

Türkiye'de Belediye E-Spor Merkezleri: Akıllı Şehir Perspektifinden Bir Değerlendirme

Municipal E-Sports Centers in Türkiye: An Evaluation from a Smart City Perspective

Dr. Öğr.Üyesi Zehra ÇUBUKCU

Selçuk Üniversitesi

zehra.cubukcu@selcuk.edu.tr

<https://orcid.org/0009-0003-0295-9370>

Makale Başvuru Tarihi / Received: 29.06.2026

Makale Kabul Tarihi / Accepted: 31.08.2026

Makale Türü / Article Type: Araştırma Makalesi

ÖZET

E-spor (elektronik spor), dünyanın dört bir yanından oyuncuların çevrimiçi olarak veya belirli zamanlarda düzenlenen etkinliklerde bir araya geldiği yarışmalardır. E-spor tarihinin başlangıcı 1970'li yıllara dayanmaktadır. Bununla birlikte, son yıllarda küresel ölçekte hızla büyüyen bir sektöre dönüşmüştür. Bu çalışma, Türkiye'deki belediye e-spor merkezlerini akıllı şehir perspektifinden değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Nitel yöntemle yürütülen çalışmada, Türkiye'de faaliyet gösteren 20 belediye e-spor merkezinin web siteleri ve ilgili çalışmalar incelenmiş ve elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. E-spor ile akıllı şehirler arasındaki ilişki incelendiğinde, e-sporun özellikle akıllı insan ve akıllı ekonomi bileşenlerine katkı sağlama potansiyeli taşıdığı görülmektedir. Bununla birlikte Türkiye'deki belediye e-spor merkezleri; sundukları ücretsiz hizmetler, yapılandırılmış eğitim programları ve mesleki yönlendirme faaliyetleri aracılığıyla eleştirel düşünme, iletişim, liderlik ve takım çalışması gibi 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasına katkı sağlayarak akıllı insan bileşenini desteklemektedir. Bu potansiyelin daha geniş kitlelere ulaşabilmesi için merkezlerin dijital görünürlüğünün güçlendirilmesi önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: E-Spor, Akıllı Şehir, Belediye, E-Spor Merkezi, Türkiye

ABSTRACT

E-sports (electronic sports) refers to competitions in which players from around the world come together either online or at events held at specific times. The origins of esports date back to the 1970s. However, in recent years it has evolved into a rapidly growing industry on a global scale. This study aims to evaluate municipal esports centers in Türkiye from a smart city perspective. Employing a qualitative approach, the study examined the websites of 20 municipal esports centers operating in Türkiye along with related studies, and the data obtained were analyzed using descriptive analysis. When the relationship between esports and smart cities is examined, e-sports appears to hold potential for contributing to both the smart people and smart economy components at the global level. However, municipal esports centers in Türkiye support the smart people component by contributing to 21st century skills such as critical thinking, communication, leadership, and teamwork through free of charge services, structured educational programs, and vocational guidance activities. Enhancing the digital visibility of these centers is important for reaching a wider audience and strengthening the accessibility of the services they provide.

Keywords: E-Sports, Smart City, Municipality, E-Sports Center, Türkiye

1. GİRİŞ

E-sporun son yıllarda küresel ölçekte hızla büyüyen bir endüstriye dönüşmesi, yerel yönetimleri bu alanda politika geliştirmeye ve hizmet sunmaya yöneltmektedir. Bununla birlikte kentlerin yönetim anlayışı da büyük bir dönüşüm geçirmektedir. Akıllı şehirler; yalnızca teknolojik altyapılarıyla değil, aynı zamanda insan sermayesi, ekonomik yenilikçilik ve artan yaşam kalitesi gibi çok boyutlu bileşenlerle tanımlanmaktadır (Giffinger vd., 2007). Bu iki eğilimin kesişim noktasında belediye e-spor merkezleri, hem dijital dönüşümün hem de kentsel hizmet anlayışının yeni bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır.

Türkiye'de e-sporun kurumsallaşma sürecine bakıldığında, 2018 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde Türkiye E-Spor Federasyonu'nun (TESFED) kurulması önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilebilir. Bununla birlikte Türkiye'de ilk belediye e-spor merkezi 2021 yılında Üsküdar Belediyesi tarafından açılmıştır (Savaş, 2021). Son yıllarda Ankara Büyükşehir Belediyesi bünyesinde altı merkez bulunmakla birlikte Üsküdar, Küçükçekmece, Sultangazi, Sancaktepe, Arnavutköy, Başakşehir, Bağcılar, Meram, Karatay, Seyhan, Darıca, Yakutiye, Elazığ ve Talas belediyeleri tarafından da e-spor merkezleri kurulmuştur. Bunların yanı sıra Gaziosmanpaşa Belediyesi, Aydın Büyükşehir Belediyesi, Ankara Büyükşehir Belediyesi, Kocaeli Büyükşehir Belediyesi ve Bursa Büyükşehir Belediyesi gibi çok sayıda belediyenin bünyesinde e-spor kulüpleri de faaliyet göstermektedir.

Türkiye'de belediyeler tarafından kurulan e-spor merkezlerinin gençlere oyunculuk eğitimi, koçluk, diyetisyen ve psikolojik danışmanlık desteği sunduğu ve düzenli turnuvalar düzenlediği görülmektedir. Bu merkezler aynı zamanda güvenli dijital ortam oluşturma, zaman yönetimi ve takım çalışması gibi becerilerin kazandırılması açısından da işlevsel bir rol üstlenmektedir. Józwiak (2022, s.1308), e-sporun yakın gelecekte Akıllı Şehir 4.0 yapısının önemli bir unsuru hâline geleceğini savunmaktadır. Bu öngörü, belediye e-spor merkezlerinin salt bir hizmet noktası olmanın ötesinde akıllı şehir hedeflerine katkı sağlayıp sağlamadığı sorusunu gündeme taşımaktadır.

E-sporun giderek artan önemine karşın Türkçe kamu yönetimi alan yazınında konuya ilişkin çalışmaların sınırlı kaldığı görülmektedir (Horozoğlu ve Candan, 2024). Belediye e-spor merkezlerini akıllı şehir perspektifinden ele alan bu çalışmanın kamu yönetimi alan yazınına katkı sağlaması amaçlanmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın temel araştırma sorusu şudur: "Türkiye'de belediyeler tarafından kurulan e-spor merkezleri, akıllı şehir perspektifinden nasıl değerlendirilebilir?". Bu soruyu cevaplandırmak adına nitel araştırma yöntemi benimsenerek, Türkiye'de faaliyet gösteren 20 belediye e-spor merkezinin resmi web siteleri incelenmiş ve elde edilen veriler ilgili çalışmalarla birlikte betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Çalışmanın ilk bölümünde e-spor kavramı ile tarihsel gelişim ve kurumsallaşma süreci ele alınmakta; ikinci bölümde e-spor ve kent ilişkisi, e-sporun kentlere katkıları ortaya konulmaktadır. Üçüncü bölümde Türkiye'deki belediye e-spor merkezleri; son bölümde ise söz konusu merkezlerin akıllı şehir bileşenleriyle ilişkisi değerlendirilmektedir.

2. E-SPOR: TARİHSEL GELİŞİM VE KURUMSALLAŞMA SÜRECİ

E-spor (elektronik spor), teknolojik cihazlar aracılığıyla takım ya da bireysel biçimde, belirli kurallar ve prensipler çerçevesinde amatör veya profesyonel düzeyde gerçekleştirilen rekabetçi bir etkinlik türü olarak da tanımlanabilmektedir (Evren ve ark., 2019, s.1425). Başka bir ifadeyle e-spor, "elektronik bir cihaz vasıtasıyla çevrimiçi veya çevrimdışı ortamda gerek bireysel gerekse takım halinde katılım gösterilen her türlü aktiveyi kapsar" (TESFED, t.y.). Bu bağlamda e-spor kavramı, dünyanın dört bir yanından oyuncuların çevrimiçi olarak veya belirli zamanlarda düzenlenen etkinliklerde bir araya geldiği yarışmalar için kullanılmaktadır.

E-spor etkinlikleri; çok oyunculu çevrimiçi savaş arenaları (League of Legends, Dota 2), nişancı oyunları (Counter Strike), gerçek zamanlı strateji (StarCraft 2), koleksiyon kart oyunları (Hearthstone) ve spor simülasyonları (FIFA) gibi belirli oyun türleri etrafında şekillenmektedir. Bu çeşitlilik, geleneksel sporlara benzer biçimde e-spor içinde de kendine özgü alt kültürlerin oluşmasına zemin hazırlamaktadır (Hamari ve Sjöblom, 2017, s.212).

E-spor tarihi genel olarak arcade dönemi ve internet dönemi olmak üzere iki temel evrede ele alınmaktadır. Arcade döneminde e-spor faaliyetleri, oyun salonlarında bulunan makineler üzerinden yürütülen skor yarışmaları biçiminde gerçekleşmiştir. Bu dönemin sonlarında Virtua Racing ve NBA Jam gibi oyunlar öne çıkmıştır. İnternet döneminde ise yerel alan ağları (LAN) aracılığıyla oyuncuların aynı mekânda birbirleriyle karşılaşabilmesi mümkün hâle gelmiş ve e-spor turnuvaları yaygınlaşmıştır (Lee ve Schoenstedt, 2011, s. 39).

Tablo 1: E-Spor Tarihi

1972-1989	1990-1999	2000 ve sonrası
İlk büyük ölçekli dijital oyun yarışması	Büyük E-spor turnuvası düzenlenmesi	Yeni nesil oyunlar

Kaynak: (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018, s.10-11).

Tablo 1’de e-sporun tarihsel dönüşümünün kronolojik olarak ele alındığı görülmektedir. Bu dönüşüm sürecinde en kritik kırılma noktası, 1990’lı yıllarda yaşanan çok oyunculu deneyimler dönemidir. Nitekim LAN teknolojisinin gelişmesiyle birlikte e-spor, insan-makine etkileşiminden çıkarak insan-insan karşılaşmalarına dönüşmüş; bu dönüşüm e-sporun turnuva formatlarında kurumsal bir yapı kazanmasının temel koşulunu oluşturmuştur (Griffiths, Davies ve Chappell, 2003). Bu gelişmelerle beraber Uluslararası E-Spor Federasyonu (IESF), 11 Ağustos 2008 tarihinde 9 ulusal e-spor derneğinin bir araya gelmesiyle Güney Kore’nin Seul şehrinde kurulmuştur (IESF, t.y.). Federasyon misyonunu, e-sporun uluslararası arenada tanınması ve iş birliklerinin geliştirilmesi olarak tanımlamıştır (IESF, t.y.). Federasyonun 2026 itibarıyla mevcut üye sayısı 152’dir (IESF, 2026).

Türkiye’de e-sporun kurumsallaşma sürecine baktığımızda ise 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) ve 2018 yılında Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) kurulmuştur. TEFED, Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kurulduğu görülmektedir. TEFED, Türkiye’deki e-spor faaliyetlerini düzenlemek ve yönlendirmek amacıyla kurulduğunu belirtmektedir. Lisanslama, tescil, ulusal lig organizasyonu ve uluslararası temsil koordinasyonu federasyonun başlıca faaliyet alanlarını oluşturmaktadır (TESFED, t.y.).

2020 sonrasında ise yapay zekâ, bulut, metaverse ve VR/AR teknolojileriyle yeni nesil oyunlar ortaya çıkmış ve e-spor küresel bir endüstri haline gelmiştir. E-sporun toplumsal alanda giderek daha fazla yer edinmesiyle birlikte yükseköğretim kurumları ve yerel yönetimler de bu alana yönelik somut adımlar atmaya başlamıştır. Türkiye’de e-spora ilk destek veren üniversite Bahçeşehir Üniversitesi olmuştur. Sonrasında ise pek çok üniversite bünyesinde e-spor toplulukları kurulmuştur. Bu gelişmelere paralel olarak yerel yönetimler de e-spor alanında aktif bir rol üstlenerek gençlere yönelik hizmet sunmaya başlamıştır.

3. E-SPOR VE KENT

E-spor, yalnızca oyun oynamanın çok ötesinde çok katmanlı bir profesyonel ekosistemi kapsamaktadır. Bu doğrultuda içerisinde pek çok yeni meslek alanı ve istihdam olanağı yaratmaktadır. Yazılım geliştirmeden pazarlamaya, psikolojiden hukuka, beslenmeden antrenörlüğe kadar farklı disiplinleri bünyesinde barındıran bir sektör haline almıştır. Bu doğrultuda e-spor koçu, e-spor psikoloğu, e-spor diyetisyeni, e-spor eğitmeni gibi özgün uzmanlık alanlarının ve yeni meslek dallarının doğmasına zemin hazırlamıştır. Bu durum, e-sporun yalnızca bir eğlence sektörü olmadığını; aynı zamanda ulusal ekonomilere katkı sunan, nitelikli insan gücü talep eden ve sürekli büyüyen dinamik bir endüstri niteliği taşıdığını ortaya koymaktadır.

Küresel e-spor pazarının büyüklüğüne ilişkin tahminler, kullanılan ölçüte ve veri kaynağına göre farklılık göstermektedir. Ticari araştırma kuruluşlarından Mordor Intelligence (2026), pazarın 2025’te 5,08 milyar dolar, 2026’da ise 5,34 milyar dolar düzeyinde gerçekleşeceğini öngörmektedir. Ülke sıralamalarında ise farklı sonuçlarla karşılaşılmaktadır: Scott vd. (2021, s. 10) Çin’in 2016 itibarıyla dünyanın en büyük e-spor pazarı olduğunu belirtirken; güncel tahminlere göre 2026 yılında e-sporun elde edilecek en yüksek gelirin ABD’de olacağı beklenmektedir (Statista, 2026). Birçok hükümet ulusal e-spor takımı kurmuş ve ülkelerinde e-sporun gelişimi için yasal ve kurumsal düzenlemelerde bulunmuşlardır. E-spor etkinlikleri, şehirlerin ekonomik rekabet gücünü artırma noktasında önemli bir araç niteliği taşımaktadır. Bu anlamda yerel yönetimlerin e-spora yönelik yatırımları şehrin ekonomik kalkınmasına destek olunması adına önem arz etmektedir (Lai vd. 2024; Gupta, 2024).

Lai vd. (2024, s.46) 2023 Hangzhou Asya Oyunları’nı örnek olay olarak ele alarak e-sporun kentsel ekonomik kalkınmaya nasıl katkı sağladığını incelemiştir. 2020 yılının sonunda Asya Oyunları’nın başarılı bir şekilde düzenlenmesi ve kentin gelişiminin desteklenmesi hedefleri doğrultusunda, etkinlik hazırlıkları ile kentsel kalkınma arasındaki ilişkiyi güçlendirmeyi amaçlayan “Hangzhou Asya Oyunları Şehri Eylem Planı Taslağı” yayımlanmıştır. Lai vd. (2024, s.49) bununla birlikte Asya Oyunları sonrası mekanların kullanımının şehir için belirli fırsatlar getirdiklerini de belirtmektedirler. Mekân kullanımının, gençlerin yetenek gelişimlerinin teşvik edilmesi için eğitim alanı olarak gerçekleşeceğini belirtmektedirler. Bununla birlikte konserler vb. farklı etkinliklere ev sahipliği yapmak için de kullanılacağını belirtmektedirler. E-sporu kentsel gelişimin bir aracı olarak kullanan bir diğer dikkat çekici örnek ise Suudi Arabistan’dır.

Suudi Arabistan'da e-sporun kentsel ekonomiye katkısı, Riyad'da düzenlenen E-spor Dünya Kupası etkinlikleriyle somut biçimde ortaya konmuştur. 2024 yılında gerçekleştirilen ilk E-spor Dünya Kupası, 1 milyonu aşkın ziyaretçiyi ağırlamış ve bir önceki yıla kıyasla Riyad'a gelen ziyaretçi sayısında %29 artış sağlamıştır. 2025 yılında düzenlenen ikinci E-spor Dünya Kupası'nda ise 3 milyondan fazla ziyaretçiyi Riyad'a çekmiştir (Saudi Vision 2030, 2026, s. 214). Aynı yıl ilk E-spor Milletler Kupası'nın lansmanı da gerçekleştirilmiştir. 2022 yılında Veliaht Prens Muhammed bin Salman tarafından Ulusal Oyun ve E-spor Stratejisi başlatılmıştır. Bu strateji, Suudi Arabistan'ı oyun ve e-spor alanında küresel bir merkez olarak konumlandırmayı, ekonomik çeşitliliğe, istihdam yaratmaya ve yaşam kalitesini artırmaya katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. 20'den fazla kamu ve özel kuruluş tarafından desteklenen 86 girişimle strateji, gelişmiş teknolojilerin ve platformların geliştirilmesini sağlamakta, yerel ve küresel oyun geliştiricileri için bir ortam yaratmaktadır (Saudi Vision 2030, 2022).

Suudi Arabistan'da e-spor yatırımları ulusal stratejiler ve hükümet politikaları aracılığıyla şekillendirilirken, Çin'de hem kamu sektörü hem de özel sektör bu alanda belirleyici bir rol üstlenmektedir. E-spor etkinlikleri ve yatırımları ağırlıklı olarak dijital altyapısı gelişmiş, yatırım kapasitesi yüksek kentlerde yoğunlaşmaktadır. Bu bağlamda Çin'in Hangzhou kenti, hem önemli bir akıllı şehir hem de önemli e-spor etkinliklerini barındıran bir şehir olarak örnek oluşturmaktadır. Bununla beraber e-spor etkinliklerinin belirli kentlerde düzenlenmesi bölgesel eşitsizlikleri ortaya çıkarma riski taşımaktadır.

Spor etkinlikleri ile akıllı şehir gelişimi arasındaki ilişki yalnızca e-spora özgü değildir. Atalı (2018), olimpiyat oyunlarının aday şehirlerde aradığı kriterlerin akıllı şehirlerde bulunması beklenen özelliklerle büyük ölçüde örtüştüğünü ortaya koymaktadır. Benzer bir ilişkinin e-spor alanında da gözlemlendiği görülmektedir. E-spor etkinlikleri ve yatırımları ağırlıklı olarak dijital altyapısı gelişmiş, yatırım kapasitesi yüksek kentlerde yoğunlaşmaktadır.

4. TÜRKİYE'DE BELEDİYE E-SPOR MERKEZLERİ

Birinci bölümde değinildiği üzere, Türkiye'de e-spora yönelik yasal ve kurumsal düzenlemeler 2011 yılından itibaren hayata geçirilmeye başlamıştır. Türkiye'de bir kamu kurumu tarafından ilk kez açılan e-spor merkezi olma özelliğine sahip olan Üsküdar Belediyesi E-Spor Merkezi 2021 yılında açılmıştır. Son 5 yılda ise farklı il ve ilçelerde belediye e-spor merkezleri açılmıştır.

Tablo 2: Türkiye'deki Belediye E-Spor Merkezleri ve Kuruluş Yılları

Şehir	Belediye	Kuruluş Yılı
İstanbul	Üsküdar Belediyesi	2021
	Küçükçekmece Belediyesi	2021
	Sultangazi Belediyesi	2022
	Sancaktepe Belediyesi	2022
	Arnavutköy Belediyesi	-
	Başakşehir Belediyesi	2020
	Bağcılar Belediyesi	-
Ankara	Ankara Büyükşehir Belediyesi ¹	Çubuk E-Spor Merkezi (2023) Beypazarı E-Spor Merkezi (2023) Elvankent E-Spor Merkezi (2023) Mamak E-Spor Merkezi (2024) Nallıhan E-Spor Merkezi (2025) Tayfun Tanju Kara E-Spor Merkezi (Birlik Mahallesi) (2025)
Konya	Meram Belediyesi	2022
	Karatay Belediyesi	2023
Adana	Seyhan Belediyesi	2022
Kocaeli	Darica Belediyesi	-
Erzurum	Yakutiye Belediyesi	2025
Elazığ	Elazığ Belediyesi	2022
Kayseri	Talas Belediyesi	2024

Kaynak: Belediye web siteleri ve çeşitli basın kaynaklarından yararlanılarak yazar tarafından oluşturulmuştur.

¹ Ankara Büyükşehir Belediyesi bünyesinde Çubuk, Beypazarı, Elvankent, Mamak, Birlik Mahallesi ve Nallıhan'da toplam 6 merkez faaliyet göstermektedir.

Tablo 2'de belediye e-spor merkezleri ve kuruluş yılları yer almaktadır. Merkezlerin coğrafi dağılımı incelendiğinde ise büyük çoğunluğun İstanbul (7) ve Ankara'da (6) yoğunlaştığı görülmektedir. Bu iki ilin tek başına toplam merkezlerin %65'ini oluşturduğu görülmektedir. Kalan yedi merkez Konya (2), Adana, Kocaeli, Erzurum, Elazığ ve Kayseri'de yer almaktadır.

Üsküdar Belediyesi E-Spor Merkezi, Türkiye'de bir kamu kurumu tarafından ilk kez açılan e-spor merkezi olma özelliğini taşımaktadır (Savaş, 2021; Üsküdar Belediyesi, t.y.). Üsküdar Belediyesi, merkez bünyesinde yıl boyunca sertifikalı oyunculuk, koçluk, menajerlik ve yayıncılık kursları sunmaktadır. Bunların yanı sıra her ay düzenli turnuvalar, üç ayda bir yarı finaller ve yıl sonunda büyük bir final yarışması gerçekleştirilmektedir (Üsküdar Belediyesi, t.y.). İstanbul'da yer alan diğer ilçe belediye e-spor merkezleri ise Küçükçekmece Belediyesi, Sultangazi Belediyesi, Sancaktepe Belediyesi, Arnavutköy Belediyesi, Başakşehir Belediyesi ve Bağcılar Belediyesi E-Spor Merkezleridir. Her bir ilçe belediyesi kendi web sitesinde e-spor merkezlerinin sunduğu hizmetleri ve sahip oldukları kapasiteyi belirtmektedir.

Arnavutköy Belediyesi E-Spor Merkezi, 10 adet oyun bilgisayarı, 2 adet sanal gerçeklik gözlüğü ve modern alanlarla hizmet verdiğini ve hizmetlerin ücretsiz olduğunu belirtmiştir (Arnavutköy Belediyesi, t.y.). Başakşehir Belediyesi E-Spor Merkezi, her ay yaklaşık bin başvuru arasından seçilen gençlere profesyonel oyuncu yetiştirme programı sunduğunu, bu kapsamda profesyonel koç, psikolog, diyetisyen desteği sağladığını belirtmektedir (Başakşehir Belediyesi, t.y.). Küçükçekmece Belediyesi E-Spor Merkezi ise amacını, gençlerin yeteneklerini geliştirmek ve arkadaşlarıyla güvenli ve bilinçli bir şekilde vakit geçirmelerini sağlamak olarak belirtmiştir. Bununla birlikte vatandaşların, e-spor merkezinde her ay düzenlenen dört farklı turnuvaya oyuncu ya da seyirci olarak katılabileceklerini belirtmişlerdir (Küçükçekmece Belediyesi, t.y.).

Ankara'da ise altı adet e-spor merkezi bulunmaktadır. Çubuk E-Spor Merkezi; web sitesinde, her yaş grubundan oyun severlere hizmet verdiğini belirtmektedir. Bununla birlikte, oyuncuların ücretsiz olarak kullanabileceği 10 adet oyun bilgisayarı bulunduğunu, takım antrenmanları için tasarlanmış ve her biri beş bilgisayarla donatılmış dört adet bootcamp odası, üç adet Play Station'ın bulunduğu bir Play Station odası ve bir adet sanal gerçeklik alanı bulunduğunu belirtmektedir (Ankara Büyükşehir Belediyesi, t.y.). Elvankent, Mamak, Beypazarı, Tayfun Tanju Kara E-Spor Merkezi / Birlik Mah., Nallıhan e-spor merkezlerinin de kapasiteleri ve sunduğu hizmetlere ilişkin bilgiler web sitesinde yer almaktadır (Ankara Büyükşehir Belediyesi, t.y.).

Erzurum Yakutiye Belediyesi E-Spor Merkezi ise kendisini “Doğunun ilk E-Spor Merkezi” olarak adlandırmaktadır. Yakutiye Belediyesi E-Spor Merkezinde gençlere eğitimler verilmektedir. Yakutiye Belediye Başkanı Dr. Mahmut Uçar merkezin kuruluş amacını şu şekilde belirtmiştir: “Gençlerimizin dünyasında dijital oyunlar, e-spor turnuvaları ve teknoloji tabanlı beceriler artık çok önemli. Biz de bu gerçeğin farkında olarak, E-Spor Akademimizde gençlerimize profesyonel oyunculuk, takım ruhu, strateji geliştirme ve teknoloji okuryazarlığı eğitimi vereceğiz. Burada oyun sadece eğlence değil; disiplin, azim ve başarıya giden bir yol olacak” (Erzurum Post, t.y.).

Konya Meram MEGA E-Spor Merkezi ise, Konya'nın ilk e-spor merkezidir. Meram Belediyesi bünyesindeki Gençlik Merkezi'nde kurulmuştur. Merkez, League of Legends ve Valorant gibi oyunlarda turnuvalara ev sahipliği yapmıştır (Meram Belediyesi, t.y.). Konya Karatay E-Spor Merkezi, 13 yaş ve üzeri katılımcılar için 13 hafta süren bir kurs imkanı sunmaktadır. Belediyenin internet sitesinde, e-spor merkezinin hedefi şu şekilde tanımlanmaktadır: «Amacımız, kendini tanıyan, kendi değerlerine saygı duyan ve rakiplerine, takım arkadaşlarına, çevresine ve ailelerine saygı gösteren oyuncuları e-spor ekosistemine kazandırmaktır».

Adana Seyhan Belediyesi E-Spor Merkezi amacını şu şekilde belirtmektedir: «E-spor alanında gençlerimize sunduğumuz eğitim, danışmanlık, beslenme uzmanı desteği ve psikolojik danışmanlık hizmetleri aracılığıyla lisanslı sporcular yetiştirmeyi ve yeni takımlar kurmayı hedefliyoruz» Bununla birlikte Adana Seyhan Belediyesi E-Spor Merkezi, özel durumlar haricinde bireysel kullanımına izin verilmeyeceğini, gençlerin takım halinde gelerek merkezden yararlanmalarını beklediklerini belirtmişlerdir. Ayrıca, psikolojik danışmanlar ve beslenme uzmanları tarafından genç oyuncular için programlar tasarlanacağını, bunları uygulamalarının bekleneceğini belirtmektedir (Seyhan Belediyesi Teknoloji ve İnovasyon Merkezi, t.y.).

Kocaeli Darıca Belediyesi E-Spor Merkezi amacını “çocukların ve gençlerin hem dijital bağımlılıktan kurtulması hem de bilişime yatkınlığı olanları yetiştirmek” olarak belirtmiştir. Merkezde eğitimler verilmektedir (Darıca Belediyesi, t.y.).

5. TÜRKİYE'DEKİ BELEDİYE E-SPOR MERKEZLERİNİN AKILLI ŞEHİR PERSPEKTİFİNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

Çalışmanın bu bölümünde, Türkiye'deki belediye e-spor merkezleri akıllı şehir perspektifinden değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda, öncelikle akıllı şehir kavramının kapsamı ve bileşenleri ortaya konulmaktadır.

Günümüzde "akıllı şehir" terimi incelendiğinde; sürdürülebilirlik politikaları, yaşam kalitesinin yükseltilmesi, bilgi ve iletişim teknolojileri altyapılarının geliştirilmesi, vatandaş katılımının teşvik edilmesi ve dijital eşitsizliklerin azaltılması gibi konularla ilişkilendirilen çok sayıda çalışma ve uygulama ile karşılaşmaktadır. Bununla birlikte, literatürde akıllı şehir kavramına ilişkin üzerinde uzlaşa sağlanmış kapsamlı bir tanım henüz ortaya konulamamıştır (Cocchia, 2014, s. 13-15). Akıllı şehir bileşenleri, literatürde altı başlık altında ele alınmaktadır. Bunlar; akıllı ulaşım, akıllı ekonomi, akıllı insan, akıllı yönetim, akıllı çevre ve akıllı yaşam bileşenleridir (Giffinger vd., 2007, s.11).

Akıllı şehirlerin değerlendirilmesinde yalnızca bilgi ve iletişim teknolojileri altyapısının gelişmişliği yeterli görülmemektedir. Bu yaklaşım, kentsel dönüşüm ve kalkınma süreçlerinde insan kaynağının niteliği, eğitim düzeyi ve insan sermayesinin belirleyici rolüne de dikkat çekmektedir. Bu bağlamda "akıllı insanlar", akıllı şehir ekosisteminin temel unsurlarından biri olarak kabul edilmektedir. Söz konusu kavram; sürekli öğrenmeye açıklık, farklı kültürel ve sosyal gruplarla etkileşim kurabilme, yenilikçi düşünme kapasitesi, değişen koşullara uyum sağlayabilme, açık görüşlülük ve toplumsal yaşama aktif katılım gibi özellikleri kapsamaktadır (Nam ve Pardo, 2011, s. 287). Akıllı şehir kavramı yalnızca teknolojik altyapı ve dijital çözümlerle sınırlı olmayıp, kent sakinlerinin bilgi, beceri ve eğitim düzeylerini de kapsamaktadır. Bu çerçevede, eğitilmiş ve yeniliklere açık bireylerden oluşan bir nüfus, akıllı kentin temel unsurlarından biri olarak değerlendirilmektedir (Giffinger vd., 2007, s. 10).

Józwiak (2022, s.1308), e-sporun yakın gelecekte Akıllı Şehir 4.0 yapısının önemli bir unsuru haline geleceğini savunmaktadır. Józwiak'a göre (2022, s.1307) e-spor; şehrin tanıtımı, yerel ekonomi, eğitim ve yeni mesleklerin ortaya çıkması bakımından önemli bir potansiyel barındırmaktadır. E-spor eğitimleri, gençlerin teknik becerilerini geliştirmekte ve oyun geliştirme konularında deneyim kazandırmaktadır. Bununla birlikte, Józwiak (2022, s.1307), e-sporun şehri modern, dinamik ve gelişmiş olarak konumlandırarak şehrin ve bölgenin tanıtımında önemli bir araç işlevi gördüğünü belirtmektedir. Buna örnek olarak Katowice'yi gösteren Józwiak'a göre 2017 yılında şehri 800.000'den fazla katılımcı ziyaret etmiş; bu ziyaretçilerin yalnızca Intel Extreme Masters e-spor turnuvasından gelen kısmı 173.000'i aşmıştır.

E-spor etkinliklerinin kentsel ekonomiye olan katkısına yönelik bir başka örnek ise Hangzhou şehri üzerinden verilebilir. Asya Oyunları'nın düzenlendiği dönemde Hangzhou'nun turizm performansında kayda değer bir artış yaşanmıştır. Şehri ziyaret eden turist sayısı önceki yıla kıyasla %34,37 yükselirken, toplam tüketim hacmi 23,75 milyar yuan seviyesine ulaşmıştır. Aynı dönemde yeme-içme sektörünün gelirlerinde %59,4'lük bir büyüme gerçekleşmiştir. Oyunların kent ekonomisine sağladığı doğrudan ve dolaylı katkının yaklaşık 260 milyon yuan olduğu tahmin edilmektedir. Ayrıca Hangzhou, her yıl 700'ü aşkın e-spor organizasyonuna ev sahipliği yapmakta ve kentteki e-spor endüstrisinin toplam gelirinin 25 milyar yuanın üzerinde olduğu belirtilmektedir (Lai vd., 2024). Hangzhou örneği, e-spor etkinliklerinin kentsel ekonomiye sağladığı somut katkıları ortaya koyması bakımından akıllı ekonomi bileşeniyle ilişkilendirilebilecek önemli bir referans noktası sunmaktadır.

Akıllı şehir bileşenlerine olan katkıların ölçülebilir ve karşılaştırılabilir hale getirilmesi küresel ölçekte geliştirilen akıllı şehir indeksleri aracılığıyla mümkün olmaktadır. Akıllı şehirlerin ölçülmesi ve karşılaştırılmasına yönelik olarak küresel ölçekte çeşitli indeks ve değerlendirme araçları geliştirilmiştir. Bilinen indekslerden bazıları şunlardır: GCI, GPCI, I-SCI, CFI (Coşkun, 2023, s.11; Toh, 2022). Bu indekslerde pek çok gösterge bulunmakla birlikte, e spor ile ilişkilendirilebilecek temel göstergelerden bazıları şunlardır: GCI indeksinde yer alan Kültürel deneyim boyutu altında spor aktiviteleri göstergeleri de yer almaktadır. GPCI, "Kültürel etkileşim" boyutunda yabancı ziyaretçiler ve stadyumlar göstergeleri yer almaktadır. E-spor turnuvaları aracılığıyla kentsel hareketliliğe ve ziyaretçi çekimine katkı sağlanmaktadır (Lai vd., 2024).

Türkiye'de ise Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı tarafından Akıllı Şehir Olgunluk Değerlendirme Modeli kullanılmaktadır. Bu model, belediyelerin mevcut dijital dönüşüm düzeylerini sistematik biçimde ölçmelerini sağlamak ve akıllı şehir dönüşüm sürecine rehberlik eden temel mekanizmalardan biri olarak işlev görmektedir. Elde edilen verilerle şehirlerin akıllı şehir bileşenleri puanlanarak Akıllı Şehir Endeksi oluşturulmaktadır (ÇŞİDB, 2025b; Alan, 2025). Ayrıca 2030 Ulusal Akıllı

Şehirler Stratejisi ve Eylem Planı çerçevesinde, 2027 yılına kadar şehre özgü yerel akıllı şehirler stratejisi ve yol haritası hazırlanması hedefi konulmuştur (ÇŞİDB, 2025a).

Bakanlık olgunluk değerlendirmelerinde yer alan akıllı insan bileşenindeki değerlendirme kriterleri incelendiğinde; belediyelerin e-spor merkezlerinin aile, kadın, çocuk ve gençlere yönelik sosyal sorumluluk, kültür, sanat, turizm ve spor hizmetleri, ücretsiz internet erişim alanları ile istihdama yönelik e-beceri eğitimi, dijital okuryazarlık ve farkındalık eğitimi kriterlerine katkı sağlama potansiyeli taşıdığı görülmektedir. E-spor merkezleri; takım çalışması, dijital okuryazarlık gibi 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasına zemin hazırlamaktadır. Sertifika programları ve yapılandırılmış kurslar aracılığıyla gençlerin dijital yetkinliği artırılmaktadır. Nitekim Konya Karatay Belediyesi, 13 yaş ve üzeri katılımcılara 13 haftalık yapılandırılmış kurs programı sunarken, Başakşehir Belediyesi, profesyonel koç ve psikolog desteğiyle gençlerin zihinsel ve teknik gelişimine odaklanmaktadır. Küçükçekmece Belediyesi, aylık düzenlenen dört turnuva ile gençlerin hem oyuncu hem seyirci olarak katılımını teşvik etmektedir.

Zhong vd. (2022, s. 1), e-spora katılımın gençlerde 21. yüzyıl toplumlarının gerektirdiği ve iş dünyasının giderek daha fazla aradığı becerilerin gelişimine katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Bu çerçevede eleştirel düşünme, iletişim, liderlik ve takım çalışması gibi becerilerin e-spor aracılığıyla kazandırılabilirliğine ilişkin bulgular (Zhong vd., 2022, s. 10), Türkiye'deki belediye e-spor merkezi uygulamalarıyla örtüşmektedir. Bununla birlikte, söz konusu merkezler yalnızca oyun oynanan mekânlar olmanın ötesine geçerek gençlerin bir araya geldiği, takım ruhu oluşturduğu ve topluluk hissi geliştirdiği kamusal alanlar olarak işlev görmektedir (Hanghøj ve Nielsen, 2023, s. 378-385).

Bununla birlikte bu merkezlerin birçoğunun oyunculuk, koçluk desteği ve sertifikalı kurslar sunması (örn. Üsküdar Belediyesi) yerel istihdam ve kariyer olanakları açısından önemli bir fırsat yaratmakta ve akıllı ekonomi bileşenine katkı sunma potansiyeli taşımaktadır. Başakşehir belediyesi web sitesinde aylık bin başvuru arasından seçim yaparak profesyonel sporcu yetiştireceğini belirtmiştir. Adana Seyhan Belediyesi e-spor merkezi de lisanslı sporcu yetiştirmeyi hedeflediğini belirtmiştir. Belediye e-spor merkezleri; oyunculuk, koçluk gibi alanlarda istihdam ve kariyer yolları oluşturarak yerel dijital ekonomiye katkı sağlama potansiyeli taşımaktadır. Konya Karatay Belediyesi'nin e-spor merkezi bünyesinde e-spor eğitmeni istihdam etmesi, belediye e-spor merkezlerinin yalnızca hizmet sunmakla kalmayıp aynı zamanda yeni istihdam alanları da oluşturabildiğini göstermektedir. Bununla birlikte bu merkezler tarafından düzenlenen turnuva organizasyonlarının şehrin marka değerini artırma potansiyeli bulunmaktadır.

Genel bir değerlendirme yapıldığında, Türkiye'deki belediye e-spor merkezlerinin standart bir model oluşturmadığı görülmektedir. Her merkezin kendisine göre bir hizmet sunumu bulunmaktadır. Bir kısmı yalnızca donanım sunmakla yetinirken, bir kısmı sistematik eğitim programları ve uzman desteğiyle çok daha kapsamlı bir hizmet anlayışı benimsemiştir.

SONUÇ

Bu çalışma, Türkiye'deki belediye e-spor merkezlerini akıllı şehir perspektifinden değerlendirmiştir. E-sporun özellikle COVID-19 sonrası hızla büyümesi ve önemli bir endüstri oluşturmaya rağmen, e-sporu ele alan çalışmaların sınırlı kaldığı görülmektedir (Horozoğlu ve Candan, 2024; Józwiak, 2022; Uzuner, 2023). Józwiak (2022), e-sporun gelecekte akıllı şehrin önemli bir unsuru haline geleceğini belirtmektedir. Hangzhou gibi örneklerin e-sporun şehrin turizm ve ekonomisine olan katkıları ile akıllı ekonomi bileşenine katkı sunma potansiyeli taşıdığı söylenebilir. Gupta (2024), e-spor etkinliklerinin, şehirlerin ekonomik rekabet gücünü artırma noktasında önemli bir araç niteliği taşıdığını belirtmektedir. Memiş ve Bayraktar (2020, s.956) akıllı ekonomiyi yeni iş fırsatları yaratma ve kent marka değerini artırma kapasitesi olarak tanımlamaktadır. Bununla birlikte Türkiye'de henüz Hangzhou veya Katowice ölçeğinde yapılandırılmış bir 'e-spor şehri' uygulaması bulunmasa da; belediye e-spor merkezlerinin koçluk, menajerlik, yayıncılık ve içerik üretimi gibi alanlarda yeni kariyer yolları açarak yerel dijital ekonomiye katkı sağlama potansiyeli bulunmaktadır. Bu bağlamda Üsküdar Belediyesi'nin sertifikalı kurs programları ve Başakşehir Belediyesi'nin profesyonel oyuncu yetiştirme hedefleri önem arz etmektedir.

Bununla birlikte belediye e-spor merkezlerinin akıllı insan bileşenine katkısı, mevcut uygulamalar üzerinden somut biçimde değerlendirilebilir. Akıllı insan bileşeni; eğitim düzeyi, yeniliklere açıklık ve kamusal yaşama katılım gibi kriterleri kapsamaktadır (Giffinger vd., 2007, s.10). Zhong vd. (2022)'a göre e-spor, eleştirel düşünme, iletişim, liderlik ve takım çalışması gibi 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasına katkı sağlamaktadır. Bu doğrultuda akıllı insan bileşeni açısından değerlendirildiğinde, belediye e-spor merkezlerinin gençlere yönelik ücretsiz hizmet sunumu, yapılandırılmış kurs programları ve mesleki

oryantasyon eğitimleri aracılığıyla önemli bir katkı sunduğu görülmektedir. Bu merkezlerin gençlerde zaman yönetimi, takım çalışması, dijital okuryazarlık gibi 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasına zemin hazırladığı görülmektedir. Konya Karatay Belediyesi'nin 13 haftalık yapılandırılmış kurs programı, e-spor merkezlerinin gençlere belirli yetkinlikler kazandırmak için önemini ortaya koymaktadır. Bu çalışma, e-sporun akıllı şehirlerin önemli bir unsuru haline gelebileceğini savunmaktadır. Türkiye'deki belediye e-spor merkezleri, genel olarak mevcut haliyle bir hizmet tesisi olarak konumlanmaktadır. Bununla birlikte bu merkezlerin dijital kentsel dönüşümün bir parçası olarak konumlandırılması, akıllı şehir hedefleriyle uyumlarını pekiştirecektir.

Elde edilen bulgular, Türkiye'deki belediye e-spor merkezlerinin sundukları hizmetlerin akıllı insan bileşeniyle anlamlı bir ilişki içinde olduğuna işaret etmektedir. Tüm e-spor merkezlerinin ücretsiz hizmet sunması, gençlerin ekonomik engel olmaksızın dijital hizmetlere erişim imkanı bulması açısından bu merkezlerin sunduğu hizmetler önem arz etmektedir. Bununla birlikte dijital kapsayıcılık ve dijital eşitlik açısından mevcut uygulamaların henüz yetersiz kaldığı görülmektedir. E-spor merkezlerinin dijital görünürlüğünün artırılması, daha geniş kitlelere ulaşılması açısından önem arz etmektedir. Bu konuda belediye e-spor merkezlerinin kendi websitelerini oluşturmaları, sosyal medya hesaplarını oluşturmaları ve düzenli paylaşım yapmaları sundukları hizmetlerin erişilebilirliğini artıracaktır.

Bu çalışmanın temel sınırlılığı, incelenen merkezlerin bir kısmının güncel ve kapsamlı bir web sitesine sahip olmamasından kaynaklanmaktadır. Web sitesi bulunmayan ya da içeriği yetersiz kalan merkezlere ilişkin yeterli veriler elde edilemediğinden, söz konusu merkezlerin sunduğu hizmetler yalnızca mevcut dijital kaynaklarla sınırlı biçimde değerlendirilebilmiştir. Gelecek çalışmaların belediye e-spor merkezlerini kullanıcı ve yönetici perspektifinden görüşme ve anket gibi birincil veri toplama yöntemleriyle ele alması, bu merkezlerin akıllı şehir bileşenlerine katkısının daha kapsamlı biçimde ortaya konulmasına zemin hazırlayacaktır.

KAYNAKÇA

Alan, Ö. (2025). Türkiye'nin akıllı şehir stratejisi: Ulusal yaklaşım, küresel perspektif ve gelecek vizyonu. *Çevre Şehir ve İklim Dergisi*, (Akıllı Şehirler), 16–37.

Ankara Büyükşehir Belediyesi. (t.y.). *Merkezler*. <https://espor.ankara.bel.tr/merkezler> (Erişim tarihi: 12.08.2026)

Ankara Büyükşehir Belediyesi. (2023, 3 Nisan). *Başkentte bir ilk: Ankara Büyükşehir'den Çubuk'a e-spor merkezi*. <https://www.ankara.bel.tr/haberler/baskentte-bir-ilk-ankara-buyuksehirden-cubuk-a-e-spor-merkezi-16360>

Ankara Büyükşehir Belediyesi. (2025a, 22 Şubat). *Ankara'nın yeni dijital arenası "Tayfun Tanju Kara Esport Merkezi"*. <https://www.ankara.bel.tr/haberler/ankara-nin-yeni-dijital-arenasi-tayfun-tanju-kara-espor-merkezi-mansur-yavas-baskentin-yeni-espor-merkezini-acti-17634>

Ankara Büyükşehir Belediyesi. (2025b). *ABB'den Nallıhan'a Aile Yaşam Merkezi*. <https://www.ankara.bel.tr/haberler/abb-den-nallihan-a-aile-yasam-merkezi-17932>

Arnavutköy Belediyesi. (t.y.). *E-Sports Center*. <https://www.arnavutkoy.bel.tr/en/facility/e-sports-center> (Erişim tarihi: 14.05.2026)

Atalı, L. (2018). Akıllı şehirler ve spor. *Herkese Bilim ve Teknoloji Dergisi*, (93).

Başakşehir Belediyesi. (t.y.). *BASE E-Spor Merkezi*. <https://www.basaksehir.bel.tr/base-espor-merkezi> (Erişim tarihi: 11.05.2026)

Cocchia, A. (2014). Smart and digital city: A systematic literature review. İçinde R. P. Dameri & C. Rosenthal-Sabroux (Ed.), *Smart city: How to create public and economic value with high technology in urban space* (ss. 13–43). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-06160-3_2

Coşkun, B. (2023, Haziran). Akıllı şehir yapılanmasında e-belediyeciliğin rolü [Konferans bildirisi]. *IX. Uluslararası TURKCESS Eğitim ve Sosyal Bilimler Kongresi*, İstanbul, Türkiye.

Darıca Belediyesi. (t.y.). *Darıca'da e-spor kayıtları başladı*. <https://www.darica.bel.tr/daricada-e-spor-kayitlari-basladi/> (Erişim tarihi: 12.05.2026)

Erzurum Post. (t.y.). *Doğu'nun ilk esport akademisi kapılarını açtı*. https://www.erzurumpost.com/haber/dogun-ilk-esport-akademisi-kapilarini-acti_11058/ (Erişim tarihi: 12.05.2026)

- Evren, T., Kargün, M., Pala, A. & Yazarer, İ. (2019). Spora yenilikçi yaklaşım: E-spor. *Journal of International Social Research*, 12(66). <https://doi.org/10.17719/jisr.2019.3682>
- Giffinger, R., Fertner, C., Kramar, H., Kalasek, R., Pichler-Milanovic, N. & Meijers, E. (2007). *Smart cities: Ranking of European medium-sized cities*. Centre of Regional Science, Vienna University of Technology. <https://doi.org/10.34726/3565>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 6(1), 81–91. <https://doi.org/10.1089/109493103321167992>
- Gupta, H. (2024). The economic impact of esports on local economies: A case study analysis of major events. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 5(1), 1795–1803. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.i1.2024.4659>
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hanghøj, A. K. & Nielsen, R. K. L. (2023). Social inclusion of vulnerable youth through esports education. *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*, 17, 375–383. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.17.1.1497>
- Horozoğlu, M. A. & Candan, H. (2024, 12–15 Eylül). Dijital dönüşüm ve akıllı şehir uygulamaları kapsamında kamu yönetiminde spor politikaları: E-spor ve akıllı spor tesisleri [Konferans sunum özeti]. KAYFOR 25 Uluslararası Kamu Yönetimi Forumu Balkanlar, Üsküp, Kuzey Makedonya. https://kayforbalkanlar.kmu.edu.tr/userfiles/files/Kayfor%20Balkanlar%20Bildiri%20%C3%96zetleri%20Kitab%C4%B1%2010_10.pdf
- International Esports Federation (IESF). (2026). *About IESF*. <https://iesf.org> (Erişim tarihi: 12.08.2026)
- Józwiak, P. (2022). E-sports cities: A study on special legal problems connected with e-sports from the point of view of a local government. *Journal of Physical Education and Sport*, 22(5), 1304–1310. <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.05163>
- Küçükçekmece Belediyesi. (t.y.). *Küçükçekmece Belediyesi E-Spor Merkezi*. <https://kucukcekmece.istanbul/icerikler/merkezler/kucukcekmece-belediyesi-e-spor-merkezi/31692> (Erişim tarihi: 15.05.2026)
- Lai, H., Li, X. & Zhang, Q. (2024). The impact of e-sports event on urban economic development: A case study of the Hangzhou Asian Game. İçinde *Proceedings of ICEMGD 2024*. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/104/2024ED0139>
- Lee, D. & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *ICHPER-SD Journal of Research*, 6(2), 39–44.
- Meram Belediyesi. (t.y.). *Konya'nın ilk e-spor merkezi Meram'da açıldı*. <https://www.meram.bel.tr/haber/konya-nin-ilk-e-spor-merkezi-meram-da-acildi> (Erişim tarihi: 17.05.2026)
- Memiş, L. & Bayraktar, H. K. (2020). Akıllı kentler ve yaşam laboratuvarları (Living Labs): Başakşehir yaşam laboratuvarı örneğinde bir inceleme. *Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi*, 16(4), 954–975.
- Mordor Intelligence. (2026). *Esports market size & share analysis — Growth trends and forecast (2026–2031)*. <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/esports-market> (Erişim tarihi: 14.05.2026)
- Nam, T. & Pardo, T. A. (2011). Conceptualizing smart city with dimensions of technology, people, and institutions. İçinde *Proceedings of the 12th Annual International Digital Government Research Conference: Digital Government Innovation in Challenging Times* (ss. 282–291). ACM. <https://doi.org/10.1145/2037556.2037602>
- Saudi Vision 2030. (2022). *National gaming and esports strategy*. <https://www.vision2030.gov.sa/en/explore/strategies/national-gaming-and-esports-strategy> (Erişim tarihi: 15.05.2026)
- Saudi Vision 2030. (2026). *Vision 2030 annual report 2025*. <https://www.vision2030.gov.sa> (Erişim tarihi: 15.05.2026)

Savaş, B. (2021, 7 Temmuz). Kamudaki ilk e-spor merkezi Üsküdar'da açıldı. *Sabah*. <https://www.sabah.com.tr/gundem/2021/07/07/kamudaki-ilk-e-spor-merkezi-uskudarda-acildi> (Erişim tarihi: 07.05.2026)

Scott, M. J., Summerley, R., Besombes, N., Connolly, C., Gawrysiak, J., Halevi, T., Jenny, S. E., Miljanovic, M., Stange, M., Taipalus, T. & Williams, J. P. (2021). Foundations for esports curricula in higher education. İçinde *ITiCSE-WGR '21: Proceedings of the 2021 Working Group Reports on Innovation and Technology in Computer Science Education*. ACM. <https://doi.org/10.1145/3502870.3506566>

Seyhan Belediyesi Teknoloji ve İnovasyon Merkezi. (t.y.). *E-Spor*. <https://seytim.org/e-spor.php> (Erişim tarihi: 14.05.2026)

Statista. (2026). *Esports – Worldwide*. Statista Market Insights. <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/worldwide/> (Erişim tarihi: 14.05.2026)

T.C.Gençlik ve Spor Bakanlığı Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü. (2018). *E-spor raporu* (Sayı 5). T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı. http://yayinlar.gsb.gov.tr/Public/Files/2018.05.14_16.57.28_eSports-raporu-say%C4%B15.pdf (Erişim tarihi: 15.05.2026)

T.C.Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı. (2025a). *2030 ulusal akıllı şehirler stratejisi ve eylem planı (2025–2030)*. T.C. Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı.

T.C.Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı. (2025b). *Akıllı şehirler olgunluk değerlendirme sistemi*. T.C. Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı. <https://akillisehirler.csb.gov.tr/olgunluk-degerlendirme-modeli/>

TESFED (Türkiye E-Spor Federasyonu). (t.y.). *Hakkımızda*. <https://tesfed.org.tr/hakkimizda/> (Erişim tarihi: 05.05.2026)

Toh, C. K. (2022). Smart city indexes, criteria, indicators and rankings: An in-depth investigation and analysis. *IET Smart Cities*, 4(3), 211–228. <https://doi.org/10.1049/smc2.12036>

Uzuner, M. E. (2023). E-spor ekosistemi ve kente katabileceği değerler. *Şura Akademi Dergisi*, (3), 45–55.

Üsküdar Belediyesi. (t.y.). *Üsküdar E-Spor Merkezi*. <https://www.uskudar.bel.tr/tr/main/pages/uskudar-e-spor-merkezi/590> (Erişim tarihi: 15.05.2026)

Zhong, Y., Guo, K., Su, J. & Chu, S. K. W. (2022). The impact of esports participation on the development of 21st century skills in youth: A systematic review. *Computers & Education*, 191, Makale 104640. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104640>

EXTENDED ABSTRACT

Research Problem and Purpose

The rapid growth of e-sports into a global industry has prompted local governments to take an increasingly active role in this field. In Türkiye, municipalities have begun establishing e-sports centers, offering young people training opportunities in areas such as gameplay, coaching, management, and broadcasting. Despite this growing trend, studies examining the relationship between e-sports and smart cities remain limited. This study aims to evaluate the services provided by municipal esports centers in Türkiye within the framework of smart city components, and to assess their potential contributions to smart city objectives. In doing so, the study seeks to contribute to the field by addressing this gap, as studies examining the relationship between e-sports and smart cities remain scarce.

Methodology

The study employs a qualitative research approach. Data were collected through a systematic examination of the official websites of the 20 municipal e-sports centers and a review of related academic studies. The study focuses on 20 municipal e-sports centers operating across Türkiye, including centers established by district municipalities in Istanbul (Üsküdar, Küçükçekmece, Başakşehir, Arnavutköy, Sultangazi, Sancaktepe, Bağcılar), Ankara (Çubuk, Elvankent, Mamak, Beypazarı, Nallıhan, Tayfun Tanju Kara/Birlik Mah), Konya (Meram, Karatay), Adana (Seyhan), Kocaeli (Darıca), Erzurum (Yakutiye), Elazığ and Kayseri (Talas). The smart city framework developed by Giffinger et al. (2007) serves as the theoretical foundation. Among the six smart city components defined in this framework, the Smart People component was selected on the grounds

that it offers the most direct analytical correspondence with the functions performed by municipal e-sports centers.

Findings

Although some studies suggest that e-sports will become an important component of smart cities in the future, the number of studies addressing the relationship between e-sports and smart cities remains limited. This study aims to contribute to the field in this regard. When evaluating the relationship between smart cities and e-sports, it can be argued that e-sports has the potential to contribute to the smart people component of smart cities. While global examples such as Hangzhou demonstrate that e-sports can also generate significant economic contributions at the city level, the current study focuses on the smart people component, as municipal e-sports centers in Türkiye offer the most direct evidence in this regard. Nevertheless, there are currently 20 e-sports centers established by municipalities in Türkiye, the majority of which are concentrated in Istanbul and Ankara. Esports contributes to the development of 21st century skills such as critical thinking, communication, leadership and teamwork. In this regard, when evaluated from the perspective of the smart people component, municipal e-sports centers are seen to make a significant contribution through free service provision for youth, structured training programs and vocational orientation education.

Conclusion

This study has revealed that municipal e-sports centers have the potential to engage in a multidimensional relationship with smart city components. Using a qualitative method, the websites of 20 municipal e-sports centers operating in Türkiye and related academic studies were examined. The fact that all e-sports centers provide free services is significant in terms of enabling young people to access digital services without economic barriers. Most centers position themselves as tools that support the personal, social and moral development of young people (e.g., Konya Karatay E-sports Center). Licensed athlete training, coaching, nutritionist and psychological counseling services are concrete reflections of this approach. Drawing on existing studies and global practices, it can be stated that e-sports has the potential to contribute to the smart economy and smart people components. However, the subject of this study is to evaluate municipal esports centers in Türkiye from a smart city perspective. In this context, it can be stated that these centers have the potential to contribute to the smart people component through their current services.