

PAPER DETAILS

TITLE: YENİ BİR TURİZM ÇESİDİ OLARAK ELEKTRONİK SPOR TURİZMİ

AUTHORS: Halil Can AKTUNA,Kurban ÜNLÜÖNEN

PAGES: 1-15

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/811772>

Yeni Bir Turizm Çeşidi Olarak Elektronik Spor Turizmi

*Halil Can AKTUNA^a, Kurban ÜNLÜÖNEN^b

^aGazi Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Seyahat İşletmeciliği ve Turizm Rehberliği Bölümü

^bGazi Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Turizm İşletmeciliği Bölümü

Anahtar Kelimeler

e-spor, turizm, spor, bilgisayar oyunları

Özet

Teknolojinin hızla gelişmesi bilgisayar ve internet kavramlarını hayatımıza kazandırmıştır. Özellikle 2010'lu yıllarda internet altyapılarının hızla gelişmesi ve internete bağlanmamızı sağlayan cihazların ucuzlaması sayesinde dünya nüfusunun yarısı internet hizmetini kullanır hale gelmiştir. Cihazların güçlenmesi ve kullanımının yaygınlaşması bu cihazlara yönelik yazılımların sayısında bir artışa sebep olmuştur. Oyunlar da bu bilgisayar yazılımlarının bir çeşididir.

İnternetin ve internete bağlanan akıllı cihazların yaygınlaşması ile hayatımıza giren oyunlar aslında çok daha eskiye dayanmaktadır. Bugün hemen her yerde cep telefonları ile oyun oynayan insanlar görmek mümkün hale gelmiştir. Oyunların bu denli yayılması oyunlar ile ilgili turnuvalar düzenlenmesine vesile olmuştur. Son 10 yıl içerisinde sayıları hızla artan bu turnuvalar yeni bir sektör oluşturma yolunda ilerlemiştir.

2015'ten beri Türkiye'de de bu turnuvalardan düzenlenmektedir. Turnuvaları izlemeye gelen gerek yerli gerekse yabancı misafirler bir turistik faaliyette bulunmaktadır. Bu durum, bu amaçla yapılan turizm faaliyetlerinin yeni bir başlık altında incelenmesi gerekliliğini ortaya koymuştur. Bu makalenin amacı turizm literatürüne yeni bir kavram kazandırmak ve elektronik spor turizminin muazzam potansiyelini göz önüne sermektedir. Deniz kum güneş turizminin geleceğinin tartışıldığı son dönemlerde Türk turizminin ürün çeşitliliği açısından elektronik spor turizminin önemli olduğu düşünülmektedir. Bu amaç ve önemle elektronik spor turizmi, spor turizmi başlığı altında incelenmiştir. Yapılan literatür taraması sonucunda bir e-spor turizmi tanımı yapılmaya çalışılmıştır.

Electronic Sports Tourism as a New Tourism Type

Keywords

e-sports, tourism, sports, computer games

Abstract

The rapid development of technology has brought the concepts of computer and internet into our lives. Particularly in the years of 2010, with the rapid development of internet infrastructures and the cheapening of the devices that enable us to connect to the internet, half of the world's population has become using internet service. The growing power and use of devices has led to an increase in the number of software for these devices. Games are a kind of computer software.

With the widespread use of the internet and the intelligent devices connected to the internet, the games that enter our lives are actually based on much more. Today it has become possible to see people playing games on mobile phones almost everywhere. This spread of games has been instrumental in organizing tournaments related to games. The number of these tournaments has increased rapidly in the last 10 years and they are moving towards a new sector.

In recent years these tournaments are also organized in Turkey. Domestic and foreign guests who come to watch tournaments are in a touristic activity. This situation necessitated that the tourism activities carried out for this purpose should be examined under a new heading. This article is intended to introduce a new concept to the objective tourism literature and to highlight the enormous potential of electronic sports tourism. "The sea-sand-sun" recently discussed the future of tourism in terms of product variety of Turkish tourism is considered to be important electronic sports tourism. The aim and importance of electronic sport tourism has been studied under the title of sports tourism. As a result of the literature review, an e-sports tourism definition was tried to be made.

*Sorumlu Yazar: Halil Can AKTUNA, halilcanaktuna@gazi.edu.tr

SPOR TURİZMİ

Spor turizmi, insanların eğlenmek amacıyla ikamet ettikleri yerden ayrılarak, spor faaliyetlerini seyretmek ve bu faaliyetlere katılmak amacıyla yaptıkları seyahatler şeklinde tanımlanabilir (Gibson, 1998:46). Weed'e göre spor turizmi, evden uzakta spor aktivitelerine katılma veya seyretme amacıyla yapılan ticari amaç taşımayan seyahattir (Weed, 1997: 5). Başka bir ifadeyle spor turizmi, uluslararası veya ulusal olsun sportif aktiviteyi içeren organizasyonlar, turlar, şampiyonalar gibi aktivitelere katılanların, boş zaman değerlendirme veya yarışma isteği içinde olma amacı güden turizm hareketidir (Öztürk ve Yazıcıoğlu, 2002:183-195).

Yukarıdaki tanımlarda ve literatürde bulunan çok sayıda tanımda spor turizmi; “insanların spor izleme ya da spor yapma amacı ile bulunduğu bölgeden ayrılmaları sonucu oluşan turizm hareketleri” olarak tanımlanmaktadır (Stevenden ve Knop, 1999:32). Bu konuda başka tanımlamalar da vardır. Örnek olarak; Turco vd. spor turizmini, “önceden belirlenmiş bir spor etkinliğine insanların aktif ya da pasif olarak katılımı ile gerçekleşen seyahatlerden oluşan bir turizm türü olarak kabul edilir” diye tanımlamıştır (Turco, Riley ve Swart, 2002:6). Katılımcıların durumu bakımından spor turizmi aktif ya da katılımcı spor turizmi ve olaylara dayanan spor turizmi olarak iki genel kategori altında değerlendirilir. Avrupa'daki ayırım spor turizmini kayak, golf, tenis gibi sporlara aktif katılım bakımından tanımlanmaktadır (Stevenden ve Knop, 1999:38). Oysa ABD'deki birçok çalışma spor turizmini olaylara bağlı (izleyici katılımı) spor etkinlikleri bakımından tanımlar. Spor turizmi ile ilgili üçüncü tanımlama ise stadyumlar, kurvaziyer gemileri ve temalı yeme içme yerlerindeki sportif etkinliklerden oluşan sosyal ve ekonomik olayları kapsamaktadır (Gibson, 1998: 45). Ayrıca konuya ilişkin olarak yapılan birçok araştırma spor turizmini “evden uzakta” yapılan bir spor olayı ve başlı başına bir spor aktivitesi olarak kabul eder. Bunun için spor turizmine “evden uzak olan spor” adı da verilmektedir (Koç, 2005).

Nogawa (1996, s. 46) spor turistini; “öncelikli amacı ikincil bir cazibesi bulunan bölgedeki spor olayında yer almak olan ve etkinlik yerinde en az 24 saat kalan geçici bir ziyaretçidir” olarak tanımlamış olsa da spor turizmine katılan bireyler düşünüldüğünde bu durumun 24 saatle sınırlandırılmayacağı görülmektedir. Çünkü uluslararası düzeyde yapılan bir futbol maçını izlemek için maç günü ülkesinden ayrılıp rakip takımın

bulunduğu ülkeye seyahat ederek orada ulaşım, yeme - içme, alışveriş, eğlence, maç bileti gibi hizmetleri satın alarak gittiği ülkeye göre değişmekle birlikte ortalama 300-400 Euro para harcayan, o yerin ekonomisine katkıda bulunan, maç sonu konaklama yapmadan ülkesine geri dönen kişilerin spor turisti olarak görülmemesi ve sadece seyahat eden kişi olarak adlandırılması gibi bir durum söz konusudur. Spor turizmi, turizm alanının bir alt dalı olmasına karşın yapılan tanımlara bakıldığında zaman, katılımcılardan bir kısmının sportif ticari bir faaliyeti gerçekleştirme amacına sahip olması, gidilecek yerlerde geçirilecek asgari sürenin 24 saat gibi bir limit belirlenmemesi gibi yönler itibarıyla farklı bir özellik göstermektedir (Yeşil, 2015:35).

ELEKTRONİK SPOR

Elektronik sporlar, bilgisayar veya oyun konsolları aracılığı ile amatör veya profesyonel oyuncuların birbirleri ile rekabet ettikleri bir spor dalıdır. Bilgisayar sistemleri oyuncuların ve takımların oyunlarına aracılık etmektedir. Oyun sanal bir ortamda oynanmaktadır. Yani futbol için stadyum neyse bilgisayar sistemi de elektronik sporlar için odur. Elektronik sporlar oyunların ve çevrimiçi yayın sistemlerinin gelişmesi sayesinde giderek yaygınlaşan ve dünyanın en hızlı büyüyen medya çeşidi olan çevrimiçi medya ile gelişen bir olgu haline gelmiştir. 2013 yılında 70 milyon seyirciyi kendisine çeken bu spor dalının 2016 yılındaki seyirci sayısının 400 milyon olduğu tahmin edilmektedir (Warr, 2014; Newzoo, 2017).

Dünyada elektronik sporların bir spor dalı olmadığını savunan görüşler bulunmaktadır. Bu düşüncenin ana nedeni elektronik sporcularının herhangi bir fiziksel aktivite ile rekabet etmedikleri görüşüdür. Bir koltukta oturarak spor yapılamayacağını, sporun içinde bir fiziksel aktivite olması gerektiği düşüncesi yaygındır ancak elektronik sporlarda bir fiziksel aktivite söz konusudur. Sporcuların performans sergiledikleri oyunlarda başarılı olabilmeleri için reflekslerini, beyin fonksiyonlarını ve el-göz koordinasyonlarını iyi bir şekilde kullanmaları gerekmektedir (Witkowski, 2012).

Elektronik olmayan sporlarda olduğu gibi elektronik sporlarda da çeşitli dallar bulunmaktadır. Elektronik sporlar FPS (Birinci şahıs nişancı), RTS (gerçek zamanlı strateji), CCG (kart toplama oyunları), MRPG (çok oyunculu rol yapma oyunları) ve spor oyunları olarak ayrılmaktadır. Geleneksel spor oyunlarının sanal versiyonları spor oyunları adı altında elektronik spor olarak yapılmaktadır (Hamari ve Sjöblom, 2017:4).

Türlere göre turnuvalarda en çok tercih edilen oyunlar aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo1: Türlere göre turnuvalarda tercih edilen oyunlar

FPS	RTS	MRPG	CCG	Spor Oyunları
Counter Strike: Global Offensive	Starcraft 2	League of Legends	Heartstone: Heroes of Warcraft	FIFA 18
Overwatch		DOTA 2		Pro Evolution Soccer 2018
Team Fortress 2		Heroes of the Storm		
Halo 5: Guardians				

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Tablo 1’de de görüleceği üzere turnuvalarda elektronik spor olarak yapılan çok sayıda oyun bulunmaktadır. Oyuncular bu oyunlarda takım halinde veya bireysel olarak yeteneklerini sergilemektedir.

Elektronik spor dalı olarak nitelendirilebilecek oyunların en popüler olanlarını açıklamak gerekirse;

DOTA 2: Açılımı “Defense of the Ancients” olan oyunun ilk versiyonu Blizzard şirketi tarafından 2002 yılında piyasaya sürülen Warcraft III: Reign of Chaos oyunu üzerine IceFrog rumuzlu bir kullanıcının bir mod yazmasıyla amatör olarak ortaya çıkmıştır. Oyunun 2. versiyonu 9 Temmuz 2013 yılında piyasaya sürülmüştür. Oyunun çıkışının 1 ay sonrasına 1 milyon dolar ödüllü bir turnuva düzenlenmiştir. Turnuva ABD Seattle’da düzenlenmiş ve elektronik sporların dönüm noktası olarak nitelendirilmektedir.

Oyun 5 kişilik 2 takım arasında oynanır. Her takımın kendine ait bir kalesi (*ancient*) bulunur ve oyunun amacı kendi kalesini savunarak karşı takımın kalesini yıkmaktır. Oyunda bulunan her oyuncu kendisine bir kahraman (*hero*) seçer ve bu kahramanlar ile karşı takımı yok etmeye çalışır. Karşı takımın kalesini yıkan maçın galibi olur.

League of Legends (LOL): Riot Games tarafından 2009 tarihinde piyasaya sürülen oyun dünyada en çok oynanan elektronik spor dalıdır (Statica,2015). 100 milyondan fazla

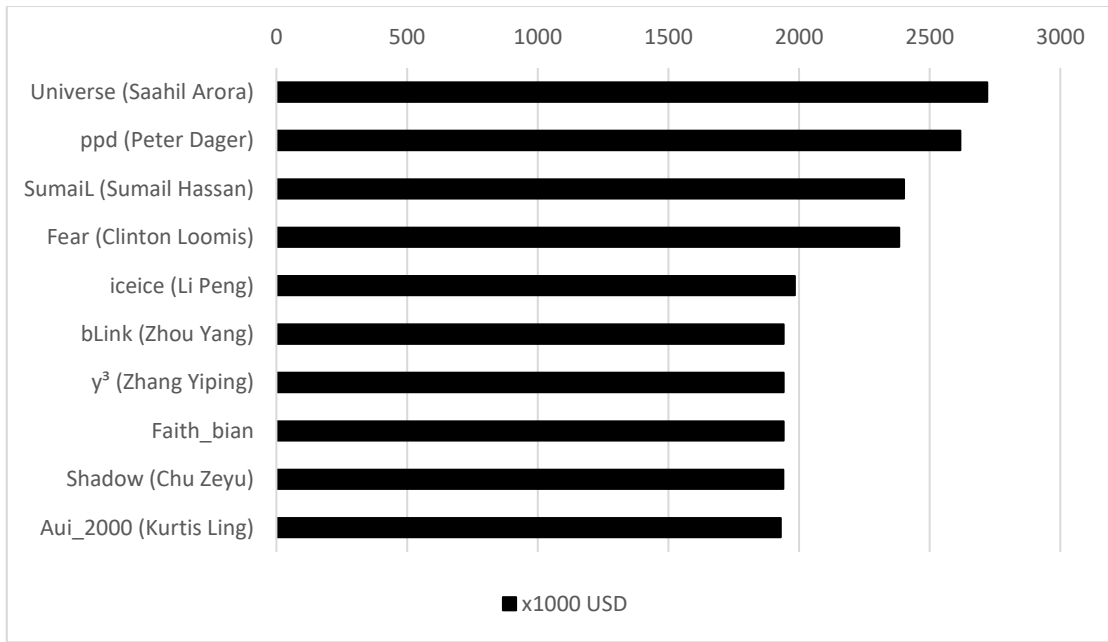
kullanıcıya sahip olan oyun elektronik spor olarak Türkiye’de ilk defa turnuvası düzenlenen oyundur.

Bu oyun DOTA’nın yeniden yorumlanmış halidir. Aynı DOTA gibi bu oyunda da 5’er kişiden oluşan 2 takım vardır ve oyuncular kendilerine “hero” denilen kahramanlar seçerler. Bu kahramanlar ile karşı takımın kalesini yıkmaya çalışırlar.

Counter Strike: Global Offensive (CS:GO): 2012 yılında Valve tarafından piyasaya sürülen oyunun ilk versiyonu 1998 yılında yine aynı şirketin bir oyunu olan Half Life isimli oyuna amatör oyuncular tarafından yapılan mod ile ortaya çıkmıştır.

Bu oyun FPS (birinci şahıs nişancı) türünde bir oyundur. 5’er kişiden oluşan 2 takım farklı haritalarda birbirine üstünlük kurmaya çalışır. 30 raundun 16’sını alan maçı kazanmış sayılır. Bir takım terörist diğer takım ise anti terörist rolünde oynar ve bu roller maçın 15. raundunda değişir. Türkiye’de de oldukça popüler olan oyun önemli elektronik spor dallarından birini oluşturmaktadır.

Grafik 1: Mart 2017 itibariyle Dünya’da en çok ücret alan elektronik sporcular



Kaynak: Statista, 2017

Elektronik spor sektörü gün geçtikçe gelişmektedir. Bu spor dalları için spor takımları kurulmakta veya var olan profesyonel spor kulüpleri elektronik spor dalında takımlar oluşturmaktadır. Elektronik spor dalları ile uğraşan sporcular hatırı sayılır ücretler

kazanabilmektedir. Bu durum da elektronik spor dallarının ne kadar geliştiğinin ve bundan sonra da gelişeceğinin göstergesidir. Çizelge 1’de de görüldüğü üzere elektronik sporcular 2 milyon dolarlara varan ücretler alabilmektedir.

Ayrıca elektronik sporcular geleneksel sporcular gibi transfer olabilmekte ve bu transferler neticesinde oldukça yüksek bonservis ücretleri alabilmektedir. Türkiye’de de Beşiktaş, Galatasaray ve Fenerbahçe spor kulüpleri kendi elektronik spor takımlarını kurmuşlar ve kadrolarına bu sporlarla uğraşan sporcuları transfer etmişlerdir. Elektronik spor alanında da faaliyet göstermeye başlayan bu spor kulüpleri yurtdışından oyuncu transfer etmeye bile başlamıştır. Bu durum da elektronik sporların ne kadar ciddi bir spor branşı olduğunu bir kere daha göstermektedir. Dünyada ülkemizi bu 3 takım temsil etmektedir (bjk.com.tr, 2015; galatasaray.org, 2016; fenerbahce.org, 2016).

T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde, Türkiye Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu altında elektronik spor, “dijital oyunlar” adıyla bir spor dalı olarak yer almaktadır. Oyuncular Türkiye’de düzenlenen turnuvalara katılabilmek için lisans çıkarmak zorundadır. Lisansı bulunmayan oyuncuların turnuvalara katılmalarına izin verilmemektedir (gosbf.gov.tr, 2017). Bu durum elektronik sporların Türkiye’de profesyonel bir hale geldiğinin göstergesidir.

ELEKTRONİK SPOR TURİZMİ

Literatürde yer alan turizm, spor turizmi ve elektronik spor tanımları incelendiğinde elektronik spor turizmi için şöyle bir tanım yapılması mümkündür; “çevrimdışı olarak fiziksel bir mekânda düzenlenen bilgisayar oyunları turnuvalarına katılan profesyonel takımların, seyircilerin ve turnuva düzenleyicilerinin oluşturduğu etkileşim” olarak tanımlanabilir.

Newzoo’nun 2017 yılındaki raporuna göre dijital oyun sektörü 2016 yılında 101.1 milyar dolara ulaşmıştır. Aynı raporda 2020 yılında bu rakamın 128.5 milyar dolara ulaşması beklenmektedir ve mobil oyun sektörünün 46.1 milyar dolar hasılat ile Hollywood film sektörünü geride bıraktığı belirtilmiştir. On-screen turizm adı altında literatürde yeri olan film sektörünün, oyun sektörünün sadece bir dalı tarafından gelir açısından geride bırakılması ve genel hasılatı bakıldığında oyun sektörünün Hollywood film sektörünü ikiye katlaması, elektronik spor turizminin üzerinde durulması gereken bir turizm çeşidi olduğunu göstermektedir.

Newzoo'nun 2017 yılında yayımladığı rapor elektronik sporların 2017 yılında 696 milyon dolar işlem hacmine ulaştığını ve bu işlem hacminin 2020 yılında 1 milyar 488 milyon dolara ulaşacağını ortaya koymaktadır. Ayrıca aynı rapor bu sporları takip eden kişi sayısını 385.5 milyon, elektronik sporlardan haberdar olan kişi sayısını da 1.3 milyar kişi olarak açıklamıştır. Raporda 2016 yılında turnuva ödülü 5000 dolardan yüksek olan 424 etkinlik düzenlendiği, bu etkinliklerdeki bilet gelirlerinin 32 milyon dolar olduğu vurgulanmıştır. Dünyadaki toplam oyuncu sayısının 2 milyar 100 milyon kişi olduğu yine aynı rapor tarafından belirtilmiştir. Bu kadar çok etkinliğin düzenlendiği ve kişinin ilgilendiği bu spor dalının turizm açısından incelenmesi önemlidir.

Elektronik spor turnuvaları çoğu zaman birkaç gün üzerinden yapılmaktadır. Özellikle büyük turnuvalarda bu süreler 10 güne kadar çıkabilmektedir. Büyük takımlar turnuvaların yapıldığı destinasyonlara, oynanan oyuna göre değişmekle birlikte, en az 7 oyuncu (5 as 2 yedek), teknik direktör, yardımcı personel vb. birlikte gitmektedir. Turnuvaların geneline katılan 16 takım bulunduğu düşünüldüğünde bu takımların destinasyon için çok sayıda turist anlamına geldiği düşünülebilir. Turnuva esnasında gelen izleyiciler de bir turistik faaliyet içerisinde bulunmaktadır. Dolayısıyla hem sporu yapanlar hem de izleyenler destinasyon için bir turist kaynağı olmaktadır.

Elektronik spor turizminin ülke açısından bir diğer önemi destinasyon imajının geliştirilmesidir. 400 milyona yakın kişinin bu turnuvaları takip ettiği düşünüldüğünde büyük çaplı bir organizasyonun ülke imajına yapacağı olumlu katkı paha biçilemez olacaktır.

2017 yılında dünya çapında çok sayıda organizasyon düzenlenmiş ve bu organizasyonlar sayesinde çok sayıda turist turnuvalara ev sahipliği yapan şehirleri ziyaret etmiştir. Aşağıdaki tabloda 2017 yılında yukarıda tanımlaması verilen üç oyun için düzenlenen turnuvalar gösterilmiştir.

Tablo 2: 2017 Yılında Çevrimdışı Düzenlenen Büyük Turnuvalar*

Turnuva	Tarih	Oyun	Şehir
DOTA Summit 8	13-17 Aralık 2017	DOTA 2	Los Angeles
ROG MASTERS 2017	7-10 Aralık 2017	DOTA 2	Kuala Lumpur
MDL Macau	8-10 Aralık 2017	DOTA 2	Macau
Perfect World Masters	19-26 Kasım 2017	DOTA 2	Shanghai

Tablo 2'nin devamı

China Top 2017	19-23 Kasım 2017	DOTA 2	Shenzhen
Adrenaline Cyber League	21-22 Kasım 2017	DOTA 2	Moscow
DOTA2 Prof. League Season 4	30 Eylül 12 Kasım 2017	DOTA 2	Fuzhou
AMD SAPPHIRE Dota PIT League	2-5 Kasım 2017	DOTA 2	Split
PGL Open Bucharest	19-22 Ekim 2017	DOTA 2	Bucharest
StarLadder i-League Invitational Season 3	12-15 Ekim 2017	DOTA 2	Kiev
DreamLeague Season 7	21-22 Temmuz 2017	DOTA 2	Atlanta
The Final Match Season 1	7-9 Temmuz 2017	DOTA 2	Lima
Esports Championship Series Season 4 Finals	15-17 Aralık 2017	CS:GO	Cancun
ESL Pro League Season 6 Finals	5-10 Aralık 2017	CS:GO	Odense
Intel Extreme Masters XII	14-19 Kasım 2017	CS:GO	Oakland
EPICENTER 2017	24-29 Ekim 2017	CS:GO	St. Petersburg
ELEAGUE CS:GO Premier 2017	8 Eylül 13 Ekim 2017	CS:GO	Atlanta
ESL One: New York 2017	15-17 Eylül 2017	CS:GO	New York
ESG Tour Mykonos 2017	7-10 Eylül 2017	CS:GO	Mykonos
DreamHack Masters Malmö 2017	30 Ağustos-3 Ekim 2017	CS:GO	Malmö
PGL Major Krakow 2017	16-23 Temmuz 2017	CS:GO	Krakow
ESL One: Cologne 2017	4-9 Temmuz 2017	CS:GO	Cologne
Eports Championship Series Season 3 Finals	23-25 Temmuz 2017	CS:GO	London
ESL Pro League Season 5 Finals	30 Mayıs 4 Haziran 2017	CS:GO	Dallas
Intel Extreme Masters XII	3-7 Mayıs 2017	CS:GO	Sydney
StarLadder i-League StarSeries Season 3	4-9 Nisan 2017	CS:GO	Kiev
Intel Extreme Masters XI- World Champ.	1-5 Mart 2017	CS:GO	Katowice
DreamHack Masters Las Vegas 2017	15-19 Şubat 2017	CS:GO	Las Vegas
ELEAGUE Major: Atlanta 2017	22-29 Ocak 2017	CS:GO	Atlanta
WESG 2016: Finals	12-15 Ocak 2017	CS:GO	Changzhou
2017 World Championship	23 Ekim-4 Kasım 2017	LoL	Guangzhou
Mid Season Invitational 2017	28 Nisan 21 Mayıs 2017	LoL	Rio de Janerio

Tablo 2'nin devamı

LPL Summer 2017	8 Temmuz- 1 Eylül 2017	LoL	Shanghai
LPL Spring 2017	29 Nisan-19 Haz. 2017	LoL	Shanghai
EU LCS Summer 2017	1 Haziran-3 Eylül 2017	LoL	Berlin-Paris
EU LCS Spring 2017	19 Ocak-23 Nisan 2017	LoL	Berlin-Hamburg
NA LCS Summer 2017	2 Haziran-3 Eylül 2017	LoL	Los Angeles
NA LCS Spring 2017	23 Nisan-20 Tem. 2017	LoL	Los Angeles
LCK Summer 2017	30 Mayıs- 26 Ağus. 2017	LoL	Seoul
LCK Spring 2017	17 Ocak-22 Nisan 2017	LoL	Seoul
LMS Summer 2017	2 Ocak-25 Ağustos 2017	LoL	Taipei
LMS Spring 2017	21 Ocak-23 Nisan 2017	LoL	Taipei

*Sadece DOTA 2, CS:GO ve LoL oyunları dahil edilmiştir.

Kaynak: wiki.teamliquid.net.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Elektronik spor Türkiye’de yeni oluşmaya başlamış bir kavramdır. Türkiye’deki profesyonel spor kulüpleri bu spor dalına 2014’ten itibaren ilgi göstermeye başlamıştır. Bu kadar yeni olan spor dalının Türkiye’de turizm ile ilişkilendirildiği çalışma sayısı oldukça azdır.

Muazzam gelir ve tanıtım potansiyeli olan bu spor dalı ile ilgili Türkiye’de çeşitli çalışmalar yapılmıştır ve yapılmaktadır. Ancak bu spor dalının bir turizm ürünü olarak görülmesi gerekmektedir. Dünyada 2016 yılında 400 milyon kişinin çevrimiçi olarak izlediği bu organizasyonların uluslararası düzeyde Türkiye’de de düzenlenmesi ülkenin tanıtımı açısından önemli rol oynayacaktır. Tanıtım için milyon dolarların harcandığı düşünüldüğünde, zaten sponsorların destekleriyle oluşturulan bu turnuvalara, bakanlık düzeyinde destek sağlandığı takdirde uluslararası turnuvaların Türkiye’de düzenlenmesi Türk turizmine faydalı olacaktır.

Düzenlenen uluslararası büyük turnuvalar gelir açısından önemli rol oynamaktadır. Örneğin, DOTA 2 oyunu için Ağustos 2017’de yapılacak “The International 2017” turnuvasının bilet fiyatları ilk 4 ve sonraki 4 gün için kişi başı 100 dolar, final maçını da kapsayan son 2 günün bilet fiyatı ise kişi başı 200 dolar olarak belirlenmiştir. ABD Seattle KeyArena’da düzenlenecek bu turnuvaya çevrimdışı katılımın 20.000 kişi olması beklenmektedir. 10 gün süren bu turnuvadan elde edilecek gelirin yüksek olması kaçınılmazdır. Türkiye’nin düzenleyeceği buna benzer turnuvalar ile genç nüfusun yoğun olarak yaşadığı Ankara, Eskişehir, Bursa gibi şehirlerin turizm gelirlerini artırması mümkün görünmektedir.

Bu spor dalının bir federasyon haline dönüştürülerek ülkede bu spora olan ilginin artırılması sağlanmalıdır. Böylece ülkemizi uluslararası arenada temsil edecek sporcu sayısı artacak, sponsorların ülkeye olan ilgisi çoğalacaktır. Bu durum da uluslararası büyük organizasyonların Türkiye’ye gelmesini sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

Gibson, H.J. (1998a). Sport Tourism: A Critically Analysis of Research. *Sport Management Review*, 1(1), 45-76.

Gibson, H.J. (1998b). Active Sport Tourism: Who Participates?. *Leisure Studies*, 17(2-3), 46-70.

Hamari J. ve Sjöblom M. (2017), What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2).

Koç, E. (2005), New Product Development in the Turkish Tourism Market: The Case of Football Tourism, *Journal of Sport & Tourism*, 10(3), 168.

Nogawa H., Yamaguchi Y. ve Hagi Y. (1996). An Empirical Research Study On Japanese Sport Tourism In Sport-For-All Events: Case Studies Of A Single-Night Event And A Multiple-Night Event. *Journal of Travel Research*. 35(2), 46-54.

Öztürk, Y. ve Yazıcıoğlu, İ. (2002). Gelişmekte Olan Ülkeler İçin Alternatif Turizm Faaliyetleri Üzerine Teorik Bir Çalışma, *Ticaret ve Turizm Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 183-195.

Stevenden J. ve Knop, P.D. (1999). *Sport Tourism*. Champaign: Human Kinetics, Amerika Birleşik Devletleri, 32.

Turco, D.M., Riley, R.S., ve Swart, K. (2002). *Sport Tourism*. Fitness Information Technology Inc, Amerika Birleşik Devletleri.

Weed, M. (1997). Influences on Sport Tourism Relations in Britain: The Effects of Government Policy, *Tourism Recreation Research*, 22(2).

Witkowski, E. (2012). On the Digital playing Field: How we “Do Sport” With Networked Computer Games, *Games and Culture*, 7(5), 349-374.

Yeşil, M. (2015). *Antalya’da Spor Turizmi: Mevcut Durumun Tespiti*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme ABD, Antalya.

İnternet: We Are Social ve Hootsuite, Digital in 2017 Global Overview. (2017). <https://wearesocial.com/blog/2017/01/digital-in-2017-global-overview> sayfasından erişilmiştir. Erişim tarihi Nisan 2017.

İnternet: Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu (2017). <http://gosbf.gov.tr/Sayfalar/2630/2320/Dijital%20Oyunlar.aspx> sayfasından erişilmiştir. Erişim tarihi Nisan 2017.

İnternet: Newzoo, 2016 Global Games Market Report An Overview Of Trends And Insights (2016) http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf?hsCtaTracking=df924a51-0302-4d95-b440-56273fbce61b%7C4b95d366-0ad4-4d6d-b0b5-54e34fd454fb sayfasından erişilmiştir. Nisan 2017’de alınmıştır. Erişim tarihi Nisan 2017

İnternet: Newzoo, 2017 Global Esports Market Report (2017). http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2017_Global_Esports_Market_Report.pdf?hsCtaTracking=5a96aa39-a810-47a6-834b-559c317775c3%7C6a2d5758-bab2-4d87-9fbe-f82dc9ba638a sayfasından erişilmiştir. Erişim tarihi Nisan 2017.

İnternet: Statista, 2015 Most played PC Games (2015). <https://www.statista.com/statistics/251222/most-played-pc-games/> sayfasından erişilmiştir. Erişim tarihi Nisan 2017.

İnternet: Warr, P. (2014). eSports in numbers: Five mind-blowing stats, Red Bull <http://www.redbull.com/en/esports/stories/1331644628389/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats> sayfasından erişilmiştir. Erişim tarihi Nisan 2017.

İnternet: Beşiktaş E-Spor Takımı İnternet Sayfası, <http://www.bjk.com.tr/tr/takim/516/takim.html> sayfasından erişilmiştir. Erişim tarihi Nisan 2017.

İnternet: Fenerbahçe E-Spor Takımı İnternet Sayfası, <http://www.fenerbahce.org/espord> sayfasından erişilmiştir. Erişim tarihi Nisan 2017.

İnternet: Galatasaray E-Spor Takımı İnternet Sayfası, <http://www.galatasaray.org/haberler/esports/313> sayfasından erişilmiştir. Erişim tarihi Nisan 2017.

İnternet: Teamliquid Resmi İnternet Sayfası, http://wiki.teamliquid.net/leagueoflegends/Premier_Tournaments ,
http://wiki.teamliquid.net/counterstrike/Premier_Tournaments ,
http://wiki.teamliquid.net/dota2/Major_Tournaments sayfalarından erişilmiştir. Erişim tarihi Aralık 2017.

Extended Abstract

Sports tourism can be described as travels that people make to enjoy sports activities and to participate in these activities by leaving the place where they reside. Sport tourism is a non-commercial travel aimed at participating or watching sports activities away from home. In other words, sports tourism, international or national sports events, organizations that participate in activities such as tours, championships and leisure time evaluation or competition request is the intention of being a leisure tourism.

In terms of the participants' situation, sports tourism is considered as both active or participatory sport tourism and sport tourism based on events under two general categories. The distinction in Europe is defined in terms of active participation in sports such as skiing, golf, tennis. However, many studies in the US define sports tourism events (audience participation) in terms of sporting events. A third definition includes social and economic events that consist of sporting events in stadiums, cruise ships, and on-site eating and drinking places. In addition, many researches on the subject are regarded as a sporting event "away from home" and a sporting activity in itself. For this, sport tourism is also called "sport away from home".

Sports tourism is a sub-division of tourism, but when it comes to definitions, some of the participants have the purpose of carrying out a sporty commercial activity, and the minimum wage to be traveled places a different characteristic such as setting a limit of 24 hours.

Electronic sports are a sports field where amateur or professional players compete with each other through computer or game consoles. Games are played through computer systems. The game is played in a virtual environment. Elektronik sporlar oyunların ve çevrimiçi yayın sistemlerinin gelişmesi sayesinde giderek yaygınlaşan ve dünyanın en hızlı büyüyen medya çeşidi olan çevrimiçi medya ile gelişen bir olgu haline gelmiştir. There are arguments in the world that electronic sports are not a sport. The main reason for this thought is that electronic athletes do not compete with any physical activity. It is widespread that a sport can not be performed by sitting on a seat and that there must be a physical activity within the sport. However, there is a physical activity in electronic sports. Sportsmen need to use their reflexes, brain functions and hand-eye coordination well in order to be successful in the games they perform.

There are various branches in electronic sports like non-electronic sports. Electronic sports are divided into FPS (First Person Shooter), RTS (Real Time Strategy), CCG (Card Collecting Games), MRPG (Multi Role Role Playing Games) and sports games.

Electronic sports sector is developing day by day. Sports teams are set up for these sports, or professional sports clubs are set up in the electronic sports arena. Athletes dealing with electronic sports can earn considerable wages. This is an indication of how much the electronic sports have developed and will evolve after that.

This developing sport spur reveals the necessity to think about electronic sports tourism. When the definitions of tourism, sport tourism and electronic sports in the literature are examined, it is possible to make a definition for electronic sports tourism as; "The interaction of professional teams, spectators and tournament organizers participating in computer game tournaments organized in an offline venue".

Electronic sports tournaments are often held over several days. Especially in big tournaments, these times can be up to 10 days. Big teams have at least 7 players (5 as 2 substitutes), coaches, assistant personnel, etc., depending on the game played, where the tournaments are made. Considering that there are 16 teams participating in the turnstiles overall, it can be considered that these teams mean many tourists for the destination. Tourists who come during the tournament are also engaged in a touristic activity. Therefore, both sportsmen and spectators are becoming a tourist destination for the destination.

Electronic sports is a new concept in Turkey. Professional sports clubs in Turkey have started to show interest in this sport since 2014. The number of studies examined in Turkey in the field of tourism is so small that the sport branch is so new.

Various studies have been made and carried out in Turkey regarding this sports sport which is a tremendous income and potential for promotion. However, this sport must be seen as a tourism product. These tournaments, which are being watched online by 400 million people in 2016 in the world, will also play an important role in promoting the country in the international level in Turkey. Considering that millions of dollars have been spent for publicity, organizing international tournaments in Turkey will be beneficial for Turkish tourism if they are supported by ministerial level in these organizations already formed with the support of sponsors.

This sport should be transformed into a federation to increase the interest of the spore in the country. Thus, the number of athletes who will represent our country internationally will increase, and the interest of the sponsors to the country will increase. This will ensure that large international organizations come to the country.