

# Dijitalleşen Dünyada Rekreasyon ve Spor Yönetimi Araştırmaları

Editörler:

Doç. Dr. Vahdet Alaeddinoğlu

Doç. Dr. Yunus Sinan Biricik

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Haluk Sivrikaya

Şükran Dertli



# Dijitalleşen Dünyada Rekreasyon ve Spor Yönetimi Araştırmaları

## Editörler

Doç. Dr. Vahdet Alacddinoğlu

Doç. Dr. Yunus Sinan Biricik

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Haluk Sivrikaya

Şükran Dertli



Published by

**Özgür Yayın-Dağıtım Co. Ltd.**

Certificate Number: 45503

📍 15 Temmuz Mah. 148136. Sk. No: 9 Şhitkamil/Gaziantep

☎ +90.850 260 09 97

📞 +90.532 289 82 15

🌐 www.ozgurayinlari.com

✉ info@ozgurayinlari.com

---

## Dijitalleşen Dünyada Rekreasyon ve Spor Yönetimi Araştırmaları

Editörler: Doç. Dr. Vahdet Alacddinoğlu • Doç. Dr. Yunus Sinan Biricik

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Haluk Sivrikaya • Şükran Dertli

---

Language: Turkish

Publication Date: 2025

Cover design by Mehmet Çakır

Cover design and image licensed under CC BY-NC 4.0

Print and digital versions typeset by Çizgi Medya Co. Ltd.

**ISBN (PDF): 978-625-5646-50-7**

**DOI:** <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub796>



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0). To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>  
This license allows for copying any part of the work for personal use, not commercial use, providing author attribution is clearly stated.

---

Suggested citation:

Alacddinoğlu, V. (ed), Biricik, Y. S. (ed), Sivrikaya, M. H. (ed), Dertli, Ş. (ed) (2025). *Dijitalleşen Dünyada Rekreasyon ve Spor Yönetimi Araştırmaları*. Özgür Publications. DOI: <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub796>.

License: CC-BY-NC 4.0

---

*The full text of this book has been peer-reviewed to ensure high academic standards. For full review policies, see <https://www.ozgurayinlari.com/>*

---



## Önsöz

21. yüzyılın ikinci çeyreğine yaklaşırken, dijitalleşme olgusu yaşamın tüm alanlarında olduğu gibi rekreasyon ve spor yönetimi disiplinlerini de dönüştürücü bir etkiyle biçimlendirmektedir. Bu dönüşüm, yalnızca teknolojik araçların kullanımına indirgenemeyecek kadar derin; kentleşmeden tüketici davranışlarına, bireysel rekreatif tercihlerden spor endüstrisinin yapısına kadar çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Bu nedenle, dijitalleşme bağlamında geliştirilecek bilimsel yaklaşımların, ilgili alanları disiplinler arası perspektifle ele alması kaçınılmaz hâle gelmiştir.

Küresel ölçekte dijital dönüşüm, sosyal yaşamın tüm alanlarında olduğu gibi rekreasyon ve spor yönetimi disiplinlerini de derinden etkilemektedir. Dijital teknolojilerin gelişimi, bireylerin boş zaman değerlendirme pratiklerinden sportif organizasyonların planlanmasına kadar geniş bir yelpazede yeni paradigma ve uygulamaların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu dönüşüm, yalnızca araçsal bir değişimi değil; aynı zamanda yönetsel yaklaşımları, katılımcı profillerini ve toplumsal etkileşim biçimlerini yeniden şekillendiren bir dinamığe işaret etmektedir.

Bu kitap, dijitalleşme bağlamında rekreasyon ve spor yönetimi alanında yürütülen özgün akademik çalışmaları bir araya getirerek hem kavramsal bir zemin oluşturmayı hem de uygulama sahasına yönelik çözümleyici katkılar sunmayı amaçlamaktadır. Eser, disiplinler arası bir yaklaşımla hazırlanmış olup; spor bilimleri, yönetim bilimi, dijital iletişim, sosyoloji ve davranış bilimleri gibi farklı perspektifleri bilimsel bir bütünlük içerisinde harmanlamayı hedeflemektedir. Her bir bölüm, kuramsal bir çerçeveye dayanan saha bulguları ve tartışmalarla desteklenerek literatüre özgün katkılar sağlamayı amaçlamaktadır.

Kitabın hazırlanma sürecinde katkı sunan araştırmacılar, dijital çağın sunduğu fırsat ve meydan okumaları eleştirel bir gözle analiz etmiş; sektörel uygulamaların dönüştürücü potansiyelini akademik titizlikle irdelemişlerdir. Bu bağlamda eser, alana ilgi duyan akademisyenler, profesyoneller ve lisansüstü araştırmacılar için hem kuramsal hem de metodolojik açıdan referans kaynağı niteliği taşımaktadır.

Bu kitap, dijitalleşmenin sunduğu dönüşüm süreçlerini rekreasyonel ve sportif bağlamda değerlendiren özgün çalışmaları bir araya getirerek

hem kuramsal hem de uygulamalı alana katkı sağlamayı hedeflemektedir. Kitapta yer alan bölümler, farklı disiplinlerden akademisyenlerin katkılarıyla dijitalleşmenin çok boyutlu etkilerini kapsamlı biçimde analiz etmektedir. Örneğin, Oğuzhan Yıldız'ın Dijitalleşen Dünyada Akıllı Şehirler ve Rekreasyon ile Kentsel Dönüşüm başlıklı çalışması, kent sosyolojisi ve dijital altyapı etkileşimini irdelemektedir. Murat Ali Bindeden'in Dijital Kaçış: Teknolojiyle Rekreasyonun Yeni Sınırları bölümü ise dijital ortamlarda biçimlenen rekreatif deneyimlere eleştirel bir bakış sunmaktadır.

Bunun yanı sıra, spor endüstrisindeki teknolojik yeniliklerin yapısal etkileri, Muhammed Emin Dertli ve Seda Erden Dertli'nin Giyilebilir Teknolojiler ve E-Ticaretin Etkileşimi Üzerine Hazırladıkları Kavramsal Analiz ile Ele Alınırken; Fan Token Teknolojisinin Bilimsel İz Düşümleri, Orcan Mızrak, Hüseyin Devran Şenocak ve Şükran Dertli tarafından bibliyometrik bir çerçevede değerlendirilmektedir. Ayrıca, Murat Turan, Buğra Çağatay Savaş ve Muhammet Mavıbaş'ın Teknoloji Çağında Sporun Toplumsal Bütünleşme Üzerine Etkisi başlıklı bölümü, sporun dijital ortamda sosyal kapsayıcılık işlevine odaklanmaktadır. Son olarak, Şükran Dertli'nin Spor Yönetiminde Kriz Yönetimi ve Liderlik konulu incelemesi, dijital çağın yönetsel zorluklarına ilişkin literatüre önemli katkılar sunmaktadır.

Bu eser, dijitalleşen dünyada rekreasyonel ve sportif yapıların yeniden tanımlanmasında yol gösterici bir kaynak oluşturma amacıyla hazırlanmıştır.

# İçindekiler

## Bölüm 1

|                                                                        |   |
|------------------------------------------------------------------------|---|
| Dijitalleşen Dünyada Akıllı Şehirler ve Rekreasyon ile Kentsel Dönüşüm | 1 |
| <i>Oğuzhan Yılmaz</i>                                                  |   |

## Bölüm 2

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| Dijital Kaçış: Teknolojiyle Rekreasyonun Yeni Sınırları | 21 |
| <i>Murat Ali Bindesen</i>                               |    |

## Bölüm 3

|                                                                                              |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Spor Endüstrisinde Giyilebilir Teknolojiler ve E-Ticaretin Etkileşimi: Kavramsal Bir Çerçeve | 33 |
| <i>Muhammet Emin Dertli</i>                                                                  |    |
| <i>Seda Erden Dertli</i>                                                                     |    |

## Bölüm 4

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| Fan Token Literatürüne Yönelik Bibliyometrik Bir Analiz | 59 |
| <i>Orcan Mızrak</i>                                     |    |
| <i>Hüseyin Devran Şenocak</i>                           |    |
| <i>Şükran Dertli</i>                                    |    |

## Bölüm 5

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Teknoloji Çağında Sporun Toplumsal Bütünleşme Üzerine Etkisi | 85 |
| <i>Murat Turan</i>                                           |    |
| <i>Buğra Çağatay Savaş</i>                                   |    |
| <i>Muhammet Mavibaş</i>                                      |    |

## Bölüm 6

|                                                                             |     |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Spor Yönetiminde Kriz Yönetimi ve Liderlik Çalışmaları Üzerine Bir İnceleme | 105 |
| <i>MSc Şükran Dertli</i>                                                    |     |



# Dijitalleşen Dünyada Akıllı Şehirler ve Rekreasyon ile Kentsel Dönüşüm

Oğuzhan Yılmaz<sup>1</sup>

## Özet

Günümüzde dijitalleşme, kent yaşamını derinden dönüştüren temel dinamiklerden biri haline gelmiştir. Bu bağlamda, akıllı şehirler kavramı, sadece teknolojik altyapıların entegrasyonunu değil, aynı zamanda sürdürülebilirlik, yaşam kalitesi ve toplumsal refah açısından da yeni bir paradigma sunmaktadır. Akıllı şehirler; büyük veri, nesnelerin interneti (IoT), yapay zeka ve diğer dijital teknolojilerle desteklenen, etkin kaynak yönetimi ve katılımcı yönetim anlayışıyla şekillenen yapılardır. Bu dönüşümün önemli bir ayağını ise kentsel rekreasyon alanları oluşturmaktadır. Rekreasyon, sadece bireysel dinlenme ve eğlenme aracı olmanın ötesinde, sosyal bütünleşme, kültürel etkileşim ve çevresel farkındalık gibi çok boyutlu katkılar sunarak kentsel dönüşüm süreçlerinde aktif bir rol üstlenmektedir. Bu makalede, dijitalleşmenin yön verdiği akıllı şehir uygulamaları ile rekreasyonun kesişim noktaları analiz edilmekte ve bu etkileşimin kentsel dönüşüm politikalarına katkısı değerlendirilmektedir. Nitel veri taraması yöntemiyle elde edilen bulgular, akıllı şehirlerde rekreasyon alanlarının planlı ve kapsayıcı biçimde yapılandırılmasının, kentlerin sadece teknolojik değil, aynı zamanda sosyal ve kültürel olarak da dönüşümünü mümkün kıldığını ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, dijital çağda başarılı bir kentsel dönüşüm için, akıllı şehir stratejilerinin rekreatif ihtiyaçları da dikkate alan bütüncül bir yaklaşımla ele alınması gerekmektedir.

## Giriş

Dünyada insan yaşamı, teknoloji, dijitalleşme gibi konular, akademik çalışmalarda birçok disiplinde ele alınmaktadır. Bu çalışmalarda teknoloji insan doğasını değiştiriyor mu? Dijital uçurum toplumsal eşitsizlikleri nasıl etkiliyor? Dijital detoks mümkün mü? Teknoloji bağımlılığı nasıl

1 Atatürk Üniversitesi Kış Sporları ve Spor Bilimleri Enstitüsü (DOKTORA ÖĞRENCİSİ),  
<https://orcid.org/0009-0009-7969-7667.oguzhanyilmaz9352@gmail.com>



yönetilmeli? Gibi soruların yanıtları aranmaktadır. Teknolojinin gelişimiyle insan, doğasına aykırı bir yaşam şeklini benimsemeye ve sağlıksız toplumların oluşmasına sebep olmaya başlamıştır. İnsanlık tarihine bakıldığında avcı toplayıcı topluluklardan yerleşik hayata geçilmesi uzun bir süre almıştır. Yerleşik hayata geçildikten sonra yazının icadıyla birlikte bilgi daha da yaygınlaşmış ve insanlık yavaş yavaş gelişmeye başlamıştır. Ancak on sekizinci yüzyıldan sonra insanlığın gelişimi bir anda müthiş bir ivme kazanmış ve tahmin edilemeyecek seviyelere ulaşmıştır. Bu açıdan bakıldığında yaklaşık olarak son iki yüz yılda insan yaşamında büyük değişikliklerin olduğu görülmektedir. On dokuzuncu yüzyılın sonlarında sanayi devriminden sonra günümüz teknolojilerine kadar ilerleyen insan, aynı zaman da binlerce yıllık kırsal yaşamından kentlere doğru hızlıca ilerlemiştir. Teknolojinin ve şehir yaşamının sağladığı faydaların sayısız olduğunu kabul etmek gerekir, peki zararları nelerdir ve çözümleri neler olabilir. Aşırı kentleşmenin getirdiği sorunlara çözüm üretmek için birçok araştırma ve uygulama öne sürülmüştür ve “Akıllı Şehir” kavramı da burada karşımıza çıkmaktadır. Akıllı şehirler içerisinde bulunan toplumların yaşam kalitesi ve dünyanın yaşam için sürdürülebilir bir yer olması açısından önem arz etmektedir. Akıllı şehirler birçok bilim alanında ilgilendirdiği gibi hayatın her alanında bulunan ve insan için önemli bir olgu olan rekreasyon alanını da ilgilendirmektedir. Rekreasyon da insanlık tarihi kadar eski bir olgudur, fakat kavramsallaşması on dokuzuncu yüzyılın sonlarında sanayi devrimi ile birlikte gerçekleşmiştir. Rekreasyon insan ihtiyaçları açısından değerlendirildiğinde, fiziksel ve zihinsel açıdan sağlıklı bir bireyin ve toplumun oluşmasında sayısız fayda sağlamaktadır. İnsanlar doğası gereği hareket etmek, sosyalleşmek için ilişkiler kurmak, kurduğu ilişkilerde saygı görmek ve diğerlerinden farklı olduğunu göstererek kendini kanıtlamak ister ve rekreasyon etkinlikleri insanlar için bir fırsat olarak görülebilir. Akıllı şehir stratejileri geliştirilirken kentlerde rekreasyon alanlarının yönetiminin de teknoloji ile entegre olup dijitalleşmesi, insanların yaşam kalitesi ve sürdürülebilir bir dünya için önem arz etmektedir. Konunun önemi Türkiye’nin bazı şehirlerindeki (İstanbul, Ankara, İzmir, Antalya, Gaziantep vb.) yaşam şartları düşünüldüğünde daha iyi anlaşılacaktır. Artan kent sorunlarına çözüm bulabilmek ve yaşamı kolaylaştırabilmek için, akademik olarak birçok disiplinde incelenmesi gereken bu konuyu rekreasyon perspektifinden ele alarak yazılan kitabın bu bölümünde rekreasyon ve akıllı şehir kavramları hakkında bilgilendirmeler, literatür doğrultusunda rekreasyon ve akıllı şehir konuları ile ilgili bazı çalışmalar ve uygulamalar için incelemeler bulunmakta ve gelecekte rekreasyon ve akıllı şehir konularını içerecek olan çalışmalar için literatüre katkı sağlanması amaçlanmaktadır.

On dokuzuncu yüzyılın sonları ve yirminci yüzyılın başlarında sanayileşme ile başlayıp endüstriyelleşme ile devam eden süreçte birçok millet, tarım toplumundan sanayi toplumuna geçmiş ve buna paralel olarak kent nüfuslarının büyük oranda artmasına sebep olmuştur. (Allen, 2011). Bu teknolojik gelişmelerin insan hayatında sayısız avantajı olduğu gibi birçok dezavantajının da olduğu bilinmektedir. Tüm iş alanlarında, yenilikçi teknolojilerin iş yükünü azaltması ve günlük yaşamda her şeyin daha hızlı ve ulaşılabilir olması insan yaşamına katkılar sağlıyor olsa da zamanını doğru kullanamayan bireylerin de olduğu ve birey temelli hareketsiz ve sağlıksız toplumların oluştuğu bir gerçektir. Buna ek olarak gelişen dijital teknolojiler insanların sosyal bir varlık olmaktan uzaklaşmasına da sebep olabilmektedir (Matthews vd., 2015).

Artık dijital bir dünyada yaşadığımız ve dijitalleşmenin de insan yaşamının bir parçası olduğu kaçınılmazdır. İnsan doğası gereği fiziksel ve zihinsel açıdan sağlıklı bir yaşam sürebilmesi için hareket etmesi ve sosyalleşmesi gereken bir varlıktır (Hallgren vd., 2020). Teknolojinin getirdiği avantajlar sayesinde, bireylerin geçinmek için emek sarf ettiği çalışma zamanı ile yaşam için temel fizyolojik ihtiyaçlarını (uyku, yemek vb.) karşıladığı ve aile ve sosyal sorumluluklarını yerine getirdiği varoluş zamanı sürelerinde kısalma meydana gelmiş, bu zamanların dışında kalan, yapmak istediği her türlü eylemi gerçekleştirmekte özgür olduğu serbest zaman süresinde artış olmuştur (Gershuny, 2018). Bireylerin serbest zamanlarında gerçekleştirdiği etkinlikler veya aktiviteler bireylere olumlu katkılar sağladığında rekreasyon kavramı içerisinde değerlendirilmektedir (Newman vd., 2014).

Rekreasyon kavramı insanın var olduğu günden bu yana yaşamın bir parçası olsa da sanayi devriminden ve teknolojik gelişmelerden sonra kavramsallaşmış ve profesyonel bir hizmet alanı ve bir bilim dalı olmaya başlamıştır (Bedir, 2021). Bireylerin serbest zamanlarında dinlenmek, eğlenmek ve fiziksel veya kişisel gelişim sağlamak için yaptıkları, bireye olumlu katkılar sağlayan her türlü etkinliği veya aktiviteyi kapsayan rekreasyon kavramının, dijitalleşen dünyaya entegre edilmesi sağlıklı bireyler ve toplumlar için önem arz etmektedir (Heo vd., 2018; Karaküçük ve Gürbüz 2007).

Dijitalleşen dünyada son yıllarda ortaya çıkan akıllı şehir kavramı, insan nüfusunun yoğun olduğu kentlerde yerel yönetimler ve hükümetler için önem arz etmese de dünyanın sürdürülebilir bir yaşam alanı olarak kalabilmesi için önemli bir konu haline gelmiştir (Angelidou, 2017). Akıllı şehirlerin oluşturulması konusunda son yıllarda Avrupa Birliği ve diğer birçok ülke tarafından yapılan çalışmalar ve geliştirilen stratejiler konunun ne derece önemli olduğunu kanıtlar niteliktedir (Albino vd., 2015). Barınma,

güvenlik, enerji, ulaşım, sağlık, sanayi, endüstri, atık gibi hayatın tüm alanlarında şehir dinamiklerine göre geliştirilecek akıllı şehir planlarının ve stratejilerin içerisine rekreasyon ve serbest zaman kavramlarının dahil edilmesi gerektiği düşünülmektedir (Duxbury ve Jeannotte, 2021; Cohen, 2015; Paskaleva, 2009). Şehir sakinlerinin yaşam kalitesi, şehir yönetiminin ve ülke yönetiminin kalitesi ve sürdürülebilir bir dünya için akıllı şehir ve rekreasyon olguları birbirinden ayrı düşünülemeyecek kadar birbirine bağlı iki konu olarak ele alınmaktadır (Sharifi, 2019; Marans ve Stimson, 2011).

### **Aşırı Kentleşme ve İnsan Doğası**

Günümüzde kırsal alanda yaşayan insanların sayısı dünya nüfusunun yarısından azdır ve bu oran gittikçe düşmekte ve kentleşme artmaktadır, bu aşırı kentleşmenin arkasında birbiriyle bağlantılı birçok sosyoekonomik faktör vardır (United Nations, 2018). Özellikle gelişmekte olan ülkelerde hızla devam eden aşırı kentleşme tüm dünya da sanayi devriminden sonra ivme kazanmış ve kırsal alanların bırakılıp kentlere göç edilmesinin başlıca sebeplerinden biri kentlerdeki ekonomik fırsatlar oluşturmıştır (Castells-Quintana ve Royuela, 2020). Şehirlerde yoğunlaşan sanayi ve hizmet gibi sektörler kırsalda geçim sorunları yaşayan insanlar için çekicilik kazanmış ve kırsaldaki tarım alanlarının mirasçılara bölünmesi, insan gücünün yerini makinalara bırakması kırsal ekonomiye büyük darbeler vurmuştur (Bloom vd., 2008). Ekonomik sebeplerin yanında iklim değişikliği, doğal afetlerin artması kırsaldaki tehlikeyi arttırmış ve kaliteli sağlık tesislerine ve yetkin eğitime erişim açısından şehirler avantajlı konuma gelmiştir (McLeman, 2014). Teknolojik gelişmeler ve ulaşım imkanlarının kolaylaşması, şehir yaşamının sunduğu kültürel ve sosyal olanaklar kırsaldaki genç nüfusun ilgisini çekerek şehirlere göçü hızlandırmıştır. Fakat şehirleşmenin bu avantajlarıyla birlikte yetersiz alt yapı, aşırı trafik, hava kirliliği, suç oranında artış ve toplumsal eşitsizlik gibi birçok dezavantajın ortaya çıkması, şehir yaşamının sürdürülebilir olması için insan doğasına göre güncellenmesi gerektiğini göstermektedir (Seto vd., 2010).

İnsan doğasını anlamak için insan biyolojisi ve kültürel geçmişi arasındaki etkileşimi kavramak gerekir, bu konu hakkında filozoflar tarih boyunca tartışmıştır. İnsanın doğuştan bencil ve saldırgan olduğunu savunan Thomas Hobbes'e karşı Jean-Jacques Rousseau insanın aslında barışçıl ve iyi bir varlık olduğunu savunmuştur (Douglass, 2020; Cohen, 2010). Geçmişteki bu tartışmalar saygıyı hak etse de modern bilim beynimizi teknolojinin yardımı ile ayrıntılı inceleyebilmektedir (Çemç ve Ağduman, 2024). Nörobilim araştırmaları, beynimizin iki bölgenin varlığından bahsetmiştir; "Limbik Sistem" olarak bilinen bölge ilkel bölgeleri temsil ederken, "Prefrontal

Korteks” gelişmiş bölgeleri temsil eder ve bu iki bölge içgüdüsel ve mantıksal olarak sürekli etkileşim içerisinde (Phelps vd., 2017). İnsanlık tarihine bakıldığında, avlanarak ve göç ederek hayatını sürdüren bir profil gözükse de günümüzde aşırı kentleşmeyle karşı karşıya kalan insanlar, doğasından uzaklaşarak az hareketli bir yaşama doğru ilerlemekte (Pontzer, 2017) ve bunun yanında teknolojinin getirdiği ekran bağımlılığı, sosyal medya sanal etkileşimler gibi zararlı eğilimlerin, bireylerin gerçek sosyalleşme ihtiyacını tam anlamıyla karşılamadığı gözükmemektedir (Hallgren vd., 2020).

Teknolojik gelişmeler ve şehir yaşamı hayatımızı kolaylaştırırken aynı zaman da birçok paradoksa sebebiyet vermekte, akıllı cihazlar bireyleri her türlü bilgiye, iletişime ve etkileşime kolayca ulaştırırken aynı zamanda hareketsiz yaşama ve sahte sosyal ilişkilere yönlendirmektedir (Orben vd., 2019). İnsanoğlu varoluşu gereği anlam arayışı içindeyken, geçmişten gelen köklerini unutmaması, hareketli ve gerçek sosyal ilişkilerle çevrelenmiş bir yaşam benimsemesi bireyin fiziksel ve zihinsel sağlığı açısından önemli olup, modern toplumlarda bireylerin sağlıklı olması genel toplum sağlığını da doğrudan etkilemektedir (Martela ve Steger, 2016). İnsan doğası ile modern yaşam arasındaki dengeyi sağlamak ve sürdürülebilir bir dünya için tüm alanları ilgilendiren dijitalleşme düşünüldüğünde, akıllı rekreasyon uygulamalarının geliştirilmesi ve yaygınlaştırılması gereklilik arz etmektedir (Iwasaki, 2017).

### Rekreasyon Kavramı ve İnsan Yaşamındaki Yeri

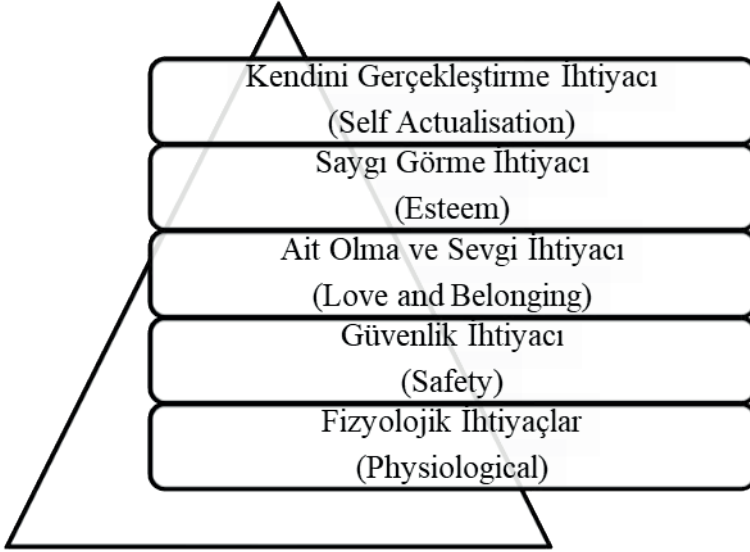
Rekreasyon kavramı, insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanlığın varoluşundan bu yana yapılan toplu etkinliklere ve dini ritüellere dair bulgular, antik yunanda yapılan Olimpiyat Oyunları, Roma döneminden bu yana uygulanan hamam kültürü gibi örnekler bunu kanıtlar niteliktedir (Bedir 2021). Rekreasyon kavramsallaşması devam eden yıllarda kurumsallaşarak profesyonel rekreasyon hizmetleri ortaya çıkması, sanayi devriminden sonra çalışma saatlerinin azalması ve bireylerin serbest zamanlarındaki artışla birlikte olmuştur (Kyle, 2015). Rekreasyon kelimesi köken olarak Latince “re-creatio” kelimesinden türemiş ve yenilenme, yeniden yaratılma veya yeniden yapılanma anlamlarına karşılık gelmektedir. Genel olarak tanımlanırsa rekreasyon, insanların serbest zamanlarında gönüllü olarak dinlenme, eğlenme veya gelişim fonksiyonlarından birini, ikisini veya tümünü sağlamak amacıyla katıldığı bütün etkinlikleri veya aktiviteleri içine alan bir kavramdır (Önal, 2022). İlerleyen bölümlerde daha ayrıntılı ele alacağımız rekreasyonun sınıflandırılması konusu birçok bilim insanı tarafından farklı şekillerde ele alınsa da kitap bölümünde, rekreasyon alanındaki birçok bilim insanı tarafından kabul edilmiş bazı sınıflandırmalara yer verilmiştir.

Günümüz gelişmiş toplumlarında serbest zaman süresi çok daha fazladır ve teknolojik imkanlar sayesinde dijital ortamların getirdiği iletişim ve etkileşim kolaylıkları, rekreatyonel etkinlikler hakkında bilgi almayı kolaylaştırdığı gibi gelişmiş toplumlarda rekreatyonel etkinliklerin çeşitliliği sayısız diyebileceğimiz seviyelere ulaşmıştır (Rojek, 2020). Nerede olmanızın bir önemi olmaksızın bir etkinlik hakkında bilgi almak ve ulaşım sağlamak günümüz modern toplumlarında artık aynı mahalledeki bir arkadaş ziyaretine gitmek kadar kolay hale gelmiş ve dünya evrenselleştikçe rekreatyonda evrenselleşmiştir (Lee ve Kim, 2021).

Dünya sağlık örgütüne göre insan sağlığı, sadece fiziksel değil aynı zamanda zihinsel olarak iyi olma durumudur (WHO 2014). İnsan var olduğundan bu yana sürekli hareket eden ve sosyalleşen bir varlıktır ve fiziksel sağlığı için hareket ne kadar önemliyse zihinsel sağlık içinde bireylerin sosyalleşmesi aynı derecede önemlidir. İnsanoğlu doğası gereği dinlenmek, dışarı çıkmak, heyecan duygusunu hissetmek, yeni yerler keşfedip sosyalleşmek, eğlenmek ve kişisel gelişim sağlamak için serbest zamanlarını çeşitli rekreatyonel faaliyetlerde geçirebilir (Caldwell, 2018). Rekreatyon tüm insanlığı kapsayan bütüncül bir yaklaşımı benimser, her yaş grubu, her cinsiyet ve tüm toplum içindir. Genç bireyler eğlenmek veya fiziksel gelişim sağlamak amacıyla serbest zamanlarını değerlendirirken yaşlı bireyler dinlenmek, fiziksel veya zihinsel sağlığa katkı sağlamak amacıyla serbest zamanlarını değerlendirebilmektedir (Heo vd., 2018). Serbest zamanlarını verimli rekreatyonel etkinliklerle geçiren bireyler, fiziksel ve zihinsel olarak yenilenmiş daha dinç, keyifli hissedebilirler ve buda bireylerin yaşam dinamiklerini doğrudan etkileyebilir (Kuykendall vd., 2018).

Birey sağlığı, bireylerin oluşturduğu aile sağlığını ve ailelerin oluşturduğu toplum sağlığını etkilediği dolayısıyla ülke ekonomisini de etkileyebildiği söylenebilir. Bu açıdan bakıldığında rekreatyon bireyler için kişisel gelişimi, iş veriminde artışı, fiziksel ve zihinsel yenilenmeyi sağlayan, her bireyin iş ve aile kurumları gibi doğal çevresini oluşturan kişilerle serbest zamanını verimli bir şekilde geçirmesiyle sağlam bir aile yapısı ve sağlam bir toplum bütünlüğüne olanak tanıyan hayatın kaçınılmaz ve önemli bir parçası olduğu görülmektedir (Alaeddinoğlu 2020).

Şekil 1. Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi



Maslow'a (1970) göre insan karmaşık bir yapıya sahiptir ve Maslow bu karmaşık yapının anlaşılabilmesi için ihtiyaçlar hiyerarşisini oluşturmuştur. Maslow'a (1970) göre bireylerin üst basamaklardaki ihtiyaçlara gereksinim duyabilmesi için en alt basamaktan başlayarak sırasıyla diğer ihtiyaçları tamamlaması gerekmektedir. En altta bulunan "Fizyolojik İhtiyaçlar" ve "Güvenlik İhtiyacı" birincil daha üstteki "Ait Olma ve Sevgi İhtiyacı", "Saygı Görme İhtiyacı" ve "Kendini Gerçekleştirme İhtiyacı" ikincil ihtiyaçlar olarak sınıflandırılmıştır. Maslow'a (1970) göre birincil ihtiyaçlar hayatta kalmak için, ikincil ihtiyaçlar ise yaşamın sürdürebilir olması için önemlidir (Cherry, 2020):

**Fizyolojik İhtiyaçlar:** İnsan her şeyden önce hayatta kalmak için gerekli besinleri almalı ve uyku gibi temel zorunluluklarını yerine getirmelidir. İnsan için en temel ve birincil olan bu ihtiyaç her gün karşılanmak zorundadır. Fizyolojik ihtiyaçlarını karşılayan insan bir sonraki birincil ihtiyaç olan güvenlik ihtiyacını karşılama gereksinimi duyar.

**Güvenlik İhtiyacı:** Bu ihtiyaç Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinin ikinci basamağında yer alan temel ve birincil bir ihtiyaçtır. Yaşamını sürdürebilmesi için temel fizyolojik ihtiyaçları karşıladıktan sonra insanlar fizyolojik ihtiyaçların daha verimli karşılanabilmesi için güvenli bir çevrenin olmasına gereksinim duyar. Güvenlik ihtiyacı, yaşamı için tehlike oluşturabilecek diğer insanlardan, hayvanlardan veya bitki ve doğal afetlerden korunmak için güvenli bir yaşam alanı oluşturma gereksinimi olarak açıklanabilir.

**Ait Olma ve Sevgi İhtiyacı:** Maslow'un hiyerarşisindeki fizyolojik ihtiyaçlar ve güvenlik ihtiyacını karşılayan insan artık hayatta kalmayı başarmıştır ve sonrasında sosyalleşme, bir topluluğa ait olma ve sevgi görme ihtiyacı duyar. Bu ihtiyaç her ne kadar ikincil ihtiyaç olarak karşımıza çıksa da doğası gereği sosyal bir varlık olan insan bu ihtiyacını karşılamazsa sağlık açısından sorunlar yaşayabilir.

**Saygı Görme İhtiyacı:** Sosyalleşme ve sevgi ihtiyacıyla bir topluma karşı aidiyet hisseden insan artık bulunduğu toplum içerisinde saygı görme ihtiyacı hisseder. Bu saygıyı kazanmak için bir konuda uzmanlaşmak veya özel yeteneklerini geliştirmek gibi yollara başvurabilir. Doğası gereği hep daha fazlasını isteyen insan için bu ihtiyaç da hayati olmasa da zihinsel sağlık açısından önemlidir.

**Kendini Gerçekleştirme İhtiyacı:** Hiyerarşinin son basamağında olan bu ihtiyaca tüm insanlar gereksinim duymayabilirler. Bu ihtiyacın ortaya çıkması için hiyerarşinin ilk dört basamağındaki ihtiyaçların tamamen karşılanması ve bireyin spor, edebiyat veya bilim gibi bir alanda uzmanlaşmış olması veya herhangi farklı bir konuda fark yaratması gerekmektedir. Ek olarak bir başarıdan ziyade bireyin kendisiyle, tüm insanlıkla ve doğa ile barış içinde olması, içten gelen davranışlar sergilemesi, güzellikleri takdir edebilmesi gibi özelliklere ulaşması örnek gösterebilir. Bu ihtiyaç genel olarak her insanın içerisinde bulunan gizlenmiş saf yetenek, farklılık ve farkındalığın ortaya çıkarılması olarak tanımlanabilir.

Tüm bu ihtiyaçlar göz önünde bulundurulduğunda günümüzde birçok toplumda birincil ihtiyaçların kolaylıkla karşılandığını söyleyebiliriz. Ancak gelişen toplumlarda ikincil olan ihtiyaçların karşılanmasının daha da zorlaştığı rekabetin arttığı söylenebilir. Hiyerarşinin ilk basamağındaki birincil bir ihtiyaç olan fizyolojik İhtiyaçlar ve üçüncü, dördüncü, beşinci basamağındaki ikincil olan ait olma ve sevgi ihtiyacı, saygı görme ihtiyacı ve kendini gerçekleştirme ihtiyacının karşılanması hususunda, rekreasyonun içerisinde bulunan çok çeşitli etkinlikler ve aktivitelerin kolaylaştırıcı etki sağlayabileceği görülmektedir. Söz konusu ihtiyaçlara bakıldığında güvenlik ihtiyacı haricinde tüm ihtiyaçların rekreasyon olgusu ile ilişki içerisinde olduğu söylenebilir.

### Rekreasyonun Sınıflandırılması

Rekreasyon evrensel bir vizyon ve misyonu benimsediğinden her insana uygun birçok etkinlik türüne ve çeşitliliğe sahiptir ve hayatın her alanında gerçekleştirilebilecek bir olgudur. Her insan ihtiyacına göre özgür iradesi ile serbest zamanını değerlendirme hakkına sahiptir. Rekreasyonun birçok



sınıflandırılma teorisi bulunmaktadır ancak bu kitap bölümünde literatür tarafından fikir birliğine varılmış olan bazı sınıflandırmalara yer verilmiştir (Yaylı, 2023; Kalafat 2023; Koşan, 2021; Karaküçük, 2008; Argan, 2007):

### ***Aksiyon Şekline Göre Rekreasyon Çeşitleri***

**Aktif Rekreasyon:** Bireylerin serbest zamanlarını değerlendirirken fiziksel olarak efor sarf ettikleri iş dışında kalan etkinlikleri (fiziksel aktivite, tiyatro oyuncuğu vb.) içeren rekreasyon türüdür.

**Pasif Rekreasyon:** Bireylerin serbest zamanlarını değerlendirirken fazla efor sarf etmeden katıldıkları etkinlikleri (sinema filmi izlemek, futbol maçı izlemek, televizyon programı izlemek vb.) içeren rekreasyon türüdür.

**Yardımlı Rekreasyon:** Bebeklik çağında veya engelli olan bireylerin yapılan rekreasyonel etkinliklerde veya aktivitelerde, aktif veya pasif bir şekilde dışarıdan yardım alarak etkin rol oynadıkları rekreasyon türüdür.

### ***Katılımcıların Sayısına Göre Rekreasyon Çeşitleri***

**Bireysel Rekreasyon:** Bireylerin aktif veya pasif şekilde, kent veya kırsalda bulunan açık veya kapalı alanlarda tek başına yaptıkları her türlü aktiviteleri (yoga, fiziksel aktivite, geziye çıkmak, film izlemek vb.) içeren rekreasyon türüdür.

**Grup Rekreasyonu:** Bireylerin aktif veya pasif şekilde, kent veya kırsalda bulunan açık veya kapalı alanlarda diğer bireyler ile birlikte yaptıkları her türlü etkinlikleri ve aktiviteleri içeren rekreasyon türüdür.

### ***Katılımcıların Yaşlarına Göre Rekreasyon Çeşitleri***

**Çocuk Rekreasyonu:** Çocukluk çağındaki bireylerin (3-17 yaş) aktif veya pasif şekilde, kent veya kırsalda bulunan açık veya kapalı alanlarda yalnız veya diğer bireyler ile birlikte yaptıkları her türlü etkinlikleri ve aktiviteleri içeren rekreasyon türüdür.

**Yetişkin Rekreasyonu:** Yetişkin (18-55) bireylerin aktif veya pasif şekilde, kent veya kırsalda bulunan açık veya kapalı alanlarda yalnız veya diğer bireyler ile yaptıkları her türlü etkinlikleri ve aktiviteleri içeren rekreasyon türüdür.

**Yaşlı Rekreasyonu:** Yaşlı (56 yaş ve üzeri) bireylerin aktif veya pasif şekilde, kent veya kırsalda bulunan açık veya kapalı alanlarda yalnız veya diğer bireyler ile yaptıkları her türlü etkinlikleri ve aktiviteleri içeren rekreasyon türüdür.



### ***Mekân Özelliğine Göre Rekreasyon Çeşitleri***

***Kapalı Alan Rekreasyonu:*** İnsanların kullanımı için inşa edilmiş kapalı alanlarda yapılan her türlü etkinlikler ve aktivitelerdir. Kapalı spor salonları, sinema salonları ve kütüphaneler gibi alanlar örnek olarak verilebilir (McCormack vd., 2020).

***Açık Alan Rekreasyonu:*** Kapalı alanlar dışında kalan alanlarda yapılan her türlü etkinlik ve aktivitelerdir. Ormanda gezmek, gölde kano yapmak, açık alan tarihi yapılarını ziyaret etmek veya açık spor tesislerinde fiziksel aktivite yapmak örnek olarak gösterilebilir.

### ***Yerel Özellikleri Göre Rekreasyon Çeşitleri***

***Kırsal Rekreasyon:*** Bireylerin kentin içinde bulunan şehir merkezlerinin içerisinde bulunan doğal alanlarda veya şehir dışındaki köy, yayla gibi doğal alanlarda yaptıkları her türlü rekreasyonel etkinlikleri ve aktiviteleri içeren rekreasyon türüdür.

***Kent Rekreasyonu:*** Bireylerin özgürce katılım sağladığı kent içindeki her türlü rekreasyonel etkinlikleri ve aktiviteleri içeren rekreasyon türüdür (Parra vd., 2020).

### ***Katılımcıların Milletlerine Göre Rekreasyon Çeşitleri***

***Ulusal Rekreasyon:*** Bireylerin kimlik olarak kabul ettikleri milletlerin ulusal bayram, şenlik vb. etkinliklere aktif veya pasif şekilde, yalnız veya diğer bireyler ile birlikte katılım sağladığı her türlü rekreasyonel etkinlikleri ve aktiviteleri içeren rekreasyon türüdür.

***Uluslararası Rekreasyon:*** Bireylerin kimlik olarak kabul ettikleri milletlerin uluslararası bayram, şenlik vb. etkinliklere aktif veya pasif şekilde, kent veya kırsalda bulunan açık veya kapalı alanlarda yalnız veya diğer bireyler ile birlikte katılım sağlamasıdır.

### ***Hedef Temelli Rekreasyon Çeşitleri***

***Ciddi Rekreasyon:*** Bireylerin rekreasyonel etkinliklere belirli bir emek harcaması ve kariyer yapma amacı ile katılmasıdır.

***Kayıtsız Rekreasyon:*** Bireylerin kısa süreli ve fazla çaba harcamadan herhangi bir rekreasyonel etkinliğe katılım sağlamasıdır (Heo vd., 2018).

### ***Amaca Göre Rekreasyon Çeşitleri***

***Dinlenme Rekreasyonu:*** Bireylerin dinlenme odağıyla beden ve ruhun olumsuz enerjisini yenilemek ve dengelemek amacıyla rekreasyonel etkinliklere katılım sağlamasıdır.

**Sportif Rekreasyon:** Bireylerin bir spor branşının etkinliklere aktif veya pasif şekilde, kent veya kırsalda bulunan açık veya kapalı alanlarda yalnız veya diğer bireyler ile birlikte katılım sağlamasıdır (Henderson, 2018).

**Toplumsal Rekreasyon:** Bireylerin sosyal kimliklerini geliştirmek amacıyla rekreasyonel etkinliklere katılım sağlamasıdır.

**Sanatsal Rekreasyon:** Bireylerin sanat dallarından herhangi birindeki etkinliklere aktif veya pasif şekilde, kent veya kırsalda bulunan açık veya kapalı alanlarda yalnız veya diğer bireyler ile birlikte katılım sağlamasıdır.

**Kültürel Rekreasyon:** Bireylerin eski sanat eserlerine, müzelere duyduğu ilgiyi cyleme geçirerek ilgili etkinliklere (müze gezisi, diğer kültürler hakkında okuma vb.) katılım sağlamasıdır (Packer ve Ballantyne, 2020).

**Turizm Rekreasyonu:** Bireylerin tatil amaçlı gittiği yerlerde etkinliklere aktif veya pasif şekilde, kent veya kırsalda bulunan açık veya kapalı alanlarda yalnız veya diğer bireyler ile birlikte katılım sağlamasıdır.

### ***İşlevsel Özelliklere Göre Rekreasyon Çeşitleri***

**Ticari Rekreasyon:** Kâr amacı ile kurulmuş olan işletmeler tarafından yapılan veya bireylerin kendi satın aldıkları her türlü profesyonel rekreasyon hizmetleridir.

**Kampüs Rekreasyonu:** Bireyleri bulunduğu okul tarafından düzenlenen veya okul içerisinde olan her türlü rekreasyonel etkinliğe aktif veya pasif şekilde, açık veya kapalı alanlarda yalnız veya diğer bireyler ile birlikte katılım sağlamasıdır (Forrester, 2021).

**Hastane Rekreasyonu:** Sağlık kuruluşlarının hastalar, çalışanlar veya tüm toplum için düzenlediği etkinlikleri veya aktiviteleri içeren rekreasyon türüdür.

**Estetik Rekreasyon:** Genel olarak pasif katılımlı etkinlikleri içeren, elit, yüksek eğitimli ve kültür seviyesi yüksek kişilere hitap eden sanatsal, kültürel etkinlikleri içine alan rekreasyon çeşididir.

### ***Akıllı Şehirler***

Akıllı şehirler, günümüzde şehir gelişim vizyonunu ve misyonunu şekillendiren dijital destekli yenilikçi bir yönetim modelidir, bu yönetim modeli geleneksel yönetim modellerini dijital ve teknolojik imkanları kullanarak internet, yapay zekâ, büyük veri kullanımı, bulut bilişimi ve yenilenebilir enerji sistemleriyle kökten değiştirir (Angelidou, 2017). Sürdürebilir bir dünyada yaşamın temelini atmayı amaçlayan akıllı şehirler,

gelecek nesiller için çevrenin korunmasını ve toplumların konforlu bir yaşam sürmesini hedefler (Angelidou, 2017).

**Veri Odaklı Şehir Yönetimi:** Şhrin insanlara sunduğu kaynak ve hizmetlerin planlanmasında gerçek zamanlı verileri analiz etmeyi temel alan bu yönetim akıllı şehirler için temel gerekliliktir. Toplanan verileri, yapay zekâ ve nesnelerin interneti (IoT) teknolojilerini kullanarak şehirdeki sorunların öngörüsü, şehir işleyişinin optimizasyonu ve bu süreçler için karar alma mekanizmasını desteklemek için kullanılır (Bibri ve Krogstie, 2017).

**Entegre ve Akıllı Ulaşım Sistemleri:** Farklı ulaşım araçlarının zaman, yer veya doluluk gibi bilgilerini organize ederek, akıllı trafik yönetimi, insanları anlık bilgilendirme, ortaklaşa ulaşım ve otomatik sinyalizasyon gibi çözümlerle, şehirlerde trafik sıkışıklığını önler, yakıt tüketimini azaltarak ülkenin ekonomisine katkı sağlar ve daha temiz bir çevre için ülkenin karbon ayak izini en aza indirir (Gkiotsalitis ve Stathopoulos, 2021).

**Sürdürülebilir Enerji Yönetimi:** Enerji tüketimi tüm dünya ve ülkeler için önemli bir konudur. Sürdürülebilir enerji yenilenebilir kaynaklar ile üretilen ve akıllı teknolojilerle yönetilen bir sistemdir. Üretilen enerji sayesinde ülkelerin dışarıya enerji bağıllığı azaltılırken sürdürülebilir bir dünya ve toplum için ekonomik bir enerji ortaya çıkar (EC., 2019).

**Katılımcı Şehir Yönetimi:** Şehir için alınacak her türlü kararda şehirde yaşayan bireylerin bu süreçlere dijital platformlar, anketler veya açık seçim uygulamaları gibi kolaylıkların dahil edilmesidir. Bu şeffaf bir yönetim tarzını destekler ve çoğunluğun kabulü ile alınan kararlar sayesinde ihtiyaçlar ve beklentiler daha kolay analiz edilir (Arnstein, 2019).

**Dirençli Altyapı Sistemleri:** Şehir içinde yaşanacak su baskınları, elektrik kesintileri gibi yaşamı aksatan doğal afet problemlerini önlemek için dayanıklı altyapı sistemlerinin teknolojik ve dijital sistemlerle entegre edilerek kurulması problemlerin çözümleri doğrultusunda erken müdahale açısından kolaylıklar sağlar (Meerow vd., 2016).

**Akıllı Atık Yönetimi:** Şehirdeki atıklarının teknolojik ve dijital sistemlerle takibi, örneğin doluluk oranı veya hasar raporu gibi özelliklere sahip akıllı çöp konteynerlerinin üretilmesiyle, toplama açısından doğru rotaların oluşturulması ve toplanan atıklarında enerjiye dönüştürülmesi gibi yöntemler kaynak verimliliği için fayda sağlar (Zaman, 2015).

**Akıllı Rekreasyon ve Kamusal Alan Yönetimi:** Şehir sakinlerinin ortak kullanımına sunulan mobil uygulamalar ile şehrin tüm rekreasyon alanlarının etkinlik saati, süresi, etkinlik alanının doluluk oranı gibi bilgilerin gerçek zamanlı olacak şekilde kullanıcılara sunulması ek olarak memnuniyet,

beklenti ve ihtiyaçların dikkate alınması, rekreasyon planlamaları ve stratejileri açısından kolaylıklar sağlar. Bu uygulamalar hem bireylerin hareket etmesine ve sosyalleşmesine olanak sağlarken hem de rekreasyon yönetimini kolaylaştırır (Stebbins, 2017).

### **Akıllı Şehirler ve Rekreasyon Konuları ile İlgili Bazı Güncel Çalışmalar ve Uygulamalar**

Dong ve arkadaşlarının (2024) yaptığı çalışmada, kentsel alt yapıyı iyileştirerek, bilgi erişiminin genişletilmesiyle rekreasyonel aktivitelere teşvik edilen bireylerin, rekreasyon etkinliklerine katılımının arttığı saptanmıştır. Deng ve arkadaşlarının (2024) yaptığı çalışmada ise akıllı şehir olanaklarına erişimi olan ve yalnız yaşayan yaşlı bireylerin sağlık durumunun, kırsalda yaşayan yaşlı bireylere göre daha fazla olduğu belirlenmiştir. Başka bir çalışmada ise Turna ve Bhandari (2023) akıllı parkların kentsel yaşam kalitesini ve işlevselliği arttırdığını bulmuştur. Ferri ve arkadaşlarının (2020) şehir sakinlerinin dikkatini çekecek sanatsal cihazları kullanmanın, bireylerin sürdürülebilir hareketliliğini ve çevre bilincini arttırdığını bu bağlamda akıllı şehir uygulamalarının sürdürülebilirliği ve etkinlik katılımını yükselttiğini tespit etmişlerdir. Benzer şekilde Abdelkarim ve arkadaşlarının (2023) kamusal alanlarda kullanılan teknolojileri kentsel tesis yönetimine entegre ederek yaptıkları çalışmada, akıllı kamusal alanların, akıllı sürdürülebilir şehirlerde yaşam kalitesini arttırdığını ve kentsel tesis yönetiminin akıllı teknolojilerle şehrin daha yaşanabilir hale geldiğini saptamışlardır.

#### ***İstanbul Şehrinde Yapılan Akıllı Şehir ve Rekreasyon Uygulamaları***

İstanbul Büyükşehir Belediyesi (İBB) 2016 yılında Akıllı Şehir Ofisi'ni kurmuştur. Bu ofisin yürüttüğü uygulamalardan biri olan, akıllı geri dönüşüm konteynerlerine toplanan atık miktarına göre kredi verilmesi uygulaması, bireylerin İstanbul içi ulaşım araçlarının ücret ödemesi için kullandıkları kartlara yükleme yapmalarını mümkün kılmıştır. Bu yapılan uygulama bireylerde çevre bilincinin artmasına, insan ve şehir arasında bağın kurulmasına ilişkin önemli katkılar sağlamıştır. Ayrıca İBB tarafından geliştirilen “Trafik Yoğunluk Haritası” ve “İBB Trafik” gibi mobil uygulamalar trafik durumu, yol durumu, kaza durumu, hava durumu, park yeri gibi bilgilerle, şehir sakinlerinin yaşamını kolaylaştıracak çözümler sunmaktadır. Rekreasyon yönetimi açısından “İstanbul Senin” uygulamasını geliştiren İBB, çeşitli etkinlikler hakkındaki bilgileri şehir sakinlerinin hizmetine sunarken dijital cüzdan sistemiyle bireylerin, kredi kartları, fatura ve borç ödemeleri, alışveriş ve ulaşım ödemeleri işlemlerini de gerçekleştirmelerine olanak sağlamaktadır (Özkan vd., 2024).

### *Amsterdam Şehrinde Yapılan Akıllı Şehir ve Rekreasyon Uygulamaları*

Amsterdam şehri sürdürülebilirlik, güvenlik ve eşitlik açısından birçok uygulama ile dünyaya örnek olmaktadır. Örnek verecek olursak rekreasyon alanlarında, toprak nem sensörleri ile suyu verimli kullanma, hareket sensörleri ile elektrik enerji kullanımını düşürme, kullanıcı yoğunluğuna göre temizlik rotaları oluşturma, atıklardan dönüştürülen malzemelerle bank vb. üretme, güneş enerjisinin her alanda yaygınlaştırılması, gerçek zamanlı bisiklet yolu yoğunluk ve yol durumu bilgilendirmesi, bisiklet pedalıyla şarj sistemleri, AR tabanlı şehir oyunları içeren keşif rotaları ve müzelere entegre edilmiş dijital deneyim uygulamaları, güvenli yüzme rotaları ve yoğunluk analizi uygulamaları ve son olarak yapılacak etkinlikler veya kurulacak rekreasyon alanları için şehir halkının ortak fikrinin oluşması için geliştirilen uygulamalar. Araba yerine bisiklet kullanan kişilere ödül verilmesi ve rekreasyon alanların temizlik ve bakım süreçlerinde vatandaşların gönüllü katılımı, daha bunun gibi birçok proje ve uygulama olan Amsterdam şehrinin bu uygulamalar ve geliştirdiği teknolojiler sayesinde %85 vatandaş memnuniyetini sağlamış olduğu görülmektedir. (Van der Zee ve Vanneste, 2021).

### *Şangay Şehrinde Yapılan Akıllı Şehir ve Rekreasyon Uygulamaları*

Şangay on binden fazla 5G baz istasyonu ve hızlı interneti ile dünyanın en geniş kapsama alanlarından birine sahiptir. Bununla birlikte sağlık, ulaşım, sosyal güvenlik gibi birçok alanda geliştirilmiş uygulamalar ve yüz tanıma teknolojileri kullanılmaktadır. Entegre trafik yönetimi, gerçek zamanlı trafik analizi, paylaşımlı bisiklet uygulamaları, akıllı duraklar, güneş enerjili otobüs durakları ve elektronik hat bilgilendirme sistemleri gibi akıllı ulaşım uygulamaları bulunmaktadır. Ayrıca Şangay'da 200 milyondan fazla kamera ile yapay zekâ destekli gözetim, akıllı acil durum sistemleri gibi yenilikçi güvenlik çözümleri de bulunmaktadır. Sürdürülebilir şehir uygulamalarına baktığımızda Şangay'da hava kalitesi izleme, atık yönetim sistemleri, atık ayrıştırma robotları da bulunmaktadır. Sağlık sektöründe de çığır açan teknolojilere ve uygulamalara örnek verecek olursak çevrimiçi doktor yardımı, dijital reçete ve akıllı ilaç dağıtım makineleri öne çıkmaktadır. Son olarak endüstriyel dijital bir şehir olan Şangay'da Tesla Gigafactory gibi akıllı üretim tesisleri, Blockchain tabanlı tedarik zinciri yönetimi gibi öncü uygulamalar bulunmaktadır (Shanghai Municipal Government. 2021).

Rekreasyon açısından bakıldığında ise Şangay şehrinde yaşayan bir insan geliştirilmiş birçok mobil uygulama sayesinde rekreasyon alanlarının doluluk oranlarını, hava kalitesini gerçek zamanlı görebilmekte ve doktor reçeteli ile oluşturulmuş park rotalarını tercih edebilmektedir. Bunun gibi

birçok uygulamaya sahip olan Şangay şehri %65 vatandaş memnuniyetini sağlamıştır.

### Sonuç ve Öneriler

İnsanın yaşamını sağlıklı sürdürebilmesi için bireysel ihtiyaçlarını karşılamının yanında yaşamını sürdüreceği gezegeni de korumak zorundadır. Kırsal yaşamı bırakıp şehir hayatına geçen insan için hem bireysel ihtiyaçların karşılanması hem de sürdürülebilir bir dünyanın varlığı tehlike altındadır. Aşırı kentleşmenin ve teknolojinin faydalarının yanında ortaya çıkan fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik sorunlar, akıllı şehirlerin oluşturulması ve bu şehirlere entegre edilecek olan dijital rekreasyon uygulamaları ile çözüme ulaşabilir. Akıllı şehir planlamaları ve dijital rekreasyon uygulamaları ile bireylerin serbest zamanı verimli değerlendirmeleri alışkanlık haline getirilebilir ve bununla birlikte iş verimliliğinin artırılması, ülke ekonomisinin canlandırılması, sağlık giderlerinin azaltılması, fiziksel veya zihinsel açıdan sağlıklı ve bilinçli toplumların oluşturulması, suç oranının düşürülmesi, toplum birliğinin güçlendirilmesi, çevre bilincinin artırılması, fiziksel veya davranışsal bağımlılıkların azaltılması, toplumsal eşitsizliğin azaltılması gibi konularda gelişim sağlanabilir. Bu gelişim sürdürülebilir bir şehir yaşamı ve sürdürülebilir bir dünya için önemli olabilir. Akıllı şehir ve rekreasyon konuları ile ilgili yapılan çalışmalar ve uygulama örneklerine baktığımızda, insan yaşamının dijitalleşmeyle senkronizasyonu başarılı sonuçlar vermektedir.

Türkiye’de de devlet ve yerel yönetimler düzeyinde bazı çalışmaların ve uygulamaların olduğu görülmektedir. Ancak tam anlamıyla ayrılmış ve kurumsallaşmış profesyonel bir yapıya ihtiyaç duyulduğu gözükmemektedir. Bu kapsamda Üniversiteler-Devlet-Sanayi iş birliği içerisinde oluşturulacak araştırma geliştirme projeleri daha fazla teşvik edilebilir. Kabul edilen projeler pilot bölge olarak seçilen şehir veya bölgede uygulanabilir. Uygulama sonuçları analiz edilip çıkarımlar ve tecrübeler kazanılarak düzeltmeler ve güncellemelere gidilebilir.

## Kaynakça

- Abdelkarim, S. B., Ahmad, A. M., Ferwati, S., & Naji, K. (2023). Urban facility management improving livability through smart public spaces in smart sustainable cities. *Sustainability*, 15(23), 16257.
- Alaceddinoğlu, V. (2020). During the Pandemic Period, the Determination and Relationship of Curling Athletes with Their Task and Ego Orientation and Personality Situations and the Remote Support, *Journal of Educational Issues*, 6(2), S297-320
- Albino, V., Berardi, U., & Dangelico, R. M. (2015). Smart cities: Definitions, dimensions, performance, and initiatives. *Journal of Urban Technology*, 22(1), 3-21.
- Angelidou, M. (2017). Smart city policies: A spatial approach. *Cities*, 41, S3-S11.
- Argan, M. (2007). Eğlence pazarlaması. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Arnstein, S. R. (2019). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Planning Association*, 85(1), 24-34.
- Bedir, F. (2021). Boş Zaman (Rekreasyonel) Aktivitelerinin Stresin Üstesinden Gelebilmeye Rolünün İncelenmesi. *Akademisyen Kitabevi*.
- Bibri, S. E., & Krogstie, J. (2017). Smart sustainable cities of the future: An extensive interdisciplinary literature review. *Sustainable Cities and Society*, 31, 183-212.
- Bloom, D. E., Canning, D., & Fink, G. (2008). Urbanization and the wealth of nations. *Science*, 319(5864), 772-775.
- Caldwell, L. L. (2018). Leisure and health: Why is leisure therapeutic? *British Journal of Guidance & Counselling*, 33(1), 7-26.
- Castells-Quintana, D., & Royuela, V. (2020). Are increasing urbanisation and inequalities symptoms of growth? *Applied Spatial Analysis and Policy*, 13(3), 693-714.
- Cherry, K. (2020). The hierarchy of needs: Understanding Maslow's theory of motivation. *Verywell Mind*.
- Cohen, B. (2015). The 3 generations of smart cities. *Fast Company*, 10, 1-4.
- Cohen, J. (2010). Rousseau: A free community of equals. Oxford University Press. (Chapter 3: "Rousseau's Critique of Hobbes").
- Çemç, M. S., & Ağduman, F. (2024). Evaluating the impact of boxing on prefrontal cortex activation and cognitive performance: A pilot study using fNIRS technology and the Stroop test. *PloS one*, 19(12), e0314979.
- Deng, J., Yao, D., Deng, Y., Liu, Z., Yang, J., & Gong, D. (2024). Study on the impact of smart city construction on the health of the elderly population—A quasi-natural experiment in China. *Plos one*, 19(6), e0305897.



- Dong, F. W., Ma, M., Chang, Y. J., & Tang, L. X. (2024). An empirical study on smart city construction to enhance residents' participation in physical activity. *Scientific Reports*, 14(1), 28348.
- Douglass, R. (2020). *Rousseau and Hobbes: Nature, free will, and the passions*. Oxford University Press.
- Duxbury, N., & Jeannotte, M. S. (2021). Culture and sustainable communities. *Sustainability*, 13(6), 1-18.
- European Commission (EC). (2019). *Clean energy for all Europeans*. Publications Office of the European Union.
- Ferri, G., Thibault, M., & Veenkamp, J. (2020). Cocreation and participation for designing sustainable playable cities. In *Games and Play in the Creative, Smart and Ecological City* (pp. 209-232). Routledge.
- Forrester, S. (2021). Campus recreation participation and student success. *Recreational Sports Journal*, 45(1), 3-15.
- Gershuny, J. (2018). *Changing times: Work and leisure in postindustrial society* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Gkiotsalitis, K., & Stathopoulos, A. (2021). Demand-responsive public transportation re-scheduling for adjusting to the joint leisure activity demand. *Transportation Research Part E: Logistics and Transportation Review*, 145, 102183.
- Hallgren, M., Dunstan, D. W., & Owen, N. (2020). Passive versus mentally active sedentary behaviors and depression. *Exercise and Sport Sciences Reviews*, 48(1), 20-27.
- Hemingway, J. L. (2021). Leisure, science, and the emergence of the modern world. *Leisure Sciences*, 43(1-2), 6-21.
- Henderson, K. A. (2018). Sport and recreation as leisure: Contemporary perspectives. *Leisure Sciences*, 40(1-2), 1-15.
- Heo, J., Lee, Y., McCormick, B. P., & Pedersen, P. M. (2018). Daily experience of serious leisure, flow and subjective well-being of older adults. *Leisure Studies*, 37(1), 1-13.
- Heo, J., Stebbins, R. A., Kim, J., & Lee, I. (2018). Serious leisure, casual leisure, and subjective well-being in older adults. *Leisure Studies*, 37(4), 459-472.
- Iwasaki, Y. (2017). The role of leisure in meaning-making and engagement with life. *Journal of Leisure Research*, 49(1), 1-15.
- Kalafat, E. (2023). *Rekreasyon Alan Kullanım Tercihlerinin Sosyal Medya Verileri Aracılığı ile Belirlenmesi: Giresun İli Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi.
- Karaküçük, S. (2008). *Rekreasyon Boş Zaman Değerlendirme*. Gazi Kitabevi, Ankara.



- Karaküçük, S. Gürbüz B. (2007). *Rekreasyon ve Kent (li)leşme*, Gazi Kitabevi, Ankara.
- Koşan, F. (2021). *Aydın Kenti Yakın Çevresinde Mevcut ve Potansiyel Rekreasyonel Olanakların Değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Adnan Menderes Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, Aydın.
- Kuykendall, L., Boemerman, L., & Zhu, Z. (2018). The importance of leisure for subjective well-being. In E. Diener, S. Oishi, & L. Tay (Eds.), *Handbook of well-being*. DEF Publishers.
- Kyle, D. G. (2015). *Sport and spectacle in the ancient world* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Lee, J., & Kim, J. (2021). Digital leisure engagement and well-being in the digital age. *Computers in Human Behavior*, 114, 106545.
- Marans, R. W., & Stimson, R. J. (2011). *Investigating quality of urban life: Theory, methods, and empirical research*. Springer.
- Martela, F., & Steger, M. F. (2016). The three meanings of meaning in life: Distinguishing coherence, purpose, and significance. *Journal of Positive Psychology*, 11(5), 531-545.
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and personality* (2nd ed.). Harper & Row.
- Matthews, C. E., Moore, S. C., Sampson, J., Blair, A., Xiao, Q., Keadle, S. K., Hollenbeck, A., & Park, Y. (2015). Mortality benefits for replacing sitting time with different physical activities. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 47(9), 1833-1840.
- McCormack, G. R., Rock, M., Toohey, A. M., & Hignell, D. (2020). Characteristics of urban parks associated with park use and physical activity: A review of qualitative research. *Health & Place*, 55, 102-114.
- McLeman, R. (2014). *Climate and human migration: Past experiences, future challenges*. Cambridge University Press.
- Meerow, S., Newell, J. P., & Stults, M. (2016). Defining urban resilience: A review. *Landscape and Urban Planning*, 147, 38-49.
- Newman, D. B., Tay, L., & Diener, E. (2014). Leisure and subjective well-being: A model of psychological mechanisms as mediating factors. *Journal of Happiness Studies*, 15(3), 555-578.
- Orben, A., Dienlin, T., & Przybylski, A. K. (2019). Social media's enduring effect on adolescent life satisfaction. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 116(21), 10226-10228.
- Önal, L. (2022). *Serbest Zaman'da İnternet Bağımlılığını Etkileyen Faktörler: Heyecan Arayışı ve Sıkılma Algısı*. Akademisyen Kitabevi.

- Özkan, R. T., Alpallu, A., & Ramos, W. (2024). The Contribution of Applicable Smart and Sustainable Technologies in Recreation to City Happiness. *International Journal of Recreation and Sports Science*, 8(1), 57-77.
- Packer, J., & Ballantyne, R. (2020). Cultural recreation and museum experiences. *Visitor Studies*, 23(1), 1-19.
- Parra, D. C., Gomez, L. F., Sarmiento, O. L., Buchner, D., Brownson, R., Schimd, T., ... & Lobelo, F. (2020). Perceived and objective neighborhood environment attributes and health related quality of life among the elderly in Bogotá, Colombia. *Social Science & Medicine*, 72(3), 330-340.
- Paskaleva, K. A. (2009). Enabling the smart city: The progress of city e-governance in Europe. *International Journal of Innovation and Regional Development*, 1(4), 405-422.
- Phelps, E. A., & LeDoux, J. E. (2017). Contributions of the amygdala to emotion processing: From animal models to human behavior. *Neuron*, 48(2), 175-187.
- Pontzer, H. (2017). The crown joules: Energetics, ecology, and evolution in humans and other primates. *Evolutionary Anthropology*, 26(1), 12-24.
- Rojek, C. (2020). *Leisure and consumption: Common ground/separate worlds*. Palgrave Macmillan.
- Seto, K. C., Sánchez-Rodríguez, R., & Fragkias, M. (2010). The new geography of contemporary urbanization and the environment. *Annual Review of Environment and Resources*, 35, 167-194.
- Shanghai Municipal Government. (2021). *Shanghai smart city development report 2020-2021*. Shanghai Urban Planning and Design Research Institute.
- Sharifi, A. (2019). A critical review of selected smart city assessment tools and indicator sets. *Journal of Cleaner Production*, 233, 1269-1283.
- Stebbins, R. A. (2017). *Leisure's legacy: Challenging the common sense view of free time*. Palgrave Macmillan.
- Turna, N., & Bhandari, H. (2023). A Value Criteria Approach to Incorporate Smart Technology in Urban Parks. In *2023 Second International Conference On Smart Technologies For Smart Nation (SmartTechCon)* (pp. 1219-1224). IEEE.
- United Nations. (2018). *World urbanization prospects: The 2018 revision*. United Nations Department of Economic and Social Affairs.
- Van der Zee, E., & Vanneste, D. (2021). Smart and sustainable tourism in Amsterdam: Analyzing urban innovation through citizen engagement. *Journal of Urban Technology*, 28(2), 45-67.
- World Health Organization (WHO). (2014). *Mental Health: a State of Well-Being*.

- Yaylı, H. (2023). Rekreasyon Etkinliklerine Katılımda Fayda, Engel Ve Tercih İlişkisi, Doktora Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
- Zaman, A. U. (2015). A comprehensive review of the development of zero waste management: Lessons learned and guidelines. *Journal of Cleaner Production*, 91, 12-25.

## Dijital Kaçış: Teknolojiyle Rekreasyonun Yeni Sınırları

Murat Ali Bindesen<sup>1</sup>

### Özet

Dijital teknolojilerin gelişimi, insanların boş zaman aktivitelerini köklü şekilde değiştirmiştir. Sanal gerçeklik, çevrimiçi oyunlar ve sosyal medya gibi platformlar, bireylere hem eğlence hem de ruhsal rahatlama sunan dijital kaçış alanları yaratmıştır. Boş zaman, bireylerin iş dışındaki saatlerde dinlenme ve keyif alma amaçlı değerlendirdiği önemli bir kavramdır. Rekreasyon ise bireylerin beden ve ruh sağlığını iyileştirmek için gerçekleştirdiği serbest zaman etkinliklerini kapsar.

Dijital araçlar, zaman yönetimini kolaylaştırarak bireylerin serbest zamanlarını daha verimli kullanmalarını sağlamaktadır. Çevrimiçi takvimler ve yapay zekâ destekli uygulamalar bu süreci desteklemektedir. Teknolojinin evrimi ile birlikte dijital kaçış deneyimleri daha interaktif hale gelmiş; bireyler sadece eğlenmekle kalmayıp kişisel gelişim ve öğrenme fırsatları da bulmuştur. Ancak dijital dünyada aşırı zaman geçirmek sosyal ilişkileri ve ruh sağlığını olumsuz etkileyebilmektedir.

Gelecekte sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla, bireyler dijital ortamlarda daha gerçekçi deneyimler yaşayacak, bu da boş zaman kullanımında ve sosyal yapıda yeni dönüşümlere yol açacaktır.

### Giriş

Dijital teknolojilerin hayatımıza etkisi, yalnızca iş ve iletişim alanlarıyla sınırlı kalmamış, aynı zamanda boş zamanlarımızı değerlendirme biçimimizi de köklü bir şekilde değiştirmiştir. Günümüzde dijital dünya, bireylerin yalnızca eğlenmekle kalmayıp, aynı zamanda stres atmak, ruhsal bir kaçış sağlamak ve kişisel keşiflerde bulunmak için tercih ettikleri bir alan haline gelmiştir. Sanal gerçeklik, çevrimiçi oyunlar ve sosyal medya gibi dijital

1 Atatürk Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, 0000-0003-1625-9300, murat.bindesen@atauni.edu.tr

platformlar; fiziksel dünyadan uzaklaşmanın ve farklı bir gerçeklikte var olmanın yollarını sunmaktadır. Bu dijital kaçış, bireylere gerçeklikten anlık bir ayrılma fırsatı tanırken, aynı zamanda sosyal etkileşim biçimlerini de yeniden şekillendirmektedir.

Boş zaman kavramı, insan hayatının önemli bir yönü olup; bireylere iş ve diğer sorumlulukların dışında zevk, rahatlama ve tatmin sunan faaliyetlerde bulunma fırsatları sağlar. Ancak dijital teknolojiler, serbest zamanı değerlendirme biçimimizi köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Boş zaman; yalnızca uyku ve yemek gibi varoluşsal ihtiyaçlardan, işten ve görevlerden arta kalan zaman dilimi olarak tanımlanabilir (Tutar&Turhan, 2023).

Rekreasyon kavramı ise, Latince “recreatio” kelimesinden türetilmiş olup, yenilenme ve tazelenme anlamına gelir. Türkçede ise genellikle boş zamanı değerlendirme olarak kullanılmakta ve kişilerin isteğe bağlı olarak gerçekleştirdikleri eğlenceli etkinlikleri ifade etmektedir. Bu kavram, bireylerin ruhsal ve bedensel sağlıklarını iyileştirmek amacıyla gerçekleştirdikleri çeşitli dinlendirici faaliyetleri kapsar. Rekreasyon, aynı zamanda aşırı iş yükü ve monoton yaşam tarzı gibi etkenlerle olumsuz etkilenmiş beden ve ruh sağlığını iyileştirme sürecidir (Karaküçük, S, 2005).

Dijital araçlar bireylerin zamanlarını, özellikle de boş zamanlarını yönetme biçimlerini değiştirerek modern yaşamın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. Dijital cihaz kullanan bireyler, çoğu zaman duygusal bağ kurmadan farklı dijital medya formatları arasında geçiş yapma eğilimindedir. Ancak zaman yönetimi, dijital araçlar ve çevrimiçi platformlar sayesinde daha etkili bir şekilde geliştirilebilir. Çevrimiçi takvimler, yapılacaklar listeleri ve zaman hesaplayıcıları gibi dijital araçlar, bireylerin zamanlarını verimli bir şekilde yönetmelerine ve serbest zamanlarından en iyi şekilde yararlanmalarına yardımcı olabilir. Dahası, dijital içeriklerin ve araçların çeşitlenmesiyle birlikte yapay zekâ algoritmaları, insan emeğine olan ihtiyacı en aza indirerek farklı alanlarda zaman tasarrufu sağlamaktadır (Alaeddinoğlu, 2023).

Teknolojinin evrimi, dijital kaçışın sınırlarını da yeniden şekillendirmiştir. İlk başta televizyon ve bilgisayarlar gibi daha basit araçlarla başlayan dijital dünya, bugün sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi etkileşimli deneyimlerle yeni bir boyut kazanmıştır. Bu dönüşüm, dijital kaçışın yalnızca eğlence değil; kişisel keşif ve ruhsal rahatlama için de bir alan haline gelmesini sağlamıştır. Günümüzde dijital platformlar üzerinden sunulan deneyimler, bireylerin gerçeklikten uzaklaşma arzularını yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda duygusal ve zihinsel düzeyde de karşılamaktadır. Bununla birlikte, dijital kaçışın yalnızca olumlu etkileri yoktur. Aşırı dijital dünya bağımlılığı, bireylerin sosyal etkileşimlerini ve ruhsal sağlıklarını

olumsuz yönde etkileyebilir. Çevrimiçi platformlarda geçirilen uzun süreler, yalnızlık hissini derinleştirebilir ve yüz yüze ilişkilerde azalmaya yol açabilir. Dolayısıyla, dijital kaçışın getirdiği yeniliklere rağmen sınırların aşılması ve dengeli kullanımın önemi mutlaka vurgulanmalıdır.

Dijital dünyanın sunduğu bu kaçış fırsatları, aynı zamanda kişisel gelişim ve öğrenme alanında da önemli bir dönüşüm yaratmıştır. Online kurslar, eğitim oyunları ve dijital okuma platformları, bireylere serbest zamanlarında hem eğlenceli hem de verimli aktiviteler sunmaktadır. Bu dijital araçlar, insanlara kendi potansiyellerini keşfetme ve kişisel becerilerini geliştirme fırsatları tanırken; aynı zamanda onları dijital dünyada yeni bir kimlik ve deneyimle tanıştırmaktadır.

Gelecekte ise dijital kaçışın daha da evrimleşerek oldukça karmaşık ve etkileşimli bir hale gelmesi öngörülmektedir. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi teknolojilerin daha da yaygınlaşmasıyla, bireyler fiziksel dünyada deneyimleyemedikleri aktiviteleri dijital ortamda çok daha gerçekçi bir şekilde keşfedeceklerdir. Bu gelişmeler, insanların dijital kaçışa olan ilgisini artırırken; aynı zamanda yeni sosyal ve kültürel dinamiklerin ortaya çıkmasına da zemin hazırlayacaktır.

## 1. Dijital Teknolojilerin Rekreasyon Üzerindeki Etkisi

Dijital teknoloji ve rekreasyon, günümüz modern yaşamının vazgeçilmez unsurları haline gelmiştir. Teknolojinin hayatın her alanına entegre olması, sportif rekreasyonu daha ulaşılabilir, verimli ve eğlenceli hale getirmiştir. Dijital teknolojiler, insan hayatını kolaylaştırmak, verimliliği artırmak ve çeşitli sorunlara çözümler sunmak amacıyla geliştirilmiş araçlar, makineler, yöntemler ve sistemleri kapsar. Günümüzde bu teknoloji, dijital cihazlar, yazılımlar, internet, giyilebilir teknolojiler ve sanal gerçeklik gibi çok geniş bir yelpazeye yayılmaktadır.

Dijital teknolojinin en belirgin etkilerinden biri, rekreasyon aktivitelerinin erişilebilirliğini önemli ölçüde artırmasıdır. Bu sayede bireyler, çeşitli fiziksel etkinliklere katılmada daha fazla fırsat bulmakta ve bu aktiviteleri gerçekleştirme konusunda daha istekli hale gelmektedirler. Ayrıca, dijital teknolojiler rekreasyonun motivasyonel yönlerini de güçlendirmiştir. Giyilebilir teknolojiler ve mobil uygulamalar, kullanıcıların fiziksel aktivitelerini takip etmelerini, ilerlemelerini kaydetmelerini ve sağlık hedeflerine ulaşmalarını kolaylaştırmaktadır. Bu araçlar, kişisel performans takibi yaparak spor yapmayı daha bilinçli hale getirir. Böylece, kullanıcılar daha düzenli bir şekilde fiziksel aktivitelerine devam edebilirler. Ayrıca, sosyal

medya platformları, kullanıcıların başarılarını paylaşmalarını sağlayarak topluluk içinde rekabeti artırmakta ve sosyal desteği güçlendirmektedir.

Dijital teknolojilerin bir diğer önemli etkisi ise rekreasyon biçimlerini çeşitlendirmeleridir. Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi yenilikçi teknolojiler, sportif rekreasyon deneyimlerini daha zengin ve heyecan verici hale getirmektedir. Bu teknolojiler, özellikle kapalı alanlardaki spor aktivitelerinde devrim niteliğinde değişiklikler yaparak, insanların fiziksel aktivitelere olan bağlılıklarını artırmaktadır. Bununla birlikte, dijital teknolojilerin, fiziksel engelleri olan bireyler için de rekreasyonu daha erişilebilir hale getirdiğini unutmamak gerekir. Sanal spor deneyimleri ve evde yapılabilen dijital fitness uygulamaları, engelli bireylerin de fiziksel aktivitelere katılımını kolaylaştırmaktadır (Karavelioğlu, B, 2024).

Ancak dijital teknolojilerin aşırı kullanımı, psikolojik ve fiziksel sağlık üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir. Teknolojik bağımlılık, bireylerin doğa ile etkileşimini azaltabilir ve sosyal bağları zayıflatabilir. Ayrıca, aşırı ekran süresi, göz sağlığını olumsuz etkileyebilir ve fiziksel hareketsizliğe yol açabilir. Bu nedenle, dijital teknolojilerin dengeyle kullanılması hem fiziksel hem de zihinsel sağlık için oldukça önemlidir.

## 2. Sosyal Etkileşim ve Dijital Boş Zaman

Sanal topluluklar, farklı sosyal ve demografik geçmişlere sahip bireylerin bir araya gelerek dijital boş zaman etkinliklerine katılmalarını sağlar. Bu çeşitlilik, etkileşim fırsatlarını artırırken, bireylerin sanal dünyada çeşitli amaçlarla bir araya gelmesine olanak tanır. Katılımcıların ortak hedefleri arasında eğlence, heyecan arayışı, dijital ortamda kendilerini temsil etme ve özgür seçimler yapabilme yer alır. Dijital dünyada ifade özgürlüğü ve kontrol sahibi olma, bireylere hem eğlenceli hem de prestijli bir deneyim sunmaktadır.

Teknolojik yenilikler, toplumsal yaşamı dönüştürmenin yanı sıra, boş zaman aktivitelerine katılımı da köklü bir şekilde değiştirmektedir. Dijitalleşmenin etkisiyle eğlence anlayışı evrim geçirmekte; sanal gerçeklik gibi teknolojiler, daha önce hayal bile edilemeyen deneyimleri mümkün kılmaktadır. Bu gelişmeler, dijital boş zaman etkinliklerine olan ilgiyi artırırken, aynı zamanda sanal dünyada yeni sosyal etkileşim biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Ancak, dijital boş zaman etkinliklerinin sunduğu fırsatlar kadar, bu etkileşimlerin kalitesini de sorgulamak önemlidir. Dijital ortamda gerçekleştirilen etkileşimler, yüz yüze iletişimin sunduğu derinliği her zaman sağlayamayabilir. Bu etkileşimler bazen yüzeysel kalabilir ve bireylerin gerçek bağlar kurmalarını zorlaştırabilir. Bu durum,

dijital dünyada kurulan ilişkilerin gerçek hayatta ne kadar kalıcı olabileceğini sorgulamayı gerektirir.

Dijital boş zaman etkinliklerinin, gerçek dünyadaki sosyal bağlarla nasıl bir ilişki içinde olduğu veya ne kadar kopuk olduğu da önemli bir konuya işaret eder. Dijital ortamda kurulan ilişkiler, gerçek dünyada ne kadar sürdürülebilir? Dijital boş zaman, sosyal bağları güçlendirmek yerine daha yüzeysel ve kısa vadeli ilişkiler mi yaratıyor? Bu sorular, dijital boş zamanın sosyal etkileşimdeki rolünü daha kapsamlı bir şekilde incelememize olanak tanır.

Dijital boş zaman etkinlikleri, bireylere kendilerini ifade etme fırsatı sunsa da, aşırı bağımlılık, kişilerin gerçek dünyadaki ilişkilerini olumsuz yönde etkileyebilir. Aşırı dijital boş zaman harcama, zaman yönetimini zorlaştırabilir ve bireylerin sosyal ilişkilerine zarar verebilir. Bu dengeyi sağlamak, dijitalleşmenin olumsuz etkilerinden kaçınmanın anahtarıdır. Ayrıca, sosyal medya kullanımı, bireylerin kendilerini ifade etme biçimlerini dönüştürürken, aynı zamanda dijital kimliklerin inşasını da mümkün kılar. Bu sanal kimlikler, dijital dünyadaki sosyal etkileşimleri şekillendirir ve bireylerin toplumdaki yerlerini yeniden tanımlamalarına olanak sağlar. Ancak, bu sanal kimliklerin gerçek dünyadaki yeri ve kalıcılığı üzerine de düşünülmesi gereken önemli sorular vardır.

Sonuç olarak, dijitalleşen boş zaman, bireylere yalnızca eğlence değil, aynı zamanda kendilerini ifade etme fırsatları da sunar. Ancak bu fırsatların toplumsal etkileri ve etik sorunları da göz önünde bulundurulmalıdır. Boş zamanın dijitalleşmesi, eşit erişim ve bireysel güçlenme gibi toplumsal sorumlulukları da beraberinde getirir. Teknolojinin hızla ilerlemesiyle, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi araçlar, boş zaman deneyimlerini yeniden şekillendiriyor ve sosyal etkileşimleri daha önce hiç olmadığı kadar derinden etkiliyor. Bu dönüşüm, dijital dünyadaki etkileşimler ile gerçek dünyadaki ilişkiler arasında nasıl bir denge kurulacağına dair önemli soruları gündeme getirmektedir (Boyalı&Aktaş, 2023).

### 3. Dijital Kaçışın Psikolojik ve Fiziksel Yönleri

Dijital kaçış, bireylerin gerçek dünyadan uzaklaşarak sanal ortamlarda geçirdikleri zaman dilimini ifade eder ve bu süreç, psikolojik ve fiziksel sağlık üzerinde önemli etkiler yaratabilir. Psikolojik açıdan, dijital kaçış, stres, anksiyete ve yalnızlık gibi duygusal yüklerden geçici bir rahatlama aracı olarak kullanılabilir. Ancak, dijital kaçışın uzun süreli hale gelmesi örneğin, sürekli dijital oyun oynama veya sosyal medyada aşırı vakit geçirme bağımlılık yaratabilir. Bu tür bağımlılıklar, bireylerin gerçek dünyadaki



sorumluluklarından, sosyal ilişkilerden ve bağlardan kopmalarına yol açabilir (Elnur, A, 2024).

Fiziksel sağlık açısından ise, ekran başında geçirilen uzun saatler göz yorgunluğu, uyku düzensizlikleri ve hareketsizlik gibi sorunları beraberinde getirebilir. Bu nedenle, dijital kaçışın sağlıklı bir sınırdan tutulması, kişisel dengenin korunması için kritik öneme sahiptir.

Dijital teknolojilerin yaygın kullanımı, bireylerin hafızalarını, iletişim biçimlerini ve düşünce süreçlerini değiştirebilir. İnternet bağımlılığına yatkın bireyler, özellikle iletişimde zorluklar yaşar, düşük özsaygı ve başarısızlık korkusu ile mücadele ederler. Ayrıca, teknoloji bağımlılığı, yüksek kaygı düzeyleri, depresyon eğilimleri, düşük irade gücü ve artan saldırganlık gibi psikolojik belirtilerle ilişkilidir. Bu durum, bireylerin sosyal ilişkilerini zayıflatabilir, duygusal dengesizliklere yol açabilir ve aşırı çekingenlik yaratabilir. Özellikle internet bağımlılığı yaşayan ergenlerde, toplumsal baskılardan ve çevrelerinden kaçma isteği, duygusal destek ihtiyacı gibi durumlar ortaya çıkabilir. Bu süreç, “büyüleyici düşünme” adı verilen bir zihinsel durumun gelişmesine neden olabilir ve eleştirel düşünme becerilerini kaybetmelerine yol açabilir. Ayrıca, dijital kaçışın fiziksel sağlık üzerinde de olumsuz etkileri bulunur; uyku bozuklukları, baş ağrıları, sırt ağrıları ve karpal tünel sendromu gibi sorunlar internet bağımlılığı ile ilişkili sağlık problemleridir (Кочетков, Н.В, 2020).

Dijital kaçış yalnızca bireysel düzeyde ele alınmamalıdır; toplumsal düzeyde de derin etkiler yaratabilir. Sanal dünyada fazla vakit geçirmek, yüz yüze etkileşimleri azaltarak toplumsal bağları zayıflatabilir ve sosyal izolasyonu artırabilir. Dijital dünyada geçirilen zaman arttıkça, bireyler çevrelerinden uzaklaşarak yalnızlık ve sosyal uyumsuzluk gibi sorunlarla karşılaşabilirler.

Dijital kaçış süreci genellikle fark edilmeden başlar. Başlangıçta eğlence amaçlı kullanılan dijital platformlar, zamanla bireyleri bağımlılığa itebilir. Bu bağımlılığın ilk aşamalarında dijital ortamlar rahatlatma sağlasa da, süreç uzadıkça kişisel ve toplumsal yaşamda olumsuz etkiler ortaya çıkabilir. Ancak, dijital kaçışın yalnızca zararları üzerinde durulmak yerine, doğru kullanıldığında bu teknolojilerin faydalarına da odaklanmak gerekir. Teknoloji, eğitim, eğlence ve sosyal bağları güçlendirme gibi işlevler sunar; ancak bu yararların sağlıklı bir şekilde elde edilebilmesi için sınırlı ve kontrollü dijital tüketim gereklidir.

Dijital kaçışın sınırlarını sağlıklı bir şekilde belirlemek, bu sürecin olumsuz etkilerinden korunmanın önemli bir yoludur. Dijital detoks, yani dijital

dünyadan bilinçli olarak uzaklaşmak, sosyal medya kullanımını sınırlama ve gerçek dünyada daha fazla vakit geçirme gibi yöntemlerle, bireyler bu süreci dengeleyebilir. Dijital dünyadan zaman zaman uzaklaşmak, hem fiziksel ve psikolojik sağlığı iyileştirmeye yardımcı olur hem de kişisel ilişkiler ve sosyal bağları güçlendirebilir.

#### 4. Teknolojinin Rekreatif Etkinlikler Üzerindeki Etkisi

Bilim ve teknolojiadaki gelişmeler, insanların yaşam kalitesini artırmanın yanı sıra, boş zamanlarını daha verimli ve keyifli bir şekilde değerlendirmelerini sağlayan fırsatlar da sunmaktadır. İnsanlar artık yalnızca iş saatleriyle sınırlı kalmayıp, kişisel zamanlarını da dinlendirici ve eğlenceli etkinliklerle geçirmeye yönelmektedirler. Bu eğilim, rekreasyon kavramının ortaya çıkmasına ve bireylerin bedenlerini ve ruhsal sağlıklarını iyileştirmeye yönelik çeşitli etkinliklere yönelmesine zemin hazırlamıştır. Teknolojinin ilerlemesi, bu etkinliklerin çok daha geniş bir yelpazede ve dijital platformlar aracılığıyla sunulmasını mümkün kılmaktadır (Şahin, E, 2024).

Teknolojik gelişmeler, toplumsal yaşamı derinden dönüştürürken, boş zaman faaliyetlerini de dijital bir boyuta taşımıştır. İnternet, mobil uygulamalar ve sosyal medya platformları, sanal rekreasyon deneyimlerini erişilebilir kılmakta ve fiziksel sınırlamaları aşarak insanların yeni deneyimler yaşamalarına olanak tanımaktadır. Ayrıca, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi yenilikçi teknolojiler, bu deneyimlerin daha gerçekçi ve sürükleyici hale gelmesini sağlamaktadır. Giyilebilir teknolojiler ve akıllı telefon uygulamaları ise bireylerin fiziksel aktivitelerini takip etmelerine yardımcı olarak sağlıklı yaşam tarzlarını teşvik etmektedir. Teknolojinin sunduğu bu imkânlar, eğlenceli ve dinlendirici etkinliklerin daha fazla kişiye ulaşabilmesini sağlamaktadır (Şimşek&Devecioğlu, 2018).

Teknolojinin hızla ilerlemesi, rekreasyon alanındaki dijitalleşmeyi daha da hızlandırmaktadır. Yapay zeka ve robot teknolojileri, kişiselleştirilmiş rekreasyon deneyimlerinin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamakta, sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojileri ise gerçekçi ve sürükleyici deneyimler sunmaktadır. Bu yenilikler, coğrafi sınırlamaları ortadan kaldırarak, bireylerin dünyanın dört bir yanındaki etkinliklere katılmalarına olanak tanımaktadır. Ayrıca, biyoteknoloji ve genetik mühendislik gibi alanlarda yaşanan gelişmeler, bireylerin fiziksel ve zihinsel sağlıklarını iyileştirmeye yönelik yeni rekreasyon biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Ancak bu hızlı teknolojik ilerleme, gelişmiş bölgelerdeki bireylerin daha sofistike teknolojilere kolay erişim sağlarken, gelişmekte olan bölgelerde bu fırsatların sınırlı kalmasına yol açabilir. Bu durum, toplumsal eşitsizlikleri

derinleştirebilir ve teknolojinin faydalarını sadece belirli bir kesime sunabilir (Şahin, E, 2024).

Teknolojik gelişmelerin sunduğu çevresel faydaların yanı sıra, elektronik atıkların artışı ve üretim süreçlerinin çevresel etkileri göz önünde bulundurulmalıdır. Bu durum, teknolojinin çevreye olan etkilerini tartışma gerekliliğini gündeme getirmektedir. Ayrıca, dijital teknolojilerin aşırı kullanımının psikolojik etkileri de önemli bir konu olmuştur. Sanal dünyalarda geçirilen zaman arttıkça, yüz yüze sosyal etkileşimler azalabilir ve bu da yalnızlık hissinin artmasına yol açabilir. Bu bağlamda, dijital bağımlılığın önlenmesi için farkındalık yaratmak büyük önem taşımaktadır.

Sosyal medya ve çevrimiçi platformlar, kullanıcıların deneyimlerini paylaşmalarına olanak tanırken, aynı zamanda küresel bir sosyal etkileşim ağı oluştururlar. Teknolojinin güvenlik ve konfor açısından sunduğu avantajlar da göz ardı edilemez. Örneğin, gelişmiş spor ekipmanları ve GPS sistemleri, insanların etkinliklerini daha güvenli ve rahat bir şekilde gerçekleştirmelerini sağlarken, acil durum iletişim sistemleri de tehlikeli koşullarda hayati önem taşımaktadır. Ayrıca, doğa yürüyüşleri ve kamp gibi açık hava etkinliklerinde kullanılan çevre dostu teknolojiler, ekosistemlerin korunmasına katkı sunmaktadır. Bu tür teknolojiler, doğa ile uyumlu bir şekilde rekreasyon yapma fırsatları sağlar.

Teknolojinin sunduğu bu avantajlarla birlikte, dijital platformlar eğitim ve bilinçlendirme işlevi de görür. İnsanlar, eğlenirken aynı zamanda sağlıklı yaşam tarzları, çevre bilinci ve fiziksel aktiviteler hakkında bilgi edinebilir, bu da daha bilinçli tercihler yapmalarını sağlar. Ancak teknolojinin bu denli yaygınlaşması, rekreasyonel deneyimlerin dönüşümünü hızlandırırsa da aşırı dijitalleşme ve ekran bağımlılığı gibi olumsuz etkiler göz ardı edilmemelidir. Bu durum, fiziksel aktivitelerin azalmasına ve doğaya olan bağın zayıflamasına yol açabilir. Bu bağlamda, teknolojinin sunduğu avantajlarla birlikte doğal çevreyle uyumlu ve dengeli bir yaşam tarzı benimsemek büyük önem taşır. Tüm bu gelişmeler, teknolojinin rekreasyonel deneyimlere yön vererek insanların yaşam kalitelerini artırmalarını ve daha dinamik bir yaşam sürmelerini sağlamaktadır. Ancak, teknoloji ile rekreasyon arasındaki dengeyi korumak ve bu avantajlardan sağlıklı bir şekilde faydalanmak için bilinçli bir yaklaşım benimsemek gereklidir.

## **Sonuç**

Dijital teknolojilerin hayatımıza dâhil olması, boş zaman kavramını köklü bir şekilde değiştirmiştir. Teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, bireyler fiziksel olarak bir arada olmaksızın da eğlenme, öğrenme ve iletişim kurma imkânına

kavuşmuşlardır. Bu durum, sosyal medya, online oyunlar, dijital eğitim platformları ve akış hizmetleri (streaming service) gibi pek çok yeni fırsat sunmuş ve boş zaman aktivitelerinin çeşitliliğini artırmıştır. Dijital dünyanın sunduğu bu geniş imkânlar, özellikle zaman yönetiminde esneklik sağlamış, kullanıcılar her an her yerde eğlenceli ya da öğretici içeriklere erişebilme olanağı bulmuşlardır.

Bununla birlikte, dijital ortamda geçirilen sürenin artması, beraberinde bazı önemli olumsuzlukları da getirmiştir. Teknoloji bağımlılığı, yüz yüze sosyal ilişkilerin zayıflaması, fiziksel sağlık problemleri ve zihinsel sağlık üzerinde olumsuz etkiler, dijitalleşmenin ortaya çıkardığı olumsuz sonuçlar arasında yer almaktadır (Kuss& Griffiths, 2017). İnsanların dijital platformlarda geçirdiği zaman arttıkça, bedensel hareketsizlik ve sürekli ekran başında olmak, göz sağlığı sorunları, uyku bozuklukları gibi fiziksel sağlık problemlerini beraberinde getirebilmektedir. Aynı zamanda, bireylerin sanal ortamda geçirilen zamanının gerçek dünyadaki etkileşimleri azalttığı gözlemlenmektedir (Nie, N.H, 2001). Gerçek sosyal ilişkiler, sanal arkadaşlıklar ve sanal dünyadaki paylaşımlar ile yer değiştirebilmektedir. Bu nedenle, dijital teknolojilerle birlikte gelen boş zaman kullanımındaki değişim, her birey için ayrı bir dengede tutulmalıdır.

Dijital dünyada geçirilen zamanın olumlu yönlerini en üst düzeye çıkarmak için bilinçli kullanım önemlidir. Bu bağlamda, dijital detokslar yapmak, çevrimdışı aktiviteleri yaşamın bir parçası haline getirmek, sosyal ilişkileri güçlendirecek yüz yüze etkileşimlere zaman ayırmak büyük önem taşımaktadır. Ayrıca, dijital içeriğin kalitesine özen göstermek ve gereksiz zaman harcamalarından kaçınmak, sağlıklı bir dijital alışkanlık geliştirmeye yardımcı olabilir. Bununla birlikte, dijitalleşmenin toplumdaki eşitsizliklere yol açabileceği unutulmamalıdır.

Özellikle gelişmekte olan bölgelerdeki insanlar, yüksek teknolojiye ve internet altyapısına sınırlı erişim sağlayabilir, bu da dijital dünyanın sunduğu fırsatların yalnızca belirli bir kesim tarafından deneyimlenmesini sağlayabilir. Bu durum, dijital uçurumun derinleşmesine ve toplumsal eşitsizliklerin artmasına yol açabilir. Dijital uçurum sadece gelişmekte olan bölgelerde değil, aynı zamanda gelişmiş ülkelerde de gelir ve altyapı eşitsizlikleriyle bağlantılı olarak mevcuttur. Gelecekte bu dengenin sağlanması, toplumsal eşitlik için önemli bir konu olacaktır.

Ayrıca, dijital dünyada geçirilen zamanın yalnızca eğlence ve eğitimle sınırlı kalmaması, ruhsal iyi olma hali üzerinde de etkili olabileceği unutulmamalıdır. Dijital platformlar, bireylerin eğlenirken aynı zamanda sağlıklı yaşam tarzları, çevre bilinci ve fiziksel aktiviteler hakkında bilgi

edinmelerine olanak tanıyabilir. Bu bilinçli kullanım, yalnızca boş zamanın değerlendirilmesi değil, aynı zamanda kişisel gelişim ve sosyal sorumluluk açısından da faydalı olabilir.

Teknolojinin sunduğu fırsatlar sınırsızdır, ancak bunların sorumlu bir şekilde kullanılması hem bireylerin hem de toplumun genel sağlığını koruyacaktır. Gelecekte dijital dünyada geçirilen zamanın artmaya devam etmesi muhtemeldir; bu sebeple dijitalleşmenin toplumsal ve bireysel anlamda dengeli bir şekilde yönetilmesi, önümüzdeki yılların en önemli gündem maddelerinden biri olacaktır. Bu dengeyi kurabilmek, toplumların sürdürülebilir bir dijital geleceğe adım atabilmesi için kritik önemde olacaktır. Teknolojinin sunduğu boş zaman imkânları, dikkatli ve bilinçli bir şekilde kullanıldığında, daha verimli, sağlıklı ve tatmin edici bir yaşamın kapılarını aralayacaktır. Gelecekte, yapay zekâ ve biyoteknoloji gibi alanlardaki gelişmeler, dijital boş zaman deneyimlerini daha da dönüştürebilir. İnsanlar, coğrafi ve fiziksel sınırlamalardan bağımsız olarak sanal dünyada daha zengin, daha çeşitli ve daha derin deneyimler yaşayabileceklerdir.

Sonuç olarak, dijitalleşme, modern dünyada boş zaman kullanımını şekillendiren önemli bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu değişim, doğru yönetildiğinde bireylerin yaşam kalitesini artıracak fırsatlar sunarken, aynı zamanda sorumlu bir dijital kullanım anlayışının benimsenmesi, bu fırsatların sağlıklı ve sürdürülebilir bir şekilde değerlendirilmesine olanak sağlayacaktır. Toplumlar, dijital teknolojilerin sunduğu fırsatları daha kapsayıcı bir şekilde kullanarak, her yaştan ve sosyo-ekonomik seviyeden bireyi bu fırsatlarla buluşturmalıdır. Böylece, dijitalleşme sürecinin olumsuz etkileri minimize edilebilir ve herkes için daha eşitlikçi bir dijital deneyim sağlanabilir.

## Kaynakça

- Alacddinoğlu, M. F., Sivrikaya, H., & Alacddinoğlu, V. (2023). Dijital Teknoloji ve Spor Eğitim Programları. N. F. Kışalı, S. Özbay, & S. Ulupınar içinde, *Dijital Çağda Spor Araştırmaları 1* (Cilt 1, s. 13-42). Gaziantep: Özgür Yayınevi.
- Boyalı, U., & Aktaş, C. (2023). Dijital oyun ve sosyal etkileşim. TAM Akademi Dergisi, 2(2), 226-242.
- Elnur, A. (2024). Dijital Çağda Boş Zaman: Boş Zaman Olgusunun Dijitalleşmesi Bağlamında “Ready Player One” Filminin İncelenmesi. Meczu-Sosyal Bilimler Dergisi, (11), 431-462.
- Karaküçük S. Rekreasyon Boş Zaman Değerlendirme. 5.Baskı, Ankara: Gazi Kitabevi, 2005:1-148
- Karavelioğlu, B. (2024). Teknolojinin Spor ve Sportif Rekreasyon Üzerine Etkisi: Bir Derleme Makalesi. Spor ve Bilim Dergisi, 2(2), 60-72.
- Кочетков, Н. В. (2020). Интернет-зависимость и зависимость от компьютерных игр в трудах отечественных психологов. Социальная психология и общество, 11(1), 27-54.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. International journal of environmental research and public health, 14(3), 311.
- Nie, N. H. (2001). Sociability, interpersonal relations, and the Internet: Reconciling conflicting findings. American behavioral scientist, 45(3), 420-435.
- Şahin, E. (2024). Sportif Rekreasyonel Aktivitelere Katılan Bireylerin Algıladıkları Fayda ile Yaşam Bağlılıkları Arasındaki İlişkinin Araştırılması (Master's thesis).
- Şimşek, A., & Devocioğlu, S. (2018). Spor endüstrisinde yeni teknolojilerin görünümü. Uluslararası Beden Eğitimi Spor Rekreasyon ve Dans Dergisi, 1(1), 20-36.
- Tutar, Ö. F., & Turhan, F. H. (2023). Digital Leisure: Transformation of Leisure Activities. *Shanlax International Journal of Education*, 11, 16-28.a



## Spor Endüstrisinde Giyilebilir Teknolojiler ve E-Ticaretin Etkileşimi: Kavramsal Bir Çerçeve

Muhammet Emin Dertli<sup>1</sup>

Seda Erden Dertli<sup>2</sup>

### Özet

Giyilebilir teknolojiler ile e-ticaretin kesişimi, küresel spor endüstrisinin yapısını köklü bir biçimde dönüştürmektedir. Dijital inovasyonun hız kazanmasıyla birlikte; akıllı saatler, fitness takip cihazları ve sensör entegreli spor kıyafetleri gibi giyilebilir teknolojiler, yalnızca performans izleme araçları olmanın ötesine geçerek, tüketici etkileşimini artıran ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunan etkileşimli platformlara dönüşmüştür. Bu süreçle eşzamanlı olarak e-ticaret, spor ürünlerinin ve hizmetlerinin pazarlanma, dağıtım ve tüketim biçimlerini radikal şekilde değiştirmiştir. Bu kavramsal çalışma, spor endüstrisi bağlamında giyilebilir teknolojiler ile e-ticaret arasındaki etkileşimi incelemektedir. Gerçek zamanlı biyometrik veri aktarımı, bulut bağlantılı sistemler ve yapay zekâ destekli analizlerin, e-ticaret deneyimini nasıl daha zengin, etkileşimli ve veri odaklı hale getirdiği tartışılmaktadır. Ayrıca bu teknolojik bütünleşmenin tüketici davranışları, marka bağlılığı ve spor işletmelerinin gelir modelleri üzerindeki etkilerine de odaklanılmaktadır. Sunulan kavramsal çerçeve, teknolojik gelişmeler ile ticari uygulamalar arasındaki bağı güçlendirmeyi amaçlamakta ve bu etkileşimin stratejik fırsat alanları sunduğunu ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, spor alanında dijital ticaret ekosistemlerinin etkili biçimde yönetilmesi için disiplinlerarası iş birliğinin gerekliliği vurgulanmaktadır.

- 1 Aratürk Üniversitesi, Horasan MYO, Bilgisayar Teknolojileri, emindertli@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4309-6201
- 2 Aratürk Üniversitesi, Rektörlük, Erzurum, Türkiye, sedaerden@atauni.edu.tr, ORCID: 0009-0007-2911-289X



## GİRİŞ

Dijital teknolojilerin hızlı gelişimi, günümüzde yalnızca bireysel yaşamı değil, aynı zamanda iş yapış biçimlerini ve ticaretin doğasını da köklü bir şekilde dönüştürmektedir. İnternet ve bilgisayar teknolojilerindeki ilerlemeler, işlemlerin elektronik ortamda kaydedilmesi, verilerin saklanması ve analiz edilmesini kolaylaştırmış ve bu da iş dünyasında veri odaklı stratejilerin önemini artırmıştır (Kara, 2023). Bu dijital dönüşümün etkileri, özellikle ticaretin dijital ortama taşınmasıyla gözlemlenen elektronik ticaret (e-ticaret) olgusunda güçlü bir şekilde kendini göstermektedir. E-ticaret, ürün ve hizmetlerin dijital platformlar aracılığıyla sunulmasını, tüketiciyle etkileşim kurularak pazarlanmasını ve satış sürecinin dijital kanallar üzerinden gerçekleştirilmesini sağlayan bir sistemdir. Sosyal medya, mobil uygulamalar ve çevrim içi pazar yerleri, e-ticaretin temel bileşenlerini oluşturur. Sosyal medya platformları, kullanıcıların içerik üreticisi olabildiği ve markaların tüketicilerle daha interaktif bir ilişki kurabildiği yeni bir pazarlama ortamı sunmaktadır (Kaplan ve Haenlein, 2010). Bu durum, marka değeri yaratımında ve tüketici deneyiminin kişiselleştirilmesinde önemli fırsatlar sunmaktadır. Bu dijital dönüşüm, spor endüstrisine de önemli etkilerde bulunmuştur. Spor, bireylerin fiziksel kapasitelerini geliştirme, zihinsel dayanıklılıklarını artırma ve sınırlarını zorlamaya yönelik, belirli kurallar çerçevesinde yapılan planlı etkinlikler bütünüdür. Ancak, günümüzde spor sadece fiziksel sağlığı güçlendiren bir etkinlik olmanın ötesine geçmiş; dijitalleşme ile birlikte teknoloji, sporun yapılış biçimini de etkilemiş, onu daha verimli ve etkileşimli hale getirmiştir. Özellikle giyilebilir teknolojiler, sporculara anlık veriler sunarak performans izleme, sağlık takibi ve kişiselleştirilmiş antrenman programları gibi olanaklar sağlamaktadır. Bu da sporun dijital dönüşümüne katkı sağlayan önemli bir unsurdur (Yılmaz, 2024; Aydın ve Aydın, 2024).

Spor endüstrisindeki dijitalleşme, yalnızca sporun içsel dinamiklerini değil, aynı zamanda spor ürünlerinin satış süreçlerini de dönüştürmüştür. Giyilebilir teknolojilerin yaygınlaşması, e-ticaret platformları aracılığıyla tüketicilere sunulan spor malzemeleri ve cihazlarla birleşerek, sektörde yeni iş modellerinin ve ticaret stratejilerinin ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. E-ticaret, giyilebilir teknolojilerin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamakta ve spor ürünlerine erişimi kolaylaştırmaktadır. Bu etkileşim, spor endüstrisinin işleyişini önemli ölçüde dönüştürmekte ve markaların pazarlama stratejilerinde köklü değişikliklere neden olmaktadır (Dertli vd., 2024). Yüce vd., (2020)'ye göre giyilebilir teknolojiye sahip spor ürünlerinin spor yönetimi ve spor pazarlaması adına bilimsel ilgiyi hak eden bir konumda olduğu ve ulusal düzeyde ilgili konuda yeterli sayıda çalışmanın yapılmadığı ifade edilebilir.

Bu eksiklik, dijitalleşme ve mobil teknolojilerin hızlı gelişimiyle birlikte, spor endüstrisinde önemli bir dönüşümün başlangıcını işaret etmektedir. Son yıllarda giyilebilir teknolojiler ve e-ticaretin birleşimi, sektörde yeni bir dönemi başlatmış ve markaların stratejik pazarlama yaklaşımlarını yeniden şekillendirmiştir.

Bu çalışma kapsamında, giyilebilir teknolojilerin sporcuların performansını nasıl dönüştürdüğü ve e-ticaret ile entegrasyonunun sektöre etkileri incelenmiştir. Çalışmanın temel amacı, spor endüstrisinde giyilebilir teknolojilerin yükselişi ile e-ticaretin gelişimi arasındaki etkileşimi kavramsal bir çerçevede ele almaktır. Literatürde bu üç alanı birleştiren sınırlı sayıda çalışma bulunduğundan, bu durum alana yönelik teorik ve pratik katkı ihtiyacını ortaya koymaktadır. Ayrıca, çalışma dijitalleşen spor sektöründe markaların rekabet avantajı elde etmeleri için teknoloji temelli pazarlama stratejilerinin önemini vurgulamaktadır.

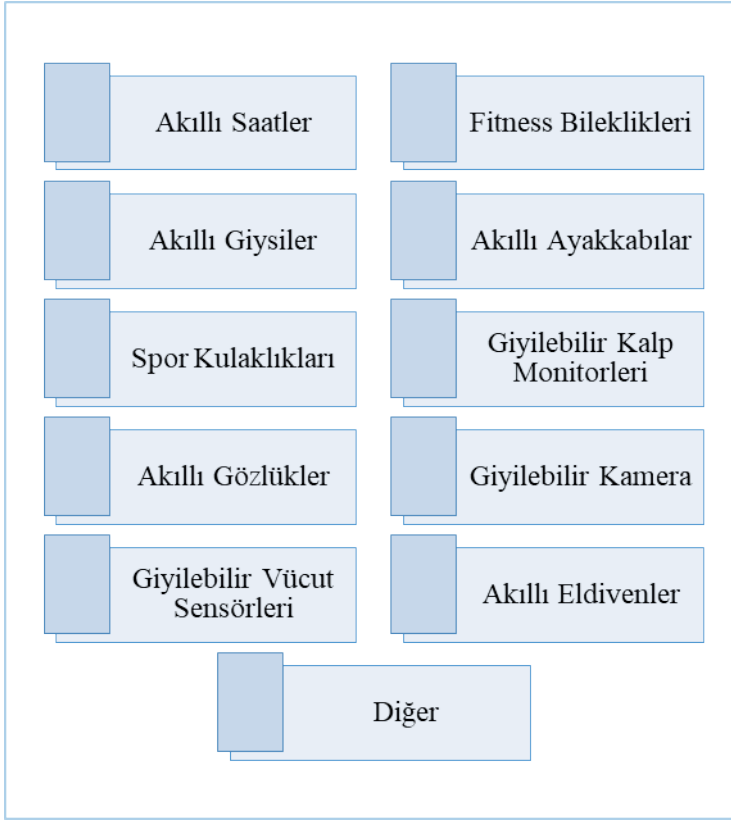
## Spor

Spor, bireylerin fiziksel ve zihinsel sağlıklarını iyileştirmenin yanı sıra sosyal uyumu teşvik eden önemli bir araçtır. Toplumsal bir etkinlik olarak, bireylerin bir araya gelmesini sağlayarak geniş katılımı destekler. Fiziksel aktivitenin ruhsal sağlık üzerindeki faydaları geniş çapta kanıtlanmıştır; bu tür etkinlikler, beyin fonksiyonlarını geliştirmekte ve stresin azalmasına yardımcı olarak zihinsel sağlığı güçlendirmektedir (Han, 2024). İnsanlık tarihi boyunca bireyler, hem fiziksel hem de zihinsel sınırlarını zorlayarak kendilerini geliştirme çabası içinde olmuşlardır. Bu süreçte, beceri ve yeteneklerin artırılması amacıyla sürdürülen etkinlikler, zamanla sistematik bir yapı kazanmış ve spor olgusu ortaya çıkmıştır. Spor, bireylerin fiziksel kapasitesini geliştirme, zihinsel dayanıklılığını artırma ve performans sınırlarını ileriye taşıma amacıyla belirli kurallar çerçevesinde yapılan, planlı ve düzenli aktiviteler bütünü olarak tanımlanabilir. Bu tanım doğrultusunda spor, insanın kendini gerçekleştirme sürecinde önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır (Songül vd., 2015). Günümüzde ise spor, fizyolojik, biyolojik, ekonomik ve sosyo-psikolojik açılardan bireylerin yaşam kalitesini artıran önemli bir unsur haline gelmiştir. Hem bireysel hem de toplu şekilde yapılan, kurallara dayalı ve rekabet unsuru taşıyan spor etkinlikleri, bireylerin fiziksel ve ruhsal sağlığını koruma noktasında işlevsel bir rol üstlenmekte, aynı zamanda sosyalleşme sürecine katkı sunmaktadır (Belli ve Dertli, 2023). Sosyal ve bireysel sağlığın iyileştirilmesinde sporun önemi, son yıllarda daha da belirginleşmiştir. Özellikle teknolojik gelişmelerle birlikte hareketsiz yaşam biçiminin yaygınlaşması, düzenli fiziksel aktivite ve egzersizin önemini daha da artırmıştır (Kandil ve Budak, 2024). Spor, hem fiziksel dünyada hem de

dijital ortamlarda sosyal etkileşimi teşvik eden, çok boyutlu bir toplumsal olgu olarak değerlendirilmektedir (Yılmaz ve Dertli, 2025). Spor, bireylerin fiziksel kapasitelerini geliştirmeye yönelik, belirli kurallar çerçevesinde yapılan planlı ve düzenli etkinlikler bütünüdür. Bu faaliyetler, hem bireysel hem de toplu olarak gerçekleştirilebilir ve genellikle rekabet unsuru taşır. Spor, fiziksel sağlığın güçlendirilmesinin yanı sıra, zihinsel ve sosyal iyilik hâlinin de artırılmasına katkı sağlar. Aynı zamanda, sporun gelişimi ve yaygınlaşması, etkili altyapı ve kaynakların sağlanmasıyla mümkündür; bu süreçte antrenörler, sporcular, tesisler ve doğru spor yönetimi kritik rol oynamaktadır (Alacddinoğlu, 2024). Dolayısıyla spor yalnızca bedensel sağlığı güçlendiren bir faaliyet olmanın ötesinde, aynı zamanda psikolojik iyilik hali üzerinde de olumlu etkiler sağlamaktadır. Sporla uğraşan bireylerin, daha düşük stres seviyelerine sahip oldukları ve genel ruhsal sağlıklarının iyileştiği gözlemlenmiştir. Ayrıca, spor faaliyetleri bireylerin sosyalleşmesine imkan tanıyarak toplumsal bağları güçlendiren önemli bir araç haline gelmiştir. Bu bağlamda, sporun toplumsal yapı üzerindeki etkileri de göz ardı edilemez (Budak, 2023; Atasoy ve Öztürk Kuter, 2005).

### **Giyilebilir Teknolojilerin Spor Endüstrisindeki Rolü**

Teknolojik gelişmeler, spor endüstrisi alanında önemli bir dönüşüm süreci başlatmıştır. Spor organizasyonları ve yöneticiler, bu yenilikçi çözümleri benimseyerek iş süreçlerinin verimliliğini artırmakta, veri analizi yapma imkânı bulmakta ve sporcuların performanslarını daha etkin bir şekilde izleyebilmektedir. Özellikle giyilebilir teknolojiler, spor yönetimi alanındaki bu ihtiyaçları karşılayarak, daha etkin ve stratejik yaklaşımların geliştirilmesine zemin hazırlamaktadır (Öner ve Bingöl, 2024). Giyilebilir teknolojiler, spor endüstrisinde kullanıcıların performansını izlemek, sağlık verilerini toplamak ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunmak için yaygın olarak kullanılmaktadır. Akıllı saatler, bileklikler ve diğer cihazlar, sporcuların egzersiz sırasında nabız, kan basıncı gibi verilerini takip edebilecek şekilde tasarlanmıştır. Bu teknolojiler, topladıkları verileri akıllı cihazlarla entegre ederek, sporcuların sağlık ve performanslarını daha etkin bir şekilde izlemelerine olanak tanımaktadır (Thierer, 2015; Çakır vd., 2018). Şekil 1'de giyilebilir teknolojik spor ürünlerinden örnekler yer verilmiştir.



*Şekil 1. Giyilebilir teknolojik spor ürünlerinden örnekler*

Şekil 1, Gayretli vd., (2023), Serçek ve Korkmaz (2023), Çar vd., (2022), Ada ve Aksoy (2020) çalışmalarından uyarlanarak oluşturulmuştur.

Giyilebilir teknolojiler, sporcuların antrenman, müsabaka ve günlük yaşamlarında önemli kolaylıklar sağlamaktadır. Bu teknolojiler, sporcuların performanslarını anlık olarak izlemelerine ve bu verilere dayalı olarak daha etkili planlamalar yapmalarına olanak tanımaktadır. Ayrıca, antrenörler bu cihazlar sayesinde sporcularının performans düzeylerini analiz edebilir ve buna uygun antrenman, beslenme ve dinlenme programlarını düzenleyebilir. Dünya genelinde yaygın olarak kabul gören bu yaklaşım, sporculara daha doğru ve sistematik bir yol haritası sunmaktadır. Bunun yanı sıra, özellikle profesyonel spor dallarında, giyilebilir teknolojilerin kullanımı, büyük yatırımlar yapan sponsorlar ve endüstri paydaşları için önemli bir ilgi alanı haline gelmiştir (Kartal, 2023). Tablo 1’de giyilebilir teknolojilerin spor endüstrisindeki rolü açıklanmıştır.

Tablo 1. Giyilebilir teknolojilerin spor endüstrisindeki rolü

| Kaynak                | Özet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ermes vd., (2008)     | Fiziksel aktivite, bireylerin genel sağlığını iyileştirirken, kronik hastalıkların önlenmesine de yardımcı olabilir. Giyilebilir teknolojilerle yapılan etkinlik tanıma, kullanıcılara fiziksel aktivite ve sporla ilgili geri bildirim sağlayarak daha aktif bir yaşam tarzını teşvik edebilir. Bu çalışmada, denetimli ve denetimsiz ortamlarda yapılan günlük aktivitelerin ve sporların tanınabilirliği karşılaştırılmıştır. 12 denekten 68 saatlik veri toplanarak, etkinlikler 3D ivmeölçerler ve GPS bilgisiyle tanımlanmıştır. Sonuçlar, hem denetimli hem de denetimsiz verilerle yapılan etkinlik tanıma doğruluğunun %89 olduğunu, ancak yalnızca denetimli verilerle eğitim yapıldığında doğruluğun %17 oranında azaldığını göstermiştir. Bu bulgular, giyilebilir teknolojilerin fiziksel aktivite ve spor tanıma sistemlerinin geliştirilmesinde laboratuvar dışı verilerin önemini vurgulamaktadır.                                                                                                                                                                                                  |
| Camonill vd., (2008)  | Son teknolojik gelişmeler, spor performansı değerlendirmesi için düşük maliyetli, invaziv olmayan mini magneto-inertial sensörlerin kullanımını mümkün kılmıştır. Bu inceleme, sensörlerin spor performans ölçümlerindeki mevcut kullanımını ve gelecekteki potansiyelini değerlendirmektedir. Yapılan çalışmalar, elit sporcular üzerinde sensörlerin etkinliğini, kış sporları, su sporları ve takım sporları gibi açık hava aktivitelerinde göstermektedir. Giyilebilir sensörlerin güvenilirliğini ve gelecekteki kullanım eğilimlerini vurgulamaktadır.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Arokanan vd., (2019)  | Bu derleme makalesi, giyilebilir teknolojilerin tüketici spor sektöründeki (profesyonel spor dışında) eğilimlerini ve projeksiyonlarını tartışmaktadır. Giyilebilir teknolojilerin farklı kullanıcılar için rolünü ve bu cihazların günlük yaşamda neden bu kadar gerekli olduğunu analiz etmektedir. Farklı sensörlerin spor özellikleriyle ilgili olarak birçok farklı okumayı nasıl etkili bir şekilde sunduğunu göstermektedir. Giyilebilir teknolojiler fonksiyon açısından artmakta ve teknoloji entegrasyonu sayesinde kullanıcılar kendileri hakkında daha fazla veri toplamaktadır. Giyilebilir teknolojilerin geniş bir yelpazesi bulunmaktadır ve her biri farklı endüstrilerdeki belirli rolleriyle kullanılmaktadır. İvme ölçüm birimi (IMU) ve Küresel Konumlama Sistemi (GPS) sensörleri, spor giyilebilir cihazlarında yaygın olarak bulunmakta, ancak farklı ihtiyaçlar için programlanabilir. Bu derlemede, hangi sensörlerin uyumlu olduğu ve hangilerinin spor uygulamaları için sensör teknolojisini geliştirebileceği gösterilmektedir.                                                       |
| Rana ve Mitral (2020) | Giyilebilir ivme sensörleri, sporlarındaki kinematik analizlerin yapılma biçimini devrim niteliğinde değiştirmiştir. Bu makale, çeşitli oyunlarda performans analizi için giyilebilir ivme sensörlerinin kullanımına dair literatürdeki kapsamlı bir incelemeyi sunmayı amaçlamaktadır. Giyilebilir sensörlerle yapılan kinematik analiz, oyunculara, benimsedikleri teknikler hakkında gerçek zamanlı geri bildirim sağlayarak daha verimli performans sergilemelerine yardımcı olabilir. Bu makale, spor performans analizinde giyilebilir sensörlerin uygulanmasını mümkün kılan anahtar teknolojileri (IMU sensörleri, iletişim teknolojisi, veri füzyonu ve veri analiz teknikleri) gözden geçirmektedir. Ayrıca, sensörlerin sınıflandırılması, uygulamaları ve performans parametrelerinin önemine vurgu yaparak, sporla ilgili sensörlerin yapısını, ağ ve iletişim protokollerini, veri füzyonu algoritmalarını ve doğruluklarını incelemektedir. Bu derleme makalesi, kullanıcılar ve araştırmacılar için farklı sporlar için sensör ve çözümler tasarımı konusunda kapsamlı bir bakış açısı sunmaktadır. |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Adesida vd., (2019) | Bu incelemenin amacı, giyilebilir teknolojilerin spor performansını artırma ve yaralanmaları önleme alanındaki kullanımını anlamaktır. Spor biyomekanikini değerlendirmek için genellikle optik hareket yakalama kullanılır, ancak bu yöntemler laboratuvar ortamı ile sınırlıdır. Giyilebilir teknolojiler ise bu sınırlamayı aşarak daha geniş bir uygulama alanı sunar. Yedi farklı veritabanında yapılan sistematik bir arama sonucu, 33 makale analiz edilmiştir. Bu makalelerde, sporcuların dinamik hareketlerini izlemek için ivme ölçüm birimleri, flex sensörleri ve manyetik alan sensörleri gibi cihazlar kullanılmıştır. Giyilebilir teknolojiler henüz keşif aşamasında olsa da, bu teknolojilerin antrenman süreçlerini ve sporcuların tekniklerini geliştirme potansiyeli bulunmaktadır.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Kim ve Chiu (2019)  | Bu çalışmanın amacı, teknoloji hazırbulunuşluğu (TR) temelli olarak tüketicilerin spor ve fitness giyilebilir cihazları kabul etme ve kullanma niyetlerini araştırmaktır. Ayrıca, teknoloji hazırbulunuşluğu ve kabul modeli (TRAM), tüketicilerin spor giyilebilir cihazları kullanma niyetlerini incelemek için kullanılacaktır. Çalışma, Koreli tüketicilerden (n=247) convenience sampling yöntemiyle veri toplamıştır. Veriler, SmartPLS 3.0 kullanılarak yapısal eşitlik modelleme ile analiz edilmiştir. Sonuçlar, pozitif TR'nin algılanan kullanım kolaylığı (PEOU) ve algılanan yararlılığa (PU) olumlu, negatif TR'nin ise olumsuz etkisi olduğunu ortaya koymuştur. PEOU, PU üzerinde olumlu bir etki yapmıştır. Ayrıca, multi-group analizinde, TR ile PEOU arasında özellikle erkek kullanıcılar için pozitif bir ilişki bulunmuştur. Bu çalışma, tüketicilerin spor giyilebilir cihazları kullanma niyetlerini anlamak için TRAM modelinin uygun bir çerçeve olduğunu ve TR'nin bu cihazların kullanımı ile ilgili psikolojik süreçlerde önemli bir rol oynadığını vurgulamaktadır.                                                         |
| Wiorek vd., (2020)  | Giyilebilir teknolojiler, sporcuların performansını izlemek ve sağlık durumlarını değerlendirmek için önemli araçlar haline gelmiştir. Son yıllarda, terdeki glikoz seviyelerini ölçebilen epidermal yama sensörleri geliştirilmiştir. Bu sensörler, terdeki pH ve sıcaklık değişimlerini dinamik olarak düzeltme yeteneğine sahip olup, glikoz ölçümlerinin doğruluğunu artırmaktadır. Geliştirilen sensör, esnek bir cilt yaması şeklinde olup, mikroakışkan hücre, glikoz biosensörü, pH elektrodu ve sıcaklık sensörü içermektedir. Kalibrasyon parametreleri, spor sırasında pH ve sıcaklık değişikliklerine göre dinamik olarak ayarlanır. Bu sensör, hızlı yanıt süresi, uygun seçicilik ve mükemmel tersinirlik özellikleri sunmaktadır. Dokuz doğrulanmış vücut içi test sonucunda, bu giyilebilir glikoz sensörünün spor aktiviteleri sırasında bireylerin güvenilir fizyolojik verilerini sağlama potansiyeli büyük bulunmuştur. Özellikle, geliştirilen düzeltme yaklaşımı, spor ve sağlık uygulamaları için kimyasal verilerle fizyolojik aktiviteleri dijitalleştiren bir sonraki nesil giyilebilir cihazlara önemli katkılar sağlamaktadır. |
| Hsu vd., (2018)     | Bu çalışma, insanın günlük ve sportif faaliyetlerini yüksek doğrulukla tanıyabilen bir giyilebilir ataletsel sensör ağı ve buna entegre bir etkinlik tanıma algoritması sunmaktadır. Sistem, bilek ve ayak bileğine takılan iki cihazdan oluşmakta olup her biri mikrodenetleyici, üç eksenli ivmeölçer, üç eksenli jiroskop, RF kablosuz modül ve güç devresi içermektedir. Geliştirilen algoritma; hareket verilerinin toplanması, ön işleme, hareket algılama, öznitelik çıkarımı ve sınıflandırma gibi aşamaları kapsamaktadır. Hesaplama yükünü azaltmak ve tanıma oranını artırmak amacıyla temel bileşen analizi (PCA) ve ağırlıklı öznitelik çıkarımı yöntemi birlikte kullanılmıştır. 23 katılımcı ile yapılan deneylerde, 10 günlük yaşam aktivitesi ve 11 spor hareketi başarıyla sınıflandırılmış, sırasıyla %98,23 ve %99,55 doğruluk elde edilmiştir. Bu sonuçlar, giyilebilir sensörlerin spor teknolojilerinde etkin biçimde kullanılabileceğini ortaya koymaktadır.                                                                                                                                                                       |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nikolaus ve Strehlitz (2008) | <p>Bu makale, anaerobik glikoliz yolunun temel metaboliti olan laktatın tespiti için kullanılan elektrokimyasal biyosensörleri incelemektedir. Laktat, spor hekimliği, beslenme, gıda kalite kontrolü ve çevresel izleme gibi çeşitli alanlarda önemli bir biyobelirteçtir. Özellikle amperometrik biyosensörler, laktat gibi organik analizlerin hassas ve seçici şekilde izlenmesini sağlamaktadır. Makalede; elektrot malzemeleri, biyotanıma elemanları, immobilizasyon yöntemleri, mediyatörler ve kofaktörler gibi biyosensör tasarımının temel bileşenlerine dair ayrıntılı bir derleme sunulmuştur. Ayrıca, farklı yapılandırma yaklaşımlarının sensör performansına etkisi karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Bu derleme, sporcuların performans takibinde biyosensörlerin potansiyel kullanımını vurgularken, giyilebilir teknolojilerde laktat izleme sistemlerinin önemine de dikkat çekmektedir.</p>                                                           |
| Schneider vd., (2018)        | <p>Bu makale, sporcularda antrenman, yorgunluk ve performans takibinin kapsamlı bir şekilde izlenmesinin, bireysel tepkilerin anlaşılması ve antrenman-dinlenme planlamasının optimize edilmesi açısından önemini vurgulamaktadır. Özellikle kalp atış hızı ölçümleri, otonom sinir sistemi ve aerobik uygunluk hakkında non-invaziv ve zaman açısından verimli bilgiler sunduğu için artan ilgi görmektedir. Takım sporlarında, oyuncu sayısının fazlalığı ve yoğun programlar nedeniyle bu ölçümlerin uygulanabilirliği zordur. Ancak, kısa süreli submaksimal egzersizlerle yapılan kalp atış hızı değerlendirmeleri, göğüs bandı gibi giyilebilir cihazlarla kolaylıkla uygulanabilir hale gelmiştir. Makale, kalp atış hızı verilerinin doğru yorumlanabilmesi için antrenman bağlamı, yüklenme düzeyi ve iyileşme süreçlerinin dikkate alınması gerektiğini savunmakta; ayrıca veri analizinde çok değişkenli yaklaşımların önemine değinmektedir.</p>                    |
| Stetter vd., (2019)          | <p>Bu çalışma, spor sırasında diz eklemine binen yükü tahmin etmek amacıyla, giyilebilir sensörlerden elde edilen verilerle çalışan yapay sinir ağı (YSA) tabanlı bir model geliştirmeyi amaçlamaktadır. On üç katılımcının sağ bacaklarına yerleştirilen iki ataletsel ölçüm birimi (IMU) kullanılarak doğrusal hareketler, yön değişimleri ve sıçramalar gibi spor hareketleri sırasında diz eklem kuvvetleri (KJF) hesaplanmıştır. Elde edilen IMU verileri ile KJF zaman serileri arasındaki ilişkiyi modellemek üzere bir YSA eğitilmiştir. Modelin tahminleri, özellikle dikey ve ön-arka yönlerde yüksek korelasyon göstermiştir (0.94'e kadar). Sonuçlar, IMU verileri ve YSA kombinasyonunun, sporcularda eklem yüklerinin tahmininde etkili ve uygulanabilir bir yöntem olduğunu ortaya koymaktadır. Bu yaklaşım, spor biyomekaniği ve performans takibinde giyilebilir teknolojilerin potansiyelini desteklemektedir.</p>                                            |
| Ye vd., (2020)               | <p>Bu çalışma, laboratuvar ortamında geliştirilen lab-on-a-chip teknolojilerinin, giyilebilir biyosensörlerin temelini oluşturduğunu vurgulamaktadır. Esnek elektronikler, biyokimyasal sensörler, yumuşak mikroakışkan sistemler ve ağırsız mikroignelerle desteklenen bu yeni nesil biyosensörler; ter ve hücreler arası sıvı gibi biyolojik örnekleri kullanarak gerçek zamanlı, non-invaziv ve sürekli fizyolojik izleme imkânı sunmaktadır. Özellikle spor izleme ve analitiğinde henüz yeterince keşfedilmemiş olan bu teknolojiler, insan cildiyle etkileşim kurarak performans takibinde devrim yaratma potansiyeline sahiptir. İncelemede kullanılan malzemeler, üretim yöntemleri, örnekleme ve algılama yaklaşımları detaylı şekilde ele alınmakta; sağlık ve spor takibinde kullanılabilecek başlıca biyosensör platformları özetlenmektedir. Çalışma, giyilebilir biyosensörlerin spor analitiğinde nasıl dönüştürücü bir rol oynayabileceğini göstermektedir.</p> |



|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Luczak vd., (2020)      | Giyilebilir teknolojiler milyar dolarlık bir pazar haline gelmiş ve spor endüstrisinde özellikle NCAA ve profesyonel düzeyde sağlık ve performans takibi için yaygın olarak kullanılmaktadır. Ancak, National Science Foundation (NSF) tarafından desteklenen bir I-Corps projesi kapsamında yapılan 113 koç ve antrenör görüşmesi, bu teknolojilere duyulan güven eksikliğini ve pratik ihtiyaçları yeterince karşılamadığını ortaya koymuştur. Görüşmelerden elde edilen veriler, organizasyonel yapı, sporcu ve veri analisti olmak üzere üç ana temada gruplanmış; performans ölçümü, sakatlık önleme, uyum süreçleri, veri yönetimi ve teknolojiye yönelik algılar gibi alt başlıklar belirlenmiştir. Bu çalışma, giyilebilir teknolojilerin mevcut durumu ile saha ihtiyaçları arasındaki farkı ortaya koyarak, spor profesyonellerine daha etkili uygulamalar geliştirme konusunda yol gösterici olmayı amaçlamaktadır. |
| Raza vd., (2022)        | Bu çalışma, lazerle indüklenen grafen (LIG) teknolojisi kullanılarak esnek ve giyilebilir sensörlerin üretimini konu almaktadır. Ticari bir polimid (PI) film üzerine lazerle uygulanan piroliz yöntemiyle elde edilen LIG, polidimetilsiloksan (PDMS) tabakası üzerine transfer edilerek esnek spor kumaşına entegre edilmiştir. Elde edilen sensörler; tek katmanlı yapı ile gerinim, çift katmanlı yapı ile ise basınç ölçümünü mümkün kılmaktadır. Bu grafen tabanlı tekstil sensörü, voleybol kıyafetlerine entegre edilerek; top karşılama tespiti, blokta temas hatası algılama, smaç kuvveti ölçümü ve oyuncu konum takibi gibi dört temel işlevi yerine getirmektedir. Düşük maliyetli bu sensör, sporcuların antrenmanlarını optimize ederken antrenörlerin strateji geliştirmesine de katkı sağlamaktadır.                                                                                                          |
| Zhang vd., (2018)       | Bu çalışmada, basketbol ve futbol oynarken anahtar hareketlerin izlenmesi amacıyla giyilebilir bir grafen kaplamalı fiber sensör üretilmiştir. Sensör, vücudun çok ince hareketlerini bile yüksek hassasiyetle tespit edebilme yeteneğine sahiptir. Kayıt edilen veriler, sensörün ultra yüksek hassasiyetini ve geniş algılama aralığını ortaya koymuştur. Ölçümler sırasında gösterilen yüksek tekrarlanabilirlik ve hızlı tepki verme kabiliyeti, üretilen sensörlerin spor hareket izleme uygulamalarında büyük potansiyellere sahip olduğunu göstermektedir. Bu sensörler, profesyonel sporcuların performanslarını izlemek ve geliştirmek için etkili bir araç olabilir                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Van Hoovels vd., (2021) | Son yıllarda spor aktiviteleri sırasında insan terindeki laktat içeriğini ölçen giyilebilir sensörler, fizyologların ilgisini çekmiştir. Bu teknolojilerin gerçek zamanlı veri sağlama potansiyeli büyük olsa da, kontrollü koşullarda henüz yeterince doğrulanmamış ve çeşitli tartışmalar vardır. Ter laktatının kökeni, kanla olan ilişkisi ve farklı biyolojik sıvılar arasındaki olası korelasyonlar konusunda çelişkili kanıtlar mevcuttur. Ayrıca, ter laktatının doğru tespiti, toplama yöntemi ve sıvıya ulaşma prosedürlerine bağlıdır, bu da literatürdeki büyük farklılıkları açıklayabilir. Bu makale, giyilebilir ter laktat sensörlerinin spor fiziolojisi üzerindeki potansiyel etkilerini değerlendirirken, bu alandaki mevcut tartışmaları ve gelecekteki araştırma ihtiyaçlarını vurgulamaktadır                                                                                                            |
| Huifeng vd., (2020)     | Günümüzde giyilebilir teknolojiler, Nesnelerin İnterneti (IoT) alanında yaygın olarak kullanılmaktadır ve sağlık bakım uygulamaları gibi birçok alanda önemli bir rol oynamaktadır. Bu makale, sporcuların sürekli sağlık izleme sistemi için IoT tabanlı giyilebilir sensörleri (WS-IoT) tanıtmaktadır. Amaç, spor tıbbi ve performans hizmetleri sağlayan sağlık kliniklerinin teknolojiyi kullanarak sporcuların farklı spor alanlarında tekrar oyuna dönmelerine yardımcı olmaktır. Giyilebilir takip cihazlarıyla sporcuların sağlık verileri toplanarak egzersiz kayıtları izlenmektedir. Makale, sporcuların sağlık izleme ve analizini optimize etmek için makine öğrenimi tekniklerini kullanmayı önermekte ve oluşturulan sistemin etkinliği deneysel sonuçlarla değerlendirilmektedir                                                                                                                               |



Seckin vd., (2023)

Giyilebilir teknoloji, sporcuların anlık veri analizi ve takibi ile spor performanslarını iyileştirmede giderek daha önemli hale gelmektedir. Hem profesyonel hem de amatör sporcular, antrenman verimliliğini artırmak ve yarışma sonuçlarını iyileştirmek için giyilebilir sensörlere güvenmektedir. Bu kapsamlı derleme, vücuda takılan sensörlerle atletik performans ölçümü, sakatlanma öncesi ve sonrası izleme, rehabilitasyon ve genel performans optimizasyonunu incelemektedir. Çalışma, çeşitli sporlar ve ticari sensörler üzerine yapılan araştırmaları analiz ederek, giyilebilir sensörlerin spor alanındaki rolünü detaylı bir şekilde ele almaktadır. Araştırma, sporcular, antrenörler, sağlık profesyonelleri, yöneticiler ve araştırmacılar için faydalı bilgiler sunarak, gelecekteki gelişmeleri desteklemeyi amaçlamaktadır. Ayrıca, gizlilik endişeleri, doğruluk sorunları ve maliyetler gibi sınırlamalar vurgulanmakta ve kişiselleştirilmiş cihazlar ve sporcuların konforu üzerine daha fazla araştırma yapılmasının önemi belirtilmektedir.

De Fazio vd., (2023)

Bu derleme, sporcuların antrenmanları ve rehabilitasyon süreçleri sırasında vücut hareketlerini ve fizyolojik parametrelerini izlemek için giyilebilir sensörler ve teknolojilerin kullanımını ele almaktadır. Geleneksel tıbbi cihazlar genellikle pahalı olup, klinik ortamda doktor ve sağlık personelinin yardımıyla kullanılması gerekmektedir. Oysa giyilebilir sensörler, kullanıcının hayati bulgularını doğrudan ve non-invaziv bir şekilde ölçerek bu sınırlamaları aşmaktadır. Çalışma, giyilebilir sensörler ile elde edilen insan fizyolojik parametrelerinin sınıflandırılmasını sunmakta ve bu sensörlerin spor aktiviteleri ve rehabilitasyon süreçlerindeki etkinliğini destekleyen kanıtlar sunmaktadır. Ayrıca, elektromekanik dönüştürme mekanizmaları ve giyilebilir teknolojiler arasındaki karşılaştırmalar yapılarak, en iyi teknolojilerin belirlenmesi için yararlı bilgiler sağlanmaktadır. Bu derleme, giyilebilir sensörlerin sporcular ve hastalar için sağladığı faydalara dair önemli bir bakış açısı sunmaktadır.

Tablo 1, giyilebilir teknolojilerin spor endüstrisindeki farklı kullanım alanlarını ve bu teknolojilerin sporcular üzerindeki etkilerini inceleyen pek çok araştırmayı özetlemektedir. Tablo 1'i incelediğimizde, giyilebilir teknolojilerin genellikle performans izleme, sağlık durumu takibi ve yaralanma önleme gibi önemli alanlarda kullanıldığı görülmüştür. Ermes vd. (2008) ve Aroganam vd. (2019) gibi çalışmalar, bu teknolojilerin doğruluğunu ve uygulama alanlarını vurgularken, Wiorek vd. (2020) ve Hsu vd. (2018) ise sporcuların fizyolojik durumlarını izleme üzerine yoğunlaşmaktadır. Bu araştırmalar, giyilebilir sensörlerin yalnızca performans takibi değil, aynı zamanda sağlık ve güvenlik açısından da önemli katkılar sağladığını ortaya koymaktadır. Tablo 1'i genel olarak incelediğimizde, giyilebilir teknolojilerin spor endüstrisinde pek çok farklı spor dalına entegre edildiğini, bu sensörlerin özellikle profesyonel sporcuların antrenman süreçlerine katkı sağladığını görmekteyiz. Özellikle De Fazio vd. (2023) ve Zhang vd. (2018), basketbol ve futbol gibi sporlarda kullanılan sensörlerin hareket takibindeki doğruluğunu ortaya koyarak bu teknolojilerin gelecekteki potansiyelini göstermektedir. Ayrıca, Adesida vd. (2019) ve Rana ve Mittal (2020) gibi

arařtırmalar, giyilebilir teknolojilerin sporcuların performansını artırmak ve yaralanmalarını önlemek için nasıl entegre edilebileceğine dair önemli bilgiler sunmaktadır. Tablo 1'deki çalışmalar, giyilebilir teknolojilerin spor endüstrisinde daha fazla yer edinmesi gerektiğini gözler önüne sermektedir. Bununla birlikte bu çalışmalar giyilebilir teknolojilerin yalnızca performans izlemekle kalmayıp, aynı zamanda antrenman sürecinde daha verimli ve etkili sonuçlar alınmasına olanak tanıdığını vurgulamaktadır.

### **Elektronik Ticaretin Spor Endüstrisindeki Rolü**

E-ticaret, bilgisayar ve internet teknolojileri üzerinden alıcı ve satıcıların iletişim kurarak, her türlü ürünün ve hizmetin tüketicilere alım satımını içeren ticari faaliyetler bütünü olarak tanımlanmıştır (Dondurmacı ve Çınar, 2014). E-ticaret; müşterilerin istek ve taleplerine çözüm yollarının bulunması ve müşteri memnuniyetinin en üst düzeyde tutulması konusunda oldukça ön plana çıkan satın alma modelindeki yeni bir alandır (Furtana ve Özkazanç, 2023). Dolayısıyla mal ve hizmetlerin internet üzerinden veya çevrimiçi/çevrimdışı dijital medya üzerinden pazarlamasına, dağıtımına, satışına ve ödeme yapılmasına olanak tanıyan e-ticaret modeli, müşterilerle sürekli iletişim kurmanın en hızlı ve en etkili yolu olarak tanımlanmıştır (Çakır, 2024). E-ticaret kısaca, elektronik ağ veya internet üzerinden her türlü ticari faaliyetin gerçekleştirilmesidir diye tarif edilebilir (Avcı, 2017).

Yılmaz (2014)'e göre e-ticaretin temel özellikleri arasında bilgi sunma, yoğun iletişim ve karşılıklı iletişim yer almaktadır. Bilgi sunma, müşterilerin interaktif ortamlar aracılığıyla ihtiyaçlarına uygun birçok ürünü kolayca bulmasına, zamandan tasarruf etmesine ve piyasadaki en iyi ürünlere ulaşabilmesine olanak tanımaktadır. Yoğun iletişim özelliği sayesinde işletmeler, satın alma sürecinde kullanıcılara doğrudan yardımcı olabilmekte, ayrıca tüm müşterilere gönderilen e-postalar aracılığıyla yapılan tanıtımlarla ürünlerin kişiye özel sunulduğu izlenimi yaratılarak kullanıcıların ilgisi çekilebilmektedir. Karşılıklı iletişimde ise işletmeler, hem doğrudan hem de dolaylı yollarla müşterilere destek sağlayabilmekte, çevrimiçi mağazalarda yapılan tanıtımlarla ürünler geniş kitlelere ulaştırılırken aynı zamanda kişiselleştirilmiş bir pazarlama deneyimi sunulmuş gibi bir algı oluşturulabilmektedir. Bu özellikler, hem müşterilerin ihtiyaçlarına uygun ürünleri kolayca bulmalarına ve zamandan tasarruf etmelerine yardımcı olmakta hem de işletmelerin kullanıcılarla etkili iletişim kurarak satışlarını artırmalarına katkı sağlamaktadır.

Teknolojinin hızlı gelişimi, e-ticaretin spor sektörü üzerinde de belirgin bir etki yaratmasına olanak tanımıştır. Geleneksel satış ve pazarlama

stratejilerinin ötesine geçerek, dijital platformlar aracılığıyla tüketicilere daha esnek ve erişilebilir alışveriş deneyimleri sunulmaktadır. Bu dönüşüm, spor sektöründe yeni fırsatlar ortaya koyarken, firmaların küresel pazarlara açılmasını ve müşteri tabanlarını genişletmesini sağlamaktadır (Şimşek ve Devcioğlu, 2024). Tablo 2’de elektronik ticaretin spor endüstrisindeki rolü açıklanmıştır.

*Tablo 2. Elektronik ticaretin spor endüstrisindeki rolü*

| Kaynak                   | Özet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Uhm vd., (2022)          | Bu araştırma, artırılmış gerçekliğin (AR) tüketicilerin çevrimiçi satın alma niyetleri üzerindeki etkisini incelemektedir. Araştırma, medya zenginliği teorisi ve yapı düzeyine dayalı teoriyi kullanarak, artırılmış gerçekliğin e-ticaret ürünlerinin tanısallık değerini, psikolojik mesafeyi, riskleri ve satın alma niyetini nasıl etkilediğini test etmiştir. Sonuçlar, artırılmış gerçeklik deneyimi yaşayan grubun geleneksel web tabanlı e-ticaret grubuna göre (1) algılanan tanısallık ve (2) satın alma niyetinin daha yüksek, (3) psikolojik mesafe ve (4) algılanan risklerin ise daha düşük olduğunu göstermektedir. Ayrıca, algılanan tanısallığın satın alma niyeti üzerindeki etkisinin, (5) psikolojik mesafe ve (6) algılanan riskler tarafından tamamen medyatörlük edildiği bulunmuştur. Bu araştırma, artırılmış gerçeklik ve spor e-ticaretine dair literatüre katkı sağlamakta ve pratikteki önemli sonuçları vurgulamaktadır. |
| Johansson ve Kask (2017) | Bu makale, perakende formatı, iş stratejisi ve çok kanallı yapı arasındaki uyumu incelemek için konfigürasyonel bir yaklaşım kullanmaktadır. Araştırma, İsveç’teki 74 spor malzemeleri perakendecisinden elde edilen beş vaka çalışması ve veri setiyle gerçekleştirilmiştir. Sonuçlar, bir perakendecinin çok kanallı yapısının iş stratejisiyle uyumlu olması durumunda stratejik avantajlar yaratabileceğini göstermektedir. Ayrıca, perakende formatının büyüme ve kârlılıkta farklılıkları açıklamada önemli olduğu ve büyümenin e-ticarete, kârlılığın ise fiziksel mağazalara atfedildiği bulunmuştur. Çalışma, çevrimiçi kanalların fiziksel mağaza perakendecileri için de olumlu performans etkileri yaratabileceğini ortaya koymaktadır. Bu bulgular, spor ve e-ticaret perakendeciliği için değerli stratejik çıkarımlar sunmaktadır.                                                                                                       |
| Daries vd., (2020)       | Bu çalışma, golf sahalarının internet üzerindeki varlıklarını ve e-ticaret olgunluklarını analiz etmeyi amaçlamaktadır. Çalışmada, golf sahalarının web sitelerinin içeriği, iletişim, e-ticaret ve ek işlevler gibi dört boyutta incelenen entegre bir model geliştirilmiştir. Bu model, genişletilmiş internet ticareti benimseme modeli (eMICA) kullanılarak uygulanmıştır. Çalışma, Katalonya’daki tüm golf sahalarına uygulanmış ve bulgular, golfün yerel ekonomi ve turizm için büyük önemi olmasına rağmen, golf sahalarının yeterli bir çevrimiçi varlık ve iletişim platformlarına sahip olmadığını ortaya koymuştur. Bu çalışma, spor ve e-ticaret bağlamında teorik katkılar sunmakta ve yöneticiler için uygulama, sınırlamalar ve gelecekteki araştırma alanlarına dair bilgiler içermektedir.                                                                                                                                            |

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Alsaad vd., (2014) | B2B e-ticaret (B2B EC), iş ortakları arasındaki ilişkileri destekleyen bir teknolojidir. Bu teknolojinin benimsenmesinde güç kullanımı önemli bir rol oynamaktadır. Ancak, B2B e-ticaret literatüründe güç kullanımının rolü genellikle göz ardı edilmektedir. Bu çalışmada, Kaynak- Bağımlılık Teorisi (RDT) ve Yenilik-Difüzyon Teorisi (DIT) kullanılarak, yenilik özelliklerinin etkisi ile güç kullanımının etkileşimi tartışılmakta ve B2B e-ticaretin benimsenmesi açıklanmaya çalışılmaktadır. Bu öneri, B2B e-ticaretin benimsenmesini anlamayı geliştirebilir ve literatürdeki bulguların tutarsızlıklarını çözmeye yardımcı olabilir. Bu çalışma, spor ve e-ticaretin B2B uygulamalarında güç kullanımının önemini vurgulayarak, iş dünyasında daha verimli stratejiler geliştirilmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır.                                                                                                                                |
| Jiao vd., (2024)   | Bu çalışma, spor kısa video canlı e-ticaret platformlarının tüketicilerin psikolojik durumları üzerindeki etkisini incelemektedir. Araştırmada, platform özelliklerinin tüketici davranışları üzerindeki etkisi, tüketici bağlılığı aracılığıyla ele alınmıştır. Anket yöntemiyle yapılan araştırma, 422 geçerli yanıtla tamamlanmıştır. Çalışma, SPSS 26.0 ve AMOS 26.0 kullanarak verileri analiz etmiş ve yapısal eşitlik modellemesi yöntemiyle sonuçları elde etmiştir. Araştırma, canlı spor e-ticaret platformlarının etkileşim, kimlik, kişiselleştirme ve eğlence gibi özelliklerinin, tüketici bağlılığını harekete geçirerek, doğrudan tüketici davranışlarını etkilediğini göstermektedir. Bu bulgular, spor e-ticaret platformlarının tüketici ihtiyaçları ve memnuniyetini anlamalarına yardımcı olacak ve sistem işlevlerinin iyileştirilmesi ile platformun tüketicilerle olan bağlarını güçlendirerek, e-ticaretin gelişimine katkı sağlayacaktır |
| Zhang vd., (2020)  | Bu çalışma, Çin'in e-ticaret platformları (Taobao, Paipai, Suning vb.) ve Nesnelerin İnterneti (IoT) modunda spor ürünlerinin toplulaşmasını incelemektedir. Araştırma, Çin'deki spor ürünleri e-ticaretinin ve IoT'nin çoğunlukla güneydoğu kıyı bölgelerinde ve Pekin'de yoğunlaştığını göstermektedir. Yabancı spor markaları orta ve yüksek segment pazarı domine ederken, yerli spor markalarının satışları düşük kalmaktadır. Outdoor sporları, eğlence ürünleri ve evde fitness ekipmanları popülerdir. Tüketiciler, performans artışı, fonksiyon ekleme ve fiyat düşürme gibi unsurlara önem vermektedir. Gelecekte, spor ürünleri sektörünün dış mekan sporları ve eğlence endüstrisini geliştirmesi, geleneksel spor ürünlerinin genişlemeci modelini daha verimli ve kaliteli bir gelişim modeline dönüştürmesi, Ar-Ge yatırımlarını artırarak rekabet gücünü artırması ve yerli markaların ulusal özgüvenini güçlendirmesi beklenmektedir              |
| Jiang vd., (2023)  | Bu çalışma, e-ticaretin hızlı gelişimini ve spor giyim üretimindeki önemini vurgulamaktadır. Çin, spor giyim üretimi açısından dünyanın en büyük dış kaynak üretim merkezi olma konumundadır. Çalışmada, 3 Mart 2003 ile 7 Mayıs 2012 tarihleri arasındaki haftalık pamuk fiyatı verileri kullanılarak, ARIMA (2,1,3) modeli ile fiyat tahminleri yapılmıştır. Modelin sonuçları, kısa vadede pamuk fiyatlarının artmaya devam edeceğini göstermektedir. Bu bulgular, spor giyim üretimiyle ilgili işletmelerin ekonomik kararlar alırken faydalanabilecekleri bir referans sunmaktadır. E-ticaret ve spor giyim sektörü için bu tür analizler, işletmelerin kâr sağlamak ve ekonomik dezavantajlardan kaçınmak için stratejik kararlar almalarına yardımcı olabilir.                                                                                                                                                                                              |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Yu (2020)           | <p>Bu çalışma, çevrimiçi iletişim ve mobil toplulukların gelişimiyle, spor e-ticareti için yeni bir O2O (online-to-offline) topluluğu modelini tasarlamaktadır. Egzersiz yapanlar, ikamet ettikleri bölgelere ve ilgi duydukları sporlara göre sanal organizasyonlara ayrılmaktadır. Bu topluluk, etkinlik yönetim çerçevesi ve beş tür spor etkinliği (ev yapımı etkinlikler, kamusal hizmetler, canlı etkinlik izleme, beceri eğitimi ve günlük egzersizler) içeren bir etkinlik ekolojisi sunmaktadır. Yeni e-ticaret modeli, çevrimiçi iletişim ve çevrimdışı etkinliklerle egzersiz yapanlar, etkinlikler ve ürünler arasında sıkı ilişkiler kurmayı hedefler. Model, doğal dil işleme, duygu analizi ve sosyal ağ teknolojilerini kullanarak kişisel öneriler ve aktiviteler sırasında farklı özellikler sunmaktadır. Sonuçlar, modelin egzersiz yapanlar tarafından olumlu karşılandığını ve beklenen etkiye ulaşabileceğini göstermektedir. Bu model, spor e-ticareti ve diğer alanlarda uygulanabilir</p> |
| Siuda vd., (2024)   | <p>Bu çalışma, esporun “gerçek spor” olup olmadığına dair değerlendirmelerin nasıl yapıldığını, geleneksel spor ve espor gazetecileri üzerinden incelemektedir. Polonya’daki üst düzey medya kuruluşlarından 15 gazeteciyle yapılan yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler ve içerik analizi yöntemiyle üç ana kategori ve on altı kategori belirlenmiştir. Bulgular, geleneksel spor çerçevesiyle esporu değerlendirme yaklaşımının sorunlu olduğunu göstermektedir. Bu yöntem, esporun özgün yapısını görmezden gelerek yanlış anlamalara yol açmaktadır. Araştırma, esporun kendine özgü çerçevelerinin geliştirilmesi gerektiğini ve farklı toplulukların bu çerçeveleri nasıl kullandığını ortaya koymayı önermektedir. Aynı zamanda, esporun karmaşık doğasını ve dijitalleşen spor-ekonomi ilişkisini anlamaya yönelik pratik bir harita sunmaktadır. Bu, özellikle sporun dijital dönüşümünün e-ticaret üzerindeki etkilerini inceleyen araştırmalar için önemli bir kaynaktır</p>                  |
| Liu vd., (2023)     | <p>Bu çalışma, doğrulayıcı psikolojinin (DP) tüketicilerin e-ticaret (ET) platformlarında spor ürünleri satın alma davranışları üzerindeki etkisini incelemektedir. Ağ iletişim teknolojilerinin gelişimiyle ortaya çıkan ET, spor ürünleri tüketiminde önemli bir rol oynamaktadır. Araştırmada literatür taraması ve matematiksel istatistikler kullanılarak tüketici verileri analiz edilmiştir. Tanımlayıcı analiz ile DP değişkenleri boyutlara ayrılmış ve aralarındaki ilişkiler üzerine hipotezler geliştirilmiştir. Bulgular, normatif ve bilgilendirici uyumun tüketici satın alma niyetiyle anlamlı şekilde pozitif ilişkili olduğunu göstermektedir (<math>P &lt; 0.01</math>). Etkileşim değişkenlerinin de satın alma niyeti üzerinde anlamlı ve olumlu etkisi olduğu görülmüştür (standart katsayı = 0.18, <math>P &lt; 0.001</math>). Araştırma, hem teorik katkılar sunmakta hem de ET platformlarının spor ürünü tekliflerini iyileştirmeleri için pratik öneriler sağlamaktadır</p>             |
| Razavi, vd., (2014) | <p>Bu çalışma, e-ticaretin spor ekipmanları ve ürünleri üreten şirketlerde karşılaştığı engelleri, İran’daki spor yöneticilerinin bakış açısından incelemektedir. E-ticaret, şirketlerin müşteri tutumlarını etkileyerek pazarda lider olmalarını sağlayan önemli bir araç haline gelmiştir. Ancak, bu gelişim birçok zorlukla karşı karşıyadır. Araştırma, Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı yöneticilerden (<math>n=57</math>) oluşan bir örneklem üzerinden gerçekleştirilmiştir. Veriler literatür taraması ve anket yöntemiyle toplanmıştır. Sonuçlara göre, müşteri hazırlığı (0.883), şirketlerin hazırlığı (0.859), idari engeller (0.853), rekabet eksikliği (0.836), teknolojik (0.801), yasal (0.796) ve finansal engeller (0.692), e-ticaretin önündeki başlıca yedi engel olarak belirlenmiştir. Bu çalışma, spor sektörü özelinde e-ticaretin gelişimini sınırlayan faktörleri ortaya koyarak sektöre yönelik stratejik planlamalara katkı sunmaktadır</p>                                          |

|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Li vd., (2025) | <p>Bu çalışma, e-ticaret canlı yayınlarındaki sahne özelliklerinin (görsel çekicilik, varlık hissi ve ürünle sahne uyumu) spor ürünleri satın alımındaki tüketici davranışlarına etkisini incelemektedir. Araştırma, Stimulus-Organism-Response (S-O-R) modeli temelinde geliştirilmiş bir yapısal model ile yürütülmüş ve canlı yayın izleyen 340 spor tüketicisinin çevrim içi anket verileri analiz edilmiştir. Yapısal eşitlik modellemesi sonuçlarına göre, sahne özellikleri tüketicilerin akış deneyimini pozitif yönde etkilerken, özellikle sahne-ürün uyumunun en belirleyici faktör olduğu bulunmuştur. Akış deneyimi, satın alma niyetleri üzerinde kritik bir aracılık rolü oynamaktadır. Ancak spor kimliği değişkeninin moderatör etkisi anlamlı bulunmamıştır. Araştırma, spor ürünleri canlı yayınlarında sahne tasarımı ve ürün uyumunun önemini vurgularken, S-O-R modelinin bu bağlamda uygulanabilirliğini ortaya koymaktadır.</p>                                               |
| Jin (2024)     | <p>Bu çalışma, spor kullanıcılarının konum temelli bağlamsal farkındalıklarına göre kişiselleştirilmiş hizmet önerileri sunan bir QoS (Hizmet Kalitesi) odaklı hibrit öneri modeli geliştirmektedir. Mobil kullanıcıların hizmet tercihleri, büyük veri teknolojileri (Hadoop, MapReduce) ve yapay zeka temelli algoritmalarla analiz edilerek daha doğru ve hızlı öneriler yapılmaktadır. Özellikle yeni kullanıcıların veya hizmetlerin sistemde yeterli veriye sahip olmaması gibi “soğuk başlangıç” problemleri kullanıcı ve ürün tabanlı filtreleme ile çözülmektedir. Spor sektörüne yönelik bu öneri sistemi, e-ticaret platformlarında sporla ilgili dijital hizmetlerin ve ürünlerin (uygulamalar, ekipmanlar, etkinlik biletleri vb.) daha etkili şekilde tanıtılması ve kişiye özel önerilmesi açısından büyük potansiyele sahiptir. Böylece kullanıcı deneyimi gelişirken, spor odaklı e-ticaret sistemlerinin performansı da artırılmaktadır.</p>                                        |
| Meixia (2024)  | <p>Bu çalışma, yapay zekânın (YZ) spor beslenmesi ve fitness ürünlerinin çevrim içi satışındaki etkilerini, özellikle üniversite mezunu sporcuların YZ'ye olan güveni üzerinden incelemektedir. 486 öğrenciden toplanan veriler, şeffaflık ve YZ yeteneklerinin geliştirilmesinin tüketici güvenliğini artırmada kilit rol oynadığını göstermektedir. Öğrencilerin akademik alanları ile YZ'ye olan güven düzeyleri arasında anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Elde edilen bulgular, dijital ekonomide faaliyet gösteren, özellikle spor ve fitness odaklı e-ticaret işletmeleri için YZ teknolojilerine duyulan güvenin artırılmasının müşteri sadakati ve benimsenmesi açısından kritik olduğunu ortaya koymaktadır. Şeffaflık, tutarlılık ve sistemlerin etkinliği gibi unsurlar, bu alandaki YZ uygulamalarının başarısını doğrudan etkilemektedir.</p>                                                                                                                                              |
| Li vd., (2024) | <p>Bu çalışma, Çin'deki spor markalarının canlı yayın e-ticaretindeki yeniden satın alma niyeti üzerindeki etkilerini incelemektedir. Canlı yayın üzerinden yapılan alışverişlerde özellikle giyim ürünlerinde yüksek iade oranları sürdürülebilirlik açısından sorun teşkil etmektedir. 398 spor markası tüketicisinden elde edilen verilerle yapılan analizde, tüketici güveni (<math>\beta = 0.397</math>, <math>p = 0.000</math>) ve algılanan değer (<math>\beta = 0.215</math>, <math>p = 0.001</math>) yeniden satın alma niyetini doğrudan ve olumlu yönde etkilediği bulunmuştur. Ayrıca, bu iki değişkenin aracılık rolü üstlendiği görülmüştür. Yayın yapan kişilerin özellikleri, tüketici güvenliğini; müşteri-müşteri etkileşimi ise algılanan değeri anlamlı şekilde artırmaktadır. Araştırma, spor markalarının canlı yayın platformlarını tüketici beklentilerine göre optimize etmesinin, müşteri sadakati ve satış performansı açısından büyük önem taşıdığını göstermektedir.</p> |



Yongping (2020)

Bu çalışma, Çin'deki e-ticaret uygulamalarının tüm yaş gruplarında, özellikle emekli çalışanlar ve engelli bireyler arasında sporun yaygınlaştırılmasındaki rolünü incelemektedir. E-ticaret, spor farkındalığının geliştirilmesinde ve fiziksel sağlığın teşvik edilmesinde eğitimsel bir işlev görmektedir. Ancak, Çin'de özellikle karmaşık ağlara dayalı e-ticaret sistemlerine dair teorik araştırmalar eksiktir. Bu çalışma, karmaşık ağlar temelinde e-ticaret ağ yapılarını ve sistem çerçevelerini analiz ederek, ulusal sporun mevcut durumunu özetlemiş ve geliştirilmesinin önemini vurgulamaktadır. Araştırma, emekli çalışanlar, engelliler ve Çin'in batı bölgelerindeki düşük gelişmiş bölgelerden alınan anket verilerini kullanarak e-ticaret platformlarının bu gruplarda spor farkındalığını ve katılımını artırdığını ortaya koymuştur. Sonuçlar, karmaşık ağlara dayalı e-ticaret ağlarının Çin'deki sporun yayılmasına olumlu katkı sağladığını ve toplumun sağlığını geliştirdiğini göstermektedir

Tablo 2, elektronik ticaretin spor endüstrisindeki rolünü çeşitli araştırmalarla ele aldığı görülmektedir. Dolayısıyla Tablo 2, farklı araştırmaların e-ticaretin spor endüstrisine etkilerini, kullanıcı davranışlarını ve teknolojik gelişmelerin nasıl uygulandığını inceleyen çalışmaları özetlemektedir. Her bir satırda, spor e-ticaretinin çeşitli yönleriyle ilgili farklı yazarlar tarafından yapılan araştırmalar ve bu araştırmaların bulguları yer almaktadır. Öyleki, Uhm vd. (2022), artırılmış gerçekliğin (AR) e-ticaretin spor ürünlerine yönelik tüketici satın alma niyetlerine olan etkisini inceleyerek, AR deneyimiyle tüketicilerin satın alma niyetlerinin arttığını ve risklerin azaldığını belirtmiştir. Johansson ve Kask (2017), çok kanallı perakende yapısının spor e-ticaretindeki rolünü ve çevrimiçi kanalların fiziksel mağazalar üzerindeki olumlu etkilerini tartışırken, Daries vd. (2020) golf sahalarının e-ticaret uygunluğunu ve çevrimiçi varlık eksikliklerini analiz ederek, spor işletmelerinin dijitalleşme sürecinde karşılaştıkları zorlukları ele almaktadır. Benzer şekilde, Jiao vd. (2024), canlı e-ticaret platformlarının spor ürünleriyle ilişkili tüketici davranışlarını, Zhang vd. (2020) ise spor ürünlerinin Çin'deki e-ticaret platformlarında nasıl toplulaştığını araştırarak, spor sektörünün dijitalleşmesinin ticaretin yönünü nasıl değiştirdiğini göstermektedir. Alsaad vd. (2014) ve Razavi vd. (2014) gibi çalışmalar ise e-ticaretin spor sektöründeki etkilerini ve bu alandaki zorlukları ele almakta, güç dinamiklerinin e-ticaretin benimsenmesindeki rolünü tartışmaktadır. Tablo 2'yi genel olarak incelediğimizde, spor e-ticaretinin farklı yönleri üzerine yapılan bu araştırmaların, tüketici davranışlarından perakende stratejilerine kadar geniş bir yelpazeyi kapsadığı görülmüştür. Li vd. (2025) ve Li vd. (2024) çalışmaları, spor markalarının canlı yayın e-ticaret platformlarını tüketici beklentilerine göre optimize etmesinin önemine vurgu yaparken, Jin (2024)'ün geliştirdiği öneri sistemi, kişiselleştirilmiş hizmetlerin e-ticaret platformlarında nasıl daha etkili olabileceğini ortaya

koymaktadır. Bu arařtırmalar, spor sektörünün dijital dönüşümüne dair önemli bulgular sunarak, spor e-ticaretinin sadece ürün satışı değil, aynı zamanda tüketici ilişkilerini güçlendirmeyi ve yeni iş modelleri yaratmayı da içerdığını göstermektedir. Giyilebilir teknolojiler ve artırılmış gerçeklik gibi gelişen teknolojilerin, tüketici deneyimini dönüřtürdüğü ve spor e-ticaretinin geleceğinde önemli bir rol oynayacağını gözler önüne sermektedir.

### **Spor Endüstrisinde Giyilebilir Teknolojiler ve E-Ticaretin Geleceğı**

Spor ürünlerinde ortaya çıkan teknolojilerden biri olan giyilebilir teknolojiler, doğrudan bir kişinin üzerine giyilen veya gevşek bir şekilde takılan çeşitli cihazları kapsamaktadır. Bu teknolojilerin genel itibarıyla işlevselliğinin ayrılmaz bir parçası haline gelen akıllı telefonlar, kullanıcılara anlık veri toplama, analiz etme ve iletme imkânı sunmaktadır. Giyilebilir teknolojiler, sporcuların performanslarını izlemelerine, sağlık verilerini takip etmelerine ve antrenman süreçlerini daha verimli hale getirmelerine yardımcı olmaktadır (Amft ve Lukowicz, 2009).

Giyilebilir spor ürünleri, fiziksel performans üzerinde daha doğrudan bir etkiye sahiptir. Web tabanlı e-ticaretin aksine, artırılmış gerçeklik (AR) platformları, tüketicilere ürünün uyumu ve görünümü hakkında somut bir kavram sunarak, ürünleri daha ikna edici bir şekilde sergileyebilir. Bu sayede kullanıcılar, ürünleri sanal ortamda deneyimleyerek, alacakları ürünü fiziksel olarak denemiş gibi hissedebilirler. AR teknolojisi, giyilebilir spor ürünlerinin hem işlevsel hem de estetik açıdan tüketici beklentilerine uygunluğunu daha iyi bir şekilde yansıtmakta ve bu da satışları artırmaktadır (Javornik, 2016).

Giyilebilir teknolojilerle entegre edilen e-ticaret platformları, kullanıcıların ürünleri sanal bir ortamda test etmelerini sağlar, böylece fiziksel mağazalarda denemeye gerek kalmadan, doğru ürünü seçmelerine yardımcı olur. Bu da müşteri memnuniyetini artırırken, ürün iade oranlarını da düşürmektedir. Ayrıca, sporcuların performanslarını izleyebilecekleri bu cihazlar, sağlık verilerini gerçek zamanlı olarak toplar ve analiz eder, bu sayede kullanıcıların daha bilinçli seçimler yapmalarını sağlar (David vd., 2021). E-ticaret ve giyilebilir teknolojiler arasındaki bu etkileşim, spor ürünleri sektöründe dijital dönüşümün önemli bir parçası haline gelmiştir. AR ve diğer dijital teknolojiler sayesinde, spor markaları tüketicilerine daha kişiselleştirilmiş deneyimler sunarak, sadık müşteri kitlesi oluşturmakta ve satışlarını artırmaktadır (Lee vd., 2021).

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte e-ticaret platformları, spor ürünlerinin görünümünü, özelliklerini ve kalitesini çok boyutlu temsiller aracılığıyla ayrıntılı bir şekilde sunmaktadır. Bu, tüketicilerin satın alma kararlarını



etkileyerek, riskleri azaltmakta ve güveni artırmaktadır. E-ticaret, spor ürünleri ve tüketici davranışları üzerine daha derinlemesine bir anlayış sağlayarak, giyilebilir teknolojilerin bu süreçteki rolünü de ön plana çıkarmaktadır (Tariq vd., 2020). Medya zenginliği teorisi ve yorumlama düzeyi teorisi, e-ticaretin tüketici psikolojisini nasıl şekillendirdiğine dair önemli bilgiler sunmakta ve giyilebilir teknolojilerin spor endüstrisindeki etkilerini anlamada kapsamlı bir bakış açısı geliştirmektedir. Artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisi, e-ticaretin ürünlerle ilgili algıyı iyileştirerek, psikolojik mesafeyi azaltmakta ve çevrimiçi satın alma niyetlerini artırmaktadır. Bu çerçevede, AR'nin tüketicilerin ürünlere yönelik algılarını geliştirdiği ve satın alma niyetlerini güçlendirdiği gözlemlenmiştir (Alacddinoğlu & Kışalı, (2020). Bu da, perakendecilere AR teknolojisini kullanarak, e-ticaret platformlarında tüketicilerin ürünlere ilişkin algılarını iyileştirme ve satışları artırma konusunda önemli fırsatlar sunmaktadır. AR'nin tüketiciye yakınlık ve etkileşim sağlayarak, daha tatmin edici bir alışveriş deneyimi yaratma potansiyeli, spor e-ticaretinin geleceği açısından kritik bir rol oynamaktadır. Bu teknoloji, geliştirilerek hem tüketiciler hem de perakendeciler için faydalı bir platform ve perakende kanalı olabilir, giyilebilir teknolojilerin ve AR'nin birleşimi, spor endüstrisinin dijitalleşmesini hızlandırarak, spor ürünlerinin pazarlama ve satışı konusunda önemli yenilikler getirebilir (Uhm vd., 2022). Dolayısıyla giyilebilir teknolojiler ve e-ticaretin entegrasyonu, spor endüstrisinin verimliliğini artırmak, kullanıcı deneyimlerini daha kişiselleştirmek ve sektördeki yenilikçi çözümleri teşvik etmek açısından önemli bir dönüm noktasıdır (Aydın, 2019). Bu entegrasyon, yalnızca sporculara yönelik faydalar sağlamakla kalmayıp, tüm spor endüstrisine değer katacak önemli bir dönüşüm süreci başlatmaktadır. Teknolojinin sunduğu bu olanaklarla birlikte, spor dünyasında daha bilinçli kararlar almak, alışverişleri daha veriye dayalı şekilde gerçekleştirmek ve sağlıkla ilgili seçimlerde daha bilinçli tercihlerde bulunmak mümkün hale gelmektedir (Arslan, 2022). Dolayısıyla bu gelişmelerin, spor endüstrisini daha akıllı, daha verimli ve kullanıcı dostu bir ekosisteme dönüştürerek sektördeki dinamikleri köklü bir şekilde yeniden şekillendireceği düşünülmektedir.

## Sonuç

Bu çalışmada, spor endüstrisinde giyilebilir teknolojilerin ve e-ticaretin entegrasyonu üzerine yapılan analizler, sporcuların performans takibi ve sağlıklı yaşam alışkanlıkları oluşturma süreçlerinde önemli bir rol oynadığını ortaya koymuştur. Giyilebilir teknolojiler, sporcuların bireysel verilerini toplayarak, antrenman süreçlerini kişiselleştirmekte ve sağlıklı yaşamı teşvik etmektedir. Aynı zamanda, e-ticaret platformları, bu teknolojilerin

daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamakta, markaların hedef kitleleriyle daha etkili bir şekilde etkileşimde bulunmalarına olanak tanımaktadır. Sosyal medya geri bildirimleri ve çevrimiçi kullanıcı değerlendirmeleri, tüketicilerin hangi ürünleri tercih edeceği konusunda önemli bir belirleyici faktör haline gelmiştir. Giyilebilir teknolojilerin e-ticaretle birleşmesi, spor endüstrisinde dijital dönüşümün hızlanmasını sağlamakta, bu alanda büyük bir verimlilik artışı ve kişiselleştirilmiş kullanıcı deneyimlerinin önünü açmaktadır. Özellikle artırılmış gerçeklik (AR) gibi yeni teknolojilerin devreye girmesiyle, tüketicilerin spor ürünleri hakkında daha bilinçli kararlar alması ve ürünleri sanal ortamda deneyimleyebilmesi, satın alma süreçlerini daha etkili hale getirmektedir. Araştırmalar, giyilebilir teknolojilerin sadece profesyonel sporcular için değil, amatör sporcular ve fitness meraklıları için de değerli bir araç haline geldiğini göstermektedir. Bu bağlamda, ürünlerin kullanıcılara gerçek zamanlı veriler sunması, sporcuların performanslarını izlemelerini, sağlık durumlarını takip etmelerini ve riskleri minimize etmelerini sağlamaktadır. E-ticaretin sunduğu kolaylıklarla birlikte, giyilebilir teknolojiler daha erişilebilir hale gelmiş ve küresel pazarda daha fazla seçenek ve rekabet avantajı oluşturmıştır.

Gelecekteki araştırmalar, giyilebilir teknolojiler ve e-ticaretin spor endüstrisindeki etkilerini daha ayrıntılı incelemelidir. Metaverse gibi dijital platformların sporla entegrasyonu, sanal etkinlikler ve performans takibi gibi yenilikçi uygulamaların gelişimi, sporun dijitalleşmesini hızlandırabilir. Ayrıca, yapay zeka ve veri analitiği, giyilebilir teknolojilerle toplanan verilerin daha etkin işlenmesini sağlayarak sporcuların performanslarını ve antrenman süreçlerini optimize edebilir. E-ticaretin çok kanallı stratejilerle entegrasyonu, spor markalarının dijital pazarlama stratejilerini güçlendirebilir. Giyilebilir teknolojilerin sağlık sektörüyle entegrasyonu, kişisel sağlık takibi ve preventif sağlık önlemleri için yeni fırsatlar sunabilir. Sosyal medya geri bildirimlerinin, spor ürünlerinin satışları üzerindeki etkisi de araştırılmalıdır. Son olarak, giyilebilir teknolojilerle sporcuların psiko-fiziksel durumlarının izlenmesi, performanslarını optimize etmek için önemli bir araştırma alanı olarak önerilmiştir.

## Kaynakça

- Ada, A., & Aksoy, R. (2020). Giyilebilir teknolojik ürünlerde tüketicilerin algıladıkları risklerin farklılaşması: Akıllı saat kullanıcılarına dönük bir araştırma. *Herkes için Spor ve Rekreasyon Dergisi*, 2(1), 50-61.
- Adesida, Y., Papi, E., & McGregor, A. H. (2019). Exploring the role of wearable technology in sport kinematics and kinetics: A systematic review. *Sensors*, 19(7), 1597
- Alaeddinoğlu, V. (2024). Amatör Sporun gelişmesinde belediyeler spor liginin önemi. *Uluslararası Gelişim Akademik Dergisi*, 1(5), 25-33.
- Alaeddinoğlu, V., & Kışal, N. (2020). Teniste ergonomi ve teknolojinin tenis sporunun gelişimine etkisi.
- Alsaad, A. K., Mohamad, R., & Ismail, N. A. (2014). The moderating role of power exercise in B2B E-commerce adoption decision. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 130, 515-523
- Amft, O., & Lukowicz, P. (2009). From backpacks to smartphones: Past, present, and future of wearable computers. *IEEE Pervasive Computing*, 8(3), 8-13.
- Arogam, G., Manivannan, N., & Harrison, D. (2019). Review on wearable technology sensors used in consumer sport applications. *Sensors*, 19(9), 1983.
- Arslan, M. (2022). Metaverse'in akıllı kent hizmetlerine etkisi. *Akademik Araştırmalar ve Çalışmalar Dergisi (AKAD)*, 14(27), 292-303.
- Atasoy, B., & Öztürk Kuter, F. (2005). Küreselleşme ve Spor. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XVIII(1), 11-22
- Aydın, G., & Aydın, G. (2024). Medyada taraftarlığı şekillendiren inançlar: Fanatizm, evangelizm ve holiganizm. V. & Alaeddinoğlu içinde, *Beden Eğitimi ve Sporda Akademik Araştırma* (s. 1-12). Özgür Yayınları.
- Avcı, O. (2017). E-ticaretin vergilendirilme sorunsalı. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(27), 248-263.
- Aydın, N. (2019). Giyilebilir teknolojiler: E-ticaretin geleceği mi?. *Cataloging-In-Publication Data*, 597.
- Belli, E., & Dertli, Ş. (2023). Spor, sosyoloji ve psikoloji ilişkisini ele alan lisansüstü tez çalışmalarının bibliyometrik incelemesi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (16), 1-21.
- Budak, D. (2023). Turizm ve sporun geleceği üzerine bir değerlendirme. (F. Kıyıcı, Y. S. Biricik, & V. Alaeddinoğlu Eds.), *Dijital Çağda Spor Araştırmaları II* (s. 53-66). Özgür Yayınları.
- Camomilla, V., Bergamini, E., Fantozzi, S., & Vannozzi, G. (2018). Trends supporting the in-field use of wearable inertial sensors for sport performance evaluation: A systematic review. *Sensors*, 18(3), 873

- Çakır, M. (2024). E-ticaret deneyimine ilişkin değer algısı: Üniversite öğrencileri örneği. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 17(1), 113-129.
- Çakır, F. S., Aytekin, A., & Tüminçin, F. (2018). Nesnelerin interneti ve giyilebilir teknolojiler. *Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi*, 4(5), 84-95.
- Çar, B., Bezci, Ş., Dokuzoğlu, G., & Kurtoğlu, A. (2022). Giyilebilir teknolojik spor ürünlerine yönelik tutum ölçeği (GTSÜYTÖ) geliştirme çalışması. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 5(Özel Sayı 2), 1155-116
- Daries, N., Cristobal-Fransi, E., & Ferrer-Rosell, B. (2020). Implementation of website marketing strategies in sports tourism: Analysis of the online presence and E-commerce of golf courses. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 16(3), 542-561.
- David, A., Kumar, B., Choudhary, N., Garwal, D., & Kothandaraman, R. (2021). Customers buying behavior and preference towards international branded sports shoes. *Psychology and Education*, 57(9), 2753-2758.
- De Fazio, R., Mastronardi, V. M., De Vittorio, M., & Visconti, P. (2023). Wearable sensors and smart devices to monitor rehabilitation parameters and sports performance: an overview. *Sensors*, 23(4), 1856.
- Dertli, Ş., Kandil, N., & Budak, D. (2024). Ekstrem spor yaralanmalarına yönelik bibliyometrik bir araştırma. *Antrenman Biliminde Sürdürülebilirlik ve Nitel Araştırma* (s.25-58). Özgür Yayınları.
- Ermes, M., Pärkkä, J., Mäntyjärvi, J., & Korhonen, I. (2008). Detection of daily activities and sports with wearable sensors in controlled and uncontrolled conditions. *IEEE transactions on information technology in biomedicine*, 12(1), 20-26
- Furtana, T. E., & Özkazanç, H. (2023). Sosyal medya ve e-ticaret şirketlerine olan güvenin tüketici kararına etkisi. *Journal of Economic Policy Researches*, 10(2), 605-628.
- Gayretli, Z., Zengin, S., Çelik, A., & Özmutlu, İ. (2023). Sporcuların giyilebilir teknolojik spor ürünlerini kullanım algı düzeylerinin incelenmesi. *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 6(3), 136-146
- Han, M. T. (2024). Relationship Between Psychological Adjustment and Athletic Mental Health Continuity. *Herkes için Spor ve Rekreasyon Dergisi*, 6(3), 323-333.
- Hsu, Y. L., Yang, S. C., Chang, H. C., & Lai, H. C. (2018). Human daily and sport activity recognition using a wearable inertial sensor network. *IEEE Access*, 6, 31715-31728
- Huifeng, W., Kadry, S. N., & Raj, E. D. (2020). Continuous health monitoring of sportsperson using IoT devices based wearable technology. *Computer Communications*, 160, 588-595.

- Javornik, A. (2016). Augmented reality: Research agenda for studying the impact of its media characteristics on consumer behaviour. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 30, 252-261.
- Jiang, H., Leng, X., & Choi, M. C. (2023). RETRACTED: Computer prediction of cotton and sporting goods prices in e-commerce environment based on ARIMA model. *International Journal of Electrical Engineering & Education*, 60(1\_suppl), 3747-3757
- Jiao, S., Wang, X., Ma, C., & Deng, Y. (2024). How does sports e-commerce influence consumer behavior through short video live broadcast platforms? Attachment theory perspective. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, 36(7), 1557-1575
- Jin, B. (2024). E-commerce and mobile application development in the sports industry. *Scalable Computing: Practice and Experience*, 25(6), 5276-5285
- Johansson, T., & Kask, J. (2017). Configurations of business strategy and marketing channels for e-commerce and traditional retail formats: A Qualitative Comparison Analysis (QCA) in sporting goods retailing. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 34, 326-333
- Kandil, N. & Budak, D. (2024). Spor endüstrisinde sürdürülebilirlik: Zorluklar ve fırsatlar. Özbay, S. & Turan, M. & Seçkin Ağırbaş, İ. (eds.). *Spor Yönetiminde Sürdürülebilirlik ve Nitel Araştırmalar*. (s.43-82). Özgür Yayınları
- Kara, N. (2023). *Türkiye'deki e-ticaret sitelerine yönelik memnuniyet düzeylerinin sosyal medya paylaşımlarına dayalı olarak duygu analizi yöntemi ile belirlenmesi*. Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Osmaniye.
- Kartal, A. (2023). Futbolda giyilebilir teknoloji ve performans takibi. *Spor Bilimleri Üzerine Araştırmalar-V*, 13-25.
- Kim, T., & Chiu, W. (2019). Consumer acceptance of sports wearable technology: The role of technology readiness. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 20(1), 109-126.
- Lee, H. W., Brison, N. T., Cho, H., Pyun, D. Y., & Ratten, V. (2021). Adopting new technologies in sports marketing. *in Sports and Active Living*, 3, 777841.
- Li, Z., Wang, Y., Cianfrone, B. A., Guo, Z., Liu, B., Zhang, J., & Shi, C. (2025). Impact of Scene Features of E-Commerce Live Streaming on Consumers' Flow and Purchase Intentions of Sporting Goods. *Behavioral Sciences*, 15(2), 238.
- Li, WH., Mokhtar, SSM., & Ahmad, A (2024). Repurchase intention in sports brand industry in china: attributes of live streamers and customer-to-customer interaction of live streaming e-commerce. *Innovative Marketing*, 20(2).

- Liu, C., Ma, S., & Cao, L. (2023). The influence of confirmatory psychology on consumers' purchase of sports goods on an e-commerce platform. *Revista de Psicología del Deporte (Journal of Sport Psychology)*, 32(3), 20-28.
- Luczak, T., Burch, R., Lewis, E., Chander, H., & Ball, J. (2020). State-of-the-art review of athletic wearable technology: What 113 strength and conditioning coaches and athletic trainers from the USA said about technology in sports. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 15(1), 26-40
- Meixia, J. (2024). Investigating the impact of artificial intelligence on enhancing customer loyalty in e-commerce for sports nutrition and fitness products among college athlete graduates. *Revista multidisciplinar de las Ciencias del Deporte*, 24(97).
- Nikolaus, N., & Strehnitz, B. (2008). Amperometric lactate biosensors and their application in (sports) medicine, for life quality and wellbeing. *Microchimica Acta*, 160, 15-55
- Öner, İ., & Bingöl, Ş. (2024). Giyilebilir spor teknolojilerin spor yönetiminde kullanımı ve etkileri. *İğdır Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 7(2), 10-17.
- Rana, M., & Mittal, V. (2020). Wearable sensors for real-time kinematics analysis in sports: A review. *IEEE Sensors Journal*, 21(2), 1187-1207.
- Raza, T., Tufail, M. K., Ali, A., Boakye, A., Qi, X., Ma, Y., ... & Tian, M. (2022). Wearable and flexible multifunctional sensor based on laser-induced graphene for the sports monitoring system. *ACS Applied Materials & Interfaces*, 14(48), 54170-54181
- Razavi, S. G., Hosseini, S. E., & Razavi, S. M. H. (2014). Determination of barriers to E-commerce in companies producing sports equipment and goods: the perspective of sport managers in Iran. *Annals of Applied Sport Science*, 2(4), 55-66
- Schneider, C., Hanakam, F., Wiewelhoeve, T., Döweling, A., Kellmann, M., Meyer, T., ... & Ferrauti, A. (2018). Heart rate monitoring in team sports—a conceptual framework for contextualizing heart rate measures for training and recovery prescription. *Frontiers in physiology*, 9, 639
- Seçkin, A. Ç., Ateş, B., & Seçkin, M. (2023). Review on Wearable Technology in sports: Concepts, Challenges and opportunities. *Applied sciences*, 13(18), 10399
- Serçek, S., & Korkmaz, M. (2023). Sporda giyilebilir teknoloji üzerine sistematik bir literatür taraması. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 77-92.
- Siuda, P., Jasny, M., Mańkowski, D., & Sitek, M. (2024). The problematic nature of evaluating esports“genuineness” using traditional sports’ criteria: In-depth interviews with traditional sports and electronic sports journalists. *Leisure Studies*, 43(2), 235-248



- Songün, Y., Katkat, D., & Budak, D. (2015). Türkiye'deki Ulusal Spor Federasyonlarının Doping Kontrol Uygulamalarının Değerlendirilmesi. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(2), 93-102.
- Stetter, B. J., Ringhof, S., Krafft, F. C., Sell, S., & Stein, T. (2019). Estimation of knee joint forces in sport movements using wearable sensors and machine learning. *Sensors*, 19(17), 3690.
- Şimşek, A., & Devecioğlu, S. (2024). Spor teknolojileri tutum ölçeği: bir ölçek geliştirme çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(2), 161-176.
- Tariq, A., Wang, C., Akram, U., Tanveer, Y., & Sohaib, M. (2020). Online impulse buying of organic food: Moderating role of social appeal and media richness. In *Proceedings of the Thirteenth International Conference on Management Science and Engineering Management*, 2(13), 586-599.
- Thierer, A. D. (2015). The internet of things and wearable technology: Addressing privacy and security concerns without derailing innovation. *Adam Thierer, The internet of things and wearable technology: Addressing privacy and security concerns without derailing innovation*, 21.
- Uhm, J. P., Kim, S., Do, C., & Lee, H. W. (2022). How augmented reality (AR) experience affects purchase intention in sport E-commerce: Roles of perceived diagnosticity, psychological distance, and perceived risks. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 67, 103027.
- Van Hoovels, K., Xuan, X., Cuartero, M., Gijssels, M., Swarén, M., & Crespo, G. A. (2021). Can wearable sweat lactate sensors contribute to sports physiology?. *ACS sensors*, 6(10), 3496-3508.
- Wiorek, A., Parrilla, M., Cuartero, M., & Crespo, G. A. (2020). Epidermal patch with glucose biosensor: pH and temperature correction toward more accurate sweat analysis during sport practice. *Analytical chemistry*, 92(14), 10153-10161
- Ye, S., Feng, S., Huang, L., & Bian, S. (2020). Recent progress in wearable biosensors: From healthcare monitoring to sports analytics. *Biosensors*, 10(12), 205
- Yılmaz, A. (2014). *Elektronik ticarete güven ve sadakate etki eden faktörler: Bir uygulama*. Gebze Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Gebze.
- Yılmaz, O. (2024). Yapay zekâ ve metaverse teknolojilerinin spor ve rekreasyon alanlarındaki karşılaştırmalı etkileri. Alaciddinoğlu, V. & Aktaş, B. S. & Siren, E. (eds.), *Beden Eğitimi ve Sporda Akademik Araştırmalar*. 13-44. Özgür Yayınları.
- Yılmaz, O., & Dertli, Ş. (2025). Metaverse, rekreasyon ve toplumsal cinsiyet eşitliği: Dijital dünyadaki fırsatlar ve tehditler. 4th International Ankara

Humanities and Social Sciences Congress, 22-23 February, Ankara, Ankara Bilim Üniversitesi.

- Yongping, W. (2020). Influence of complex e-commerce network setting on national sports in China. *Revista de psicología del deporte*.
- Yu, L. (2020). RETRACTED ARTICLE: A novel E-commerce model and system based on O2O sports community. *Information Systems and e-Business Management*, 18(4), 557-577
- Yüce, A., Aydoğdu, V., Katırcı, H., & Yüce, S. G. (2020). Giyilebilir teknolojik spor ürünleri kullanım algısı ölçeği: Bir ölçek uyarlama çalışması. *SPOR-METRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(4), 113-124
- Zhang, J., Cao, Y., Qiao, M., Ai, L., Sun, K., Mi, Q., ... & Wang, Q. (2018). Human motion monitoring in sports using wearable graphene-coated fiber sensors. *Sensors and Actuators A: Physical*, 274, 132-140
- Zhang, H. L., Zhang, H. J., & Guo, X. T. (2020). Research on the future development prospects of sports products industry under the mode of e-commerce and internet of things. *Information Systems and e-Business Management*, 18, 511-525.





## Fan Token Literatürüne Yönelik Bibliyometrik Bir Analiz

Orcan Mızrak<sup>1</sup>

Hüseyin Devran Şenocak<sup>2</sup>

Şükran Dertli<sup>3</sup>

### Özet

Bu çalışma, hızla gelişen fan token literatürüne odaklanarak, konuyla ilgili yayımlanmış akademik araştırmaların kapsamlı bir bibliyometrik analizini sunmaktadır. Kripto varlıkların spor ve eğlence sektörlerinde artan etkisiyle birlikte popülerleşen fan tokenlar, taraftarlar ile kulüpler arasındaki etkileşimi yeniden şekillendirme potansiyeli taşımaktadır. Bu bağlamda, mevcut literatürün genel görünümünü ortaya koymak, temel eğilimleri belirlemek ve gelecekteki araştırmalar için potansiyel boşlukları tespit etmek büyük önem arz etmektedir.

Çalışma kapsamında, WoS veri tabanı kullanılarak “fan token”, “socios”, “chiliz” ve “blockchain in sports” gibi anahtar kelimelerle taranan makaleler incelenmiştir. Seçilen makalelerin yayımlanma yılları, yazar sayıları, atıf sayıları, anahtar kelime kullanımları ve yayımlandıkları dergiler gibi bibliyometrik göstergeler detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Ayrıca, yazar ağı ve eş-atıf analizleri ile iş birliği örüntüleri ve etkili çalışmalar belirlenmiştir.

Elde edilen bulgular, fan token literatürünün son yıllarda önemli bir büyüme kaydettiğini, ancak henüz başlangıç aşamasında olduğunu göstermektedir. Araştırmaların daha çok finans, teknoloji yönetimi ve spor yönetimi alanlarında yoğunlaştığı, ancak taraftar davranışları, yasal düzenlemeler ve sosyal etkiler gibi konularda daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulduğu tespit edilmiştir. Bu analiz, fan token alanında çalışan araştırmacılara ve ilgili paydaşlara, mevcut bilgi birikimini anlama ve gelecekteki araştırmaları yönlendirme konusunda değerli bir bakış açısı sunmaktadır.

- 1 Prof. Dr. Orcan MIZRAK1, Atatürk Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Erzurum, Türkiye, orcan@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9570-7487
- 2 pHD Öğrencisi Hüseyin Devran ŞENOCAK2, Atatürk Üniversitesi, Spor Yönetimi Bölümü, Erzurum, Türkiye, devransenocak@gmail.com , ORCID: 0000-0002-1871-1746
- 3 MSc Şükran DERTLİ, Atatürk Üniversitesi, Spor Yönetimi Bölümü, Erzurum, Türkiye, sukrandertli25@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9901-5349

## GİRİŞ

Son yıllarda dijital ekonomiye kripto paraların entegrasyonu ile birlikte fan token kullanımı önemli bir yer edinmiştir. Kripto para birimlerinin bilinirliğinin ve kullanımının artması, bu ekosisteme dahil olan paydaş sayısını sürekli olarak artırmaktadır. Bu gelişmeler, spor kulüplerinin gelir modellerini çeşitlendirmesine olanak tanımış ve kulüpler, fan token'ları gelir yaratıcı bir araç olarak kullanmaya başlamıştır (Türkeli ve Yenel, 2023). Spor kulüpleri, özellikle kendi fan token'larını ihraç ederek taraftarların kulübe olan bağlılıkları sayesinde mali kaynak yaratma fırsatı bulmaktadır. Fan token satın alan taraftarlar ise, finansal piyasalarda yatırım yapma imkânı bulmakla birlikte, aynı zamanda VIP hizmetler, öncelikli bilet alımı ve özel organizasyonlara katılım gibi kişisel avantajlar elde etmektedir. Bu uygulama, futbol başta olmak üzere basketbol ve Formula 1 gibi popüler spor dallarında faaliyet gösteren kulüplerin de ilgisini çekmiş ve bu kulüpler, fan token ihraç etmeye başlamıştır (Tekere ve Konuşkan, 2022).

Literatürde yapılan çalışmalar genellikle kripto para ve blockchain teknolojileri üzerine yoğunlaşmıştır. Ancak, fan token'lar konusunda yapılan deneysel çalışmalar sınırlıdır. Fındıklı ve Saygın (2021), fan token'ların pazarlama bağlamında müşteri vatandaş davranışı üzerine bir inceleme yapmışlardır. Araştırmalarında, Twitter'da #FanToken etiketli paylaşımlar kullanılarak, sanal varlıklarla oluşturulan araçların dijital pazarlamanın dönüşümüne nasıl katkı sağladığı ve müşteri-vatandaş davranışını nasıl şekillendirdiği gösterilmiştir. Bu çalışma, fan token'ların pazarlama stratejilerindeki potansiyel rolünü vurgularken, bizim çalışmamız daha geniş bir yelpazede farklı platformlar ve token türlerini kapsamaktadır, bu da konunun özgünlüğünü güçlendiren bir unsurdur.

Demir vd., (2022), fan token fiyatlarının spor başarısından etkilenip etkilenmediğini incelemişlerdir. Çalışmalarında, büyük uluslararası turnuva sonuçlarının fan token fiyatları üzerinde etkili olduğunu ancak yerel başarıların bu fiyatlar üzerinde önemli bir değişim yaratmadığını, ayrıca kayıpların kazançlardan daha fazla etkileyici olduğunu bulmuşlardır. Bu da fan token'ların spor ve ekonomi arasındaki dinamik ilişkileri anlamada önemli bir yere sahip olduğunu göstermektedir. Fakat bu çalışma kapsamında yalnızca spor alanı ile sınırlı kalmayıp, futbol dışındaki farklı fan token türlerini de kapsayacak daha kapsamlı bir inceleme sunmaktadır.

Mazur ve Vega (2023) ise, futbol kulüplerine ait fan kısa vadeli ve uzun vadeli getirilerini diğer kripto varlık türleriyle karşılaştırmışlardır. Çalışmalarında, fan token'larının ilk günlerinde %150 gibi yüksek bir getiri sağladığını ancak uzun vadede diğer kripto varlıklara kıyasla daha düşük

getiriler sunduğunu ve yüksek oynaklık gösterdiğini bulmuşlardır. Bu sonuç, fan token'ların uzun vadeli yatırımcılar için daha riskli bir varlık türü olabileceğini ortaya koymaktadır. Bu çalışma, futbol dışındaki fan token'leri de içerdüğinden, Mazur ve Vega (2023)'nın çalışmasından daha geniş bir perspektif sunmaktadır.

Vidal-Tomás (2023) ise araştırmasında Socios.com platformu ve Chiliz kripto para birimini incelemiştir. Bu çalışmada, PSG ve BTC arasında yapılan regresyon analizine dayalı olarak, fan token'lerin değerinin platformlar ve oluşturulan token'ler ile nasıl etkilendiği incelenmiştir. Ayrıca, kripto para piyasaları ile fan token'leri arasında haftalık bir korelasyon olduğu ve yatırımcıların, belirli bir dönemde para kaybetmedikleri belirtilmiştir. Bu çalışma kapsamında ise WoS'ta yayımlanan çalışmaların bibliyometrik analizi gerçekleştirilerek, fan token'lerin değerini etkileyen faktörlere dair daha geniş bir anlayış sunulmaktadır.

Scharnowski vd., (2023), fan token'leri ile hisse senetleri arasındaki ilişkiyi incelemişler ve bu iki varlık arasında bir korelasyon bulamamışlardır. Bunun yerine, fan token'lerinin piyasaya sürüldükleri kripto para birimleriyle daha fazla ilişkili hareket ettikleri sonucuna varmışlardır. Ayrıca, sportif başarısızlıkların fiyatlar üzerinde sportif başarılarından daha fazla etkili olduğu bulgusuna ulaşmışlardır. Bu dar, fan token'lerin değerinin yalnızca sportif başarılarla değil, kripto para piyasalarının dinamikleriyle de şekillendiğini göstermektedir.

Öner (2024), dijital finans teknolojilerinin spor sektöründeki etkilerini incelemiştir. Çalışmasında, blockchain tabanlı fan token'larının taraftar deneyimini dönüştürdüğünü, dijital ödeme ve biletleme sistemlerinin ise akıllı stadyum konseptine entegrasyonunun verimliliği artırdığını vurgulamaktadır. Ayrıca, e-spor sektöründeki mikro ödemeler ve dijital varlıkların, oyuncular ve taraftarlar arasındaki etkileşimi güçlendirdiği ve dijital sponsorlukların finansmana erişimi kolaylaştırdığına dikkat çekmiştir. Dijital finansın sürdürülebilir kalkınmaya katkısının yanı sıra, dijital okuryazarlık eksiklikleri ve güvenlik risklerinin de önemli zorluklar oluşturduğunu belirtmiştir. Bununla birlikte araştırmada, dijital finansın spor endüstrisini dönüştürdüğü ancak etkili bir şekilde benimsenmesi için mevcut zorlukların aşılması gerektiği ifade edilmiştir.

Bu literatür taramasında, fan token'lerle ilgili yapılan çalışmaların çoğunlukla belirli platformlar, kripto varlık türleri ve sporla sınırlı kaldığı görülmektedir. İlgili literatürde fan token'in bibliyometrik analizinin gerçekleştirmediği görülmüştür. Öyle ki Yöktez ve Google Akademik veri tabanlarında, taraftar tokeni, taraftar, token, spor tokeni, kripto

tarafar tokeni, tarafar destekçisi tokeni gibi terimler ile bibliyometri kelimesiyle yapılan gelişmiş taramalarda herhangi bir bibliyometrik analize rastlanmamıştır. Web of Science’da ise, Fan token, Sport token, Crypto fan token ve Fan supporter token gibi terimler ile bibliyometrik analiz araması yapılmış ve herhangi bir sonuca ulaşamamıştır. Bu da ilgili literatürde fan token konusunun bibliyometrik analizinin yapılmadığını gözler önüne sermektedir. Erdoğan ve Kaytan (2024)’a göre bibliyometrik çalışmalar, bir alana özgü detaylı bilgi sunması bakımından araştırmacılar için faydalı ve yol göstericidir. Bu çalışma, yalnızca Web of Science veri tabanından elde edilen sonuçlar üzerinden yapılan bir bibliyometrik analiz sunmaktadır. Özdemir (2025)’inde ifade ettiği gibi İnternet teknolojilerinin gelişimiyle birlikte, dünya genelindeki kaliteli araştırmalara erişim kolaylaşmış, Web of Science (WoS) veri tabanı, araştırmacıların kaliteli yayınlara erişimini sağlamada önemli bir rol oynamaktadır. Dolayısıyla bu çalışmanın özgünlüğü, fan token konusunu ele alan çalışmaları bibliyometrik analiz yöntemi ile incelenmesidir. Dolayısıyla bu çalışma fan token ile ilgili bibliyometrik analizin gerçekleştirildiği ilk araştırmalardan biridir. Bu çalışma, literatüre farklı bir bakış açısı sunarak, fan token’lerin daha geniş bir çerçevede nasıl şekillendiğine dair önemli bulgular elde edilmesi amaçlanmaktadır. Dolayısıyla araştırma kapsamında, aşağıda yer alan araştırma soruları incelenmiştir;

- Web of Science (WoS) endeksindeki fan token ile ilgili yayınlar hangi alıntı raporlarına sahiptir?
- Fan token ile ilgili yayınların hangi dillerde yayımlandığı ve bu dillerin yaygınlık durumu nedir?
- Fan token ile ilgili yıllık bilimsel üretim trendi nasıl şekillenmektedir?
- Fan token literatürüne yapılan yıllık ortalama atıf sayısı nedir?
- Fan token üzerine yapılan çalışmalarda, ortak yazarların ülkeleri nasıl bir dağılım göstermektedir?
- Fan token üzerine yapılan bilimsel üretim, ülkeler bazında nasıl bir dağılım göstermektedir?
- Farklı ülkeler arasındaki iş birliği ve bilimsel üretim düzeyleri nelerdir?
- Ülkeler arasındaki atıf ağı nasıl bir yapı izlemektedir?
- Fan token ile ilgili yapılan çalışmaların üç ana alanı nedir ve bu alanlar nasıl bir ilişkilenebilir?
- Fan token literatüründeki ortak kelime ağı nasıl bir yapıya sahiptir?

- Fan token literatüründeki özetlerin çok boyutlu ölçekleme analizi (MDS) ile ne tür ilişkilere rastlanmaktadır?
- Fan token ile ilgili başlıklarda, kelime bulutu analizi ne tür anahtar kelimeleri öne çıkarmaktadır?

## YÖNTEM

Bu bölümde, araştırma modeli, veri toplama aracı, veri analizi yöntemleri ve çalışmanın sınırlılıkları açıklanmıştır.

### Araştırma Modeli

Bibliyometri kütüphane ve bilgi bilimi konusu altında incelenen önemli bir disiplindir (Çelikkol vd., 2024). Bibliyometri, kütüphane ve bilgi bilimleri araştırma alanında, bibliyografik materyallerin nicel yöntemlerle incelenmesini sağlayan bir disiplindir. Bu alan, bilimsel literatürün yapısını, yayılmasını ve etkilerini anlamaya yönelik olarak, yayınlar, atıflar, yazarlar ve diğer bilimsel veriler arasındaki ilişkileri analiz etmektedir (Martínez-López vd., 2018). Dolayısıyla bu yöntem görselleştirme büyük hacimli veri setlerinin anlamlı bilgiye dönüştürerek yorumlanmaya yardımcı olmaktadır (Yıldız, 2025). Fan token konusunun akademik literatürde ne şekilde ele alındığını ve hangi araştırma alanlarında yoğunlaştığını anlamak amacıyla bibliyometrik analiz tercih edilmiştir. Bu modelin kullanılması, (Alaceddinoğlu ve Kalkavan, 2023)'a göre literatürdeki yaygın araştırma eğilimlerinin ve anahtar kavramların analiz edilmesine olanak sağlamaktadır.

### Veri Toplama Aracı

Çalışmada analiz edilen yayın verilerinin elde edilmesinde, Akcan (2024) ile Ertoý ve Öztürk (2024)'ün araştırmasında olduğu gibi Web of Science (WoS) bibliyografik veri tabanından yararlanılmıştır. Kızrak (2025)'a göre, güvenilir ve kapsamlı verilere ulaşmak amacıyla, dünya çapında etki faktörü yüksek bilimsel dergileri içeren ve Clarivate Analytics tarafından sunulan çok disiplinli atıf indekslerinden biri olan Web of Science veri tabanı, disiplinler arası bir perspektif sunarak farklı alanlardaki önemli çalışmalara erişim imkânı sağlamaktadır. Bu özellik, Web of Science'ın bibliyometrik analizlerde büyük bir öneme sahip olmasını sağlamaktadır.



*Şekil 1. Gelişmiş arama ekran görüntüsü*

Şekil 1’de (((TS=(“Fan token”)) OR TS=(“Fan and token”)) OR TS=(“Sport token”)) OR TS=(“Crypto fan token”)) OR TS=(“Fan supporter token”) şeklinde gelişmiş tarama yapıldığı görülmüştür.

### Veri Analizi Yöntemleri

Bu çalışmada Sankey Diyagramı, bibliometrix ve VOSviewer yazılımları kullanılarak, veri analizi gerçekleştirilmiş ve görselleştirmeler yapılmıştır. Bibliometrix yazılımı, bir konunun, kurumların ve bireysel bilim insanlarının niceliksel ve niteliksel analizini gerçekleştirmek için bir dizi araç içeren, bibliyometrik çalışmalar için en etkili yazılım paketlerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Bu program, analiz sonuçlarını bibliyometrik kurallar çerçevesinde sunarak, bibliyometri çalışmalarını önemli ölçüde kolaylaştırmaktadır (Çelikkol vd., 2024). Sankey Diyagramı Veri akışının görselleştirilmesine katkı sağlamaktadır (Kılınç ve Gökalp, 2024). VOSviewer, bibliyometrik ağların görselleştirilmesi için tasarlanmış bir bilimsel haritalama programıdır. Bu program, anahtar kelime ortak bulunma analizi, ortak yazarlık analizleri ve atıf ağlarının görselleştirilmesi gibi birçok bibliyometrik ağ analizini gerçekleştirmeye imkân tanımaktadır (Kaya ve Küçükçene, 2023).

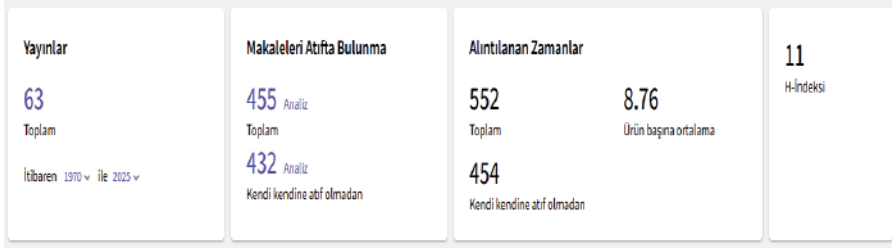
### Çalışmanın Sınırlılıkları

Bu çalışmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Çalışma, yalnızca fan token ile ilgili Web of Science veritabanında yapılan gelişmiş tarama ile sınırlandırılmıştır. Tarama, Web of Science’ın TS (başlık, özet, anahtar kelimeler artı, yazar anahtar kelimeleri) alanlarında, İngilizce dilindeki fan token, fan and token, sport token, crypto fan token, fan supporter token anahtar kelimelerle gerçekleştirilmiştir. Ayrıca çalışma 31 Mart 2025 tarihine kadar yayımlanan verilerle sınırlı olup, yalnızca yılın ilk çeyreği kapsamına alınmıştır.



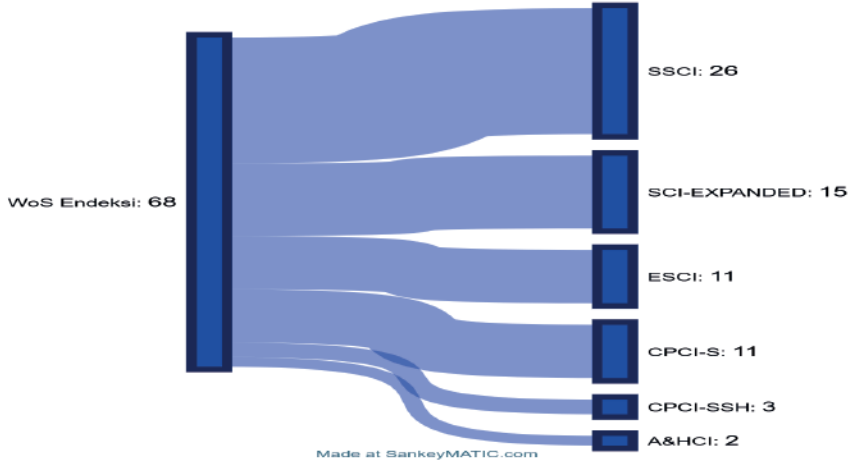
## BULGULAR

Bu bölümde araştırma kapsamında elde edilen bulgulara yer verilmiştir.



Şekil 2. Alıntı Raporu

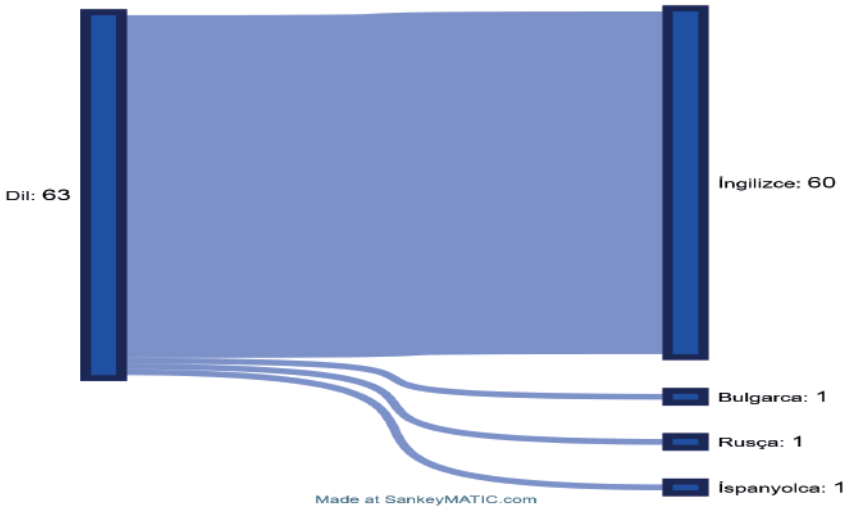
Şekil 2’de, fan tokeni ele alan ilgili 63 yayının Hindeks’inin 11 olduğu bulgusu elde edilmiştir.



Şekil 3. Wos Endeksi

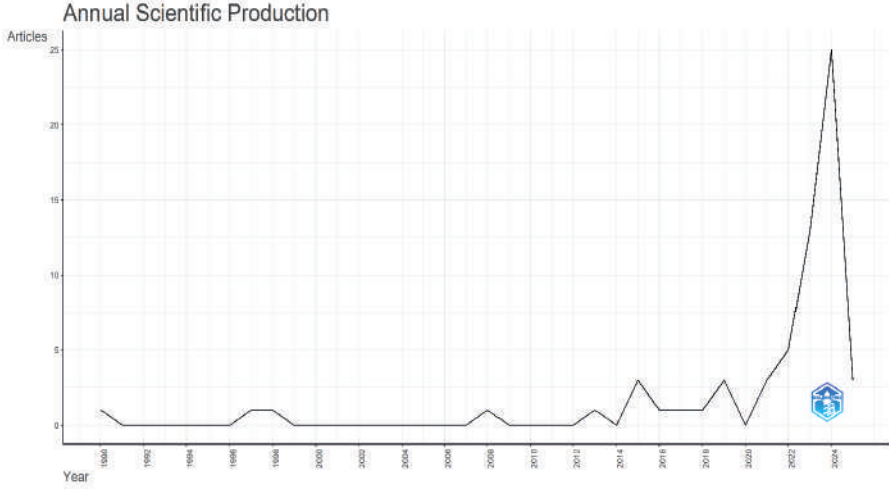
Şekil 3’te fan token konusu ile ilgili Social Sciences Citation Index (SSCI) en fazla sayıya sahip olup, toplamda 26 yayın bu endekste yer almaktadır. Bu, fan token konusunun sosyal bilimler alanında önemli bir yere sahip olduğunu ve bu alanda yapılan çalışmaların yoğunlaştığını göstermektedir. Science Citation Index Expanded (SCI-EXPANDED) endeksinde yayımlanan 15 yayın, konunun daha geniş bir bilimsel çerçevede ilgi gördüğünü ortaya koymaktadır. Bu yayınlar, fan token konusunun sosyal bilimler dışında, daha geniş disiplinlerde de araştırıldığını ve bu alandaki akademik çalışmaların geniş bir yelpazeye yayıldığını göstermektedir. Emerging Sources Citation Index (ESCI) ile Conference Proceedings Citation Index – Science (CPCI-S)’de 11’er yayın bulunmaktadır. Bu, fan token konusunda yapılan

çalışmaların yeni gelişen bir alan olarak kabul edildiğini ve farklı kaynaklardan yer bulduğunu göstermektedir. Conference Proceedings Citation Index – Social Science & Humanities (CPCI-SSH) ve Arts & Humanities Citation Index (A&HCI)’de ise sırasıyla 3 ve 2 yayın yer almaktadır. Bu da fan token konusunun sosyal bilimler ve beşeri bilimler alanlarında da tartışıldığını ve bu alanlardaki akademik ilginin arttığını göstermektedir. Elde edilen tüm bu bulgulara yayınların birden fazla endekste yer aldığını gözler önüne sermiştir. Bu durum Han ve Ozan (2024), Doğan vd., (2024)’e göre, çalışmaların çok disiplinli bir araştırma konusu olarak ele alındığını ve farklı bilimsel alanlarda önemli bir yer edindiğini göstermektedir.



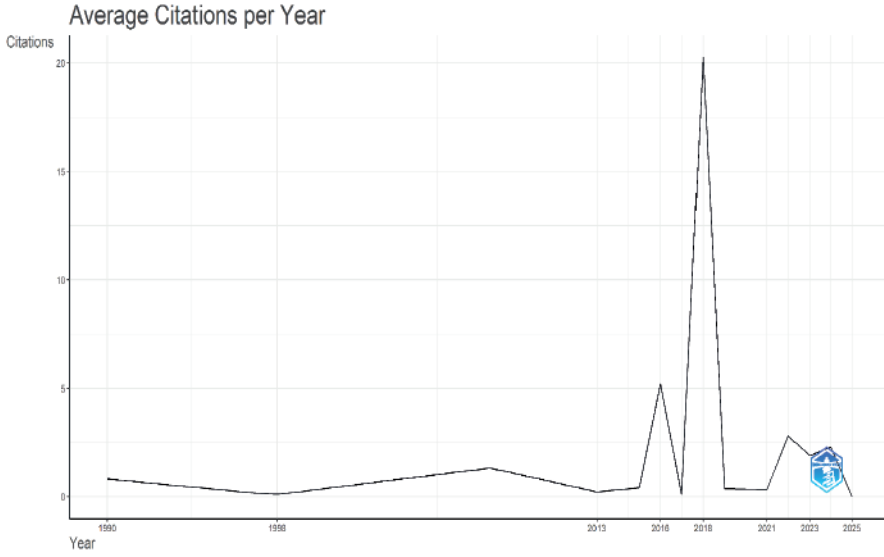
Şekil 4. Yayın Dili

Şekil 4’te fan token konusu ile ilgili yayımlanan toplam 63 yayının büyük bir kısmı İngilizce olarak yayımlanmıştır. İngilizce yayınlar, toplam yayınların büyük bir çoğunluğunu oluşturarak 60 yayına ulaşmaktadır. Bu durum, Kızrak (2025)’e göre küresel araştırmalarda ana dil olarak İngilizce’nin tercih edildiğini ve konunun daha geniş bir akademik çevreye hitap ettiğini göstermektedir. Aynı zamanda, Bulgarca, Rusça ve İspanyolca dillerinde yalnızca birer yayın bulunmaktadır. Bu dillerdeki yayınlar, toplam yayınların çok küçük bir kısmını oluşturmakta olup, fan token konusunun daha çok İngilizce konuşulan ülkelerde yayıldığını ve sınırlı bir şekilde de olsa diğer dillerdeki akademik çevrelerde ilgi gördüğünü göstermektedir.



*Şekil 5. Yıllık Bilimsel Üretim*

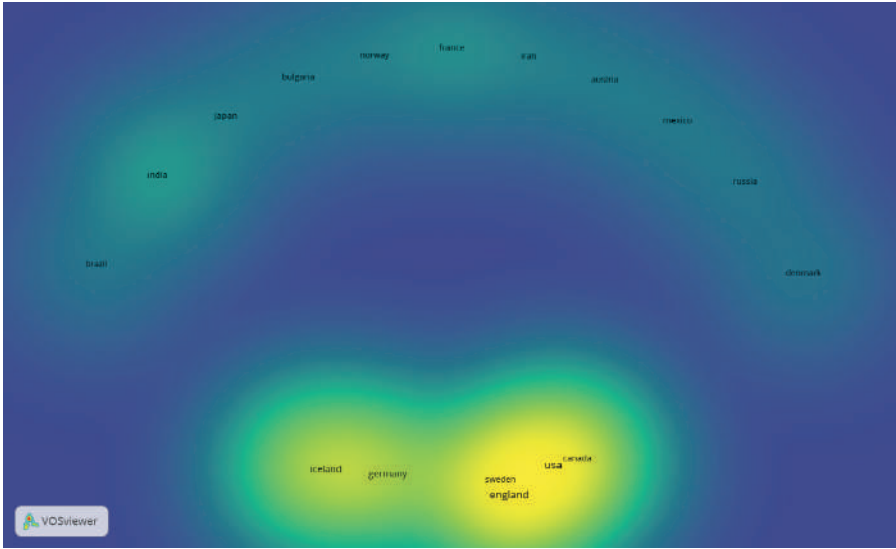
Şekil 5’te fan token konusu ile ilgili yayımlanan çalışmaların yıllık bilimsel üretimi, 1990’lı yıllarda oldukça sınırlı kalmış ve ilk çalışma 1990 yılında yayınlanmış, ardından 1997, 1998 ve 2008 yıllarında da birer çalışma daha yayımlanmıştır. Ancak 2000’li yıllarda bu alanda herhangi bir bilimsel üretim gözlemlenmemiştir. 2010 yılına kadar fan token’e yönelik çalışmalar neredeyse yok denecek kadar azdır. 2013 yılı itibarıyla ise konuya olan ilgi artmaya başlamış, özellikle 2015 ve 2019 yıllarında 3’er çalışma ile bu alandaki üretim artmıştır. 2016, 2017 ve 2018 yıllarında ise üretim tekli çalışmalarla sınırlı kalmıştır. Sonraki yıllarda, özellikle 2020 yılında konuyla ilgili çalışmanın gerçekleştirilmemesine rağmen, 2021 ve 2022 yıllarında önemli bir artış görülmüştür. 2021’de 3, 2022’de ise 5 çalışma yayımlanmıştır. 2023 yılı ise fan token ile ilgili bilimsel üretim açısından büyük bir sıçrama yaşanmış ve 13 çalışma yayımlanmıştır. 2024 yılı itibarıyla bu sayı 25’e ulaşmış olup, 2025 yılı, henüz tamamlanmadığı için 3 çalışma yayımlandığı gözlemlenmektedir. Bu çalışma, 31 Mart 2025 tarihine kadar yayımlanan tüm veriler incelenerek hazırlanmıştır ve yılın ilk çeyreğini kapsamaktadır. Yıl sonuna kadar ise bu sayının önemli ölçüde artması muhtemeldir. Elde edilen tüm bu bulgular değerlendirildiğinde fan token ile ilgili bilimsel üretimin, son yıllarda, özellikle 2022-2024 arasında önemli bir ivme kazandığı söylenebilir. Bu artış Demir ve Aktaş (2022) Uçkan (2024’a göre fan token’in daha fazla tanınması ve dijital varlıklar ile blok zinciri alanlarında artan ilgiden kaynaklanmaktadır. 2024 yılı, fan token konusundaki bilimsel çalışmaların en yoğun olduğu yıl olarak öne çıkmaktadır. Dolayısıyla bu yıllarda yapılan araştırmaların, konuya olan akademik ilgiyi ve bu alandaki bilgi birikiminin hızla arttığını göstermektedir.



*Şekil 6. Yıllık Ortalama Atıf*

Şekil 6’da görüldüğü üzere fan token ile ilgili yayımlanan çalışmalara yapılan atıflar, zaman içerisinde belirgin bir değişim göstermiştir. 1990’lı yıllardan 2000’lerin başlarına kadar bu alandaki bilimsel üretim sınırlı kalmış ve buna paralel olarak yapılan atıflar da oldukça düşük seviyelerde kalmıştır. 1990 yılında yayımlanan tek bir çalışma, 30 atıf almışken, 1997 ve 1998 yıllarındaki çalışmalar sırasıyla yalnızca 5 ve 3 atıf alabilmiştir. Bu durum fan token konusunun henüz başlangıç aşamasında olmasından kaynaklandığı şeklinde yorumlanmıştır. 2008 yılında fan token üzerine yapılan bir diğer çalışmada ise 24 atıf alınmış ve yıllık ortalama atıf sayısı 1.33’e ulaşmıştır. Bu dönemde, fan token konusuna olan ilgi artmaya başlamış olsa da, yine de çok düşük seviyelerde kalmıştır. 2013 yılı itibarıyla yayımlanan tek bir çalışma yalnızca 3 atıf almış ve yıllık ortalama atıf sayısı 0,23 olarak kalmıştır. 2015 yılına gelindiğinde, fan token konusuna yönelik ilgi belirgin bir artış göstermeye başlamıştır. Bu yıl üç çalışma yayımlanmış ve toplamda 4.67 atıf ortalaması elde edilmiştir. 2016’da ise fan token konusundaki araştırmaların ilgisi büyük bir sıçrama yaparak, bir çalışma 52 atıf almıştır. Bu dönemde fan token’e yönelik akademik ilgi belirgin şekilde artmış ve literatürdeki etkisi önemli ölçüde yükselmiştir. 2017 ve 2018 yıllarında yayımlanan çalışmalar da yapılan atıf sayıları daha değişkenlik göstermiş, ancak 2018 yılında bir çalışma 162 atıf alarak dikkat çekici bir çıkış yapmıştır. Bu durum, 2018 yılı itibarıyla fan token ile ilgili konuların akademik dünyada daha fazla dikkat çekmeye başladığını ve bu yılın, fan token araştırmaları için önemli bir dönüm

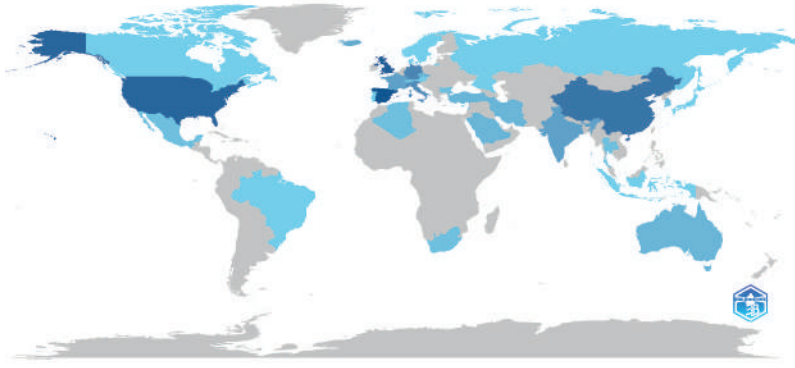
noktası olduğunu ortaya koymaktadır. 2019, 2021 ve 2022 yıllarında ise fan token'e yapılan atıflar, sırasıyla 2.67 ile 11.20 arasında değişen seviyelerde kalmış, ancak 2023 yılına gelindiğinde, bu alandaki atıflarda yeniden bir artış gözlemlenmiş ve 13 çalışma ile yıllık atıf ortalaması 5.69'a yükselmiştir. Bu durum, 2023 yılı itibarıyla fan token konusunun akademik araştırmalar içinde daha önemli bir yer edinmeye başladığını göstermektedir. 2024 yılı ise, fan token ile ilgili yapılan araştırmaların zirveye ulaşmaya devam ettiğini işaret etmektedir; bu yıl toplamda 25 çalışma yayımlanmış ve 4.60 atıf ortalaması elde edilmiştir. Bununla birlikte, 2025 yılının ilk çeyreğine ilişkin veriler mevcut olup (31 Mart 2025 itibarıyla 3 çalışma ve 0 atıf), yılsonunda bu sayının artması beklenmektedir.



Şekil 7. Ortak Yazarların Ülkeleri

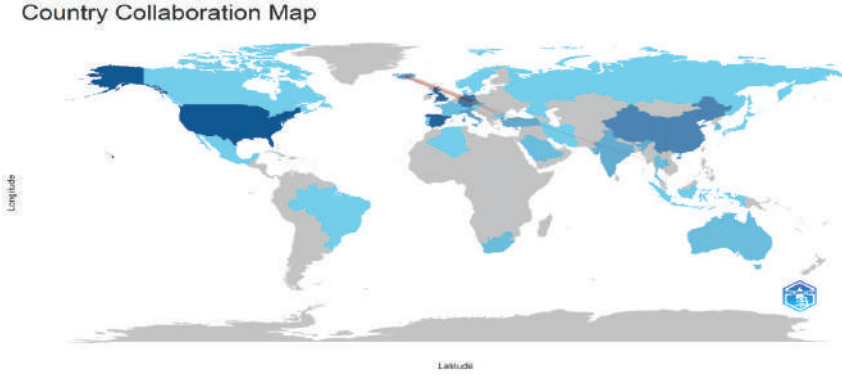
Şekil 7’de, fan token ile ilgili yayımlanan çalışmaların ortak yazarlarının ülkelerinin yoğunluk haritası incelendiğinde, en fazla çalışmanın 10 araştırma ile ABD’de yayımlandığı gözlemlenmiştir. Bunun yanı sıra, İngiltere ve İspanya’da 9’ar çalışma, Almanya’da 7 çalışma, Çin’de 6 çalışma yayımlanmış olup, İtalya ve İzlanda’da ise her birinde 4’er çalışma bulunmuştur. Türkiye, Hindistan ve Singapur gibi ülkelerde ise her birinde 3’er çalışma yayımlanmıştır. Bu bulgular, fan token konusunun araştırılmasında belirli ülkelerin öne çıktığını ve bu alandaki akademik katkıların coğrafi dağılımını yansıtmaktadır.

## Country Scientific Production



Şekil 8. Ülkelerin Bilimsel Üretimi

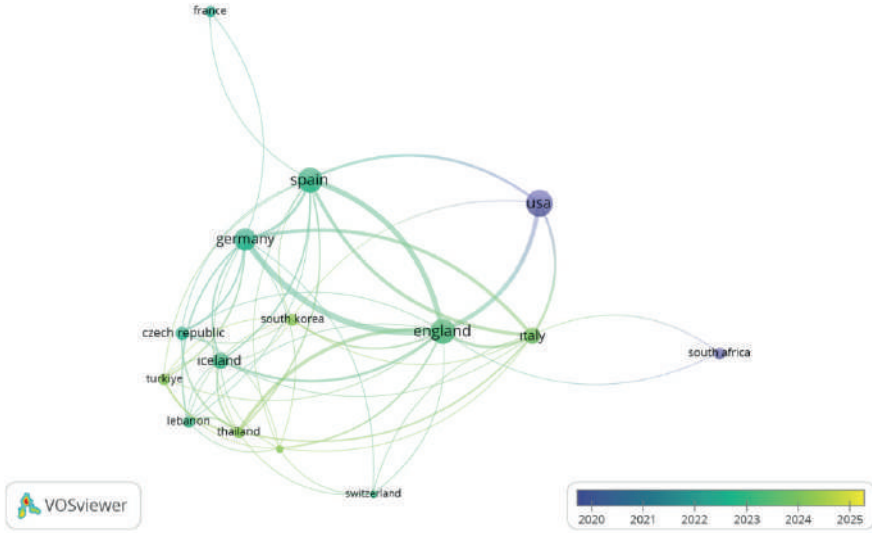
Şekil 8’de fan token ile ilgili en fazla bilimsel üretimi gerçekleştiren ülkelerin İspanya, İngiltere ve Amerika olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. İspanya, 14 makale ile en yüksek üretimi sağlayan ülke olurken, İngiltere 13 makale ve Amerika ise 12 makale ile onu takip etmektedir. Bu ülkeler, fan token konusunda yapılan akademik çalışmaların büyük bir kısmını oluşturmuştur. Bu durum Aydın ve Aydın (2024)’a göre konunun akademik dünyada araştırılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Çin, 10 makale ile fan token üzerine yapılan bilimsel çalışmalarda önemli bir yere sahiptir. Almanya ve İtalya sırasıyla 8 ve 7 makale ile bu alandaki üretime katkı sağlamıştır. Fransa ve Hindistan gibi ülkeler de, sırasıyla 5’er makale ile bilimsel üretime katılımda bulunmuşlardır. Bununla birlikte, fan token ile ilgili akademik üretim daha sınırlı düzeyde kalan İzlanda, Avustralya, Çek Cumhuriyeti, İran, Suudi Arabistan, Singapur, Hindistan gibi ülkelerin her biri 3 makale ile bu alanda katkıda bulunmuşlardır. Bu ülkeler, fan token’a dair nispeten daha az sayıda akademik çalışma yapmışlardır. Diğer yandan, fan token ile ilgili yapılan çalışmaların sayısı daha az olan ülkeler arasında Cezayir, Bulgaristan, Lübnan, Meksika, Güney Afrika, Güney Kore, İsviçre ve Tayland bulunmaktadır. Bu ülkeler, her biri 2 makale ile fan token konusunda katkı sağlamış, ancak konuya olan akademik ilgi sınırlı kalmıştır. En düşük üretimi gerçekleştiren ülkeler arasında ise Avusturya, Brezilya, Kanada, Kıbrıs, Danimarka, Endonezya, Japonya, Norveç, Portekiz, Rusya ve İsveç yer almaktadır. Bu ülkeler, her biri yalnızca 1 makale ile bilimsel üretime katkıda bulunmuşlardır. Tarakçı (2025)’ya göre dünya çapında pek çok farklı ülkeden katkı sağlanmış olması, küresel anlamda geniş bir akademik ilgi gördüğünü ve bu alanda yapılan çalışmaların yayılma eğiliminde olduğunu göstermektedir.



Şekil 9. Ülkelerin İşbirliği

Şekil 9'da yer alan Fan token ile ilgili yapılan bilimsel çalışmaların uluslararası iş birlikleri, farklı ülkeler arasında önemli bir akademik etkileşimi ortaya koymaktadır. Avustralya ve Kanada arasında 1 ortak çalışma yapılmışken, Avustralya ile Singapur arasında da 1 iş birliği kaydedilmiştir. Çin ile Avustralya arasında 1, Çin ile Kanada arasında 1 ve Çin ile Singapur arasında 2 ortak çalışma gerçekleştirilmiştir. Akbaş (2024)'a göre ülkeler arasındaki iş birlikleri, araştırmaların coğrafi çeşitliliğini ve akademik iş birliklerinin yaygınlığını göstermektedir. Çek Cumhuriyeti, Kıbrıs ve Lübnan gibi ülkeler de farklı iş birliklerinde yer almıştır. Öyle ki, Çek Cumhuriyeti ve Kıbrıs arasında 1 iş birliği yapılırken, Çek Cumhuriyeti ve Lübnan arasında 2, Çek Cumhuriyeti ve Hindistan arasında ise 2 ortak çalışma kaydedilmiştir. Bu iş birlikleri Kaya ve Çelik (2023)'e göre Orta Doğu ve Avrupa ülkelerinin konuyla ilgili araştırmalarının arttığını göstermektedir. Almanya, İzlanda, Portekiz ve İsviçre gibi Avrupa ülkeleri arasında da çeşitli iş birlikleri gözlemlenmiştir. Almanya, İzlanda ile 1, Kore ile 1, Portekiz ile 1, İsviçre ile 1 ve Tayland ile 2 ortak çalışma yapmıştır. İzlanda ve Kıbrıs arasında 1 iş birliği, İzlanda ve Çek Cumhuriyeti arasında 3, İzlanda ve Kore arasında 1, İzlanda ve Lübnan arasında 2, İzlanda ve Hindistan arasında ise 2 iş birliği gerçekleştirilmiştir. Bu iş birlikleri, Demirgil (2018)'e göre Avrupa ve Asya arasında bir bilgi alışverişinin ve ortak akademik çalışmaların arttığını göstermektedir. İspanya, Birleşik Krallık ve Amerika gibi büyük ülkeler arasında da ortak çalışmalar kaydedilmiştir. İspanya ve Almanya arasında 1, İspanya ve İsveç arasında 1, İspanya ve Birleşik Krallık arasında 2, İspanya ve Amerika arasında ise 1 iş birliği yapılmıştır. Ayrıca, Birleşik Krallık ve Endonezya arasında 1, Birleşik Krallık ve İtalya arasında 1, Birleşik Krallık ve Suudi Arabistan arasında 1 iş birliği gerçekleştirilmiştir. Amerika ve Çin arasında 1, Amerika ve Singapur arasında 1, Amerika ve

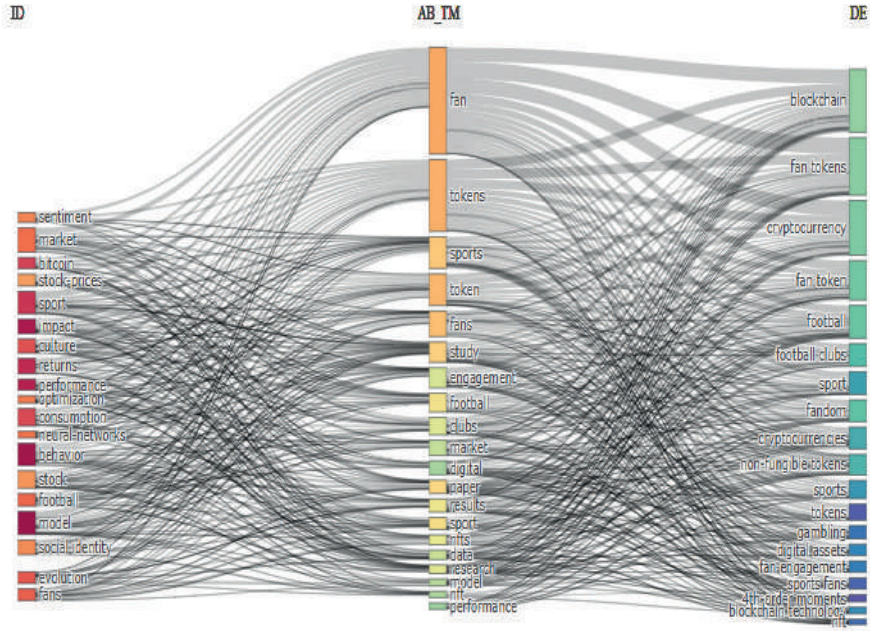
Güney Afrika arasında ise 1 iş birliği yapılmıştır. Bu ülkeler arasındaki iş birlikleri, akademik ilişkilerin güçlendiğini göstermektedir.



Şekil 10. Ülkelerin Atıf Ağı

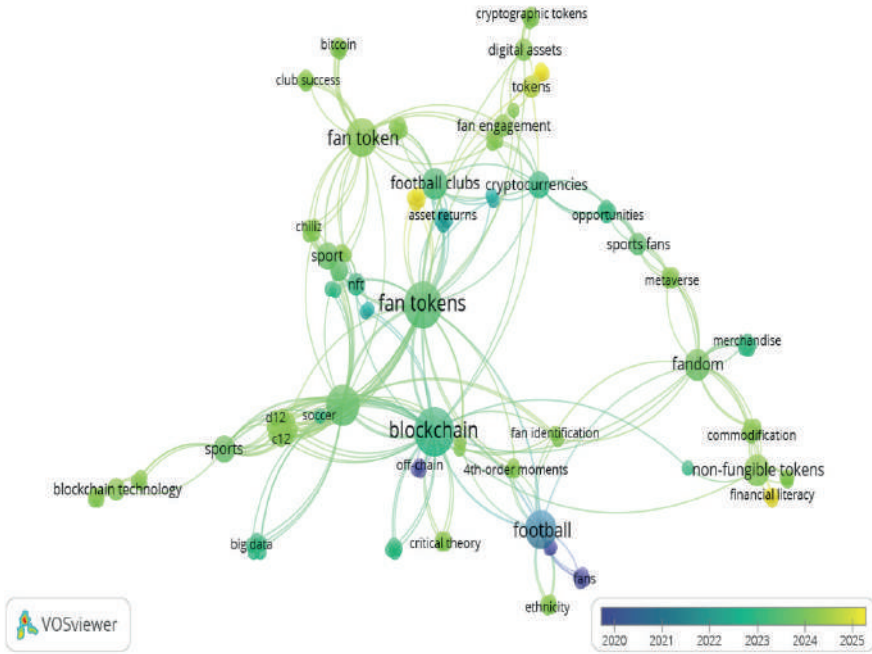
Şekil 10'da fan token ile ilgili yayımlanan çalışmaların ülkelerinin atıf ağ haritasının 15 düğüm, 4 küme, 58 bağlantı ve 105 toplam bağlantı gücünden meydana geldiği bulgusuna ulaşılmıştır. En fazla atıf alan ülkelerin ise 216 atıfla Singapur, 179 atıfla Çin, 162'ser atıfla Kanada ve Avustralya, 129 atıfla ABD, 68 atıfla İzlanda, 63 atıfla Çekya, 58 atıfla Türkiye, 56 atıfla İngiltere, 55 atıfla İspanya olduğu belirlenmiştir.





Şekil 11. Üç Alan Analizi

Şekil 11’de fan token ile ilgili yayımlanan çalışmaların özet, anahtar kelimeler ve anahtar kelimelerine dayalı üç alan analizi incelendiğinde, duygu, pazar, bitcoin, hisse senedi fiyatları, spor, etki, kültür, getiriler, performans, optimizasyon, tüketim, sınır ağları, davranış, hisse senedi, futbol, model, sosyal kimlik, evrim, fans, fan, tokens, token, çalışma, etkileşim, dublajlar, pazar, dijital, sonuçlar, nft’ler, veri, araştırma, model, nft, blok zinciri, fan tokens, fan engagement, sports fan., kripto para birimi, 4<sup>th</sup>-orden moments, fan token, football dubts, fandom, kripto para birimleri, non-fungible tokens, kumar, dijital varlıklar, blok zinciri teknolojisi, nft kelimelerinin birbirleriyle ilişkili olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Bu da fan token’ların sadece bitcoin, stock-prices, cryptocurrency gibi finansal piyasalarda değil, aynı zamanda sport, fans, fan engagement, social identity gibi sosyal ve kültürel bağlamda da incelendiğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, blockchain teknolojisi, dijital varlıklar, NFT’ler ve kripto paraların etkisi gibi modern teknolojilerin de bu araştırmaların önemli bir parçası haline geldiği görülmektedir. Bu durum Baysal ve Yangil (2023)’e göre araştırma konusunun multidisipliner bir yaklaşımı benimsediğini göstermektedir. Bu bulgular, an token ile ilgili yapılan çalışmaların hem finansal hem de sosyal-sportif perspektiflerden geniş bir yelpazeye yayıldığını gözler önüne sermektedir.



Şekil 12. Ortak Kelime Ağı

Şekil 12’de, fan token ile ilgili yayımlanan çalışmaların ortak kelime ağı haritasının 137 düğüm, 16 küme, 457 bağlantı ve 477 toplam bağlantı gücünden meydana geldiği bulgusuna ulaşılmıştır. toplam bağlantı gücünün en yüksek olduğu ortak kelimeler sırasıyla; 49 toplam bağlantı gücüyle fan tokens, 47 toplam bağlantı gücüyle blockchain, 43 toplam bağlantı gücüyle kripto para, 29 toplam bağlantı gücüyle fan token, 24 toplam bağlantı gücüyle futbol, 21 toplam bağlantı gücüyle fandom, 20 toplam bağlantı gücüyle sports, 19 toplam bağlantı gücüyle futbol kulüpleri, 16 toplam bağlantı gücüyle sport, 14’er toplam bağlantı gücüyle değiştirilemez tokenler ve kripto paralar olarak belirlenmiştir. Bu bulgular, Castillo-Apráiz vd., (2025) tarafından yapılan çalışmayı destekleyerek, fan token literatüründe öne çıkan başlıca kavramların fan token, blockchain, kripto para, futbol ve fandom gibi unsurlar olduğunu ortaya koymaktadır. Bu unsurlar, fan token’lerin futbol endüstrisindeki etkileşim aracı olarak konumlanmasını ve dijital çağda taraftarların kulüplerle olan ilişkilerinin dönüşüm sürecini anlamada önemli bir rol oynamaktadır.



Spor, nft, araştırma, etkileşim gibi kelimeler bu kümenin anahtar öğeleri olarak ön plana çıkmaktadır. Bu küme, fan tokenlarının spor endüstrisinde nasıl yer bulduğunu, spor kulüpleri ile taraftarlar arasındaki dijital etkileşimleri ve bu etkileşimlerin ticari boyutunu ele almaktadır. Dördüncü küme, daha çok finansal analiz ve ticaretle ilgili kelimelerden oluşmaktadır. Fiyatlar, ticaret, hisse senedi, kripto paralar gibi kelimeler bu kümenin öne çıkan kavramlarıdır. Bu küme, fan tokenlarının finansal araçlar olarak kullanımını, fiyat dalgalanmalarını ve yatırımcıların bu dijital varlıklara olan ilgisini ele almaktadır. Ayrıca, kripto para birimleri ve geleneksel borsa ürünleri arasındaki etkileşimler ve bu alandaki ticaret stratejileri de vurgulamaktadır. Beşinci küme, yaklaşım, iş, uygulamalar, yazılım gibi kelimeler, fan token'lerinin ticari uygulamalarını ve dijital pazarlama stratejileri üzerindeki etkilerini incelemektedir. Altıncı küme, müzik ve sanat gibi farklı sektörlerle ilgili bir bağlamda, fan token'lerinin inovasyon ve sanat dünyasındaki rolünü ele almaktadır. Yedinci küme, fan token'lerinin sosyal medya ve dijital etkileşimle olan bağlantısını temsil etmektedir. Güç, strateji, aktivite gibi kelimeler, dijital etkileşimlerin ve sosyal medya stratejilerinin fan tokenları üzerindeki etkilerini ele almaktadır. Bu küme, fan tokenlarının yalnızca finansal değil, aynı zamanda sosyal medya üzerinde de nasıl bir etkisi olduğunu, sosyal ağlar ve dijital platformlarda nasıl güç kazandığını göstermektedir. Sekizinci ve son küme ise, fan tokenlarının daha yenilikçi ve deneysel yönlerini ortaya koymaktadır. Önerilen, sistemler, doğruluk, deneysel gibi kelimeler, fan tokenlarının gelecekteki potansiyel kullanım alanları ve yeni araştırma yollarını işaret etmektedir. Bu küme, teknolojik yenilikleri, sistematik yaklaşımları ve bu alandaki deneysel araştırmaları ele almaktadır.



Şekil 14. Başlıkların Kelime Bulutu

Şekil 14, fan token ile ilgili yayımlanan çalışmaların dijitalleşmenin spor endüstrisine olan etkilerini ve dijital varlıkların rolünü kapsamlı bir şekilde ortaya koymaktadır. Düzenli ve Perdahçı (2023)'e göre dijital ve teknoloji odaklı blockchain, NFT, token, kripto paralar gibi kavramların yoğunluğu, çalışmanın dijitalleşmeye dayalı olduğunu ve bu alandaki gelecekteki gelişimleri işaret ettiğini göstermektedir. Sporla ilgili futbol, spor, fan, fandom ve kulüplerin vurgulanması, çalışma konusunun spor endüstrisi ile doğrudan ilişkili olduğunu ve spor kulüpleri ile dijital varlıklar arasındaki etkileşimi ele aldığını gözler önüne sermektedir. NFT ve token kelimelerinin yüksek frekansı, bu teknolojilerin spor ve dijital varlıklar bağlamında hayran etkileşimi ve katılımı üzerindeki etkilerinin inceleneceğine işaret etmektedir. Bununla birlikte, pazarlama, endüstri, yatırım, pazar gibi kelimelerin sık kullanımı, dijital varlıkların ekonomik ve ticari yönlerinin analiz edileceğini ve bu varlıkların spor endüstrisindeki ticari potansiyelini anlamaya yönelik bir yaklaşımın benimsendiğini göstermektedir. Yatırım, riskler, gelir ve ödüller gibi kelimeler ise fan token'leri ve dijital varlıkların yatırım ve ekonomik potansiyelini tartışmaya yönelik bir yönü işaret etmektedir. Dijitalleşmenin spor endüstrisi üzerindeki etkisi, özellikle fan token gibi dijital varlıkların spor kulüpleri ile taraftarlar arasındaki etkileşimi dönüştürmesiyle daha da belirginleşmektedir. Bu durum Ustaoglu vd., (2022)'na göre kripto para birimleri ve tokenler ise spor endüstrisinde yeni bir ekonomi modelini ortaya koymaktadır.





bireylerin dijital aidiyet ve topluluk deneyimlerine katkı sağlayan sosyal platformlar olarak da değerlendirildiği görülmektedir.

Öte yandan, pazar, fiyat, yatırım, mali, varlıklar, ticaret ve oynaklık gibi ekonomik kelimelerin sıklıkla kullanılması, fan token'ların finansal yönünü ve yatırımcı profiline hitap eden niteliğini ortaya çıkarmaktadır. Bununla birlikte, zorluklar, risk, güvenlik, düzenleme gibi temkinli yaklaşımlar içeren kelimelerin varlığı, bu dijital varlıkların halen çeşitli belirsizlikler ve düzenleyici eksiklikler içerdiğine işaret etmektedir. Aynı zamanda platform, uygulamalar, stratejiler, markalar, iletişim, medya ve pazarlama gibi pazarlama iletişimiyle ilişkili kavramların belirgin biçimde öne çıkması, fan token'ların spor kulüpleri tarafından yalnızca ekonomik bir gelir modeli olarak değil, aynı zamanda dijital sadakat geliştirme ve topluluk oluşturma stratejilerinin önemli bir bileşeni olarak kullanıldığını göstermektedir. Bu genel değerlendirme kapsamında, fan token'ların yalnızca dijitalleşen spor endüstrisinin bir ürünü olarak değil; aynı zamanda teknoloji, ekonomi, sosyoloji ve davranış bilimleri gibi çok sayıda disiplini kesiştiren karmaşık bir yapıya sahip olduğu söylenebilir. Bu yönüyle fan token sistemlerinin hem akademik hem de pratik düzeyde çok boyutlu analizlere açık bir araştırma alanı sunduğu gözler önüne serilmiştir.

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Bibliyometrik araştırmalar alan yazında araştırma yapacak araştırmacılara yol gösteren ve bilgilerin düzenlenmiş halini detaylarıyla inceleme fırsatı bulabilecekleri özel araştırmalardır. Bu tür araştırmalar akademik ve bilimsel çalışmaların niceliksel analizini istatistiksel yöntemlerle irdeleyen bir analizdir (Alaeddinoğlu, 2024).

Fan token'e olan ilgi son yıllarda önemli bir artış göstermiştir. Özellikle 2022-2024 yılları arasında çalışma sayısında hızlı bir yükseliş yaşanmıştır. Fan token'a yönelik bilimsel üretimin yıllar içinde artmasının, konuya olan ilginin yavaşça arttığını, ancak son yıllarda büyük bir ivme kazandığını göstermektedir. Bu artışın, fan token'ın özellikle spor, dijital varlıklar ve blok zinciri alanlarında daha fazla tanınması ile bağlantılı olabileceği düşünülebilir. 2024 yılı, fan token konusunda önemli bir yıl olarak öne çıkmaktadır. Bu yıl yapılan bilimsel üretim, daha önceki yıllarla kıyaslandığında ciddi bir sıçrama göstermektedir. Bu, fan token'ın daha geniş bir akademik ilgi alanına girip daha fazla araştırma konusuna dönüşmeye başladığını gözler önüne sermektedir. Fan token ile ilgili yıllık atıf sayıları, 2010'ların başından itibaren belirgin bir artış göstermektedir. 2018 yılı, özellikle yüksek atıf alan bir makale ile önemli bir dönüm noktası olmuştur. 2023 ve 2024

yıllarında görülen artış, fan token konusunun akademik dünyada daha fazla tanınmaya başladığını ve araştırmaların derinleştiğini göstermektedir. 2025 yılı için elde edilen düşük atıf sayısı, yılın henüz tamamlanmamış olmasından kaynaklanmaktadır. Bu durum, 2025 yılı sonunda atıf sayısının önemli ölçüde artması beklenebileceğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, fan token'ın dijital varlıklar ve blockchain teknolojileri ile bağlantılı olarak giderek daha fazla araştırma konusu olacağı öngörülebilir. Sonuç olarak fan token ile ilgili yapılan çalışmaların yayın ve atıf sayıları, bu alandaki akademik ilginin arttığını ve önümüzdeki yıllarda daha fazla araştırma yapılacağına dair güçlü bir gösterge sunmaktadır. Fan token ile ilgili gelecekteki araştırmalar, daha fazla uygulama ve kullanım alanına odaklanabilir. Özellikle spor takımları ve fanlar arasındaki etkileşimi inceleyen çalışmalar önem kazanabilir (Önal ve Aydın, 2024). Bunun yanı sıra, blockchain ve dijital varlıkların etkisiyle bu tür token'lerin nasıl şekillendiği ve bu ekosistemdeki ekonomik etkiler üzerine daha fazla analiz yapılabilir. Dolayısıyla fan token ile ilgili bilimsel üretimin büyük ölçüde gelişmiş ülkelerde yoğunlaştığı söylenebilir. İspanya, İngiltere ve Amerika gibi ülkeler, fan token alanındaki araştırmalara en fazla katkıyı sağlamış ve bu ülkeler, küresel akademik literatürde önemli bir yer tutmaktadır. Çin gibi Asya ülkeleri de belirgin bir katkı sunmuş olsa da bu ülkelerdeki araştırma sayısı daha sınırlıdır. Daha az makale üreten ülkeler, genellikle fan token konusunda daha dar bir çerçevede araştırmalar yapmışlardır. Bununla birlikte, bu ülkelerdeki akademik ilginin henüz istenilen seviyeye ulaşmamış olması, bu alanda daha fazla araştırma yapılması gerektiğini ortaya koymaktadır. Mevcut araştırmalar çoğunlukla ekonomik ve teknolojik açılara odaklanırken, fan token'lerin sosyal etkileşim ve kültürel bağlamdaki etkilerini inceleyen çalışmaların eksikliği dikkat çekmektedir. Fan tokenları ve dijital varlıklar üzerine yapılan mevcut çalışmalar, genellikle teknolojik altyapı, ekonomik etkiler ve spor endüstrisindeki dijital dönüşüm gibi alanlarda yoğunlaşmaktadır. Fan token'lerin taraftarlar arasındaki sosyal bağları güçlendirme potansiyeli, daha az incelenmiş bir alan olarak kalmaktadır. Ayrıca, fan token'lerin sadece finansal araçlar olarak değil, aynı zamanda taraftarların sosyal kimliklerini ve kültürel etkileşimlerini nasıl dönüştürdüğü üzerine daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Bir diğer eksiklik, fan token'lerin spor dışındaki alanlardaki uygulamalarıyla ilgili yapılan sınırlı araştırmalardır. Özellikle müzik, sanat ve diğer kültürel alanlarla ilişkili kullanım potansiyeli daha derinlemesine incelenebilir. Fan token'lerin yalnızca spor endüstrisinde değil farklı endüstrilerde de dijital etkileşim ve topluluk yönetimi aracı olarak nasıl kullanılabilirliği üzerine daha fazla araştırma yapılmalıdır. Bu alanın, yalnızca ekonomik ya da teknolojik açıdan değil, aynı zamanda sosyal ve kültürel bağlamda da analiz edilmesi



gerekmektedir. Son olarak, fan token'lerin gelecekteki gelişimlerini tahmin edebilmek için yenilikçi sistemler ve deneysel yaklaşımlar üzerine yapılacak çalışmalar da oldukça önemlidir. Fan tokenleri ve diğer dijital varlıklar hızla evrilen teknolojilere dayalıdır ve gelecekteki potansiyel uygulamaları yalnızca teknik değil, aynı zamanda etik ve kültürel açıdan da değerlendirilmelidir. Gelecekteki araştırmalarda, fan token'lerin spor dışındaki sektörlerdeki potansiyel kullanım alanları, sosyal kimlik üzerindeki etkileri ve dijital topluluk yönetimi üzerine daha fazla çalışma yapılmalıdır. Son olarak, fan token'lerin gelecekteki yenilikçi uygulamalarının entegrasyonu üzerine odaklanacak multidisipliner araştırmaların yapılması önerilmiştir.

## Kaynakça

- Akbaş, İ. (2024). Dirençli kent bağlamında kentsel dönüşüm ve toplumsal dirençliliğin incelenmesi: Bibliyometrik bir analiz. *Memleket Siyaset Yönetim*, 19(43), 425-462. <https://doi.org/10.56524/msydergi.1518999>
- Akcan, A. V. (2024). Bibliometric analysis and content analysis of islamic law articles in WOS database. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(4), 414-434. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1563691>
- Alaeddinoğlu, V. (2024). Türk Spor Altyapısının Gelişimde Turnuvaların Önemi: Türkiye Tenis Federasyonu Örneği. *Spor Yönetiminde Sürdürülebilirlik ve Nitel Araştırmalar*, 1 <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub485.c2005>
- Alaeddinoğlu, V., & Kalkavan, A. (2023). Tenis spor dalında 2002-2021 yılları arasında Türkiye’de yapılan lisansüstü ve doktora tezlerinin bibliyometrik içerik analizinin incelenmesi. *Anatolia Sport Research*, 4(1), 1-18. <http://dx.doi.org/10.29228/anatoliasr.41>
- Aydın, G. & Aydın, G. (2024). Medyada taraftarlığı şekillendiren inançlar: fanatizm, evangelizm ve holiganizm. Alaeddinoğlu, V. & Aktaş, B. S. & Siren, E. (eds.), *Beden Eğitimi ve Sporda Akademik Araştırmalar*. Özgür Yayınları. 1-11 <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub641.c2779>
- Aydın, G. & Aydın, G. (2024). Olimpiyatların ve paralimpik oyunların medyada görünürlüğü. In: Ulupınar, S. & Tozoğlu, E. & Bircik, Y. S. (eds.), *Antrenman Biliminde Sürdürülebilirlik ve Nitel Araştırmalar*. 123-136. Özgür Yayınları.
- Baysal, C., & Yangil, F. (2023). Sürdürülebilir liderliğin dünü, bugünü ve geleceği: Web of Science’de taranan çalışmaların bibliyometrik analizi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(78), 111-134. <https://doi.org/10.51290/dpusbe.1299448>
- Castillo-Apraiz, J., Gómez-Martínez, R., & Palma-Ruiz, J. M. (2025). Football clubs’ social awareness as a leading strategy for performance: A fan token-based panel data analysis. *Cuadernos de Gestión*, 25(1), 37-54. <https://doi.org/10.5295/cdg.242230jp>
- Çelikkol, Ş., Şimşek, N. O., & Aslan, Ö. (2024). İşletme alanındaki liderlik çalışmalarının Bibliometrix ile analizi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(4), 40-63. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1465984>
- Demir, E., Ersan, O., & Popesko, B. (2022). Are fan tokens fan tokens? *Finance Research Letters*, 47, 102736. <https://doi.org/10.1016/j.frl.2022.102736>
- Demir, M. A., & Aktaş, R. (2022). He relationship between fan tokens and cryptocurrencies: An empirical evidence. *Uluslararası İktisadi Ve İdari İncelemeler Dergisi*(37), 55-70. <https://doi.org/10.18092/ulikidince.1112054>

- Demirgil, H. (2018). Süleyman Demirel Üniversitesi yayınlarında bilimsel yoğunlaşma alanları ve bibliyometrik ağ analizi. *Süleyman Demirel University Faculty of Arts and Science Journal of Science*, 13(2), 36-53. <https://doi.org/10.29233/sdufeffd.375482>
- Doğan, Ö., Güven, E., & Eren, T. (2024). Havza yönetimi konulu lisansüstü tezlerin bibliyometrik analizi. *Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi*, 4(2), 118-139.
- Doğru, Y. B., & Doğru, S. (2024). Dijital taraftarlık bağlamında fan tokenlar: Aidiyet ve finansal ilişkilerin yeni yüzü. N. (. Akıner içinde, *İletişim ve Medya Alanında Uluslararası Araştırmalar XVI* (s. 37-54). Eğitim Yayın Evi.
- Düzenli, K., & Perdahçı, N. Z. (2023). Teknolojinin tasarım ve sanat pratiğine etkisi: Nft ve metaverse örneği. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*(109), 1249-1262.
- Erdoğan, E., & Kaytan, M. (2024). Platform çalışmanın bibliyometrik analizi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(3), 17-34. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1466470>
- Ertoý, M., & Öztürk, T. (2024). Sekülerleşme: Teoriler, kavramlar ve literatür temelinde bibliyometrik bir çalışma. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(4), 295-319. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1559795>
- Fındıklı, S., & Saygın, E. P. (2021). Müşteri vatandaşlık bağlamında taraftar tokenları. *Third Sector Social Economic Review*, 56(1), 57-71. <http://dx.doi.org/10.15659/3.sektor-sosyal-ekonomi.21.01.1507>
- Han, M. T., & Ozan, M. (2024). Türkiye’de combat sporları alanında yayımlanmış lisansüstü tezler üzerine bir inceleme (2018-2024). Y. (. Bircik içinde, *Spor Bilimlerinde İçerik Analizi* (s. 83-97). <http://dx.doi.org/10.58830/ozgur.pub550.c2225>
- Kaya, E., & Küçükçene, M. (2023). Türkiye’de “liderlik” çalışmaları (1983-2021): Bibliyometrik bir analiz. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(1), 75-94. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1097364>
- Kaya, F., & Çelik, O. T. (2023). Eğitim ortamlarında akıllı tahta kullanımı üzerine araştırmaların bibliyometrik analizi. *Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(4), 945-969. <https://doi.org/10.34056/aujef.1342225>
- Kılınç, E. P., & Gökalp, B. (2024). Uzaktan eğitim hakkında dijital paylaşımlar: Ekşi Sözlük örneği üzerinden Türkiye’deki tartışmaların analizi. *Yükseköğretim Dergisi*, 14(3), 175-188. <https://doi.org/10.53478/yuksekogetim.1545042>
- Kızrak, M. (2025). Fazla niteliklilik (overqualification) üzerine Web of Science veri tabanına dayalı bibliyometrik analiz. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(1), 402-422. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1615620>

- Martínez-López, F. J., Merigó, J. M., Valenzuela-Fernández, L., & Nicolás, C. (2018). Fifty years of the European Journal of Marketing: a bibliometric analysis. *European Journal of Marketing*, 52(1/2), 439-468. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1108/EJM-11-2017-0853>
- Mazur, M., & Vega, M. (2023). Football and cryptocurrencies. *The Journal of Alternative Investments*, 26(1), 23-38. <https://doi.org/10.3905/jai.2023.1.188>
- Önal, L., & Aydın, G. (2024). The effect of empathy on aggression: A psychological resilience perspective. *Synesis (ISSN 1984-6754)*, 16(1), 283-299.
- Öner, A. (2024). Dijital finansın spor inovasyonu üzerindeki etkisinin teorik olarak irdelenmesi. *Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 6(2), 87-98. <https://doi.org/10.46482/cbyuibfdergi.1601692>
- Özdemir, N. (2025). Homeless children: A bibliometric analysis. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(1), 151-170. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1561776>
- Scharnowski, M., Scharnowski, S., & Zimmermann, L. (2023). Fan tokens: Sports and speculation on the blockchain. *Journal of International Financial Markets, Institutions and Money*, 89, 101880. <https://doi.org/10.1016/j.intfin.2023.101880>
- Tarakçı, H. N. (2025). Sosyal medyada dezenformasyon kavramına bibliyometrik bir bakış. *Erciyes İletişim Dergisi*, 12(1), 115-138. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1526429>
- Teker, T., & Konuşkan, A. (2022). Fan token fiyatlarında birliktelik etkisi. *Uluslararası İşletme, Ekonomi ve Yönetim Perspektifleri Dergisi*, 2(2), 359-376. <http://dx.doi.org/10.29228/ijbemp.65914>
- Türkeli, D., & Yenel, İ. F. (2023). Finansal fair play kurallarının dijital ekonomi ile ilişkisi. *Anatolia Sport Research*, 4(1), 44-52. <http://dx.doi.org/10.29228/anatoliasr.40>
- Uçkan, C. B. (2024). Kripto paraların vergi ve denetim boyutunun Türkiye açısından incelenmesi. (Yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Bursa). Erişim adresi: <https://acikerisim.uludag.edu.tr/items/992cf2f1-d547-4382-9768-fa0f092e0222>
- Ustaoglu, E., Kıran, S., Bağcı, M., & Emre, İ. E. (2022). Nft (non-fungible token) ve uygulama alanları. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24(4), 1801-1821. <https://doi.org/10.16953/deusosbil.1106349>
- Vidal-Tomás, D. (2023). Blockchain, sport and fan tokens. *Journal of Economic Studies*, 51(1), 24-38. <https://doi.org/10.1108/JES-02-2023-0094>
- Yıldız, D. (2025). Metin madenciliği ve veri görselleştirme analizi: UİK örneği. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(1), 53-67. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1515525>

## Teknoloji Çağında Sporun Toplumsal Bütünleşme Üzerine Etkisi

Murat Turan<sup>1</sup>

Buğra Çağatay Savaş<sup>2</sup>

Muhammet Mavibaş<sup>3</sup>

### Özet

Bu çalışma, sporun bireyler ve topluluklar üzerindeki toplumsal bütünleşme işlevini incelemeyi amaçlamaktadır. Toplumsal bütünleşme, farklı sosyal gruplar arasındaki etkileşim, aidiyet duygusu ve sosyal uyumun artışı ile ilişkilidir. Spor ise yapısal özellikleri, ortak amaçlara dayalı katılım süreçleri ve kolektif kimlik oluşturma potansiyeli ile bu sürecin güçlü bir aracı olarak değerlendirilmektedir. Çalışmada, hem bireysel düzeyde (özgüven gelişimi, sosyal beceriler, sosyal ağların genişlemesi) hem de toplumsal düzeyde (kültürler arası etkileşim, sosyal dışlanmanın azaltılması, marjinal grupların katılımı) sporun bütünleştirici etkileri tematik analiz yöntemiyle incelenmiştir. Bulgular, sporun yalnızca fiziksel bir etkinlik değil, aynı zamanda sosyal kapsayıcılık ve dayanışma kültürünü teşvik eden dinamik bir toplumsal alan olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca, spor temelli sosyal politikaların, dezavantajlı grupların topluma entegrasyonunda etkili araçlar sunduğu vurgulanmaktadır. Bu bağlamda çalışma, sporun sosyal sermayeyi güçlendiren, kültürel çeşitliliği destekleyen ve toplumsal uyumu artıran özgün rolünü literatür ve vaka örnekleriyle tartışmaktadır.

1 Erzurum Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi / muratturan@erzurum.edu.tr / Orcid: 0000-0002-3865-7134

2 Erzurum Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi / bugra.savas@erzurum.edu.tr / Orcid: 0000-0002-8698-6311

3 Erzurum Teknik Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi / muhammet.mavibas@erzurum.edu.tr / Orcid: 0000-0002-2771-2521

## Giriş

Spor, tarih boyunca bireyleri ve toplumları bir araya getiren, fiziksel ve zihinsel gelişimi desteklemenin ötesinde, sosyal yapıyı güçlendiren evrensel bir olgu olarak kabul edilmiştir. Sadece bireysel sağlık ve fiziksel performansı artırmakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal dayanışmayı teşvik eden bir araç olarak da işlev görür. Toplumsal bütünleşme, bireylerin toplumun aktif ve kabul gören bir parçası hâline gelmesi sürecini ifade eder ve spor bu süreçte önemli bir rol oynar. Farklı sosyal, kültürel ve ekonomik geçmişlere sahip insanları bir araya getiren spor etkinlikleri, önyargıları azaltarak bireylerin birbirini daha iyi anlamasına olanak tanır (Altun,218).

Sporun toplumsal bütünleşme üzerindeki etkisi, çeşitli alanlarda kendini göstermektedir. Özellikle takım sporları, bireylere iş birliği yapma, ortak hedefler doğrultusunda hareket etme ve karşılıklı saygı duyma becerisi kazandırarak sosyal ilişkileri güçlendirir. Bunun yanı sıra spor, dezavantajlı grupların topluma entegrasyonunda da kritik bir rol üstlenmektedir. Engelli bireyler, mülteciler, gençler ve sosyoekonomik açıdan dezavantajlı kesimler için spor, aidiyet hissini artırarak sosyal dışlanmanın önüne geçer. Özellikle gençler açısından spor, zararlı alışkanlıklardan uzak durmalarını ve toplum içinde daha sağlıklı bireyler olarak yetişmelerini sağlayan güçlü bir motivasyon kaynağıdır (Coakley,2017).

Ayrıca spor, ulusal ve uluslararası düzeyde barış ve dostluk ortamının gelişmesine katkı sağlayan önemli bir faktördür. Farklı ülkelerden ve kültürlerden gelen sporcuların bir araya geldiği organizasyonlar, ülkeler arası ilişkileri güçlendirmekte ve kültürel etkileşimi artırmaktadır. Örneğin, Olimpiyat Oyunları ve FIFA Dünya Kupası gibi büyük spor etkinlikleri, milyonlarca insanı bir araya getirerek küresel bir birlik duygusu oluşturur. Geçmişte yaşanan birçok siyasi ve diplomatik gerilim, spor aracılığıyla yumuşatılmış ve toplumlar arasında olumlu ilişkiler kurulmuştur (Delaney ve Madigan,2099).

## 1. Sporun Toplumsal Bağları Güçlendirmedeki Rolü

Spor, bireyleri yalnızca fiziksel açıdan geliştiren bir etkinlik olmanın ötesinde, toplum içinde sosyal bağların güçlenmesine ve insanların bir araya gelerek ortak bir kimlik oluşturmaya katkı sağlayan önemli bir sosyal olgudur. Kültürel, ekonomik ve etnik farklılıkları aşarak insanları ortak bir hedef etrafında birleştiren spor, toplumsal dayanışmayı pekiştiren en etkili araçlardan biri olarak kabul edilmektedir. Sporun toplumsal bağları güçlendirmesi birçok farklı boyutta incelenebilir (Dever,2017).

### 1.1. Takım Ruhu ve Dayanışma Kültürünün Gelişimi

Özellikle takım sporları, bireylerin birlikte hareket etme, ortak amaçlar doğrultusunda iş birliği yapma ve dayanışma içinde olma becerilerini geliştirir. Futbol, basketbol, voleybol gibi spor dallarında, bireyler takım arkadaşlarıyla sürekli etkileşim hâlinde olur ve birlikte kazanma ya da kaybetme duygusunu deneyimler. Bu süreç, sporcular arasında güçlü bağlar kurulmasını sağlar ve bireylere topluluk içinde iş birliğinin önemini öğretir. Takım ruhu sadece sahada kalmaz, aynı zamanda günlük hayatta da insanların iş birliği yapma ve birbirlerine destek olma bilincini artırır. Örneğin, spor takımlarında yer alan bireyler, bir takımın parçası olmanın verdiği sorumluluk duygusuyla hareket ederler ve bu da sosyal ilişkilerinin güçlenmesine katkı sağlar (Erkal,2015)

### 1.2. Farklı Sosyal Grupları Bir Araya Getirme

Spor, farklı yaş, cinsiyet, etnik köken veya sosyoekonomik gruplardan insanları bir araya getirerek sosyal kaynaşmayı teşvik eder. Bir spor kulübüne veya takımına katılan bireyler, farklı geçmişlere sahip insanlarla etkileşime girerek empati ve hoşgörü duygularını geliştirir. Bu, özellikle toplumsal kutuplaşmaların önüne geçmede ve bireyler arasında daha güçlü bağlar kurulmasında önemli bir rol oynar. Ayrıca, mahalleler ve şehirlerde düzenlenen amatör spor etkinlikleri, farklı sosyal sınıflardan insanları ortak bir hedef doğrultusunda buluşturur. Örneğin, yerel futbol ligleri veya koşu etkinlikleri gibi organizasyonlar, katılımcılar arasında dayanışma ve dostluk ilişkilerinin gelişmesine katkı sağlar (Giulianotti ve Robertson,2013).

### 1.3. Topluluk Kimliğini ve Aidiyet Duygusunu Güçlendirme

Spor, bireylerin kendilerini belirli bir topluluğun veya grubun bir parçası olarak hissetmelerini sağlar. Özellikle yerel takımlar veya ulusal spor müsabakaları, bireylerin bir araya gelerek ortak bir kimlik oluşturmaya katkıda bulunur. Bir futbol kulübünün taraftarları, sadece bir takımın başarısını desteklemekle kalmaz, aynı zamanda kendilerini büyük bir sosyal grubun parçası olarak görerek aidiyet duygusunu pekiştirirler. Örneğin, bir şehrin veya ülkenin takımı büyük bir uluslararası turnuvada başarı elde ettiğinde, insanlar arasında ortak bir heyecan ve gurur duygusu oluşur. Bu tür olaylar, bireylerin ortak değerler etrafında kenetlenmesini sağlar ve toplumsal bağları güçlendirir (Göksu,2020).

### 1.4. Dezavantajlı Grupların Topluma Entegrasyonu

Spor, özellikle dezavantajlı grupların topluma entegrasyonunda büyük bir rol oynar. Engelli bireyler, göçmenler, mülteciler veya ekonomik açıdan



dezavantajlı kesimler için spor, sosyal uyumu artıran bir köprü görevi görür. Engelli bireyler için düzenlenen paralimpik oyunlar veya mültecilere yönelik spor programları, bireylerin toplumla bütünleşmesine yardımcı olarak izolasyonu azaltır. Özellikle mülteci çocuklar için spor, onların yeni bir topluma adapte olmalarını kolaylaştıran önemli bir araçtır. Spor etkinlikleri, dil bariyerini aşarak farklı kültürlerden gelen bireylerin ortak bir çatı altında buluşmasını sağlar ve sosyal ilişkilerin gelişimine katkıda bulunur (Gündoğdu,2013).

### 1.5. Toplumsal Barışa ve Kültürel Diyaloga Katkı

Spor, farklı toplumlar arasında barışın sağlanmasında ve kültürel diyalogun geliştirilmesinde de etkili bir araç olarak görülmektedir. Tarih boyunca birçok diplomatik gerilim spor aracılığıyla yumuşatılmış, hatta çözülmüştür. Örneğin, 1971 yılında ABD ve Çin arasında gerçekleşen “Ping Pong Diplomasisi”, iki ülke arasındaki diplomatik ilişkilerin spor yoluyla güçlenmesine katkı sağlamıştır. Benzer şekilde, uluslararası spor etkinlikleri, kültürel çeşitliliğin kutlandığı ve farklı toplumların birbirini daha iyi anladığı platformlar oluşturur. Olimpiyat Oyunları ve FIFA Dünya Kupası gibi büyük organizasyonlar, ülkeler arası dostane ilişkileri güçlendirirken, farklı kültürlerden insanların bir araya gelerek ortak bir hedef doğrultusunda birleşmesini sağlar (Gruneau,1999).

## 2. Kültürel ve Etnik Farklılıkların Azaltılmasında Sporun Etkisi

Spor, tarih boyunca farklı kültürel ve etnik geçmişlere sahip bireyleri bir araya getiren, toplumların kaynaşmasını sağlayan evrensel bir olgu olmuştur. Kültürel ve etnik farklılıklar, toplumlar içinde veya toplumlar arasında zaman zaman sosyal ayrışmalara, önyargılara ve hatta çatışmalara neden olabilmektedir. Ancak spor, bireyleri ortak bir amaç doğrultusunda birleştirerek bu farklılıkları aşmada önemli bir köprü görevi görmektedir. Sporun, kültürel ve etnik ayrımları azaltmada oynadığı rol birçok açıdan ele alınabilir (Houlihan,2014).

### 2. 1. Sporun Evrensel Dili: Kültürel ve Etnik Sınırları Aşmak

Spor, bireylerin hangi kültürden, milletten veya sosyal gruptan geldiğine bakmaksızın ortak bir paydada buluşmasını sağlar. Tıpkı müzik ve sanat gibi, spor da evrensel bir dildir ve insanlar arasındaki sınırları kaldırma gücüne sahiptir. Bir futbol maçında, bir basketbol turnuvasında veya bir maratonda, sporcular ve taraftarlar aynı heyecanı paylaşır ve aidiyet duygusunu pekiştirir. Özellikle uluslararası spor organizasyonları, farklı ülkelerden ve kültürlerden gelen sporcuların bir araya gelerek barış ve dostluk içinde rekabet etmelerini

teşvik eder. **Olimpiyat Oyunları, Dünya Kupası, Avrupa Şampiyonaları** gibi büyük organizasyonlar, farklı uluslardan insanları bir araya getirerek kültürel çeşitliliği kutlayan önemli platformlar oluşturur (İnce ve Yazar,2017).

## 2.2. Takım Sporlarının Birleştirici Gücü

Takım sporları, bireylerin ortak bir hedef doğrultusunda çalışmasını gerektiren disiplinlerdir. Bir futbol, basketbol veya voleybol takımı içinde oyuncuların kültürel ve etnik farklılıklarına bakılmaksızın iş birliği yapmaları, birbirlerini anlamaları ve birlikte hareket etmeleri beklenir. Takım ruhu sayesinde bireyler, farklı geçmişlere sahip olmalarına rağmen ortak bir kimlik geliştirirler. Örneğin, çok kültürlü spor kulüpleri, farklı etnik gruplardan oyuncuları bir araya getirerek toplumsal kaynaşmayı teşvik eder. Dünya çapında pek çok futbol kulübü, farklı kıtalardan ve etnik kökenlerden gelen oyunculara ev sahipliği yaparak kültürel çeşitliliği artıran bir yapı oluşturmuştur. Bu durum, sadece sporcular için değil, taraftarlar için de etkilidir. Taraftarlar, tuttukları takımda oynayan farklı etnik kökenlerden sporcuları destekleyerek önyargılarını yıkabilir ve farklı kültürleri tanıma fırsatı bulabilirler (Jarvie ve ark,2018).

## 2.3. Önyargıları Kırma ve Toplumsal Uyum Sağlama

Spor, farklı kültürel geçmişlere sahip bireyler arasındaki önyargıları kırmada güçlü bir araçtır. Farklı milletlerden, dinlerden veya etnik kökenlerden bireyler spor yaparken birbirleriyle daha yakından etkileşime girer ve ön yargılar azalır. Özellikle etnik gerilimlerin yüksek olduğu bölgelerde veya göçmen topluluklarının yoğun olduğu toplumlarda, sporun sosyal uyumu sağlama konusunda büyük etkisi olduğu görülmüştür. Örneğin, Avrupa’da birçok futbol kulübü, göçmenlerin sosyal entegrasyonunu kolaylaştırmak amacıyla özel projeler yürütmektedir. Bu projeler sayesinde göçmenler, toplumla daha hızlı kaynaşarak kültürel engelleri aşabilmektedir. Buna en iyi örneklerden biri “**Kardeş Takımlar**” (**Football Unites, Racism Divides**) gibi projelerdir. Bu tür programlar, farklı kültürel grupların bir araya gelerek birlikte spor yapmalarını teşvik ederek ırkçılığı ve ayrımcılığı önlemeyi hedefler (Koca,2019).

## 2.4. Göçmen ve Mülteci Topluluklarının Entegrasyonunda Sporun Rolü

Son yıllarda yaşanan küresel göç dalgaları, farklı etnik grupların bir arada yaşamasını zorunlu hâle getirmiştir. Bu süreç, sosyal uyum açısından bazı zorluklar yaratırken, sporun birleştirici gücü bu noktada devreye girerek mülteci ve göçmen toplulukların entegrasyonuna büyük katkılar

sağlamaktadır. Pek çok ülkede, mültecilerin spor faaliyetlerine katılımını teşvik eden projeler hayata geçirilmiştir. Örneğin, Almanya, Fransa ve İngiltere gibi ülkelerde mülteciler için özel futbol, atletizm ve yüzme programları düzenlenmekte ve onların toplumla kaynaşmalarına yardımcı olunmaktadır.

**Olimpik Mülteci Takımı**, 2016 Rio Olimpiyatları'nda mültecilerin spor yoluyla topluma kazandırılmasını simgeleyen önemli bir girişim olmuştur. Spor, mültecilerin ve göçmenlerin yeni kültürlerle uyum sağlamasına, dil bariyerini aşmasına ve toplumsal kabul görmelerine yardımcı olan etkili bir entegrasyon aracıdır (Long ve Spracklen,2011).

## 2. 5. Uluslararası Spor Organizasyonlarının Kültürel Diyaloga Katkısı

Dünya genelinde düzenlenen büyük spor organizasyonları, farklı ülkelerden insanları bir araya getirerek kültürel alışverişi teşvik eden önemli etkinliklerdir. Olimpiyatlar, Dünya Kupası, Avrupa Şampiyonaları gibi organizasyonlar, sporun kültürel çeşitliliği nasıl kutladığını ve farklı toplumları nasıl bir araya getirdiğini gösteren en büyük örneklerdir. Bu tür etkinliklerde sporcular ve taraftarlar, farklı kültürleri tanıma fırsatı bulurlar. Örneğin, bir Dünya Kupası sırasında milyonlarca insan, farklı ülkelerin geleneklerini, müziklerini, danslarını ve yaşam tarzlarını keşfetme fırsatı bulur. Bu da kültürel etkileşimi ve hoşgörüyü artıran önemli bir faktördür (Loy ve ark,2011).

## 3. Büyük Spor Etkinliklerinin Toplumsal Bütünleşmeye Katkısı

Büyük spor etkinlikleri, sadece sportif başarıların sergilendiği organizasyonlar olmanın ötesinde, toplumlar arasındaki sosyal bağları güçlendiren, kültürel etkileşimi artıran ve toplumsal bütünleşmeyi teşvik eden önemli olaylardır. Olimpiyat Oyunları, FIFA Dünya Kupası, Avrupa Futbol Şampiyonası, NBA ve UEFA Şampiyonlar Ligi gibi büyük spor organizasyonları, farklı milletlerden ve kültürlerden insanların bir araya gelerek ortak bir heyecanı paylaşmasına olanak tanır. Bu tür etkinlikler, ulusal ve uluslararası düzeyde sosyal uyumu desteklerken, ekonomik ve kültürel kalkınmaya da katkıda bulunur (Maguire,2014).

### 3.1. Spor Etkinliklerinin Toplumsal Dayanışmayı Güçlendirmesi

Büyük spor organizasyonları, toplumlar içinde ve ülkeler arasında dayanışma ruhunu güçlendiren etkinliklerdir. Bir spor turnuvası süresince insanlar, ortak bir amaç etrafında birleşerek takım ruhunu ve ulusal birlik duygusunu pekiştirirler. Örneğin, bir ülkenin milli takımı Dünya Kupası'nda başarılı olduğunda, farklı sosyal ve ekonomik arka plana sahip milyonlarca

insan bu başarıyı birlikte kutlar ve toplumsal birlik duygusu artar. Özellikle ev sahibi ülkelerde, bu tür etkinlikler toplumsal dayanışmayı artıran bir unsur hâline gelir. Ev sahibi şehirler ve ülkeler, spor organizasyonları sayesinde farklı etnik kökenlerden, farklı yaşam tarzlarına sahip insanları bir araya getirerek sosyal kaynaşmayı teşvik ederler. Bu süreçte gönüllülük faaliyetleri, halkın etkinliklere katılımını artırır ve topluluk ruhunu güçlendirir (Malcolm,2014).

### 3.2. Kültürel Etkileşim ve Hoşgörünün Artması

Büyük spor organizasyonları, farklı kültürlerin bir araya gelmesini sağlayarak kültürel etkileşimi teşvik eder. Birçok spor etkinliği, dünyanın dört bir yanından gelen sporcular, taraftarlar ve turistler için bir buluşma noktasıdır. Bu süreç, farklı toplumların birbirlerini daha iyi anlamalarına ve kültürel önyargıların azalmasına katkıda bulunur. Örneğin, **Olimpiyat Oyunları** sporcuların ve izleyicilerin farklı kültürleri tanımalarına ve yeni deneyimler kazanmalarına olanak tanır. Olimpiyat Köyü, farklı ülkelerden gelen sporcuların aynı ortamda yaşayarak kültürel diyalog kurmalarını sağlar. Benzer şekilde, FIFA Dünya Kupası gibi organizasyonlar, milyonlarca insanın farklı kültürlerden insanlarla bir araya gelmesine imkân tanır ve bu süreç, küresel düzeyde hoşgörü ve karşılıklı anlayışın gelişmesine katkı sağlar (Marx ve Engels,2010).

### 3.3. Ekonomik ve Sosyal Kalkınmaya Katkı

Büyük spor etkinlikleri, sadece toplumsal bütünleşmeye değil, aynı zamanda ekonomik büyümeye ve sosyal kalkınmaya da katkı sağlar. Ev sahibi ülkeler, altyapı yatırımları, turizm gelirleri ve ticari faaliyetler açısından büyük kazançlar elde edebilir. Yeni spor tesisleri, oteller, ulaşım ağları ve eğlence merkezleri inşa edilerek yerel halk için yeni iş fırsatları yaratılır. Spor organizasyonları, aynı zamanda yerel işletmelere de ekonomik katkı sunar. Restoranlar, oteller, hediyelik eşya dükkanları ve ulaşım şirketleri, bu tür etkinliklerden büyük ölçüde fayda sağlar. Bu ekonomik büyüme, toplumda daha fazla sosyal hareketlilik yaratır ve bireyler arasındaki gelir eşitsizliklerinin azalmasına yardımcı olabilir. Buna ek olarak, spor etkinlikleri, topluluk içindeki farklı sosyal ve ekonomik grupların bir araya gelmesini sağlar. Bilet fiyatlarının geniş bir gelir grubuna hitap edecek şekilde belirlenmesi, gönüllülük programlarının geliştirilmesi ve ücretsiz etkinliklerin düzenlenmesi, toplumsal katılımı artırır ve herkesin bu büyük organizasyonlardan faydalanmasına olanak tanır (Memduhoğlu,2008).

### 3.4. Gençler ve Dezavantajlı Gruplar İçin Yeni Fırsatlar Yaratması

Büyük spor organizasyonları, gençlerin sporla tanışmasını sağlarken, dezavantajlı gruplar için de fırsatlar yaratır. Özellikle sporun topluma entegrasyon açısından büyük bir rol oynadığı göz önüne alındığında, bu tür etkinliklerin gençleri sporla buluşturması oldukça önemlidir. Büyük spor organizasyonları, ev sahibi ülkelerde spor kültürünü yaygınlaştırarak gençleri spora teşvik eder. Olimpiyatlar veya Dünya Kupası gibi etkinlikler, gençlerin spora ilgisini artırır ve onları düzenli fiziksel aktivite yapmaya yönlendirir. Ayrıca, genç sporcular için ilham kaynağı oluşturarak onların spor kariyerlerini geliştirmelerine yardımcı olabilir. Dezavantajlı gruplar açısından da büyük spor etkinlikleri önemli fırsatlar sunar. Örneğin, engelli bireyler için düzenlenen **Paralimpik Oyunları**, engellilerin topluma entegrasyonunu artıran ve onların başarılarını öne çıkaran bir organizasyondur. Paralimpik Oyunları, engelli bireylerin spor yoluyla toplumda daha görünür olmasını sağlar ve toplumsal kabulü artırır (Öztürk,2016).

### 3.5. Barış ve Diplomaside Sporun Rolü

Tarih boyunca, büyük spor organizasyonları farklı ülkeler arasındaki diplomatik ilişkilerin geliştirilmesine katkıda bulunmuştur. “**Spor diplomasisi**”, ülkeler arasındaki gerilimleri azaltmak ve dostane ilişkiler geliştirmek için önemli bir araç olarak görülmektedir. Örneğin, 1971 yılında ABD ve Çin arasında yaşanan “**Ping Pong Diplomasisi**”, iki ülke arasındaki siyasi ilişkileri yumuşatan önemli bir olaydır. Benzer şekilde, Güney Kore ve Kuzey Kore, zaman zaman büyük spor etkinliklerinde ortak takımlarla yer alarak diplomatik ilişkileri geliştirmeye yönelik adımlar atmıştır. Olimpiyat Oyunları gibi büyük organizasyonlar, düşman ülkelerin bile aynı sahada rekabet etmesini ve birbirleriyle iletişim kurmasını sağlar. Sporun bu birleştirici gücü, küresel barışa katkıda bulunur ve toplumlar arasında uzun vadeli dostlukların oluşmasına yardımcı olur (Putnam,2000).

### 4. Yerel Spor Faaliyetlerinin Topluluklar Üzerindeki Etkisi

Yerel spor faaliyetleri, bireylerin sosyal etkileşimlerini artıran, topluluk içinde birlik ve beraberlik ruhunu güçlendiren önemli sosyal etkinliklerdir. Spor, sadece bireysel sağlık açısından değil, aynı zamanda toplulukların sosyal ve kültürel yapısını güçlendirme açısından da büyük bir öneme sahiptir (Alacddinoğlu, 2024). Futbol turnuvaları, koşu yarışları, basketbol ve voleybol ligleri gibi yerel organizasyonlar, insanları bir araya getirerek dayanışma, sosyal bütünleşme ve ekonomik kalkınmaya katkı sağlar. Bu yazıda, yerel spor faaliyetlerinin topluluklar üzerindeki etkileri sosyal, kültürel, ekonomik ve bireysel açıdan ele alınacaktır (Rowe,2018).

#### 4.1. Topluluk İçinde Sosyal Dayanışmayı Güçlendirmesi

Yerel spor faaliyetleri, toplumdaki bireyler arasındaki sosyal bağları güçlendirerek dayanışmayı teşvik eder. Aynı mahallede, şehirde veya kasabada yaşayan insanlar, yerel spor etkinlikleri sayesinde bir araya gelerek birbirlerini daha iyi tanıma fırsatı bulurlar. Özellikle mahalleler arası futbol, basketbol ve voleybol turnuvaları gibi etkinlikler, insanların takım ruhu içinde hareket etmelerini sağlar. Bir takımın başarısı, sadece oyuncular için değil, tüm topluluk için bir gurur kaynağı hâline gelebilir. Örneğin, bir mahallenin veya köyün gençleri bir futbol turnuvasında başarı kazandığında, o bölgedeki insanlar birbirine daha sıkı bağlarla bağlanır ve ortak bir aidiyet duygusu geliştirir. Yerel spor kulüpleri ve etkinlikleri aynı zamanda farklı yaş gruplarındaki insanları bir araya getirerek kuşaklar arası etkileşimi artırır. Gençler, büyüklerinden destek alarak sosyal değerleri öğrenebilir, yaşlı bireyler ise gençlere rehberlik ederek deneyimlerini aktarabilir (Sage,1997).

#### 4.2. Kültürel ve Etnik Çeşitliliği Kucaklama

Yerel spor faaliyetleri, farklı kültürel ve etnik kökenlerden gelen insanları bir araya getirerek toplumsal uyumu artırır. Farklı geçmişlere sahip bireyler, aynı takımda oynayarak veya aynı etkinliği destekleyerek ortak bir kimlik geliştirirler. Özellikle göçmen nüfusun yoğun olduğu şehirlerde, yerel spor organizasyonları entegrasyonu kolaylaştıran önemli bir araç hâline gelir. Örneğin, bir şehirdeki göçmen çocuklar ve yerel halkın çocukları birlikte futbol veya basketbol oynadığında, birbirlerinin kültürlerini daha iyi anlayabilir ve önyargılar zamanla azalır. Spor sayesinde bireyler arasındaki sosyal bariyerler yıkılır ve toplumda daha kapsayıcı bir ortam oluşur. Bu durum, topluluk içinde etnik köken veya kültürel farklılıklar nedeniyle yaşanabilecek çatışmaları azaltarak daha uyumlu bir yaşam alanı oluşturur (Spaaij,2011).

#### 4.3. Sağlıklı Yaşam ve Fiziksel Aktivitenin Teşvik Edilmesi

Yerel spor faaliyetleri, bireyleri fiziksel olarak aktif olmaya teşvik ederek toplum genelinde sağlıklı yaşam alışkanlıklarının yayılmasına yardımcı olur. Sporun kalp sağlığını desteklediği, obeziteyi önlediği, ruh sağlığını güçlendirdiği ve genel yaşam kalitesini artırdığı bilimsel olarak kanıtlanmıştır (Ogan vd., 2015) . Özellikle çocuklar ve gençler için düzenlenen spor etkinlikleri, onları düzenli fiziksel aktivite yapmaya yönlendirir ve teknolojik bağımlılık gibi modern çağın olumsuz etkilerini azaltır. Ayrıca, yaşlı bireyler için düzenlenen yürüyüş grupları, yoga ve tai chi gibi etkinlikler, onların sağlıklı ve aktif bir yaşam sürmelerine yardımcı olabilir. Spor etkinlikleri,

bireylerin hem fiziksel hem de zihinsel sağlıklarını koruyarak daha mutlu ve üretken bir toplum oluşmasını sağlar (Sugden ve Tomlinson,2017).

#### **4.4. Yerel Ekonomiye ve Turizme Katkı**

Yerel spor faaliyetleri, bölgesel ekonomiye de olumlu katkılar sağlar. Spor etkinlikleri düzenlendiğinde, bu organizasyonlara ev sahipliği yapan bölgelerde restoranlar, kafeler, oteller ve mağazalar ekonomik olarak canlanır. Özellikle büyük yerel turnuvalar veya maraton gibi etkinlikler, farklı şehirlerden ve bölgelerden insanları çeker ve yerel işletmelere gelir kaynağı sağlar. Küçük çaplı da olsa, spor etkinlikleri için forma üretimi, tesis kiralama, ulaşım hizmetleri gibi alanlarda ekonomik bir hareketlilik oluşur. Ayrıca, bazı bölgelerde doğa sporları veya bisiklet festivalleri gibi etkinlikler, turizmi teşvik ederek bölgeye daha fazla ziyaretçi çekebilir. Bu da yerel halkın gelir seviyesini artırarak ekonomik kalkınmaya katkı sağlar (Stevenson,1974).

#### **4.5. Gençler İçin Rol Modeller ve Alternatif Kariyer Olanakları**

Yerel spor faaliyetleri, gençler için olumlu rol modeller sunarak onları kötü alışkanlıklardan uzak tutabilir. Özellikle risk altındaki gençler için spor, onları zararlı alışkanlıklardan koruyarak disiplinli ve sağlıklı bir yaşam tarzına yönlendirebilir. Yerel spor kulüpleri ve antrenörler, gençler için ilham kaynağı olabilir ve onlara spor yoluyla kariyer yapma fırsatı sunabilir. Pek çok başarılı sporcu, kariyerine küçük yerel kulüplerde başlamış ve zamanla ulusal ve uluslararası seviyeye yükselmiştir. Bunun dışında, spor yönetimi, antrenörlük, hakemlik ve spor medyası gibi alanlarda da yerel spor organizasyonları, gençler için kariyer fırsatları yaratabilir (Şahin,2021).

#### **4.6. Gönüllülük ve Toplumsal Katılımın Artması**

Yerel spor faaliyetleri, sadece sporcular için değil, aynı zamanda gönüllüler için de önemli fırsatlar sunar. Spor etkinliklerinde organizasyon, hakemlik, tesis yönetimi ve sponsorluk gibi birçok farklı alanda gönüllülük çalışmaları yapılabilir. Bu tür gönüllülük faaliyetleri, bireylerin topluma katkıda bulunmalarını sağlayarak sosyal sorumluluk bilincini artırır. Ayrıca, gönüllülük yoluyla bireyler yeni insanlarla tanışarak sosyal ağlarını genişletebilir ve kendilerini geliştirebilirler. Örneğin, bir belediyenin düzenlediği koşu etkinliğinde veya bir okulun organize ettiği basketbol turnuvasında gönüllü olarak çalışan bireyler, topluluk içinde daha aktif bir rol oynayarak toplumun gelişimine katkıda bulunabilir (Tekin,2014).



## 5. Sporun Toplumsal Bütünleşmedeki Sınırları ve Zorlukları

Spor, toplumları bir araya getirme ve toplumsal bütünleşmeyi teşvik etme açısından güçlü bir araç olarak kabul edilir. Farklı kültürlerden, etnik gruplardan ve sosyoekonomik geçmişlerden gelen bireyleri ortak bir paydada buluşturan spor, birlik ve dayanışma duygusunu artırabilir. Ancak, sporun toplumsal bütünleşmeye katkısı her zaman sorunsuz ve sınırsız değildir. Spor organizasyonları, etkinlikleri ve rekabet ortamları zaman zaman ayrışmayı, dışlamayı veya çeşitli toplumsal eşitsizlikleri de beraberinde getirebilir. Bu bağlamda, sporun toplumsal bütünleşmeyi sağlama noktasındaki sınırlarını ve karşılaştığı zorlukları ele almak, bu alandaki eksiklikleri gidermek için önemli bir adım olacaktır (Volger ve Schwartz,1993).

### 5.1. Sporun Sosyal Sınıflar Arasındaki Uçurumu Tamamen Kapatamaması

Spor, farklı sosyal sınıflardan bireyleri bir araya getirebilir ancak bu her zaman eşit bir zeminde gerçekleşmez. Özellikle profesyonel spor faaliyetlerine katılım, bireylerin ekonomik durumlarıyla doğrudan ilişkilidir.

- **Yüksek maliyetler:** Profesyonel spor eğitimi almak veya spor etkinliklerine katılmak için belirli bir maddi güce sahip olmak gerekir. Kaliteli antrenmanlar, ekipmanlar, seyahat masrafları ve özel koçlar gibi unsurlar yüksek maliyetler gerektirebilir. Bu da düşük gelirli ailelerden gelen bireyler için spora erişimi zorlaştırabilir.
- **Eğitim ve spor arasında denge kurma sorunu:** Özellikle gençler için spor ve eğitim arasında bir denge kurmak zor olabilir. Düşük gelirli ailelerden gelen bireyler, spor yerine eğitim veya çalışma hayatına daha fazla odaklanmak zorunda kalabilir.

Bu durum, toplumsal bütünleşme açısından bir engel oluşturur çünkü herkes spor olanaklarından eşit şekilde faydalanamaz (Yamaner,2018).

### 5.2. Spor Ortamında Ayrımcılık ve Dışlanma

Spor, birleştirici bir güce sahip olsa da zaman zaman ayrımcılık ve dışlanma da yaşanabilir.

- **Cinsiyet Ayrımcılığı:** Kadınlar, birçok spor dalında erkeklerle aynı fırsatlara sahip değildir. Kadın sporculara yönelik sponsorluklar daha azdır, medya ilgisi düşük olabilir ve kadın sporcuların maaşları erkek sporculara kıyasla daha düşük olabilir. Bu durum, kadınların sporda ilerlemesini zorlaştırabilir.

- **Etnik ve Kültürel Ayrımcılık:** Farklı etnik kökenlerden gelen bireyler, bazen spor etkinliklerinde ırkçılığa veya dışlanmaya maruz kalabilir. Özellikle futbol gibi popüler spor dallarında, tribünlerde ve sahada ırkçı söylemlerin ve saldırıların yaşandığı görülmektedir.
- **Engelli Bireylerin Spor Faaliyetlerine Katılımında Zorluklar:** Engelli bireylerin spor etkinliklerine tam katılımı, altyapı eksiklikleri, finansal desteklerin yetersizliği ve sosyal algılar nedeniyle zor olabilir. Paralimpik Oyunları gibi organizasyonlar bu alanda ilerleme kaydetse de engelli bireylerin amatör ve profesyonel spor alanlarında tam anlamıyla yer alması için daha fazla çaba gerekmektedir.

Bu ayrımcılık ve dışlanma sorunları, sporun birleştirici gücünün önüne geçerek toplumsal bütünleşmeyi zorlaştırabilir (Yetim,2000).

### 5.3. Milliyetçilik ve Sporun Kutuplaştırıcı Etkisi

Spor, zaman zaman milliyetçilik duygularını aşırı derecede körükleyerek toplumsal bölünmelere yol açabilir. Özellikle uluslararası spor etkinliklerinde, milli kimliklerin aşırı vurgulanması rekabetin dostane bir ortamdan çıkıp düşmanlığa dönüşmesine neden olabilir.

- **Uluslararası Rekabetin Siyasallaşması:** Bazı durumlarda, ülkeler arası siyasi gerilimler spor organizasyonlarına yansiyabilir. Örneğin, geçmişte Soğuk Savaş döneminde ABD ve Sovyetler Birliği arasındaki Olimpiyat rekabeti, sporun politik bir güç gösterisi hâline geldiğini göstermiştir.
- **Holiganizm ve Şiddet:** Futbol gibi spor dallarında, aşırı fanatizm ve holiganizm toplum içinde şiddet olaylarına yol açabilir. Taraftar grupları arasındaki kavgalar, sporun birleştirici gücünü tersine çevirerek ayrışmayı teşvik edebilir. Özellikle büyük derbi maçları veya uluslararası turnuvalarda bu tür olayların yaşanması, sporun toplumsal bütünleşmeye zarar veren bir yönü olduğunu gösterir.

Bu durumlar, sporun toplumsal uyumu sağlamadaki sınırlamalarını ortaya koymaktadır (Yıldız,2022).

### 5.4. Spor Etkinliklerinin Erişilebilirlik Sorunu

Spor organizasyonlarına herkesin eşit şekilde katılım sağlayamaması, toplumsal bütünleşmeyi kısıtlayan bir diğer önemli sorundur.

- **Maddi Engeller:** Büyük spor etkinliklerine katılmak veya profesyonel bir sporcu olmak için ekonomik olarak güçlü olmak gerekir. Özellikle

gelişmekte olan ülkelerde, yeterli spor tesislerinin olmaması ve spor malzemelerinin pahalı olması, bireylerin spor yapmasını zorlaştırabilir.

- **Cografî Engeller:** Küçük şehirler ve kırsal bölgelerde yaşayan bireyler, büyük şehirlerde yaşayanlara kıyasla spor etkinliklerine katılım konusunda daha dezavantajlıdır. Büyük şehirlerde spor tesisleri, antrenörler ve etkinlikler daha fazla olmasına rağmen, kırsal bölgelerde bu tür imkânlara erişim sınırlıdır.

Bu tür erişim problemleri, sporun herkes için eşit fırsatlar sunmadığını ve toplumsal bütünleşmeyi tam anlamıyla gerçekleştiremediğini göstermektedir (Altun,2018).

### 5.5. Doping, Manipülasyon ve Ahlakî Sorunlar

Sporun toplumsal bütünleşme açısından karşılaştığı zorluklardan biri de etik sorunlardır.

- **Doping Skandalları:** Sporcuların rekabet avantajı elde etmek için yasaklı maddeler kullanması, spora olan güveni zedeleyebilir. Bu tür olaylar, sporun adil rekabet ortamı sağladığına dair inancı sarsarak toplumsal bütünleşmeye zarar verebilir.
- **Şike ve Manipülasyon:** Spor müsabakalarında şike ve bahis manipülasyonları, sporun temiz ve adil bir oyun olma özelliğini baltalayabilir. Eğer insanlar sporun manipüle edildiğini düşünürse, sporun birleştirici etkisi azalır ve toplum içinde güven kaybı yaşanır.

Bu tür etik sorunlar, sporun olumlu etkilerini gölgeleyerek toplumsal bütünleşmenin önüne geçebilir (Coakley,2017).

### 6. Spor Politikalarının Toplumsal Bütünleşmeye Desteği

Spor, bireyler ve topluluklar arasındaki sosyal bağları güçlendiren, kültürel çeşitliliği destekleyen ve eşitlikçi bir toplum inşa etmeye yardımcı olan güçlü bir araçtır. Ancak, bu etkilerin sürdürülebilir ve kapsayıcı olabilmesi için sporun doğru politikalarla desteklenmesi gerekmektedir. Spor politikaları, devletlerin, yerel yönetimlerin ve uluslararası kuruluşların sporun toplum üzerindeki etkisini artırmak amacıyla geliştirdiği stratejileri ve düzenlemeleri kapsar. Spor politikalarının toplumsal bütünleşmeyi desteklemesi için eşitlikçi, kapsayıcı, sürdürülebilir ve erişilebilir olması gerekir. Bu politikalar sayesinde farklı sosyal, ekonomik ve kültürel gruplardan bireyler spor yoluyla bir araya gelebilir ve toplumsal uyum sağlanabilir. Bu yazıda, spor politikalarının toplumsal bütünleşmeye nasıl katkı sağladığı detaylı bir şekilde ele alınacaktır (Delaney ve Madigan,2009).

### 6.1. Kapsayıcı ve Eşitlikçi Spor Politikalarının Önemi

Sporun herkes için erişilebilir olması, toplumsal bütünleşmeyi destekleyen en önemli unsurlardan biridir. Ancak, toplumun her kesimi spor olanaklarına eşit şekilde ulaşamayabilir. Bu noktada, kapsayıcı ve eşitlikçi spor politikaları devreye girerek dezavantajlı grupların spor etkinliklerine katılımını teşvik eder (Alaeddinoğlu, 2024).

#### Cinsiyet Eşitliğini Destekleyen Politikalar

Geleneksel olarak birçok spor dalı erkek egemen bir yapıya sahiptir ve kadın sporcular, erkek sporcularla aynı fırsatlara sahip olmayabilir. Kadın sporcuların desteklenmesi için devletler ve spor federasyonları şu önlemleri almalıdır:

- Kadın sporculara yönelik teşvik ve destek programları oluşturmak.
- Kadınlar için spor tesislerini artırmak ve erişilebilirliğini sağlamak.
- Kadın sporcuların medya görünürlüğünü artırarak toplumda kadın sporlarına olan ilgiyi yükseltmek.

Örneğin, bazı ülkeler kadın futbolunu teşvik etmek amacıyla devlet destekli programlar başlatmış ve bu sayede kadınların spor etkinliklerine katılımını artırmıştır.

#### Engelli Bireyler İçin Spor Politikaları

Engelli bireylerin spor olanaklarına erişimi, toplumsal bütünleşmeyi sağlayan önemli bir unsurdur. Bu amaçla:

- Paralimpik sporların yaygınlaştırılması ve desteklenmesi,
- Engelli bireylerin spor tesislerine erişiminin kolaylaştırılması,
- Engelli bireyler için özel antrenman programlarının oluşturulması, gibi politikalar hayata geçirilmelidir.

Bu tür politikalar sayesinde engelli bireyler sporun sağladığı sosyal ve fiziksel faydalardan yararlanabilir ve toplumsal hayata daha aktif katılım gösterebilir (Dever,2017).

### 6.2. Yerel Spor Politikalarının Toplumsal Bütünleşmeye Katkısı

Yerel yönetimler, spor politikalarının uygulanmasında önemli bir role sahiptir. Belediyeler ve yerel idareler, sporun yaygınlaştırılması ve toplumun her kesiminin spor etkinliklerine katılımının sağlanması için çeşitli projeler geliştirebilir.

### Spor Tesislerinin ve Altyapının Güçlendirilmesi

Yerel yönetimler, toplumun her kesiminin spor yapabilmesi için tesis ve altyapı yatırımlarına öncelik vermelidir. Özellikle dezavantajlı mahallelerde spor sahalarının, yüzme havuzlarının, fitness alanlarının ve yürüyüş parkurlarının artırılması toplumsal katılımı teşvik eder.

#### Gençler İçin Spor Programları

Gençlerin spor etkinliklerine yönlendirilmesi, onların sağlıklı gelişimini desteklerken aynı zamanda kötü alışkanlıklardan uzak durmalarını sağlar (Öztürk, Sajedi, Ogan,2010).

- Belediyelerin gençlere yönelik ücretsiz spor kursları düzenlemesi,
- Okullarla iş birliği yaparak gençlerin spor aktivitelerine teşvik edilmesi,
- Sporun sosyal sorumluluk projeleriyle birleştirilerek gençlerin toplumsal farkındalığının artırılması, gibi adımlar, gençler arasında birlik ve beraberlik duygusunu geliştirir.

Örneğin, bazı ülkelerde devlet destekli “Spor Okulları” programları uygulanarak gençlerin belirli branşlarda uzmanlaşması sağlanmaktadır.

### 6.3. Sporun Göçmen ve Azınlık Grupların Entegrasyonundaki Rolü

Spor politikaları, farklı kültürel geçmişlerden gelen bireylerin topluma entegrasyonunu kolaylaştıran önemli araçlardan biridir. Özellikle göçmenler ve azınlık gruplar için geliştirilen spor projeleri, sosyal uyumu artırabilir.

#### Göçmenler İçin Spor Programları

- Göçmenlerin yoğun yaşadığı bölgelerde yerel spor kulüplerinin desteklenmesi,
- Farklı kültürlerden gelen bireylerin birlikte spor yapabileceği projelerin geliştirilmesi,
- Dil bariyerlerini aşmak için spor etkinliklerinde kültürel kaynaşmayı teşvik eden programların uygulanması, toplumda birlik ve beraberliği artırabilir.

Örneğin, bazı Avrupa ülkelerinde göçmen çocuklar için futbol ve basketbol akademileri açılarak onların sosyal hayata adapte olmaları sağlanmaktadır (Erkal,2015).

## 6.4. Büyük Spor Organizasyonlarının Toplumsal Etkisi

Büyük spor etkinlikleri, ülkeler ve toplumlar arasındaki bağı güçlendirerek toplumsal bütünleşmeyi destekleyebilir. Olimpiyatlar, Dünya Kupası ve Avrupa Şampiyonaları gibi uluslararası organizasyonlar, spor yoluyla kültürel etkileşimi artırır.

### 6.4.1 Olimpiyat Oyunları ve Küresel Dayanışma;

Olimpiyatlar, farklı milletlerden ve kültürlerden sporcuların bir araya gelerek ortak değerler etrafında buluşmasını sağlar. Olimpiyat ruhu, rekabetin ötesinde dostluk ve barış mesajı vermektedir. Bunun yanı sıra, ülkeler bu tür organizasyonlara ev sahipliği yaparak hem ekonomik kalkınmalarını hem de toplumsal birlik duygusunu artırabilirler.

## 6.5. Spor Etiği ve Adil Rekabetin Teşvik Edilmesi

Spor politikalarının yalnızca fiziksel ve ekonomik boyutları değil, ahlaki boyutları da göz önünde bulundurulmalıdır. Sporun etik kurallar çerçevesinde yürütülmesi, toplumun spora olan güvenini artırır ve toplumsal bütünleşmeyi destekler.

- **Doping karşıtı politikalar** ile temiz spor teşvik edilmelidir.
- **Şike ve maç manipülasyonu** gibi etik ihlalleri önlemek için sıkı denetimler yapılmalıdır.
- **Spor kültürü ve fair-play bilinci**, eğitim sistemlerine entegre edilerek genç yaşta benimsetilmelidir.

Bu politikalar sayesinde sporun sadece fiziksel bir aktivite değil, aynı zamanda toplumsal değerleri öğreten bir alan olması sağlanabilir (Giulianotti ve Robertson,2013).

## SONUÇ

Spor, toplumsal bütünleşmenin sağlanmasında önemli bir rol oynayan güçlü bir araçtır. Ancak, bu gücün en verimli şekilde kullanılabilmesi için doğru ve kapsayıcı spor politikalarının uygulanması büyük önem taşımaktadır. Spor politikalarının toplumsal bütünleşmeye katkısı, sadece sportif başarıları değil, aynı zamanda bireyler ve toplumlar arasındaki bağları güçlendiren eşitlikçi, erişilebilir ve sürdürülebilir yaklaşımlarla doğrudan ilişkilidir.

Eşitlikçi spor politikaları, cinsiyet, engel durumu ve sosyal sınıf farklarını ortadan kaldırmayı amaçlar. Bu sayede, herkesin spor olanaklarına eşit

erişimi sağlanarak toplumsal uyum güçlendirilir. Yerel spor politikaları ise, gençlerin sağlıklı gelişimini destekleyerek sosyal sorumluluk duygusunu artırır ve toplumların daha dayanışmacı bir yapıya kavuşmasını sağlar. Ayrıca, büyük spor etkinlikleri ve uluslararası organizasyonlar, farklı kültürlerden gelen bireyleri bir araya getirerek küresel düzeyde toplumsal bütünleşmeye katkı sağlar. Öte yandan, spor politikalarının toplumsal uyumu teşvik etmesi için etik kuralların ve adil rekabetin teşvik edilmesi gerekmektedir. Doping, şike ve etik ihlallerin önlenmesi, sporun sadece fiziksel bir etkinlik değil, aynı zamanda toplumsal değerlerin öğretildiği bir alan olmasına olanak tanır.

Sonuç olarak, spor politikaları, toplumların birleşmesi ve sosyal uyumun sağlanmasında kritik bir rol oynamaktadır. Kapsayıcı ve eşitlikçi bir spor anlayışı ile toplumlar arasında daha güçlü bir bağ kurulabilir, farklı gruplar arasındaki ayrımcılık ve dışlanma azaltılabilir. Bu, yalnızca bireylerin değil, tüm toplumların daha sağlıklı, daha uyumlu ve dayanışma içinde bir yaşam sürmesini sağlayacak güçlü bir temeldir.



## Kaynakça

- Alaceddinoğlu, V. (2024). Amatör Sporun Gelişmesinde Belediyeler Spor Liginin Önemi. *Uluslararası Gelişim Akademi Dergisi*, 1(5), 25-33.
- Alaceddinoğlu, V. (2024). Türk Sporunun Mikro ve Makro Gelişimi İçin Sistemsel Yaklaşım. *Beden Eğitimi ve Spor Özel Sayısı*. Yeni Türkiye Yayınları. 1 / 129-139,
- Altun, M. (2018). Spor salonu. Nobel Akademik Yayıncılık, İstanbul.
- Coakley, J. (2017). Toplumda spor: Sorunlar ve tartışmalar (12. baskı). McGraw-Hill Eğitimi.
- Delaney, T. & Madigan, T. (2009). *The sociology of sports: An introduction*. Jefferson, NC: McFarland.
- Dever, A. (2017). *Sosyolojik teoriler ve spor*. Konya: Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Erkal, ME (2015). *Sosyolojik açıdan spor*. Ekin Yayınevi, Ankara.
- Giulianotti, R. ve Robertson, R. (Ed.). (2013). *Küreselleşme ve spor*. Wiley-Blackwell.
- Göksu, E. (2020). Sporun toplumsal entegrasyonunun etkisi: Göçmenler üzerine bir inceleme. *Spor Bilimleri Dergisi*, 31 (2), 45-60. <https://doi.org/10.1234/sbd.2020.31.2.45>
- Gündoğdu, R. (2013). Sosyalleşme ve Sosyalleşme Süreci, Erişim Tarihi: 18.09.2020, [https://www.researchgate.net/publication/315386774\\_Sosyalleşme\\_ve\\_Sosyalleşme\\_Süreci](https://www.researchgate.net/publication/315386774_Sosyalleşme_ve_Sosyalleşme_Süreci).
- Gruneau, R. (1999). *Class, sports, and social development*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Houlihan, B. (2014). *Spor ve toplum: Bir öğrenci tanıtımı* (3. baskı). SAGE Yayınları.
- İnce, G. ve Yazar, B. (2017). *Sporun toplumsal cinsiyet dinamikleri*. İletişim Yayınları, İzmir.
- Jarvie, G., Thornton, J. ve Mackie, H. (2018). *Spor, kültür ve toplum: Giriş* (3. baskı). Routledge.
- Koca, C. (2019). Spor ve toplumsal kimlik: Türkiye’de sporun birleştirici rolü. *Toplum ve Bilim*, 147, 89-112.
- Long, J. ve Spracklen, K. (Ed.). (2011). *Spor ve ırkçılığa meydan okumalar*. Palgrave Macmillan.
- Loy, John W. & Booth, D. (2004). Social structure and social theory: The intellectual insights of Robert K. Merton. In R. Giulianotti (Ed.), *Sport and modern social theorists* (pp. 33-47). New York: Palgrave Macmillan.
- Maguire, J. (2014). *Social sciences in sport*. Champaign, Illinois: Human Kinetics.

- Malcolm, D. (2014). The social construction of the sociology of sport: A professional Project. *International Review for the Sociology of Sport*, 49(1), 3-21.
- Marx, K. & Engels, F. (2010). *Komünist manifesto ve hakkında yazılar* (Dördüncü Baskı) (çev. N. Satlıgan, T. Ağaoğlu, O. Göçmen ve Ş. Alpagut). İstanbul: Yordam Kitap.
- Memduhoğlu, HB (2008). Örgütsel Sosyalleşme ve Türk Eğitim Sisteminde Örgütsel sosyalleşme süreci, *Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 137-153.
- Ogan, M., Öztürk, D., Öztürk, M. E., Buzdağlı, Y., Sajedi, H., (2015). Physical And Physiological Parameters Evaluation of Sport Science Students, *The Swedish Journal of Scientific Research*, 2/8, 37-40.
- Öztürk, M. (2016). Spor ve toplum: Sosyolojik bir analiz. Ankara Üniversitesi Yayinevi.
- Öztürk, M. E., Sajedi, H., & Ogan, M. Research Paper The Evaluation of Sport and Psychological Stress Relationship in Handball Players in Ataturk University.
- Putnam, RD (2000). Tek başına bowling: Amerikan toplumunun çöküşü ve yeniden canlanması. Simon ve Schuster.
- Rowe, D. (2018). Spor, kültür ve medya: Asi üçlü (3. baskı). Açık Üniversite Basını.
- Sage, G. (1997). Physical education, sociology and sociology of sport: Points of intersection. *Sociology of Sport Journal*, 14(4), 317-339.
- Spaaij, R. (2011). Spor ve sosyal hareketlilik: Sınırları aşmak. Routledge.
- Sugden, J. ve Tomlinson, A. (2017). Bölünmüş toplumlarda spor ve barışın inşası: Düşmanlarla oynamak. Routledge.
- Stevenson, C. (1974). Sport as a contemporary social phenomenon: A functional explanation. *International Journal of Physical Education*, 11, 8-14.
- Şahin, H.M. (Ed.). (2021). Türkiye’de spor politikaları ve sosyal etkiler. Pegem Akademi, İstanbul.
- Tekin, A. (2014). Büyük spor organizasyonlarının toplumsal etkileri: Türkiye örneği. *Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 19 (3), 123-140.
- Volger, C. & Schwartz, S. (1993). *The sociology of sport: An introduction*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Yamaner, F. (2018). Sporun sosyal boyutları. Ekin Kitabevi, İstanbul.
- Yetim, A.A. (2000). Sporun Sosyal Görünümü, *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* (Gazi BESBD), V (2000), 1, 63 – 72.
- Yıldız, S. (2022). Yerel spor kulüplerinin toplu bütünleşmeye katkısı: İstanbul’daki profesyonel kulüpler üzerine bir araştırma (Yayımlanmamış doktora tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.



## Spor Yönetiminde Kriz Yönetimi ve Liderlik Çalışmaları Üzerine Bir İnceleme

MSc Şükran Dertli<sup>1</sup>

### Özet

Küresel ölçekte yaşanan sosyo-ekonomik dalgalanmalar, doğal afetler, sağlık krizleri ve teknolojik dönüşümler; spor organizasyonlarını giderek daha karmaşık ve belirsiz bir yönetim ortamıyla karşı karşıya bırakmaktadır. Bu bağlamda, spor yönetiminde kriz yönetimi ve liderlik kavramları, organizasyonların sürdürülebilirliği açısından kritik bir önem arz etmektedir. Kriz dönemlerinde etkili karar alma, hızlı aksiyon geliştirme ve paydaşlarla güven temelli iletişim kurma, liderlerin temel sorumlulukları arasında yer almaktadır. Bu çalışma, spor yönetimi alanında kriz yönetimi uygulamalarını ve liderlik yaklaşımlarını kavramsal bir çerçevede ele alarak, mevcut literatürü analiz etmeyi ve etkili stratejileri ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Çalışmada; liderlik türlerinin (örneğin dönüşümcü, durumsal, etik liderlik) kriz süreçlerine olan katkıları, kriz öncesi hazırlıklar, kriz anı yönetimi ve kriz sonrası toparlanma stratejileri irdelenmiştir. Aynı zamanda pandemi süreci gibi güncel örnekler üzerinden, spor organizasyonlarının bu tür krizlerle nasıl başa çıktıkları ve hangi liderlik becerilerinin öne çıktığı değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular, spor yöneticilerinin yalnızca operasyonel başarıyı değil, aynı zamanda psikolojik dayanıklılığı ve kurumsal uyumu da gözeten bütüncül bir liderlik anlayışına sahip olmaları gerektiğini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, spor organizasyonlarının krizlere karşı dirençli yapılar oluşturabilmesi için stratejik liderlik ve proaktif kriz yönetimi uygulamaları hayati bir rol oynamaktadır.

1 Atatürk Üniversitesi, Spor Yönetimi Bölümü, Erzurum, Türkiye, sukrandertli25@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9901-5349

## GİRİŞ

Spor, günümüzde sadece bir fiziksel etkinlik olmanın ötesinde, çok yönlü bir kültür haline gelmiş ve gerek rekreasyonel gerekse performans amaçlı birçok alanda kendine yer bulmuştur (Budak, 2023). Spor organizasyonlarının gelişen spor potansiyeli ve küresel dinamikler doğrultusunda daha profesyonel yönetim anlayışlarına ihtiyaç duyduğu açıktır. Bu bağlamda, spor yöneticilerinin yalnızca işlerini sevmelerinin yanı sıra, kişisel becerilere, deneyime, mesleki bilgiye ve spor yöneticiliği eğitimine sahip olmaları gerekmektedir (Yetim ve Şenel, 2001). Son yıllarda spor organizasyonlarının yönetimi, yalnızca işin gerekliliklerini yerine getirmekle kalmayıp, aynı zamanda etkin bir liderlik anlayışı ve güçlü bir kriz yönetimi stratejisi gerektiren karmaşık bir süreç haline gelmiştir. Spor yöneticileri, sadece organizasyonel başarıyı sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda kriz anlarında stratejik kararlar alarak, kulüplerin sürdürülebilirliğini ve uzun vadeli başarısını güvence altına almak zorundadır. Bununla birlikte, spor kulüpleri, kriz yönetimi yapılarının önemini sıklıkla göz ardı etmekte ve bu stratejileri maddi bir yük olarak görmekte, bu durum ise kriz anlarında etkili bir yönetim sağlanamamasına yol açmaktadır (Dinçer, 2009). Oysa etkin bir kriz yönetimi yapısı, spor kulüplerinin sürdürülebilirliklerini artıracak ve uzun vadede başarılarını güvence altına alacaktır (Kandil ve Budak, 2024a) Spor organizasyonlarında liderlik ve kriz yönetimi uygulamaları, organizasyonel başarıyı sürdürebilmek için kritik bir öneme sahiptir (Kandil ve Budak, 2024b), ancak bu uygulamaların etkinliği ve bütünlük bir strateji olarak uygulanması üzerine yapılan araştırmalar hâlâ sınırlıdır.

Sporun öneminin arttığı günümüzde, spor yöneticisinin organizasyonlarda iş akışını sağlaması ve liderlik anlayışını ekibe yansıtması önemli bir rol oynamaktadır. Liderlik vasfına sahip spor yöneticileri, karar alma, planlama ve organizasyon konularında büyük etkiye sahiptir (Buyrukoğlu ve Şahin, 2022), (Alaeddinoğlu, 2024). Spor organizasyonlarında liderlik ve kriz yönetimi uygulamaları, organizasyonel başarıyı sürdürebilmek için kritik öneme sahiptir. Liderlik, sadece karar alma süreçlerinde değil, aynı zamanda takım içindeki ilişkilerin güçlendirilmesi, motivasyonun artırılması ve verimli bir çalışma ortamının oluşturulmasında da belirleyici bir faktördür. Etkili liderlik davranışları, insan kaynakları yönetimi uygulamalarını olumlu yönde etkileyebilirken, insan kaynakları yönetimi de liderlik pratiğini dönüştürebilir (Tadesse vd., 2024). Akpınar (2023) tarafından yapılan bir incelemeye göre, sporda liderlik konusunun bibliyometrik analizine dair önemli bir eksiklik bulunmaktadır. Bu bağlamda, söz konusu çalışma spor yönetimi alanında liderlik ve kriz yönetimi üzerine mevcut literatürü derinlemesine incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma, spor yönetimi literatüründe bu

alandaki bilgi boşluklarını doldurmayı hedeflemekte ve özgün bir yaklaşım sunmaktadır. Özellikle spor yönetiminde liderlik ve insan kaynakları yönetimi uygulamalarının organizasyonel başarıya katkı sağlama biçimleri ile kriz yönetimi stratejilerinin etkinliğini artıran unsurların belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bu hedef doğrultusunda, bibliyometrik analiz yöntemi kullanılarak Web of Science (WoS) veri tabanındaki çalışmalar taranmış ve elde edilen bulgularla spor yönetimi ve liderliği alanındaki araştırmaların evrimi, mevcut boşluklar ve gelecekteki araştırma olanakları detaylı bir şekilde incelenmiştir. Çalışmanın, kriz yönetimi ile liderlik uygulamaları arasındaki etkileşimi analiz ederek, bu iki uygulamanın spor organizasyonlarında daha etkili bir şekilde nasıl kullanılabileceğine dair önemli katkılar sağlaması beklenmektedir.

## YÖNTEM

Bu çalışma, spor yönetimi ve liderliği alanındaki çalışmaları incelemek amacıyla bibliyometrik analiz yöntemi kullanmıştır. Bibliyometrik analiz yöntemi, bilimsel araştırmaların gelişim düzeyini artırmaya katkı sağlayan ve disiplinler arası bir temel oluşturan bir araç olarak tanımlanmaktadır (Samice ve Chabowski, 2012). Bu noktada alanyazın taraması, Web of Science (WoS)'da yer alan çalışmalar üzerinden yapılmıştır. Şekil 1'deki gibi terimler kullanılarak taranmıştır.



Şekil 1. WoS Tarama Sorgusu

Elde edilen veriler, Bibliometrix R yazılımı aracılığıyla analiz edilmiştir. Bu analizde, yıllık bilimsel üretim, yıllık ortalama atıflar, trend konuları, kelimelerin ağaç haritası ve sorumlu yazarların ülkeleri gibi parametreler incelenmiştir. Bu analiz sonucunda, spor yönetimi ve liderliği üzerine yapılan çalışmaların hangi alanlarda yoğunlaştığı, hangi teorik yaklaşımların öne çıktığı ve hangi konularda araştırma eksikliklerinin olduğu belirlenmiştir.

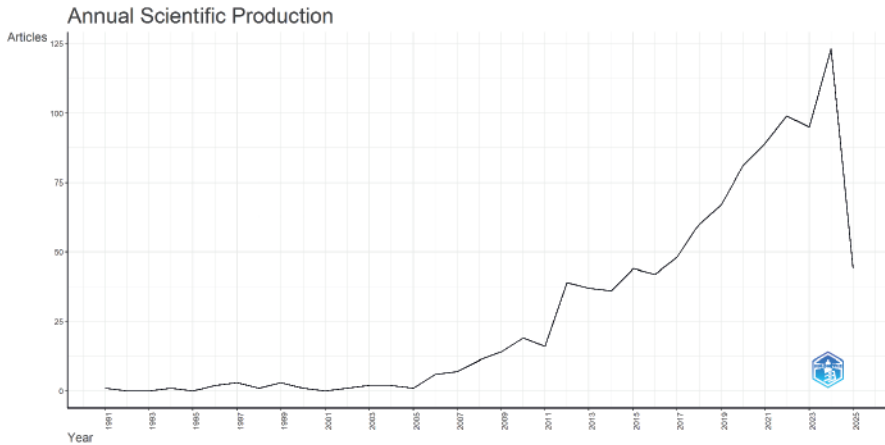
## BULGULAR

Bu bölümde spor yönetiminde kriz yönetimi ve liderlik üzerine gerçekleştirilen akademik çalışmalara ilişkin elde edilen bulgulara yer verilmiştir.



Şekil 2. Ana Bilgiler

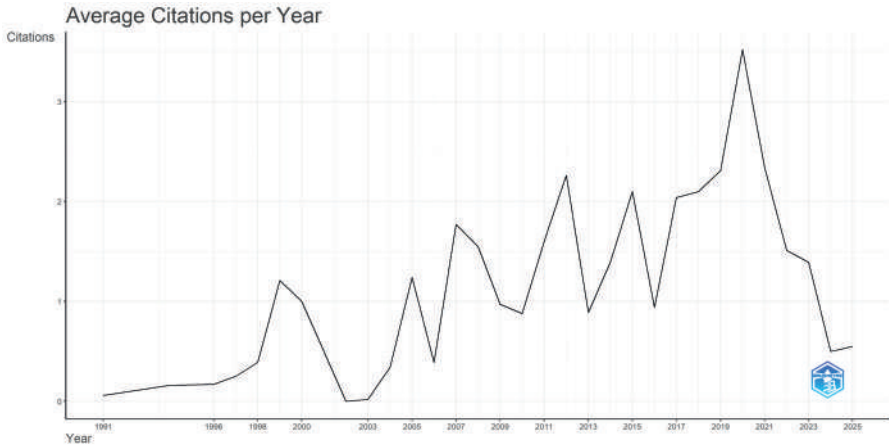
Şekil 2 spor yönetiminde kriz yönetimi ve liderlik üzerine gerçekleştirilen akademik çalışmaların, 1991 yılından itibaren önemli bir gelişim göstermektedir. Bu alanda yayımlanan toplam 995 belge, yıllık %11.77 oranında bir büyüme kaydetmiştir. Araştırmaların genel yaş ortalaması 6.4 yıl olup, literatürün güncelliği yüksek bir seviyededir. Belgeler, toplamda 44.175 atıf almış olup, her bir belgenin ortalama 12.29 atıf aldığı gözlemlenmektedir. Bu da araştırmaların akademik dünyada önemli bir etkiye sahip olduğunu ve sıkça referans alındığını göstermektedir. Çalışmalarda yer alan 2469 yazar, ortalama olarak her bir belgeye 3.01 yazar katkı sağlamış, bu da işbirlikçi bir araştırma yaklaşımını yansıtmaktadır. Ayrıca, uluslararası işbirliği oranı %25.73 seviyesinde olup, bu alandaki çalışmaların küresel bir perspektife sahip olduğunu ve uluslararası düzeyde etkileşimde bulunduğunu ortaya koymaktadır.



Şekil 3. Yıllık Bilimsel Üretim



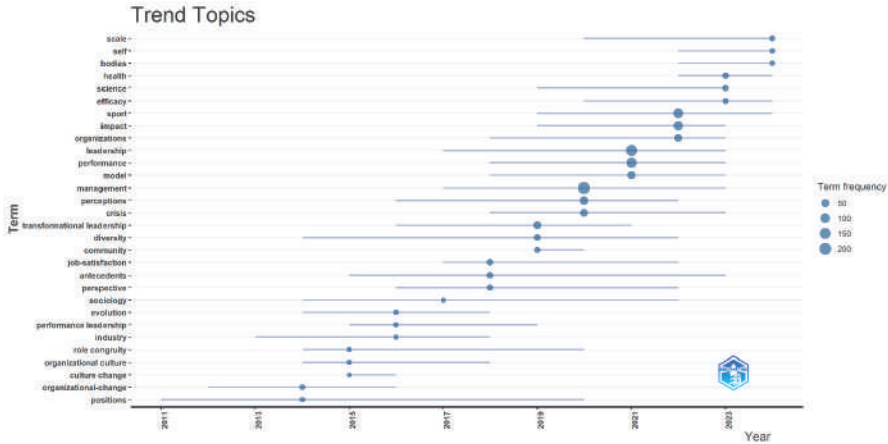
Şekil 3 yıllık bilimsel üretim verileri, spor yönetiminde kriz yönetimi ve liderlik konularına olan akademik ilgiyi açıkça ortaya koymaktadır. 1991 yılında bu alanda yalnızca 1 makale yayımlanmışken, 1992 ve 1995 yıllarında herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Ancak, 1996'dan itibaren belirgin bir artış görülmeye başlanmıştır. 2000'li yıllarda yıllık makale sayıları genellikle 1 ile 7 arasında değişmişken, 2010 yılı itibarıyla ciddi bir yükseliş gözlemlenmiştir. 2010'dan sonra yıllık makale sayılarında sürekli bir artış yaşanmış ve 2020 yılı itibarıyla 81 makale yayımlanmıştır. 2022 yılında ise bu sayı 99'a ulaşmıştır. 2024 yılı itibarıyla ise bilimsel üretim 123 makale ile zirve yapmış ve 2025 yılında da 44 makale yayımlanmıştır. Bu artış, konuya olan ilginin giderek arttığını ve kriz yönetimi ile liderlik üzerine yapılan çalışmalara olan akademik taleplerin hızla büyüdüğünü göstermektedir. Özellikle son 10 yılda gözlemlenen bu hızlı artış, spor yönetimindeki kriz ve liderlik alanındaki teorik ve pratik uygulamaların önem kazandığını ve bu alandaki bilimsel literatürün giderek genişlediğini ortaya koymaktadır.



Şekil 4. Yıllık Ortalama Atıflar

Şekil 4'te yer alan yıllık ortalama atıflar verileri, spor yönetimi alanındaki kriz yönetimi ve liderlik çalışmaları üzerine yapılan akademik araştırmaların etki düzeyini ve literatürdeki görünürlüğünü değerlendirmek açısından önemli göstergeler sunmaktadır. 1991 yılında yalnızca 1 makale yayımlanmış olup, bu makale ortalama 2 atıf almıştır. Bu dönemdeki çalışmaların etki düzeyi görece düşükken, sonraki yıllarda bilimsel üretimin artışıyla birlikte atıf sayılarında da belirgin bir artış gözlemlenmiştir. Özellikle 1999 yılı, 3 makale yayımlanmış ve bu çalışmalar ortalama 32.67 atıf alarak dikkate değer bir etki kaydetmiştir. 2000'li yılların başında, özellikle 2002 yılı hariç,

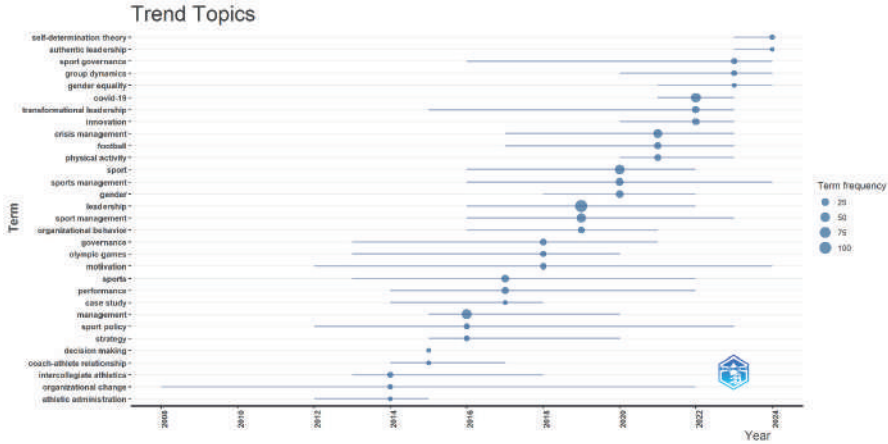
atıf sayılarında önemli bir artış gözlemlenmiştir. 2005 yılında yayımlanan 1 makale ortalama 26 atıf alarak yüksek bir akademik etki oluşturmuştur. 2010 yılı itibarıyla ise atıf sayılarında daha düzenli bir artış görülmeye başlanmış ve 2012 yılında yayımlanan 39 makale ortalama 31.59 atıf almıştır. Bu durum, alandaki literatürün daha fazla referans almaya başladığının ve akademik etki düzeyinin arttığının bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. 2015 yılından itibaren yıllık atıf sayılarında dalgalanma gözlemlense de, 2020 yılına kadar ortalama atıflar genellikle 20'nin üzerinde kalmıştır. 2020 yılında yayımlanan 81 makale ortalama 21.14 atıf alırken, 2021 ve 2022 yıllarında bu değer 10'un altına düşmüş, bu durum alandaki literatürün daha özgün ve spesifik konulara odaklanmaya başladığını gösterir niteliktedir. 2024 yılı itibarıyla yayımlanan 123 makale yalnızca ortalama 1 atıf almış olup, bu yılın verileri henüz geniş çapta referans almadığını ortaya koymaktadır. Ancak bu durum, zamanla değişebilecek bir trend olup, 2025 yılında yayımlanan 44 makalenin daha fazla atıf alması beklenmektedir. Tüm bu durumlarda, spor yönetimi ve kriz yönetimi alanındaki araştırmaların etkisinin zaman içinde artmasına rağmen, son yıllarda yayımlanan yeni çalışmalar daha sınırlı bir etkiye sahip olduğunu gözler önüne sermiştir.



Şekil 5. Anahtar Kelime Artırının Trend Konuları

Şekil 5 spor yönetiminde kriz yönetimi ve liderlik üzerine gerçekleştirilen akademik çalışmaların anahtar kelimelerinin yıllar içinde nasıl değiştiğini ve hangi konuların daha fazla odak noktası haline geldiğini göstermektedir. Örgütsel değişim (2012-2016), örgüt kültürü (2014-2018) ve kültür değişimi (2015-2016) gibi terimler, organizasyonel yapılar ve kültürel adaptasyonların ön plana çıktığı alanlarda yapılan araştırmaları göstermektedir.

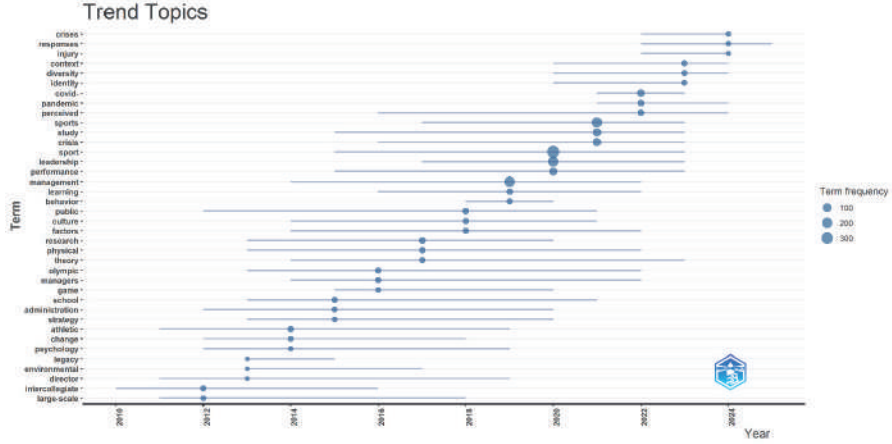
Bu konular, organizasyonların değişen çevre koşullarına uyum sağlama ve kültürel dönüşüm süreçlerine odaklanmaktadır. Evrim (2014-2018) ve endüstri (2013-2018), spor sektöründeki değişim ve gelişimleri analiz eden araştırmaların arttığını göstermektedir. Spor endüstrisinde evrilen modeller, sektördeki organizasyonel yapıların nasıl değiştiğine dair önemli bulgular sunmaktadır. Performans liderliği (2015-2019), spor organizasyonlarında liderlerin performans üzerindeki etkilerini inceleyen bir araştırma konusudur. Liderlerin performans üzerindeki etkisi, organizasyonel başarıyı doğrudan etkileyen faktörlerden biridir. Sosyoloji (2014-2022), spor yönetiminde toplumsal yapıların ve sosyal dinamiklerin önemli bir rol oynadığını vurgulayan bir diğer önemli trendtir. Bu terim, sporun toplumsal bağlamını ve bu bağlamdaki değişimleri anlamak için kullanılan bir araştırma alanını işaret etmektedir. İş memnuniyeti (2017-2022) ve öncüller (2015-2023), çalışanların ve sporcuların organizasyonlarda daha verimli olabilmeleri için gerekli olan motivasyonel faktörleri ele alan önemli konulardır. Bu çalışmalar, organizasyonlardaki iş memnuniyeti ile performans arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Dönüşümsel liderlik (2016-2021) ve liderlik (2017-2023), liderlik stillerinin organizasyonlar üzerindeki etkisini inceleyen ve spor yöneticiliği literatüründe önemli bir yer tutan araştırma konularıdır. Liderlik ve dönüşümcü liderlik, spor organizasyonlarında başarıya ulaşmada kritik bir faktördür. Spor (2019-2024), spor yönetimi (2016-2024) ve spor politikası (2012-2023), sporun hem organizasyonel hem de stratejik açıdan yönetilmesini inceleyen konulardır. Bu terimler, spor yönetiminde yenilikçi yaklaşımları ve stratejilerin nasıl şekillendiğini göstermektedir. COVID-19 (2021-2023), pandeminin spor dünyasına etkileri üzerine yapılan araştırmaları yansıtmaktadır. Bu dönem, spor organizasyonlarının krize karşı nasıl tepki verdiğini, adaptasyon süreçlerini ve sağlık politikalarını kapsayan önemli bir araştırma alanı olmuştur. Son olarak, kriz (2018-2023), spor yönetimi ve organizasyonlarındaki krizlerin nasıl yönetildiğini ve bu süreçlerdeki liderlik ve stratejik yaklaşımları inceleyen çalışmaları ifade etmektedir. Kriz yönetimi, özellikle pandemi gibi olağanüstü durumlarda büyük önem kazanmıştır.



Şekil 6. Yazar Anahtar Kelimelerinin Trend Konuları

Şekil 6’da yer alan yazar anahtar kelimelerinin trend konuları, spor yönetiminde kriz yönetimi ve liderlik üzerine gerçekleştirilen akademik çalışmalarının son yıllarda öne çıkan araştırma alanlarını kapsamaktadır. Bu konular, özellikle organizasyonel yapılar, liderlik, performans, spor politikaları ve kriz yönetimi gibi kritik alanlara odaklanmaktadır. Üniversitelerarası atletizm (2013-2018) ve atletik yönetim (2012-2015) gibi kavramlar, sporun eğitimsel ve yönetsel yönlerine dair literatürdeki gelişmeleri göstermektedir. Bu alanlar, sporun organizasyonel yapısını ve sporcuların yönetimini araştıran çalışmalara ilham vermiştir. Antrenör-sporcu ilişkisi ise, 2014-2017 yılları arasında, sporcuların gelişiminde kritik bir faktör olarak daha fazla araştırılmaya başlanmıştır. Yönetmek (2015-2020) ve spor yönetimi (2016-2024) gibi anahtar kelimeler, organizasyonel yapıları ve yönetim stratejilerini konu alan araştırmaların arttığını göstermektedir. Aynı zamanda, spor politikası ve strateji gibi terimler de (2012-2023 yıllarında) araştırmaların bir parçası olmuş, sporun daha geniş bir çerçevede ele alınmasını sağlamıştır. Bu konular, spor endüstrisinin politikalarına ve yönetim stratejilerine dair derinlemesine bir anlayışa olanak tanımaktadır. Liderlik (2016-2022) ve dönüşümsel liderlik (2015-2023) konuları ise, spor yönetiminde liderlik tarzlarının etkilerini anlamak adına önemli bir literatür alanı haline almıştır. Bu alandaki araştırmalar, liderlerin sporcular ve organizasyonlar üzerindeki etkilerini araştırmaktadır. COVID-19 (2021-2023) ve futbol (2017-2023) gibi kavramlar, spor dünyasında önemli bir etki yaratan güncel olayların analizine işaret etmektedir. Özellikle pandeminin spor yönetimi üzerindeki etkisi, araştırmalarda geniş bir yer tutmaktadır. Ayrıca kriz yönetimi (2017-2023) ve fiziksel aktivite (2020-2023) gibi kavramlar

da, sağlık ve kriz dönemlerinde sporun rolünü inceleyen çalışmaların arttığını göstermektedir. Son olarak, cinsiyet (2018-2022) ve cinsiyet eşitliği (2021-2024) gibi konular, spor dünyasında toplumsal cinsiyet eşitliği ve kadın sporunun daha fazla önem kazandığını göstermektedir. Tüm bu trendler, spor yönetimi ve kriz yönetimi alanındaki literatürün, sosyal, organizasyonel ve sağlıkla ilgili birçok yönü kapsadığını ve bu alanların her geçen yıl daha fazla multidisipliner bir yaklaşımla incelendiğini göstermektedir.



Şekil 7. Başlıkların Trend Konuları

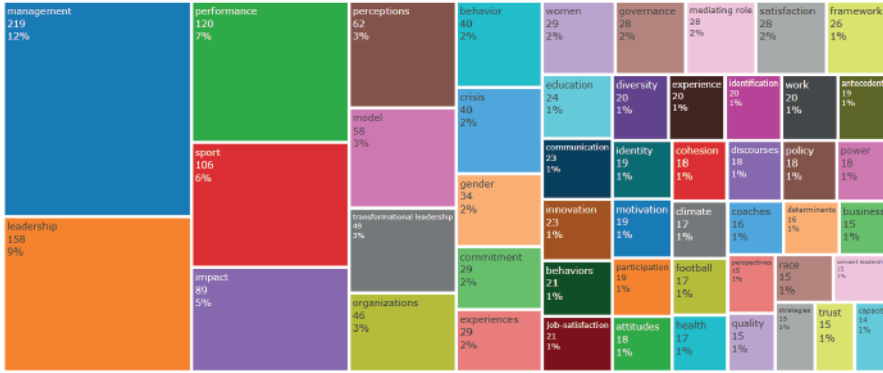
Şekil 7 spor yönetiminde kriz yönetimi ve liderlik üzerine gerçekleştirilen akademik çalışmaların trend konuların zaman içindeki değişimini ve araştırma odaklarını yansıtmaktadır. Üniversitelerarası (2010-2016), sporun eğitim ve üniversite düzeyindeki organizasyonel yapılarıyla ilgili araştırmaları gösteren önemli bir trenddir. Bu konu, üniversiteler arası spor etkinliklerinin ve yönetim stratejilerinin gelişimine dair literatürdeki ilgiyi göstermektedir. Büyük ölçekli (2011-2018) ve atletik (2011-2019), spor organizasyonlarının daha geniş ölçekli yapılar ve büyük organizasyonel yapılar içerisinde nasıl yönetildiğini ve atletik faaliyetlerin stratejik yönlerini ele alan konulardır. Bu terimler, büyük spor etkinliklerinin organizasyonu ve yönetimi üzerine yapılan çalışmaların arttığını göstermektedir. Müdür (2011-2019) ve yöneticiler (2014-2022), spor organizasyonlarındaki yönetici rolleri ve liderlik süreçlerini inceleyen önemli araştırma alanlarıdır. Bu başlıklar, spor yönetiminde liderlik ve yöneticilerin organizasyonel başarı üzerindeki etkilerini tartışmaktadır. Çevresel (2013-2017) ve miras (2013-2015), spor organizasyonlarının çevresel faktörlerden nasıl etkilendiğini ve organizasyonel mirasın spora endüstrisine etkilerini araştıran önemli konulardır.

Bu konular, sürdürülebilirlik ve çevre dostu spor politikalarının önemini vurgulamaktadır. Psikoloji (2012-2019), spor psikolojisi ve sporcuların psikolojik durumları üzerindeki araştırmaların arttığını göstermektedir. Psikolojik faktörler, sporcuların performanslarını ve davranışlarını etkileyen önemli unsurlardır. Okul (2013-2021) ve öğrenme (2016-2022), eğitim ve öğretim süreçlerinin spor yönetimindeki rolünü inceleyen konulardır. Bu terimler, spor yönetiminin eğitimsel boyutunu ve öğrenme süreçlerinin organizasyonlar üzerindeki etkisini ele almaktadır. Strateji (2013-2020) ve yönetim (2012-2020), spor organizasyonlarının stratejik yönlerini ve yönetim süreçlerini inceleyen başlıklardır. Bu konular, organizasyonel başarının temel taşlarını oluşturan stratejik planlamayı ve yönetim yaklaşımlarını analiz etmektedir. Olimpiyat (2013-2022), olimpiyat oyunlarının organizasyonu ve etkileri üzerine yapılan çalışmaları yansıtmaktadır. Olimpiyatlar, küresel spor etkinlikleri ve bu etkinliklerin organizasyonel, kültürel ve ekonomik etkileri üzerine yapılan araştırmalarla ilgilidir. Performans (2015-2023) ve spor (2017-2023), spor organizasyonlarının performans değerlendirme süreçlerini ve genel olarak sporun yönetimini konu alan araştırma alanlarıdır. Bu terimler, sporun başarısını ölçme ve geliştirme üzerine yapılan çalışmalara dair bir eğilim göstermektedir. Kriz (2016-2023), kriz yönetimi ve spor organizasyonlarında krizlere nasıl müdahale edildiği ile ilgili önemli bir trendi işaret etmektedir. Kriz yönetimi, spor organizasyonlarının sürdürülebilirliğini ve uzun vadeli başarısını etkileyen kritik bir konu olmuştur. Kovid-19 (2021-2023) ve pandemi (2021-2024), özellikle son yıllarda spor organizasyonları üzerindeki COVID-19 pandemisinin etkilerini inceleyen çalışmalara odaklanmaktadır. Pandemi, spor dünyasında büyük değişikliklere yol açmış ve bu süreçteki yönetim stratejileri üzerine yapılan araştırmalar artmıştır. Algılanan (2016-2024) ve çeşitlilik (2020-2024), spor organizasyonlarındaki algıların ve çeşitliliğin nasıl şekillendiğine dair araştırmaların arttığını göstermektedir. Bu başlıklar, spor yönetimindeki toplumsal ve kültürel çeşitliliği ele almaktadır. Son olarak, cevaplar (2022-2025), organizasyonların kriz veya zorluk durumlarına nasıl tepki verdiğini ve bu süreçteki yönetim stratejilerini tartışan araştırmaları içermektedir. Bu başlıklar, spor yönetimi ve kriz yönetimi alanındaki trend konuların çeşitliliğini ve bu konuların zaman içindeki gelişimini yansıtmaktadır. Araştırmalar, spor organizasyonlarının karşılaştığı değişen çevresel, ekonomik ve kültürel faktörlere uyum sağlama süreçlerini ve bu faktörlerin organizasyonel başarı üzerindeki etkilerini derinlemesine incelemektedir.



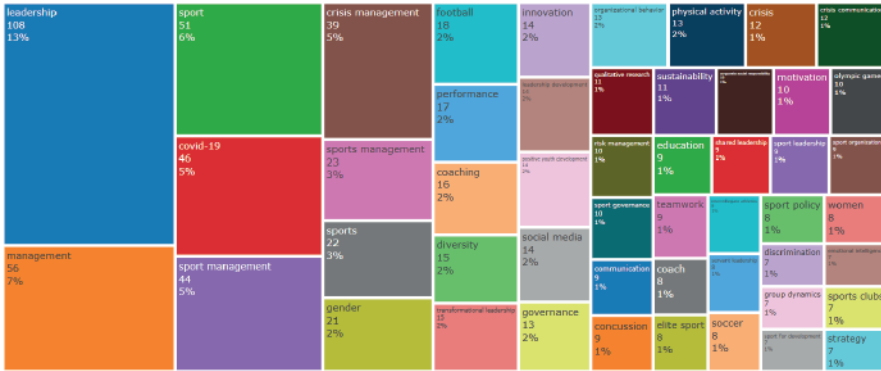


bulguları içermektedir. Sürdürülebilir (2020-2024) ve sürdürülebilirlik temaları, spor organizasyonlarında çevresel ve toplumsal sürdürülebilirliğin artan önemini vurgulamaktadır. Bu başlık, sporun çevresel etkilerinin yönetilmesi ve organizasyonların daha sürdürülebilir hale gelmesi üzerine yapılan araştırmaların trendlerini göstermektedir. Amatör (2021-2024), anlamlı (2021-2025) gibi terimler, sporun sosyal ve kültürel boyutlarına dair yapılan araştırmalara işaret etmektedir. Bu konular, sporun sosyal etkileri, toplumsal eşitlik, kimlik ve anlamlılık gibi konuları gündeme getirmektedir.



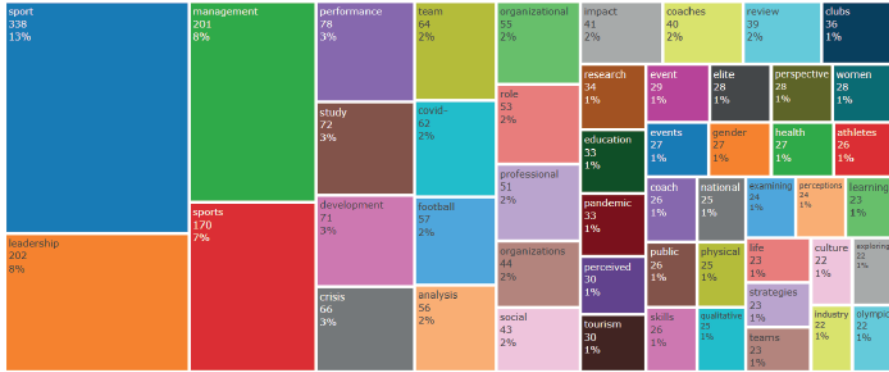
Şekil 9. Anahtar Kelime Artı'nın Ajaç Haritası

Şekil 9, spor yönetimi alanında kriz yönetimi ve liderlik üzerine gerçekleştirilen akademik çalışmaların temel odak noktalarını ve konularını ortaya koymaktadır. En yüksek sıklıkla karşımıza çıkan yönetmek, liderlik ve performans terimleri, bu alanlarda yapılan çalışmaların büyük kısmının organizasyonel yönetim ve liderlik üzerine yoğunlaştığını göstermektedir. Spor ve futbol gibi terimler ise spor yönetimi ve ilgili disiplinlerde yapılan araştırmaların odak noktasını işaret etmektedir. Bunun yanında, kriz ve darbe gibi kavramlar, spor organizasyonları ve yönetimi sırasında karşılaşılan zorlukları ve bu durumların nasıl ele alındığını vurgulamaktadır. Cinsiyet, kadınlar ve ırk gibi terimler, spor dünyasında toplumsal cinsiyet ve çeşitlilikle ilgili çalışmalara odaklanırken, eğitim, yenilik ve memnuniyet gibi terimler ise organizasyonel gelişim, eğitim süreçleri ve çalışan memnuniyeti üzerine yapılan araştırmaları yansıtmaktadır. Bu anahtar kelimeler, spor yönetimi ve liderlik üzerine yapılan akademik çalışmaların hangi temel konulara odaklandığını ve bu alanlardaki gelişim süreçlerini anlamamıza olanak sağlamaktadır.



Şekil 10. Yazar Anahtar Kelimelerinin Ağaç Haritası

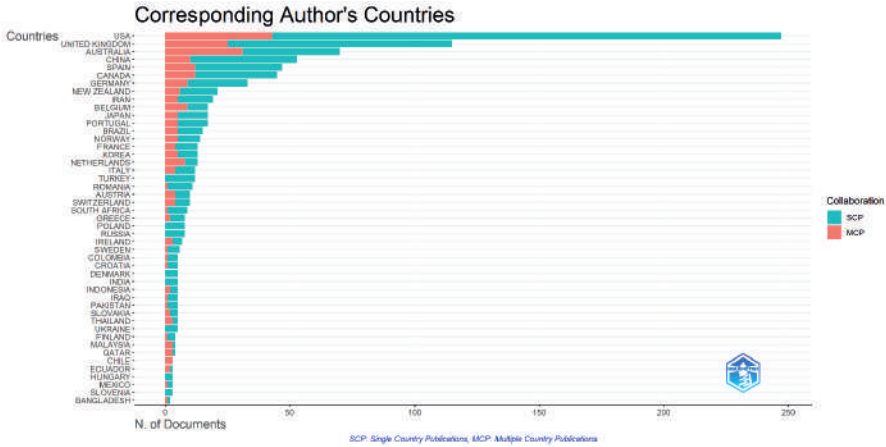
Şekil 10, spor yönetimi ve liderlik üzerine gerçekleştirilen akademik çalışmaların anahtar kelimelerinin ağaç haritasını göstermektedir. En yüksek sıklıkla karşımıza çıkan liderlik, yönetim ve spor terimleri, bu alanlarda yapılan araştırmaların büyük kısmının organizasyonel yönetim, liderlik gelişimi ve spor yönetimi üzerine yoğunlaştığını göstermektedir. Covid-19, kriz yönetimi ve kriz iletişimi gibi kavramlar, spor dünyasında pandemi ve kriz zamanlarında karşılaşılan zorluklar ile bu zorlukların nasıl ele alındığını vurgulamaktadır. Spor yönetimi, spor organizasyonları ve spor politikası gibi terimler ise sporla ilgili strateji ve yönetim üzerine yapılan araştırmaların odağını işaret etmektedir. Ayrıca, çeşitlilik, cinsiyet, kadınlar ve ayrımcılık gibi terimler, spor dünyasında toplumsal cinsiyet eşitliği, çeşitlilik ve ayrımcılıkla mücadeleyle odaklanan çalışmaları yansıtmaktadır. Liderlik gelişimi, pozitif gençlik gelişimi ve takım çalışması gibi anahtar kelimeler, spor ve gençlik üzerine yapılan eğitim ve gelişim çalışmalarının önemini ortaya koymaktadır. Bu anahtar kelimeler, spor yönetimi ve liderlik üzerine yapılan akademik çalışmaların hangi temel konulara odaklandığını ve bu alandaki gelişim süreçlerini anlamamıza yardımcı olmaktadır.



Şekil 11. Başlıkların Ağaç Haritası

Şekil 11, spor yönetimi ve liderlik üzerine yapılan akademik çalışmalarda en sık kullanılan anahtar kelimelerin ağaç haritasını göstermektedir. Bu harita, spor (338), liderlik (202), yönetim (201) ve sporlar (170) gibi terimlerin yüksek sıklıkla yer aldığını göstererek, araştırmaların büyük çoğunluğunun spor yönetimi, liderlik ve organizasyonel yönetim üzerine odaklandığını ortaya koymaktadır. Kriz (66), covid-19 (62) ve pandemi (33) gibi terimler, spor organizasyonlarında yaşanan zorluklar ve bu zorluklara karşı alınan önlemleri vurgulamaktadır. Futbol (57), atletler (26), antrenörler (40) ve takımlar (64) gibi terimler, özellikle takım sporları ve sporcuların performansına yönelik yapılan çalışmalara dikkat çekmektedir. Ayrıca, sosyal (43), sağlık (27), kadınlar (28), cinsiyet (27) ve topluluk (26) gibi terimler, spor dünyasında toplumsal cinsiyet, eşitlik ve sosyal etkilerin incelendiği çalışmalara yönelik artan bir ilgiyi göstermektedir. Eğitim (33), araştırma (34), stratejiler (23), etkinlikler (29), organizasyonlar (44) gibi terimler ise, spor yönetimi ve liderliğinde kullanılan yaklaşımlar, stratejiler ve eğitim süreçlerini işaret etmektedir. Bu anahtar kelimeler, spor yönetimi ve liderlik üzerine yapılan akademik çalışmaların hangi temel konulara odaklandığını ve bu alandaki trendleri anlamamıza yardımcı olmaktadır.





Şekil 13. Sorumlu Yazarların Ülkeleri

Şekil 13, spor yönetimi ve liderlik üzerine yapılan akademik çalışmaların sorumlu yazarlarının ülkelerini incelemektedir. ABD, yayımlanan çalışmalarıyla en fazla katkısı sağlayan ülke olarak öne çıkmaktadır. Bu durum, ABD'nin araştırma merkezlerinin büyüklüğü ve geniş akademik ağı ile ilişkilendirilebilir. Birleşik Krallık ve Avustralya ise sırasıyla önemli katkılar sağlamaktadır. Avustralya'daki çalışmaların büyük bir kısmı çok yazarlı olarak gerçekleştirilmiştir, bu da ülkedeki araştırmaların büyük kısmının iş birliğiyle yapıldığını göstermektedir. Çin, İspanya ve Kanada gibi ülkeler de spor yönetimi araştırmalarında önemli bir yer tutmaktadır. Belçika'da ise yayımlanan çalışmalarının büyük bir kısmı çok yazarlı olup, bu da iş birliği odaklı bir araştırma yaklaşımının hakim olduğunu göstermektedir. Türkiye ise daha düşük bir katkı sağlarken, bu çalışmaların çoğu tek yazarlı olup, Türkiye'deki araştırmaların daha bağımsız bir şekilde yapıldığını yansıtmaktadır. Daha küçük araştırma üretimine sahip olan bazı ülkelerde ise iş birliği oranları dikkat çekicidir. Meksika, Kolombiya ve Endonezya gibi ülkelerde yapılan çalışmaların büyük kısmı çok yazarlıdır. Bu durum, bu ülkelerde uluslararası iş birliği ve kolektif araştırma anlayışının geliştiğini göstermektedir. Genel olarak, bu veriler, spor yönetimi ve liderlik alanındaki araştırmaların küresel düzeyde farklı dinamikler sergilediğini ve her ülkenin araştırma üretimi açısından kendine özgü eğilimlere sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

## SONUÇ

Spor yönetimi ve liderliği alanında yapılan akademik çalışmaların evrimi, bu disiplinin gelişen küresel dinamiklere ve toplumsal ihtiyaçlara nasıl adapte olduğunu göstermektedir. 1991 yılında bu alandaki yalnızca tek bir çalışma

ile başlayan bilimsel üretim, zaman içinde büyük bir artış göstermiştir. Özellikle 2010 sonrası dönemde, spor yönetimi ve liderliği üzerine yapılan araştırmalar hızla çoğalmış ve bu çalışmalar, spor organizasyonlarındaki liderlik, kriz yönetimi, organizasyonel yapıların etkisi gibi geniş bir yelpazede derinleşmiştir. Bu çalışmalar, özellikle COVID-19 pandemisi gibi küresel krizlerin, spor organizasyonlarının işleyişi ve liderlik stratejileri üzerinde önemli değişikliklere yol açtığını ortaya koymaktadır. Pandemi dönemi, liderlik anlayışlarının ve kriz yönetimi yaklaşımlarının yeniden şekillenmesini sağlarken, aynı zamanda toplumsal cinsiyet eşitliği, sürdürülebilirlik ve spor psikolojisi gibi konuların da bu alanda giderek daha fazla öne çıkmasına neden olmuştur. Bu çalışma, spor organizasyonlarında liderlik ve yönetim stratejilerinin, kriz durumları karşısında nasıl evrildiğini ve bu alandaki yenilikçi yaklaşımların önem kazandığını gözler önüne sermektedir. Dolayısıyla kriz yönetimi, toplumsal cinsiyet eşitliği, spor psikolojisi ve sürdürülebilirlik gibi konular da araştırmaların önemli odak noktaları haline gelmiştir. Bu bağlamda, spor yönetimi ve liderlik konularındaki akademik ilgi, giderek daha multidisipliner bir yaklaşım sergileyerek, yalnızca organizasyonel yönetimi değil, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve çevresel faktörleri de içermektedir (Dertli & Dertli, 2024). Spor organizasyonları bağlamında, İnsan Kaynakları Yönetimi (İKY) alanı, bir araştırma konusu olarak yeterince gelişmiş görünmemektedir; zira bu alanda yalnızca sınırlı sayıda araştırmacı (Baruch vd.,2024; Surujlal vd., 2024; Chelladurai, 2006) bu konuyu ele almıştır. Çalışmaların büyük çoğunluğu, İKY'nin spor yönetiminde nasıl uygulandığına dair sınırlı bir perspektif sunmuş ve daha geniş bir bağlamda spor organizasyonlarının yönetim sistemlerine entegrasyonu üzerinde yeterince durulmamıştır. Bu eksiklik, spor yönetimi literatüründe önemli bir araştırma boşluğuna işaret etmektedir. Bu bağlamda, gelecekteki araştırmaların, İKY uygulamalarının spor organizasyonlarının genel yönetim yapılarıyla nasıl entegre edilebileceğini incelemeye odaklanması gerektiği açıktır (Biricik, 2020).

Sonuç olarak, spor yönetimi ve liderliği konusundaki akademik literatür, giderek daha multidisipliner bir hal almış, yalnızca yönetsel değil, aynı zamanda kültürel, toplumsal ve çevresel faktörlerin de dikkate alındığı bir perspektife evrilmiştir. Bu alandaki gelecekteki çalışmalar, spor organizasyonlarında kriz yönetimi ve liderlik stratejilerinin pandemi sonrası nasıl evrildiğine odaklanabilir. Özellikle COVID-19'un spor endüstrisindeki kalıcı etkileri ve spor organizasyonlarının krizlere karşı daha dayanıklı hale gelmesi için geliştirilen stratejiler önemli araştırma konuları olacaktır. Dolayısıyla toplumsal cinsiyet eşitliği ve çeşitlilik gibi konularda yapılan çalışmaların daha da artarak devam etmesi, spor yönetimi alanındaki önemli gelişmeleri yansıtabilir.

## Kaynakça

- Alaeddinoğlu, V. (2024). Amatör Sporun Gelişmesinde Belediyeler Spor Liginin Önemi. *Uluslararası Gelişim Akademik Dergisi*, 1(5), 25-33.
- Akpınar, Ö. (2023). Sporda liderlik alanında yapılan çalışmaların bibliyometrik analizi. *Avrasya Spor Bilimleri ve Eğitim Dergisi*, 5(2), 116-132.
- Biricik, Y. S. (2020). Spor yöneticisi adaylarının sosyal girişimcilik düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 22(3).
- Baruch, Y., Wheeler, K., Zhao, X. (2004): Performance-related pay in Chinese professional sports, in: The International Journal of Human Resource Management, 15, 1, 245–259.
- Budak, D. (2023). Turizm ve sporun geleceği üzerine bir değerlendirme. *Dijital Çağda Spor Araştırmaları* 2, 53.
- Buyrukoğlu, E., & Şahin, H. M. (2022). Spor yönetiminde liderlik ve yeni yaklaşımlar. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 9(3), 66-75.
- Chelladurai, P. (2006): Human resource management in sport and recreation. 2nd Edition. Human Kinetics
- Dertli, M. E., Dertli, Ş., (2024). Spor Yönetiminde Dijital Dönüşüm: Metaverse ve Teknolojinin Gücü, Alaeddinoğlu, V., Aktaş, B.S., Siner, E., (Beden Eğitimi ve Sporda Akademik Araştırmalar), 83-109, özgür Yayınları
- Diñçer, N. (2019). Spor ve kriz yönetimi. *Sporda Yeni Akademik Çalışmalar*, 111.
- Kandil, N., & Budak, D. (2024a). Pedagojide Antrenör-Öğrenci İlişkisi.
- Kandil, N., & Budak, D. (2024b). Spor endüstrisinde sürdürülebilirlik: zorluklar ve fırsatlar. Özbay, S., Turan, M, Ağırbaş, İ., (Eds), Özgür Yayınları, 43-82
- Samice, S., & Chabowski, B.R (2012). Knowledge Structure in international marketing: A Multi-method bibliometric analysis. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 40(2), 364-386
- Surujlal, J., Hollander, W.J., Singh, C. (2004): Human resources management of professional sports coaches in South Africa: an exploratory study, in: *African Journal for Physical, Health Education, Recreation and Dance*, 9, 3.
- Tadesse, S., Asgedom, T. ve Taddese, A. (2024). Seçilmiş etiyoopya spor federasyonlarında liderlik davranışı ile insan kaynakları yönetimi uygulaması arasındaki ilişki. *Spor Eğitimi ve Bilimleri Araştırması*, 26(1), 9-15.
- Yetim A. ve Şenel Ö. (2001). Türkiye’ de spor yöneticisi yetiştirme faaliyetlerinin görünümü. *Milli Eğitim Dergisi* 150. 40.



# Dijitalleşen Dünyada Rekreasyon ve Spor Yönetimi Araştırmaları

**Editörler:**

**Doç. Dr. Vahdet Alaeddinoğlu**

**Doç. Dr. Yunus Sinan Biricik**

**Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Haluk Sivrikaya**

**Şükran Dertli**