



YALOVA ÜNİVERSİTESİ SPOR BİLİMLERİ DERGİSİ
YALOVA UNIVERSITY JOURNAL OF SPORTS SCIENCES

CİLT: 4 SAYI: 1 YIL: 2025

ISSN:2822-664X

DOI: 10.70007/yalovaspor.1576935

ESPORUN TARİHSEL GELİŞİMİ

Tunahan ASLAN¹, Zafer Çimen²

¹Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara

<https://orcid.org/0000-0003-2447-7017>

²Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Ankara/Türkiye

<https://orcid.org/0000-0002-2752-4053>

DOI: 10.70007/yalovaspor.1576935

DERLEME

Özet

Modern olimpiyat oyunlarının yeniden düzenlenme girişimleri ile bir meslek olarak kabul görmeye başlayan spor, ilerleyen süreçte dünyadaki değişikliklere ayak uydurarak gelişim kaydetmiştir. Sporun dinamik ve yenilikçi yapısı sayesinde bu gelişme, branşların kendi içinde değişime uygun ortamı sağlamış ve yeni spor dallarının ortaya çıkmasının önünü açmıştır. Yeni spor dallarının gelişimi teşvik eden unsurlardan biri de teknolojidir. Teknoloji devrim niteliğindeki gücüyle sportif performans alanının çağın gereklerine uyumluluğunu kolaylaştırıcı rol üstlenmesinin yanı sıra spor branşlarının geniş kitlelere ulaşmasına da zemin yaratmıştır. Bu zeminde yükselen branşlardan biri Espordur. Espor sınırlı sayıda izleyici ve bütçeye sahip bir eğlence olarak başlayan yaşam döngüsünü, bugün milyonlarca taraftara ve milyarlarca dolarlık gelire sahip bir ekosistem olarak sürdürmektedir. Gördüğü yoğun ilgi, genç nesillerin arasındaki popüleritesi ve sahip olduğu ekonomik büyüklük Esporu akademik düzeyde incelenmesi zorunlu bir alan haline getirmektedir. Bu çalışmada esporun tarihsel açıdan incelenmesi amaçlanmaktadır. Çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesine göre desenlenmiştir. Uygun verinin toplanması amacıyla seçili arama motorlarında (Google Scholar, DergiPark ve Research Gate) 'espor', 'dijital oyunlar', 'elektronik spor', 'teknolojik sporlar', 'espor tarihi', 'dijital oyunların tarihi' anahtar kelimeleri kullanılarak tarama yapılmıştır. Erişilen 66 çalışmadan konu ile doğrudan ilişkili olan 37 araştırma çalışmaya dahil edilmiştir. Elde edilen veriler betimsel ve içerik analizlerine tabi tutulmuştur. Bulguların ortaya çıkardığı tabloya göre, esporun tarihinin ortaya çıkışından 1980'lere kadar olan ilk yıllar, 1980-2000 arası Amerika etkisi ve 2000'lerden günümüze Güney Kore etkisi olmak üzere üç ana evrede ele alınabileceği saptanmıştır.

Anahtar kelimeler: *Espor, E-spor, Teknolojik sporlar, Dijital oyunlar, Spor tarihi*

HISTORICAL DEVELOPMENT OF ESPORTS

Abstract

Sports have been widely accepted as a profession since the reorganization of the modern Olympic Games and have continuously advanced by keeping pace with the ever-changing world. Thanks to sports' dynamic and innovative nature, this development has provided a suitable environment for changes within the branches themselves and paved the way for the emergence of new sports branches. Technology is one critical factor that encourages the emergence and growth of new sports branches. With its revolutionary power, technology has played a facilitating role in adapting the sportive performance industry to the era's ever-evolving needs, providing a solid foundation for various sports branches to expand their audience. The branch of esports has been steadily rising on this ground. Its life cycle has evolved from a mere form of entertainment with a limited mass and budget, constantly evolving and blossoming, into a thriving ecosystem with millions of fans and billions of dollars in revenue. The tremendous interest, immense popularity among the younger generation, and vast economic size of Esports make it a field that imperatively demands academic scrutiny. This study aims to analyze esports through a historical lens. The study was methodically crafted using document analysis, a valuable qualitative research approach. To gather relevant data, targeted searches were conducted

on specific search engines, including Google Scholar, DergiPark, and Research Gate, utilizing particular keywords such as 'esports,' 'digital games,' 'electronic sports,' 'technological sports,' 'history of esports,' and 'history of digital games.' Of the 66 accessed studies, 37 related to the subject were included. The obtained data underwent descriptive and content analysis. Based on the presented findings, it has been concluded that the history of esports can be classified into three distinct stages: the genesis and early years up to the 1980s, the era of American influence spanning between 1980-2000, and finally, the era of South Korean influence from the early 2000s to present times.

Keywords: Esports, E-sports, Technological sports, Digital games, Sports history

Giriş

Günümüzde spor branşları modern bir yapıda faaliyet gösterse de çoğu insanın doğada hayatta kalma serüvenine dayanacak kadar uzun bir tarihsel arka plana sahiptir (Terlemez, 2022). Birçok spor branşının meslek olarak benimsenmesinin ardında ise 19. yüzyıla tarihlenen bir geçmiş bulunmaktadır. Bu geçmiş, spor sektörünü diğer sektörlerin yanında görece yeni olarak tanımlasa da, ekonomik getiri bağlamında en kârlı sektörler arasındaki güçlü konumunu farklılaştırmamaktadır. Bünyesinde barındırdığı çok sayıda branşa dayalı çeşitliliği ve her bir branşın tabi olduğu farklı dinamiklerden beslenen zenginliği spor sektörünü gelişime açık bir alan haline getirmektedir. Sporun, içinde bulunduğumuz zaman diliminde anlaşıldığı ölçütlerde bir meslek dalı kimliği kazanması modern olimpiyat oyunlarının düzenlenmeye başlaması ile ivmelenmiştir (Özdilek vd., 2015). Bu başlangıç sporda amatör bir ruhun benimsenmesi ilkesi üzerinde inşa olmuştur. Ne var ki, zamanın ruhu, toplumların yoğun ilgisini ve sporcuların başarılı olma arzularını güçlendirirken, başlangıçtaki anlayıştan hızla uzaklaşılması sonucunu doğurmuştur. Dolayısıyla, sağlıklı ve erdemli bir topluluk oluşturma hedefi giderek eğlence, stresten uzaklaşma, ekonomik kazanç sağlama benzeri hedeflere evrilmiştir.

Sporun hali hazırda ilgi çeken yapısı kitle iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle hem izleyici sayılarını hem de ekonomik büyüklüğünü katlayarak arttırmıştır. Söz konusu gelişmeler sporu başlı başına bir sektöre dönüştürmesinin yanı sıra teknolojiyi sporun bir parçası haline getirmiştir. Nitekim, teknoloji, bir yandan sporun geniş kitlelere yayılmasına öncülük ederken diğer yandan müsabaka kurallarının değişmesini ve güncellenmesini kolaylaştırarak yeni nesillerin merak ve ilgilerinin spor üzerinde yoğunlaşmasını sağlamıştır. Bununla birlikte, sporun teknolojiyle bağı kendi içindeki gelişmelerle sınırlı kalmamıştır. Yeni teknolojik gelişmeler yeni spor dallarının belirmesine yol açmış, özellikle televizyon ve radyo temelli teknolojilerin ilerlemesiyle oyun konsolları ve video oyunlarının icadına uygun bir zemin yaratmıştır. Genç kitlelerin yeni teknolojilere yönelen ilgilerinin büyüklüğünün yanı sıra video oyunlarının yapısının rekabete yatkınlığı sayesinde espor yeni bir spor dalı olarak gün yüzüne çıkmıştır (Tuğrul, 2022). Hali hazırda akademik çevrelerde bir sportif performans alanı olarak kabul edilebilirliğine ilişkin tartışmalar sürüyor olsa da espor gerek yapısal gerekse ekonomik açıdan spor sektöründeki yerini her geçen gün sağlamlaştırmaktadır (Akgöl, 2019). Bu bağlam, esporu konu edinen kapsamlı araştırmalara duyulan gereksinimin altını çizmektedir.

Bu çalışmada esporun ortaya çıkışı, gelişmesi ve günümüzdeki halini almasını sağlayan olayların kronolojik olarak incelenmesi hedeflenmiştir. Böylece spor sektörü içerisinde yeni bir alan olan espor hakkında bilinmezliklere tarihsel bir bakış açısıyla ışık tutulmaya çalışılmıştır.

Gereç ve Yöntem

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın deseni, veri toplama tekniği, verilerin analizi ile etik beyan hakkında bilgilere yer verilmektedir.

Araştırmanın Modeli

Esporun tarihsel anlatısının detaylı biçimde ortaya konması amacıyla, çalışma nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman incelemesi üzerinden desenlenmiştir. Nitel araştırma Karataş'a (2017) göre, odağına disiplinlerarası bütüncül bir bakış açısını yerleştirirken, yorumlayıcı bir yaklaşımı benimseyerek araştırma problemine yönelir, bu süreçte sayısal veri ve istatistiklere az, sözlü ve nitel analizlere daha çok yer verir. Yıldırım ve Şimşek (2021) açısından nitel araştırma, gözlem, mülakat ve doküman incelemesi benzeri yöntemler üzerinde inşa edilen, bireysel ve toplumsal algı ve olayların doğal ortamda bütüncül ve gerçekçi bir şekilde gözler önüne serme gayesini içeren niteliksel bir sürecinin izlendiği araştırmadır. Neuman (2020), nitel araştırmanın öne çıkan önemli bir özelliğinin keşfedici yönü ile üzerinde az çalışılmış konuları aydınlatmadaki yararlılığı ve kullanılabilirliği olduğunu vurgularken Karataş (2017) açısından nitel araştırmanın en belirgin önemi, araştırmacının incelediği konu hakkında derin bir kavrayışa ulaşma gayesidir.

Veri Toplama Tekniği

Bu araştırmada yürütülen doküman incelemesine esas oluşturan veriler ulusal ve uluslararası veri tabanlarında yayınlanan araştırma makaleleri, derleme çalışmaları, konferans ve kongre bildirimlerinin yanı sıra dergiler, kitaplar, ilgili kurum ve kuruluşların yayınladığı bülten ve kitapçıklar ile her türlü görsel ve yazılı belge üzerinden toplanmıştır. Uygun verinin toplanması amacıyla arama motorlarında 'espor', 'dijital oyunlar', 'elektronik spor', 'teknolojik sporlar', 'espor tarihi', 'dijital oyunların tarihi' anahtar kelimeleri kullanılmış, toplam 66 adet çalışmaya ulaşılmıştır. İlgili yayınlardan bu çalışmaya katkı sağlayacağı düşünülen 37 çalışma analiz kapsamına alınmıştır. Dokümanlara Google Scholar, DergiPark ve Research Gate aracılığıyla ulaşılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırma sürecinde ulaşılan veriler betimsel ve içerik analizleri ile çözümlenmiştir. Betimsel analiz, derinlemesine analize gerek duyulmayan verilerin rapor edilmesinde, içerik analizi ise erişilen verilerin kapsamlı biçimde incelenmesi ve bu verilere açıklık kazandıran kavram ve temalara ulaşılması amacıyla uygulanmıştır. Altunışık vd.'ne (2019) göre, içerik analizi, elde edilen verilerin tanımlanmaya çalışıldığı, birbirleri ile benzer ve ilişkili bulunan verilerin belli kavram ve temalar çerçevesinde birleştirilerek yorumlandığı bir analiz türüdür.

Araştırmanın veri analiz süreci sırasıyla izleyen aşamaları içermiştir; ulusal ve uluslararası veri tabanlarında belirlenen anahtar kelimeler doğrultusunda ulaşılan veriler, Veri İzleme Formuna işlenmiştir. Tüm veriler araştırma amacına uygunlukları açısından incelenmiştir. Araştırmanın ana amacı ile uyumlu olmayan çalışmalar dışlanmış ve araştırma amacına uygun veriyi sağlayan yayınlar çalışmaya dahil edilmiştir. Bu bağlamda 2 yüksek lisans tezi, 17 bilimsel makale, 7 internet makalesi, 4 resmi internet sitesi, 6 sektör raporu ve 1 kitap çalışmaya dahil edilmiştir. Dahil edilme kriterlerini karşılayan çalışmalar üzerinden sağlanan veriler içerik analizi ile çözümlenmiştir. Veriler kodlama işlemine tabi tutularak, kodlamalar sonucu oluşturulan evreler, bulgular kısmında tarihsel anlatıya esas olacak biçimde ortaya konmuştur.

Verilerin kodlanmasında, Strauss ve Corbin'in (1990) önerdiği üzere, verilerden çıkarılan kavramlar doğrultusunda kodlama yapılmıştır. Bu kodlama türünde, veriler satır satır okunarak araştırmanın amacı ile uyumlu ve önemli boyutlar saptanmaya çalışılır. Araştırmacı, ortaya çıkan anlama göre belli kodlar üretir veya verilerden yola çıkarak kodları belirler. Böylelikle kod listesi düzenlenir. Söz konusu liste tüm verilerin analizi için kavramsal bir yapı sağlar. Tümevarımcı analizde kodlar, doğrudan verilerden üretilir (Yıldırım ve Şimşek, 2021).

Verilerin Analizi

“Mevcut araştırma süresince “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” çerçevesinde hareket edilmiştir.” “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Araştırmanın uygulaması etik kurul izin zorunluluğu gerektirmemektedir.”

Bulgular ve Yorum

Bu çalışmada, elde edilen verilerden yola çıkarak yapılan değerlendirmede esporun tarihsel gelişiminde dönüm noktaları olduğu saptanan olgu ve olayları çerçeveleyen süreçlerin; ortaya çıkışından 1980'lere kadar ilk yıllar, 1980 ve 2000'ler arası Amerika etkisi ve 2000'lerden günümüze Güney Kore etkisi olmak üzere üç evrede ele alınabileceği belirlenmiştir. Söz konusu evrelere aşağıda alt başlıklar halinde yer verilerek ışık tutulmuştur.

Ortaya Çıkışından 1980'lere Kadar İlk Yıllar

Hayat döngülerine bakıldığında espor ve sporun ortaya çıkma nedenlerinin farklı olduğu görülmektedir. Profesyonel spor savaştan çıkmış bir toplumu rehabilite etme amacını taşıırken espor toplumun stresten kaçmasını sağlama ve eğlendirme benzeri motivasyonlara sahiptir. Bu farklılık nedeniyle espor tarihi hakkında bir araştırma yaparken konuya video oyun sektöründeki gelişmelerle başlamak ve espor tarihini bu bağlamda temellendirmek uygun olacaktır. İronik olarak profesyonel sporun ortaya çıkmasını sağlayan savaşların kendisi olurken esporun temelleri ilgili savaşlarda kullanılan teknolojik ekipmanlar üzerinde yükselir. Nitekim ilk elektronik etkileşimli oyun olarak nitelendirilen "Cathode Ray Tube Amusement Device" 1947 yılında II. Dünya Savaşında kullanılan göstergelerden ilham alınarak tasarlanmış ve video oyun sektörünün öncüsü olmayı başarmıştır (Özsoy ve Çat Kalafat, 2018). Esporun günümüzdeki rekabetçi yapısının köklerini 1950'li yıllara dayandırmak mümkündür. Bir bilgisayar bilimcisi olarak Alexander Shafto Cambridge Üniversitesindeki doktora tezinde bilgisayarlar ile insanlar arasındaki ilişki üzerine çalışırken "XOX" olarak bilinen bilgisayar oyununu kullanmıştır (Liu ve Hodgins, 2018). Çok sayıda kişinin aynı anda oyun oynamasını sağlayan ilk çok oyunculu video oyunu 1958'de piyasaya sürülen "Tennis for Two" adlı tenis oyunudur (Kalning, 2008; Scholz, 2019). Esporun köşe taşlarından biri olan "Spacewar" isimli video oyunun yazılımı 1962'de Steve Russel, Martin Graetz ve Wayne Wiitanen tarafından kodlanmıştır (Smith, 2019). Bu oyunun sürümü ile birlikte espor ekosisteminde önemli yere sahip yarışma ve turnuvalar düzenlenmeye başlanmıştır. 1970'lerden itibaren espor ekosisteminde tarihsel sürece iz bırakan video oyunları gelişimleriyle bağlantılı olgularla ilişkilendirilerek Şekil 1'de sunulmuştur.



Şekil 1. Video Oyunlarının Tarihsel Gelişimi (**Kaynak:** Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisi (2023).)

Şekil 1’de gösterildiği üzere video oyunlarının tarihsel gelişimi sekiz farklı evrede incelenebilmektedir. Bu evreler sırasıyla atari oyunlarının öne çıktığı 1970’li yıllar, ev tipi oyun konsollarının kullanıldığı 1975 yılı, ilgili endüstrinin oluşum takvimi olarak işaretlenen 1978, yeni konsolların piyasaya sürüldüğü 1985, çoklu oyuncu deneyimlerinin dikkat çekici olduğu 1990’lı yıllar, mobil cihazlarının gelişimi ile karakterize edilen 2010 ve sonrası ile yeni nesil oyunların gündeme yerleştiği 2020’dir.

Tarihteki ilk espor turnuvası olarak nitelendirilen ve 19 Ekim 1972 tarihinde Stanford Üniversitesinde düzenlenen "Intergalactic Spacewar Olympics" adlı organizasyon yine "Spacewar" adlı video oyun üstünden gerçekleştirilmiştir. Bu turnuvaya yirmi dört kişi katılırken ödül “Rolling Stones” dergisinin yıllık aboneliği olarak ilan olunmuştur (Hiltscher, 2015). New York Times 2007 yılında esporun temellerini oluşturan bu oyunu hem tarihteki ilk dijital bilgisayar oyunu hem de gelmiş geçmiş en önemli bilgisayar oyunlarından biri olarak kabul etmiştir (Dibbell, 2007).

1980 ve 2000’ler Arası Amerika Etkisi

Bir önceki dönemde gerçekleştirilenlere benzer büyüklükte organizasyonların yinelenmesi ancak sekiz yıl sonra mümkün olabilmıştır. Dönemin en büyük markalarından Atari’nin 1980 yılında Amerika’da "Space Invaders" oyunuyla düzenlediği ulusal turnuvaya on bin kişi katılmıştır (Hiltscher, 2015). Bu turnuvada kazanana o zamanların en popüler oyun makinelerinden "Asteroids" in bir modeli hediye edilmiştir (Holden vd., 2020). Turnuvaya gösterilen yoğun ilgi ve gelişen video oyun sektörüyle beraber rekabetçi video oyun kültürü bir akım olarak gündelik hayatlara dahil olmaya başlamıştır. Bunlara ek olarak, 1970’li ve

1980'li yıllarda alışveriş merkezi kültürüyle yaygınlaşan oyun makineleri özellikle Amerika'da video oyunlarının popülaritesini artırıcı bir yön kazanmıştır.

Amerika kıtasında çığ gibi büyüyen video oyun akımı doğal olarak Amerika'yı o dönemler için esporun merkezine dönüştürmüştür. Iowa eyaletinde 9 Şubat 1982 tarihinde "Twin Glaxies National Scoreboard" adı ile bilinen ilk espor hakemlik servisinin kuruluşu bunun önemli göstergelerindendir (twingalaxies.com, 2023). İlk profesyonel video oyun takımı 1983 yılında Amerika'da faaliyet göstermeye başlamıştır (Izushi ve Aoyama, 2006). Bu gelişmenin peşi sıra ev tipi oyun konsolları ve kişiselleştirilmiş bilgisayarların piyasaya sürülmesi, video oyun sektöründe yeni bir çağı başlatmıştır (Snavely, 2014). Video oyun konsollarında yaşanan devrim nitelikli bu gelişmeyle evlere kadar girmesi video oyunlarına dünya çapında popülarite kazandırmıştır. Esporun internet ile buluşması, 1988'de "Netrek" isimli oyunun belirli bir ağ üzerinden 16 kişiye kadar oynanabilen yapısı ile mümkün olmuştur (Lafrance ve Libbrecht, 1996). "Netrek", "Wired" dergisi tarafından ilk çevrimiçi spor olarak tanıtılmış ve esporun şu anki halinin öncülüğünü yaptığı uzmanlarca kabul edilmiştir (Hiltscher, 2015).

İnternetin icadı ve dünya çapında yaygınlaşması esporun tarihinde bir mihenk taşı olarak değerlendirilmektedir. 1980'lerin sonunda ortaya çıkan internet erişimli oyunlar ve 1990'lı yıllarda evlere kadar giren bilgisayarlar, esporun günümüzdeki haline evrilmesine yol açmıştır. Teknolojik gelişmeler sonucunda video oyunların görsel grafiklerinin gelişim kaydetmesi, CD/DVD gibi veri saklama araçlarının geliştirilmesi ayrıca oyun konsollarının giderek ucuzlayan maliyeti rekabetçi video oyun sektörünün sıçrama yapmasındaki bir diğer kilit noktadır (Ripley, 1989). Böylelikle, düzenlenen organizasyonlar yerel ve ulusal olmaktan çıkarak daha geniş kitlelere hitap eden global organizasyonlara dönüşmeye başlamıştır. Bugün video oyun sektörünün bir diğer devi olan Nintendo 1990 yılında üç farklı yaş kategorisini içeren "Nintendo World Championships"i düzenlemiştir (Therrien ve Picard, 2016). Bu dönemde yapılan global turnuvalara 1994'de "Blockbuster Video" adlı mağaza zinciri ile "Gamepro" dergisinin birlikte düzenledikleri dünya şampiyonası da örnek gösterilebilir (Sponsel, 2013). İlk ödüllü video oyun turnuvası ise 1997'de İngiltere'de "Red Annihilation" adı ile düzenlenen "Quake" video oyununun turnuvasıdır (Toker, 2015). Turnuvanın kazananı Dennis Fong'a oyunun yapımcılarından John Carmack'ın sahibi olduğu Ferrari marka araç hediye edilmiştir (Helgeson, 2013). 1990'lı yıllarda çeşitli kurum ya da girişimler tarafından büyük ölçekli organizasyonlar düzenlenmiş olsa da turnuvaların sayısı ve bunlara ilişkin kayıtlar yeterli değildir. Bunun bir örneği, ilgili dönemde düzenlenen "Street

Fighter" turnuvalarının kayıtlarının kişisel olarak tutulmuş veya www.kuoppi.com adresli veri tabanında saklanarak belgelendirilmiş olmasıdır (Snaveley, 2014). Doom, Quake, Unreal Tournament ve StarCraft gibi esporun öncü oyunlarının piyasaya sürümüyle alandaki boşluğun doldurulmasına yönelik adımlar ilk espor liglerinin kurulmasına olanak sağlamıştır (Bankov, 2019). Bu liglerden en dikkat çeken, Angel Munoz adlı girişimcinin çabalarıyla faaliyete geçerek 1997 ile 2007 yıllarında 17 büyük organizasyona imza atan Cyberathlete Professional League turnuvalarıdır (thecplcom, 2018). Dönemin bir diğer önemli gelişmesi "Espor" ve "Elektronik Spor" kavramlarının ilk kez kullanılmasıdır. 1999 yılında gerçekleştirilen "Online Gamers Association" lansmanında bu kavramlara yapılan vurgu espor ve elektronik spor terimlerinin günlük insan yaşamına katılmasında önemli bir rol üstlenmiştir (Wagner, 2006).

2000'lerden Günümüze Güney Kore Etkisi

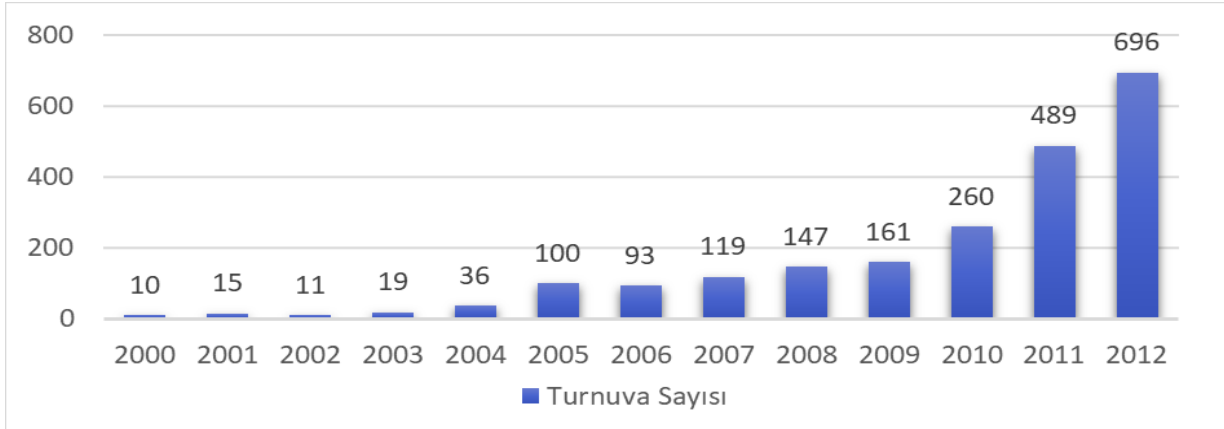
Esporun gelişimsel çizgisi 2000'li yıllar ile birlikte Güney Kore önderliğinde ilerlemeye başlamıştır. Özellikle, 2000 yılında Güney Kore Espor Derneği'nin (KeSPA) kurulması esporun profesyonelleşme çağını başlatan temel unsur olmuştur (Hindin vd., 2020). İzleyen süreçte aşağıda da bahsedileceği üzere bir federasyon haline evrilen bu yapıya Afrika, Amerika, Asya, Avrupa ve Okyanusya'dan birçok ülke üye olmuştur (Şekil 2).



Şekil 2. Uluslararası Espor Federasyonuna Üye Ülkeler (**Kaynak:** <https://iesf.org/members/>.)

KeSPA'ya üye ülkelerin arasında Amerika Birleşik Devletleri, Çin, Japonya, Güney Kore, Rusya, Hollanda, Almanya, Belçika ve Avusturya gibi gelişmiş ülkelerin yer alması espor sektörünün gelişiminde önemli bir destek olarak algılanmaktadır. Derneğin kuruluşuyla beraber esporun profesyonelleşmesi ve medya araçları üzerinden pazarlanması üzere yoğun bir çalışma başlatılmıştır (Larch, 2019). Yapılan bu çalışmaların kısa süre içerisinde

meyvelerini verdiğini söylemek mümkündür. Bunun bir kanıtı da Şekil 3’de gösterildiği gibi 2000-2012 yılları arasındaki dönemde gerçekleştirilen turnuva sayılarındaki artıştır.



Şekil 3. 2000-2012 arası turnuva sayıları (Kaynak: <http://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>)

Şekil 3’e göre, turnuvalar özelinde bakıldığında 2000’li yılların başında büyük organizasyonların sayısı 10 iken yürütülen çalışmalar neticesinde 2012 yılında turnuva sayısı 696’ya kadar çıkmıştır (Hiltscher, 2015). Ayrıca video oyun yapımcılarının kendi oyunları üzerinden düzenledikleri ulusal ve uluslararası organizasyonların yanı sıra World Cyber Games ‘Dünya Siber Oyunları’, Electronic Sports World Cup ‘Elektronik Sporlar Dünya Kupası’, European Nations Championship ‘Avrupa Kupası’, International Premiership Series ‘Uluslararası Lig’, ESL Amateur Series ‘Elektronik Spor Amatör Ligi’ ve ESL Pro Series ‘Elektronik Spor Profesyonel Ligi’ gibi büyük espor topluluklarının turnuvaları da bu dönemde düzenlenmeye başlamıştır (Aslan, 2019). Espor organizasyonlarının hızlı büyüme trendine iz bırakan önemli örneklerden biri 2005 yılında bir milyon dolarlık yatırım ile farklı ülkelerden on şehirde gerçekleştirilen ilk organizasyon olan "Cyberathlet Professional League" turnuvasıdır (theoplcom, 2018). Bunlara ek olarak, medyadaki gelişmeler paralelinde espor müsabakaları tıpkı diğer spor dallarında olduğu gibi televizyon kanalları aracılığıyla izleyiciye ulaştırılmaya başlanmıştır. Güney Kore, İsveç, Almanya gibi ülkelerde espor liglerinin finalleri yayınlanmıştır ve topladığı ilgi sonucunda kanallar espor ligleri ile daha fazla iş birliği yapma yöneliminde olmuşlardır (Hiltscher, 2015). Medyanın gösterdiği ilgi her ne kadar esporun popüleritesine katkıda bulursa da espor asıl yükselişini medyanın yeni bir aracı olan sosyal medya platformlarının ortaya çıkması sonucunda elde etmiştir. Özellikle, Twitch ve Youtube gibi canlı yayın platformlarının piyasaya sürülmesiyle pazarda espore olan talep hızla artış kaydetmiştir (Hilvert-Bruce vd., 2018; SuperData, 2015). Tüm bu gelişmeleri takiben başlı başına değerlendirilmesi gereken espor tüketiciler, oyuncular,

organizasyonlar ve diğ er paydaşlardan oluşan karmaşık bir ekosisteme doğru evrilmiştir. Geliş en bu ekosistemin esporun ilerlemesine sağ l adığı katkıları Tablo 1’de gösterilen ödül havuzları büyüklüğünden de anlaşılabilir.

Tablo 1.


2023 Yılında En Fazla Ödül Havuzuna Sahip Esport Turnuvaları (Kaynak: <https://escharts.com/tr/top-games?year=2023>)

Oyun	Platform	Ödül Havuzu
Dota2	Bilgisayar / Konsol	29.160.620 Dolar
PUBG Mobile	Mobil	17.893.784 Dolar
Counter-Strike	Bilgisayar / Konsol	16.330.566 Dolar
Fortnite	Bilgisayar / Konsol	13.774.835 Dolar
Tom Clancy’s Rainbow Six Siege	Bilgisayar / Konsol	9.173.862 Dolar
League of Legends	Bilgisayar / Konsol	7.678.858 Dolar
Valorant	Bilgisayar / Konsol	7.476.910 Dolar
Rocket League	Bilgisayar / Konsol	7.418.436 Dolar
Apex Legends	Bilgisayar / Konsol	5.631.222 Dolar
FIFA	Bilgisayar / Konsol	5.306.058 Dolar

Yapılan ilk turnuvalarda dergi üyeliğ i ya da sınırlı sayıda teknolojik ürün ödülleri yerini günümüzde 30 milyon dolara yaklaş an ödül havuzları almıştır. Böylece espor artık bir eğlence ya da stres atma seçeneğ i olmaktan çıkıp, gençler açısından yeni ve ilgi çekici bir kariyer sahası haline dönüşürken tüzel kişilikler için de girişimde bulunabilecekleri bir pazar olmayı başarmıştır. Güney Kore espora yapılanma anlamında da öncülük etmiştir. Güney Kore Esport Derneğ i 2008’de uluslararası bir federasyon yapılanmasına dönüşerek dünyadaki ilk esport federasyonu olan Uluslararası Esport Federasyonu’nun kurulmasını sağlamıştır (Özenç ve Yörük, 2021). Bunun hemen ardından Amerika’nın League of Legends adlı video oyununu bir spor olarak kabul etmiş ve oyuncularını profesyonel sporcu kimliğ i ile onaylayarak çalışma vizesi vermiştir (Güzeloğ lu ve Kurban, 2017).

Amerika ve Güney Kore gibi Türkiye de esport tarihinde önemli bir yere sahiptir. Spor kulüplerinin kendi bünyeleri içerisinde esport takımları kurulmasının ilk adımları Türkiye’de atılmış tır. 2015 yılında League of Legends Şampiyonluk Liginde mücadele etmek üzere bir takım kuran Beşiktaş Jimnastik Kulübü, dünyada bu uygulamayı gerçekleştiren ilk spor kulübü olarak tarihe geçmiştir (CNNTürk, 2017). Beşiktaş’ın başı çektiğ i akım ile Fenerbahçe, Galatasaray, Philadelphia 76ers, Dallas Mavericks, Roma gibi dünyanın önde gelen kulüplerinin kendi takımlarını oluşturmalarının yanı sıra F1, NBA, WRC gibi büyük spor organizasyonları kendi esport organizasyonlarını yapılandırmışlardır (Aslan, 2019).

Ayrıca, “Activision Blizzard” gibi video oyun sektöründe yer alan şirketlerin yatırımlarına ek olarak dünya ekonomisinde büyük bir öneme sahip olan “Amazon” gibi şirketler de espor alanına bu dönemde yatırımlar yapmaya başlamışlardır. Yatırım yapan şirketler ve yatırımlar Şekil 4’de gösterilmektedir.

ŞİRKET	FAALİYET ALANI	YATIRIMCI	YATIRIM
 Twitch TV Virtus Pro Turtle Ent. Multiplay AlphaDraft World Gaming Team Dignitas Dreamhack MLG	 Yayın Platformu Topluluk/Takım Organizatör Topluluk/Arena Bahis Platformu Topluluk Takım Organizatör	 Amazon USM Holding Modern Times Game FanDuel Cineplex Follow eSports Modern Times Activisio Blizzard	 970 m. Dolar 100 m. Dolar 87 m. Dolar 37 m. Dolar 10 m. Dolar 10 m. Dolar 1 m. Dolar 28 m. Dolar 46 m. Dolar

Şekil 4. Espora Yatırım Yapan Şirketler (Kaynak: Stein ve Scholz, 2016.)

Espor, yukarıda aktarılan gelişmelere bağlı olarak özellikle 2010’lu yıllardan itibaren popüleritesi artan bir spor branşı haline gelmiştir. Bir grup video oyun meraklıısıyla başladığı tarihini 2020’li yıllara gelindiğinde 220 milyon kişiyi aşkın hayran kitlesine sahip olarak sürdürmektedir. Günümüzde, espor etkinliklerinin canlı yayın platformlarında izlenme süreleri 1 milyar saati aşmıştır (Newzoo, 2020). Turnuvaların ilk dönemlerinde temsili ödüller ya da organizatörlerin kendi girişimleri ile verilen bir ödül havuzuna sahip espor bugün tek başına milyar dolarlık bir sektör haline gelmiştir (SuperData, 2017). Espor sektörünün diğer sektörler karşısındaki performansı Şekil 5’de sunulmuştur.

Dow Jones Borsası Endüstri Endeksi / Espor Şirketleri Endeksi	
01.01.2017 19.881,76	01.01.2017 399,1
↓	
Dow Jones Borsası Endüstri Endeksi / Espor Şirketleri Endeksi	
09.30.2021 35.360,73	09.30.2021 935,52
↓	
Yüzdellik Değişim	
%77.86	%134.17

Şekil 5. Dow Jones Borsa Endeksi ve Espor Şirketleri Endeksi Karşılaştırması (**Kaynak:** <https://digitalcommons.iwu.edu/parkplace/vol29/iss1/9>)

Şekil 5’de görüldüğü üzere 2017 ile 2021 yılları arasında Dow Jones Borsası Endeksi %77,86 büyürken aynı dönemde espor şirketleri endeksi %134,17 büyüme göstermiştir. İki endeksin büyüme oranları karşılaştırıldığında espor şirketlerinin %72,33 daha fazla yükseliş yakaladığı görülmektedir. Her ne kadar uzmanlarca hala tartışılmaya devam edilse de espor kendi bünyesindeki eksikleri her geçen gün kapatmakta ve gelişmeye devam etmektedir.

Tartışma ve Sonuç, Öneriler

Bu çalışmada espor üzerine bir tarih araştırması yapılması amaç edinilmiştir. Bu amaçtan yola çıkarak yürütülen incelemeler, esporun tarihsel gelişim süreçlerini odağına alan çalışmaların sınırlı sayıda olduğunu göstermiştir. Nitekim, gerçekleştirilen doküman incelemesinde seçili arama motorlarında konuyla ilgili olabileceği öngörülen 66 adet belgeye ulaşılmış, bunlardan konuyla doğrudan ilgili olan 37’si çalışmaya dahil edilmiştir. Söz konusu, çalışmalar arasında espor tarihine ilişkin bölümlendirmenin sadece iki araştırmacı tarafından belirlendiği tespit edilmiştir. Gedik (2023) “Sporda Yeni Bir Yıldız: Espor” adlı çalışmasında espor tarihinin Lee ve Schoenstedt (2011: 39) tarafından atari ve internet çağı olarak ikiye ayrıldığını bildirmiştir. Hiltcher (2015) ise, espor tarihini “A Short History of eSports” başlıklı yayınında çevrimdışı, çevrimiçi, küresel turnuvalar ve gelecek dönem olmak üzere dört evrede ele almıştır. Bahsi geçen çalışmalarda değerlendirmelerin esporun tarihsel gelişiminin tasnifinde turnuvalar ve esporla alakalı istatistiksel veriler üzerinden yapıldığı gözlenmektedir. Atıfta bulunulan çalışmalardan farklı olarak, bu çalışmanın sonuçları, esporun kronolojik tarihine öncü olgular/ülkeler ekseninde bölümlendirme yoluyla bir iz düşülmesi gereğini ortaya koymuştur. Bu bağlamda, bu çalışmada esporun tarihsel süreçlerinin “Ortaya Çıkışından 1980’lere Kadar İlk Yıllar”, “1980 ve 2000’ler Arası Amerika Etkisi” ve “2000’lerden Günümüze Güney Kore Etkisi” olarak üç evrede incelenebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Espor 1940’lı yıllara kadar dayandırılabilir bir tarih üzerinde yükselmektedir. Eğlence sektörünün bir ürünü olarak başladığı yaşam çizgisine yepyeni bir spor branşı olarak devam etmektedir. Kısa zamanda büyük adımlarla gelişen espor hala gelişmek için yüksek bir potansiyel taşımaktadır. Ekonomik ve yönetsel olarak kendi başına ayakta kalmayı başarabilecek hatta gelecekte spor dünyasına yön verebilecek bir yapıya sahip olması özellikle

de yeni nesillerin gösterdiği yoğun ilgi sebebiyle esporun akademik olarak üzerine çektiği ilginin birikimli bir literatür yaratmasını teşvik etmektedir.

2000’li yıllara kadar çoğunlukla yerel bazda popülaritesi olan espor, 2000’lerde teknolojik gelişmeler ve yenilikçi yönetsel uygulamalar sonucu küresel düzeyde etkin bir güce kavuşmuştur. Özellikle, Amerika ve Güney Kore öncülüğündeki girişimler ile profesyonelleşme yolunda büyük adımlar atan espor, Uluslararası Espor Federasyonu ve ulusal federasyonların kuruluşları sonrasında bir spor olarak kabulüne ilişkin süregelen tartışmaların odağından sıyrılmaya başlamıştır.

Sonuç olarak, esporun ortaya çıkışından günümüze değin gözler önüne serilen gelişmeler ekseninde kendine ait yasaları ve işleyişine özgü düzenlemeleri hayata geçirdiği ve kendine has bir ekosistemi oluşturduğu görülmektedir. Ek olarak, bu ekosistemin çok sayıda farklı sektörden şirketin espora yönelmesini gündeme getirdiği, ayrıca ulusal ve uluslararası piyasalarda ekonomik canlılığı teşvik edecek düzeye eriştiği anlaşılmaktadır. Bu bağlam, esporun gelecekte zamanlarda da gelişme potansiyelini sürdüreceğini ve özellikle dijital teknolojilerdeki gelişime bağlı olarak kronolojik dizgesinde farklı evresel tasniflere açık olacağını ilham etmektedir.

Bu çalışmanın bazı sınırlılıkları vardır. Araştırmalar sadece Google Scholar, DergiPark ve Research Gate olmak üzere üç arama motorunda seçili anahtar kelimeler üzerinden ulaşılan ve konuyla doğrudan ilgili bulunan dokümanlar incelenerek gerçekleştirilmiştir. Bu çerçevede ilerideki çalışmalarda;

- ✓ Farklı veri tabanlarında yayınlanan araştırmaların odağa alınacağı ve farklı anahtar kelimelerin seçileceği niteliksel incelemelerin yapılması,
- ✓ Esporun tarihinin öncü ülkeler bazında araştırılması,
- ✓ Esporu düzenleyen kural, kanun ve yönergelerin tarihsel gelişimi içerisinde değerlendirilmesi önerilmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranları Beyanı

Araştırmanın giriş, bulgular ve sonuç kısmı ile ilk yazar, yöntem kısmı ile ilgili süreçler ikinci yazar tarafından gerçekleştirilmiştir.

Çatışma Beyanı

Yazarların araştırma ile ilgili bir çatışma beyanı bulunmamaktadır.

Kaynakça

- Akgöl, O. (2019). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'deki Esport Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. *TRT Akademi*, 4(8), 206-224.
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S. ve Yıldırım, E. (2019). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri SPSS Uygulamaları* (10. Baskı). Sakarya Yayıncılık.
- Aslan, T. (2019). *Akademik ve Yönetimsel Bakış Açısıyla Esport*. Yüksek lisans tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Bankov, B. (2019). The Impact of Social Media on Video Game Communities and the Gaming Industry. *Varna: University of Economics in Varna*.
- CNNTürk (2017). League of Legends Şampiyonluk Ligi'nin yeni sponsoru belli oldu. <https://www.cnnturk.com/spor/diger-sporlar/league-of-legends-sam-piyonluk-liginin-yeni-sponsoru-belli-oldu> Erişim tarihi: 11.11.2023.
- Dibbell, J. (2007). The life of the Chinese gold farmer. *The New York Times*. <https://cult320.onmason.com/files/2012/08/Video-Games-China-Money-Online-Games-New-York-Times.pdf> Erişim tarihi: 24.12.2023.
- Escharts (2023). 2023'de para ödülüne göre en iyi e-spor oyunları, <https://escharts.com/tr/top-games?year=2023>, erişim tarihi: 02.02.2024.
- Gedik, Y. (2023). Sporda yeni bir yıldız: Esport. *International Anatolia Academic Online Journal*, 9(2), 52-65.
- Güzeloğlu, A. ve Kurban, T. (2023). e-Spor hukuku: W,A,S,D,'den çok daha fazlası. <https://www.guzeloglu.legal/tr/haber-makale/esport-hukuku-was-den-cok-daha-fazlasi-202.html> Erişim tarihi: 16.12.2023.
- Helgeson, M. (2013). The Man Who Won John Carmack's Ferrari. <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/07/05/the-man-who-won-john-carmack-39-s-ferrari.aspx>. Erişim tarihi: 12.12.2023.
- Holden, J. T., Edelman, M., & Baker III, T. A. (2020). *A Short Treatise on Esports and The Law: How America Regulates Its Next National Pastime (August 23, 2019)*. University of Illinois. Law Review 509, Baruch College Zicklin School of Business Research Paper No. 2019-09-05, <https://ssrn.com/abstract=3441843>. Erişim tarihi: 01.12.2023.
- Hiltscher, J. (2015). A short history of eSports. Julia, Hiltscher, & Tobias. M., Schol (Eds.), In *eSports Yearbook 2013/2014* (pp. 9-15). Production and Publishing House.
- Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on twitch. *Computers in Human Behavior*, 84, 58-67. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>.
- Hindin, J., Hawzen, M., Xue, H., Pu, H., & Newman, J. (2020). E-sports. John, Nauright, & Sarah, Zipp (Eds.) In *Routledge Handbook of Global Sport* (pp. 405-415). Routledge.
- Izushi, H., & Aoyama, Y. (2006). Industry evolution and cross-sectoral skill transfers: A comparative analysis of the video game industry in Japan, the United States, and the United Kingdom. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 38(10), 1843-1861. <https://doi.org/10.1068/a37205>.
- Kalning, K. (2008). The anatomy of the first video game. *NBC News*. <https://www.nbcnews.com/id/wbna27328345#.XJo4q1VKiUk>.
- Karataş, Z. (2017). Sosyal bilim araştırmalarında paradigma değişimi: Nitel yaklaşımın yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 68-86.

- Larch, F. (2019). In 70 Years: The evolution of esports into a market worth billions. "The History of the Origin of eSports". *www.ispo.com*. www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports.
- Lafrance, J. P., & Libbrecht, L. (1996). Games and players in the electronic age. Tools for analysing the use of video games by adults and children. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 4(2), 299-331.
- Liu, L., & Hodgins, J. (2018). Learning basketball dribbling skills using trajectory optimization and deep reinforcement learning. *ACM Transactions on Graphics (TOG)*, 37(4), 1-14. <https://doi.org/10.1145/3197517.3201315>.
- Neuman, W. L. (2020). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri: Nicel ve Nitel Yaklaşımlar II. Cilt.* (8. baskı). Siyasal Kitabevi.
- Newzoo (2020). *Global esports market report*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version> Erişim tarihi: 21.11.2023.
- Özdilek, Ç., Entürk, A., & Döşyılmaz, E. (2015). Modern Olimpiyat Oyunlarının Tarihsel Gelişimi ve Olimpiyatların Gezici Olma İlkesinin Günümüze Kadar Düzenlenen Oyunlar Açısından Değerlendirilmesi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* (9).
- Özenci, O. E. ve Yörük, İ. (2021). *Her Yönüyle E-spor Takım Sahibi, Sponsor ve E-sporcu Adaylarının El Kitabı*. Amedeo.
- Özsoy, S. ve Çat Kalafat, A., (2018). Sanal ortamda sporun yeni formu: E-spor. *Journal of Social and Humanities Sciences Research* 5(31), 4776-4784. <https://doi.org/10.26450/jshsr.949>
- Ripley, G. D. (1989). DVI—a digital multimedia technology. *Communications of the ACM*, 32(7), 811-822. <https://doi.org/10.1145/65445.65448>.
- Scholz, T. (2019). *Esports is business: Management in the world of competitive gaming*. Palgrave Pivot Cham. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1>.
- Smith, A. (2019). *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry*, Vol. I: 1971-1982. CRC Press.
- Snavely, T. L., (2014). *History and Analysis of eSport Systems*. Yüksek Lisans Tezi, The University of Texas.
- Sponsel, S. (2013). Sega Ages: Blockbuster Video World Game Championship II. *www.sega-16.com*. Sega Ages: Blockbuster Video World Game Championship II – Sega-16. Erişim tarihi: 05.12.2023.
- Stein, V., & Scholz, T. M. (2016). Sky is the limit—esports as entrepreneurial innovator for media management. *Proceedings of the Interdisciplinarity in Social and Human Sciences (pp. 622-631)*, 5-6 May 2016, University of Algarve, Faro, Portugal.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Basics of Qualitative Research*. Sage.
- SuperData (2015). *eSports market brief*. <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-brief/> Erişim tarihi: 06.12.2023.
- SuperData (2017). Esports Courtside: Playmakers of 2017. <https://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2017/12/SuperData-2017-Esports-Market-Brief.pdf> Erişim tarihi: 15.12.2023.
- Terlemez, M. (2022). Modern Sporun Sosyolojik ve Tarihsel Temelleri. *Kafkas Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(1), 16-25.
- Therrien, C., & Picard, M. (2016). Enter the bit wars: A study of video game marketing and platform crafting in the wake of the TurboGrafx-16 launch. *New media & society*, 18(10), 2323-2339.
- Thecpl.com (2018). About Cpl. *www.thecpl.com*. <http://thecpl.com/about-cpl/> Erişim tarihi: 22.12.2023.

- Toker, C. (2015). Dünyada eSpor - Dijital Sporlar. <https://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor> Erişim tarihi: 25.12.2023.
- Tuğrul F.E. (2022). *E-Sporun Pazarlama İletişim Sürecinde Kullanımı: Y ve Z Kuşakları Satın Alma Davranışları Üzerine Bir İnceleme*, Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisi (2023). Video Oyun Endüstrisi. https://cbddo.gov.tr/SharedFolderServer/Genel/4.Ara%C5%9Ft%C4%B1rma_Raporu-Video_Oyun_Endu%C5%9Fstrisi.pdf Erişim tarihi: 10.11.2023.
- Twingalaxies.com (2023). Ch. 03- The Official Scoreboard. <https://www.twingalaxies.com/content.php/625-Ch-03-The-Official-Scoreboard> Erişim tarihi: 02.01.2024
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports, *Conference Paper, January 2006*.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin.