

Dijitalleşen Dünyada Boş Zaman ve Espor: Sosyal Etkileşim ve Dönüşüm

Alp Kaan Kilci¹

Gökhan Aydın²

Özet

Bu çalışma, dijitalleşmenin boş zaman olgusunu nasıl dönüştürdüğünü ve esporların bu süreçteki önemini ele almaktadır. Dijital yenilikler, geleneksel boş zaman aktivitelerini değiştirerek, fiziksel etkinliklerin yerini sanal dünyada gerçekleştirilen faaliyetlere bırakmasına yol açmıştır. Bu çerçevede espor aktiviteleri, bireylerin rekabetçi ve sosyal bir platformda dijital boş zaman etkinliklerine katılmalarını sağlayarak büyük bir popülerite kazanmıştır. Ayrıca espor yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkarak, sosyal ve ekonomik yönleriyle dikkat çeken bir olgu haline gelmiştir.

Esporların özellikle genç nesiller arasında hızla yaygınlaşarak dijital boş zaman aktiviteleri içinde önemli bir yere sahiptir. Bununla birlikte esporun; bireylerin sosyal ve psikolojik yaşamları üzerindeki etkileri bulunmaktadır. Sosyal etkileşimlerin artması ve bireylerin bu faaliyetlerden tatmin sağlaması gibi olumlu sonuçların yanı sıra, esporların sosyal izolasyon, bağımlılık ve sağlık sorunları gibi olumsuz etkileri de göz ardı edilmemelidir. Bu doğrultuda, dijital boş zaman etkinliklerinin bireyler ve toplum üzerindeki uzun vadeli etkilerini anlamaya yönelik daha fazla akademik araştırma yapılması önerilmektedir.

- 1 Dr. Öğr. Üyesi, Balıkesir Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, alpkaankilci@balikesir.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-6445-6400>
- 2 Doktora Öğrencisi, Balıkesir Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, gokhan.aydin@baun.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-5575-3200>

1. BOŞ ZAMAN

1.1. Boş Zaman Kavramı

Boş zaman, bireylerin iş ve görevlerinden arta kalan zamanı nasıl değerlendireceğine kendi isteğiyle karar verdiği, dinlenme ve keyif alma fırsatı sunduğu bir süreçtir. Bu zaman dilimi, bireyin kendini yönlendirdiği, tercih ettiği aktivitelere katıldığı ve kendini gerçekleştirme şansı bulduğu bir alan olarak tanımlanır (Karagianni, 2015). İşten ve görevlerden kopma, boş zamanın önemli bir unsuru haline gelmiş, bu süreç bireylerin iş ve zorunlulukları tamamladıklarında geriye kalan tek zaman dilimi olarak görülmüştür (Cordes, 2013; Beliviani, 2013). Ancak boş zaman ve iş arasındaki sınır her zaman net değildir; örneğin gönüllülük gibi faaliyetler, ücret alınmayan ancak bireylerin tatmin olduğu aktiviteler olarak iş mi, yoksa boş zaman mı olarak değerlendirileceği konusunda bir tartışma yaratır. Buna karşılık, ev işleri gibi zorunluluklar ücret alınmasa da boş zaman olarak kabul edilmez, çünkü bu tür faaliyetler bireyin keyfi tercihlerinden ziyade bir zorunluluk içerir (Goodin vd. 2005).

Boş zaman kavramı, tarih boyunca farklı toplumlar ve kültürler arasında farklı şekillerde tanımlanmıştır. Örneğin, Antik Yunan'da Aristoteles, boş zamanı üç seviyede sınıflandırmış; meditasyon, rekreasyon (yenilenme) ve eğlence olarak açıklamıştır (Cordes, 2013). Ona göre, boş zaman, bireyin meşguliyetlerinden arınarak düşünce dolu bir yaşam sürmesi ve hakikate ulaşması için bir fırsattır (Vogel, 2001). Platon ise boş zamanın çocuklar ve gençler için gerekli olduğunu savunmuş ve insanların boş zamanlarının çoğunu tanrılara adanması gerektiğini belirtmiştir (Beliviani, 2013).

Günümüzde ise boş zaman farklı terimlerle ifade edilir; İngiltere'de "leisure", Fransa'da "loisir", Amerika'da "non-working time", Almanya'da "musse" veya "freizeit" ve İtalya'da "tempo libero" olarak adlandırılır (Kourkouta, 2018). Bu kavramın kültürel ve sosyal yapılarla şekillenmesi, bireylerin boş zaman algısını büyük ölçüde etkilemektedir. Bazı toplumlar için boş zaman, işten uzaklaşma ve dinlenme anlamına gelirken, bazı kültürlerde bu, sosyal statü göstergesi veya kontrol aracı olarak görülebilir. Boş zaman, farklı sosyal normlar ve beklentiler çerçevesinde deneyimlenir (Deffer, 2013).

Boş zaman genellikle eğlence ile eş anlamlı kullanılsa da, aslında daha geniş bir kavramdır. Sağlık ile sıkı bir ilişkisinin olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır (Korkutata ve Özavci, 2024). Uluç (2023)'a göre, rekreatif etkinliklere katılım, bireylere birçok fayda sağlamaktadır. Diğer taraftan bir yönüyle de eğlence kaynağı olabilmektedir. Eğlence, bireyleri günlük hayatın

stresinden uzaklaştırmayı amaçlayan aktiviteleri kapsarken, boş zaman bunun ötesine geçer ve kişisel gelişimi, dinlenmeyi de içerir. Boş zaman, bireylerin fiziksel ve zihinsel sağlığını destekleyerek (Özavcı, 2023) yaşam kalitesini artırmaya katkı sağlar (Karagianni, 2015). Benzer şekilde, Uluç, Duman ve Acar (2020) tarafından serbest zaman aktiviteleri ile ilgili olarak, bireylerin yaşam doyum düzeyleri üzerinde oldukça etkili olan bir kavram olduğu ifade edilmektedir. Ayrıca, boş zamanın nasıl kullanıldığına bağlı olarak, bu süreç bireyler için olumlu etkiler yaratabileceği gibi yanlış kullanımda olumsuz etkilerin de ortaya çıkabileceğine dair bulgular literatürde mevcuttur (Deffer, 2013; Psatha ve Defner, 2012; Özdayı ve Özavcı, 2020; Özavcı ve Ünver, 2023; Özavcı ve Özdayı, 2023).

Boş zaman, sadece dinlenme değil, aynı zamanda kültürel, turistik, sportif ve eğlence faaliyetlerini de içine alan geniş kapsamlı bir olgudur (Deffer, 2013). Bu aktiviteler, bireylerin hem kendini gerçekleştirme hem de toplumsal anlamda bir bağlantı kurma fırsatı sunar. Sonuç olarak, boş zaman, bireylerin sağlığını ve genel yaşam kalitesini olumlu yönde etkileyen, sosyal, kültürel ve psikolojik açıdan önemli bir unsurdur.

1.1.1. Evde Boş Zaman

Evdeki boş zaman çalışmaları, modern yaşamın değişen dinamiklerini ve ev içi etkileşimlerin önemini anlamak için önemli bir araştırma alanı haline gelmiştir. Bu yönde yapılan bir çalışmada ev içi boş zaman aktivitelerinin bireyler açısından önemini açıkça göstermiştir (Güven ve ark., 2021). Öte yandan pandemi gibi ev dışı aktivitelerin kısıtlandığı olağanüstü durumların geliştiği zamanlar göz önünde bulundurulduğunda evde geçirilen boş zaman aktivitelerinin önemi artmaktadır çünkü özellikle küçük yaşta çocuklar ebeveynleriyle zaman geçirmiyorsa onlara yönelik alternatif faaliyetlere yönlendirilmesi gerekmektedir (Nale, 2021). Bir taraftan da dijitalleşme ve teknoloji, bu boş zaman aktivitelerinin doğasını ve aile içi ilişkileri dönüştürmektedir. Evde kalmak, insanların sosyal ve fiziksel aktivitelerle ilgili bazı sorunlar yaşamasına neden olmakta bu yönüyle arayışların başlamasına da zemin hazırlamaktadır (Korkutata ve ark., 2023). Söz konusu ihtiyacın karşılanmasına dijital oyunların önemli yer tuttuğu söylenebilir. Evde geçirilen zaman, eskiden olduğu gibi sadece fiziksel aktivitelerle değil, dijital dünyada yapılan aktivitelerle de dolu hale gelmiştir. Özellikle, çevrimiçi oyunlar, esporlar ve dijital medya platformları, aile üyelerinin bir arada olduğu fakat aynı zamanda bireysel olarak dijital boş zaman aktiviteleri gerçekleştirdiği bir ortam yaratmaktadır. Bu durum, geleneksel anlamda boş zaman kavramını yeniden tanımlamaya ve aile içindeki bağlamını sorgulamaya yol açmaktadır.

Zabriskie ve McCormick'in (2001) temel (gündelik) ve dengeleyici (olağanüstü) boş zaman aktiviteleri için rapor ettiği sonuçlar, temel aktivitelerin ev üyeleri arasındaki uyumla olumlu bir şekilde ilişkili olduğunu, hem temel hem de dengeleyici aktivitelerin ise değişime uyum sağlama yetenekleri ile bağlantılı olduğunu göstermektedir. Dijitalleşen dünya, temel ve dengeleyici aktivitelerin doğasını da değiştirmiştir. Artık aileler, hem fiziksel aktiviteleri hem de dijital etkinlikleri bir arada yaparak, uyum sağlama ve değişen çevreye adapte olma yeteneklerini daha da geliştirebilmektedir. Örneğin, birlikte izlenen bir dijital platform yayını veya ailecek oynanan bir çevrimiçi oyun, yeni bir tür temel ve dengeleyici boş zaman etkinliği haline gelmiştir.

Aile boş zaman aktivitelerinin ailenin işleyişini olumlu yönde etkilediği gösterilmiş olsa da, ailenin farklı üyelerinin memnuniyeti, aktivitenin gerçekleştiği bağlama ve kimlerle paylaşıldığına bağlı olarak değişiklik göstermektedir. Dijital boş zaman aktiviteleri de benzer şekilde farklı memnuniyet seviyelerine yol açmaktadır. Babalar, evde geçirilen zamanı daha verimli bulurken, çocuklar ve gençler daha çok dijital dünyada sosyalleşmeye eğilimlidir. Dijital medya platformları ve çevrimiçi oyunlar, çocukların arkadaşlarıyla daha fazla etkileşim kurmasına olanak tanıdığı için, bu durum onların boş zaman aktivitelerinden aldıkları memnuniyeti artırmaktadır. Özellikle esporlar gibi çevrimiçi etkinlikler, çocukların boş zaman deneyimlerinde önemli bir rol oynamaktadır.

Araştırmalar, ebeveynlerin aile işleyişini geliştirmek ve sağlıklı yaşam tarzları ile ahlaki değerleri aktarmak için aktiviteler seçtiklerini ve boş zamanı bir araç olarak kullandıklarını da bildirmektedir (Shaw ve Dawson, 2001). Ancak, dijital boş zaman aktiviteleri, ebeveynlerin bu amaca ulaşmasını hem kolaylaştırabilir hem de zorlaştırabilir. Dijital araçlar, ebeveynlerin çocuklarıyla zaman geçirmesini sağlayabilecek çeşitli oyunlar ve aktiviteler sunarken, aynı zamanda çocukların bu aktiviteler sırasında yalnızlaşmasına da neden olabilir. Bu nedenle, ebeveynler dijital aktiviteleri çocuklarıyla anlamlı bir şekilde paylaşmanın yollarını bulmak zorunda kalabilirler. Dijital boş zamanın doğru kullanımı, aile içi uyum ve değer aktarımını güçlendirme potansiyeline sahip olsa da, yanlış yönetilmesi çatışmalara yol açabilir.

Shaw ve Dawson'a (2001) göre, ebeveynler bu tür boş zaman etkinliklerini gerçekleştirme arzuları güçlü olmasına rağmen, bu aktivitelerin kalitesinden ve çocuklarıyla geçirilen parçalanmış zamandan tatmin olmamaktadırlar (Beck ve Arnold, 2009). Dijital aktiviteler, ebeveynlerin tatminini daha da karmaşık hale getirebilir çünkü dijital dünya, çocuklarla geçirilen zamanın kalitesini etkileyebilir. Örneğin, çocuklar çevrimiçi oyunlarda kendi

arkadaşlarıyla vakit geçirmeyi tercih ederken, ebeveynler bu süreçten uzak kalabilir. Bu durum, ebeveynlerin dijital aktivitelerden tatmin olmasını zorlaştırabilir ve aile içindeki etkileşimlerin bölünmesine neden olabilir.

Ayrıca, hane halkları boş zaman aktivitelerini nasıl yorumladıkları konusunda farklılık göstermektedir. Dijital boş zaman aktivitelerinin yükselmesiyle birlikte, aile üyelerinin bu tür etkinlikleri nasıl algıladığı da değişmiştir. Churchill ve arkadaşları (2007), temel ve dengeleyici boş zaman aktivitelerini hane üyelerinin memnuniyeti ile ilişkilendiren çalışmalarında, dijital boş zaman aktivitelerinin özellikle genç nesiller tarafından daha eğlenceli ve memnuniyet verici olarak algılandığını ortaya koymuştur. Dijital dünyada yapılan etkinlikler, özellikle çocuklar ve gençler için daha tatmin edici olabilirken, daha yaşlı kuşaklar bu aktiviteleri sınırlı bir memnuniyet kaynağı olarak görebilir. Bu durum, aile içinde dijital boş zaman aktivitelerinin algılanışında nesiller arası farklılıkları ortaya koymaktadır.

1.2. Dijital Boş Zaman

Spor ve boş zaman yönetimi, tarih boyunca toplumsal ve teknolojik değişimlerden etkilenmiş bir alan olmuştur. Özellikle son yıllarda dijitalleşmenin hız kazanmasıyla birlikte, bu alanda köklü değişiklikler yaşanmaktadır. Dijital araçlar ve platformlar, sporun izlenme biçimlerinden katılım modellerine kadar her yönünü dönüştürmektedir. Geleneksel spor aktiviteleri teknoloji ile yeniden şekillenmekte, aynı zamanda yeni dijital boş zaman aktiviteleri de popüler hale gelmektedir. Bu değişimin merkezinde, bilgi ve iletişim teknolojilerinin (ICT) sağladığı yenilikler yer almakta ve bu teknolojiler hem bireysel hem de toplumsal düzeyde spor ve boş zamanın deneyimlenme biçimlerini köklü bir şekilde etkilemektedir.

Bu teknolojik dönüşüm sadece sporun yapılış ve izleniş şekillerini değiştirmekle kalmamış, aynı zamanda boş zaman kavramını da yeniden tanımlamıştır. Günümüzde dijital medya teknolojilerine dayanan internet bağlantılı cihazlar, bireylerin “dijital boş zaman aktiviteleri” olarak adlandırabileceğimiz faaliyetleri geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Evde gerçekleştirilen dijital boş zaman, hangi teknolojilerin kullanılacağına, hangi boş zaman aktivitelerinin yapılacağına ve bu aktivitelerin kimlerle paylaşılacağına karar verme özgürlüğünü sunmaktadır (Abbott-Chapman ve Robertson, 2001; Anderson vd., 2002; Carr, vd., 2004). Bu olanaklar, medya ekipmanlarının çoğalmasıyla üretilen dönüşümden niteliksel olarak farklı bir değişimi temsil etmektedir. Dijital teknolojiler, aynı evde yaşayan insanların farklı boş zaman deneyimlerine sahip olmalarını sağlayarak, bu şekilde bireysel kültürel deneyim yaşamalarına olanak tanımaktadır.

Örneğin, bazı mülakat katılımcıları, aynı evde film izlediklerini ancak bunu kendi odalarında ya da kulaklık kullanarak özel bir şekilde yaptıklarını ifade etmişlerdir. Bu dönüşüm, yeni dijital teknolojiler ile evde gerçekleştirilen boş zaman aktiviteleri arasındaki ilişkiyi daha detaylı incelememiz gerektiğini göstermektedir.

Literatüre bakıldığında spor kavramının çok yönlü olarak bireyin yaşamında yer tuttuğu gözlemlenmektedir (Kilci, 2022). Bu bağlamda, dijital trendler ve yenilikler giderek daha fazla spor ve boş zaman yönetimini etkilemektedir. Dijital yenilikler, spor ve boş zamanın nasıl, ne zaman ve nerede deneyimlendiğini dönüştürmeye devam etmektedir (López-Sintas vd., 2015). Kişisel bilgisayarlar, akıllı telefonlar, tabletler ve televizyon ve radyonun yerini alan diğer bilgi ve iletişim teknolojileri (ICT), spor ve boş zaman aktivitelerini hem mekanik hem de kültürel açıdan yeniden şekillendirmektedir (Gallistl & Nimrod, 2020). Bu teknolojilerin yaygınlaşması, boş zaman aktivitelerinin doğasını değiştirirken, özellikle esporlar bu dijital dönüşümün en dikkat çekici örneklerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Esporlar, rekabetçi video oyunları üzerine kurulmuş bir alan olup, geniş çapta ana akım medya ve akademik ilgi uyandırmıştır (Pizzo vd., 2018). Küresel popüleritesi, ticari çekiciliği ve yeni demografik gruplara erişimi ile esporlar, spor ve boş zamanın kesişim noktasında yeni bir faaliyeti temsil etmektedir (Lopez vd., 2021).

Son yıllarda, akademisyenler esporların geniş rekabetçi oyun kavramlarının ötesine geçilerek bireylerin bu dijital boş zaman faaliyetine nasıl katıldıklarını daha iyi anlamamız gerektiğini vurgulamaktadır (Pizzo vd., 2022; Wood vd., 2019). Bu gelişmeler, sporun geleneksel fiziksel yapısının ötesine geçerek dijital dünyayla daha fazla bütünleşmesini sağlamıştır. Özellikle esporların popülerliğindeki artış, genç nesillerin spor ve boş zaman faaliyetlerine katılım biçimlerinde köklü bir değişime işaret etmektedir. Geleneksel sporlar ile dijital sporlar arasındaki çizgiler giderek belirsizleşirken, bu durum hem sosyolojik hem de teknolojik açıdan araştırılması gereken bir konu haline gelmiştir. Dijitalleşme, spor katılımı ve boş zaman deneyimini dönüştürmenin ötesinde, bu alanlardaki ekonomik ve kültürel dinamikleri de yeniden tanımlamaktadır.

Günümüzde bireylerin olayları farklı bakış açılarından kavrayabilmeleri, eleştirel düşünme becerisine sahip olmaları (Özdayı, 2019) ve bu sayede problem çözme yeteneklerini geliştirmeleri beklenmektedir. Dijital dönüşüm, bireylerin bu becerileri geliştirmeleri açısından önemli bir rol oynarken, aynı zamanda spor, eğlence ve sosyal etkileşim gibi birçok alanı da köklü bir şekilde etkilemektedir. Bu dönüşüm yalnızca spor ve eğlence aktivitelerini

değil, aynı zamanda sosyal etkileşim ve boş zaman yönetimini de etkilemiştir. İnternet ve internet tabanlı medya, bireylerin dijital teknolojiler aracılığıyla sosyal boş zaman aktiviteleri olarak başkalarıyla etkileşimde bulunmalarını mümkün kılmaktadır. İletişim, ilk insanın varoluşundan bu yana giderek artan bir önem kazanmış ve insanla doğrudan ilişkili bir bilim haline gelmiştir. Bu nedenle, toplumsal bir çevrede varlığını sürdüren bireylerin başarılı sosyal becerilere sahip olabilmesi için, kişilerarası iletişimi nasıl kurmaları gerektiğini iyi bilmeleri önemlidir. Günümüzde dijitalleşme, bu iletişim süreçlerini de büyük ölçüde etkilemektedir (Özdayı ve Uğurlu, 2015). Bu teknolojiler, hane üyelerinin birbirleriyle bağlantı kurmasını, arkadaşlar ve tanıdıklarla iletişimde kalmasını ve yeni insanlarla tanışmasını sağlamaktadır (Rojas de Francisco vd. 2016). Aynı zamanda, insanlar giderek artan bir şekilde akıllı telefonlar aracılığıyla arkadaşlarıyla mesajlaşma, e-posta ve sosyal ağlar üzerinden iletişim kurmaktadır. Bu dijital bağlantılar, insanların deneyim paylaşma, programlarını organize etme, sosyal olarak etkileşimde bulunma ve boş zamanlarını senkronize etme biçimlerini köklü bir şekilde değiştirmiştir (Allen, 2010; Anderson ve ark., 2002; Jupp ve Bentley, 2001; Kennedy ve Wellman, 2007; Viñals-Blanco, 2015). Ayrıca, bireylerin günümüzde olayları farklı bakış açılarından kavramaları ve eleştirel düşünme yetisine sahip olarak problem çözme becerilerine sahip olmaları beklenmektedir.

Sonuç olarak, dijital teknolojilerin evlerde ve sosyal ilişkilerde yaygınlaşması, insanların birbirleriyle olan ilişkilerini de değiştirmiştir. İnternet, fiziksel mesafelere rağmen bireylerin bağlantıda kalmasını mümkün kılarken, günlük hayatta bile dijital cihazlar aracılığıyla iletişim kurmayı yaygınlaştırmıştır. Örneğin, Venkatraman (2012), uzaklardaki askeri üslerde görev yapan askerlerin eşlerinin dijital teknolojileri nasıl kullandıklarını analiz ederken, California'nın Silikon Vadisi'nde bile aile üyelerinin günlük ayrılıklar yaşasalar da dijital teknolojiler aracılığıyla iletişimde kalmaya devam ettiklerini belirtmiştir (English-Lueck, 1998). Bu durum, dijitalleşmenin sadece boş zaman aktivitelerini değil, sosyal ilişkileri de yeniden şekillendirdiğini ortaya koymaktadır.

1.2.1. Evde Dijital Boş Zaman

Dijital teknolojiler, modern hanelerin yaşam tarzlarını kökten değiştirmiştir. Son yıllarda, evde dijital teknolojilerin kullanımına yönelik araştırmalar ilgi çekmiş olsa da, dijital teknolojiler ile ev tabanlı boş zaman aktiviteleri arasındaki ilişkiye nispeten az dikkat çekilmiştir. Oysa dijital teknolojilerin yaygınlaşması, ev içi boş zaman aktivitelerinin hem içeriğini hem de biçimini dönüştürmüş, bu aktivitelerin sosyal, kültürel ve psikolojik

boyutlarını derinleştirmiştir. Evdeki boş zaman aktiviteleri artık yalnızca fiziksel alanlarla sınırlı değil, dijital dünyada da önemli bir yer tutmaktadır. Ev içi dijital boş zaman aktiviteleri, aile üyeleri arasındaki etkileşimleri yeniden şekillendirmiş ve bu aktivitelerden elde edilen memnuniyetin niteliğini değiştirmiştir.

Boş zaman çalışmaları, hane üyelerinin boş zamanı yorumlama biçimlerinin farklı olduğunu (Churchill ve diğerleri, 2007) ve boş zaman aktivitelerinin aile işleyişini ve iletişimi geliştirdiğini (Shaw ve Dawson, 2001) veya ciddi boş zaman etkinliklerinin sağlıklı sonuçlar doğurduğunu göstermektedir (DeSmet vd., 2014). Bununla birlikte, bu çalışmalar aynı zamanda elde edilen faydalar ve memnuniyetlerde bir dengesizliğin olduğunu bildirmektedir. Ergenler (Buswell, vd. 2012; Larson vd, 1997;) ve kadınlar (Kennedy ve Wellman, 2007) için bu memnuniyetin genellikle azalması, aile dinamiklerinde yaşanan farklılıkları gözler önüne sermektedir.

Dijital teknolojilerin evdeki boş zaman aktivitelerini dönüştürme gücü, sadece bu aktivitelerin biçimini değil, aynı zamanda hane üyeleri, geniş aile ve arkadaşlar arasındaki etkileşimleri de değiştirmiştir. Artık birçok aile üyesi, dijital platformlar aracılığıyla fiziksel olarak ayrı yerlerde olsa bile birlikte zaman geçirebilmekte ve sosyal bağlarını güçlendirebilmektedir. Bu, evin sadece fiziksel bir mekân olmaktan çıkarak, dijital bir ağın parçası haline gelmesini sağlamaktadır. Bu dönüşüm, boş zaman aktivitelerinin mekân ve zaman kısıtlamalarını ortadan kaldırarak, daha esnek bir yapıya kavuşmasını sağlamıştır. Örneğin, daha önce para ve fiziksel hareketlilik gerektiren boş zaman aktiviteleri, artık evde düzenli olarak, sanal ortamda gerçekleştirilebilmektedir; buna evde olmayan kişilerle yapılan etkinlikler de dahildir. Arkadaşlarla yapılan video konferanslar (Abbot-Chapman ve Robertson, 2001; Anderson ve diğerleri, 2002) ve internet bağlantılı video konsolları üzerinden oynanan oyunlar (Carr vd., 2004; Schroeder, 2006), bu dönüşümün en yaygın örneklerindedir. Bu dijital etkileşimler, aile içindeki sosyal bağları yeniden tanımlamakta ve ev dışındaki sosyal ağlarla olan bağlantıları artırmaktadır.

Dijital boş zaman aktiviteleri, aynı zamanda ev üyelerinin deneyimlediği heterojenliği artırmaktadır. Bu, her bir bireyin kendi ilgi alanlarına uygun aktiviteleri seçip gerçekleştirebilmesi anlamına gelmektedir. Eskiden aile üyeleri birlikte televizyon izlerken ya da oyun oynarken, şimdi her birey kendi dijital cihazında farklı bir etkinlik gerçekleştirebilmektedir. Bu durum, bireylerin kişisel tercihlerini ve ilgi alanlarını ön plana çıkarmalarını sağlarken, aynı zamanda aile içindeki boş zamanın daha bireyselleşmesine de yol açmaktadır. Bununla birlikte, dijital boş zaman aktivitelerinin aile

içinde paylaşılan deneyimleri zenginleştirdiği de gözlemlenmiştir. Örneğin, birlikte oynanan bir video oyunu veya izlenen bir dizi, aile üyeleri arasında yeni bir ortak zemin yaratmakta, etkileşimleri artırmakta ve sosyal bağları güçlendirmektedir.

Dijital teknolojiler, aynı zamanda boş zaman aktivitelerinin erişilebilirliğini artırarak, aile bireyleri arasında dengeleyici (olağanüstü) aktivitelerin gerçekleşme sıklığını da artırmıştır. Eskiden belirli bir maliyet ve zaman gerektiren boş zaman aktiviteleri, artık internet aracılığıyla çok daha düşük maliyetle gerçekleştirilebilmekte ve böylece daha sık tekrar edilebilmektedir. Bu da hane halkı üyelerinin dijital ortamda daha fazla zaman geçirmesine ve boş zaman aktivitelerinden daha fazla tatmin elde etmesine olanak tanımaktadır.

Sonuç olarak, dijital teknolojilerin ev tabanlı boş zaman aktiviteleri üzerindeki etkisi, aile içi ilişkiler ve bireylerin boş zamandan elde ettiği memnuniyet açısından büyük önem taşımaktadır. Dijital boş zaman, sadece fiziksel bir alanla sınırlı kalmayan, mekansal ve zamansal sınırları aşan bir deneyim sunarak, aile üyeleri arasındaki etkileşimleri derinleştirmekte ve sosyal bağları güçlendirmektedir. Dijitalleşme, hane halkı üyeleri için daha zengin, çeşitli ve kişiselleştirilmiş boş zaman deneyimleri sunarken, aynı zamanda bu deneyimlerin aile içinde nasıl yorumlandığını ve paylaşıldığını da yeniden şekillendirmektedir.

Son olarak, dijital boş zaman aktivitelerinin bu dönüşümünde esporlar da önemli bir rol oynamaktadır. Esporlar, aile üyelerinin dijital teknolojilerle etkileşimlerini daha da artırarak, evde geçirilen boş zamanın dinamiklerini değiştirmiştir. Özellikle genç bireyler arasında popüler olan esporlar, evde boş zamanın daha rekabetçi ve sosyal bir boyut kazanmasına katkıda bulunmaktadır. Esporlar, sadece bireysel oyun deneyimlerinden ziyade, aile üyelerinin bir arada oyun oynayarak veya bir turnuvayı izleyerek paylaştıkları bir etkinlik haline gelebilir. Bu sayede, dijital boş zaman aktiviteleri içinde esporlar, aile üyeleri arasındaki etkileşimi güçlendirebilecek bir alan yaratmaktadır.

Dahası, esporlar aile içindeki bireysel tercihlerin ön plana çıktığı ve her bireyin kendi deneyimini yaşadığı bir dijital boş zaman alanı sunmaktadır. Çocuklar, arkadaşlarıyla çevrimiçi oyun oynarken, ebeveynler bu etkinliklerde gözlemci olabilir veya onlara eşlik edebilir. Bu bağlamda, e-porlar, evdeki dijital boş zaman aktivitelerinin çeşitliliğini artırarak, hem bireysel hem de ortak deneyimlerin yaşandığı bir platform sunmaktadır. Sonuç olarak, dijital teknolojilerle zenginleşen evdeki boş zaman aktivitelerinin dönüşümü, esporlarla daha da güçlenmekte, aile üyeleri arasındaki sosyal bağları

pekiştiren ve daha geniş dijital topluluklarla etkileşim kurulmasını sağlayan bir alan olarak dikkat çekmektedir.

2. ESPOR

2.1. Dijital Boş Zaman Aktivitelerinin Yükselişi ve Espor

Dijital boş zaman aktivitelerinin yükselişi, özellikle esporlarla birlikte, sporun ve eğlencenin yeni bir boyuta taşındığını göstermektedir. Dijital medya teknolojilerinin hayatımıza girmesiyle birlikte, bireyler artık boş zamanlarını sadece fiziksel aktivitelerle değil, aynı zamanda çevrimiçi platformlarda geçirme imkanına sahip olmuşlardır. Bu bağlamda esporlar, dijital boş zaman aktivitelerinin en önemli örneklerinden biri haline gelmiştir. Esporlar, yalnızca oyun oynamayı değil, aynı zamanda geniş bir sosyal etkileşim ve eğlence platformu sunarak milyonlarca insanı bir araya getirmektedir. Bu, dijital dünyadaki boş zaman aktivitelerinin sadece eğlenceyle sınırlı kalmadığını, aynı zamanda ekonomik ve sosyal bir boyut kazandığını göstermektedir.

Uluslararası camiada kendine yer bulan spor evrensel bir nitelik taşımaktadır (Arıkan ve Göktaş, 2014; Arıkan ve ark., 2004). Ancak gelişen ve değişen dünya düzeni içinde sporunda dijitalleştiği dikkat çekmektedir. Elektronik Sporlar (espor), organize video oyunu yarışmalarını ifade etmekte olup (Himmelstein vd., 2017; Pizzo ve ark., 2018) eğlence ile sosyal etkileşim için teknolojiyi kullanan gelişen bir endüstri haline gelmiştir. Kurumsallaşma ve teknolojik ilerlemelerle desteklenen espor, geniş bir izleyici kitlesini kendine çekmiş ve geleneksel spor etkinlikleriyle rekabet eden kurumsal sponsorların ilgisini çekmiştir (Ward ve Harmon, 2019). Yeni bir küresel pazar raporunda (Newzoo, 2022) belgelenen verilere göre, küresel espor izleyici kitlesinin 2016'da 281 milyondan 2022'de yaklaşık 532 milyona çıkacağı ve sadece marka yatırımları ile 837,3 milyon ABD doları gelir elde edilmesi beklenen bir pazar haline gelmiştir. Bununla birlikte, espor ekonomisinin muazzam büyümesi, psikoloji bilimlerinden spor yönetimine kadar disiplinler arası araştırmaların artmasına yol açmış ve son 20 yılda önemli bir araştırma faaliyet artışıyla sonuçlanmıştır (Banyai ve ark., 2019; Vanegas ve ark., 2018).

Dijitalleşmenin hız kazanmasıyla birlikte, boş zaman ve spor aktiviteleri yalnızca fiziksel alanlarla sınırlı kalmamış, dijital dünyada da geniş bir yer edinmiştir. Esporlar, bu dijital dönüşümün en önemli örneklerinden biridir. Özellikle genç nesil arasında büyük bir popülerite kazanan esporlar, sadece eğlence amaçlı bir etkinlik olmaktan çıkıp, önemli bir ekonomik ve sosyal alan haline gelmiştir. Bu büyüme, dijital boş zaman aktivitelerinin spor

dünyasındaki yerini daha fazla sağlamlaştırırken, geleneksel spor aktiviteleri ile dijitalleşmenin keşiştiği noktalarda yeni araştırma fırsatları yaratmaktadır. Ayrıca, esporun hızla büyümesi, bu alanın yalnızca olumlu yönlerini değil, aynı zamanda ele alınması gereken sosyal tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Esportların gençler üzerindeki etkisi, hem sosyal hem de psikolojik açıdan önemli bir araştırma konusu haline gelmiştir.

E-Spor, profesyonel kuralları olan, karşılaşmaya dayalı bilgisayar oyunlarının, dijital bir ortamda oynanması olarak ifade edilmektedir (Bulut ve diğerleri, 2021). Esport endüstrisi son beş yılda büyük bir büyüme göstermiştir. 2018'de endüstri, 4,5 milyar dolar yatırım almış ve 2023 yılına kadar 1,6 milyar dolar gelir elde etmesi beklenmektedir (Perkins, 2020). Geleneksel etkinlikler COVID-19 pandemisi sırasında askıya alınırken, esport endüstrisi hızla uyum sağlamış ve Madden NFL Invitational ve NASCAR'ın sanal yarışı gibi yüksek profilli sanal etkinlikler düzenlemeye başlamıştır. Bu, pandeminin olumsuz etkilerinden kaçmayı başaran birkaç sektörden biri olmasını sağlamıştır (López-Cabarcos ve ark., 2020). Esportlar, özellikle genç nesil tarafından oldukça benimsenmiştir ve Uluslararası Olimpiyat Komitesi bile gençlik ilgisini artırma çabalarının bir parçası olarak bu trendden yararlanmayı planlamaktadır (Tjønndal ve Skauge, 2021). Esportlar, pandemi döneminde bile canlı kalabilen birkaç sektörden biri olarak, dijital boş zaman aktivitelerinin değişen dinamiklerini daha da güçlendirmiştir.

Esportların hızla gelişmesi, farklı akademik disiplinlerde yeni araştırma alanlarının doğmasına yol açmıştır. Bu araştırma alanı sadece spor bilimleri ile sınırlı kalmamış, medya çalışmaları, işletme ve enformatik gibi alanlarda da büyümüştür. Esportun bu geniş kapsamı, hem eğlence endüstrisinin dinamiklerini anlamayı hem de bireylerin dijital dünyadaki deneyimlerini keşfetmeyi gerektirmektedir. Özellikle, esport oyuncularının deneyimlerine yönelik araştırmalar, espora katılımın bireylerin beceri gelişimi ve yaşam tarzı üzerindeki etkilerine odaklanmıştır. Esport oyuncuları, dijital platformlarda sadece rekabet etmekle kalmayıp, aynı zamanda farklı sosyal ve kültürel deneyimler de yaşamaktadır. Bu durum, esport araştırmalarının geniş bir yelpazede ele alınmasına neden olmaktadır.

Bu bağlamda, esportlarla ilgili araştırmalar son yıllarda artan bir ilgi görmüş ve hızla büyümüştür. Sonuç olarak, medya çalışmaları, enformatik, işletme ve spor bilimleri gibi çeşitli disiplinleri kapsayan bir akademik alan haline gelmiştir (Reitman vd., 2020). Özellikle, bu araştırma akışının son dönemdeki odak noktalarından biri, esport oyuncularının deneyimlerini incelemektir (Cumming, 2018; Meng-Lewis vd., 2022). Araştırmalar, espora katılımın bireyler üzerindeki etkilerini, özellikle beceri gelişimi (Zhong vd.,

2022) ve yaşam tarzı davranışları (Chan vd., 2022) üzerindeki sonuçlarını incelemeye yönelmiştir. Ancak, bu çalışmalar genellikle esporların olumlu etkilerine odaklanmış, olumsuz yönleri yeterince ele alınmamıştır.

Espurun hızla büyümesiyle birlikte, bu alanda sadece olumlu etkiler değil, aynı zamanda ele alınması gereken önemli sosyal ve psikolojik tartışmalar da ortaya çıkmıştır. Esporların sosyal izolasyon, oyun bağımlılığı ve sağlık sorunları gibi olumsuz etkileri üzerine daha fazla araştırma yapılması gerekmektedir. Dijital boş zaman aktiviteleri üzerine yapılan araştırmalar, bu aktivitelerin bazı olumsuz etkilerine dikkat çekmektedir. Esporlar gibi yüksek katımlı dijital aktiviteler, sosyal izolasyon, oyun bağımlılığı ve sağlık sorunları gibi riskleri de beraberinde getirebilir. Bu bağlamda, dijital boş zaman aktivitelerinin bireyler üzerindeki uzun vadeli etkilerini anlamak için daha fazla araştırma yapılması gerekmektedir.

Ayrıca, esporların artan saldırganlık, şiddete eğilim, oyun bağımlılığı, sosyal izolasyon ve obezite gibi olumsuz sağlık sonuçları ile yakından ilişkilendirilmesine dair endişeler de ortaya çıkmıştır (Granic ve ark., 2014). Bu nedenle, esporların popülaritesini kabul etmek kadar, katılımcıların deneyimlerini ve bu deneyimlerin genel refahları üzerindeki etkilerini incelemek de önemlidir. Ancak, bu araştırma yönü mevcut literatürde yeterince ele alınmamıştır (Chan ve ark., 2022). Bu eksikliği gidermek, dijital boş zaman aktivitelerinin bireysel ve toplumsal refah üzerindeki etkilerini daha kapsamlı bir şekilde incelemek için kritik bir adımdır.

Buna karşın, esporlara yönelik artan araştırmalara rağmen, önceki çalışmalar çoğunlukla bu kavramın bileşenlerini kavramsallaştırmaya (Hamari ve Sjöblom, 2017), bu fenomeni analiz etmek için yeni teknikler geliştirmeye (Semenov vd., 2016; Lee, 2016; Schubert ve ark., 2016) ve oyuncuların psikolojisine odaklanmıştır (Banyai ve ark., 2019). Ancak, bu çalışmalar kazanmaya, espor endüstrisini sürdüren hayati bir unsur olarak yeterince dikkat etmemiştir. Kazanmak, esporlarda büyük önem taşır çünkü bu alan, kazanan her şeyi alır mantığına dayanan bir piyasadır: espor takımlarının sürdürülebilir faaliyetleri, turnuvalarda kazandıkları ödüllere, geniş medya kapsamına ulaşmalarına ve kurumsal sponsorlukları güvence altına almalarına bağlıdır.

3. SONUÇ

Dijital teknolojilerin hızla yayılması, boş zaman aktivitelerinin içeriğini ve doğasını kökten değiştirmiştir. Evde geçirilen boş zamanın dijitalleşmesi, bireylerin fiziksel aktivitelerden ziyade sanal dünyada daha fazla vakit geçirmesine olanak tanımış ve boş zaman kavramını yeniden şekillendirmiştir.

Esporlar, bu dijital dönüşümün en dikkat çekici örneklerinden biri olarak, genç nesiller başta olmak üzere geniş bir kitlenin ilgi odağı haline gelmiş ve bireylerin dijital dünyada hem rekabetçi hem de sosyal bir boyutta etkileşim kurmalarına olanak sağlamıştır.

Esporların büyümesi ve popülerleşmesi, yalnızca boş zaman aktiviteleri üzerinde değil, aynı zamanda sporun, eğlencenin ve ekonominin geleceği üzerinde de derin bir etki yaratmıştır. Esporlar, dijital boş zaman aktiviteleri içinde önemli bir yer tutarken, geleneksel spor aktiviteleri ile dijitalleşme arasındaki çizgileri giderek belirsizleştirmiştir. Bu durum, esporların gelecekte hem akademik hem de sosyolojik açıdan daha fazla araştırılmasını gerektirmekte ve dijital boş zamanın sosyal ve psikolojik etkilerini daha derinlemesine anlamayı zorunlu kılmaktadır.

Son olarak, esporların büyümesi ve dijital boş zaman aktivitelerinin genişlemesi, bireylerin boş zamanlarından elde ettikleri tatmini de etkileyebilir. Sosyal etkileşimlerin dijital platformlar aracılığıyla gerçekleşmesi, bireylerin daha fazla sosyalleşme ve kültürel deneyim fırsatına sahip olmasını sağlarken, aynı zamanda sosyal izolasyon ve bağımlılık gibi olumsuz etkiler de ortaya çıkabilir. Bu nedenle, dijital boş zamanın etkilerini tam anlamıyla anlamak ve bireylerin refahı üzerindeki olası sonuçları araştırmak, gelecekteki çalışmalar için kritik bir alan olmaya devam edecektir.

Kaynaklar

- Abbott-Chapman, J., & Robertson, M. (2001). Youth, leisure and home: Space, place and identity. *Loisir et Société*, 24, 485–506. <http://dx.doi.org/10.7202/ls>
- Allen, M. (2010). The experience of connectivity. *Information, Communication & Society*, 13, 350–374. doi:10.1080/13691180903456553
- Anderson, B., Gale, C., Gower, A. P., France, E. F., Jones, M. L. R., Lachee, H. V., ... Trimby, M. (2002). Digital living—people-centred innovation and strategy. *BT Technology Journal*, 20, 11–29. doi:10.1023/A:1015632120289
- Arıkan, A. N., & Gökaş, Z. (2004). Farklı branşlardaki spor seyircilerinin sporculuk durumlarına ilişkin özellikleri. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(12), 1-15.
- Arıkan, A. N., Gökaş, Z., & Yıldırım, İ. (2004). Farklı branşlardaki spor seyircilerinin spor ortamına ilişkin görüşleri. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 12(2), 551-560.
- Banyai, E., Griffiths, M.D., Kiraly, O. and Demetrovics, Z. (2019), “The psychology of esports: a systematic literature review”, *Journal of Gambling Studies*, Vol. 35 No. 2, pp. 351-365, doi: 10. 1007/s10899-018-9763-1.
- Beck, M. E., & Arnold, J. E. (2009). Gendered time use at home: An ethnographic examination of leisure time in middle-class families. *Leisure Studies*, 28, 121–142. doi:10.1080/02614360902773888
- Beliviani, B. (2013). Leisure activities in Hersonissos municipality after the end of the tourist season. Thesis. School of Management and Economics. Department of Tourism. Higher Technological Educational Institute of Crete, Heraklion.
- Bulut, Ç, Duman, S., Şahin, H. M., Duman G., & Uluç EA. (2021). Spor Turizminde İnovasyonel Yaklaşımlar: E-Spor. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 6(4), 396-412.
- Buswell, L., Zabriskie, R., Lundberg, N., & Hawkins, A. (2012). The relationship between father involvement in family leisure and family functioning: The importance of daily family leisure. *Leisure Sciences*, 34, 172–190. doi:10.1080/01490400.2012.652510
- Carr, D., Schott, G., Burn, A., & Buckingham, D. (2004). Doing game studies: A multi-method approach to the study of textuality, interactivity, and narrative space. *Media International Australia Incorporating Culture and Policy*, 110, 19–30.
- Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C., & Gullo, M. (2022). The impact of eSports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 126, 106974. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106974>

- Churchill, S. L., Clark, V. L. P., Prochaska-Cue, K., Creswell, J. W., & Ontai-Grzebik, L. (2007). How rural low-income families have fun: A grounded theory study. *Journal of Leisure*, 39, 271–294.
- Cordes, K. (2013). *Application in recreation and leisure: For today and the future*. 4th Ed. Urbana, IL: Saga more Publishing LLC.
- Cumming, D. (2018). Understanding the experience of Australian esports spectatorship. In proceedings of the 2018 Digital Games Research Association, Turin, Italy. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671>
- Deffer, A. (2013). *Design for leisure time in the city*. Teaching Notes. University of Thessaly.
- DeSmet, A., Van Ryckeghem, D., Compernelle, S., Baranowski, T., Thompson, D., Crombez, G., ... Vandebosch, H. (2014). A meta-analysis of serious digital games for healthy lifestyle promotion. *Preventive Medicine*, 69, 95–107. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ypmed.2014.08.026>
- Gallistl, V., & Nimrod, G. (2020). Media-based leisure and wellbeing: A study of older Internet users. *Leisure Studies*, 39(2), 251–265. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1694568>
- Goodin, R., Rice, J.M., Bittman, M., & Saunders, P. (2005). The time-pressure illusion: Discretionary vs. free time. *Social Indicators Research*, 73, 43-70.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Güven, E. Ö., Çay, A., Özavcı, R. ve Korkutata, A. (2021). Pandemi Döneminde Boş Zamanı Değerlendirme Davranışlarının Cinsiyet Değişkenine Göre İncelenmesi. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 5(3), 2017-2035.
- Hamari, J., & Sjoblom, M. (2016). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Himmelstein, D., Liu, Y.T. and Shapiro, J.L. (2017), “An exploration of mental skills among competitive league of legend players”, *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, Vol. 9 No. 2, pp. 1-21, doi: 10.4018/ijgcms.2017040101.
- Jupp, B., & Bentley, T. (2001). Surfing alone? E commerce and social capital. In J. Wilsdon (Ed.), *Digital futures: Living in a dot-com world* (pp. 97–118). London: Earthscan.
- Karagianni, K. (2015). *The creation of new leisure facilities and their contribution to the quality of life: the case of Kozani*. Bachelor’s thesis. University of Thessaly. Polytechnic School. Department of Physical Planning, Urban Planning and Regional Development. Volos.

- Kennedy, T., & Wellman, B. (2007). The networked household. *Information, Communication & Society*, 10, 645–670. doi:10.1080/13691180701658012
- Kennedy, T., & Wellman, B. (2007). The networked household. *Information, Communication & Society*, 10, 645–670. doi:10.1080/13691180701658012
- Kilci, Z. (2022). Gıda ve sporcu beslenmesi alanında güncel eğilimler. (Editör: Doç. Dr. Ahmet GÜZELÇİÇEK). *Temel Tıp Bilimlerinde Multidisipliner Bakış* (165-183 s.s.). Ankara: İKSAD Yayınevi.
- Korkutata, A. & Özavci, R. (2024). Rekreasyon ve Sağlık Turizmi İlişkisi (Ed.: Ebru Özlem Korkutata, Hakkı Çilgınoğlu ve Aslı Kaya). Sağlıkta Yolculuk: Sağlık Turizmi. Efe Akademi.
- Korkutata, A., Sengel, U., & Korkutata, E. O. (2023). The effect of stay home intention in the imperative stay at home periods on physical activity at home: Mediating role of social media addiction. *Journal of ROL Sport Sciences*, 4(2), 774-798.
- Kourkouta L., Koukourikos K., Iliadis C., Ouzounakis P., Tsaloglidou A. (2018). Leisure Time and Health. *International Journal of Health Administration and Education (Sanitas Magisterium)*, 4(2), 17-22
- Larson, R. W., Gillman, S. A., & Richards, M. H. (1997). Divergent experiences of family leisure: Fathers, mothers, and young adolescents. *Journal of Leisure Research*, 29, 78–97.
- Lee, C. (2016), “A content analysis of sports analytics resistance” , AMCIS 2016 Proceedings.
- López Sintas, J., Rojas de Francisco, L., & García Álvarez, E. (2015). The nature of leisure revisited: an interpretation of digital leisure. *Journal of Leisure Research*, 47, 79–101.
- López-Cabarcos, M. Á., Ribeiro-Soriano, D., & Piñeiro-Chousa, J. (2020). All that glitters is not gold. The rise of gaming in the COVID-19 pandemic. *Journal of Innovation & Knowledge*, 5(4), 289–296.
- Lopez, C., Pizzo, A. D., Gupta, K., Kennedy, H., & Funk, D. C. (2021). Corporate growth strategies in an era of digitalization: A network analysis of the National Basketball Association’s 2K League sponsors. *Journal of Business Research*, 133(2021), 208–217. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.068>
- Meng-Lewis, Y., Lewis, G., Lin, Z., & Zhao, Y. (2022). Examination of esports fans’ live streaming experiences using an extended expectation-confirmation model: A case study of the King Pro League. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2141008>
- Nale, Z. (2021). Çocukların ve gençlerin yeterli ve dengeli beslenme alışkanlıklarının değerlendirilmesi: Covid-19 pandemisi örneği (Editörler: Doç.

- Dr. Nebiye YENTUR DONİ, Dr. Öğretim Üyesi Şerif KURTULUŞ). *COVID-19'a Akademik Bakış* (105-129 s.s.) Ankara: İKSAD Yayınevi.
- Newzoo (2022), "Global esports & live streaming market report".
- Özavci, R. (2023). Rekreasyonel perspektiften algılanan stresin boş zaman tatminine etkisi. *ROL Spor Bilimleri Dergisi, Özel Sayı*(1), 264-278.
- Özavci, R., & Özdayı, N. (2023). Boş zamanda sıkılma algısının yaşam doyumuna etkisinde mutluluğun aracılık rolü. *Journal of ROL Sport Sciences, 4*(2), 469-486.
- Özavci, R., & Ünver, O. (2023). Sportif rekreasyonel aktivitelere katılımda hissedilen yalnızlığın egzersiz bağımlılığına etkisi. *Yalova Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 2*(3), 298-311.
- Özdayı, N. (2019). Bireysel ve Takım Sporü ile İlgilenen Üniversite Öğrencilerinin Eleştirel Düşüncelerinin Bazı Demografik Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 6*(1), 42-54.
- Özdayı, N. & Özavci, R. (2020). Yardımcı Sağlık Personellerinde Yalnızlık Düzeyinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Journal of History School, 47*, 2836-2852.
- Özdayı, N., & Uğurlu, F. M. (2015). Futbol hakemlerinin duygusal zekâ ve iletişim beceri düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *International Journal of Sport, Exercise and Training Sciences, 1*(1), 31-39.
- Perkins, M. (2020). How has COVID-19 impacted esports and its technology needs? LiveDesign. <https://www.livedesignonline.com/esports/how-has-covid-19-impacted-esports-and-its-technology-needs>
- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M., Kim, K., & Funk, D. C. (2018). eSport vs. sport: A comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly, 27*(2), 45-60. <https://fitpublishing.com/articles/esport-vs-sport-comparison-spectator-motives>
- Pizzo, A. D., Jones, G. J., Baker, B. J., Funk, D. C., & Kunkel, T. (2022). Sensemaking of novelty: The dynamic nature of integrating esports within a traditional sport organization. *Sport Management Review, 25*(3), 383-405. <https://doi.org/10.1080/14413523.2021.1935609>
- Pizzo, A.D., Baker, B.J., Na, S., Lee, M.A., Kim, D. and Funk, D. (2018), "eSport vs sport: a comparison of spectator motives", *Sport Marketing Quarterly, Vol. 27 No. 2*, pp. 108-123, doi: 10.32731/smq.272.062018.04.
- Psatha, E., & Defner, A. (2012). Urban planning in the light of the quality of urban life. *Proceedings of the 3rd Panhellenic Conference on Urban Planning, Regional Planning and Regional Development*. University Press of Thessaly, Volos.
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture, 15*(1), 32-50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>

- Rojas de Francisco, L., López-Sintas, J., & García-Álvarez, E. (2016). Social leisure in the digital age. *Loisir et Société / Society and Leisure*, 39, 258–273. doi:10.1080/07053436.2016.1198598
- Schroeder, R. (2006). Being there together and the future of connected presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 438–454. doi:10.1162/pres.15.4.438
- Schubert, M., Drachen, A. and Mahlmann, T. (2016), “Esports analytics through encounter detection”, Proceedings of the MIT Sloan Sports Analytics Conference, MA, MIT Sloan Boston, 2016.
- Semenov, A.M., Romov, P., Neklyudov, K., Yashkov, D. and Kireev, D. (2016), “Applications of machine learning in Dota 2: literature review and practical knowledge sharing”, *MLSA@ PKDD/ECML*.
- Shaw, S. M., & Dawson, D. (2001). Purposive leisure: Examining parental discourses on family activities. *Leisure Sciences*, 23, 217–231. doi:10.1080/01490400152809098
- Tjønndal, A., & Skauge, M. (2021). Youth sport 2.0? The development of eSports in Norway from 2016 to 2019. *Qualitative Research in Sport, Exercise & Health*, 13(1), 166–183. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2020.1836509>
- Uluç, E. A. (2023). *Rekreasyonel Turizm Kapsamında Kitesurfing’in Ele Alınması*. Kaçay, Z. (Edt). *Spor Bilimleri Alanında Çok Yönlü Araştırmalar İçinde*. İstanbul: Efe Akademi Yayıncılık.
- Uluç, E. A., Duman, S., & Acar, H. (2020). Üniversitede okuyan uluslararası öğrencilerin serbest zaman doyum düzeylerinin yaşam doyumuna olan etkisinin incelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 407-419.
- Vanegas, J.C., Ochoa, G.V. and Gutierrez, J.C. (2018), “Scientometric analysis of research on eSports from 2007 to 2017”, *Contemporary Engineering Sciences*, Vol. 70 No. 11, pp. 3463-3471, doi: 10.12988/ces.2018.87352.
- Venkatraman, M. (2012). Consuming digital technologies and making home. *Journal of Business Research*, 66, 1–8.
- Viñals-Blanco, A. (2015). The transformation of leisure in the digital age. In B. Çoban (Ed.), *Social media and social movements: The transformation of communication patterns* (pp. 165–180). Lanhan, MD: Lexington Books.
- Vogel, H. (2001). *Entertainment Industry Economics, A Guide for Financial Analysis*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Ward, M.R. and Harmon, A.D. (2019), “ESport superstars”, *Journal of Sports Economics*, Vol. 20 No. 8, pp. 987-1013, doi: 10.1177/1527002519859417.

- Wood, L., Hoerber, O., Snelgrove, R., & Hoerber, L. (2019). Computer science meets digital leisure: Multiple perspectives on social media and eSport collaborations. *Journal of Leisure Research*, 50(5), 425–437. <https://doi.org/10.1080/00222216.2019.1594466>
- Zabriskie, R. B., & McCormick, B. P. (2001). The influences of family leisure patterns on perceptions of family functioning. *Family Relations*, 50, 281–289. doi:10.1111/j.1741-3729.2001.00281.x
- Zhong, Y., Guo, K., Su, J., & Chu, S. K. W. (2022). The impact of esports participation on the development of 21st century skills in youth: A systematic review. *Computers & Education*, 191, 104640. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104640>

