

Dijital Çağda Spor Taraftarlığı: Dijital Dönüşümün Etkileri

Gülnur ŞENGÜL GÜLTEKİN¹, Zülbiye KAÇAY²

ÖZET

Amaç: Dijital çağ, spor taraftarlığını köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Sporun dijitalleşmesi, spor izleyiciliğini daha erişilebilir, dinamik ve etkileşimli hale getirmiştir. E-Sporun yükselişi, dijital teknolojilerin sporla entegrasyonunun en belirgin örneğidir ve bu yeni spor dalı, geleneksel spor anlayışını değiştirmiştir. Bu çalışmada dijitalleşmenin spor taraftarlığı üzerindeki etkilerinin analiz edilerek, dijital teknolojilerin spor izleyiciliği ve taraftar etkileşimindeki rolünün incelenmesi amaçlanmaktadır.

Yöntem: Bu çalışma, konuyla ilgili literatür verilerini inceleyerek konuya ilişkin verileri aydınlatmayı amaçlayan bir derleme çalışmasıdır. Google Scholar, PubMed, Web of Science akademik veri tabanları kullanılarak anahtar kelimeler ve konu başlıkları aracılığıyla yayınlanmış çalışmalar taranmış ve bu çalışmalar üzerinden bir değerlendirme yapılmıştır.

Bulgular: Bu çalışma, dijitalleşmenin spor dünyasında spor taraftarlığını daha erişilebilir, etkileşimli ve dinamik hale getirdiğini, sosyal medya ve dijital platformlar aracılığıyla taraftar katılımını artırdığını ortaya koymaktadır. E-Spor'un yükselişi, dijital teknolojilerin spora entegrasyonunun güçlü bir örneği olarak öne çıkarken, dijitalleşme aynı zamanda dijital bağımlılık, sosyal izolasyon ve gizlilik riskleri gibi olumsuz etkiler doğurmuştur. Bulgular, dijital dönüşümün sporun gelecekteki dinamiklerini şekillendireceğini göstermektedir.

Sonuç: Sonuç olarak; dijital platformlar ve sosyal medya, taraftarların spor etkinliklerine anında erişim ve etkileşim imkanını artırmış ayrıca spor pazarlaması ve sponsorluğunun daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Çalışma sonucunun sporun dijitalleşmesi ile literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijitalleşme, Spor, Taraftarlık, E-Spor

ABSTRACT

Sports Fandom in the Digital Age: The Impact of Digital Transformation

Purpose: The digital age has fundamentally transformed sports fandom. The digitalization of sports has made sports viewership more accessible, dynamic, and interactive. The rise of e-sports is the most prominent example of the integration of digital technologies into sports, reshaping traditional concepts of sport. This study aims to analyze the effects of digitalization on sports fandom by examining the role of digital technologies in sports viewership and fan engagement.

Method: This study is a review that aims to shed light on the topic by examining the relevant literature. Published studies were reviewed using academic databases such as Google Scholar, PubMed, and Web of Science, utilizing keywords and subject headings to identify relevant sources. An evaluation was then conducted based on these studies.

Results: This study indicates that digitalization has significantly transformed sports fandom, making it more accessible, interactive, and dynamic, while enhancing fan engagement through social media and digital platforms. The rise of e-sports exemplifies the profound integration of digital technologies within the sports domain. However, digitalization also presents challenges, including digital addiction, social isolation, and privacy concerns. The

1 Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çanakkale/TÜRKİYE. ORCID: 0000-0001-9692-0132, gulnursengul56@gmail.com

2 Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Çanakkale/TÜRKİYE. ORCID: 0000-0002-9794-0888, zzkacay@gmail.com

findings suggest that digital transformation will play a crucial role in shaping the future dynamics of sports.

Conclusion: In conclusion, digital platforms and social media have enhanced fans' instant access to and interaction with sports events while also enabling sports marketing and sponsorship to reach broader audiences. It is believed that the findings of this study will contribute to the literature on the digitalization of sports.

Keywords: Digitalization, Sports, Fandom, E-Sports

GİRİŞ

Dijital çağ, yaşamın her alanında köklü değişimlere yol açarken, spor dünyası da bu dönüşümden derinlemesine etkilenmiştir. Sporun dijitalleşmesi, sporun icrasından izlenmesine kadar geniş bir yelpazede yenilikler sunabilmektedir.

Spor, tarih boyunca insan topluluklarının önemli bir parçası olmuştur. Hem bireysel hem de toplu olarak yapılan ve belirli kurallar çerçevesinde gerçekleştirilen spor etkinlikleri, katılımcıların bedensel ve zihinsel yeteneklerini geliştirmelerine olanak tanımıştır. Geleneksel spor dalları, fiziksel çevrede gerçekleştirilirken, dijitalleşmenin getirdiği olanaklar sayesinde spor dünyası dijital platformlara taşınmıştır (Şentürk, Özer, 2022). Bu değişim, sporun sadece fiziksel bir aktivite olmaktan çıkıp, dijital ortamda da icra edilebilir hale gelmesini sağlamıştır.

Dijitalleşme, bilgi ve süreçlerin dijital formatlara dönüştürülmesi sürecidir. Bu süreç, bilginin ve iş süreçlerinin daha verimli, erişilebilir ve güvenli hale getirilmesini sağlar. Dijitalleşmenin temel unsurları arasında basılı metinlerin dijital metinlere, kâğıt tabanlı süreçlerin bilgisayar tabanlı süreçlere ve analog sinyallerin dijital sinyallere dönüştürülmesi yer alır. Teknolojinin hızla gelişmesi ve internet kullanımının yaygınlaşması, dijitalleşmenin spor dünyasında da etkili olmasına yol açmıştır (Biricik, 2022). Sporun dijitalleşmesi denildiğinde akla ilk olarak sürekli gelişen, değişen ve hızla popülerlik kazanan E-Spor gelmektedir. E-Spor, dijital teknolojilerin sporla entegrasyonunun en belirgin örneğidir. Bununla birlikte, dijital teknolojiler, sporcuların performanslarının izlenmesi ve iyileştirilmesi için kullanılan makineler ve testler, antrenman yöntemlerinde de yaygın olarak kullanılmaktadır. Akıllı kıyafetler ve giyilebilir teknoloji, sporcuların biyometrik verilerini takip edebilme olanağı sunmakta, böylece antrenmanların verimliliği artırılmaktadır (Büyükgöze, 2019)

Dijitalleşmenin spor dünyasına getirdiği bir diğer önemli yenilik, spor pazarlaması ve sponsorluğunun dijital platformlar aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşabilmesidir. Sosyal medya, spor izleyiciliğinde devrim yaratmış, taraftarlar, sporcular ve diğer spor paydaşlarının

dijital dünyada etkileşim kurmalarına olanak tanımıştır. Dijital platformlar ve sosyal medya aracılığıyla anında maç yorumları yapabilmek, spor haberlerini takip edebilmek ve favori sporcularla etkileşime geçebilmek mümkün hale gelmiştir.

Mobil cihazlar ve etkileşimli teknolojiler de spor taraftarlığını köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Mobil uygulamalar, canlı skorlar, maç özetleri, istatistikler ve haberler gibi çeşitli içerikler sunarak taraftarların bilgiye erişimini kolaylaştırmıştır (Aydın, Özdengül, 2022). Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi etkileşimli teknolojiler, taraftarların maç deneyimini daha gerçekçi ve sürükleyici hale getirmiştir. Canlı yayın ve akış hizmetleri ise taraftarlara maçları canlı izleme ve tekrar izleme imkânı sunarak, spor izleyiciliğini daha erişilebilir ve dinamik bir hale getirmiştir.

Bu çalışmada, dijital çağda spor taraftarlığının dönüşümü kapsamlı bir şekilde ele alınarak, bu dönüşümün hem olumlu hem de olumsuz yönlerinin değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Dijitalleşmenin getirdiği fırsat ve zorluklar irdelenerek, spor dünyasının gelecekte nasıl şekilleneceğine dair öngörülerde bulunulacaktır. Dijitalleşmenin spor taraftarlığı üzerindeki etkilerinin analiz edilmesinin, sporun gelecekteki dinamiklerinin anlaşılabilmesi açısından büyük önem taşıdığı düşünülmektedir.

SPOR

Spor hem bireysel hem de toplu olarak gerçekleştirilebilen ve belirli kurallar çerçevesinde yapılan bedensel ve zihinsel yeteneklerin gelişimini sağlayan bir etkinliktir. Sporun temel özelliklerinden biri, rekabetçi bir yapıya sahip olması ve yarışma unsuru içermesidir. Bu, özellik katılımcıların yeteneklerini sınamalarını ve geliştirmelerini sağlar (Atasoy ve Kuter, 2005).

Spor, bireylerin doğal çevrelerini beşerî çevreye dönüştürme sürecinde kazandıkları yetenekleri geliştirmelerine olanak tanır. Belirli kurallar altında, araçlı veya araçsız, bireysel veya toplu olarak gerçekleştirilen bu etkinlikler, katılımcıların boş zamanlarını verimli bir şekilde değerlendirmelerini sağlar (Yazıcı, 2014).

Spor kuralları önceden belirlenmiş, tek veya takım halinde, araçlı veya araçsız, eğlenmek veya maddi kazanç sağlamak, temel olarak rekabet amacı güden bedensel ve zihinsel aktiviteler bütünüdür (Kartal, 2020).

Tüm bu tanımlar incelendiğinde spor, insan ruhundaki mücadele ve başarıya azminin, doğa ve sosyal yapıyla etkileşim içinde, sistemli ve adil bir şekilde belirli kurallar

çerçevesinde fiziksel, psikolojik, toplumsal ve karakter gelişimine katkıda bulunan bir yarışma ve eğlenme süreci görünmüştür.

Spor, tarihsel olarak boş zamanları değerlendirme, eğlenme veya oyun amaçlı bir etkinlik olarak ortaya çıkmış günümüzde maddi ise kazanç sağlama amacıyla profesyonel bir iş alanı olarak da icra edilmektedir (Yazıcı, 2014). Bu dönüşüm, sporun sadece bireysel ve toplumsal faydalarıyla sınırlı kalmayıp, ekonomik bir faaliyet olarak da önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Profesyonel sporcular, antrenörler ve spor endüstrisinde çalışan diğer bireyler için spor hem bir meslek hem de bir geçim kaynağı haline gelmiştir.

DİJİTALLEŞME

Dijitalleşme, bilgi ve süreçlerin dijital formatlara dönüştürülmesi sürecidir. Bu süreç, bilginin ve iş süreçlerinin daha verimli, erişilebilir ve güvenli hale getirilmesini sağlar. Dijitalleşmenin temel unsurları arasında basılı metinlerin dijital metinlere, kâğıt tabanlı süreçlerin bilgisayar tabanlı süreçlere ve analog sinyallerin dijital sinyallere dönüştürülmesi yer alır. Bu dönüşüm, dijital teknolojilerin hızlı gelişimi ve yaygınlaşmasıyla birlikte önem kazanmıştır (Süleymanoğulları ve Tekin, 2023).

Dijitalleşme, hızla gelişen teknoloji, değişim ve yeniliklerle şekillenen günümüz dünyasını tanımlayan önemli kavramlardan biridir (Değirmencioğlu, 2016). Teknolojik gelişmelerin hızlanması ve internet kullanımının yaygınlaşması, dijitalleşmenin farklı alanlarda karşımıza çıkmasına neden olmuştur. Mobil cihazlar, teknolojik kıyafetler, yapay zekâ ve sanal gerçeklik gibi yenilikler, dijitalleşmenin günlük yaşantıdaki somut örnekleridir (Coşkun ve Küçükali, 2021).

Dijitalleşme, hızla gelişen teknolojinin iş yaşamına ve günlük yaşama entegre edilmesiyle iş süreçlerinin ve insan yaşamının dönüştürülmesi ve yeniden şekillendirilmesi sürecidir. Bu süreç, teknolojinin artan kullanımı ve dijital araçların yaygınlaşması ile hız kazanmıştır. Dijitalleşme, iş süreçlerini daha verimli hale getirirken, yeni iş modellerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Günlük yaşamda ise akıllı telefonlar, sosyal medya platformları ve e-ticaret siteleri, insanların bilgiye erişim, iletişim ve alışveriş alışkanlıklarını yeniden şekillendirmiştir (Ersöz ve Özmen, 2020).

Teknolojik devrim, bilgi ve ağ toplumuna geçişi tetikleyerek insan deneyimlerinde önemli dönüşümler meydana getirmiştir. Bu süreçte, bireylerin benlik algıları çevrimiçi platformlar aracılığıyla yeniden şekillenmiş, dijital teknoloji ise kültürel ve toplumsal yapıları derinden etkilemiştir (Güzel, 2016). Dijitalleşme, toplumu ve kültürü yeniden yapılandırırken,

insan deneyiminin dönüşümünü de beraberinde getirmiştir. Teknolojik kültür, manevi ve sosyal unsurları bir araya getirerek dijital çağın kendine özgü ve tutarlı bir kültürünü oluşturmuştur. Bu değişimler, dijital teknolojinin sosyal ve kültürel etkilerini gözler önüne sermekte olup, bireylerin dijital ortamlar aracılığıyla etkileşim kurma ve kendilerini ifade etme biçimlerini köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Dolayısıyla, dijitalleşme sadece teknolojik bir ilerleme değil, aynı zamanda sosyal ve kültürel bir dönüşüm süreci olarak değerlendirilmelidir (Akkaya, 2023).

Bu bağlamda dijitalleşme, gelişen teknolojilerin iş ve günlük yaşama entegre edilmesiyle bilgi ve süreçlerin dijital formatlara dönüştürülme süreci olarak tanımlanabilir (Yücel ve Adiloğlu, 2019). Bu süreç, fiziksel verilerin dijital verilere dönüştürülmesini, kâğıt tabanlı işlemlerin bilgisayar tabanlı sistemlere geçişini ve analog sinyallerin dijital sinyallere çevrilmesini kapsar. Dijitalleşme, iş süreçlerini daha verimli hale getirerek yeni iş modellerinin ortaya çıkmasına olanak tanır ve bireylerin günlük yaşamlarını köklü bir şekilde değiştirir. Akıllı telefonlar, sosyal medya platformları ve e-ticaret siteleri, bilgiye erişim, iletişim ve alışveriş alışkanlıklarını yeniden şekillendirirken, uzaktan çalışma ve esnek çalışma saatleri gibi yeni normlar iş yaşamında önemli değişikliklere yol açmaktadır (Özbey, 2022). Bu dönüşüm, teknolojinin artan kullanımı ve dijital araçların yaygınlaşması ile hız kazanmış olup, bireylerin ve kurumların adaptasyon ve sürekli öğrenme yeteneklerini sınamaktadır.

DİJİTALLEŞMENİN SPOR DÜNYASINA GİRİŞİ

Sporun dijitalleşmesi denildiğinde, akla ilk olarak sürekli gelişen, değişen ve hızla popülerlik kazanan E-spor gelmektedir. E-spor, dijital teknolojilerin sporla entegrasyonunun en belirgin örneğidir. Bununla birlikte, teknoloji ve spor günümüzde iç içe geçmiş durumdadır. Spor endüstrisi, dijitalleşmenin etkisiyle büyük dönüşümler yaşamaktadır; spor pazarlaması ve sponsorluğu, dijital platformlar aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşmakta ve etkisini artırmaktadır (Kocaömer, 2019). Ayrıca, sporcuların sağlık durumlarının izlenmesi ve performanslarının iyileştirilmesi için kullanılan makineler ve testler, antrenman yöntemlerinde dijital teknolojilerin kullanımını yaygınlaştırmıştır. Dijitalleşme, sadece sporcuların ve antrenörlerin değil, aynı zamanda taraftarların da spor deneyimlerini etkilemiştir. Spor taraftarlığı, dijital platformlar ve sosyal medya aracılığıyla daha etkileşimli ve dinamik bir hale gelmiştir (Karadağ ve ark., 2019).

Spor ortamında dijital dönüşümler, dinamik bilet fiyatlandırması, taraftar uygulamaları, stadyum self-servis kioskları (dokunmatik ekran ve klavyeden oluşan sistemler), sahadaki

performans analizleri, Wi-Fi erişimi, dijital maç sonuçları ve sporun çevrimiçi yayınlanması gibi unsurları kapsamaktadır. Bu yenilikler, çoğunlukla organizasyon gelirini arttırma spor izleyicisi odaklı hizmetleri iyileştirme amacı taşımaktadır. Dijital teknolojilerin bu entegrasyonu, spor organizasyonlarının gelirlerini arttırmalarına ve izleyici deneyimlerini iyileştirmelerine olanak sağlamaktadır (Ersöz ve Gökmen, 2023).

Teknolojinin sporla iç içe geçmesi, sporcuların sağlık durumlarına ve güncel performanslarına ilişkin bilgi almayı kolaylaştırmıştır. Akıllı kıyafetler ve giyilebilir teknoloji sayesinde sporcuların kalp atış hızı, solunum ve kas aktivasyonu gibi biyometrik verileri takip edilebilir hale gelmiştir. Giyilebilir teknolojiler, sporcuların biyometrik verilerini gerçek zamanlı olarak izleyebilme olanağı sunar. Kalp atış hızı, solunum ve kas aktivasyonu gibi veriler, sporcuların performanslarını optimize etmek ve sağlıklarını korumak için kritik öneme sahiptir (Özsevinç ve Yengin, 2021). Toplanan biyometrik veriler, sporcular için kişiselleştirilmiş beslenme ve antrenman programları oluşturulmasına olanak tanır. Bu, sporcuların performanslarını maksimize etmelerine ve sakatlanma riskini azaltmalarına yardımcı olur. Hidroterapi koşu bantları, yağ, su ve kas analizi yapabilen akıllı basküller, postür analizi yapabilen cihazlar gibi teknolojiler, sporcuların sağlık durumları hakkında daha fazla bilgi elde edilmesini sağlamakta ve farklı antrenman yöntemlerinin uygulanmasına olanak tanımaktadır. Bu teknolojiler, antrenman yöntemlerinin daha bilimsel ve veriye dayalı bir şekilde uygulanmasını sağlar (Ak, 2021).

Spor teknolojisi alanındaki inovasyonlar incelendiğinde; Giyilebilir teknolojinin, sporcuların kalp atış hızı, uyku düzeni, kalori tüketimi ve diğer biyometrik verilerini izlemelerine olanak tanıdığını söylemek mümkündür. Örneğin; akıllı saatler ve fitness takip cihazları, sporcuların günlük aktivitelerini ve sağlık durumlarını izlemekte yaygın olarak kullanılmaktadır (Çağlayan ve Uygur, 2022). Akıllı kıyafetler; bu kıyafetler, vücut hareketlerini ve kas aktivasyonunu izleyerek sporculara gerçek zamanlı geri bildirim sağlar. Örneğin, sensörler aracılığıyla kasların ne kadar çalıştığını ölçen akıllı kıyafetler, antrenmanların verimliliğini artırır (Akgönül, 2023). Ayakkabılara yerleştirilen sensörler, koşu verilerini toplayarak adım uzunluğu, hız ve zemin teması gibi parametreleri analiz eder. Örneğin, video analiz yazılımları, video görüntülerini analiz ederek taktiksel ve teknik değerlendirmeler yapar (Kayabaş, 2019). Sporcuların performans verilerini depolayan ve analiz eden sistemler, kişiselleştirilmiş antrenman programları oluşturmak için kullanılır. Örneğin, spor veri tabanı sistemleri, sporcuların performansını izlemek ve analiz etmek için kullanılır (Özdemir ve ark., 2023).

Rehabilitasyon süreçlerinde kullanılan akıllı rehabilitasyon cihazları, sporcuların iyileşme süreçlerini izler ve optimize eder (Ahraz ve ark., 2021). VR teknolojisi, sporcuların sanal ortamlarda antrenman yapmalarını sağlar (Çetin ve Kaya, 2022). Bu, özellikle zihinsel hazırlık ve taktiksel antrenmanlar için faydalıdır. Örneğin, sanal gerçeklik platformları, sporcuların gerçekçi senaryolarda antrenman yapmalarını sağlar.

Teknolojik ilerlemeler, sporun çeşitli branşlarında önemli yenilikleri de beraberinde getirmiştir. Bu teknolojik yenilikler, sporcuların performansını ve seyir zevkini arttırmaya yöneliktir. Örneğin futbol sahalarının kameralar ile donatılması, seyir zevkini artırmakta ve Video Assistant Referee (VAR) sisteminin gelişmesiyle hakemlerin bazı pozisyonları kaçırmamasını engelleyerek daha adil bir oyun sunmaktadır. Ayrıca, sporcular için terlemeyi engelleyen, nefes alan, sürtünmeyi azaltan ve hafif malzemelerden üretilen özel kıyafetler geliştirilmiştir. Bu kıyafetler, sporcunun dikkatinin dağılmasını engelleyerek performansını artırmak üzere tasarlanmıştır (Baydemir ve Dilican,2023). Golf eldivenleri ve hareketli kameralar gibi teknolojik cihazlar, sporcuların performansını artırmak ve izleyicilere daha zengin deneyimler sunmak amacıyla geliştirilmiştir. Bu cihazlar, sporun çeşitli alanlarında teknolojik ilerlemelerin birer örneğidir.

E-SPOR

Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın yayımladığı E-spor raporunda, Elektronik Spor (E-Spor), sporun yeni formu olarak tanımlanmakta ve Bilgisayar/Konsol/Mobil platformlar üzerinden çevrimiçi veya çevrimdışı, bireysel veya takım olarak oynanan rekabetçi çok oyunculu dijital oyunların çeşitli modlarıyla icra edilen bir alan olarak nitelendirilmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

Başka bir tanıma göre ise, E-Spor, dijital arenalarda sporcuların bireysel veya takım olarak rekabet ettikleri, çabuk karar verme, hızlı mekanikler, el-göz koordinasyonu ve yoğun çalışma programları gibi unsurları içeren bir spor dalıdır (Albayrak, 2019).

Bu tanımlar, E-Sporun geleneksel spor dallarından farklı olarak dijital platformlarda icra edildiğini ve yüksek derecede rekabetçi bir doğaya sahip olduğunu vurgulamaktadır. E-Sporun oyunculara sağladığı beceriler arasında hızlı düşünme, stratejik planlama, koordinasyon ve iş birliği yetenekleri önemli bir yer tutar. Ayrıca, E-Sporun fiziksel sporlar gibi ciddi antrenman programları gerektirdiği ve oyuncuların performanslarını artırmak için yoğun bir şekilde çalışmalarını gerektirdiği belirtilmektedir.

E-Spor, dünya genelinde hızla yayılan ve tüketici kitlesi sürekli artan bir spor dalıdır. E-Spor, eğitim aracı olarak kullanılmakta, yabancı dil öğrenimini teşvik etmekte, hızlı düşünme becerilerini geliştirmekte, motor becerilerini iyileştirmekte ve motivasyonu artırmaktadır (Dalgıç ve Pirci, 2021). Ayrıca, önemli bir rekreasyon aktivitesi olarak görülmekte ve kekemelik, sosyal fobi gibi rahatsızlıkların tedavisinde kullanılmaktadır. Teknolojik bilgi ve beceri düzeyinin artmasına da katkıda bulunmaktadır. Ancak, E-Sporun bireyler üzerinde bazı olumsuz etkileri de mevcuttur. E-Spor, gelişim geriliğine yol açabilir, zamanı boşa harcama veya sürekli erteleme alışkanlığına neden olabilir, duygu kontrol bozuklukları veya kişilik bozuklukları yaratabilir. Ayrıca, asosyalleşme ve iletişim bozukluklarına, sanal ile gerçeği ayırt etme güçlüklerine, saldırganlık ve şiddet içeren davranışlara yol açabilir. Bireysel başarıyı olumsuz etkileyebileceği gibi obezite, bağımlılık, dikkat bozukluğu gibi sağlık sorunlarına da neden olabilir ve özellikle çocukları internet üzerinden gelebilecek saldırılara karşı savunmasız bırakabilir (BTK, 2017; Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018).

E-Spor tarihindeki ilk önemli turnuva, 1972 yılında Stanford Üniversitesi'nde öğrenciler arasında düzenlenen Spacewar turnuvasıdır (Dalgıç ve Pirci, 2021). Bu turnuvanın kazananı, Rolling Stones dergisinin bir yıllık aboneliği ile ödüllendirilmiştir. Günümüz E-Spor paydaşlarından bazı etmenler, 1972 yılında gerçekleştirilen bu turnuvada da görülmektedir. Bu bilgi ışığında, Intergalactic Spacewar Olympics etkinliği bir E-Spor etkinliği olarak kabul edilmektedir (Evren ve ark., 2019). 1990'lı yılların sonunda internetin yaygınlaşması ve elektronik aygıtların maliyetlerinin düşmesiyle dijital oyunlar herkesin evinde erişilebilir hale gelmiş, internetin sağladığı "çevrimiçi" olma durumu dijital oyunlara farklı bir boyut kazandırmıştır (Devecioğlu ve Şimşek, 2021). Bu gelişmeler, E-Spor oyuncularının farklı ülkelerden rakipler bulmasına ve bu rakiplerle yarışarak kendilerini diğer oyunculara kanıtlamalarına olanak tanımıştır. Günümüzde, E-Spor her yaşa ve kitleye hitap eden, insanlara ruhsal rahatlama sağlayan ve yeni iş alanları yaratan bir olgu haline gelmiştir (Bulut ve ark, 2021). 2008 yılında E-sporu gerçek bir spor olarak kabul ettirmek amacıyla 'Uluslararası E-spor Federasyonu' Güney Kore'de kurulmuştur ve günümüzde 46 üyesi bulunmaktadır. Bu nedenle Güney Kore E-sporun ana vatanı olarak görülmektedir (Bilir, 2023). Türkiye'deki E-Sporun gelişimi incelendiğinde, 2011 yılında "Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu'nun kurulmasıyla bilgisayar oyunu oynayan oyuncuların haklarının korunduğu ve daha kaliteli bir oyun ortamı sağlandığı görülmektedir. 2013 yılında E-Spor, "Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonu'na bağlanmıştır. 2017 yılına gelindiğinde ise Türkiye'deki tek resmi E-Spor liginin "League of Legends Şampiyonluk ve Yükselme Ligi" olduğu ve Gençlik

ve Spor Bakanlığı tarafından oyunculara resmi lisans verildiği bilinmektedir (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017).

E-SPOR TÜRLERİ

Günümüzde geçerli olan belirli bir sınıflandırma mevcut olsa da E-Spor alanındaki yeni gelişmelerle birlikte farklı oyuncu sınıflarına sahip yeni E-Spor türleri de ortaya çıkmaktadır. Şu anda yaygın olarak kabul edilen beş temel E-Spor türü bulunmaktadır:

Birinci Şahıs Nişancı (FPS) Oyunları:

Bu tür oyunlarda oyuncular, birinci şahıs perspektifinden düşmanlarını hedef alır ve onları alt etmeye çalışır. Popüler FPS oyunları arasında Counter-Strike ve Call of Duty bulunmaktadır (Çağlayan ve Uygur, 2022).

Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası (MOBA) Oyunları:

MOBA oyunları, strateji ve takım çalışmasını birleştirir. Oyuncular, bir harita üzerinde rakip takımı yenmeye çalışır. League of Legends ve Dota 2 bu türün en bilinen örnekleridir (Peçenek ve ark., 2020).

Gerçek Zamanlı Strateji (RTS) Oyunları:

RTS oyunlarında oyuncular, kaynak yönetimi ve stratejik planlama yaparak rakiplerini alt etmeye çalışır. StarCraft II bu kategorinin önde gelen oyunlarından biridir (Çelik, 2021).

Spor Simülasyon Oyunları:

Bu tür oyunlar, gerçek dünya sporlarını dijital ortama taşır. FIFA ve NBA 2K serileri, spor simülasyon oyunlarının en popüler örnekleridir (Çağlayan ve Uygur, 2022).

Savaş Kraliyet (Battle Royale) Oyunları:

Battle Royale oyunları, geniş bir haritada hayatta kalma mücadelesi verir. Oyuncular, haritada son kalan kişi veya takım olmaya çalışır. Fortnite ve PUBG bu türün önde gelen oyunlarından (Devecioğlu ve Şimşek, 2021). Bu türlerin her biri, oyunculara farklı beceriler kazandırmakta ve E-Spor dünyasında çeşitli yetenek setleri geliştirmektedir. E-Sporun dinamik doğası, yeni türlerin ve oyunların ortaya çıkmasına sürekli olarak olanak tanımaktadır.

DİJİTAL ÇAĞDA SPOR TARAFTARLIĞI

Spor izleyiciliği, spor kültürünün temel bir parçası olarak dijitalleşmeden derinlemesine etkilenmektedir. Günümüzde sporun bir tüketim biçimi olarak spor taraftarlığı, giderek daha

fazla çevrimiçi platformlara kaymaktadır. Sporseverler, haberleri ve diğer içerikleri sosyal medya ve mobil cihazlar aracılığıyla her zamankinden daha fazla tüketmektedir. Mobil ve çevrimiçi platformlar, spor içeriğinin tüketimi ve iletimi için yoğun bir şekilde kullanılmaktadır (Akkaya, 2023).

Spor etkinliklerini izlerken tweet atmak, mesaj yazıp paylaşmak gibi aktiviteler, hayranlar için yeni ve zenginleştirilmiş deneyimler sunmaktadır. Bu, taraftarların, sporcuların ve diğer spor paydaşlarının dijital dünyada etkileşim kurmalarına olanak tanımaktadır. Dolayısıyla, dijital dünyada artan taraftar-sporcu etkileşimi, yeni bir spor izleyiciliği (tüketiciliği) pratiğini dijital kültürün önemli bir parçası haline getirmiştir (Akkaya ve Zerenler, 2017). Dijitalleşme, spor taraftarlığını köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Geleneksel spor izleyiciliği ve taraftarlık anlayışı, yerini dijital platformlar üzerinden gerçekleştirilen etkileşimlere ve aktivitelere bırakmıştır. Bu değişim, spor taraftarlarının deneyimlerini daha dinamik, etkileşimli ve erişilebilir hale getirmiştir.

SPOR TARAFTARLIĞININ DİJİTALLEŞMESİNİN OLUMLU YÖNLERİ

- **Artan Erişilebilirlik:** Dijital platformlar, taraftarların maçları ve spor etkinliklerini her yerden takip edebilmesine olanak tanır, coğrafi engelleri ortadan kaldırır.
- **Etkileşim ve Bağlılık:** Sosyal medya ve dijital platformlar, taraftarların sporcular ve takımlarla doğrudan etkileşime geçmesine imkân tanır, bu da bağlılık ve sadakati artırır (Taştan, 2023).
- **Zengin İçerik Sunumu:** Dijitalleşme, maç özetleri, istatistikler, canlı skorlar ve özel içerikler gibi zengin bilgi ve içeriklerin anında erişimini sağlar.
- **Kişiselleştirilmiş Deneyimler:** Dijital araçlar, taraftarların ilgi alanlarına göre kişiselleştirilmiş içerik sunabilir, böylece daha tatmin edici bir izleme deneyimi yaratır.
- **Katılım ve Geri Bildirim:** Anketler, yarışmalar ve anlık geri bildirim olanakları, taraftarların spor etkinliklerine aktif katılımını sağlar.
- **Geniş Kitlelere Ulaşım:** Dijital platformlar, spor organizasyonlarının ve takımların küresel çapta geniş kitlelere ulaşmasına imkân tanır, yeni taraftar kitleleri oluşturur.
- **Veri Analitiği:** Büyük veri analitiği, spor kulüplerinin taraftar davranışlarını ve tercihlerini anlamalarına yardımcı olur, bu da daha iyi hizmet ve ürün sunmalarını sağlar.
- **Ekonomik Fırsatlar:** Dijitalleşme, yeni iş modelleri ve gelir akışları yaratır, sponsorluklar ve reklamcılık için yeni fırsatlar sunar.

Dijitalleşme, spor taraftarlığını daha erişilebilir, etkileşimli ve kişiselleştirilmiş hale getirerek spor deneyimini zenginleştirir ve geniş kitlelere ulaştırır.

SPOR TARAFTARLIĞININ DİJİTALLEŞMESİNİN OLUMSUZ YÖNLERİ

- Dijital Bağımlılık: Taraftarlar arasında ekran süresinin artması, dijital bağımlılığa yol açabilir ve fiziksel aktiviteyi azaltabilir.

- Sosyal İzolasyon: Dijital platformlarda fazla zaman geçirmek, yüz yüze sosyal etkileşimleri azaltabilir ve sosyal izolasyona neden olabilir.

- Dikkat Dağınıklığı: Dijital cihazlar ve sosyal medya, taraftarların spor etkinlikleri sırasında dikkatlerinin dağılmasına ve izleme deneyimlerinin olumsuz etkilenmesine neden olabilir.

- Gizlilik ve Güvenlik: Kişisel verilerin dijital platformlarda paylaşılması, gizlilik ve güvenlik risklerini artırabilir (Metin ve Özoruç, 2024).

- Sahte Bilgi ve Manipülasyon: Dijital platformlarda yayılan yanlış bilgiler, taraftarların yanlış yönlendirilmesine ve manipüle edilmesine neden olabilir.

- Ekonomik Erişim Eşitsizliği: Dijital hizmetlere erişim, ekonomik veya coğrafi nedenlerle bazı taraftarlar için mümkün olmayabilir, bu da eşitsizlikler yaratır.

- Mental Sağlık Üzerinde Baskı: Dijital platformlarda sürekli göz önünde olma, özellikle genç taraftarlar ve sporcular üzerinde psikolojik baskıya neden olabilir. Olumsuz yorumlar ve eleştiriler, taraftar ve sporcuların mental sağlığını olumsuz etkileyebilir.

- Toplumsal Bağların Zayıflaması: Dijitalleşme, taraftarların fiziksel olarak bir araya gelme sıklığını azaltabilir, bu da topluluk bağlarını zayıflatabilir.

Bu olumsuz etkiler, dijitalleşmenin getirdiği fırsatlar ve yenilikler yanında dikkate alınmalı ve minimize edilmesi için stratejiler geliştirilmelidir. Spor dünyası, dijitalleşmenin sunduğu avantajları en iyi şekilde kullanırken, bu olumsuz yönlerin de farkında olarak önlemler almalıdır.

SPOR TARAFTARLIĞININ DİJİTALLEŞMESİNİ ETKİLEYEN FAKTÖRLER

Dijital Platformlar ve Sosyal Medyanın Yükselişi

Sosyal medya platformları, spor taraftarlarının en çok kullandığı araçlar arasında yer almaktadır. Taraftarlar, Twitter, Facebook, Instagram ve YouTube gibi platformlar aracılığıyla anında maç yorumları yapabilmekte, spor haberlerini takip edebilmekte ve favori

sporcularıyla etkileşime geçebilmektedir. Bu platformlar, taraftarların spor etkinlikleri hakkında anlık bilgi almasını ve düşüncelerini paylaşmasını kolaylaştırmaktadır (Çırak, 2020). Sosyal medya, spor izleyiciliğinde devrim yaratmıştır. İzleyiciler, izledikleri etkinlikler hakkında anında yorum yapabilmekte ve bu yorumları geniş kitlelerle paylaşabilmektedir. Bu etkileşim, sporseverlerin deneyimlerini zenginleştirmekte ve spor kültürünün dijitalleşmesine katkı sağlamaktadır.

Mobil Cihazların (Uygulamalar) ve Etkileşimli Teknolojilerin Rolü

Mobil uygulamalar, taraftarların spor etkinliklerini takip etme biçimini değiştirmiştir. Bu uygulamalar, canlı skorlar, maç özetleri, istatistikler ve haberler gibi çeşitli içerikler sunarak taraftarların bilgiye erişimini kolaylaştırmaktadır. Ayrıca, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi etkileşimli teknolojiler, taraftarların maç deneyimini daha gerçekçi ve sürükleyici hale getirmektedir (Savaş, 2023).

Canlı Yayın ve Akış Hizmetleri

Dijitalleşmenin en belirgin etkilerinden biri, canlı yayın ve akış hizmetlerinin yaygınlaşmasıdır. Bu hizmetler, taraftarlara maçları canlı izleme ve tekrar izleme imkânı sunmaktadır. Örneğin, Süper Lig ve Avrupa futbol ligleri, dijital platformlar üzerinden taraftarlara özel içerikler sunmaktadır. Bu hizmetler, izleyicilere evlerinin rahatlığında spor etkinliklerini takip etme olanağı sağlamaktadır.

Taraftar Katılımı ve E-Spor

Dijitalleşme, taraftar katılımını da artırmıştır. Taraftarlar, dijital platformlar üzerinden düzenlenen anketler, oyunlar ve ödüllü yarışmalar gibi etkinliklerle takımlarına destek olabilmektedir. E-Spor'un yükselişi de taraftar katılımını artıran önemli bir faktördür. E-Spor etkinlikleri, milyonlarca izleyiciyi çevrimiçi platformlarda bir araya getirerek, yeni bir taraftar kitlesi oluşturmuştur (Ersöz ve Gökmen, 2023).

Taraftar Analitiği ve Veri Kullanımı

Dijitalleşme, spor organizasyonlarının taraftar davranışlarını analiz etme ve anlamalarına olanak tanımaktadır. Büyük veri analitiği, taraftarların ilgi alanlarını, tercihlerini ve alışkanlıklarını belirlemek için kullanılmaktadır. Bu veriler, spor kulüplerinin taraftarlarına daha kişiselleştirilmiş deneyimler sunmalarını sağlamaktadır.

Spor taraftarlığının dijitalleşmesi, taraftarların spor deneyimlerini daha etkileşimli, erişilebilir ve kişiselleştirilmiş hale getirmiştir. Sosyal medya, canlı yayın hizmetleri, mobil

uygulamalar ve etkileşimli teknolojiler, taraftarların sporla olan bağlarını güçlendirmiştir. Ayrıca, dijitalleşme, spor organizasyonlarına taraftar davranışlarını daha iyi anlama ve onların ihtiyaçlarına yönelik hizmetler sunma fırsatı tanımıştır.

YÖNTEM

Bu çalışma, dijital çağda spor taraftarlığının dönüşümünü ve dijitalleşmenin spor dünyası üzerindeki etkilerini analiz etmek amacıyla kapsamlı bir literatür taraması yöntemi kullanmıştır. Araştırmada, dijitalleşmenin sporun icrasından izlenmesine, sporcuların performans takibinden taraftar etkileşimlerine kadar uzanan geniş etkileri ele alınmıştır. Literatür taraması, 2000-2024 yılları arasında yayımlanmış, dijitalleşme, spor taraftarlığı ve spor endüstrisi konularına odaklanan akademik makaleler, raporlar, kitaplar ve diğer bilimsel kaynakları kapsamaktadır.

Veri toplama sürecinde, Google Scholar, PubMed, Web of Science gibi akademik veri tabanları ve sektörel raporlar taranmış; “dijitalleşme”, “spor taraftarlığı”, “spor teknolojileri”, “E-Spor” ve “dijital dönüşüm” gibi anahtar kelimeler kullanılmıştır. Literatürde yer alan çalışmalar, dijitalleşmenin spor dünyasına etkilerini olumlu ve olumsuz yönleriyle değerlendirmek amacıyla kategorize edilmiştir. Ayrıca, dijitalleşmenin spor taraftarlığı üzerindeki etkileri, sosyal medya, mobil uygulamalar, etkileşimli teknolojiler ve canlı yayın/akış hizmetleri gibi dijital araçlar çerçevesinde analiz edilmiştir.

Bu araştırma nitel bir yaklaşıma sahiptir ve dijitalleşmenin spor dünyasındaki eğilimler, fırsatlar ve zorluklar hakkında kapsamlı bir perspektif sunmayı amaçlamaktadır. Araştırmanın sınırlılıkları arasında, yalnızca mevcut literatür kaynaklarına dayalı bir inceleme yapılmış olması ve ampirik verilerin kullanımının sınırlı kalması yer almaktadır.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Dijital çağda spor taraftarlığının dönüşümü, teknolojinin spor dünyasına entegre edilmesiyle birlikte önemli bir boyut kazanmıştır. Dijitalleşme, sporun icrasından izlenmesine, taraftarların etkileşiminden sporcuların performans takibine kadar geniş bir yelpazede köklü değişiklikler getirmiştir. Bu değişim, sporun daha dinamik, erişilebilir ve etkileşimli hale gelmesini sağlamıştır (Süleymanoğulları ve Tekin, 2023).

Dijitalleşmenin spor üzerindeki etkilerini incelerken, öncelikle E-Spor’un yükselişine dikkat çekmek gerekir. E-Spor, dijital teknolojilerin sporla entegrasyonunun en belirgin örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital arenalarda gerçekleştirilen bu spor dalı,

geleneksel spor anlayışını kökten değiştirmiştir. E-Spor, yüksek derecede rekabetçi doğası, stratejik düşünme, hızlı karar verme ve yoğun çalışma gerektiren yapısıyla dikkat çekmektedir. E-Spor'un dünya genelinde hızla yayılan ve büyük bir tüketici kitlesine sahip olması, dijital çağın spor üzerindeki etkilerinin ne denli büyük olduğunu göstermektedir (Demir, Sertbaş, 2020).

Dijitalleşme, spor taraftarlığını da köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Geleneksel spor izleyiciliği, yerini dijital platformlar üzerinden gerçekleştirilen etkileşimlere ve aktivitelere bırakmıştır. Sosyal medya, spor izleyiciliğinde devrim yaratmış, taraftarlar spor etkinlikleri hakkında anında yorum yapabilme, haberleri takip edebilme ve favori sporcularla etkileşime geçebilme imkânı bulmuştur. Mobil uygulamalar ve etkileşimli teknolojiler, taraftarların spor deneyimini daha gerçekçi ve sürükleyici hale getirmiştir. Canlı yayın ve akış hizmetleri, taraftarların maçları canlı izleme ve tekrar izleme olanağı sunarak, spor izleyiciliğini daha erişilebilir ve dinamik bir hale getirmiştir (Taştan, 2021)

Dijital teknolojiler, sporcuların performanslarının izlenmesi ve iyileştirilmesi için de yaygın olarak kullanılmaktadır. Akıllı kıyafetler ve giyilebilir teknolojiler, sporcuların biyometrik verilerini takip edebilme olanağı sunmakta, böylece antrenmanların verimliliği artırılabilmektedir (Metin ve ark., 2023). Bu teknolojiler, sporcuların sağlığını korumak ve performanslarını maksimize etmek amacıyla kritik öneme sahiptir. Ayrıca, spor veri tabanı sistemleri ve akıllı rehabilitasyon cihazları gibi teknolojik yenilikler, sporcuların sağlık durumları hakkında daha fazla bilgi edinilmesine ve kişiselleştirilmiş antrenman programları oluşturulmasına olanak tanımaktadır.

Dijitalleşmenin spor dünyasına getirdiği bir diğer önemli yenilik, spor pazarlaması ve sponsorluğunun dijital platformlar aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşabilmesidir. Dijital platformlar ve sosyal medya, spor kulüplerinin ve organizasyonların taraftarlarına daha kişiselleştirilmiş deneyimler sunmalarını sağlamaktadır. Büyük veri analitiği, taraftarların ilgi alanlarını, tercihlerini ve alışkanlıklarını belirleyerek, spor organizasyonlarının taraftar davranışlarını daha iyi anlamalarına olanak tanımaktadır. Bu veriler, spor kulüplerinin taraftarlarına yönelik hizmetlerini ve içeriklerini kişiselleştirerek daha etkili bir şekilde sunmalarını sağlamaktadır.

Ancak, dijitalleşmenin getirdiği fırsatların yanı sıra, çeşitli zorluklar ve olumsuz etkiler de mevcuttur. Dijital platformların ve sosyal medyanın yaygın kullanımı, sporcular ve taraftarlar arasındaki etkileşimi artırsa da bu durum bazı sorunları da beraberinde getirmektedir. Özellikle genç taraftarlar, dijital ortamlarda zamanın büyük bir kısmını geçirme

eğiliminde olabilirler ve bu durum, fiziksel aktivite seviyelerini olumsuz yönde etkileyebilir. Ayrıca, dijital bağımlılık ve asosyalleşme gibi sorunlar da dijitalleşmenin olumsuz etkileri arasında sayılabilir.

Spor taraftarlığı, sosyal medya ve mobil uygulamalar aracılığıyla daha etkileşimli ve erişilebilir bir hale gelmiştir. Spor organizasyonları, dijital teknolojiler sayesinde taraftar davranışlarını daha iyi analiz edebilmekte ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunabilmektedir. Ancak, dijitalleşmenin getirdiği fırsatların yanı sıra, çeşitli zorluklar ve olumsuz etkiler de mevcuttur. Bu makale, dijital çağda spor taraftarlığının dönüşümünü kapsamlı bir şekilde ele alarak, bu dönüşümün hem olumlu hem de olumsuz yönlerini değerlendirmiştir.

Sonuç olarak, dijitalleşmenin spor dünyasına etkileri geniş kapsamlı ve derindir. Dijital teknolojiler, sporun daha erişilebilir, dinamik ve etkileşimli hale gelmesini sağlamış, spor taraftarlığını köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Ancak, bu dönüşüm sürecinde karşılaşılan zorlukların da göz ardı edilmemesi gerekmektedir. Spor dünyası, dijitalleşmenin getirdiği fırsatları en iyi şekilde değerlendirirken, olumsuz etkilerini en aza indirmek için stratejiler geliştirmelidir. Bu bağlamda, dijital çağda spor taraftarlığının dönüşümünü anlamak, sporun gelecekteki dinamiklerini şekillendirmek açısından büyük önem taşımaktadır.

Araştırmanın sınırlılıkları

Bu çalışma, dijital dönüşümün spor taraftarlığı üzerindeki etkilerini genel bir çerçevede ele almış olup, belirli spor dalları veya ligler üzerinde derinlemesine analizler yapmamıştır. Ayrıca, sınırlı sayıda ampirik veri kullanılması, bulguların genellenebilirliğini kısıtlamaktadır. Dijital platformların hızlı değişen doğası, çalışmanın gelecekteki yenilikleri kapsamamasına yol açabilir.

Literatür bilgileri ışığında ileride yapılacak olan çalışmalara öneriler:

Bu çalışma, dijital dönüşümün spor taraftarlığı üzerindeki etkilerini ele almış olsa da, alanın daha derinlemesine incelenmesi için ek araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Özellikle, dijital platformların farklı demografik gruplar üzerindeki etkilerinin yanı sıra, yeni medya teknolojilerinin taraftar sadakati ve katılımı üzerindeki uzun vadeli etkilerinin araştırılması önem arz etmektedir. Ayrıca, dijitalleşmenin spor endüstrisinde ortaya çıkardığı yeni ekonomik modellerin ve bu modellerin taraftar davranışlarına olan yansımalarının da detaylı olarak incelenmesi, literatüre önemli katkılar sağlayabilir.

KAYNAKLAR

- Ak, M. O. (2021). Spor yönetimi açısından teknolojinin spora entegrasi: Cybathlon örneği. *Pearson Journal*, 6(16), 413-427.
- Ahraz, A. O., Çar, B., & Cengiz, C. (2021). Fiziksel aktivitenin artırılmasına yönelik dijital teknolojiler hakkında literatür taraması: 2010-2020. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 19(3), 218-232. <https://doi.org/10.33689/spormetre.905970>
- Akgönül, E. K. (2023). Sporda teknoloji kullanımı. (İ. Can & S. Bayraklıoğlu (Eds.), *Kuramdan uygulamaya sportif performans* (s. 189). Efe Akademi Yayınevi
- Akkaya, C. (2023). Dijitalleşen toplumda dijital kültür ve espor. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 22(3), 719-735.
- Akkaya, Ö., & Zerenler, M. (2017). Sosyal medya ve spor pazarlaması ilişkisi taraftar tutumlarını belirlemeye yönelik bir araştırma: Beşiktaş spor kulübü örneği. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 22(4), 945-963.
- Atasoy, B., & Kuter, F. Ö. (2005). Küreselleşme ve spor. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(1), 11-22.
- Baydemir, B., & Dilican, T. (2023). Sporda teknoloji uygulamaları. İ. Özmutlu & S. E. Erhan (Eds.), *Sporda betimsel çalışmalar* (s. 97). Efe Akademi Yayınevi.
- Bilir, H. (2022). E-spor ekonomisinin gelişimi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(3), 327-341.
- Biricik, Z. (2022). Dijital çağ: Değişen paradigmlar, yeni fırsatlar ve riskler. Efe Akademi Yayınları.
- Bulut, Ç., Duman, S., Şahin, H. M., Duman, G., & Uluç, E. A. (2021). Spor turizminde inovasyonel yaklaşımlar: E-spor. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 6(4), 396-412.
- Büyükgöze, S. (2019). Sağlık 4.0'da Giyilebilir Teknolojilerden Sensör Yamalar Üzerine Bir İnceleme. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi* (17), 1239-1247. <https://doi.org/10.31590/ejosat.658020>
- Çağlayan, M. N., & Uygur, A. (2022). Endüstri 4.0 ve bileşenlerinin e-spor üzerindeki etkileri. *Journal of Tourism Intelligence and Smartness*, 5(2), 101-111.

- Çetin, O., & Kaya, S. (2022). Atletik performans ölçümünde ve takibinde kullanılan mobil uygulamalar: Geleneksel bir derleme. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(1), 1-21.
- Çırak, M. F. (2020). Dijital çağda dönüşen futbol ve futbol aktörleri (Yüksek lisans tezi, İstanbul Medipol Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü). YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Değirmencioglu, G. (2016). Dijitalleşme çağında gazeteciliğin geleceği ve inovasyon haberciliği. *Trt Akademi*, 1(2), 590-606.
- Demir, A., & Sertbaş, K. (2020). E-Spor: Spor endüstrisinde yeni bir ekonomi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*(3), 73-88.
- Ersöz, B., & Özmen, M. (2020). Dijitalleşme ve bilişim teknolojilerinin çalışanlar üzerindeki etkileri. *AJIT-E: Academic Journal of Information Technology*, 11(42), 170-179. <https://doi.org/10.5824/ajite.2020.03.007.x>
- Ersöz, G., & Gökmen, A. M. (2023). Spor yönetiminde dijital dönüşüm. İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 12(2), 398-420.
- Evren, T., Kargün, M., Pala, A., & Yazarer, İ. (2019). Spora yenilikçi yaklaşım: E-spor. *Journal of International Social Research*, 12(66).
- Güzel, E. (2016). Dijital kültür ve çevrimiçi sosyal ağlarda rekabetin aktörü: "Dijital habitus". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(1), 1-15. <https://doi.org/10.19145/guifd.26114>
- Karadağ, M., Hüseyinliklioglu, T., & Gür, E. (2019). Spor taraftarlarının Twitter kullanım alışkanlıklarının incelenmesi: Fırat Üniversitesi örneği. *Spor Eğitim Dergisi*, 3(1), 44-53.
- Kartal, P. (2020). Bir hak olarak spor faaliyeti. *Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi*, 26(2), 537-570.
- Kayabaş, O. (2023). Giyilebilir teknolojiler kalp atımı ölçümünde yeterince hassas mı: 'Fitbit Charge™ 2' örneği. [Yayımlanmamış makale veya tez].
- Kocaömer, C. (2019). Elektronik spor faaliyetlerinde sponsorluğun marka değeri üzerine etkisi: League of Legends örneği. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi*, 5, 46-82.

- Küçükali, R., & Coşkun, H. C. (2021). Eğitimde dijitalleşme ve yapay zekânın okul yöneticiliğindeki yeri. *Uluslararası Liderlik Çalışmaları Dergisi: Kuram ve Uygulama*, 4(2), 124-135.
- Manci, E. (2022). Espor ve bilişsel performans. *Asad-2021: Spor-Eğitim-Sağlık*, 173.
- Metin, S. N., Başkaya, G., Öcal, T., Erdoğan, A., et al. (2023). Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin giyilebilir teknolojik ürün kullanımlarının fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları üzerine etkisi. *Yalova Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 1-18.
- Özbey, B. (2022) Dijitalleşme, sosyal medya ve risk toplumu. *İmgelem*, 6(10), 141-158. <https://doi.org/10.53791/imgelem.1053815>
- Özdemir, A. (2023). Yönetimde inovasyon ve dijital dönüşümün spor yönetimine yansımaları. *Spor Bilimlerinde Nitel Araştırmalar 2023-9*, 151-171.
- Özdemir, A. (2023). Yönetimde inovasyon ve dijital dönüşümün spor yönetimine yansımaları. In A. Tekin & M. Süleymanoğulları (Eds.), *Spor bilimlerinde nitel araştırmalar*.
- Özoruç, S. (2024). Sporda teknolojik değişim: Dijital çağın sporla buluşması. *Spor & Bilim* 2024-I, 35.
- Özsevinç, N., & Yengin, D. (2021). Dijital dünyada medya okuryazarlığı olgusu: Gelişim Evi Spor Kulübü. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 5(1), 35-48.
- Peçenek, A., Daloğlu, B., & Yetim, A. (2020). Futbol ve League of Legends ekonomilerinin karşılaştırılması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 25(3), 225-240.
- Pirci, T. K., & Dalgıç, A. (2021). E-spor ve turizm ilişkisi: Organizatörler ve katılımcılar gözünden bir değerlendirme. *Journal of New Tourism Trends*, 2(2), 108-124.
- Savaş, B. Ç. (2023). Spor eğitiminde VR'nin artı ve eksileri. B. Ç. Savaş (Ed.), *Metaverse ve spor* (105-107). Efe Akademi Yayınevi.
- Şentürk, E., & Özer, M. (2022). Sporda teknolojik gelişmeler. *Fenerbahçe Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 49-63.
- Şimşek, A., & Devecioğlu, S. (2021). E-spor yönetimi ve organizasyonları. *Turkish Studies-Social Sciences*, 16(3), 1241-1256.
- Taştan, H. Ş. (2021). Spor yönetiminde dijitalleşme. İ. E. Tarakçı & B. Gökaş (Eds.) *Dijital Gelecek Dijital Dönüşüm-2* (p. 107).
- Taştan, H. Ş. (2023). Sporda dijital inovasyon. In *Spor İnovasyonu ve Dijital Teknoloji*, 7.

- Üçüncüođlu, M., & Çakır, V. O. (2017). Modern spor kulüplerinin e-spor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 4(2), 34-47. <https://dergipark.org.tr/en/pub/inubesyo/issue/32147/332116>
- Yazıcı, A. G. (2014). Toplumsal dinamizm ve spor. Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi, 3(1), 394-405. <https://doi.org/10.7884/teke.280>
- Yücel, G., & Adilođlu, B. (2019). Dijitalleşme, Yapay Zekâ ve Muhasebe Beklentiler. Muhasebe ve Finans Tarihi Araştırmaları Dergisi (17), 47-60.

