faaliyet olan e-sporun, sorunlardan uzaklaşma, gevşeme ve rahatlama konularında olumlu etki yaratabileceğini ve sosyal açıdan da kazanımlar sağlayabileceğini belirtmişlerdir. Rekreasyon ve

turizmin ilişkisinin bu noktada da benzer olduğu, e-spor etkinliklerinin katılımcılara sosyalleşme imkânı sağlayabileceği görülmektedir. Ön planda, turnuvaya katılma, yetenekleri gösterme, başarı kazanma motivasyonları yer alırken, arka planda ise sosyalleşme güdüsünün bireyleri etkinliklerin düzenleneceği destinasyona itmesi muhtemeldir. Bu çalışmanın sonuçlarından biri olan “yeteneklerin geliştirilmesi” olgusu ise Gül vd. (2019) tarafından yapılan araştırma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Gül vd. (2019), içsel motivasyon kapsamında ele aldıkları “yetenekler”in bireyleri bu etkinliklere katılmaya itebileceğini belirtmişlerdir. İtici motivasyon faktörü olan bu içsel kaynağın, bireyleri harekete geçirmek için önemli bir güdü olduğu söylenebilir.

Katılımcılar e-sporun bireysel olumsuz yanları olarak “fiziksel hareketsizlik” ve “oyun içi stres” durumlarını teşhis etmişlerdir. Bu sonuçların, Gül vd. (2019) ve Yayla ve Güven’in (2020) araştırma sonuçlarından farklı olduğu görülmektedir. Gül vd. (2019), fiziksel aktivite için e-sporun yeterli olduğu ile ilgili “bireysel kimlik kazanımı” faktörü altında ifadeyi belirttiği söylenebilir. Genel olarak e-sporun özüne bakıldığında elektronik olması nedeniyle belirli bir cihaz önünde uzun süreler oturmayı gerektiren bir aktivite olduğu görülmektedir. Sadece etkinlik bağlamında değil, katılımcılar bu tür etkinliklere hazırlanırken de cihaz karşısında hareketsiz kalmaktadırlar. Böyle bir durumda, katılımcıların belirli aralıklarla vücut hareketini sağlamaları meydana gelebilecek fiziksel ve psikolojik sağlık sorunlarını engellemek ya da azaltmak için faydalı olabilir. Diğer taraftan Yayla ve Güven (2020), bu tür etkinliklerin bireyleri stres faktöründen uzaklaştırabileceğini belirtmişlerdir. Ancak, bu çalışmada oyun ile birlikte stresin artabileceğine yönelik bir sonuç elde edilmiştir. Katılımcıların, yeteneklerini göstermek ve başarı kazanmak için kendilerini tek bir noktaya şartlandırmaları stres seviyesini yükseltebilir. Bu durumda, halihazırda profesyonel oyunculara bu konu ile ilgili danışmanlıklar verilmekte ve stres seviyesini “engelleyici stres” düzeyinden “destekleyici stres” düzeyine indirmelerine destek olunmaktadır. Yayla ve Güven (2020) tarafından yapılan araştırma sonuçlarıyla temel farklılığının nedeni, sürekli oyun içinde olan bireyler ile katılımcı olmasına rağmen biraz daha izleyici seviyesinde yer alan bireylerin olmasıdır.

Her iki kategoride (katılımcı ve organizatör) de katılımcılar e-spor etkinliklerini destinasyon ve yerel halk açısından “turizm faaliyetlerinde hareketlilik” yaratması nedeniyle olumlu olarak değerlendirmişlerdir. Bu sonuç, Aktuna ve Ünlüönen (2017), Dalgıç ve Birdir (2019) ve Yayla (2019) tarafından yapılan araştırma sonuçlarıyla örtüşmektedir. E-spor etkinliklerinin, belirli bir program ve belirli bir süre (gün) kapsamında düzenlendiği dikkate alındığında, bireylerin sürekli yaşadıkları yerden uzaklaşarak farklı destinasyonlara gitmesi, geceleme yapması, ihtiyaçlarını karşılamak için turistik ürünlerden yararlanması, farklı aktivitelere katılması nedeniyle bu faaliyetlere katılan kişilerin “turist” olarak değerlendirilebileceğini söylemek mümkündür. Ayrıca, popülerliğini artıran bu tür etkinliklerin önemli spor dallarından olan futbol ve basketbol gibi izleyiciler eşliğinde gerçekleştirildiği dikkate alındığında, destinasyon açısından bir hareketlilik oluşturacağı açıktır. Diğer taraftan, yine bu araştırma sonuçlarından hareketle bu tür etkinliklerin ekonomik gelir yaratacağı söylenebilir. İlgili alanyazındaki çalışmalar (Atalay ve Boztepe, 2020; Kim vd., 2020) bu araştırma sonuçlarıyla örtüşmektedir. Her geçen gün büyüyen oyun pazarı ile birlikte e-spor sektörünün de büyümeye devam ettiği ve sektöre karşı ilgilenim ve eğilimin sürekli arttığı söylenebilir. Bu sektörden daha fazla pay almak isteyen ülkelerin önümüzdeki yıllarda stratejik planlama ve stratejik yönetime daha fazla önem vereceği söylenebilir (Kim vd., 2020). Buna ek olarak, ülkelerin alt ve üst yapı yatırımlarının da artacağı öngörülmektedir (Atalay ve Boztepe, 2020). Organizatörlerin, e-spor etkinliklerinin yerel halka “sosyalleşme” fırsatı sağlayacağı görüşü Yayla ve Güven’in (2020) çalışma sonuçlarıyla tutarlıdır. Farklı aktivitelerin sadece katılımcılar açısından değil aynı zamanda yerel halk açısından da sosyalleşme fırsatı yaratacağı açıktır. Bununla birlikte bu tür etkinliklerin destinasyon ve yerel halk açısından en olumsuz etkisi etkinliklerin “trafik sorunu” yaratacak olmasıdır. Destinasyonun taşıma kapasitesinin aşılması durumunda

etkinliklerin trafik sorununa neden olabileceği söylenebilir. Bu durumu, taşıma kapasite kadar etkinliğin büyüklüğü de etkilemektedir. Büyük etkinliklerde (mega ve majör etkinlikler gibi) taşıma kapasitesi fazla olan destinasyonların seçimi önem arz edecektir.

## 5.2. Uygulayıcılara Yönelik Çıkarımlar

Sonuçların, devlet yöneticileri, etkinlik düzenleyicileri ve etkinlik pazarlayıcıları açısından yararlı olabileceği söylenebilir. Araştırmaya katılanlar sıklıkla e-spor etkinliklerinin turizm açısından hareketlilik yaratacağı ve ekonomik yararlar sağlayacağını ifade etmişlerdir. İlgili alanyazında yapılan araştırmalarda da ekonomik (Atalay ve Boztepe, 2020; Kim vd., 2020) ve turizm (Aktuna ve Ünlüöner, 2017; Dalgıç ve Birdir, 2019; Yayla, 2019) açısından faydalar vurgulanmıştır. Bununla ilgili olarak devlet yöneticilerinin, gerekli olan alt ve üst yapı yatırımlarını yapması gerekmektedir (Atalay ve Boztepe, 2020; Yayla ve Güven, 2020). Ayrıca, Kim vd. (2020) de belirttiği gibi stratejik planlama yapılmalı ve bu yatırımlar stratejik yönetim yaklaşımıyla yönetilmelidir. Böylesi bir yaklaşımla, e-spor pazarından daha fazla pay alınabileceği muhtemeldir. Son on yılda önemli derecede e-spor etkinliklerini izlemek için seyahat edenlerin sayılarının arttığını söylemek mümkündür (Kim vd., 2020). Turizm sektörünün mevsimsellik özelliğini indirgemek için e-spor önemli bir turizm çeşidine dönüşebilir. Ayrıca, turizmden yeteri kadar pay alamayan şehirlerde bu tür etkinliklerin yapılmasının teşvik edilmesi bölgesel kalkınma açısından önemli olabilir.

Etkinlik düzenleyicilerinin, özellikle etkinlikleri planlama aşamasında dikkat etmesi gerekmektedir. Bunun temel sebebi olarak, katılımcıların ve izleyicilerin sosyalleşmek ve yeteneklerini geliştirme istemleri gösterilebilir. Etkinlik düzenleyicilerine, katılımcıların ve izleyicilerin “yeteneklerini” geliştirebileceği aktiviteleri ön plana çıkarması önerilebilir. Ayrıca, etkinlik organizatörlerinin “sosyalleşme” imkanlarının fazla olduğu etkinlikler düzenlemesinin uygun olacağı söylenebilir. E-spor etkinliklerinin sadece oyun ile sınırlı kalmaması aynı zamanda farklı aktivitelerle (gezi ve konser gibi) etkinliğin desteklenmesi önerilebilir. E-spor etkinliklerinin hem ekonomik hem de turizm açısından beklenen etkiyi sağlanabilmesi için pazarlamaya dikkat edilmelidir. Pazarlama bağlamında bu araştırmada elde edilen “rekabet”, “heyecan”, “hırs” ve “tutku” gibi kelimelerin kullanılması uygun olabilir. Hem yazılı hem de görsel olarak bu kelimelerin ön plana çıkarılması pazar payını arttırmada önem arz edebilir.

## 6. Beyanname

### 6.1. Bilgilendirme

Bu çalışma, 21. Ulusal Turizm Kongresi’nde sözlü olarak sunulmuş olan “E-Spor ve Turizm İlişkisi: Organizatörler ve Katılımcılar Gözünden Bir Değerlendirme” adlı bildirinin genişletilmiş versiyonudur.

### 6.2. Çıkar Çatışması

Makaleyi yazan yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### 6.3. Yazarların Katkıları

**1. Sorumlu Yazar Toprak Kızıllırmak PİRÇİ:** İlgili alanyazında yer alan araştırmaların taranması, çalışmanın başlıklarının oluşturulması, görüşme formunun oluşturulması, verilerin toplanması, verilerin analizi, bulguların tablollaştırılması, sonuç kısmının oluşturulması, kaynakça oluşturulması ve kontrolü, çalışmanın imla ve dil bilgisi açısından kontrolünün sağlanması gibi hususlarda katkıları bulunmaktadır.

**2. Yazar Ali DALGIÇ:** Çalışmanın kurgusu ve dizaynı, çalışmanın bölümlerinin yazımı, görüşme formunun oluşturulması, yöntem kısmının yazımı, verilerin analizi ve bulgular kısmına aktarımı, sonuç kısmının yazımı, kaynakçanın oluşturulması ve kontrolü, çalışmanın imla ve dil bilgisi açısından kontrolünün sağlanması gibi hususlarda katkıları bulunmaktadır.

#### 6.4. Etik Kurul Onayı

Bu araştırma Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunun 13.04.2021 Tarih ve 51/05 sayılı kararı ile etik açısından uygun bulunmuştur.

#### 7. Kaynakça

- Aktuna, H. C. ve Ünlüöner, K. (2017). Yeni bir turizm çeşidi olarak elektronik spor turizmi. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, (2), 1-15.
- Albayrak, A. (2013). *Alternatif turizm*. Detay Yayıncılık, Ankara.
- Argan, M. (2004). Spor ve turizm pazarlamasının kesişim noktası olarak spor turizmine kuramsal bir bakış. *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 15(2), 158-168.
- Atalay, A. ve Boztepe, E. (2020). An evaluation on e-sports industry and its economic outputs. *Journal of Accounting Finance and Auditing Studies*, 6(3), 19-35.
- Başkale, H. (2016). Nitel araştırmalarda geçerlik, güvenilirlik ve örneklem büyüklüğünün belirlenmesi. *DEUHFED*, 9(1), 23-28.
- Bayram, A. T. (2018). Planlanmış davranış teorisi çerçevesinde e-spor turizmine katılma niyeti. *Turizm Akademik Dergisi*, 5(2), 17-31.
- Dalgıç, A. ve Birdir, K. (2019). Yeni bir alternatif turizm çeşidinin doğuşu ve yeni bir turist tipi: E-spor ve Es turisti. 3. Futourism Congress, 147-151.
- Dilek, S. E. (2019). E-Sport events within tourism paradigm: A conceptual discussion. *Uluslararası Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 12-22.
- Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü (2018). E-spor raporu. <http://guvenlioyna.org.tr/dosya/7UOTx.pdf>. Erişim Tarihi: 01.06.2021
- Erdoğan, Y. (2013). TÜDOF kapatıldı! <https://www.merlininkazani.com/tudof-kapatildi-haber-66105>. Erişim Tarihi: 11.05.2021
- E-sportsearnings (2021). Overall sports stats for 2020. <https://www.e-sportsearnings.com/history/2020/games>. Erişim Tarihi: 12.05.2021.
- Eyidilli, S. (2016). Riot gamesin 10 yıllık girişim hikayesi. <https://webrazzi.com/2016/09/15/league-of-legendsyapimcisi-riot-gamesin-10-yillik-girisim-hikayesi/>. Erişim Tarihi: 11.05.2021
- Gamepedia (2021a). Dark Passage. [https://lol.gamepedia.com/Dark\\_Passage](https://lol.gamepedia.com/Dark_Passage). Erişim Tarihi: 11.05.2021
- Gamepedia (2021b). Team Turquality. [https://lol.gamepedia.com/Team\\_Turquality](https://lol.gamepedia.com/Team_Turquality). Erişim Tarihi: 11.05.2021
- Gamepedia (2021c). HWA Gaming. [https://lol.gamepedia.com/HWA\\_Gaming](https://lol.gamepedia.com/HWA_Gaming). Erişim Tarihi: 11.05.2021
- Gamepedia (2021d). Riot Games Türkiye. [https://lol.fandom.com/wiki/Riot\\_Games\\_Turkey/2013\\_Season/Winter\\_Tournament](https://lol.fandom.com/wiki/Riot_Games_Turkey/2013_Season/Winter_Tournament). Erişim Tarihi: 11.05.2021
- Gül, M., Gül, O. ve Uzun, R. N. Participation motivation scale for e-sports: validity and reliability study (PMSES). *Türk Spor ve Egzersiz Dergisi*, 21(2), 281-294.

- Hamari, J. ve Sjöblom, M. (2017). What is e-sports and why do people watch it?. *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Jin, D. Y. (2020). Historiography of Korean E-sports: Perspectives on Spectatorship. *International Journal of Communication*, 14, 3727-3745.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri: kavramlar, teknikler ve ilkeler* (27. Baskı). Nobel Yayınevi, Ankara.
- Kartal, M. (2020). Küreselleşme bağlamında Türkiye'de e-spor. Doktora Tezi. İnönü Üniversitesi
- Kim, Y. H., Nauright, J. ve Suveatwatanakul, C. (2020). The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861-1871.
- Li, R. (2016). *Good luck have fun: The rise of e-sports*. New York, NY: Skyhorse Publishing.
- Liquipedia (2021). Space Soldiers. [https://liquipedia.net/counterstrike/Space\\_Soldiers](https://liquipedia.net/counterstrike/Space_Soldiers). Erişim Tarihi: 11.05.2021
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (3. Baskıdan Çeviri, Çeviri Editörü: S. Turan). Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Newzoo (2021a). Global E-sports live streaming market report 2021. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-e-sports-live-streaming-market-report-2021-free-version/#:~:text=Global%20e-sports%20revenues%20will%20grow,from%2024947.1%20million%20in%202020.&text=The%20global%20games%20live%20streaming,growing%20%2B10.0%25%20from%202020>. Erişim Tarihi: 11.05.2021
- Newzoo (2021b). Global games market report 2020. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version>. Erişim Tarihi: 11.05.2021
- Parshakov, P. ve Zavertiaeva, M. (2015). Success in e-sports: Does country matter?. *Available at SSRN 2662343*.
- Snavely, T. L. (2014). History and Analysis of e-sport Systems. Yüksek Lisans Tezi. Texas Üniversitesi. Amerika Birleşik Devletleri.
- Statista (2021). E-sports audience size worldwide from 2019 to 2024 <https://www.statista.com/statistics/1109956/global-e-sports-audience/> Erişim Tarihi:01.06.2021
- Taylor, N. (2015). Professional Gaming. *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*, 1-4.
- TESFED (2018b). Türkiye E-spor Federasyonu. <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/Hakk%C4%B1m%C4%B1zda.aspx> Erişim Tarihi: 11.05.2021
- TESFED (2019a). TEFED Vodafone FreeZone Türkiye Kupası'nın şampiyonları belli oldu. <http://tesfed.gov.tr/HaberDetaylari/1/180848/tesfed-vodafone-freezone-turkiye-kupasinin-sampiyonlari-belli-oldu.aspx>. Erişim Tarihi: 01.06.2021.
- TESFED (2019b). Gençlik ve Spor Bakanlığı Türkiye E-spor Federasyonu çalıştay raporu. <http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/FEDERASYON/105/E-spor%20C3%87al%C4%B1C5%9Ftay%C4%B1%20Raporu.pdf> Erişim Tarihi: 30.05.2021
- UNWTO (2020). International tourism highlights. <https://www.e-unwto.org/doi/epdf/10.18111/9789284422456>. Erişim Tarihi: 30.05.2021
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of e-sport. In J. Arreymbi, V.A. Clincy, O.L. Droegehorn, S. Joan, M.G. Ashu, J.A. Ware, S. Zabir & H.R. Arabia (Eds.), *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development* (pp. 437-440), CSREA Press, Las Vegas, NV.
- Yayla, Ö. (2019) E-Spor Turizminin Geleceği Üzerine Bir Değerlendirme. 4.Uluslararası Sosyoloji ve Ekonomi Kongresi.
- Yayla, Ö. ve Güven, Y. (2020). Elektronik sporlar: Rekreatif etkinlik perspektiften değerlendirilmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22(1), 283-301.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (8. Baskı). Seçkin Yayıncılık, Ankara.



Yükçü, S. ve Kaplanoğlu, E. (2018). UİK e-Spor endüstrisi. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 533-550.



© 2020 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).