

3  
Issue



# ANATOLIA SPORT RESEARCH

*"International Peer-Reviewed and open Access Electronic Journal"*



4  
Volume  
2023



ISSN 2757-6485



**ANATOLIA SPORT RESEARCH**



**International Peer-Reviewed  
&  
Open Access Electronic Journal**

**ISSN  
2757-6485**

**2023: 4 (3)**



[www.anatoliasr.org](http://www.anatoliasr.org)



[editor@anatoliasr.org](mailto:editor@anatoliasr.org)



[anatoliasr.journal](https://www.facebook.com/anatoliasr.journal)



[anatoliasr](https://www.instagram.com/anatoliasr)



[@SportAnatolia](https://twitter.com/SportAnatolia)



[Anatolia Sport Research](https://www.youtube.com/Anatolia Sport Research)





# ANATOLIA SPORT RESEARCH



Anatolia Sport Research (ASR) was established in 2020 and is a refereed sports field electronic journal that publishes three times a year (March-April, July-August, November-December). The Journal has been founded under the leadership of Eser AĞGÖN (Assoc. Dr. at Marmara University).

Anatolia Sport Research follows a double blind peer review policy. Whether or not the works sent to the journal will be published is decided according to the evaluations of at least two blind referees determined by the editors. If one of the two referees does not find the publication suitable, the decision to be published is given if the third referee considers it appropriate.

The journal is open access and free of charge. The content of the articles, all kinds of articles and visuals published in the journal and the legal responsibilities that may arise from them belong to the authors themselves. Publications that are below this rate and contrary to academic method and ethics are rejected or requested to be rewritten. In scientific papers to be sent to the journal, the recommendations of ICMJE (International Committee of Medical Journal Editors) and COPE (Committee on Publication Ethics) standards should be taken into consideration.



## AIM

Anatolia Sport Research, in TÜRKİYE and in the world of sports and scientists working on related sciences, aims to enable researchers and students to publish in Turkish and English and, aims to create a common platform for qualified academic publications in this field to contribute to society and for scientific development.

## SCOPES

The journal accepts articles under the sub-headings Physical and Sports Education, Movement and Training, Sports and Recreation Management of broadcasts that offer qualitative, quantitative research and model suggestions. Training, Physical Education and Play, Physical Education and Sports Pedagogy, Exercise and Sport Physiology, Exercise and Sport Psychology, Nutrition in Exercise and Sport, Physical Education, Sports and Physical Activity for the Disabled, Physical Activity and Health, Physical Fitness, Kinanthropometry, Motor Behavior, Recreation, Sports Biomechanics, Sports Philosophy, Sport Sociology, Sports History, Sports Management, Sports Tourism, Sports Anthropology and Sports Medicine.

This Journal licensed under a CC BY-NC-ND (Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0) International License.



# ANATOLIA SPORT RESEARCH



## EDITORIAL BOARD

### Publisher

Eser AĞGÖN (PhD) Marmara University Faculty of Sport Sciences Istanbul, TÜRKİYE

### Editor in Chief

Eser AĞGÖN (PhD) Marmara University Faculty of Sport Sciences Istanbul, TÜRKİYE

### Assistant Editors

Bülent TATLISU (PhD.) Bayburt University Faculty of Sport Sciences Bayburt, TÜRKİYE

Muhammet Cenk BİRİNCİ (PhD) Erzincan Binali Yıldırım University Faculty of Sport Sciences Erzincan, TÜRKİYE

Öztürk AĞIRBAŞ (PhD) Bayburt University Faculty of Sport Sciences Bayburt, TÜRKİYE

### Field Editors

#### Physical Education and Sports

Oğuz Kaan Erzincan Binali Yıldırım University Faculty of Education Erzincan, TÜRKİYE

ESENTÜRK (PhD) Gumushane University School of Physical Education and Sport Gumushane, TÜRKİYE

#### Training

İbrahim CAN (PhD) Iğdır University Faculty of Sport Sciences Iğdir, TÜRKİYE

Murşit Ceyhan Ondokuz Mayıs University Yaşar Doğu Faculty of Sport Sciences Samsun, TÜRKİYE

#### Sport Management

Yasemin ÇAKMAK YILDIZHAN (PhD) Erzincan Binali Yıldırım University Faculty of Sport Sciences Erzincan, TÜRKİYE

Yunus Emre KARAKAYA (PhD) Fırat University Faculty of Sport Sciences Elazığ, TÜRKİYE

#### Recreation

Ali İSKENDER (PhD) Atatürk University Faculty of Tourism Erzurum, TÜRKİYE

#### Sport Nutrition

Sibel TETİK (PhD.) Erzincan Binali Yıldırım University Faculty of Sport Sciences Erzincan, TÜRKİYE

#### Statistics Editor

Mehmet BEKDEMİR (PhD) Erzincan Binali Yıldırım University Faculty of Education Erzincan, TÜRKİYE

#### Language Editor

Tolga AYTATLI (English Lect.) Kafkas University School of Foreign Languages Kars, TÜRKİYE



# ANATOLIA SPORT RESEARCH



## Content Editors

Ahmet Melih ÇİLİNGİR (Lect.)	Aksaray University	Faculty of Education	Aksaray, TÜRKİYE
Emrah Seçer (Research Assistant)	Erzincan Binali Yıldırım University	Faculty of Sport Sciences	Erzincan, TÜRKİYE

## Editorial Advisory Board

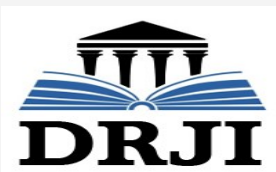
Anthony C. HACKNEY (PhD, DSc)	University of North Carolina	Department of Exercise & Sport Science	Chapel Hill, North Carolina, USA
Ajeet JAISWAL (PhD)	Central University of Tamil Nadu	Department of Epidemiology and Public Health	Tamil Nadu, INDIA
Carlos MAGALLANES (PhD)	Universidade de Gama Filho	Departamento Educação Física y Salud	UFG, BRASIL
Cristian Cofre BOLADOS (PhD)	University of Santiago	Department of Physical Education	Santiago, CHILE
Gábor Áron Vitályos (PhD)	Eötvös Loránd University (ELTE)	Faculty of Education	Budapest, HUNGARY
İzzet UÇAN (PhD)	Ataturk University	Faculty of Sport Sciences	Erzurum, TÜRKİYE
Jaak JURIMÄE (PhD)	University of Tartu	Institute of Sport Sciences and Physiotherapy	Tartu, ESTONIA
Leyla Stefanova DIMITROVA (PhD)	Vasil Levski National Sports Academy	Department of Chess	Sofia, BULGARIA
Maryam HADIZADEH (PhD)	University of Malaya	Centre for Sports and Exercise Sciences	Kuala Lumpur, MALAYA
Mehmet YAZICI (PhD)	Erzincan Binali Yıldırım University	Faculty of Sport Sciences	Erzincan, TÜRKİYE
Mohammed Nashrudin NAHARUDIN (PhD)	University of Malaya	Centre for Sports and Exercise Sciences	Kuala Lumpur, MALAYA
Nikolay Anguelov PANAYOTOV (PhD)	Vasil Levski National Sports Academy	Department of Olympic Sports	Sofia, BULGARIA
Recep ÖZ (PhD)	Erzincan Binali Yıldırım University	Faculty of Education	Erzincan, TÜRKİYE
Sareena Hanim HAMZAH (PhD)	University of Malaya	Centre for Sports and Exercise Sciences	Kuala Lumpur, MALAYA
Sergii IVASHCHENKO (PhD)	Kyiv Boris Grinchenko University	Faculty of Health, Physical Education and Sports	Kyiv, UKRAINE
Sevim KÜL AVAN (PhD)	Nevşehir Hacı Bektaş Veli University	Faculty of Sport Sciences	Nevşehir, TÜRKİYE
Vahur ÖÖPIK (PhD)	University of Tartu	Institute of Sport Sciences and Physiotherapy	Tartu, ESTONIA
Valentin Georgiev GARKOV (PhD)	Vasil Levski National Sports Academy	Department of Tourism, Alpinism and Orienteering	Sofia, BULGARIA
Yahya ALZGHOUL (PhD)	University of Jordan	Department of Tourism Management,	Aqaba, JORDAN
Yener BEKTAŞ (PhD)	Nevşehir Hacı Bektaş Veli University	Faculty of Arts and Sciences	Nevşehir, TÜRKİYE



# ANATOLIA SPORT RESEARCH



## INDEX





## REVIEWERS OF 2023– 4 (3)

- ◆ Bülent TATLISU (PHD)
- ◆ Cemalettin BUDAK (PhD)
- ◆ Emrah SEÇER (PhD)
- ◆ Fatma TOKAT (PhD)
- ◆ Hasan Buğra EKİNCİ (PhD)
- ◆ İzzet UÇAN (PhD)
- ◆ Muhammet Cenk BİRİNCİ (PhD)
- ◆ Mürşit Ceyhun BİRİNCİ (PhD)
- ◆ Özgür YAYLA (PhD)
- ◆ Özlem EKİZOĞLU (PhD)
- ◆ Sevim KÜL AVAN (PhD)
- ◆ Yasemin ÇAKMAK YILDIZHAN (PhD)





## TABLE OF CONTENTS

### Original Articles

- ◆ Erzincan İlinin Doğa Sporları Potansiyeli: Swot Analizi / Swot Analysis of Nature Sports Potential of Erzincan Province  
Fatma TOKAT .....1-7
- ◆ Futbol Branşında Görülen Sakatlıkların ve Sakatlık Bölgelerinin Mevkilere Göre Belirlenmesi / Determining Disabilities in Football Branch And Disability Zones According to Location  
Abdullah BOZDOĞAN, Hüseyin EROĞLU .....8-20
- ◆ X Kuşağının Kendi Çocukluk Dönemi Oyunları ile Z Kuşağının Çocukluk Dönemi Oyunlarına Yönelik Algılarının İncelenmesi / Determining the Childhood Games of Generation X and Their Perceptions of Generation Z About Childhood Games  
Ali İSKENDER, Elanur MUTLU .....21-33
- ◆ Spor Yöneticiliği Bölümü Öğrencilerinin İnternet Kullanımı Öz-Yeterliklerinin Araştırılması / Investigation of Internet Use Self-Efficacy of Sports Management Department Students  
Diyar Farooq Ahmed DALOO, Fatih Ahmet GENÇ, Selçuk KALINCA, Harun HALİSDEMİR .....34-41

### Review

- ◆ Spor Kulüplerinde Kurumsal İtibarın Önemi / The Importance of Corporate Reputation in Sports Clubs  
A. Azmi YETİM, Ünsal ALTINIŞIK.....42-51



## Erzincan İlinin Doğa Sporları Potansiyeli: Swot Analizi “Swot Analysis of Nature Sports Potential of Erzincan Province”

Fatma TOKAT<sup>1</sup>

### ARAŞTIRMA MAKALESİ

#### Tarihçe

Yayın Geliş Tarihi: 11 Kasım 2023  
Kabul Tarihi: 23 Aralık 2023  
Online Yayın Tarihi: 30 Aralık 2023

Doi: <http://dx.doi.org/10.29228/anatoliasr.47>

#### Yazarlarla İletişim

1- (Sorumlu Yazar) Erzincan Binali Yıldırım  
Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi,  
Erzincan, TÜRKİYE  
[fatma.tokat@erzincan.edu.tr](mailto:fatma.tokat@erzincan.edu.tr)  
<https://orcid.org/0000-0001-9865-2012>

#### Yazar Katkıları

Tüm yazarlar çalışmanın konseptine ve tasarımına katkıda bulundu.

#### Finansman

Bu çalışma herhangi bir kurum/kuruluştan maddi destek almamıştır.

#### Çıkar Çatışması

Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan ediyorlar.

#### Şeffaflık

Yazarlar, çalışmada hiçbir hayati özelliğin ihmal edilmediğini, dürüst, doğru ve şeffaf bir anlatım ile raporlaştırdığını ve herhangi bir tutarsızlık olmadığını beyan etmişlerdir.

#### Etik

Bu çalışmada bilimsel etik kriterlerine uyulmuştur.

#### Referans Gösterimi

Tokat, F. (2023). Erzincan İlinin Doğa Sporları Potansiyeli: Swot Analizi, *Anatolia Sport Research*, 4(3): 1-7.

Copyright © 2023 by Anatolia Sport Research

### ÖZET

**Amaç:** Doğa sporlarının popülaritesi ve uygulanabilirliği, dünya genelinde turistik, rekreatif ve sportif açıdan her geçen gün artmaktadır. Türkiye’de de benzer şekilde ilgi artmaktadır. Erzincan doğasıyla, doğal güzellikleriyle dikkat çekmektedir ve ciddi bir doğa sporları potansiyeline sahiptir. Yıl boyunca, mevsim koşullarına göre kayak, kano, rafting, dağcılık, yürüyüş, bisiklet, kamp gibi doğa sporlarını yapabilmeye imkanı sunmasıyla ön plana çıkmaktadır. Bu kapsamda araştırmanın amacı, Erzincan ilinin doğa sporları potansiyeli açısından güçlü yönlerinin, zayıf yönlerinin, fırsatların ve tehditlerin SWOT analizi ile değerlendirilmesidir.

**Materyal ve Metod:** SWOT analizi, Güçlü Yönler, Zayıf Yönler, Fırsatlar ve Tehditler terimlerinin kısaltmasıdır. Bu model, kuruluşların, bireylerin ya da illerin gibi birçok farklı organizasyon yapısının hem iç işleyişle bağlantılı iç faktörlerini hem de gelişmekte olduğu çevreye bağlı dış faktörlerini hızlı bir şekilde tanımlamasına olanak tanır. SWOT analizi stratejik analiz için çok boyutlu bir araçtır: bir kuruluşun iç faktörlerini (güçlü ve zayıf yönler) ve çevresiyle bağlantılı dış faktörlerini (zayıf yönler ve tehditler) tanımlar; ayrıca kuruluşların faktörleri olumlu (güçlü yönler ve fırsatlar) veya olumsuz (zayıf yönler ve tehditler) olup olmadıklarına göre beklenen etki açısından önceliklendirmesine olanak tanır. Bu kapsamda çalışma SWOT analizi yöntemi kullanılarak yapılmıştır.

**Bulgular:** Farklı seviyelere uygun parkurlar ve farklı doğa sporları branşlarının yapılabilmesi büyük avantajdır. Ayrıca Erzincan’da doğa sporları ile ilgili kulüp ve eğitmenlerin bulunması, ulusal ve uluslararası organizasyonlara ev sahipliği yapmış olması, ulaşım kolaylıkları büyük bir avantaj olarak değerlendirilebilir. Özellikle batı bölgelerindeki halk için ilin terör bölgesi olması algısının tam olarak kırılmamış olması, deprem riski yüksek olması, reklam ve pazarlama boyutunda mevcut koşullar içinde yetersiz kalınması ise dezavantaj olarak değerlendirilebilir.

**Sonuç:** Sonuçta Erzincan’ın doğa sporları potansiyelinin yüksek olduğu ve bildirilen zayıf yönler ve tehditlere alınacak tedbirlerle potansiyelin güçlendirilerek ortaya çıkarılabileceği düşünülmektedir. İlin doğa sporları alanında, sportif, turistik ve rekreatif faaliyetlerinin artmasıyla ulusal ve uluslararası alanda tanınırlığının genişlemesi sağlanarak, şehre ve ülkeye maddi manevi katkı sağlanabilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Doğa Sporları, Ekstrem Sporlar, Erzincan, Swot Analizi

### ABSTRACT

**Aim:** The popularity and applicability of outdoor sports is increasing worldwide in terms of touristic, recreational and sportive aspects. Similarly, interest is also increasing in Turkey. Erzincan attracts attention with its nature and natural beauties and has a serious potential for extreme sports. It comes to the forefront with the opportunity to do outdoor sports such as skiing, canoeing, rafting, mountaineering, hiking, cycling and camping throughout the year according to seasonal conditions. In this context, the aim of the research is to evaluate the strengths, weaknesses, opportunities and threats of Erzincan province in terms of nature sports potential through SWOT analysis.

**Material and Method:** SWOT analysis is an acronym for Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats. This model allows many different organizational structures, such as organizations, individuals or provinces, to quickly identify both internal factors linked to internal functioning and external factors linked to the environment in which it is developing. SWOT analysis is a multidimensional tool for strategic analysis: it identifies an organization's internal factors (strengths and weaknesses) and external factors linked to its environment (weaknesses and threats); it also allows organizations to prioritize factors in terms of expected impact according to whether they are positive (strengths and opportunities) or negative (weaknesses and threats).

**Results:** It is a great advantage to have trails suitable for different levels and different branches of nature sports. In addition, the existence of clubs and trainers related to nature sports in Erzincan, the fact that it has hosted national and international organizations, and ease of transportation can be considered as a great advantage. The fact that the perception of the province as a terrorist region has not been completely broken, especially for the people in the western regions, the high risk of earthquakes, and the inadequacy of advertising and marketing in the current conditions can be considered as disadvantages.

**Conclusions:** As a result, it is thought that Erzincan has a high potential for nature sports and that the potential can be strengthened and revealed with the measures to be taken against the reported weaknesses and threats. By increasing the sportive, touristic and recreational activities of the province in the field of nature sports, its recognition in the national and international arena will be expanded and material and moral contribution will be provided to the city and the country.

**Keywords:** Erzincan, Extreme Sports, Outdoor Sports, Swot Analysis

## GİRİŞ

Türkiye coğrafi konumu, jeopolitik konum ve topografik yapısı gereği önemli bir alanda yer almaktadır. 4 mevsimin görülmesi, 3 tarafının denizlerle çevrili olması, nehir, dere, şelale ve göllere sahip olması ayrıca batıdan doğuya yükselen bir dağ yapısına sahip olması Türkiye'nin doğa ile ilgili gerek turistik gerek sportif önemli bir potansiyele sahip olduğu söylenebilir (Zorba vd., 2004). Türkiye'de neredeyse her şehirde çeşitli doğa sporları faaliyeti yürütülebilecek potansiyel mevcuttur. Erzincan ilinde de merhum vali Recep Yazıcıoğlu'nun liderliğinde doğa sporları kültürü gelişti ve şehir, çeşitli spor olanakları ve doğal güzellikleriyle Türkiye ve dünya genelinde dikkat çekti. Yazıcıoğlu'nun öncülüğünde başlatılan bu hareket, hala devam etmekte ve şehri doğa sporları turizminde çekici bir destinasyon haline getirmek için yapılan çabalara katkı sağlamaktadır. (Nergiz, 2022). Nitekim 2012-2013 yıllarında Rusya Uluslararası Yamaç Paraşütü Şampiyonası Erzincan'da düzenlenmiştir (Haberrus, 2012).

Erzincan, Doğu Anadolu Bölgesi'nin kuzey batısında yukarı Fırat havzasında yer almaktadır. Doğuda Erzurum, batıda Sivas, güneyde Tunceli, güneydoğuda Bingöl, güneybatıda Elazığ, Malatya, kuzeyde Gümüşhane, Bayburt ve kuzeybatıda Giresun illeri ile komşudur. Karadeniz'e yakınlığı ve yükseltisi (1200 m), dağlarla çevrili bir ova olması diğer doğu illerine göre iklimini de yumuşatmaktadır. Kuzeyde Keşiş dağları, güneyde Munzur dağlarıyla çevrili olup, Fırat nehrinin şehirden geçmesi, zengin dere yataklarının ve barajlarının olması doğa sporları çeşitliliğine imkan sunmaktadır (Erzincan Belediyesi, 2023).

### Erzincan'da Yapılan Doğa Sporları Çeşitleri

Doğa sporları, adrenalin arayışı, açık havada doğayla iç içe olma arzusu, sosyalleşme ve ekip olarak hareket etme, rutinin dışına çıkma, farklı doğal güzellikler keşfetme isteği gibi nedenlerle insanların tercih sebebi olmaktadır (Gaffar, Yuniawati ve Ridwanudin, 2019). Doğa sporları dahilinde, paraşüt, dağcılık, yürüyüş, kampçılık, kayak, kano, rafting, base-jump, kaya tırmanışı gibi branşlar yer almaktadır (Melo, Rheenen ve Gammon, 2020). Erzincan ilinde de bu branşların bir çoğu yapılmaktadır. Yapılan branşlar şunlardır:

#### Kano-Rafting

Kano ve rafting suda yapılan branşlardandır. Kano, akarsuda yapılan akarsu kanosu ve durgun suda yapılan durgun su kanosu olmak üzere temelde kendi içinde 2 branşa ayrılır. Rafting ise akarsularda yapılmaktadır. Akarsularda yapılan kano ve rafting için, suyun debisi, rapid denilen çalkantıların seviyesi ilgili branşlardaki heyecanı ve teknik becerileri ön plana çıkarmaktadır (Spittler, Gillum, ve DeSanto, 2020).

Erzincan-Erzurum yolu üzerinde Sansa deresi ve Erzincan'dan Elazığ'a kadar uzanan Fırat nehrinin kolu olan Karasu nehrinde rafting parkurları bulunmaktadır. Nisan-Mayıs-Haziran aylarında 4lük, 5lik rapidler, Temmuz-Ağustos-Eylül aylarında 2lik, 3lük rapidler görülmektedir. Ayrıca bu parkurlarda akarsu kanosu da yapılmaktadır. Baraj göllerinde ve Kemaliye Karanlık Kanyonda durgun su kanosu yapılmaktadır (Şahin, 2009).

#### Yamaç Paraşütü

Yamaç paraşütü, motorsuz hava taşıtlarıyla yapılan sporlar arasında en popüler olanlardandır. Uygun irtifa ve hava şartları oluştuğunda dağ ve tepe yamaçlarından paraşütle atlayış gerçekleştirilir. Birkaç saatlik uçuşlar yapıldığı gibi mevcut mesafe rekoru 11 saatlik tek bir motorsuz uçuşta 588 km'dir (Wilkes vd., 2021).

Etrafı dağlarla çevrili Erzincan yamaç paraşütü için uygun rüzgar koşullarına sahiptir. Munzur ve Keşiş Dağları farklı rüzgar yönlerine göre 3500 metreye kadar çıkan yüksek atlayışlar için çok uygun bölgedir. Çakırman Köyü Mevkiinde ve Yaylabaşı Beldesi Ergan Dağı'nda yamaç paraşütü yapılmaktadır (Erzincan Belediyesi, 2023).

### **Kampçılık ve Doğa Yürüyüşü**

Kampçılık ve yürüyüş, uygun ekipmanlar olduğunda ve tercihe bağlı olarak her mevsimde yapılabilmektedir. Kamp, çadır kurularak arazide konaklamayı kapsarken, yürüyüş ister konaklamalı ister günü birlik yapılabilir (Liu vd., 2021).

Dağlarla çevrili coğrafya su kaynaklarının da zenginliği ile uygun kamp alanları ve yürüyüş rotaları fazlaca bulunmaktadır. En popüler olanlardan Kemah kalesi, Yaylabaşı Ardıçlı Gölü, Bayırbağ'dan başlayarak Yedigöller ve Aygır Gölü, Kazankaya zirvesi güzergâhında trekking ve Kemaliye, Kemah, Esence, Yedigöller, Refahiye Dumanlı ormanlarında ve Bayırbağ Değirmenönü mevkiinde kampçılık yapılmaktadır (Erzincan Belediyesi, 2023).

### **Dağcılık**

Dağcılık farklı branşları bünyesinde barındıran geniş bir kavramdır. Genel anlamda dağ yürüyüşlerini, kaya tırmanışı ve inişini kapsamaktadır. Dağcılık kapsamında yapılan yürüyüş, tırmanış ve inişler teknik ekipman kullanılarak gerçekleştirilir (Apollo ve Andreychouk, 2020).

Erzincan farklı yapılarda dağları sınırlarında barındırmaktadır. Kemaliye bölgesinde daha çok kayalık dağlar görülürken, Munzur ve Keşişlerde taşlık, toprak arazi ve çarşak daha sık görülmektedir. Eğitim açısından da büyük oranda farklılık görülen yerler vardır. Bu nedenle kaya inişi ve tırmanışlar yapılmaktadır. Çağlayan bölgesinde bulunan Girlevik şelalesi kışın donmakta olup, buz tırmanışı da yapılabilmektedir (Kızılırmak vd., 2017). Ayrıca Kemaliye bölgesinde Via Ferrata tırmanışı yapılmaktadır.

### **Dağ Bisikleti**

Dağlık arazilerde kullanılmak üzere özel üretilmiş olan bisikletlerle yapılır. Arazinin yapısına ve zorluk koşullarına göre kullanılan bisikletlerin de özellikleri değişebilmektedir (Gerth, Haecker ve Kohmann, 2020).

Yürüyüş rotalarının bulunduğu dağlar ve Ergan Dağı Kayak Merkezi güzergahlarında aynı zamanda dağ bisikleti için de uygun rotalar bulunmaktadır.

### **Kayak-Snowboard**

Kayak ve snowboard en çok tercih edilen kış sporlarından (Bausch ve Gartner, 2020).

Ergan Dağı'nda bulunan kayak tesislerinde, kayak, snowboard, dağ kayağı, snowkite, snowpark, kar motosikleti, kızak branşları yapılmaktadır.

### **Atlı Safari**

Binicilik turizmi olarak adlandırılan atlı safari turları son yılların dikkat çeken alternatif turizm seçeneklerindedir (Notzke, 2019). Yürüyüş ve kamp rotalarında aynı zamanda günübirlik atlı safariler de yapılabilmektedir.

### **Off-Road**

Zorlu arazi koşullarında, dört çeker özel arazi araçlarıyla yapılan bir spordur (Peng vd., 2021).

Engelibeli arazi yapısı off-road ve motor sporları için alternatif sunmaktadır. En popüler rota Ekşisu ve Refahiye bölgesinde bulunmaktadır.

### **Zipline**

Zipline, kayan halat sistemi olarak adlandırılabilir. Genellikle kanyonlar arasında kurulmaktadır. Kurulan sistemle insanlar halat üzerinde kayarak karşıdan karşıya geçiş yapmaktadır (Guo vd., 2021).

Kemaliye Karanlık Kanyon'da 20 metre yüksekliğinde ve yaklaşık 200 m uzunluğunda Fırat nehri üzerinde kanyon içinde zipline yapılmaktadır.

### **MATERYAL VE METOD**

SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) Analizi (güçlü yönler, zayıf yönler, fırsatlar ve tehditlerin kısaltması) bir kuruluşun rakiplerine kıyasla nasıl bir performans sergilediğini değerlendiren bir iş stratejisi aracıdır. Strateji tarihsel olarak 1960'larda Albert Humphrey'e atfedilir, ancak bu atf tartışmalıdır. Evrensel olarak kabul görmüş bir yaratıcısı yoktur. SWOT Matrisi olarak da bilinen bu strateji, daha geniş bir pazarda farklılaşma ve bir niş oluşturmada yararlı olarak kabul görmüştür. SWOT Analizi, iş dünyasının ötesinde, bir kişinin ya da nesnenin durumunu rakiplerine kıyasla daha fazla değerlendirmek için bireysel düzeyde de uygulanabilir. Bu araçta hem iç hem de dış değerlendirmeler yer almaktadır. "Güçlü yönler" ve "zayıf yönler" içsel olarak ilişkilidir. İlki, bir kuruluşun/varlığın rekabette avantaj sağlayan bir yönünü temsil eder. İkincisi ise aynı varlığın rekabete karşı göreceli bir dezavantaja yol açan özelliğidir. Dış etkenlerle ilgili olarak, "fırsatlar" daha geniş bir çevrede bulunan ve kurumun yararına kullanılacak gerçeklerdir. Öte yandan, "tehditler" ise daha geniş bir çevrede yer alan ve kurum için sorunlara yol açabilecek gerçeklerdir (Teoli, Sanvictores ve An, 2022).

Çalışma SWOT analizi aracılığıyla tarama modeli yöntemiyle yapılmıştır. Tarama modeli, geçmişte ya da hala hala var olan bir durumu olduğu şekliyle tespit etmeyi amaçlayan araştırma modelidir. Tarama modelinde, nesnenin ya da bireyin doğrudan araştırılacağı gibi, önceden tutulmuş kayıtlar (yazılı belge, istatistik, ses görüntü vb.) eski veriler ve alandaki kaynak kişilere başvurarak elde edilen dağılmış verilerin, araştırmacının gözlemi ile sistem içinde bütünleştirilerek yorumlanabilir (Karasar, 2022).

SWOT analizi Erzincan ilinin doğa sporlarına yönelik potansiyeline etkisi olan veya olabilecek güçlü yönler, zayıf yönler, fırsatlar ve tehditlerin ortaya konması üzerine gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda, araştırma perspektifiyle ilgili olarak ilde uygulanan doğa sporlarına odaklanılmıştır.

### **BULGULAR**

Erzincan ilinin doğa sporları açısından güçlü yönleri, zayıf yönleri, fırsatları ve tehditleri aşağıda maddeler halinde sunulmuştur.

#### **Güçlü Yönleri**

- ✓ Birden fazla doğa sporları branşı için uygun doğal yapıya sahip olması,
- ✓ Konum itibarı ile Karadeniz, Doğu Anadolu, İç Anadolu, Güneydoğu Anadolu bölgelerine ulaşım kolaylığı olması,
- ✓ Uygulanan doğa sporları branşlarının il içinde lokasyon olarak yakın bölgelerde olması,
- ✓ Rafting, dağcılık, off-road, yamaç paraşütü gibi branşları hem sportif amaçlı hem de turistik amaçlı yapan spor birliklerinin ve eğitimcilerin olması,
- ✓ Doğal kaynaklar bakımından zengin olması (akarsu, göl, dağ, şelale, orman vb.),
- ✓ İldeki eğitim seviyesinin yüksek olması (Tüik, 2022),

- ✓ İldeki suç oranının düşük olması (Türk, 2022),
- ✓ Halkın doğa sporlarına aşına olması ve ilgisinin olması,
- ✓ Doğa sporlarında bazı branşlarda (rafting, yamaç paraşütü off-road gibi) ulusal ve uluslararası müsabakalar eski yıllarda ev sahipliği yapmış olması,
- ✓ İlde havaalanının olması ve Erzurum, Sivas, Malatya, Trabzon gibi büyük şehirlere komşu olması,
- ✓ İlde raylı ulaşım sistemi olup, Türkiye’de özellikle popüler olan Doğu Ekspresinin ve Turistik Doğu Ekspresinin güzergahında olması,
- ✓ İklim koşullarının doğu illerine göre daha ılıman olması.

### **Zayıf Yönleri**

- ✓ Geçmişte var olan ulusal ve uluslararası tanınırlığının sürdürülememiş olması. Mevcut durumdaki tanınırlığın yetersiz olması,
- ✓ Erzurum gibi kış sporlarında rüştünü ispat etmiş bir ilin komşusu olmasıyla gölgede kalması,
- ✓ Barınma ve konaklama imkanlarındaki standartların düşük olması,
- ✓ Deprem riski yüksek olan bir bölgede olması (Özşahin ve Eroğlu, 2019),
- ✓ Mevcut uçak tariflerinin belirli günlerde sadece İstanbul ve Ankara’ya olması,
- ✓ Günümüzde minimum risk seviyesinde olsa da geçmişte terör vakalarıyla anılmış olması.

### **Fırsatlar**

- ✓ Doğa sporlarının dünya genelinde popülaritesinin artması,
- ✓ Yıl boyunca farklı mevsim koşullarında uygulanabilecek doğa sporları branşının yapılabilmesi,
- ✓ Farklı coğrafik ve topografik yapılara sahip olması,
- ✓ Bakir doğal güzelliklere ve yaban hayatına sahip olması (Oto ve Kızılırmak, 2019),
- ✓ Halihazırda çeşitli doğa sporları faaliyetlerinin yapılması (Çalık, Güneş ve Alagöz, 2019),
- ✓ Üniversite düzeyinde doğa sporları ile ilgili derslerin müfredatta yer alması ve akademik çalışmaların yapılabilmesidir.

### **Tehditler**

- ✓ İldeki nüfusun göç etmesi,
- ✓ Doğal kaynakların kirliliği,
- ✓ İlin İstanbul, Ankara, İzmir gibi büyükşehirlerle uzak olması,
- ✓ Erzurum, Sivas, Malatya gibi büyükşehirlerle komşu olması,
- ✓ Ormanlık arazilerin amaç dışı kullanılması,
- ✓ Mevcut doğa sporları ve aktivitelere yönelik hizmet kalitesinin düşük olması,
- ✓ Doğa sporlarında rehberlik ve eğitmenlik yapacak genç nüfusun az olmasıdır.

## **TARTIŞMA VE SONUÇ**

Erzincan, sahip olduğu doğal güzellikleri, dağlar, göller, ormanlar, akarsular bakımından oldukça zengin bir coğrafyadır. İnsan eliyle tahribatın az olması da ilin doğa sporları açısından potansiyelinin artmasında payı vardır. Doğu Anadolu, İç Anadolu, Karadeniz ve Güneydoğu Anadolu bölgelerinin ortasında bulunması ve havayolu, karayolu, demiryolu ulaşımının olması ulusal potansiyele, uluslararası organizasyonlara ev sahipliği yapmış ve yapabilecek kapasitesinin olması uluslararası potansiyele sahip olduğunu göstermektedir. Yıl boyunca her mevsim koşullarında yapılabilecek farklı doğa sporları branşlarının yapılması da ilde doğa sporları potansiyelinin sürdürülebilirliğine katkı sağlayabilir (Bozça, Kırac ve Kırac, 2017; Akın ve Karadaş, 2022).

Sonuçta Erzincan, doğa sporları alanında büyük bir potansiyele sahiptir. Rekreatif hem turistik hem amatör sporcular hem de profesyonel sporculara hitap edecek parkurlar ve doğa sporları branşı çeşitliliğine sahiptir. Erzincan'da doğa sporları ile ilgili kulüp ve eğitmenlerin bulunması, ulusal ve uluslararası organizasyonlara ev sahipliği yapmış olması, yapılabilir doğa sporları branşı çeşitliliğinin fazla olması, ulaşım kolaylıkları büyük bir avantaj olarak değerlendirilebilir. Özellikle batı bölgelerindeki halk için ilin terör bölgesi olması algısının tam olarak kırılmamış olması, deprem riski yüksek olması, reklam ve pazarlama boyutunda mevcut koşullar içinde yetersiz kalınması, Erzincan'ın doğa sporları potansiyeli açısından dezavantaj olarak değerlendirilebilir.

Çalışma kapsamında Erzincan'ın doğa sporları potansiyelinin geliştirilmesine yönelik öneriler şu şekildedir:

- ✓ Turizm şirketleri, spor kulüpleri, ilgili bakanlıklar, mülki-idari kurumlarla iş birliklerinin kurulması ve güçlendirilmesi,
- ✓ Erzincan sınırlarında bulunan dağlar ve yaylalarda yürüyüş, kamp, dağcılık, dağ bisikleti gibi faaliyetler için rotaların belirlenmesi, işaretlenmesi ve uzman rehberlerin yetiştirilmesi,
- ✓ Ergen dağı kayak merkezinde uluslararası standartlarda konaklama imkanı olması,
- ✓ Rafting parkurlarında tesisleşmeye gidilmesi,
- ✓ Atlı safari hizmeti veren tesislerin kapasitelerinin artırılması ve günübirlik haricinde 2 günlük, 3 günlük gibi kampli paket programları hazırlanması,
- ✓ Kamping alanları oluşturulması ve bu konuda tesisleşme olması,
- ✓ Turistik amaçlı paket programlar hazırlanması (günlük yada haftalık gibi),
- ✓ Erzincan'ın doğa sporları potansiyelinin geliştirilmesi için sahada detaylı araştırma ve incelemeler yapılarak ilgili kamu kurum ve kuruluşları, özel ve tüzel kişilerle yapılacak olan iş birliklerinin yapılması önerilmektedir.

## KAYNAKLAR

- Apollo, M., & Andreychouk, V. (2020). Mountaineering and the natural environment in developing countries: an insight to a comprehensive approach. *International Journal of Environmental Studies*, 77(6), 942-953.
- Akın, M. Ş., & Karadaş, E. (2022). Erzincan örneğinde varlıklı sınıfın şehrin kalkınmasına kısıtlı katkısı. *Disiplinlerarası Yenilik Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 149-154.
- Bozça, R., Kıracı, F. Ç., & Kıracı, R. (2017). Sağlık turizmi SWOT analizi: Erzincan. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 6(3), 157-163.
- Çalık, İ., Güneş, E., & Alagöz, G. (2019). Turizm İşletme Yöneticilerinin Erzincan Turizmini Değerlendirmeleri. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 89-103.
- Gaffar, V., Yuniawati, Y., & Ridwanudin, O. (2019). A study of outdoor recreation motivation and activity preferences. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 54(3),1-10.
- Gerth, M., Haecker, M., & Kohmann, P. (2020). Influence of mountain bike riding velocity, braking and rider action on pedal kickback. *Sports Engineering*, 23, 1-9.
- Guo, Y., Yang, Y., Yang, Z., & Ao, F. (2021). Reliability Analysis of Zipline Project in A Mountainous Eco-tourism Scenic Spot. In *Journal of Physics: Conference Series*. 1802, 4, p. 042073. IOP Publishing.
- Haberrus, Rusya ve Avrasya'dan Güncel Haberler (2023). <https://haberrus.ru/sport/2012/09/25/rusya-erzincanda-yamac-parasutu-turnuvasi-duzenliyor.html> sitesinden 19 ekim 2023 tarihinde alındı.
- Erzincan Belediyesi (2023). <https://www.erzincan.bel.tr/sayfa/cografya> sitesinden 20 ekim 2023 tarihinde alındı.
- Erzincan Belediyesi (2023) <https://www.erzincan.bel.tr/sayfa/kent-rehberi> sitesinden 20 ekim 2023 tarihinde alındı.
- Karasar, N. (2022). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Nobel Yayıncılık. 37. Basım. Ankara.
- Kızıllırmak, İ., Fazıl, K., Yıldız, S., & Kurtulay, Z. (2017). Yerel paydaşların ekoturizme yönelik yaklaşımları: Erzincan destinasyonu örneği. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 189-202.
- Liu, J., Yang, L., Zhou, H., & Wang, S. (2021). Impact of climate change on hiking: quantitative evidence through big data mining. *Current issues in tourism*, 24(21), 3040-3056.

- Melo, R., Van Rheenen, D., & James Gammon, S. (2020). Part I: Nature sports: A unifying concept. *Annals of Leisure Research*, 23(1), 1-18.
- Negiz, M. (2022). *Erzincan Sözlü Tarih Çalışmasında Vali Recep Yazıcıoğlu*.
- Notzke, C. (2019). Equestrian tourism: animal agency observed. *Current Issues in Tourism*, 22(8), 948-966.
- Özşahin, E., & Eroğlu, İ. (2019). Erzincan kentinde yerel zemin özelliklerinin deprem duyarlılığına etkisi. *Doğal Afetler ve Çevre Dergisi*, 5(1), 41-57.
- Peng, D., Tan, G., Fang, K., Chen, L., Agyeman, P. K., & Zhang, Y. (2021). Multiobjective optimization of an off-road vehicle suspension parameter through a genetic algorithm based on the particle swarm optimization. *Mathematical Problems in Engineering*, 2021, 1-14.
- Spittler, J., Gillum, R., & DeSanto, K. (2020). Common injuries in whitewater rafting, kayaking, canoeing, and stand-up paddle boarding. *Current sports medicine reports*, 19(10), 422-429.
- Şahin, İ. F. (2009). Erzincan ili'nin turizm potansiyeli ve ildeki ekoturizm uygulamaları. *Doğu Coğrafya Dergisi*, 14(22), 69-88.
- Teoli D, Sanvictores T, An J. (2022). *SWOT Analysis. In: StatPearls*. StatPearls Publishing, Treasure Island (FL).
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), Ceza İnfaz Kurumu İstatistikleri, 2022. <https://adlisicil.adalet.gov.tr/Home/SayfaDetay/cte-istatistikleri-bulteni29092022032841> sitesinden 20 ekim 2023 tarihinde alındı.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), Ulusal Eğitim İstatistikleri, 2022. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=National-Education-Statistics-2022-49756#:~:text=Ortalama%20e%C4%9Fitim%20s%C3%BCresi%202022%20y%C4%B1%C4%B1nda,10%200%20y%C4%B1%20olarak%20ger%C3%A7ekle%C5%9Fti> sitesinden 20 Ekim 2023 tarihinde alındı.
- Oto, S., Kızılırmak, İ. Erzincan 'ın Kemaliye İlçesinin Kırsal Turizm Kapsamında İncelenmesi. *Bilge Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(2), 146-155.
- Wilkes, M., Long, G., Massey, H., Eglin, C., & Tipton, M. (2021). Quantifying risk in air sports: flying activity and incident rates in paragliding. *Wilderness & Environmental Medicine*, 33(1), 66-74.
- Zorba, E., Micoogullari, B. O., Zorba, E., & Tekin, A. (2004). Sports tourism in Turkey. *Journal of Sport & Tourism*, 9(4), 325-329.





## Futbol Branşında Görülen Sakatlıkların ve Sakatlık Bölgelerinin Mevkilere Göre Belirlenmesi

### “Determining Disabilities in Football Branch And Disability Zones According to Location”

Abdullah BOZDOĞAN<sup>1</sup> Hüseyin EROĞLU<sup>2</sup>

#### ARAŞTIRMA MAKALESİ

#### Tarihçe

Yayın Geliş Tarihi: 18 Eylül 2023  
Kabul Tarihi: 25 Kasım 2023  
Online Yayın Tarihi: 30 Aralık 2023

Doi: <http://dx.doi.org/10.29228/anatoliasr.48>

#### Yazarlarla İletişim

1- (Sorumlu Yazar) Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilimdalı, Kırşehir, TÜRKİYE.

[bozdoganabdullah433@gmail.com](mailto:bozdoganabdullah433@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0001-6621-6400>

2- Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Kahramanmaraş, TÜRKİYE.

[eroglu1@gmail.com](mailto:eroglu1@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-6124-8187>

#### Yazar Katkıları

Tüm yazarlar çalışmanın konseptine ve tasarımına katkıda bulundu.

#### Finansman

Bu çalışma herhangi bir kurum/kuruluştan maddi destek almadı.

#### Çıkar Çatışması

Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan ediyorlar.

#### Şeffaflık

Yazarlar, çalışmada hiçbir hayati özelliğin ihmal edilmediğini, dürüst, doğru ve şeffaf bir anlatım ile raporlaştırdığını ve herhangi bir tutarsızlık olmadığını beyan etmişlerdir.

#### Etik

Bu çalışmada bilimsel etik kriterlerine uyulmuştur.

#### Ek Bilgi

Bu makale, 2021 yılında “Futbol branşında görülen sakatlıkların ve sakatlık bölgelerinin mevkilere göre belirlenmesi” isimli yüksek lisans tezinin bir bölümünden oluşturulmuştur.

#### Referans Gösterimi

Bozdoğan, A., & Eroğlu, H., (2023). Futbol Branşında Görülen Sakatlıklarının ve Sakatlık Bölgelerinin Mevkilere Göre Belirlenmesi, Anatolia Sport Research, 4(3): 8-20.

Copyright © 2023 by Anatolia Sport Research

#### ÖZET

**Amaç:** Bu çalışmanın amacı Futbol branşında görülen sakatlıkların ve sakatlık bölgelerinin mevkilere göre incelemektir.

**Materyal ve Metod:** Araştırmanın evrenini Türkiye’de amatör erkek futbol liginde, aktif olarak oynayan bireyler, örneklem grubunu ise Kahramanmaraş ve yakın bölgelerde amatör erkek futbol liginde aktif olarak futbol oynayan 430 erkek futbolcu oluşturmaktadır. Araştırmada kullanılan formun ilk beş sorusu katılımcıların demografik özellikleri belirleyen sorulardır. Ayrıca formdaki on sekizinci soruya kadar katılımcıların spor geçmişi, geçirmiş olduğu sakatlıklar ve antrenman bilgilerinin ölçmeye yönelik sorulara değerlendirilmiştir. Formdaki diğer sorular ise katılımcıların sakatlık geçirip geçirmediği, eğer geçirmişlerse bu sakatlıklara nasıl müdahale edildiği ve sakatlıktan sonra eski performanslarına kavuşup kavuşmadıkları, ayrıca hangi mevki sporcularının daha bilinçli olduğunu tespit etmek için sorulan sorulara verilen cevaplar 5’li likert tipi tarzında olup, hiç ile her zaman arasında derecelendirilmiştir. Elde edilen verilerin analizinde SPSS 22.0 programı kullanılmıştır. Verilerin analizinde non-parametrik testlerden Kruskal Wallis H ve Mann Whitney U testleri kullanılmıştır. İstatistiksel anlamlılık derecesi  $p < 0,05$  olarak kabul edilmiştir.

**Bulgular:** Bireylerin sakatlık önlem düzeyleri Sporcu kişiliği arasında, Katılımcıların Antrenörününün spor sakatlıkları hakkında yeterli bilgiye sahip olduğunu düşünüyor musunuz sorusu verdikleri cevap açısından bakıldığında evet diyenlerle hayır diyenler arasında ve katılımcıların Düzenli Olarak Sağlık Kontrolünden geçiyor musunuz? Sorusunun cevabı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir.

**Sonuç:** Sonuç olarak, amatör futbolcularda en fazla sakatlığın meydana geldiği vücut bölgeleri ayak bileği, diz ve baldır bölgeleri olduğu görülmüştür. Sakatlıkların oluşum zamanının ise daha çok müsabaka ortamıdır.

**Anahtar Kelimeler:** Futbol, Futbolda Mevkiler, Spor Sakatlıkları

#### ABSTRACT

**Aim:** The aim of this study is to examine the injuries and injury sites in football according to the positions.

**Material and Method:** The population of the study consists of individuals who actively play in amateur men's football league in Turkey, and the sample group consists of 430 male football players who actively play football in amateur men's football league in Kahramanmaraş and nearby regions. The first five questions of the form used in the research are the questions that determine the demographic characteristics of the participants. In addition, until the eighteenth question in the form, questions were addressed to measure the participants' sports history, injuries and training information. The other questions in the form are whether the participants have suffered injuries, if so, how these injuries were treated and whether they regained their old performance after the injury, and the answers to the questions asked to determine which position athletes are more conscious are in 5-point Likert type style and are graded between never and always. SPSS 22.0 program was used to analyze the data obtained. Kruskal Wallis H and Mann Whitney U tests, which are non-parametric tests, were used to analyze the data. Statistical significance level was accepted as  $p < 0.05$ .

**Results:** Injury prevention levels of individuals show a statistically significant difference between the personality of the athlete, between those who say yes and those who say no in terms of their answers to the question Do you think your coach has enough information about sports injuries, and according to the answer variable of the question Do you undergo regular health check-ups?

**Conclusions:** As a result, ankle, knee and calf regions were found to be the body regions where the most injuries occurred in amateur soccer players. The time of occurrence of injuries is mostly in the competition environment.

**Keywords:** Football, Positions in Football, Sports Injuries

## GİRİŞ

Spor günümüzde sürekli gelişen bir sektördür. Futbol branşı ise bu sektörün en önemli ve prestijli parçalarından biridir. Futbol branşı hemen hemen her spor dalında olduğu gibi amatör ve profesyonel olarak yapılabilmektedir. Dünyada yaygın olarak “Soccer” diye adlandırılan futbolun kökeninin M.Ö 3000 ile 2000 yılları arasında Çin, Sümer ve Akdeniz uygarlıklarının kültürlerine ait olduğu belgelenmiştir. Futbol, herkes tarafından kolayca oynanabilecek basit ve eğlenceli oyun olduğundan her geçen gün gelişerek milyonlarca seyirci kitlesine sahip olan, dünyanın en popüler takım sporu haline gelmiştir (Arıpınar, 1992).

Ülkemizdeki Futbol liglerinin kalitesinin artması, milli takım ve kulüplerimizin uluslararası müsabakalarda almış oldukları başarılar futbola olan ilginin artmasına neden olmaktadır. Bu durum çocukların ve gençlerin futbola yönelerek amatör kulüplerde futbol oynamalarına neden olmaktadır. Her geçen gün futbolda teknik ve taktik anlamda çok önemli gelişimler kaydedilmiştir. Bu gelişimlerle futbol günümüzde daha hızlı oynanan, son derece şiddetli ve agresif bir oyun haline gelmiştir. Rekabete dayalı yüksek bir mücadele sporu haline gelen futbolda, hızlı oyun ve yakın temasla birlikte oluşan travmalar sakatlıkları da beraberinde getirmiştir. Tüm bunlar, günümüzde sakatlıkların en sık görüldüğü spor dalları arasında futbolun ilk sırada yer almasına neden olmuştur (Arıpınar, 1992).

Futbol sakatlıkları; herhangi bir futbol aktivitesinde meydana gelen ve sporcunun bir sonraki etkinliğe katılımına engel olan her türlü yaralanmaların kolektif ismidir. F-MARC (Uluslararası Futbol Federasyonu Tıbbi Değerlendirme ve Araştırma Merkezi) spor sakatlığını; Müsabaka veya antrenman esnasında meydana gelen, tıbbi tedavi gerektiren yada sporcunun futbolla ilgili etkinliklerden uzak kalmasına neden olan yine sporcu tarafında kabul edilmiş yada bildirilmiş her türlü fiziksel şikâyetler olarak tanımlanmıştır. Kaydedilebilir ve ölçülebilir bir sakatlanmanın tanımı ise; müsabaka yada antrenman sırasında oluşmuş bir sakatlanma ve bu sakatlanmayı geçiren kişinin sakatlanmanın olduğu günün dışında 48 saat herhangi bir antrenman veya müsabakaya katılamaması olarak tanımlanır. Sakatlanma sıklığı her bir sporcunun her sezon yâda turnuvadaki geçirmiş olduğu sakatlık sayısı veya her bir antrenman saatinde meydana gelen sakatlıkların sayısı olarak da adlandırılabilir. Sakatlık derecesi; Sakatlıktan dolayı katılamadığı müsabaka sayısı baz alınarak hesaplanır. Buna göre hafif (1hafta), orta (1-4 hafta arası), ağır (4 hafta ve üzeri) olarak ele alınmaktadır (Kalyon, 1997).

Spor yapmanın amaçları arasında sağlığı korumak, bireysel beceriyi geliştirmek ve yarışmalarda başarılı olmak, dinç ve genç kalmak bulunmaktadır. Herhangi bir faaliyetin spor olarak sayılabilmesi için oyun, yoğun fiziki çalışma ve mücadele olması gerekmektedir. İnsanlığın tarihi kadar eski olan spor her çağda ve dönemde değişik amaçlar için yapılmış, asırlar boyunca toplumdaki değişimlere bağlı olarak değişim göstermiş ve hem toplumu etkileyen hem de toplumlardan etkilenen bir konuma sahip olmuştur. Spor yaralanmaları ve sakatlıkları gerek antrenmanda gerekse müsabaka anında neredeyse bütün sporcularda görülebilmektedir. Alınan bütün tedbirlere rağmen sakatlık yaşanmasının önüne geçmek bazı durumlarda mümkün olmamaktadır. Fiziki koşullar, iklim, rakibin darbesi gibi faktörler sakatlıklara neden olabilmektedir. Teknolojideki hızlı ilerleme ile birlikte günümüzde insan gücüne olan ihtiyaç azalış göstermektedir. Bundan dolayı insan doğasına uygun olmayan, hareketsiz bir hayat tarzı ortaya çıkmakta ve bu durum bazı hastalıklara zemin hazırlamaktadır. Spor aktiviteleri, modern hayatın insanların önüne çıkardığı bu tehlikeli duruma karşın stresten uzakta, hareketli bir ortam meydana getirerek, olası pek çok hastalığın önüne geçmekte ve bu özelliği ile koruyucu hekimliğe destek olmaktadır. Bütün dünyada sportif faaliyetler günden güne artış göstermekte, ülkemizde de buna paralel olarak artış gözlenmektedir. Sektöre yapılan büyük mali yatırımlar sonucu oyunculardan maksimum performans ve kısa vadede başarı elde edilmesi beklenmektedir. Bu beklentiler sporcular için büyük risk oluşturmakta, bazı zamanlarda sezona fiziksel ve mental bakımdan iyi hazırlanamadan

başlayabilmektedirler. Yeterli olmayan hazırlık durumları ise pek çok sakatlığa yol açabilmektedir (Kanbir, 2005).

Medikal tedavinin elzem olduğu sakatlanma durumlarının %14'ünün sporla alakalı olduğu, her yıl yaklaşık 7000 ölümlü sonuçlanan spor sakatlanması olduğu ve yine her yıl ortalama 6 milyon kişinin herhangi bir spor sakatlığı sebebi ile tedavi ihtiyacı duyduğu belirtilmiştir. Olimpiyat oyunlarında sakatlanma oranının %67 olduğu yapılan bir çalışmada belirtilmiştir. Sporcular antrenmanlarda veya maçlarda darbe sonucu, aşırı zorlanma ya da düşmeye bağlı nedenlerle çeşitli vücut bölgelerinde sakatlık yaşayabilmektedir ve bu olayların fiziksel, ekonomik ve psikolojik sonuçları bulunmaktadır. Sakatlık sonucunda sağlık harcamalarında artış gözlenmekle birlikte, kulüp gelirleri azalmakta ve sporcuların güncel piyasa değerlerinin de düşmesi gibi finansal problemler ortaya çıkmaktadır. Bazı sakatlık türleri, bazı spor branşlarında daha fazla görülmektedir. Basketbol ve futbol gibi spor branşlarında belirli bir eksen çevresinde dönüşlerin sıklıkla yapılmasından dolayı diz bağlarında sakatlanmalar; golf, tenis gibi branşlarda savurma hareketlerinin fazla oluşundan dolayı dirsek sakatlanmaları ve tendiniti; kürek sporuyla uğraşanlarda ise kaburgalarda stres kırığı vakaları sıklıkla görülmektedir. Sportif faaliyetler sırasında sakatlanmaya sebebiyet veren pek çok faktör bulunmaktadır. Bunlar arasında cinsiyet, yaş, yorgunluk, sakatlanma geçmişi, kaslar arasındaki güç dengesizliği, fiziksel yapı, eklem kısıtlılığı ve yetersiz ısınma gibi bireysel; iklim, egzersiz süresi, rakip oyuncu durumları, çevre şartları, kullanılan malzemeler ve antrenman planlanması gibi çevresel faktörler bulunmaktadır (Özdemir, 2004).

Sakatlık süreci ve sonrasında sporcunun eski performansına geri dönememesi spor kariyerinde büyük bir zaman kaybıdır. Bu bağlamda sakatlanılabilecek bölgelerin ve alınabilecek önlemlerin bilinmesi hayati öneme sahiptir. Spor branşlarında uzun süredir o branşla ilgilenen sporcuların birçoğunun sürekli olarak amacı başarıyı günden güne arttırmak ve buna bağlı olarak sürekli kendi branşlarıyla ilgili olarak çalışmak, kendilerinin geliştirmek, performanslarını en üst seviyelere getirmek ve büyük başarıya imza atmaktır. Başarıya giden yolda birçok faktör vardır ama bu faktörlerin yanında başarıyı engelleyen faktörlere bakıldığında sakatlıklar ve sebepleri de çok önemlidir. Bu sebeple sporcuları etkileyen sakatlıkların ve bu sakatlıklara yakalanmanın faktörlerini detaylı incelenmesi ve değerlendirilmesi başarıyı arttırmada çok büyük önem taşımaktadır. Rakiple yakın mücadele gerektiren bir spor yapıyorsanız, spor salonunda düzenli olarak çalışıyorsanız ya da eklemelerinizi zorlayan bir aktivite ile uğraşıyorsanız sakatlanma riskini de taşıyorsunuz demektir. Ancak bireyler yarışma için spor yapıyorsa, yarışmaya hazırlanma sürecinde, sonrasında ya da öncesinde sakatlık yaşamak istememektedirler. Sakatlık yaşadıklarında başarıya giden sürecin yavaşlayacağını, amaçlarına ulaşmanın bazı sakatlık durumlarında imkânsız olacağını farkındadırlar. Yapılan çalışmanın amacı futbol branşında sakatlanmaların hangi bölgelerde gerçekleştiği, hangi mevkilerde sakatlanmanın yüksek olduğu ve sakatlanma nedenlerinin neler olduğu incelemektir.

## MATERYAL VE METOD

Bu Çalışma Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu Başkanlığının 26/08/2020/ tarih ve 19 nolu karar numaralı etik kurul onayı ile yapılmıştır. Kahramanmaraş ve yakın bölgelerde (Kayseri, Sivas, Osmaniye, Gaziantep, Elazığ) amatör kulüplerimde lisanslı olarak futbol oynayan bireylerin antrenman ve maç esnasında vücudunda meydana gelen sakatlanma bölgeleri ve sakatlanmaya neden etkenlerin neler olduğuna yönelik yapılan bu çalışmada nicel araştırma modeli uygulanmıştır. Araştırma evrenini Türkiye genelinde amatör futbol branşı ile ilgilenen 13464 sporcu oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemini Kahramanmaraş bölgesi ve çevre illerinde (Kayseri, Sivas, Osmaniye, Elazığ) amatör liglerde futbol oynayan çalışmamızda gönüllülük esasına dayalı olarak rastgele yöntemle katılan 430 erkek futbolcu oluşturmuş. Araştırma grubuna kişisel özellikler tablo 1'de gösterilmiştir.

**Tablo 1. Araştırma Grubunun Kişisel Özelliklerinin Dağılımı**

Değişkenler	Gruplar	n	%	Değişkenler	Gruplar	n	%
Yaş	10-14 yaş	25	5.8	Eğitim Durumu	İlkokul	7	1.6
	15-19 yaş	121	28.1		Ortaokul	58	13.5
	20-24 yaş	165	38.4		Lise	147	34.2
	25-29 yaş	90	20.9		Üniversite	209	48.6
	30 ve üzeri	29	6.7		Yüksek lisans	9	2.1
Futbol Oynama Süresi	1-2 yıl	113	26.3	Mevki	Kaleci	75	17.4
	3-4 yıl	93	21.6		Sol bek	31	7.2
	5-6 yıl	79	18.4		Sağ bek	60	14
	7-8 yıl	58	13.5		Stoper	73	17
	9-10 yıl	35	8.1		Ortasaha sağbek	71	16.5
	11 ve üzeri	52	12.1		Ortasaha solbek	51	11.9
				Forvet	69	16	
			<b>n</b>	<b>%</b>			
Sporcu Kişiliğinin	Aceleci-sabırsız-aşırı kaygılı	42	9.8				
	Sinirli-hırçın-asi	102	23.7				
	Cesur-atak	213	49.5				
	Çekingeng-kuşkucu-içine kapanık	17	4				
	Duygusal-sakin	56	13				

Araştırmada veri toplama aracı olarak kullanılan ölçek Koç (2019) tarafından geliştirilmiştir (Koç, 2019). Anket formunun ilk bölümü araştırmacı tarafından katılımcıların demografik özelliklerini belirlemek için oluşturulmuş "kişisel bilgi formu (ilk 5 soru demografik özellikler, 13 soru spor geçmişi ve sakatlık deneyimleri, 7 soru yaşanan sakatlıklarda yapılan müdahaleleri kapsayan ve alt temaları olan 5'li likert tipinde bir ölçektir. Ölçekten elde edilecek 10 ile 50 arasında değişmektedir. Ölçeğin orijinal çalışmasında Cronbach alpha değeri 0.94 iken bizim çalışmamızda 0.88 olarak tespit edilmiştir. Araştırmanın genel amaçlarına yönelik toplanan verilerin analizinde SPSS.22 programı kullanılmıştır. Araştırmada demografik veriler, spor geçmişi ve sakatlıklara yönelik veriler yüzde ve frekans analizi ile yorumlanmıştır. Yani bizim ölçeğimizin oldukça güvenilir olduğu anlamına gelmektedir. Yani bizim ölçeğimizin oldukça güvenilir olduğu anlamına gelmektedir. Araştırma verileri analiz edilmeden önce normal dağılım gösterip göstermedikleri Kolmogorov-Simirnov ve Levene testleri ile test edilmiş, normal dağılım gözlemlenmediğinden verilerin analizinde non-parametrik testlerden Kruskal Wallis H ve Mann Whitney U testleri kullanılmıştır. Ayrıca yüzde frekans analizleri de yapılmıştır. İstatistiksel anlamlılık derecesi  $p < 0,05$  olarak ele alınmıştır.

## BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde toplanan verilerin çözümlenmesi sonucu elde edilen bulgular ve yorumlar yer almaktadır.

**Tablo 2. Araştırma Grubunun Konu İle İlgili Görüşlerinin Dağılımı**

Değişkenler	Gruplar	n	%
Spora başlamadan önce tam olarak sağlık kontrolünden geçtiniz mi?	Evet	331	77
	Hayır	99	23
	Hiç	31	7.2
En son ne zaman sağlık kontrolünden geçtiniz?	1 yıl önce	311	72.3
	2 yıl önce	43	10
	3 yıl önce	22	5.1
	4 yıl önce	9	2.1

	5 yıl ve üzeri önce	14	3.3
	1 gün	74	17.2
	2 gün	45	10.5
Haftada kaç gün antrenman yapıyorsunuz?	3 gün	113	26.3
	4 gün	86	20
	5 gün	112	26
	15 dk	118	27.4
Isınma süresi kaç dk sürüyor?	16-29 dk	256	59.5
	30-44 dk	54	12.6
	45-59 dk	2	0.5
	Evet	301	70
Aktivite sonrasında soğuma egzersizi yapıyor musunuz?	Hayır	46	10.7
	Bazen	83	19.3
	Evet	178	41.4
Spor Sakatlıkları Hakkında Yeterli Bilgiye Sahip Olduğunuzu Düşünüyor musunuz?	Hayır	93	21.6
	Kısmen	159	37
	Evet	317	73.7
Antrenörünüz Spor Sakatlıkları Hakkında Yeterli Bilgiye Sahip Olduğunu Düşünüyor Musunuz?	Hayır	47	10.9
	Kısmen	66	15.3
	El-kol-dirsek	25	5.8
Size göre futbol branşında en fazla hangi bölgede sakatlanma görülmektedir?	Bacak-ayak-diz	390	90.7
	Baş-boyun-yüz	6	1.4
	Gövde-omurga	9	2.1
Müsabaka ya da antrenmana devam edemeyecek şekilde sakatlanma yaşadınız mı?	Evet	162	37.7
	Hayır	268	62.3
Daha önce sakatlık yaşadığınız iseniz tam iyileşme süreniz ne kadar sürdü?	1 hafta içerisinde	162	37.7
	1 ay ve üzeri	268	62.3
Sakatlık yaşadığınız yerde sağlık personeli bulunuyor mu?	Evet	273	63.5
	Hayır	157	36.5

**Tablo 3. Katılımcıların Sakatlıklarla Karşılaşma Durumu Değişkenine Göre Dağılımları**

Sakatlık Türü	Hiç	Az	Bazen	Sık sık	Her zaman
Açık Yaralar (Kesik, Yırtık, Sıyrık, Yanık)	28,6	34,4	31,2	4,9	0,9
Kapalı Yaralar (Su Toplaması, Ezikler, Kan Toplaması)	17,0	34,2	36,5	10,9	1,4
Burun, Yüz, Göz, Ağız Yaralanmaları	45,1	31,4	20,7	1,9	0,9
Baş ve Boyun Yaralanmaları	49,3	30,7	17,	1,9	0,7
Karın ve Göğüs Yaralanmaları	52,6	30,0	14,9	1,9	0,7
Kas Sakatlıkları (Kramp, Kas Yırtığı, Kas Tutulması)	16,7	29,5	34,4	15,6	3,7
Tendon Sakatlıkları	36,0	29,8	26,5	4,2	3,5
Kemik ve Eklem Kırık Çıkıkları	49,8	29,1	16,0	3,0	2,1
Bağ ve Menüsküs Sakatlıkları	57,2	21,9	12,8	5,6	2,6
Burkulmalar	14,9	34,4	33,5	13,3	4,0

Araştırmaya katılan bireylerin antrenman ve müsabaka esnasında sakatlık türleri ile karşılaşma sıklıkları Tablo 3’de gösterilmiştir. Bu verilere göre; % 31,2 Açık Yaralar (Kesik, Yırtık, Sıyrık, Yanık), % 36,5 Kapalı Yaralar (Su Toplaması, Ezikler, Kan Toplaması) ve % 34,4 Kas Sakatlıkları (Kramp, Kas Yırtığı, Kas Tutulması) ile bazen karşılaşmışlardır. % 45,1 Burun, Yüz, Göz, Ağız Yaralanmaları, % 49,3 Baş ve Boyun Yaralanmaları, % 52,6 Karın ve Göğüs Yaralanmaları, % 57,2 Bağ ve Menüsküs

Sakatlıkları ve % 49,8 Kemik ve Eklem Kırık Çıkıkları ile hiç karşılaşmamıştır. Ancak % 34,4 burkulmalar ile az karşılaşmıştır.

**Tablo 4.** Futbol Branşında Genel Olarak Aşağıdaki Sakatlıkların Görülme Sıklığı Değişkenine Göre Dağılımları

Sakatlık Türü	Hiç	Az	Bazen	Sık sık	Her zaman
Açık yaralar (kesik, yırtık, sıyrık, yanık)	20,9	36,7	28,6	12,3	1,4
Kapalı yaralar (su toplaması, ezikler, kan toplaması)	14,4	30,0	32,6	20,0	3,0
Burun, yüz, göz, ağız yaralanmaları	24,7	35,1	31,6	7,4	1,2
Baş ve boyun yaralanmaları	26,0	40,0	27,0	5,6	1,4
Karın ve göğüs yaralanmaları	30,0	37,9	27,7	3,3	1,2
Kas sakatlıkları (kramp, kas yırtığı, kas tutulması)	12,6	16,3	28,4	35,8	7,0
Tendon sakatlıkları	17,7	20,0	35,3	21,9	5,1
Kemik ve eklem kırık çıkıkları	20,0	30,2	33,0	13,3	3,5
Bağ ve menisküs sakatlıkları	24,2	20,9	31,4	20,5	3,0
Burkulmalar	10,9	22,1	28,8	30,9	7,2

Araştırmaya katılan bireylerin antrenman ve müsabaka esnasında genel olarak sakatlık türleri ile karşılaşma sıklıkları Tablo 4’de gösterilmiştir. Bu verilere göre; % 36,7 Açık Yaralar (Kesik, Yırtık, Sıyrık, Yanık), % 35,1 Burun, yüz, göz, ağız yaralanmaları, %40,0 Baş ve boyun yaralanmaları ve % 37,9 Karın ve göğüs yaralanmaları ile az karşılaşmışlardır. % 32,6 Kapalı yaralar (su toplaması, ezikler, kan toplaması), % 35,3Tendon sakatlıkları, % 33,0 Kemik ve eklem kırık çıkıkları ve % 31,4 Bağ ve Menisküs Sakatlıkları ile bazen karşılaştıklarını, ancak % 35,8 Kas sakatlıkları (kramp, kas yırtığı, kas tutulması) ve % 30,9 Burkulmalar ile sık sık karşılaştıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo 5.** Katılımcıların Yaşadıkları Sakatlıklara Etki Ettiğini Düşündüğü Durumlar Değişkenine Göre Dağılımı

Etken	Hiç	Az	Bazen	Sık sık	Her zaman
Eski Sakatlıklar Ve Yeteriz Rehabilitasyon	29,8	25,8	29,5	11,9	3,0
Antrenman Alanlarının Uygunsuzluğu	26,5	24,4	30,9	12,1	6,0
Konsantrasyon Eksikliği	21,2	25,8	36,7	13,7	2,6
Motivasyon Bozukluğu	21,4	30,0	33,3	12,1	3,3
Yanlış Teknik	20,9	21,9	36,5	14,0	6,7
Isınma Egzersizlerinin Yetersizliği	24,4	22,1	28,4	18,6	6,5
Yanlış Antrenman Metodları	28,1	23,5	26,5	15,1	6,7
Spor Branşının Özellikleri	21,2	24,9	33,7	16,5	3,7
Zemin Bozukluğu	19,3	17,0	37,4	18,8	7,4
Eksik Koriyucu Kullanımı	26,5	21,4	33,3	15,6	3,3
Kalitesiz Malzeme Kullanımı	28,4	20,9	32,3	14,0	4,4
Dikkatsizlik	14,2	28,6	35,8	14,2	7,2
Rakibin Kasıtlı Hareketleri	12,6	19,5	39,5	20,9	7,4

Araştırmaya katılan bireylerin antrenman ve müsabaka esnasında yaşadıkları sakatlıklara etki ettiğini düşündüğü durumlar Tablo 5’de gösterilmiştir. Bu verilere göre; % 29,8 Eski Sakatlıklar Ve Yeteriz Rehabilitasyon ve % 28,1 Yanlış Antrenman Metotları hiç etmediğini düşünmüştür. Ancak % 30,9 Antrenman Alanlarının Uygunsuzluğu, % 36,7 Konsantrasyon Eksikliği, % 33,3 Motivasyon Bozukluğu, % 36,5 Yanlış Teknik, % 28,4 Isınma Egzersizlerinin Yetersizliği, % 33,7 Spor Branşının Özellikleri, % 37,4 Zemin Bozukluğu, % 33,3 Eksik Koruyucu Kullanımı, % 32,3 Kalitesiz Malzeme Kullanımı, % 35,8 Dikkatsizlik ve % 39,5 Rakibin Kasıtlı Hareketlerinin bazen etki ettiğini belirtmiştir.

**Tablo 6.** Katılımcıların Yaşadıkları Sakatlıklara Etki Ettiğini Düşündüğü Durumlar Değişkenine Göre Dağılımı

Etken	Hiç	Az	Bazen	Sık sık	Her zaman
Eski Sakatlıklar ve Yeteriz Rehabilitasyon	20,9	24,4	39,8	11,6	3,3
Antreman Alanlarının Uygunsuzluğu	20,5	23,5	35,3	15,8	4,9
Konsantrasyon Eksikliği	14,7	24,9	38,4	17,4	4,7
Motivasyon Bozukluğu	17,0	26,0	35,6	16,5	4,9
Yanlış Teknik	19,3	23,3	35,1	16,0	6,3
Isınma Egzersizlerinin Yetersizliği	19,1	24,0	27,9	19,3	9,8
Yanlış Antrenman Metodları	18,6	24,4	31,4	16,3	9,3
Spor Branşının Özellikleri	19,1	20,9	39,5	14,2	6,3
Zemin Bozukluğu	15,8	22,1	34,0	17,7	10,5
Eksik Koruyucu Kullanımı	18,4	25,3	35,1	14,7	6,5
Kalitesiz Malzeme Kullanımı	19,1	24,7	33,5	14,9	7,9
Dikkatsizlik	12,3	24,2	38,6	17,7	7,2
Rakibin Kasıtlı Hareketleri	13,0	17,0	35,8	25,8	8,4

Araştırmaya katılan bireylerin antrenman ve müsabaka esnasında yaşadıkları sakatlıklara etki ettiğini düşündüğü durumlar Tablo 6’de gösterilmiştir. Bu verilere göre; % 39,8 Eski Sakatlıklar Ve Yeteriz Rehabilitasyon ve % 31,4 Yanlış Antrenman Metodları , % 35,3 Antrenman Alanlarının Uygunsuzluğu, % 38,4 Konsantrasyon Eksikliği, % 35,6 Motivasyon Bozukluğu, % 35,1 Yanlış Teknik, % 27,9 Isınma Egzersizlerinin Yetersizliği, % 39,5 Spor Branşının Özellikleri, % 34,0 Zemin Bozukluğu, % 35,1 Eksik Koruyucu Kullanımı, % 33,5 Kalitesiz Malzeme Kullanımı, % 38,6 Dikkatsizlik ve % 35,8 Rakibin Kasıtlı Hareketlerinin bazen etki ettiğini belirtmiştir.

**Tablo 7.** Katılımcıların Sakatlanma Durumu İle Karşılaşma Zamanlarının Analizi

Durum	Hiç	Az	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
Isınma Esnasında	32,3	39,8	22,1	3,5	2,3
Müsabaka Antrenmanı	15,3	30,2	37,2	14,4	2,8
Ağırlık-Kondisyon Antrenmanında	16,7	31,2	39,3	10,7	2,1
Müsabaka Sırasında	8,4	20,5	43,0	24,0	4,2

Araştırmaya katılan bireylerin sakatlanma durumu ile karşılaşma zamanlarının analizi Tablo 7’de gösterilmiştir. Bu verilere göre, % 39,8 Isınma Esnasında az görüldüğü ancak, % 37,2 Müsabaka Antrenmanında, % 39,3 Ağırlık-Kondisyon Antrenmanında ve % 43,0 Müsabaka Sırasında bazen görülmektedir.

**Tablo 8. Katılımcıların Futbol Branşında Sakatlanma Durumu İle Ne Zaman Karşılaşıldığına Dair Görüşlerinin Analizi**

Durum	Hiç	Az	Bazen	Sık sık	Her zaman
Isınma esnasında	21,9	41,4	29,8	5,1	1,9
Müsabaka antrenmanı	9,1	25,6	40,0	20,0	5,3
Ağırlık-kondisyon antrenmanında	10,9	25,6	40,0	19,3	4,2
Müsabaka sırasında	6,5	14,0	31,4	37,4	10,7

Araştırmaya katılan bireylerin sakatlanma durumu ile ne zaman karşılaşıldığına dair görüşlerinin analizi Tablo 8’de gösterilmiştir. Bu verilere göre, % 41,4 ısınma esnasında az görülmüştür. % 40,0 müsabaka antrenmanında ve % 40,0 ağırlık-kondisyon antrenmanında bazen görülmektedir. Ancak, % 37,4 müsabaka sırasında sık sık görüldüğünü belirtmektedir.

**Tablo 9. Katılımcıların Sakatlık Önlem Düzeylerinin Yaş Değişkenine Göre Farklılık Analizi**

Yaş	N	Ortalama Sıra	X <sup>2</sup>	p
10-14 yaş	25	258,56		
15-19 yaş	121	217,16		
20-24 yaş	165	202,84	8,835	0,065
25-29 yaş	90	234,78		
30 yaş ve üzeri	29	183,62		

\*p<0.05

Bireylerin sakatlık önlem düzeyleri yaş değişkenine göre anlamlı farklılık göstermemektedir (p> 0,05).

**Tablo 10. Katılımcıların Sakatlık Önlem Düzeylerinin Eğitim Durumuna Göre Farklılık Analizi**

Eğitim Düzeyi	N	Ortalama Sıra	X <sup>2</sup>	p
İlkokul	7	200,50		
Ortaokul	58	221,94		
Lise	147	202,56	2,653	0,617
Üniversite	209	222,96		
Yüksek lisans	9	223,83		

\*p<0.05

Bireylerin sakatlık önlem düzeyleri eğitim durumu değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir(p<0,05).

**Tablo 11. Katılımcıların Sakatlık Önlem Düzeylerinin Kaç Yıldır Bu Branşı Yapmaktasınız Değişkenine Göre Farklılık Analizi**

Futbol Oynama Süresi	N	Ortalama Sıra	X <sup>2</sup>	p
1-2 yıl	113	223,28		
3-4 yıl	93	210,87		
5-6 yıl	79	239,54	8,091	0,151
7-8 yıl	58	214,70		
9-10 yıl	35	176,50		
11 ve üzeri	52	197,50		



Bireylerin sakatlık önlem düzeyleri kaç yıldır bu branşı yapmaktasınız değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir( $p>0,05$ ).

**Tablo 12.** Katılımcıların Sakatlık Önlem Düzeylerinin Sporcu Kişiliğinin Aşağıdakilerden Hangisine En Çok Uyuyor Değişkenine Göre Farklılık Analizi

Kişilik	N	Ortalama Sıra	X <sup>2</sup>	p
Acelecisi- sabırsız-aşırı kaygılı	42	165,39	13,430	0,009*
Sınırlı- hırçın-asi	102	201,32		
Cesur-atak	213	231,70		
Çekingen- kuşkucu-içine kapanık	17	183,41		
Duygusal-sakin	56	227,04		

\* $p<0,05$

Bireylerin sakatlık önlem düzeyleri Sporcu kişiliğinin aşağıdakilerden hangisine en çok uyuyor değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ( $X^2=13,430$ ;  $p<0,05$ ).

**Tablo 13.** Katılımcıların Sakatlık Önlem Düzeylerinin Antrenörünüzün Spor Sakatlıkları Hakkında Yeterli Bilgiye Sahip Olduğunu Düşünüyor Musunuz? Sorusunun Cevabı Değişkenine Göre Farklılık Analizi

Spor Sakatlıkları Bilgisine Sahip Olma	N	Ortalama Sıra	X <sup>2</sup>	p
Evet	178	236,31	11,305	,004*
Hayır	93	183,80		
Kısmen	159	210,75		

\* $p<0,05$

Bireylerin sakatlık önlem düzeyleri Antrenörünüzün spor sakatlıkları hakkında yeterli bilgiye sahip olduğunu düşünüyor musunuz? Sorusunun cevabı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ( $X^2=11,305$ ;  $p<0,05$ ).

**Tablo 14.** Katılımcıların Sakatlık Önlem Düzeylerinin Düzenli Olarak Sağlık Kontrolünden Geçiyor Musunuz? Sorusunun Cevabı Değişkenine Göre Farklılık Analizi

Düzenli Sağlık Kontrol Durumu	N	Ortalama sıra	X <sup>2</sup>	p
Düzenli Sağlık Kontrolünden Geçmiyorum	139	188,42	12,312	0,006*
6 Ayda Bir	62	207,48		
Yılda Bir	188	236,15		
İki yılda bir	41	224,77		

\* $p<0,05$

Bireylerin sakatlık önlem düzeyleri Düzenli Olarak Sağlık Kontrolünden geçiyor musunuz? Sorusunun cevabı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ( $X^2=12,312$ ;  $p<0,05$ ).

**Tablo 15.** Futbolda Oynadığınız Mevkiye Göre Farklılıkların Analizi

Futbolda Mevkisi	N	Ortalama sıra	X <sup>2</sup>	p
Kaleci	75	224,35	4,239	0,64
Sol bek	31	194,95		
Sağ bek	60	228,11		
Stoper	73	203,60		

Orta saha sağbek	71	227.73
Orta saha sol bek	51	197.98
Forvet	69	217.10

\*p<0.05

Bireylerin sakatlık önlem düzeyleri futbol maçında oynadığı mevki değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir ( $p>0,05$ ).

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Futbolcuların ısınma sürelerine göre sakatlık durumları incelendiğinde ısınma süresinin sakatlık oluşumunu etkilemediği sonucuna varılmıştır. Literatürde fiziksel aktivite öncesinde yapılan ısınma hareketlerinin sakatlık riskini azalttığını belirten çalışmaların yanı sıra ısınmanın sakatlanma üzerinde etkisinin olmadığını bildiren çalışmalar da mevcuttur. Bu çalışmadan elde edilen sonuçlar Van Mechelen sonuçları ile benzerlik göstermektedir (van Mechelen, 1997). Literatürde farklı bulguların olma sebebi ısınma süresinin ve ısınma çeşidinin (aktif, pasif, dinamik, statik vb.) farklılıklarından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Sakatlık riskini azalttığı düşünülen ve fiziksel aktivitelere başlamadan önce yapılan ısınma hareketleri, bir taraftan vücudu fiziksel ve psikolojik yüklenmelere hazırlarken diğer taraftan performansı artırma ve yaralanma riskini önlemede önemli rol oynamaktadır. Isınma hareketlerinin genel amacı; kas ve tendonların esnekliğini, kas ısı ve kan akımını arttırmak ve hareket koordinasyonunu geliştirmektir. Isınma hareketleri ayrıca proprioseptif duyarlılığı artırarak yaralanma riskini azaltmakta ve hareketin doğru bir şekilde yapılmasına katkı sağlamaktadır. Futbolcuların soğuma egzersizi uygulama durumlarının sakatlık durumunu etkilemediği belirlenmiştir. Bilindiği üzere soğuma egzersizleri yoğun fiziksel aktivite sonrasında vücutta biriken atık maddelerin uzaklaştırılmasını kolaylaştırarak vücudun erken toparlanmasına yardımcı olmaktadır. Çabuk toparlanma ise birbiri ardı sıra yapılan yüklenmelerde, sporcuya bir sonraki yüklenmeye yorgun olmadan enerjik bir şekilde girme imkânı verdiğinden sakatlanma riskini azaltabilir. Nitekim Van Mechelen ve ark.(1993) sakatlık riskini azaltmada; ısınma, soğuma ve stretching gibi egzersizlerin koruyucu etki sağladığını ifade etmektedir. Fakat aynı çalışmada soğuma egzersizlerinin koşucularda sakatlık durumunu etkilemediğini bildirmiştir (van Mechelen, Hlobil, Kemper, Voorn, & de Jongh, 1993). Yapılan bu çalışmada yüklenme sonrası soğuma egzersizi yapma durumu bakımından elde edilen sonuçlar literatürle benzerlik göstermektedir. Soğuma egzersizi yapma durumunun sakatlık üzerine herhangi bir etki oluşturmaması, bu çalışmada yer alan futbolcuların neredeyse tamamının yüklenme sonrası soğuma uygulamalarını kullanmalarından kaynaklandığı söylenebilir (Hekim & Tokgöz, 2014).

Araştırma grubunda yer alan futbolcuların %62.3'nün sakatlık geçirdiği tespit edilmiştir. Işık (2018), yapmış olduğu çalışmada futbolcuların sakatlanma oranlarının %63.9 olarak tespit etmiştir (Işık, 2018). Aynı zamanda Avrupa şampiyonlar liginde profesyonel olarak futbol yapan futbolcuların sakatlanma oranları ise %80 olarak rapor edilmektedir (Walden, Hagglund , & Ekstrand, 2005).

Benzer çalışmalar incelendiğinde ve literatüre sakatlık oranlarının incelendiği çalışmalar araştırıldığında amatör ligde oynayan futbolcuların sakatlanma oranları, yapılmış olan bu çalışmadaki sakatlanma oranlarıyla benzerlik göstermektedir. Ayrıca lig seviyesi amatörden profesyonele doğru yükseldikçe futbolcularında sakatlanma oranlarında artış olduğu görülmektedir.

Yapılan araştırmaya katılan futbolcuların, %41,4 ısınma esnasında sakatlık yaşadığı görülmektedir. Arslan ve ark., (2011) göre, sporcularda hem performansın artırılması hem de sakatlık riskinin en aza indirilmesi için yüklenme öncesinde (antrenman veya müsabaka) ısınma çalışması yapmak oldukça

önemlidir (Arslan, Gökhan , & Aysan, 2011). Hekim ve Tokgöz(2014)'de, yetersiz ısınmanın futbolcularda sakatlık oluşma riskini arttırması beklenen bir sonuçtur. Literatürde farklı spor dallarında yer alan sporcular üzerinde yapılan benzer araştırma bulguları da sporcuların sakatlanmalarında ısınma yetersizliğinin önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir (Hekim & Tokgöz, 2014). Açık ve Karademir (2012)'de, futbolcuların sakatlıklardan korunmaları için antrenman ve müsabakalardan önce yeterli düzeyde ısınmaları gerektiği belirtilmektedir (Acak & Karademir, 2012).

Araştırmaya katılan futbolcuların en fazla sakatlandığı bölge %90,7 Bacak-Ayak-Diz bölgesi olduğu görülmüştür. Futbolcuların en fazla ayak bölgesinden sakatlık yaşamalarının temelinde, futbolda en fazla kullanılan ekstremitenin ayak olması, antrenman ve müsabakalarda en fazla dışsal darbenin ayak bölgesine gelmesinin yattığı düşünülebilir. Literatürde yer alan benzer araştırma bulguları da sporcuların en fazla sakatlık yaşadıkları bölgelerin yaptıkları spor dalı ile yakından ilişkili olduğunu göstermektedir. Braham ve ark., (2004) futbolcularda tüm sakatlıklar içerisinde en fazla sakatlanan bölgenin %28 ile alt ekstremiteler olduğu bulunmuştur (Braham , Finch, McIntosh, & McCrory, 2004). Dick ve ark., (2007) tarafından futbolcular üzerinde yapılan benzer bir çalışmada futbolcuların en fazla alt ekstremitenin diz ile ayak bölgesinden sakatlık yaşadıkları sonucuna ulaşılmıştır (Dick, ve diğerleri, 2007). Bavlı ve Kozanoğlu (2008) tarafından basketbol oyuncularını üzerinde yapılan araştırmada oyuncuların en fazla sakatlandıkları bölgenin %72,4 ile ayak bölgesi olduğu tespit edilmiştir (Bavlı & Kozanoğlu, 2008). Akdur ve ark., (2003) tarafından yapılan araştırmada basketbol oyuncularının sakatlanma düzeyleri incelenmiş, oyuncuların en fazla ayak, ayak bileği ve diz bölgelerinden sakatlandıkları tespit edilmiştir (Akdur, Polat, & Cıvgın, 2003). Hekim ve Tokgöz (2014) tarafından üniversite tenis oyuncularını üzerinde yapılan araştırmada sporcuların en fazla kol kaslarından sakatlık yaşadıkları tespit edilmiştir (Hekim & Tokgöz, 2014).

Yıldız ve ark., (2010) amatör futbolcular üzerinde yapmış olduğu çalışmada da diz bölgesi en çok sakatlığın olduğu bölgelerin başında gelmektedir. Diz bölgesi özellikle üst vucut kuvvetinin alt bacağa aktarıldığı eklem bölgesi olması nedeniyle daha fazla kuvvet ve dirençle karşı karşıyadır. Bu nedenle diz sakatlıklarının meydana gelmesi kaçınılmazdır. Özellikle amatör liglerde imkanların fazla olmamasından kaynaklanan eklem bölgelerine kuvvet makinaları ile yapılması gereken güçlendirme çalışmalarının yapılamaması sakatlıkları önlemede bir takım dez avantaj yaratmaktadır (Yıldız, Demirkan, Yıldırım, & Ocak, 2010). Walde'n ve ark., (2009) yapmış oldukları çalışmaya paralel olarak bu bölgedeki sakatlıklar daha çok müsabaka ortamında meydana gelmiştir. Literatürde futbolcular üzerinde yapılan birçok araştırmada da en fazla spor sakatlığının alt ekstremitte bölgelerinde olduğu tespit edilmiştir (Walden, Hagglund , & Ekstrand, 2009)

Futbolcularda sakatlıkların iyileşme süreci incelendiğinde %62,3 bir ay ve üzerinde iyileşme görüldüğü belirlenmiştir. Ekstrand vd., (2011) göre, genel olarak profesyonel bir futbolcudaki görülen kas yaralanmalarının yaklaşık %58'inin 1 haftalık zaman zarfında iyileşmesi gerekmektedir. Ancak kas yaralanmalarının %11'inin antrenmandan bir hafta ve müsabakadan dört haftadan daha uzun süreyle uzak kalmaya sebep olabileceği ifade edilmektedir (Ekstrand, Hagglund, & Walden, 2011).

Araştırmaya katılan futbolcular, % 36,7 Açık Yaralar (Kesik, Yırtık, Sıyrık, Yanık), % 35,1 Burun, yüz, göz, ağız yaralanmaları, %40,0 Baş ve boyun yaralanmaları ve % 37,9 Karın ve göğüs yaralanmaları, % 32,6 Kapalı yaralar (su toplaması, ezikler, kan toplaması, % 35,3 Tendon sakatlıkları, %33,0 Kemik ve eklem kırık çıkıkları ve % 31,4 Bağ ve Menüsküs Sakatlıkları ile karşılaşmıştır. Ancak %35,8 Kas sakatlıkları (kramp, kas yırtığı, kas tutulması) ve % 30,9 Burkulmalar ile sık sık karşılaştıklarını belirtmişlerdir. Araştırmaya katılan futbolcuların bu yaralanmalara sebep olarak da, % 30,9 Antrenman Alanlarının Uygunsuzluğu,% 36,7 Konsantrasyon Eksikliği, % 33,3 Motivasyon Bozukluğu, % 36,5 Yanlış Teknik, % 28,4 Isınma Egzersizlerinin Yetersizliği, % 33,7 Spor Branşının

Özellikleri, %37,4 Zemin Bozukluğu, % 33,3 Eksik Koruyucu Kullanımı, %32,3 Kalitesiz Malzeme Kullanımı, % 35,8 Dikkatsizlik ve % 39,5 Rakibin Kasıtlı Hareketlerinin etkilediği belirtilmektedir.

Araştırmaya katılan futbolcuların, %40'ı Müsabaka Antrenmanında sakatlanırken, %40'ı da Ağırılık ve Kondisyon antrenmanında sakatlandığı görülmektedir. Ancak, %37,4'ünün müsabaka sırasında yaşanan sakatlığın sık sık görüldüğünü belirtilmektedir. Koç ve Hekim (2014) ve Can ve Erden (2006), araştırmalarda sporcuların en fazla müsabakalarda sakatlandıkları sonucuna ulaşmıştır (Koç & Hekim, 2014; Can & Erden, 2006).

Sonuç olarak araştırmaya katılan futbolcuların sakatlıkların görülmesinde çeşitli nedenlerden meydana geldiği görülmektedir. Bunun yanı sıra araştırmaya katılan futbolcuların %43.7 ve %9.5 oranındaki kısmı bir yıl ve daha uzun sürede sağlık kontrolünden geçtiklerini belirtmişlerdir. Bu durumda sakatlık durumlarının meydana gelmesinde etkili olabileceği düşünülmektedir. Çünkü düzenli sağlık kontrolüne girmeyen futbolcuların daha çok ve daha çabuk sakatlık geçirebileceği düşünülmektedir. Yine katılımcıların %49,5 cesur ve atak olduklarını belirtmiş bu durumda rakiplerle girdiği ikili mücadelede sakatlanma riskinin de ortaya çıkacağı düşünülmektedir. Genel olarak sakatlanmaların çok uzun süreli olmadığı, sakatlanmaların en çok diz ve ayak bölgelerinde olduğu görülmüştür. Sakatlıkların meydana gelmesinde en büyük etkenler yetersiz ısınma ve rakip oyuncu müdahalesi olduğu, karşılaşılan spor sakatlıklarının oynanan mevkilere göre bazı farklılıklar gösterdiği tespit edilmiştir. Araştırmada elde edilen bulguların genel anlamda literatür ile paralellik gösterdiği görülmüştür. Araştırmaya katılan futbolcularda sakarlık yaygınlığını önlemek ve sakatlıklara neden olan risk faktörlerini en aza indirmek adına bu alanda yeni araştırmalar yapılması gerektiği düşünülmüştür.

Araştırmaya katılan futbolcuların vermiş oldukları cevaplara göre bakıldığında şu öneriler yapılması düşünülmektedir.

- ✓ Futbol oynayan bireylerin düzenli olarak sağlık kontrolünden geçmeleri gerekmektedir.
- ✓ Bireylerin sağlıklı beslenmeye dikkat etmeli ve besin değeri yüksek besinler tüketmeleri gerektiği düşünülmektedir.
- ✓ Genel itibariyle sakatlıklarını branşlarında en çok kullandıkları uzuvları üzerinde yaşadıkları görülmekte bu durumun ancak daha disiplinli ve uzun bir ısınma periyodu ile aşılabileceği düşünülmektedir.
- ✓ Branşlarında meydana gelebilecek sakatlık durumları ve bunlara müdahaleler konusunda bilgi seviyelerinin yeterli olmadığı, bu eksiğin bağlı oldukları spor kulüplerinin sağlık personeli tarafından yapılabilecek bir bilgilendirme semineri ve devamlı kontroller ile kapatılabileceği düşünülmektedir.
- ✓ Futbolcular alt ekstremitelerde sakatlıklarına karşı ekstra koruyucu önlem almalıdır.
- ✓ Daha önce spor sakatlığı geçirmiş olan futbolcular yüksek sakatlanma riskine sahip olduğundan sakatlık riski yaratan diğer modifiye edilebilir faktörler konusunda daha tedbirli davranmalıdır.
- ✓ Amatör futbolcuların antrenman ve müsabaka sahalarının bakımına özen gösterilmeli, engebeli sahalar düzenlenmelidir.

## KAYNAKLAR

- Acak, M., & Karademir, T. (2012). İştihem engelli futbolcuların yaralanma insidansı. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 52-60.
- Akdur, H., Polat, M. G., & Cıvgın, Ö. (2003). İstanbul spor kulüplerinde oynayan basketbol oyuncularının farklı yaş kategorilerinde sakatlık oranlarının ve sakatlık tiplerinin belirlenmesi. *İstanbul Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 24-28.
- Arıpınar, E. (1992). *Türk futbol tarihi (1904-1991)* (Cilt 1). İstanbul: TFF Yayınları.

- Arslan, C., Gökhan, İ., & Aysan, H. A. (2011). Amatör Sporcularda ısınma alışkanlığı ve bilgi düzeylerinin değerlendirilmesi. *Klinik ve Deneysel Araştırmalar Dergisi*, 2(2), 181-186.
- Bavlı, Ö., & Kozanoğlu, E. (2008). Adolesan basketbolcularda mevkilere göre yaralanma türleri ve nedenleri. *Fırat Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 22(2), 77-80.
- Braham, R., Finch, C. F., McIntosh, A., & McCrory, P. (2004). Community level australian football: A profile of injuries. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 7(1), 96-105.
- Can, F., & Erden, Z. (2006). Kadın futbolcularda görülen yaralanma oranları: Bir pilot çalışma. *Fizyoterapi ve Rehabilitasyon*, 17(1), 22-28.
- Dick, R., Ferrara, M. S., Agel, J., Courson, R., Marshall, S. W., Hanley, M. J., & Reifsteck, F. (2007). Descriptive epidemiology of collegiate men's football injuries: National collegiate athletic association injury surveillance system, 1988-1989 through 2003-2004. *Journal of Athletic Training*, 42(2), 221-233.
- Ekstrand, J., Hagglund, M., & Walden, M. (2011). Epidemiology of Muscle injuries in professional football (soccer). *American Journal of Sports Medicine*, 39(6), 1226-1232.
- Hekim, M., & Tokgöz, M. (2014). Üniversite tenis oyuncularında tenise özgü spor sakatlıklarının bazı değişkenlere göre incelenmesi. *I. Uluslararası Spor Bilimleri Turizm ve Rekreasyon Öğrenci Kongresi* (s. 48). Antalya: Akdeniz Üniversitesi.
- Işık, U. (2018). Amatör ve profesyonel sporcu lisanslarına sahip futbolcuların sportif kendine güven düzeyleri ile sporcu kimlikleri arasındaki ilişki. *Spor Eğitim Dergisi*, 2(3), 26-35.
- Kalyon, T. A. (1997). *Spor hekimliği: Sporcu Sağlığı ve spor sakatlıkları*. Ankara: Gülhane Askeri Tıp Akademisi Basımevi.
- Kanbir, O. (2005). *Spor Sağlık bilinci ve ilkyardım*. Bursa: Ekin Kitapevi.
- Koç, B. Ç., & Hekim, M. (2014). Spor Bölümlerinde öğrenim gören üniversite öğrencilerinin spor yaşamları boyunca karşılaştıkları spor sakatlıklarının incelenmesi. *I. Uluslararası Spor Bilimleri Turizm ve Rekreasyon Öğrenci Kongresi* (s. 116). Antalya: Akdeniz Üniversitesi.
- Koç, F. G. (2019). *Taekwon-do branşında sakatlıklar ve sakatlık bölgelerinin belirlenmesi*. İstanbul: Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı.
- Özdemir, M. (2004). *Spor Yaralanmalarında korunma ve rehabilitasyon ilkeleri*. Konya: Baskı Çizgi Kitapevi.
- van Mechelen, W. (1997). The severity of sports injuries. *Sport Medicine*, 24, 176-180.
- van Mechelen, W., Hlobil, H., Kemper, H. C., Voorn, W. J., & de Jongh, H. R. (1993). Prevention of Running injuries by warm-up, cool-down, and stretching exercises. *The American Journal of Sports Medicine*, 21(5), 711-719.
- Walden, M., Hagglund, M., & Ekstrand, J. (2005). UEFA Champions League Study; A Prospective study of injuries in professional football during the 2001-2002 season. *British Journal of Sports Medicine*, 39(8), 542-546.
- Walden, M., Hagglund, M., & Ekstrand, J. (2009). Injuries Among male and female elite football players. *Scand J Med Sci Sports*, 19, 819-827.
- Yıldız, M., Demirhan, A. C., Yıldırım, Y., & Ocak, Y. (2010). Afyonkarahisar İli amatör futbol takımlarında oynayan sporcularda görülen sakatlanma sıklıkları ve nedenlerinin araştırılması. *USAD*, 2(2), 17-35.



## X Kuşağının Kendi Çocukluk Dönemi Oyunları ile Z Kuşağının Çocukluk Dönemi Oyunlarına Yönelik Algılarının İncelenmesi

“Determining the Childhood Games of Generation X and Their Perceptions of Generation Z About Childhood Games”

Ali İSKENDER<sup>1</sup> & Elanur MUTLU<sup>2</sup>

### ARAŞTIRMA MAKALESİ

#### Tarihçe

Yayın Geliş Tarihi: 7 Kasım 2023  
Kabul Tarihi: 14 Aralık 2023  
Online Yayın Tarihi: 30 Aralık 2023

Doi: <http://dx.doi.org/10.29228/anatoliasr.49>

#### Yazarlarla İletişim

1- (Sorumlu Yazar) Atatürk Üniversitesi,  
Turizm Fakültesi, Erzurum, TÜRKİYE.  
[ali.iskender@atauni.edu.tr](mailto:ali.iskender@atauni.edu.tr)  
<https://orcid.org/0000-0003-2753-1242>  
2- Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler  
Enstitüsü, Erzurum, TÜRKİYE.  
[mutlu.elanur@gmail.com](mailto:mutlu.elanur@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-4157-9245>

#### Yazar Katkıları

Tüm yazarlar çalışmanın konseptine ve tasarımına katkıda bulundu.

#### Finansman

Bu çalışma herhangi bir kurum/kuruluştan maddi destek almamıştır.

#### Çıkar Çatışması

Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan ediyorlar.

#### Şeffaflık

Yazarlar, çalışmada hiçbir hayati özelliğin ihmal edilmediğini, dürüst, doğru ve şeffaf bir anlatım ile raporlandığını ve herhangi bir tutarsızlık olmadığını beyan etmişlerdir.

#### Etik

Bu çalışmada bilimsel etik kriterlerine uyulmuştur.

#### Referans Gösterimi

İskender, A., & Mutlu, E. (2023). X Kuşağının Kendi Çocukluk Dönemi Oyunları ile Z Kuşağının Çocukluk Dönemi Oyunlarına Yönelik Algılarının İncelenmesi, *Anatolia Sport Research*, 4(3): 21-33.

Copyright © 2023 by Anatolia Sport Research

### ÖZET

**Amaç:** Bu çalışmada X kuşağının çocukken oynadıkları oyunların özelliklerinin belirlenmesi ve X kuşağının bir ebeveyn gözüyle ya da bir büyük gözüyle Z kuşağının oyunlarına yönelik görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

**Materyal ve Metod:** Çalışma nitel araştırma desenlerinden olgu bilim deseniyle hazırlanmış olup verilere mülakat tekniği ile ulaşılmıştır. Araştırma grubu X kuşağında yer alan 14 kişiden oluşmuştur. Görüşmeler Giresun ve Trabzon illerinde gerçekleştirilmiştir.

**Bulgular:** Araştırma sonucuna göre X kuşağı mensubu bireylerin çocukken oyunlarını açık alanlarda oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. X kuşağının çocukken oynadıkları oyunlara ilişkin ve bu oyunları hangi materyallerle gerçekleştirdiklerine ilişkin sayısal veriler belirlenmiştir. Buna göre X kuşağının oyunlarını daha ziyade taş, toprak gibi doğal malzemelerle oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. X kuşağının en çok oynadığı ilk üç oyun beştaş, saklambaç, çelikçomaktır. X kuşağının oyun algılarına yönelik en dikkat çeken kod eğlencedir. Tüm katılımcılar oyun denince eğlence algısına sahiptir. X kuşağının oyunlarda kazandıklarında hissettikleri duygulara yönelik en dikkat çeken kodlar mutluluk, özgüven ve sevinçtir. Katılımcıların Z kuşağının oyunlarına yönelik algılarını içeren kodlar ise hareketsiz oyunlar, dijital oyunlar, dijital bağımlılık veren oyunlar, mutluluk vermeyen oyunlar, asosyal oyunlar ve evde oynanan oyunlar şeklinde belirlenmiştir.

**Sonuç:** Bu çalışma X kuşağının Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik algılarını ortaya koyması açısından önemlidir. X kuşağının Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik algıları, asosyal, hareketsiz, mutluluk vermeyen, dijital ve evde oynanan oyunlar şeklindedir.

**Anahtar Kelimeler:** Algı, Çocukluk, Oyun, Kuşak

### ABSTRACT

**Aim:** In this research, it is aimed to determine the characteristics of the games that generation X played as a child and to examine the views of generation X towards the games of generation Z through the eyes of a parent.

**Material and Method:** The study was prepared with the phenomenology pattern, one of the qualitative research designs, and the data were collected by interview technique. The research group consisted of 14 people in the X generation. The interview was held in the provinces of Giresun and Trabzon.

**Results:** It was concluded that the members of the X generation played their games in open areas when they were children. Some data on the games played by the X generation as children and the materials they used to play these games were determined. Accordingly, it was concluded that the X generation mostly played their games with natural materials such as stone and soil. The first three games played the most by the X generation are fivestone, hide and seek and tipcat. The most striking code for the game perceptions of the X generation is entertainment. All participants have a perception of fun when it comes to games. The most striking codes for the emotions that Generation X feels when they win in games are happiness, self-confidence and joy. The codes containing the perceptions of the participants about the games of the Z generation were determined as sedentary games, digital games, digital addictive games, games that do not bring happiness, asocial games and games played at home.

**Conclusions:** This study is important for generation X to reveal the perceptions of generation Z towards the games they play. The perceptions of generation X on the games of Z generation are respectively in the form of asocial, sedentary, non-happy, digital and home games.

**Keywords:** Childhood, Generation, Play, Perception

## GİRİŞ

Her dönemin baskın, kültürel ve toplumsal normları yani öne çıkan değerleri ve bunların şekillendirdiği düşünce ve davranış kalıpları vardır. Bu kalıplar her kuşakta farklılık gösterir. Kuşaklar, belirli bir tarih aralığında doğan ve benzer yaşam deneyimleri paylaşan insan gruplarıdır (McCrindle ve Wolfinger, 2014: 2). Bu nedenle, kuşaklar arasındaki farklılıkları anlamak için bu dönemlerin kuşakları üzerinden ele alınması daha gerçekçi sonuçlara ulaşabilmek için yararlı görülmektedir (Altuntuğ, 2012: 203).

Bireylerin çevresi; sosyal, ekonomik ve kültürel koşulları, bununla birlikte toplumun ilgilendiği konular gibi faktörler tarafından şekillenmesi, benzer özelliklere sahip bireylerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bilim insanları bu nedenle bireyleri ve özelliklerini tanımlamak için “kuşak” kavramını kullanmış ve bu konuda çalışmalar yapmışlardır (Berkup, 2014: 218). Bu çalışmalar kapsamında, 1925-1945 yılları arasında doğan kuşak “sessiz kuşak” olarak adlandırılmıştır. Bu kuşak dünya savaşları ve yaşanan ekonomik kriz nedeniyle oldukça zor şartlar altında yaşam mücadelesi vermişlerdir. II. Dünya Savaşı’ndan sonra doğan ve bu nedenle “Baby Boomers” olarak adlandırılan kuşak, 1946-1964 yılları arasında doğan insanları içermekte ve temsilcileri günümüzde emekli ya da emekli olmaya yakın bireylerden oluşmaktadır (Tapscott, 2009: 11). 1965-1980 yılları arasında doğan bireyler “X kuşağı” olarak adlandırılmaktadır. Bu kuşak, dünyadaki değişimlere ayak uydurmaya çalışan bir kuşaktır. Teknolojinin gelişmeye başladığı bir dönemde büyümüşlerdir. Savaşlar, petrol krizi gibi olayların üstüne doğan bu kuşak “kayıp kuşak” olarak adlandırılmakta ve yaşadıkları gelecek kaygısı yüzünden çok çalışmaya, kariyer yapmaya ve çok para kazanmaya odaklanmışlardır (Altuntuğ, 2012: 205-206). X kuşağını, 1980-1999 yılları arasında doğan “Y kuşağı” takip etmektedir. Bu iki kuşağı birbirinden ayıran en önemli özellik teknolojiyi kullanım şeklidir; X kuşağı teknolojiyi sadece zorunlu olduğu zamanlarda kullanırken Y kuşağı teknolojiye düşkündür (Altuntuğ, 2012: 206; Kaya, 2019: 315). 2000’den sonra doğan bireyler “Z kuşağı” olarak adlandırılmaktadır. Genellikle teknolojik yetenekleri ile ön plana çıkan Z kuşağı için teknoloji vazgeçilmez olarak görülmektedir (Kolnhof-Derecskei vd., 2017: 108). Bunun sebebi Z kuşağı çocuklarının teknolojiye erken yaşta maruz kalması ve teknolojiyi hayatlarının doğal bir parçası olarak görmelerinden kaynaklanmaktadır (Palfrey and Gasser, 2008). Bu kuşak, sosyal medyayı hayatlarının bir parçası olarak görür ve duygu düşüncelerini çekinmeden ifade edebilirler. Bunlarla birlikte, birden fazla işi aynı anda yapabilmek kapasitelerine sahip olmaları, dikkat sürelerinin kısa olması ve çabuk sıkılmaları nedeniyle diğer kuşaklarla çatışmalar yaşamaktadırlar (McCrindle, 2014: 15).

Z kuşağı bireyleri genellikle X kuşağının çocuklarından var olmaktadır (Wood, 2013: 1). X kuşağı ve Z kuşağı arasında karşılaştırma yaptığımızda; X kuşağı teknolojiyi Z kuşağı kadar doğal bir şekilde kullanamamaktadır. X kuşağı, iş hayatında belirli bir disiplin ve hiyerarşiye önem vermektedir. Z kuşağı ise bunun aksine daha esnek bir yapıya sahiptir. Kuşakların farklılıklarına yönelik çalışmalara bakıldığında (Vrhoci, vd., 2021; Setiasih ve Soemartono, 2017; Bejtkovsky, 2016) X kuşağı ve Z kuşağı arasındaki en büyük farklılığın teknolojiye olan yaklaşımları olduğu belirtilmektedir. X kuşağı teknolojiyi hayatında bir araç olarak görürken; Z kuşağı teknolojiyi hayatının bir parçası olarak görmektedir. Örneğin X kuşağı, sosyal medya gibi teknolojik araçları öğrenmekte zorlanırken Z kuşağı bu araçları doğal bir şekilde kullanabilmektedir.

Oyun, geniş bir şekilde araştırılan ve farklı birçok tanımla karşımıza çıkan bir kavramdır. Oyun insan doğasında var olan bir eylemdir. İnsan toplumunun ilk büyük faaliyetleri oyunla iç içedir (Yıldırım Sağlam, 2021: 2782). Oyunlar insan hayatında önemli bir yere sahiptir ve birçok formu bulunmaktadır. Çocuklar için oyun çocuğu hayata hazırlayan, çocuk için en doğal öğrenme ortamıdır (Ayan ve Memiş,

2012: 144). Oyunun sadece insanlar için değil başka varlıkların da gelişimine katkı sağladığı yapılan çalışmalarda (Smith, 1982; Vanderberg ve Kielhofner, 1982; Burghardt, 2010) belirtilmektedir.

Oyunun geçmişinin insanlık tarihinin çok eski dönemlerine kadar uzandığı ifade edilmektedir. Çocuklar tarihin her döneminde oyun oynamışlardır ve oyun oynama eylemi insanlık tarihi kadar eskidir (Arda, vd., 2021: 5795). İnsanlık tarihi boyunca çocukların genellikle oyunlarını kendi başlarına oluşturdukları veya büyükler tarafından oynanan oyunları kendilerince düzenleyerek oynadıkları bilinmektedir (Tuğrul, vd., 2014: 2). İnsanın doğduğu andan itibaren hayatına dahil edilen oyun, tarihte farklı coğrafya, kültür ve çağın gereksinimleriyle yoğrulmuş günümüzdeki halini almıştır. İlk insanlar, doğanın içindeki materyalleri kullanarak oyuncaklar yapmış ve bu sayede keşfetmeye başlamışlardır. İnsanların hayal gücünü, yaratıcılıklarını ve gelişimlerini destekleyen önemli araçlardan birisi oyundur. Montaigne'e göre oyun çocuk için ciddi bir iştir ve çocuğun fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik gelişiminde önemli bir yere sahiptir (Canlı ve Demirarslan, 2020: 71). Oyunlar, çocukların özgürce kendilerine özgü bir ortamda öğrenmelerine olanak sağlar. Rousseau'ya göre oynamak çocukların doğuşlarından ileri gelen doğal haklarıdır. Froebel ise yaratıcılık kavramı üzerinde durmuş, insanların ancak yaratıcılık göstererek ve yaparak gelişebileceğini vurgulamıştır (akt. Koçyiğit, vd., 2007). Gelişen endüstri ile çocuk oyunlarının kültürü de değişmektedir. Çocuk imgesi, çocuk oyunları, oyuncak ve oyun alanları şekillenmektedir. Oyuncakların ve çocukluk imgesinin değişimi, çocuk oyunlarının kültürünün değişiminde paralellik göstermektedir. Orta Çağda olmayan çocukluk kavramı Rönesans ile birlikte yeniden anlamlanmış ve teknolojinin gelişmesi ile çocuk iş gücünden çıkarılarak geleceğin yetişkinleri olarak kabul edilmeye başlanmıştır (Canlı ve Demirarslan, 2020: 71).

Geçmişten günümüze oyunların şekil, biçim, oynanan ortam, oynanacak kişi sayısı ve gerekli araç gereçlerinde değişiklikler olduğu belirtilmektedir. Eskiden oynanan oyuncakların yerini bugün daha modern oyunlar almıştır. Bazı oyunların niteliği ve içeriği, medya ve değişen toplumla birlikte değişmiştir. Özellikle, çocukların bilgisayar oyunlarına bağımlılığı nedeniyle yüz yüze iletişim kurdukları dış mekan oyunlarının azaldığına dikkat çekilmektedir. Bu nedenle çocuk oyunlarında grup oyunlarının sayısının azaldığı ve tek başına oynanan oyunların arttığı belirtilmektedir (Tuğrul, vd., 2014: 3). Literatür incelendiğinde özellikle teknoloji ve oyuncak endüstrisindeki buluşlar, gelişmeler ve yenilikler bu değişimi hızlandırmış ve değişimle birlikte çocuklar oyun ortamlarından uzaklaşarak daha çok bireysel, kapalı alanlarda ve teknolojik araçlarla oynamaya yönelmiştir (Tuğrul, 2015). Tuğrul vd. (2014) ise çalışmalarında çocuk oyunlarındaki değişimi görebilmek için Türk kültüründe üç kuşak arasında oyunlara ilişkin bakış açılarını değerlendirmiş; X, Y ve Z kuşaklarının çocukluk dönemi ilişkin oyunlarında açık alanlarda oynanan oyunların Z kuşağı döneminde azaldığını belirtmiştir. Kaya (2019) çalışmasında X, Y ve Z kuşaklarında doğmuş ve çocukluğunu o kuşağın içinde geçirmiş bireylerin oyun bakışları, oynadığı oyunları, oyun oynadığı mekanları ve oyun materyallerini ortaya koyarak kuşakların arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları incelemiş; çalışmada Z kuşağı oyunlarında teknolojik oyunlar ve aktivitelerin olduğuna dikkat çekmiştir.

Kuşaklar arasındaki farklılıkların anlaşılması, oyun kültürlerinin değişkenliği açısından da önemlidir. Her kuşağın kendine özgü yaşam deneyimleri ve kültürleri oyun tercihlerini de etkilemektedir. Örneğin X kuşağının oyunları genellikle doğal ortamlarda, arkadaşlarla birlikte oynanabilecek fiziksel oyunlar; Z kuşağı ise dijital oyunlara daha fazla ilgi göstermektedir. Bu nedenle çocukluk çağını anlamak bakımından oyun olgusunun değişimini kuşaklar arası farklılıklar üzerinden inceleyerek bazı sonuçlara ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmanın amacı, X kuşağının çocukluk dönemi oyunları ve buna bağlı olarak Z kuşağının oynadığı oyunlara yönelik bakış açılarını incelemektir. Bu araştırma için Atatürk Üniversitesi Etik Kurul'undan bilimsel etik açısından uygun olduğuna yönelik görüş alınmıştır.



## MATERYAL VE METOD

Bu araştırma nitel yöntemlerden olgubilim deseni ile hazırlanmıştır. Olgubilim deseni konuya derinlemesine ve ayrıntılı bir şekilde odaklanmaktadır. Olgular içinde bulunduğumuz dünyada tecrübeler, algılar, eğilimler, kavramlar ve durumlar gibi farklı şekillerde oluşabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 69).

### Araştırma Grubu

Araştırma grubunu X kuşağına mensup bireyler oluşturmaktadır. Araştırmada mülakat tekniği kullanılmış olup katılımcılara yarı yapılandırılmış görüşme formu ile çeşitli sorular yöneltilmiştir. Bu kapsamda katılımcılarla yüz yüze görüşülerek görüşme sorularına yanıt aranmıştır. Araştırma kapsamında 14 kişiye ulaşılmıştır. Katılımcıların demografik özelliklerine Tablo 1’de yer verilmiştir.

### Veri Toplama Süreci Ve Analizi

Araştırmanın veri toplama sürecinde mülakat tekniği kullanılmıştır. Araştırma verileri 2023 Mayıs ayı içerisinde toplanmış olup araştırma katılımcıları Giresun ve Trabzon ilinde ikamet etmektedir. Öncelikle görüşme formundaki ifadeler katılımcılara yöneltilmiş ve ses kaydı alınmıştır. Daha sonrasında araştırmacı tarafından ses kayıtları yazıya aktarılmıştır. Araştırmada bazı oyunların ismi yöreye özgü olarak ifade edilmiştir. Bu doğrultuda araştırma verilerinin sınırlı bir bölgeden elde edilmesi çalışmanın kısıtı olarak düşünülmüştür.

Nitel çalışmalarda verilerin analizi; verinin derlenmesi, elde edilen verilerin kodlanması ve elde edilen kodlamaların bir araya getirilerek tema şeklinde ifade edilmesi, ardından verilerin şekiller ve tablolar ya da bir tartışma halinde sunulması süreçlerini kapsamaktadır (Creswell, 2013: 180). Verilerin analizi sürecinde çalışma kapsamında Creswell (2013)’in belirttiği süreç takip edilmiş ve verilerin analizinde nitel verilerin analizinde kullanılan tekniklerden biri olan içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizinde asıl amaç, verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. İçerik analizinde elde edilen verilerin önce kavramsallaştırılması sonrasında da ortaya çıkan kavramlara göre mantıklı şekilde düzenlenmesi ve buna göre veriyi ifade eden temaların saptanması gerekmektedir. İçerik analizinde yapılan işlem birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ya da temalar altında bir araya getirerek bunu okuyucunun anlayacağı bir biçimde yorumlayarak sunmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 242).

### Nitel Veri Toplama Araçları

Görüşme formunda yer alan ifadeler şu şekildedir:

- ✓ Size göre oyun ne anlama geliyor (nedir), anlatır mısınız?
- ✓ Çocukken hangi oyunları oynardınız?
- ✓ Bu oyunlarda kullandığınız materyaller nelerdi?
- ✓ Bu oyunları nerelerde ve kimlerle oynardınız?
- ✓ Oyunlarda kazandığınızda ne hissederdiniz?
- ✓ Şimdiki neslin oynadığı oyunlar hakkında ne düşünüyorsunuz, sizin zamanınızdaki oyunlardan ne gibi farkları var?

### Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı günümüzde unutulmaya yüz tutmuş olan X kuşağının çocukken oynadıkları oyunları belirlemek, bunları derleyerek alan yazınına kazandırmak ve bir büyük ya da ebeveyn

gözünden Z kuşağının oynadıkları oyunları değerlendirmek ve karşılaştırma yapmaktır. Bu amaçla çalışma kapsamında oluşturulan araştırma soruları şu şekildedir:

Araştırma sorusu 1: X kuşağının çocukken oynadıkları oyunlar ve bu oyunların özellikleri nelerdir?

Araştırma sorusu 2: X kuşağının bir büyük veya ebeveyn gözüyle Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik algıları nasıldır?

## BULGULAR

Araştırma bulgularında katılımcılara ilişkin tanımlayıcı bilgilere, katılımcıların çocukken oynadıkları oyunlara, küçükken oynadıkları oyunlarda kullandıkları materyallere, küçükken kimlerle oyun oynadıklarına, küçükken nerelerde oyun oynadıklarına, küçükken oynadıkları oyunlarda kazandıklarında hissettiklerine yönelik düşüncelerine, oyun kelimesine yönelik algılarına ve katılımcıların Z kuşağının oynadığı oyunlara ilişkin görüşlerine yer verilmiştir.

*Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgileri*

Katılımcı	Yaş	Cinsiyet	Meslek	Çocuk sayısı
K1	58	Erkek	Akademisyen	Çocuk sahibi değil
K2	54	Erkek	Akademisyen	Çocuk sahibi
K3	43	Kadın	Akademisyen	Çocuk sahibi değil
K4	45	Kadın	Akademisyen	Çocuk sahibi
K5	49	Kadın	Akademisyen	Çocuk sahibi
K6	43	Erkek	Biyolog	Çocuk sahibi değil
K7	55	Erkek	Akademisyen	Çocuk sahibi
K8	49	Kadın	Ev hanımı	Çocuk sahibi
K9	58	Kadın	Ev hanımı	Çocuk sahibi
K10	49	Kadın	Ev hanımı	Çocuk sahibi
K11	54	Erkek	Gemici	Çocuk sahibi
K12	57	Erkek	Armatör	Çocuk sahibi
K13	57	Erkek	Akademisyen	Çocuk sahibi
K14	44	Erkek	Fotoğrafçı	Çocuk sahibi değil

Tablo 1’de katılımcıların demografik bilgilerine yer verilmiştir. Buna göre katılımcıların 8’i erkek, 6’sı kadındır. Meslek olarak katılımcıların 7’si akademik personel, 3’ü ev hanımı ve diğerleri sırasıyla biyolog, denizci, armatör, fotoğrafçı şeklindedir. Katılımcılar 43 ve 58 yaşları arasındadır. Katılımcıların 10’u çocuk sahibiyken dördü çocuk sahibi değildir.

*Tablo 2. Katılımcıların Oynadıkları Oyunlar*

Oyun	n
Beştaş	13
Saklambaç (iki katılımcı kukku olarak da belirtmiştir)	12
Çelikçomak	8
Futbol, misket	7
Yakar top	6
Evcilik, fodik (mangala)	5
Çizik taş, seksek, gazoz kapağı	4
İstop, ip atlama	3
Tombili beş (tombik oyunu), körebe, bilyeli araba, cızbız, pokuç (taş devirmece)	2

Diğer;	1
Koşma, mendil kapmaca, yakalamaca, kille oynama, simit, oyuncak bebek, kiremitten kına, topaç, sapan atma, uçurtma, tabak uçurtma, voleybol (ip geredik direklere), denizde taş sektirmece, yüzme yarışı, tahtayla sörf (via derdik), en derinden kum çıkarma, sakızlardan çıkan futbolcu fotoğrafları bulma, uzuneşek	

Tablo 2 incelendiğinde katılımcıların en çok oynadıkları oyunun beştaş olduğu (12 kişi), daha sonrasında saklambaç (12 kişi), çelikçomak (8 kişi), futbol, misket (7 kişi), yakar top (6 kişi), evcilik, fodik (5 kişi) şeklinde devam ettiği görülmektedir.

**Tablo 3. Katılımcıların Oyunlarında Kullandıkları Malzeme Ve Ekipmanlar**

Materyal	n
Taş	14
Toprak, top	9
Tahta (odun, ahşap)	7
İp, bilye	5
Kiremit, bez bebek, doğada olan materyaller	3
Kil	2
Diğer; Kâğıt/kalem, eski eşyalar, sopa, oyuncak bebek, yaprak, yaşmak	1

Tablo 3 incelendiğinde katılımcıların oyunlarında ağırlıklı olarak doğal malzemeler seçtikleri görülmektedir. Katılımcıların hepsi oynadıkları oyunlarda “taş” kullandıklarını belirtmiştir. Yine katılımcıların dokuzu oyunlarında doğal malzeme olan toprak kullandıklarını belirtmiştir. Katılımcıların dokuzu top kullandığını, yedisi tahta, beşi ip ve bilye, üçü kiremit, bez bebek ve doğada olan materyaller, ikisi kil kullandığını belirtmiştir. Oyunlarında kâğıt kalem, eski eşyalar, sopa, oyuncak bebek, yaprak, yaşmak kullanan katılımcı sayısı birer kişiden oluşmaktadır.

**Tablo 4. Katılımcıların Oyun Partnerleri**

Oyun	n
Arkadaş	10
Akraba	5
Komşu çocukları	7
Mahalledekiler	2

Katılımcılara çocukken kimlerle oyun oynadıklarına ilişkin soru yöneltilmiştir. Buna ilişkin sayısal bilgiler Tablo 4’te gösterilmektedir. Katılımcıların büyük çoğunluğu çocukken arkadaşlarıyla oyun oynadığını belirtmiştir. Katılımcıların 10’u arkadaşlarıyla, yedisi komşu çocuklarıyla, beşi akrabalarla, ikisi de mahalledekilerle oyun oynadığını belirtmiştir.

**Tablo 5. Katılımcıların “Oyun” Kelimesine Yönelik Düşüncelerini Gösteren “Oyun” Teması**

Katılımcı	Eğlence	Mutluluk	Arkadaş	Rahatlama	Huzur	Kaçış	Yarışma	İletişim
K1	✓							
K2	✓		✓					
K3	✓							
K4	✓		✓					✓
K5	✓		✓					
K6	✓	✓						
K7	✓			✓	✓			
K8	✓	✓						

K9	✓			
K10	✓			
K11	✓			✓
K12	✓			
K13	✓			✓
K14	✓			

Tablo 5’te oyun teması yer almaktadır. Oyun teması ise sekiz koddan oluşmaktadır. Bu kodlar sırasıyla eğlence, mutluluk, arkadaş, rahatlama, huzur, kaçış, yarışma ve iletişim şeklindedir. Katılımcıların tümünün oyun denince “eğlence” düşüncesine sahip oldukları görülmektedir. Katılımcılardan üçü oyun denince arkadaş, ikisi mutluluk düşüncesine sahipken rahatlama, huzur, kaçış, yarışma ve iletişim düşüncesine sahip katılımcı sayısı ise birer kişidir.

**Tablo 6.** Katılımcıların Oyun Oynadıkları Alanlara İlişkin “Oyun Mekânı” Teması

Katılımcı	Sokak	Bahçe	Mahalle içi	Dışarda	Kapı önü	Denizde
K1	✓	✓		✓		
K2		✓				
K3	✓		✓			
K4	✓					
K5	✓					
K6		✓				
K7				✓		
K8				✓		
K9				✓	✓	
K10	✓					
K11		✓				
K12	✓					
K13	✓			✓		✓
K14	✓					

Tablo 6’da katılımcıların çocukken oynadıkları oyunları nerede gerçekleştirdiklerine yönelik “oyun mekânı” teması gösterilmiştir. Oyun teması altı koddan oluşmuştur. Kodlar incelendiğinde katılımcıların hepsinin çocukken oyunlarını açık alanlarda oynadıkları anlaşılmıştır. Katılımcıların sekizi sokakta oyun oynadıklarını, beşi dışarda, dördü bahçede ve birer kişi de denizde, kapı önünde, mahalle içinde oyun oynadıklarını belirtmiştir.

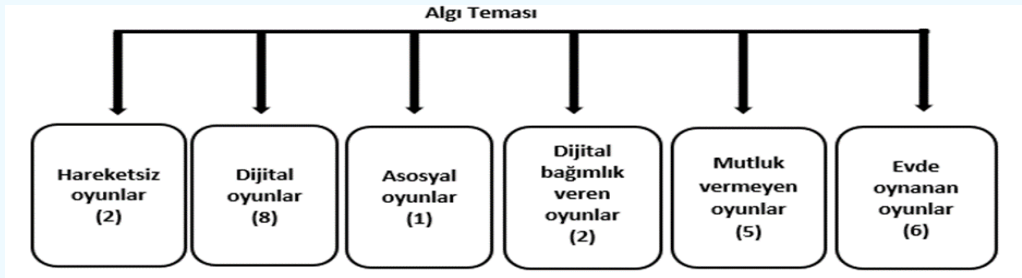
**Tablo 7.** Katılımcıların Oyunlarda Kazandıklarında Hissettiklerine Yönelik “Zafer Duygusu” Teması

Katılımcı	Mutluluk	Özgüven	Hırs	Sevinç	Huzur	Statü	Rakibi kızdırmak
K1	✓						
K2	✓	✓					
K3	✓		✓				
K4	✓						
K5	✓						
K6	✓			✓	✓		

K7	✓	✓			✓
K8	✓			✓	
K9			✓		
K10	✓	✓			✓
K11	✓				
K12	✓		✓		✓
K13	✓				✓
K14	✓		✓		

Katılımcılara çocukken oynadıkları oyunlar sonrasında kazanınca ne hissettikleri sorusu yöneltilmiştir. Tablo 7’de “zafer duygusu” teması gösterilmiştir. Buna göre zafer duygusu teması yedi koddan oluşmaktadır. Bu kodlar sırasıyla; mutluluk, özgüven, hırs, sevinç, huzur, statü, rakibi kızdırmak şeklindedir. Katılımcıların 13’ü oyunlarda kazandıktan sonra mutluluk hissettiklerini belirtmiştir. Katılımcılardan üçü özgüven, üçü sevinç hissettiklerin ikisi hırs, ikisi huzur, ikisi statü ve ikisi de rakibi kızdırma hissettiklerini belirtmiştir. Tablo 7’deki zafer temasına yönelik katılımcı ifadelerinde bazıları şu şekildedir:

- ✓ K5. Mutluluk, havalarda uçardık.
- ✓ K7. Mutlu olmak, statü kazanmak gibi duygular barındırırdık. Oyunu kazandığımızda oyunu en iyi bilen kişi olurduk. Özgüvenimiz geliştirdi.
- ✓ K8. Mutluluk, huzurlu olurum oyun oynarken hiçbir şey düşünmezdim.
- ✓ K11. Mutluluk, üstün hissederdim, özgüvenim olurdu.
- ✓ K12. Sevinç, mutluluk, karşı tarafı kızdırmaca.
- ✓ K13. Yeniyorduk çok mutlu oluyorduk. Birbirimizi kızdırıyorduk.



Şekil 1. Katılımcıların Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik düşüncelerini içeren “algı” teması

Katılımcıların Z kuşağının oynadığı oyunlara yönelik algıları Şekil 1’de gösterilmektedir. Şekil 1 oluşturulurken Tablo 8’deki katılımcı görüşlerinden yararlanılmıştır. Buna göre sekiz katılımcı Z kuşağının oynadığı oyunların “dijital” oyunlar olduğu algısına sahiptir. Altı katılımcı Z kuşağının oynadığı oyunların evde oynanan oyunlar olduğu algısına sahiptir. Beş katılımcı Z kuşağının oynadığı oyunların mutluluk vermeyen oyunlar olduğu algısına sahiptir. İki katılımcı Z kuşağının oynadığı oyunların hareketsiz oyunlar olduğu algısına sahiptir. İki katılımcı Z kuşağının oynadığı oyunların dijital bağımlılık veren oyunlar olduğu algısına sahiptir. Bir katılımcı ise Z kuşağının oynadığı oyunların asosyal oyunlar olduğu algısına sahiptir.

Katılımcıların Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik görüşleri daha ziyade eleştirel yönlüdür. Buna göre katılımcılarda Z kuşağının oynadıkları oyunların fiziksel aktivite gerektirmeyen dijital, telefon ya da internetle oynanan oyunlar olduğu görüşünün daha baskın olduğu görülmüştür. Buna

yönelik katılımcı görüşü 10'dur. Katılımcılardan bazıları Z kuşağının internet, mobil ya da dijital tabanlı oyunlar oynamasının Z kuşağında bir takım sorunların oluşmasına neden olduğu düşüncesine sahiptir. Buna yönelik katılımcı ifadeleri;

- ✓ K2. Şimdiki neslin telefona ya da internete bağımlı olduklarını bunun ise göz sağlıklarına olumsuz etki ettiği görüşünü belirtmiştir.
- ✓ K3. Şimdiki neslin oyunlarının daha ziyade elektronik olmasından dolayı çekingen ve bireysel olduklarını belirtmiştir.
- ✓ K5. Şimdiki neslin oyunlarının tamamen dijital olmasında kaynaklı mutluluğu hissedemediklerini ve olaylara karşı tepkisiz olduklarını belirtmiştir.
- ✓ K14. Şimdiki neslin oyun oynamayı bilmediğini, dijital ekranda herhangi bir fiziksel aktivitede bulunmadıklarını bu yüzden daha içe kapalı ve bireysel olduklarını belirtmiştir.

Katılımcılardan bazıları Z kuşağının dijital oyunlara bu kadar bağımlı olmasının sebeplerini anne, babaların çocuklarına yönelik korumacı yaklaşımlarından ve dış ortamdaki güvenlik endişesinden kaynaklı olduğunu belirterek anne/babalara yönelik eleştirel görüşler belirtmiştir. Buna yönelik katılımcı ifadeleri;

- ✓ K6. Şimdiki neslin oyun oynamadığını belirterek bizim zamanımızda sabahtan başlardık oyun oynamaya akşama kadar dışardaydık. Şimdi çocuklar telefona bağımlı. Bunun bir sebebinin de dışarıdaki insanlara karşı güven duygusunun olmaması görüşünü ifade etmiştir.
- ✓ K11. Şimdiki neslin bizim zamanımızdaki oyunları oynama şansı yok. Başta tehlikeli oyunlar olduğu için biz çekiniyoruz. Sokaklardan korktuğumuz için dışarı yollamıyoruz. Çocukların evde telefonlara bağlı kalmasında bizimde etkimiz var görüşünü belirtmiştir.
- ✓ K13. Şimdiki nesil oyun nedir bilmiyor. Sadece bilgisayarda olanları biliyorlar. Sokak oyunu yok. Ebeveynler olarak biz oynadığımız tehlikeli oyunları oynatmıyoruz” görüşünü bildirmiştir.

Katılımcılardan bazıları kendi zamanlarıyla mukayese ettiklerinde Z kuşağının oyunlarının pasif, sosyal olmayan ve dijital oyunlar olduklarını kendi zamanlarındaki oyunların daha aktif, enerji gerektiren, sosyal oyunlar olduğu görüşünü ileri sürmüştür. Buna yönelik katılımcı ifadeleri;

- ✓ K1. Bizim neslin oyunları bedenen enerji sarf ettiğimiz oyunlardı, koşuyorsun, terliyorsun, düşüyorsun; tehlikeli oluyordu, elin kesilebiliyordu, arkadaşlarına zarar verebiliyorsun. Tehlikeli oyunlardı ama vücut enerji harcıyordu görüşünü belirtmiştir.
- ✓ K5. Şimdiki çocukların oyunları tamamen dijital mutluluğu hissetmiyorlar. Biz arkadaşlarımızı tanır bilirdik görüşünü belirtmiştir.
- ✓ K8. Şimdiki nesil hep telefonlarla bilgisayarda oyun oynuyor. Eskisi gibi değil. Eskiden daha güzeldi. Birbirimizin yüzünü görürdük” ifadesini belirtmiştir.”
- ✓ K10. Eskiden daha güzeldi her şey, şimdi herkes ayrı ayrı takılıyor. Önceden herkes bir arada otururdu” ifadesini belirtmiştir.
- ✓ K14. Şimdiki nesil oyun oynamıyor gibi bir şey sadece dijital ekran, herhangi bir fiziki harekette bulunmuyorlar, aksiyonu yok görüşünü bildirmiştir.

Katılımcılardan bazıları Z kuşağının oyunlarını kapalı alanlarda (ev gibi) oynadıklarını belirterek kendi zamanlarında oyunların sokakta, dışarıda oynandığını ve o zamanki oyunların daha güzel olduğunu belirterek eleştirilerini dile getirmiştir. Buna yönelik katılımcı ifadeleri;

- ✓ K2. Şimdiki nesil dışarıda oyun oynamayı bilmiyor. Telefona, internete bağımlı yaşıyorlar
- ✓ K4. Bizim kadar mutlu olduklarını hissetmiyorum.
- ✓ K5. Sabahtan başlardık oyun oynamaya akşama kadar dışardaydık. Şimdi çocuklar telefona bağımlı

- ✓ K7. Şimdiki nesil cep telefonuyla oynuyor. Dışarda sokakta oyun yok. Şehir merkezleri için konuşuyorum, köyleri bilmiyorum.
- ✓ K8. Onlar hep telefonlarla bilgisayarda oyun oynuyor. Eskisi gibi değil eskiden daha güzeldi.

**Tablo 8. Katılımcıların Z Kuşağının Oynadığı Oyunlara Yönelik Düşünceleri**

Katılımcı	Düşünceleri
K1	Bizim neslin oyunları bedenen enerji sarf ettiğimiz oyunlardı, koşuyorsun, terliyorsun, düşüyorsun; tehlikeli oluyordu, elin kesilebiliyordu, arkadaşlarına zarar verebiliyorsun. Tehlikeli oyunlardı ama vücut enerji harcıyordu. Çocukların şimdi kemik yapıları gelişmiyor, beslenmeyle o açığı kapatıyorlar belki.
K2	Şimdiki nesil dışarıda oyun oynamayı bilmiyor. Telefona, internete bağımlı yaşıyorlar. Bu da göz bozukluğuna yol açar. Spor etkinliklerinin içinde varsa oyun oynuyorlar.
K3	Tamamen elektronik, ikili ilişkilerden ziyade çekingen oluyorlar. Şimdiki neslin oyunlarında daha çok bireysellik var.
K4	Bizim kadar mutlu olduklarını hissetmiyorum.
K5	Şimdiki çocukların oyunları tamamen dijital, mutluluğu hissetmiyorlar. Biz arkadaşlarımızı tanıyabiliydik. Hissetmedikleri için olaylara karşı tepkisiz davranıyorlar.
K6	Şimdiki nesil oyun oynamıyor. Bizim zamanımızda mutluluk vardı. Sabahtan başlardık oyun oynamaya akşama kadar dışarıydık. Şimdi çocuklar telefona bağımlı. Tabii bunun bir sebebi de dışarıdaki insanlara karşı güven duygusunun olmaması.
K7	Şimdiki nesil cep telefonuyla oynuyor. Dışarda sokakta oyun yok. Şehir merkezleri için konuşuyorum, köyleri bilmiyorum.
K8	Onlar hep telefonlarla bilgisayarda oyun oynuyor. Eskisi gibi değil eskiden daha güzeldi. Birbirimizin yüzünü görürdük.
K9	Eskiden dışarıydık şimdi hep evde çocuklar. Eskiden daha güzeldi oyunlar.
K10	Eskiden daha güzeldi her şey, şimdi herkes ayrı ayrı takılıyor. Önceden herkes bir arada otururdu. Artık hiçbir şeyin tadı yok çocukların tek uğraşı ellerindeki telefonlar.
K11	Şimdiki neslin bu oyunları oynama şansı yok başta tehlikeli oyunlar olduğu için biz çekiniyoruz. Sokaklardan korktuğumuz için dışarı yollamıyoruz. Çocukların evde telefonlara bağlı kalmasında bizim de etkimiz var.
K12	Şimdiki neslin oynadığı oyunlar bana çok anlamsız geliyor
K13	Şimdiki nesil oyun nedir bilmiyor. Sadece bilgisayarda olanları biliyorlar. Sokak oyunu yok. Ebeveynler olarak biz oynadığımız tehlikeli oyunları oynatmıyoruz.
K14	Şimdiki nesil oyun oynamıyor gibi bir şey sadece dijital ekran, herhangi bir fiziki harekette bulunmuyorlar. Aksiyonu yok, daha içe kapalı bireysel sistemde ilerliyorlar

Tablo 8’de katılımcıların Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik görüşlerine yer verilmiştir. Şekil 1’deki algı teması oluşturulurken katılımcıların Tablo 8’de yer alan görüşlerinden yararlanılmıştır.

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu araştırmada 1965 ve 1980 doğumlu olan X kuşağı bireylerinin oynadıkları oyunlar ve oyunlara ilişkin çeşitli bilgiler derlenmiştir. Bununla birlikte çalışmada X kuşağının Z kuşağının oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri ortaya konmuştur. Araştırmanın temel çıkış noktası 2000 ve sonrası dünyaya gelen neslin daha ziyade dijital oyunlarla meşgul olması ve dijital dünyanın sunduğu (sosyal medya vb.) uygulamalarla vakit geçirmesi düşüncesidir. Dolayısıyla yeni nesilde eski kuşakların oynadığı oyunlar karşılık bulmuyor ya da bu oyunların dijital versiyonlarıyla oyun oynuyorlar. Örneğin X kuşağı mensubu birey fodik (mangala) oyununu doğal ortamda yere çukur kazarak ve taşlarla oynarken, Z kuşağı ise bu

oyunu bilgisayarda oynamayı tercih ediyor. Geleneksel değerlerimiz olan oyunlarımızın yaşatılması ve unutturulmaması adına yapılan her çalışma oldukça önemlidir. Bazı etkinlikler vasıtasıyla geçmişteki oyunlarımız günümüze aktarılmaya ve yaşatılmaya çalışılmaktadır. Bu etkinliklerle hem geleneksel çocukluk dönemi oyunlarımız yaşatılmaya hem de yeni nesillere aktarılmaya çalışılıyor.

Yeni nesiller büyüklerinin oynadıkları oyunları bilmediklerinden ve dijital çağa maruz kaldıklarından dolayı oyunlarında daha ziyade dijital oyunları tercih etmektedir. Bu ise kuşak çatışmasına neden olabiliyor. Araştırma kapsamında X kuşağının Z kuşağının oynadıkları oyunlara eleştirel baktığı belirlenmiştir. X kuşağı Z kuşağının oynadığı oyunları mutluluk vermeyen, evde kapalı alanlarda oynanan oyunlar olarak görmektedir. Kendi dönemlerindeki oyunların daha sosyal, eğlenceli ve aktif oyunlar olduğu görüşüne sahiptirler. Kendileriyle kıyasladıklarında Z kuşağının oynadıkları oyunlardan çıkarım yaparak Z kuşağının daha bireysel, içe kapanık, dijital oyunlara bağımlı, hareketsiz, mutsuz olduklarını ifade etmişlerdir.

Araştırmada X kuşağının dönemin ve kuşağın özelliklerine uygun olarak daha yaratıcı, sosyal, açık alanlarda ve geleneksel oyunları oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. X kuşağı oyunlarında ağırlıklı olarak doğal malzemelerden yararlanmıştır. Taş, toprak, kil, ahşap gibi doğal malzemeler ya da ip, top, bilye gibi maddi değeri yüksek olmayan malzemelerle oyun oynadıkları belirlenmiştir. X kuşağı oyunlarını açık alanlarda (sokak, mahalle, ev önü, bahçe) oynamıştır. X kuşağının oyunları incelendiğinde oynadıkları oyunlarda yaratıcı, kendi inisiyatiflerini içeren oyunlar tercih ettikleri görülmüştür. Örneğin; tahtayla sörf yapma, direklere ip gererek voleybol oynama, su altından kum çıkarma, su altında en uzun süre kalma, kiremitten kına yapma, kille oynama gibi daha yaratıcı ve kendi buluşları olan oyunlar oynamışlardır. Bu açıdan bakıldığında X kuşağının oyunlarında yaratıcı olduğu anlaşılmıştır.

Oyunlar kültür hazinelerimizi barındıran, dönemin özelliklerini, yaşam biçimini içeren önemli değerlerimizdir. Yeni nesle önceden oynanan ve günümüzde unutulmaya yüz tutmuş oyunlar oynatarak onların bu oyunları öğrenmeleri ve aktif hayatlarında oynamalarını sağlamaya yönelik etkinlikler yaygınlaştırılmalıdır. Eğitim sistemi içerisinde bu oyunlara sıkça yer verilmelidir. Eskiden oynanan çocukluk çağı oyunları daha ziyade yaratıcı ve bedensel gayret gerektiren oyunlardı. Günümüzde çocukların oynadığı oyunlar dijital ya da eski oyunların dijital versiyonlarını kapsamaktadır. Önceki dönemlerde oynanan oyunlarda çocuklar karşılıklı oyun oynadıklarında sosyalleşme imkânı buluyorlardı. Fakat dijital oyunlar bir ekran karşısında oynandığından karşısında bir birey bulunmuyor. Bu durum ise günümüz çocuklarında bazı duyguların gelişmesine engel olabiliyor. Birlikte oynanan oyunlar paylaşma, sosyalleşme, mutluluk, işbirliği gibi olumlu duyguların gelişmesine katkı sunar. Fakat günümüzde dijitalde oynanan oyunlar bu duyguların tam anlamıyla gelişmesine yardımcı olmuyor. Araştırma kapsamında X kuşağının Z kuşağına yönelik daha bireysel, çekingen olduğuna ilişkin algıları olduğu görülmüştür.

Futbolu sahada oynamak ile bilgisayarda oynamak arasında oldukça büyük fark vardır. Bilgisayarda oynanan futbol bedeni anlamda daha az enerjiye ve gayrete ihtiyaç duymaktadır. Futbol bedensel hareket gerektiren bir oyundur. Bu bedensel hareket ise bedensel ve ruhsal anlamda daha sağlıklı olmayla da ilişkilendirilebilir. Fakat bilgisayar karşısında saatlerce oturarak futbol oynayan bir çocuk, aksine oturarak çok fazla zaman geçirdiğinden dolayı fizyolojik olarak çeşitli hastalıklara maruz kalabilir. Obezite, duruş bozuklukları, eklem hastalıkları gibi rahatsızlıkların Z kuşağında ortaya çıkma olasılığı daha yüksektir. Doğru içerikli oyunlar aynı zamanda geleceğin büyükleri olacak çocukların daha sağlıklı bireyler olmalarına da katkıda bulunmaktadır.

Geleneksel oyunlara yönelik yapılacak çalışmalar; eski oyunların yaşatılmasını sağlayarak kültür hazinemizin korunmasına, gelecek nesillerin daha sağlıklı olmalarına hem de bu kültürel değerlerden



ekonomik anlamda fayda sağlamasına katkıda bulunabilir. Kültürel değerlerimizden turistik ürün olarak yararlanarak hem bu değerleri yaşatabiliriz hem de bu değerleri ekonomiye kazandırabiliriz. Bu nedenle geleneksel oyunlarımıza yönelik çeşitli uluslararası etkinlikler düzenlenebilir. Bu etkinliklerin doğru bir şekilde tanıtılmasıyla hem turistik hareketlilik sağlanarak ekonomik yarar sağlayabilir hem de oyunlar vasıtasıyla kültürümüzü tanıtabiliriz.

Gelecekte yapılacak çalışmalarda eskiden oynanan çocukluk dönemi oyunlarına yönelik Z uşağının farkındalığını artırmaya yönelik içerikler tercih edilebilir.

## KAYNAKLAR

- Altuntuğ, N. (2012). Kuşaktan kuşağa tüketim olgusu ve geleceğin tüketici profili. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 4(1), 203-2012.
- Arda, Ü., Kaya, R., & Çakır, V. O. (2021). Serbest zaman etkinliği olarak dijital oyunlar ve toplumsal cinsiyet. *OPUS International Journal of Society Researches*, 17(38), 5791-5818.
- Ayan, S., & Memiş, U.A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), 143-149.
- Berkup, B. S. (2014). Working with generations x and y in generation z period: management of different generations in business life. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(19), 218-222.
- Burghardt, G. M. (2010). *Defining and recognizing play*. In Oxford Handbook of The Development of Play, A. D. Pellegrini (Ed.), Oxford (UK): Oxford University Press, 9-18.
- Bejtkovsky, J. (2016). The employees of baby boomer's generation: generation x, generation y and generation z in selected Czech corporations as conceivers of development and competitiveness in their corporation. *Journal of Competitiveness*, 8(4), 105-123.
- Canlı, K. S., & Demiralman, D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel araştırma tasarımı*. (Çev. A. Budak ve İ. Budak). M. Bütün ve S. B. Demir (Çeviri Editörleri), Nitel Araştırma Yöntemleri-Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni. (4. Baskı). Siyasal Kitabevi, Ankara.
- Kaya, İ. (2019). X, y, z kuşaklarının çocukluk oyunlarının incelenmesi. *FSM İlimi Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, 14, 313-326.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Kolnhofer, Derecskei, A., Reicher, Zs, R., & Szeghegyi, A. (2017). The x and y generations' characteristics comparison. *Acta Polytechnica Hungarica*, 14(8), 107-125.
- Mccrindle, M., & Wolfinger, E. (2014). *The ABC of XYZ understanding the global generations*. A McCrindle Publication.
- Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). *Born digital-understanding the first generation of digital natives*. A Member of the Perseus Books Group.
- Setiasih, S., & Soemartono, T. (2017). The impact of generation x, y, z and lifestyle in selecting preference retail mediated by brand image variable. *International Journal of U- and E- Service Science and Technology*, 10(8), 137-154.
- Smith, P. K. (1982). Does play matter? functional and evolutionary aspects of animal and human play. *Behavioral and Brain Sciences*, 5(1), 139-184.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital-how the net generation is changing your world*. McGraw Hill.
- Tuğrul, B. (2015). *Oyunun gücü*. Ayşe Belgin Aksoy (Ed.) Okul Öncesi Eğitimde Oyun İçinde, Hedef Yayıncılık.
- Tuğrul, B., Ertürk, H.G., Özen Altınkaynak, Ş., & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.
- Vandenberg, B., & Kielhofner, G. (1982). Play in evolution, culture, and individual adaptation: implications for therapy. *American Journal of Occupational Therapy*, 36(1), 20-28.
- Vrhoci, A., Tanković, A. C., & Kapeš, J. (2021, 20-24 September). *Perception of online information when selecting a tourist product: differences between generations x, y and z*. 27th Cromar Congress. Let The Masks Fall-New Consumer in Business Research, 363-382, Croatia.

- Wood, S. (2013). Generation z as consumers: trends and innovation, institute for emerging issues, *NC State University*, 119(9), 1-3, 7767-7779.
- Yıldırım Sağlam, B. (2021). Johan Huizinga'nın oyun kuramı çerçevesinde üç modelle Karagöz-Hacivat muhâvereleri. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, 5(4), 2780-2798.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.



## Spor Yöneticiliği Bölümü Öğrencilerinin İnternet Kullanımı Öz-Yeterliklerinin Araştırılması

“Investigation of Internet Use Self-Efficacy of Sports Management Department Students”

Diyyar Faroog Ahmed DALOO<sup>1</sup> & Fatih Ahmet GENÇ<sup>2</sup>

Selçuk KALINCA<sup>3</sup> & Harun HALİSDEMİR<sup>4</sup>

### ARAŞTIRMA MAKALESİ

#### Tarihçe

Yayın Geliş Tarihi: 22 Kasım 2023

Kabul Tarihi: 24 Aralık 2023

Online Yayın Tarihi: 30 Aralık 2023

Doi: <http://dx.doi.org/10.29228/anatoliar.50>

#### Yazarlarla İletişim

1- Fırat Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Elazığ, TÜRKİYE

[diyyar.daloo@gmail.com](mailto:diyyar.daloo@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-3923-3584>

2-(Sorumlu Yazar) Fırat Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Elazığ, TÜRKİYE

[fatihahmetgencc@hotmail.com](mailto:fatihahmetgencc@hotmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-0110-4787>

3-Vali Muharrem Göktaoğlu Anadolu Lisesi, Elazığ, TÜRKİYE

[bedenegitimci23@gmail.com](mailto:bedenegitimci23@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0005-6020-5304>

4- Salim Hazardağı İlkokulu, Elazığ, TÜRKİYE

[hhalisdemir@hotmail.com](mailto:hhalisdemir@hotmail.com)

<https://orcid.org/0009-0001-7102-9471>

#### Yazar Katkıları

Tüm yazarlar çalışmanın konseptine ve tasarımına katkıda bulundu.

#### Finansman

Bu çalışma herhangi bir kurum/kuruluştan maddi destek almadı.

#### Çıkar Çatışması

Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan ediyorlar.

#### Şeffaflık

Yazarlar, çalışmada hiçbir hayati özelliğin ihmal edilmediğini, dürüst, doğru ve şeffaf bir anlatım ile raporlaştırıldığını ve herhangi bir tutarsızlık olmadığını beyan etmişlerdir.

#### Etik

Bu çalışmada bilimsel etik kriterlerine uyulmuştur.

#### Referans Gösterimi

Dalo, D. F. A., Genç, F. A., Kalınca, S., & Halisdemir, H. (2023). Spor Yöneticiliği Bölümü Öğrencilerinin İnternet Kullanımı Öz-Yeterliklerinin Araştırılması, *Anatolia Sport Research*, 4(3): 34-41.

Copyright © 2023 by Anatolia Sport Research

### ÖZET

**Amaç:** Bu araştırmanın amacı, spor yöneticiliği bölümünde öğrenim gören spor yöneticisi adaylarının internet kullanım öz-yeterlik düzeylerini incelemektir.

**Materyal ve Metod:** Araştırmada tanımlayıcı araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu dört farklı üniversitenin (Fırat Üniversitesi, Kahraman Maraş Sütçü İmam Üniversitesi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Erzincan Üniversitesi) Spor Bilimleri Fakültelerinin Spor Yöneticiliği bölümünde öğrenim gören 392 spor yöneticisi adayı oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan ‘Kişisel Bilgi Formu’ ile İnternet Öz-Yeterlik Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizinde istatistiksel yöntem olarak, t-testi, çok faktörlü ANOVA (MANOVA) ve Pearson Korelasyon testi kullanılmıştır. Elde edilmiş veriler lisanslı SPSS 22.0 programı kullanılarak analiz edilmiştir.

**Bulgular:** İnternet öz yeterlik alt ölçeğinin iletişim alt boyutunda anlamlı farklılık elde edilmiştir. Sınıf düzeyi seviyesinde ise ölçek alt boyutunda anlamlı farklılık görülmemiştir. Korelasyon Analizi sonucunda ise ölçek ile araştırma alt boyutu arasında (r=0901) pozitif yönde ve çok yüksek düzeyde ilişki bulunmuştur.

**Sonuç:** Araştırma sonucunda, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre internet öz-yeterlik düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Sınıf düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık belirlenmemiştir. Öğrencilerin daha fazla bilgiye ihtiyaç duyması nedeniyle, üniversite öğrencilerine internette doğru bilgiyi nasıl arayacaklarının öğretmenler aracılığıyla öğretilmesine daha fazla önem verilmelidir. Özellikle spor yöneticiliği öğrencilerinin öz-yeterliklerinin artırılması ve geliştirilmesi için öğretim elemanlarının bu konuyla ilgili derslere ve araştırmalara ağırlık vermesi önerilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** İnternet, Öğrenci, Öz-yeterlik Spor Yöneticisi Adayı

### ABSTRACT

**Aim:** The purpose of this research is to examine the internet usage self-efficacy levels of sports manager candidates studying in the sports management department.

**Material and Method:** Descriptive research method was used in the research. The study group of the research consists of 392 sports manager candidates studying in the Sports Management department of the Sports Sciences Faculties of four different universities (Fırat University, Kahraman Maraş Sütçü İmam University, Ağrı İbrahim Çeçen University, Erzincan University). In the study, the 'Personal Information Form' and the Internet Self-Efficacy Scale prepared by the researcher were used as data collection tools. T-test, multi-factor ANOVA (MANOVA) and Pearson Correlation test were used as statistical methods in data analysis. The obtained data were analyzed using the licensed SPSS 22.0 program.

**Results:** A significant difference was obtained in the communication sub-dimension of the Internet self-efficacy subscale. At the grade level, no significant difference was observed in the scale sub-dimension. As a result of the Correlation Analysis, a positive and very high level relationship was found between the scale and the research sub-dimension (r = 0901).

**Conclusions:** As a result of the research, it was determined that male students had higher internet self-efficacy levels than female students. No significant difference was determined between grade levels. Since students need more information, more emphasis should be given to teaching university students through teachers how to search for accurate information on the Internet. It is recommended that faculty members focus on courses and research on this subject, especially in order to increase and develop the self-efficacy of sports management students.

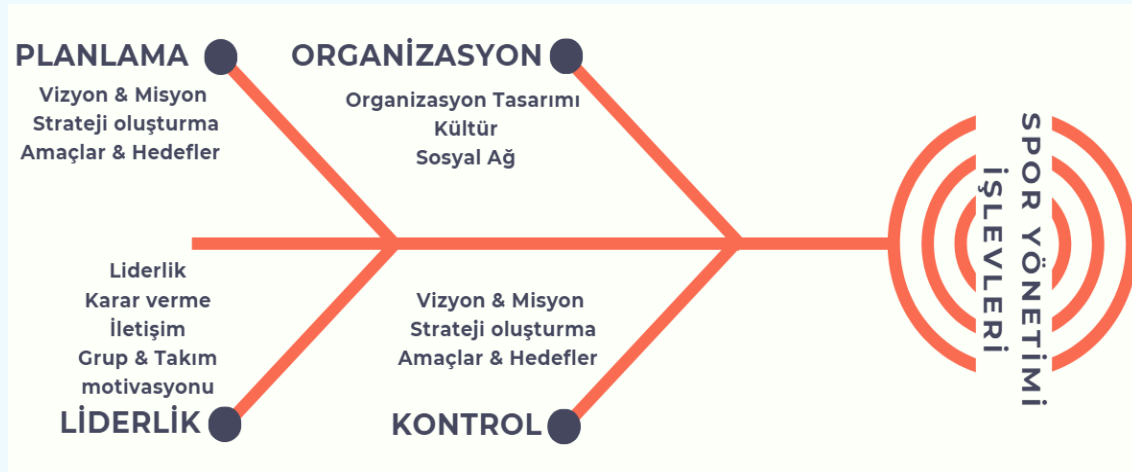
**Keywords:** Internet, Self-Efficacy, Sports Director Candidate, Student

## GİRİŞ

Yönetim bilgisi, kuruluşun amaçlarına hizmet edecek bilgilerin üretimi, erişimi, güvenliği ve geliştirilmesi için veri toplanması, işlenmesi ve arşivlenmesi olarak tanımlanır; ve bunun için daha verimli kullanımlar sağlamak amacıyla bilgi teknolojisi araçlarını kullanarak bilgi sistemlerinin tasarımı, işletimi, bakımı ve geliştirilmesinde çeşitli paydaşlara yaygınlaştırılması gereklidir (Torunlar, 2018). Çağdaş anlamda spor bilgi yönetimi, bilgi varlıklarının ve bunların kullanılması ve kullanılmasına ilişkin faaliyetlerin planlanması, organize edilmesi, kontrol edilmesi ve koordinasyonudur; bunun temel amacı, spor bilgi kaynaklarının tam olarak büyümesini ve bunların makul şekilde düzenlenmesini ve operasyonel kullanımını sağlamaktır (Eksteen 2014).

Spor yönetimi, istenen hedeflere ulaşmak için mevcut olan tüm kaynakları kullanarak belirli bir spor kurumu üyelerinin çabalarını planlama, organize etme, yönlendirme ve izleme sürecidir. Ayrıca hedeflerine ulaşmak için spor bünyesinde yapılan tüm çalışmalara da yön verir (Sunay, 1998). Yukarıdaki tanımdan, spor kurumundaki idari fonksiyonun seviyesi, tarzı veya şekli ne olursa olsun görevlerini mümkün olan en iyi verimlilikle yerine getirme hedefine sahip olduğu açıktır. Bu, spor organının veya kurumunun öncelikli çıkarlarını elde etmek için yapılır. Bazıları spor yönetiminin, uygun bir ortamda insanların davranışlarını etkileyerek istenilen sonuçları elde etme süreci olduğuna da inanmaktadır. Spor yöneticiliğinin tanımı, birçok bilim insanının hala belirsiz olduğu yönündeki görüşünü ifade etmektedir. Bazıları bunu karar verme olarak görmekte, bazıları ise önceden tanımlanmış hedeflere ulaşmak için kullanılan materyallerin organizasyonu olarak görmektedir (Kelley ve ark., 1994).

Spor yönetiminde bu bölümde daha ayrıntılı olarak açıklayacağımız dört fonksiyon (planlama, organizasyon, liderlik ve kontrol) bulunmaktadır (Abdulgani ve Abdullah 2010).



Şekil 1. Spor Yönetimi İşlevleri

Sporun tüm dünyada büyük bir endüstri haline gelmesi, bu alanda kaynakları doğru ve etkili bir şekilde kullanılmasını, yönetilmesini elzem hale getirmiştir. Bu doğrultuda hayati bir önem taşıyan spor ve spor yöneticileri donanım noktasında alanlarında uzmanlaşmış, bilgi beceri ve deneyimli olmasını gerektirmiştir. Ülkemizde de kamuda ve özel sektördeki spor ile ilgili birimlerde hizmet verebilecek bireylerin yetişmesi için üniversitelerde spor yöneticiliği bölümleri bulunmaktadır. Spor yöneticiliği bölümlerindeki öğrencilerin çağa ayak uydurması ve gerekli bilgi birikim ve donanıma sahip olması açısından teknolojiyi kullanması ve buna bağlı olarak interneti doğru, verimli kullanabilmesi internet öz yeterliliğine sahip olması da oldukça önemlidir. (Qi and Wang 2014; Turhan ve ark., 2021).

Dünyada altmışlı yılların başında şekillenmeye başlayan internet, bilgi paylaşımına izin vermek, dünyanın her yerine bilgisayar sistemleri bağlamak amacıyla ABD'nin nükleer bir saldırı durumunda soğuk savaş sırasında bir şekilde hayatta kalmasına yardımcı olacağı düşüncesi hareketiyle başladığı bilinmektedir (Başlar, 2013).

Türkiye piyasasına ise ilk kişisel bilgisayarlar 1980 ortalarında girdiği ve internet ile 1986 yılında tanıştığı bilinmektedir. İnternetin ilk olarak 1986'da Ege Üniversitesi aracılığıyla kurulduğu, bu bağlantıyı EARN (European Academic and Research Network) ve BITNET ( Because It' s Time Network ) ortaklığı sayesinde sağladığı bilinmektedir. 12 Nisan 1993' te PTT tarafından kiralık olarak sağlanan bir hat ile Ankara ve Washington arasında bağlantı kurulmuş, ODTÜ Bilgi İşlem Daire Başkanlığı' nın da desteğiyle sağlanan bu bağlantı ABD' de bulunan NSFNet (National Science Foundation Network) ile gerçekleştirilmiştir. Bu nedenle Türkiye' de internetin doğum günü 12 Nisan olarak bilinmektedir (Saka, 2019; Demirci, 2023).

Günümüzde ise internet aracılığıyla sürekli bir bilgi akışının mümkün olduğu, teknoloji ve internet sayesinde bireylerin 7/24 bağlantıda olabilecekleri bir kültürde yaşamaktayız. İnternet, öğrencilerin yazılı olarak görsel ve dijital olarak okuryazar olmalarıyla öğrenme ve öğretme konusunda bir çok olanak ve canlı fırsatlar yaratmaktadır (Turhan, 2023). Türkiye İstatistik Kurumu tarafından yapılan "Hanehalkı Bilgi Teknolojileri Kullanım Anketi-2023" sonuçlarına göre, "internet erişimi olan hanehalkı oranının" bir önceki yıla göre 1,4 puan arttığı, 2023 yılında ise %95,5 olduğu, Türkiye genelinde internet erişimi olan hanelerin oranı 2022'de %94,1, 2020'de %90,7 ve 2019'da %88,3 olarak belirlendiği bildirilmiştir. İnternet üzerinden son 3 ayda eğitimsel, mesleki veya özel amaçlı öğrenme faaliyeti gerçekleştiren bireylerin oranı bir önceki yıla göre 2,8 puan artarak 2023'te %18,7 olarak tespit edildiği, bu oranın erkeklerde %18,1, kadınlarda %19,4 olduğu bildirilmiştir (TÜİK, 2023).

Bu doğrultuda günden güne internetin yarattığı fırsatlara erişebilen kişi sayısının artışına rağmen, internet erişiminden yararlanamayan pek çok kişi de bulunmaktadır. Bireylerin internette faydalanamama nedenlerinden biri de bilgisayar ve akıllı telefon gibi akıllı elektronik cihazlara sahip olmamalarının yanı sıra internetin öz-yeterliliğidir; Çünkü öz-yeterlik, kişinin istediği sonucu elde edebilmek için gerekli olan eylemi yapabileceğine olan inancıdır (Luszczynska vd., 2005).

İnternet öz-yeterliliği ise, internet aracılığıyla görevleri veya işleri yürütebileceği ve organize edebileceğine ilişkin inanç olarak bilinmektedir (Kuo vd., 2014). İnternet öz-yeterliliğine sahip kişiler internet kullanarak araştırma yapabilmekte ve gelişmiş olan internet uygulamalarından faydalanarak problemlerini çözebilmektedir (Glassman ve Kang, 2010). Bu sebeple çalışmamızda üniversitelerde öğrenim gören spor yöneticisi adaylarının internet kullanım öz-yeterlik düzeylerinin incelemesi amaçlanmıştır.

## MATERYAL VE METOD

Bu çalışmada var olan bir durumu betimlemek, değişkenler arasındaki ilişkileri tanımlamak ve bu ilişkilerin nedenlerini açıklamak için nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modelleri, geçmişte veya hala var olan bir durumu olduğu gibi betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır ve araştırmaya konu olan durum, kendi koşulları içerisinde, olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır (Karasar, 2009). Araştırmanın çalışma grubunu, Fırat Üniversitesi'nin (n=177), Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi'nin (n=79), Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi'nin (n=91), Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi'nin (n=45) Spor Bilimleri Fakültesi Spor Yöneticiliği bölümünde öğrenim gören 128'i kadın, 264'ü erkek olmak üzere toplam 392 spor yöneticisi aday

oluşturmaktadır. Araştırma verilerinin toplanmasında, tesadüfi örnekleme yöntemlerinden kolayda örnekleme yöntemi kullanılmıştır.

İnternet Öz Yeterlik Ölçeği: Kim ve Glassman (2013) tarafından geliştirilen ve Türkçe geçerlik güvenilirlik çalışması Akın, Kaya, Akın, Sahraç ve Uğur (2014) tarafından yapılan İnternet Öz Yeterlik Ölçeği, 17 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin alt boyutları araştırma (1,2. madde – 2 madde), ayırma (3,4,5,6. madde – 4 madde), organizasyon (8,9,10,11. madde – 4 madde), üretkenlik (7,13,14,16,17. madde – 5 madde) ve iletişim (12,15. madde – 2 madde)'dir. Yedili likert tipinde hazırlanan ölçeğin yanıt seçenekleri; çok güven duyuyorum (7), hiç güven duymuyorum (1) şeklindedir. Ölçeğin cronbach alpha güvenilirlik kat sayısı .94'tür. Ölçeğin iç tutarlılık güvenilirlik kat sayısı; yaratıcılık alt boyutu için .88, ayırma alt boyutu için .87, organizasyon alt boyutu için .86, iletişim alt boyutu için .83, araştırma alt boyutu için .75, ölçeğin bütünü için .93'tür (Akın ve ark., 2014).

Elde edilen veriler SPSS 25 for Windows paket programında incelendi. Tanımlayıcı istatistik ve ölçeklerin güvenilirlik analizleri yapıldıktan sonra normallik analizleri yapıldı. Spor eğitimi veren kurumlarda eğitim gören 392 öğrenciden elde edilen veriler sonucunda internet öz-yeterlik ölçeği ve alt ölçeklerinin normallik varsayımını (çarpıklık ve basıklık değerleri) karşılayıp karşılamadığını belirlemek amacıyla normallik testi yapıldı, başlangıç ve çarpıklık değerlerinin +1,5 ile -1,5 arasında olduğu belirlendi. Böylece normalliğin sağlandığı görüldü. Çünkü Tabachnick ve Fidell (2007)'de gösterildiği gibi çarpıklık ve basıklık değerlerinin +1,5 ile -1,5 arasında olması dağılımın normal olarak yorumlandığını göstermektedir. Bu bağlamda elde edilen veriler şu şekildedir.

## BULGULAR

Bu araştırma, spor yöneticiliği bölümünde öğrenim gören öğrencilerin görüşleri doğrultusunda internet kullanım öz-yeterlik düzeylerinin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bu çalışmada sunulan verilerden elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir.

**Tablo 1:** Çalışma Grubunun Cinsiyet Değişkeninin Analizi (T-Testi Sonucu).

Alt Boyutlar	Groups	N	$\bar{X}$	Sd	t	p
Yaratıcılık	Erkek	264	4.53	1.36	-0.613	0.540
	Kadın	128	4.59	1.41		
Ayrıştırma	Erkek	264	4.74	1.43	0.070	0.944
	Kadın	128	4.73	1.47		
Organizasyon	Erkek	264	4.88	1.40	1.228	0.820
	Kadın	128	4.86	1.39		
İletişim	Erkek	264	4.73	1.48	1.977	0.048*
	Kadın	128	4.51	1.64		
Araştırma	Erkek	264	4.54	1.71	-0.875	0.382
	Kadın	128	4.65	1.54		

\*p<0.05

Tablo 1 incelendiğinde; erkek öğrencilerin “iletişim alt boyutu” değerlerinin kadın öğrencilere göre istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek olduğu, yaratıcılık, ayırma, organizasyon ve araştırma alt boyutlarında ise gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir (p>.05).

**Tablo 2.** Araştırma Grubunun Spor Eğitimi Sınıf Düzeyleri Değişkenine Göre Analiz Sonuçları. (ANOVA)

Alt Boyutlar	Sınıf Düzeyi	N	$\bar{X}$	Sd	F	p
Yaratıcılık	1. Sınıf	182	4.55	1.48	1.434	0.231
	2. Sınıf	143	4.59	1.27		
	3. Sınıf	35	4.62	1.21		
	4. Sınıf	32	4.22	1.41		
Ayrımlaştırma	1. Sınıf	182	4.71	1.46	0.401	0.752
	2. Sınıf	143	4.71	1.38		
	3. Sınıf	35	4.85	1.53		
	4. Sınıf	32	4.68	1.36		
Organizasyon	1. Sınıf	182	4.91	1.47	0.558	0.643
	2. Sınıf	143	4.84	1.32		
	3. Sınıf	35	4.77	1.36		
	4. Sınıf	32	4.99	1.25		
İletişim	1. Sınıf	182	4.66	1.59	0.782	0.504
	2. Sınıf	143	4.71	1.52		
	3. Sınıf	35	4.69	1.41		
	4. Sınıf	32	4.39	1.48		
Araştırma	1. Sınıf	182	4.51	1.46	1.428	0.242
	2. Sınıf	143	4.62	1.29		
	3. Sınıf	35	4.59	1.24		
	4. Sınıf	32	4.24	1.39		

\*p<0.05

Tablo 2 incelendiğinde; öğrencilerin sınıf düzeyleri ile internet öz yeterlikleri arasında istatistiksel olarak anlamlı fark görülmemektedir.

**Tablo 3.** İnternet Öz-Yeterlik Ölçeği (ISE Ölçeği) Alt Boyutları Arasındaki İlişkiye İlişkin Korelasyon Analizi Sonuçları

Alt Boyutlar	Identifiers	1	2	3	4	5
Yaratıcılık	r	1				
	p	-				
	N	392				
Ayrımlaştırma	r	0.648*	1			
	p	0.000	-			
	N	392	392			
Organizasyon	r	0.647*	0.674*	1		
	p	0.000	0.000	-		
	N	392	392	392		
İletişim	r	0.779*	0.565*	0.592*	1	
	p	0.000	0.000	0.000	-	
	N	392	392	392	392	
Araştırma	r	0.901*	0.870*	0.821*	0.806*	1
	p	0.000	0.000	0.000	0.000	-
	N	392	392	392	392	392

\*p<0.05

Tablo 3 incelendiğinde; ölçeğin alt boyutları olan yaratıcılık alt boyutu ve araştırma alt boyutu sonuçları arasında pozitif yönde ve çok yüksek düzeyde güçlü bir ilişkinin olduğu görülmektedir. En düşük ilişki Ayrımlaştırma alt boyutu ile iletişim alt boyutu arasında pozitif yönde ve orta düzeyde ilişki tespit edilmiştir .

## TARTIŞMA VE SONUÇ

İnternet öz-yeterliği, çağımızda internetin günlük yaşamın her alanında yaygınlaşmasıyla daha da önem kazanmaktadır. Bu alanlardan biri ve hayati önem taşıyan alan hiç şüphesiz eğitim alanıdır. Bu çalışmada yapılan analizler çerçevesinde elde edilen bulgular şu şekilde yorumlanmıştır.

Araştırma sonucunda internet öz yeterlik ölçeği'nin alt boyutlarından iletişim alt boyutu ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir fark tespit edilirken, diğer alt boyutlarda (yaratıcılık, ayırma, organizasyon ve araştırma) anlamlı bir farklılık belirlenmemiştir. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre internet öz-yeterlik düzeyleri daha yüksek bulunmuştur.

Literatür incelendiğinde cinsiyetin internet öz-yeterliğine olan etkisine yönelik farklı sonuçlar bulunmaktadır. 350 beden eğitimi öğretmen adayı üzerinde yapılan bir çalışmada eğitim teknolojisi standartları ile ilgili öz yeterliliklerinin yüksek olduğu cinsiyet değişkeninin öğretmen adaylarının öz yeterliliklerini etkilemediği bildirilmiştir (Ulucan ve Karabulut, 2012). Öğretmen adayları üzerinde yürütülmüş bir çalışmada erkek öğretmen adaylarının kızlara göre internet öz yeterlik inancının daha yüksek olduğu bildirilmiştir (Sirakaya, Başarmak ve Baltacı, 2015).

268 İlköğretim matematik öğretmen adayının, internet kullanımı öz yeterlilik inançlarını incelemek amacıyla yapılmış olan başka bir çalışmada cinsiyet değişkeni erkeklerin öz-yeterlik inançlarının kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu bildirilmiştir (Yenilmez, Turgut, Anapa ve Ersoy, 2012). Öğretmen adaylarının internet kullanım öz yeterlilik inançlarını inceleyen bir başka çalışmada ise 294 öğretmen adayından oluşan çalışma grubunun cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık görülmediği bildirilmiştir (Kahraman, Yılmaz, Erkol ve Altun 2013).

Çevrimiçi bir kursa katılan 87 üniversite öğrencisinin internet öz yeterliliğinin incelendiği çalışmada ise erkeklerin kadınlara göre daha yüksek derecede internet öz yeterliği ve güvenine sahip olduğu önemli cinsiyet farklılıklarının kaydedildiği bildirilmiştir (Chang ve ark., 2014).

İlgili başka bir çalışmada Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin internet kullanım öz yeterlik düzeylerini bazı değişkenler açısından belirlemek amacıyla 356 gönüllü öğrenci çalışmaya dahil edilmiştir. Çalışma sonucunda internet kullanım öz yeterlik ölçeği ortalama, Yaratıcılık ve iletişim alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre erkekler lehine istatistiksel olarak farklılık gösterdiği bildirilmiştir (Çakır ve Erbaş 2022).

Araştırma sonucunda internet öz yeterlik ölçeği'nin tüm alt boyutları ile öğrencilerin sınıf düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık belirlenmemiştir. Literatüre incelendiğinde çalışmamız ile paralel olarak, öğretmen adayları üzerinde yürütülmüş olan internet kullanım öz yeterlilik inançlarını inceleyen bir çalışmada 294 öğretmen adayından oluşan çalışma grubunun sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık görülmediği bildirilmiştir (Kahraman, Yılmaz, Erkol ve Altun 2013).

İlköğretim matematik öğretmen adaylarının üzerinde yürütülmüş olan başka bir çalışmada, internet kullanım öz-yeterlik inançlarının, sınıf düzeyinde ve akademik ortalamaya göre farklılaşmadığı bildirilmiştir (Yenilmez, Turgut, Anapa ve Ersoy, 2012).

Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin internet kullanım öz yeterlik düzeylerini bazı değişkenler açısından belirlemek amacıyla 356 gönüllü öğrencinin dahil edildiği çalışma sonucunda Sınıf değişkeni ile internet kullanımının öz yeterlik düzeylerinin organizasyon, yaratıcılık ve iletişim alt boyutlarında birinci sınıf öğrencileri lehine istatistiksel olarak anlamlı sonuçlar elde edilirken bölüm değişkeni ve



internet kullanım tercihlerine göre öğrencilerin internet öz yeterlik düzeyleri ile alt boyut puanlarında istatistiksel bir fark olmadığı belirtilmiştir (Çakır ve Erbaş 2022; Aras ve Karakaya, 2020).

Korelasyon Analizi Sonuçlarında ölçeğin alt boyutları olan Yaratıcılık Alt Boyutu ve Araştırma Alt Boyutu sonuçları arasında pozitif yönde ve çok yüksek düzeyde güçlü bir ilişkinin olduğu görülmektedir. En düşük ilişki ayrımlaştırma alt boyutu ile iletişim alt boyutu arasında pozitif yönde ve orta düzeyde ilişki tespit edilmiştir .

Literatür incelendiğinde internet kullanım süresi arttıkça öğretmen adaylarının internet öz-yeterlik inançlarının da arttığı çalışmalarda bildirilmektedir. Bir diğer taraftan yaşadıkları ikamet ettikleri yerde (ev/yurt) çevrimiçi imkanlara sahip olan ve interneti kullanan öğretmen adaylarının İnternet kullanım öz yeterlik inançları, sadece okulda veya sınırlı ortamlarda çevrimiçi olan öğretmen adaylarına göre daha yüksek olduğunu bildirmiş çalışmalar mevcuttur (Durdell ve Haag, 2002; Demiralay ve Karadeniz, 2010; Aras ve Karakaya, 2020; Tuncer ve Özüt, 2012; Sirakaya, Başarmak ve Baltacı, 2015)

Yapmış olduğumuz bu çalışma ve literatürdeki çalışmalar ışığında üniversitede ders veren akademisyenlerin, verimliliği zirveye ulaştırmak ve değerli ayırt edici bilgiler elde etmek için kilit bir role sahip olduğu düşünüldüğünden özellikle spor yöneticiliği öğrencilerinin öz-yeterliklerini artırmak ve geliştirmek adına interneti ders içeriklerinde ve kaynaklarda kullanmaları, teşvik etmeleri ve eğitim öğretim sürecinde bu doğrultuda odaklanmaları önerilebilir.

## KAYNAKLAR

- Akın, A., Kaya, M., Akın, Ü., Sahraç, Ü., & Uğur, E. (2014). İnternet öz-yeterliği ölçeği Türkçe formunun geçerlik ve güvenilirliği. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 404 - 415,
- Aras, E., & Karakaya, Y.E. (2020). E-learning in sports education institutions in turkey, *Malaysian Online Journal Of Educational Sciences*, 8(1), 14–26.
- Başlar, G. (2013). Yeni medyanın gelişimi ve dijitalleşen kapitalizm. *Akademik Bilişim*, 1(1), 823-831.
- Çakır, Z., & Erbaş, Ü. (2022). Examination of sports science faculty students' internet self-efficacy. *International Journal of Eurasian Education and Culture*, 7(17), 1316-1333.
- Chang, C. S., Liu, E. Z. F., Sung, H. Y., Lin, C. H., Chen, N. S., & Cheng, S. S. (2014). Effects of online college student's Internet self-efficacy on learning motivation and performance. *Innovations in Education and Teaching International*, 51(4), 366-377.
- Demiralay, R., & Karadeniz, Ş. (2010). Bilgi ve iletişim teknolojileri kullanımının ilköğretim öğretmen adaylarının bilgi okuryazarlığı öz-yeterlik algılarına etkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri (KUYEB)*, 10(2), 819–851.
- Demirci, G (ty) Türkiye'ye İnternetin Gelişi ve Gelişimi. <http://www.bilgiustam.com/turkiyeye-internetingelisi-ve-gelisimi/> Erişim tarihi: 12 Ekim 2023.
- Durdell, A., & Haag, Z. (2002). Computer self-efficacy, computer anxiety, attitude stowards the internet and reported experience with the internet, by gender, in an east europe an sample. *Computers in Human Behavior*, 18(5), 521–535.
- Eksteen, E. (2014). Sport Management: Manual for Sport Management-eBooks and textbooks from bookboon.com.
- Glassman, M. ve Kang, M. J. (2010). Pragmatism, connectionism and the internet: A mind's new storm. *Computers in Human Behavior*, 6, 1412-1418.
- İmamoğlu, S. Z., Erat, S., & Ayber, E. D. (2021). Öz yeterlilik ve örgütsel özdeşleşmenin yenilikçi davranış ve görev performansı üzerindeki etkisi eğitim sektöründe bir araştırma. *Akademik Araştırmalar ve Çalışmalar Dergisi (AKAD)*, 13(24), 210-225. <https://doi.org/10.20990/kilisiibfakademik.878657>
- Kahraman, S., Yılmaz, Z. A., Erkol, M., & Yalçın, S. A. (2013). Öğretmen adaylarının eğitsel internet kullanımı öz yeterlik inançlarının incelenmesi. *İlköğretim Online*, 12(4), 1000-1015.
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (20. Baskı). Nobel Yayın Dağıtım, Ankara

- Kelley, D. R., Beitel, P. A., DeSensi, J. T., & Blanton, M. D. (1994). Undergraduate and graduate sport management curricular models: A perspective. *Journal of Sport Management*, 8(2), 93-101.
- Kim, Y., & Glassman, M. (2013). Beyond search and communication: Development and validation of the Internet Self-efficacy Scale (ISS). *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1421-1429.
- Kuo, Y-C., Walker, A. E. vd. (2014). Interaction, internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses. *Internet and Higher Education*, 20, 35-50.
- Luszczynska A, Scholz U, Schwarzer R. (2005). The general self-efficacy scale: multicultural validation studies. *J Psychol*. 139 (5):439-57. doi: 10.3200/JRLP.139.5.439-457. PMID: 16285214.
- Saka, E. (2019). *Türkiye’de internet. Türkiye İnternet Tarihi*. İstanbul: Alternatif Bilisim Dernegi, 4-71.
- Sirakaya, M., Başarmak, U., & Baltacı, Ö. (2015). Analysis of teacher candidates’ educational internet self-efficacy beliefs in terms of various variables. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 174, 3094-3101.
- Sunay, H. (1998). Spor yöneticilerinin nitelikleri ve eğitimi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3(1), 59-68.
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S., & Ullman, J. B. (2007). *Using multivariate statistics* (Vol. 5): pearson Boston.
- Torunlar, M. (2018). Yönetim Eyleminin Bir Parçası Olarak Karar Verme Süreçlerinde Belge/Bilgi Yönetiminin Önemi ve Katkıları. *Bilgi Yönetimi*, 1(1), 32-43. <https://doi.org/10.33721/by.418774>
- Tuik, (2023). Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması, Türkiye İstatistik Kurumu, [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407)
- Tuncer, M., & Özü, A. (2012). Sınıf öğretmeni adaylarının eğitsel internet kullanımına yönelik öz yeterlik inançları. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 7(2), 1079-1091.
- Turhan, F. H. (2023). Perceptions of the effect of digital literacy levels of who take sports education students on e-learning. *International E-Journal of Educational Studies*, 7(15),637-647. <https://doi.org/10.31458/iejcs.1334164>
- Turhan, F. H., İnce, U., Aydogmus, M., & Yalçın, İ. (2021). Spor yöneticiliği bölümü öğrencilerinin spora yönelik tutumları. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 8(2), 19-32.
- Ulucan, H., & Karabulut, E. O. (2012). Beden eğitimi öğretmen adaylarının eğitim teknolojisi standartları ile ilgili özyeterliklerinin incelenmesi. *Selçuk University Journal of Physical Education and Sport Science*, 14(2): 243-248
- Yenilmez, K., Turgut, M., Anapa, P., & Ersoy, M. (2012). İlköğretim Matematik Öğretmeni Adaylarının Eğitsel İnternet Kullanımına Yönelik Öz-Yeterlik İnançları. *Education Sciences*, 7(1), 371-379.
- Q1, N., & Wang, L. (2014). *Constructing of sports information management theories and developing research of application system*. In 2014 IEEE Workshop on Advanced Research and Technology in Industry Applications (WARTIA)(pp. 715-717). IEEE.



## Spor Kulüplerinde Kurumsal İtibarın Önemi

### “The Importance of Corporate Reputation in Sports Clubs”

A. Azmi YETİM<sup>1</sup> & Ünsal ALTINIŞIK<sup>2</sup>

#### DERLEME

#### Tarihçe

Yayın Geliş Tarihi: 14 Temmuz 2023

Kabul Tarihi: 21 Aralık 2023

Online Yayın Tarihi: 30 Aralık 2023

Doi: <http://dx.doi.org/10.29228/anatoliasr.51>

#### Yazarlarla İletişim

1- Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi,  
Ankara, TÜRKİYE

e-mail: [ayetim@gazi.edu.tr](mailto:ayetim@gazi.edu.tr)

<https://orcid.org/0000-0003-0375-8637>

2- (Sorumlu Yazar) Adnan Menderes  
Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Aydın,  
TÜRKİYE

e-mail: [Unsal.altinisk@adu.edu.tr](mailto:Unsal.altinisk@adu.edu.tr)

<https://orcid.org/0000-0002-5078-294X>

#### Yazar Katkıları

Tüm yazarlar çalışmanın konseptine ve tasarımına katkıda bulundu.

#### Finansman

Bu çalışma herhangi bir kurum/kuruluştan maddi destek almadı.

#### Çıkar Çatışması

Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan ediyorlar.

#### Şeffaflık

Yazarlar, çalışmada hiçbir hayati özelliğin ihmal edilmediğini, dürüst, doğru ve şeffaf bir anlatım ile raporlandığını ve herhangi bir tutarsızlık olmadığını beyan etmişlerdir.

#### Etik

Bu çalışmada bilimsel etik kriterlerine uyulmuştur.

#### Referans Gösterimi

Yetim, A. A., & Altınışik, Ü. (2023). Spor Kulüplerinde Kurumsal İtibarın Önemi, *Anatolia Sport Research*, 4(3): 42-51.

Copyright © 2023 by Anatolia Sport Research

#### ÖZET

**Amaç:** Küreselleşme, bilginin yaygınlaşması, hızlı dolaşımı ve kolay ulaşılabilir olması, ürün/hizmetlerin birbirine benzemesi, iletişim mecrasının çoğalması gibi birçok faktör kurumsal itibarı önemli kılmaktadır. Bu ortamda farklılaşmak ve nihai hedef olan kârlılığa ulaşmak isteyen kulüplerinin farkındalığı, faaliyetlerini verimli bir şekilde yürütebilmesi ve bünyesinde bulunan mevcut paydaşlarının takıma olan bağlılıklarının sağlanabilmesi için kurumsal itibar oldukça önem arz etmektedir. Bu doğrultuda araştırmada; spor kulüplerinde kurumsal itibarın önemini vurgulayarak kurumsal itibarın daha iyi anlaşılabilmesi için kavramsal açıdan bilgi vermek amaçlanmıştır.

**Materyal ve Metod:** Araştırmada kavramsal araştırma yöntemi tercih edilmiştir.

**Bulgular:** Elde edilen bulgular doğrultusunda; birçok bilimsel araştırmada itibarın önemli bir değere sahip olduğu, örgütlerin performansını olumlu etkilediği ve örgüte karşı iyi niyet yarattığı tespit edilmiştir.

**Sonuç:** Spor kulüplerinde başarı veya başarısızlığı belirleyen birçok iç ve dış etkenler bulunsada en önemli etkenlerden birinin de; kulübün taraftarları nazarında oluşturduğu itibar algısı olduğunu söylemek mümkündür. Literatürde spor kulüpleri örnekleminde kurumsal itibar üzerine yapılan araştırmaların sınırlı sayıda olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda araştırmaya benzer konuda daha geniş içerikli çalışmaların yapılması ve konunun farklı açılardan nicel araştırma yöntemleriyle incelenmesi önerilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** İtibar, Kurumsal İtibar, Spor Kulüpleri

#### ABSTRACT

**Aim:** Many factors such as globalization, the spread of information, its rapid circulation and easy accessibility, the similarity of products/services, and the proliferation of communication channels make corporate reputation important. In this environment, corporate reputation is very important for the awareness of clubs that want to differentiate and reach the ultimate goal of profitability, to carry out their activities efficiently and to ensure the loyalty of their existing stakeholders to the team. In this direction, in the research; It is aimed to give conceptual information in order to better understand corporate reputation by emphasizing the importance of corporate reputation in sports clubs, which constitute the most common and most important part of the sport phenomenon, which is an inseparable part of modern life.

**Material and Method:** Conceptual research method was preferred in the research.

**Results:** In line with the findings obtained; In many scientific studies, it has been determined that reputation has a significant value, positively affects the performance of organizations and creates goodwill towards the organization.

**Conclusions:** Although there are many internal and external factors that determine success or failure in sports clubs, one of the most important factors is; It is possible to say that it is the perception of reputation that the club creates in the eyes of its fans. In the literature, it has been determined that there are a limited number of studies on corporate reputation in the sample of sports clubs. In this context, it is recommended to conduct more comprehensive studies on a subject similar to the research and to examine the subject from different perspectives using quantitative research methods.

**Keywords:** Corporate Reputation, Reputation, Sports Clubs

## GİRİŞ

İtibar; güven, saygınlık, prestij ve imaj gibi kavramlar ile eş anlamlı olarak kullanılabilir. Kurum, kişi ya da toplum için güven, saygınlık ve önemli bir değer olarak görülmektedir (Ergenç, 2010). İyi bir itibar oluşturmak ve devam ettirmek kurumların temel hedefleri arasındadır. Kurumlar, kazançlarını yükseltmek ve toplumda saygın bir konuma ulaşmak ve bunu sürdürmek için itibar yönetimine odaklanırlar. Kamuoyu bir kurumun profilini nasıl algılasa, bu durum o kurumun başarısında belirleyici olarak önemli bir rol üstlenir. Bunun yanında kriz zamanlarında da olumlu bir kurumsal itibar kurumu koruyabilir (Shamma, 2012).

Kurumsal itibar, bir örgütün olası statüsünü, belirli bir durumda sergilediği davranışları veya kurumun tüm paydaşlarıyla kurduğu ilişkileri tanımlayan özelliklerdir (Fombrun vd., 2000). Kurumsal itibar, örgütün ürünlerinin, stratejilerinin ve beklentilerinin toplum nezdinde algılanması ve rakipleri ile karşılaştırılması ile ilgili bir kavramdır (Fombrun ve Shanley, 1990).

Son zamanlarda sıklıkla dile getirilen itibar, kaybedildiği zaman kişileri ya da kurumları geri dönüşü olmayan zararlara uğratabilecek olan stratejik bir kavramdır. Bu doğrultuda Dünyada ve Türkiye’de çok sayıda taraftarı ve paydaşı bulunan spor kulüplerinin de itibarlarını etkin bir şekilde yönetmelerinin gerekliliği ön plana çıkmaktadır.

Spor kulüpleri; üyelerinin spor yapmalarını yardımcı olarak beden ve ruh sağlığına katkı sağlamak, branş bazında takımlar oluşturarak müsabakalarda yer almak, ülkeyi temsil edecek sporcu yetiştirmek ve başarılı sonuçlar alma gibi amaçlarla faaliyet gösterirler (Çimen ve Ekenci, 2003). Dolayısıyla spor kulüplerinin farkındalığı, faaliyetlerini verimli bir şekilde yürütebilmesi ve bünyesinde bulunan mevcut paydaşlarının takıma olan bağlılıklarının sağlanabilmesi için kurumsal itibar olgusu spor kulüpleri için de oldukça önem arz etmektedir. Literatüre bakıldığında spor kulüpleri örneğinde kurumsal itibarın üzerine yapılan araştırmaların oldukça sınırlı olması bu araştırmanın çıkış noktasını oluşturmuştur. Bu doğrultuda araştırmada; modern yaşamın ayrılmaz bir parçasını olan spor olgusunun en popüler, en yaygın ve en önemli kısmını oluşturan spor kulüplerinde kurumsal itibarın önemini vurgulamak ve kurumsal itibarın daha iyi anlaşılabilmesi için konu hakkında kavramsal açıdan bilgi vermek amaçlanmıştır.

### İtibar ve Kurumsal İtibar Kavramı

Kurumsal itibar kavramını anlamak için öncelikle itibar kavramının ele alınması gerekmektedir. Halkla ilişkiler alanındaki çalışmalarda itibar çalışmaları önem kazanmaktadır. Kökeni 1950’den yıllarda başlayan kurumsal imaj çalışmalarına kadar gitmektedir. İtibar araştırmaları, 1990 yılından itibaren bilimsel araştırmalarda önemi giderek artan bir çalışma alanı olarak ortaya çıkmıştır (Balmer, 1998).

İtibar, kurumların mal ya da hizmet satın alan müşterilerinin kendilerine karşı olumlu bir bakış açısı kazanmalarını sağlamalarıdır. Bu nedenle kurumlar, itibarları vasıtasıyla, sürekli müşterilerine ilave olarak potansiyel müşterilerini de kendilerine çekmenin yollarını aramaktadırlar (Park, 2019). İtibar inşası, kurumlar için çok değerlidir. Çünkü itibar, toplumun kurumlar ile ilgili olarak belirli bir zaman içerisinde geliştirdikleri kümülatif yargılarını temsil etmektedir. Bu yargılar da kurumların, potansiyel rekabet yapılarına göre itibar sınıflandırmasına tabi tutulmalarına neden olmaktadır. Pazardaki eksik, yetersiz ve belirsiz bilgilendirme koşullarında, tüm kurum ve kuruluşlar daha yüksek itibar algısı için birbiriyle kıyasıya rekabet etmektedirler (Black, Carnes ve Richardson, 2000).

TDK’nın tanımına göre itibar kelimesi saygınlık olarak tanımlanmış ve Arapça kökenlidir (TDK, 2023). İtibar kavramı Latince (reputance) ise “kendine özgü değer barındıran, saygınlık sahibi” anlamına gelmektedir (Dalton ve Croft, 2003). İtibar, kurumsal normlarla toplumsal normların uyum

içerisinde etkileşimini sağlayan bir öge olarak tanımlanmaktadır. Dahası hedef kitlenin kurum ile ilgili pozitif ve negatif yöndeki yorumlarına dayanan duygusal tepkiye itibar adı verilmektedir (Koçyiğit, 2017). Ayrıca Jackson'a (1997) göre itibar; örgütlerin gelişimi ve aynı zamanda ekonomik anlamda destek sağlayan bir değer olarak görülmektedir.

Kurumsal itibar kavramı ise, “gözlemcilerin zaman içinde şirkete atfedilen finansal, sosyal ve çevresel etkilerin değerlendirmelerine dayanan bir şirket hakkında toplu yargılar” olarak tanımlanmıştır (Barnett, Jermier ve Lafferty, 2006). Diğer bir tanıma göre; kurumsal itibar, iç ve dış paydaşlarda bulunan münferit veya toplulukların paydaşı olduğu örgüte ilişkin iyi/kötü veya güçlü/zayıf gibi algıları ortaya çıkarmaya çalışan bir kavramdır (Chun, 2005). Bir diğer ifadeyle kurumsal itibarı; paydaşların gözünde kurumun geçmiş dönemlerindeki faaliyetlerini değerlendirme ve hareket tarzları ile ilgili geleceğe bakışı olarak da tanımlanabilir (Fombrun, 1996).

Kurumsal itibar kavramı için yapılan tanımlamalarla alakalı olarak kavrama ait ortak unsurlar şöyle sıralanabilir (Gotsi ve Wilson, 2001):

- ✓ Kurumsal itibar kavramı etkin bir kavramdır,
- ✓ Kurumsal itibarı yaratmak ve sürdürülebilir hale getirmek zaman gerektirir,
- ✓ Kurumsal itibar, hedef kitle için kurumun rakiplerine kıyasla hangi sırada algılandığını gösterir,
- ✓ Kurumun ekonomik ve sosyal geçmişi aynı olsa da farklı paydaşları tarafından farklı saygınlıklara sahip olabilir,
- ✓ Kurumsal itibar kitlenin algılamalarına göre değişik şekillerde olabilir.

Kurumsal itibar, kurumsal performansın istikrarlı işlemesi ve bu performansın da çeşitli iletişim yöntemleri ile sunulması ile birlikte uzunca bir sürecin sonunda elde edilir (Gray ve Balmer, 1998). Bir kurum için belirlenen itibar niteliği toplumdan topluma, kişiden kişiye farklılık gösterir. Çünkü her grubun değer verdiği olgu farklıdır (Caruana, 1997). Kurumsal itibarı oluşturan unsurlar; kurumun sunduğu ürün/hizmet, kuruma ait çalışanlar, müşteriler, tedarikçiler veya ortaklar gibi etkileşimde olunan gruplarla ilişkiler, müşteri odaklı yapılan yenilikler ve değer yaratma, finansal raporlama, kurumsal itibara yönelik stratejiler, etik kurallara uygun çalışma kültürü ve manevi sorumluluklar olarak özetlenebilir (Cravens, Oliver ve Ramamoorti, 2003). Kurumsal itibarın pek çok gruba etkisi vardır. Bunlar yöneticiler, kuruluş çalışanları gibi iç paydaşları ve müşteri ve medya kanalları gibi dış paydaşlardır (Van Den Bosch, De Jong ve Elving, 2005). Kurumsal itibarın bu kadar çok grubu etkilemesi Fombrun'un “İyi itibar zenginlik yaratır” argümanının (Cravens, Oliver ve Ramamoorti, 2003) doğruluğunu kanıtlar niteliktedir.

Tüm paydaşlarla gerçekleştirilen etkileşimler doğrultusunda, kurumsal itibarı yükseltmek isteyen kurumların göz önünde bulundurması gereken önemli hususlar şu şekilde sıralanabilir (Argüden, 2003):

- ✓ Bir kurumun itibarını etkileyen önemli unsurların başında müşterilerinin tatmin düzeyi gelmektedir. Müşteri, tatmin düzeyinin yüksek olması oldukça önem arz ettiğinden, kurumlar itibar kazanmak adına öncelikle mal ve hizmet kalitesini artırmak için çaba göstermeli ve bu çabanın sürekliliğini sağlamalıdır.
- ✓ Kurum içi ve kurum dışı paydaşlar ile olan ilişkiler itibarı doğrudan etkilemektedir. Bu nedenle, paydaşlara verilen sözlerde kararlı davranmak, sektör içerisinde bilgi kaynağı ve danışman rolünde yol gösterici olarak algılanmak itibarı artırmaktadır.
- ✓ Hayatın her alanında olduğu gibi kurum içerisinde de hata yapmak mümkündür. Önemli olan, hata yapıldığında bu durumu kabullenip çözüm üreterek güven kazanmaktır. Hata yapıldığında sergilenen bu tür yaklaşımlar itibarı artırmaktadır.

- ✓ Çalışanlar ile paydaşlara kurum misyonu ışığında gidildiğini hissettirmek, onları heyecanlandıracak bir güçtür. Bu durum, itibar kazanmada olumlu bir etki olacağından kurumun yararına olmaktadır.
- ✓ Kurumda önemli yetki ve etkilere sahip üst yönetimin, iç ve dış paydaşlarla doğrudan iletişimde olması ve bu yöneticilerin kişilikleri ile kurumun kimliği arasındaki tutarlılık kurumsal itibarı etkileyen çok önemli bir olgudur.
- ✓ Kurum içi iletişimde kullanılan mesajların, belirli sayısal verilerle desteklenmesi ve tutarlı olmasının dışında mantıksal bir çerçeveye oturtulması güven duygusunu besleyeceğinden yine itibarın yükselmesine vesile olacak önemli bir yere sahiptir.

Güçlü bir kurum itibarı çıktıkları aşağıdaki gibi sıralanmıştır (Feldman, Bahamonde ve Velasquez Bellido, 2014):

- ✓ Tüketicilerin ve müşterilerin kalite algılarını değiştirmek,
- ✓ Kurumlarda verimliliği sağlama kabiliyeti yüksek personeli tercih etmek ve bu personelin örgütte devamlılığını sağlamak,
- ✓ Personelin motivasyonunu artırarak üretimde en üst düzeye ulaşmak,
- ✓ Kurumun rekabet ortamında ön planda olmasını sağlamak,
- ✓ Örgütün uluslararası arenada yer almasına katkı sağlamak,
- ✓ Daha fazla yatırımcının kuruma yatırımda bulunmasına olanak vermek,
- ✓ Daha düşük sermayeye imkan vermek,
- ✓ Örgütün imajının artmasını sağlamak.

### **Kurumsal İtibarın Temel Unsurları**

Kurumsal itibarın daha iyi yönetilebilmesi ve farklı kurumlar arasında fark yaratılabilmesi için kurum imajı, kurum kültürü, kurum kimliği ve kurum markasının rolü oldukça önemlidir. Bu unsurlar örgütü diğer örgütlerden farklılaştırarak kurumun daha tanınır, güvenilir ve rekabetçi olmasına imkan verir. Bu durum da kurumun itibarının yükselmesine neden olmaktadır (Avcı, 2019).

### **Kurumsal Kültür**

Kültür; dini, ahlaki, estetik, ekonomik ve hukuki değerlerle iç içedir ve hatta bunlardan oluşmaktadır. Kültürler bazı özel somut adetler ve semboller yaratır. Statik bu nedenle tutucudur, dolayısıyla değişim yapmak isteyen kurum ve toplumlar, kültürel yapının direnciyle karşı karşıya kalabilirler (Tosun, 1990).

Kurum kültürü; örgütün sahip olduğu kuralları, örgüt stratejisini, örgütün kişiliğini ve kendini tanımlaması ile kimliği oluşturmaktadır. Kurumsal kimlik de kurumun iletişimi, kurumsal davranışı ve görsel kimlik göstergeleriyle bireylerin zihninde bir fotoğraf oluşmasına yol açmaktadır. Bu sayede ortaya çıkan imaj ise itibar ile etkileşime geçecek olan bir unsur olmaktadır. Kurumsal kültür, tüm paydaşlara rehberlik eden kurallar ve kurumun yaşadığı olaylar karşısında sergilediği tutum olarak adlandırılmaktadır. Bir başka ifade ile kurumsal kültür, yazılı olmayan kurallar bütünüdür (Peltekoğlu, 2007).

Sonuç olarak “kurum kültürü, kurum kimliği ve kurum imajı” kavramlarını içeren bütünlük bir kavramdır. Hatch ve Shultz’un (1997) kurum kültürü modellemesi de bu söylemi destekler niteliktedir. Hatch ve Shultz’a göre hem kurumsal kimlik hem de kurum imajı kültürün içinden beslenir ve izleyeceği seyir açısından bağımsız süreçler içermez.

### **Kurumsal Kimlik**

Kurumsal itibara etki eden ve önem arz eden unsurlardan biri olma niteliğini üstlenen kurumsal kimlik kavramı; bir örgütün görünen kısmı ve kendini ifade etme şekli karşımıza çıkmaktadır. Kurumsal kimliği, bir kurum veya işletmenin yalnızca onu tanımlayan, diğerlerinden farkını açığa çıkaran ve kendi türlerinden ayıran özellikleri olarak betimlemek doğru olacaktır (Yirmibeş, 2010). Bayram'a (2012) göre kurumsal kimlik, bir kurumdaki personeller arasındaki iletişimi, onların davranışlarını ve kurum felsefesini içeren bir kavramdır.

Kurumsal kimlik, gün geçtikçe örgütlerin en etkili ve stratejik unsuru haline almıştır. Etkili bir kurum kimliği ve pozitif bir imajdan dolayı örgütler, nitelikli ve yetkin personel istihdam edebilmekte, uygun kredi olanaklarına ulaşabilmekte, daha çok müşteri çekmekte ve rekabet sahasında farklılığını hissettirebilmektedir. Örgütlerin güçlü bir kurumsal imaj sergilemeleri, hedeflerine ulaşmaları ve dış sahada büyük bir prestij kazanmaları için kurumsal kimlik en önemli anahtardır (Okay, 2000).

### **Kurumsal İmaj**

Kurumsal imaj, hedef kitle tarafından kurumun ismini duyduğunda veya logosunu gördüklerinde akla gelen zihinsel resim olarak tanımlanmaktadır (Gray ve Balmer, 1998). Marken (1990) ise kurumun amaç ve planlarının hedef kitle üzerinde oluşturduğu algıların toplamı olarak ifade etmektedir.

Her kurumun geleceğe yönelik hedeflediği ve olmasını istediği bir imajı ve görünümünü vardır. Pozitif bir imaj, kurumun başarısını ve tercih edilme oranını artırır. İmaj kavramının bazı tanımlarına aşağıda verilmiştir (Aktaran Kıran, 2017):

**Kurum İmajı:** Kurumun dış kitleye yansıttığı imaj ve algıdır. Kurumsal imaj, işletme ile toplum arasındaki ilişkilerin gelişme düzeyini yakından etkilemesi nedeniyle oldukça önemlidir.

**Ürün İmajı:** Her kurumun piyasaya sürdüğü bir hizmeti veya ürünü vardır. Sosyal alanda pek tanınmayan bir kurumun yüksek ve kaliteli ürünü ile tanınması olumlu bir imaj oluşturur. Bu sayede hem kurumun bilinirliği artar hem de ürün ileriye dönük bir marka haline gelebilir.

**Marka İmajı:** En önemli imaj türü marka imajıdır. Günümüz koşullarında kurumların rekabet halinde olduğu düşünüldüğünde markaların kurumlar için önemi ortaya çıkmaktadır. Marka imajı sayesinde kurumlar, rakipleri arasında farklı ve ayırt edici hale gelmektedir.

Tolungüç'e göre (2000) kurumsal imajın oluşmasını sağlayan 3 temel unsur mevcuttur. Bunlar:

- ✓ Kişinin ürün ve hizmet hakkında bilgi sahibi olması,
- ✓ Ürün/hizmet, kurum/kuruluşa yönelik kişinin sahip olduğu değerler,
- ✓ Ürün ya da hizmetin sunuş biçimi.

Kurumsal imaj, hedef kitlenin beklenti ve isteklerine etki eden ve kurumun ilerleyen dönemlerde de devamlılığını sağlayacak önemli bir etkidir. Doğabilecek olumsuz bir kurum imajı kurumun batmasına sebep olabilir. Çünkü; olumsuz bir imajın silinmesi ve değiştirilmesinin zorluğu dikkate alınarak kurum imajı iyi yapılandırılmalı ve bunun sürdürülmesi için gerekli müdahaleler yapılmalıdır (Demir, 2018).

### **Kurumsal Marka**

Kurumsal bir marka, bir örgütün isminden çok daha yoğun bir anlam taşımaktadır. Kurumun kendine özgü benliği, kim olduğu, ne iş yaptığı, kuralları, normları ve değerlerinde anlam bulan özgün kimliği kurumsal markayı ifade eder. Kurum felsefesinden, kurumun ürettiği mal ve hizmetlere,

müşterilerine sunduğu vaatlerden, kurumun tüm uygulama ve iletişimlerinde ortaya koyduğu güvenilirlik ve tutarlılığa kadar her şeyi kapsayan olguya kurumsal marka denilebilir. Örgütün desteklediği ve sahip olduğu tüm öğelerin; özellikle “reklam, halkla ilişkiler, pazarlama, sponsorluk vb.” dış hedeftekiler ve kurumun çalışanına yönelik biçimsel veya biçimsel olmayan kurumsal iletişimin katkısıyla somutlaştırılarak iletilmesi kurumsal markanın oluşmasında önemli rol oynamaktadır (Yeygel ve Yakın, 2007).

Kurumsal markanın oluşturulmasının yanında kurumsal markanın yönetimi de oldukça önem arz etmektedir. Kurumsal marka yönetiminde; kurumsal kimlik, kurumsal kültür, kurumsal yönetim algısı, toplumsal algılar ve sermaye yeterliliği önem arz eden konulardır ve bu unsurlar kurum itibarını direk olarak etkilemektedir. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda marka değeri yaratan örgütler, oluşturdukları marka değerlerine sahip çıkacak kadar güçlüyseler aynı zamanda itibarlarını da yönetebilir ve rakiplerine karşı rekabet avantajı yaratabilirler (Özcan, 2009).

### **Spor Kulüplerinde Kurumsal İtibarın Önemi**

Spor; “bireyin beden ve ruh sağlığını geliştirmek, belirli kurallara göre rekabet sınırları içinde yarışmak, heyecanlanmak, mücadele etme ve üstün gelmek, gerçek anlamda başarı gücünü artırmak için yapılan yoğun çabalar” şeklinde tanımlanmaktadır (aktaran Yetim, 2015).

Modern hayatın vazgeçilmez bir unsuru olan spor olgusunun (Altınışik vd., 2020) en popüler ve yaygın kısmını oluşturan en önemli unsurun spor kulüpleri olduğunu söylemek mümkündür. Spor kulübü kavramını açıklamak için pek çok tanımdan yararlanılabilir; ancak öncelikle “kulüp” kavramına değinmek gerekmektedir. Kulüp; sohbet, görüşme, okuma ya da spor yapma gibi amaçlara endeksli olarak, sadece üyelerin bir araya geldikleri yer şeklinde tanımlanmaktadır. Spor kulübü kavramı ise; gençlerin, farklı spor etkinliklerde ya da sportif faaliyetlerde bulunmalarını sağlamak amacıyla kurulan ve bu amacını gerçekleştirebilmesi için ilgili devlet kurumuna kayıt ve tescil yaptıran kuruluş olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2023).

Bir topluluğun aynı amaç doğrultusunda birleşmesiyle oluşan kulüp yapısı spor etkinliklerinin hayata geçirilmesi hedefiyle kurulduğunda “spor kulübü” kavramı ortaya çıkmaktadır. Buna göre spor kulüpleri “kuralları, amaçları, yönetim biçimi, maddi konuları tüzüğünde belirlenmiş, karşılıklı sözleşmeler ile üyelerinin, katılımcılarının çıkarları ve sorumlulukları açıklanmış halde topluma bir ya da birden fazla dalda yüksek performans sporları, yarışma sporları ve herkes için spor imkanlarını sahip olduğu malzeme, tesis ve personel aracılığıyla sağlayan, spor yönetiminin yetkili üst örgütü tarafından resmen tanınmış gönüllü ya da ticari kuruluşlardır” (Erturan-Öğüt, 2010).

Spor kulüplerinin fonksiyonları genel haliyle aşağıdaki gibidir. Bunlar:

- ✓ Arsa, malzeme, koçluk, antrenman ve oyun tesisleri, kulüp binası, ulaşım, medikal ve benzeri tesisler sağlama, hazırlama,
- ✓ Yetiştirme, antrenman, tıbbi tedavi ve ilgili sosyal tesisler hazırlama,
- ✓ Kulüp, çalışanlar, sözleşmeliler, oyuncular, misafirler ve üçüncü şahıslar için sigorta yaptıрма,
- ✓ İlk olarak sporu düzenleyen ve organize eden bir örgüte, ikinci olarak buna dahil bir kulübe ya da kuruluşa, üçüncü olarak da devlete ya da ilgili ajanslara bağlanmak onlarla işbirliği içinde olma,
- ✓ Personel işe alma ve istihdam etme ve hizmet hazırlama,
- ✓ Sermayeyi; aidatlar, krediler, ücretler vb. ile yükseltme,
- ✓ Borç alma ve verme, banka hesapları açma,
- ✓ Tescilli emlak satın alma, kiralama ve aynı şekilde satma, bırakma ya da bertaraf etme,
- ✓ Bağışlar, krediler alma, garantiler verme ve diğer olanaklar sağlama,



- ✓ Özel amaçlar veya ihtiyatlar için ayrı fonlar oluşturma,
- ✓ Yasal usuller için para yatırma,
- ✓ Amaçları geliştirmek üzere gerekli diğer işleri yapma şeklinde sıralanabilir” (aktaran Erturan-Öğüt, 2010).

Spor kulüplerinin yönetiminde sürdürülebilirliğin sağlanabilmesi, kurumsallaşmış bir yapı oluşturulabilmesine bağlıdır. Zira kurumsallaşma, spor kulüplerinin sorunlarına geçici çözümlerle yaklaşmalarını önlemekte ve uzun vade de, spor yönetimi ile ilgili iyileştirmelerde bulunulmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda spor yönetimi özelinde değerlendirildiğinde de spor kulüplerinin; toplumlararası barışın, iletişimin ve paylaşımın tesis edilebilmesi açısından önemli olduğu görülmektedir. Bu süreçte sporun tüm dallarını temsil eden spor kulüplerinin önemli olması söz konusu olmakla birlikte, tarihsel süreçte olduğu gibi günümüzde de en fazla ilgi gören spor dalı olarak futbolun ve bu doğrultuda örgütlenme şekliyle de futbol kulüplerinin çok daha fazla ön plana çıktığı gözlenmektedir (Gerrard, 2003).

Spor kulüpleri; ekonomik, sosyal ve siyasi yapıları etkileyen ve küresel ölçekte hızla büyümeye devam eden spor endüstrisi içerisinde kendilerini konumlandıran yapılanmalar olarak varlıklarını ve faaliyetlerini devam ettirmektedirler. Sahip oldukları bu etkiyi ve önemi devam ettirebilmeleri açısından da spor kulüplerinin ve özellikle de futbol kulüplerinin, dünya genelinde olduğu gibi Türkiye’de de şirketleşmeleri ve halka açılması doğrultusunda kendilerini güçlendirmeleri söz konusudur (Aydın, 2009). Bu şekilde de spor kulüplerinin; özde tek gelir kaynakları olan gişe hâsılatları ve transfer gelirleri yanında ek gelir elde edebilmeleri ve dolayısıyla da sporcularına sağladıkları maddi ve sosyal desteklerin kapsamını genişletebildikleri görülmektedir (Seifoddini, 2023).

Sporun sosyal yaşamla çok daha fazla ilişkilendirilmeye başlanması, bilgi ve iletişim teknolojilerinde söz konusu olan değişim ve gelişim süreci ve spor ve medya arasındaki karşılıklı bağımlılık ilişkisi de, spor kulüplerinin amaçlarının belirlenmesinde etkili olan etmenler arasında değerlendirilebilmektedir. Dolayısıyla da artık spor kulüpleri; sporcularına sağlayacakları sosyal ve maddi desteklerin kapsamını genişletmeyi değil, bilakis rekabet edebilirliklerini artırmayı daha fazla önemser hale gelmişlerdir. Bu süreçte de spor kulüplerinin antrenmanlar ve müsabakalar için yürütülen spor faaliyetlerinden ziyade; müsabakaların organizasyonunu ve koordinasyonunu, bilet ve malzeme gibi ürünlerden elde edecekleri gelirleri, yayın ya da isim hakkı devrinden elde ettikleri gelirlerin artırılmasını, sponsorluklardan ve stat içi ya da dışı reklamlara endeksli yürüttükleri pazarlama faaliyetlerinden daha fazla gelir elde etmeyi ve stadyum işletmesi ile bağlı işletmeler ve iştiraklerin yönetilmesinden kazanç sağlamayı ön planda tuttıkları görülmektedir (Kızıltepe, 2012).

Spor kulüplerinde başarı veya başarısızlığı belirleyen birçok iç ve dış etkenler bulursa da en önemli etkenlerden birinin de; kulübün taraftarları nazarında oluşturduğu itibar algısı olduğunu söylemek doğru bir yaklaşım olacaktır.

İtibar, bireylerin ve örgütlerin en kıymetli hazinesi şeklinde ifade edilmektedir. İtibar; geniş bir zaman içinde devam ettirilen ve tekrarlanan tutarlı davranışlar sonucunda elde edilebilen, ancak aksi bir durum yaşandığında kısa bir süre içinde kaybedilen bir olgudur (Argüden, 2003). İtibar bireylere neyi satın almaları gerektiği hangi örgütlere yatırımda bulunmaları gerektiği konusunda yardım ve güven sağlar. Örgütler de bu değerden faydalanmak, rakiplerde olmayan, özgün bir itibar kazanmak ve insanları etkilemek durumundadır (aktaran Demir, 2018). Güçlü bir itibarı olan örgütler iç ve dış tüm paydaşlarının örgüte yönelik fikirlerini etkileyerek iletmek istediği mesajları hedef kitlelerine kolaylıkla ulaştırırlar ve ortaya koydukları ürün ve hizmetlerin müşteriler tarafından tercih edilmesini sağlarlar (Karaköse, 2007).

Bu bilgiler ışığında; iyi bir kurumsal itibarın kulübe oldukça faydasının olduğunu söylemek mümkündür. İyi bir itibar algısı taraftarların kulübe olan bağlılıklarını arttıracak gibi kulübüyle özdeşleşmelerinde de fırsat verecektir. Bu gibi durumlarının da spor kulübüne önemli getirilerinin olacağı ön görülebilmektedir. Profesyonel spor kulüplerine bakıldığında; gelir kaynaklarının hızlı bir şekilde yükseldiğini görmekteyiz. Geçmişte yalnızca gişe gelirleri olan kulüplerin endüstriyel sporla birlikte oldukça farklı alanlardan kendilerine kaynak sağladıkları aşikardır. Genel itibarıyla spor kulüplerinin temel gelir kaynağı maç gününden elde edilen gelirdir. Fakat mevcut gelirler karşısında kulüplerin bir takım giderleri de ortaya çıkmaktadır. Bu gelir-gider dengesini başarılı bir şekilde yönetemeyen kulüplerin ömürlerinin pek uzun olmadığı da görülmektedir. Dolayısıyla kulüplerin artan giderlerini karşılamada gelir kaynaklarının yetersiz kalması sonucunda, farklı gelir kalemlerine yönelmelerinin kaçınılmaz bir gerçek olduğu görülmektedir. Bunlara bakıldığında; naklen yayın hakkı gelirleri, lisanslı ürünlerin satışından elde edilen gelirler, yatırım-hisse durumlarındaki hareketlilik, reklam ve sponsorluk gelirleri, kombine kart ve loca satışından elde edilen gelirler, pazarlama faaliyetleri vb. örnek olarak gösterilebilir. Kulüplerin gelir kalemlerine bakıldığında, temel noktayı taraftarların oluşturduğu görmekteyiz. Dolayısıyla taraftarların spor kulübüne yönelik olumlu kurumsal itibar algılarının bu gelirler üzerinde önemli düzeyde etki göstereceği düşünülmektedir.

## Sonuç

Sonuç olarak, sporun vazgeçilmez bir unsuru olan rekabet olgusu sebebiyle kurumsal itibarın taraftarların bakış açısına göre spor kulüpleri için önemi yadsınamaz. Spor kulüplerinde başarının temel anahtarı olarak görülen kurumsal itibar, bir kurum kültürü çerçevesinde benimsenmesi ile kulüplerin taraftarlarla iletişiminin daha güçlü olmasına, kulüplerinin yetersiz olduğu alanların tespit edilmesine, kulüplerin taraftar sayılarının artmasına, müsabakalardaki izleyici sayısındaki olumlu değişikliğe ve gelirlerindeki artışa zemin hazırlayacaktır. Bu bilgilerden hareketle;

- ✓ Branş bazında kurumsal itibar olgusuna yönelik araştırmaların yürütülmesinin gerekli olduğu düşünülmektedir.
- ✓ Kurumsal itibar algısının üst seviyeye ulaşabilmesi adına kulüpte antrenör ve yönetici kademesine getirilecek kişilerin nitelikli ve alanında eğitim almış kişilerden oluşması gerektiği düşünülmektedir.
- ✓ Literatüre spor kulüplerinin kurumsal itibarlarını ölçmeye yönelik bir ölçme aracının kazandırılması önerilmektedir.

## KAYNAKLAR

- Altıncık, Ü., Turhal, S. N., Çelik, A., & Yetim, A. A. (2020). Employability perceptions of sports manager candidates. *Ambient Science*, 7(1), 275-279.
- Argüden, Y. (2003). *İtibar yönetimi* (1.Baskı). İstanbul: Arge Danışmanlık Yayınları.
- Avcı, K. (2019). Üniversite iç paydaşlarının kurumsal itibar algısı: Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi kurumsal itibar araştırması. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 12(1), 42-63.
- Aydın, U. (2009). Profesyonel spor sendikacılığında İngiltere ve Türkiye'ye öneriler". *Uluslararası Spor Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 4-18.
- Balmer, J. M. T. (1998). Corporate identity and the advent of corporate marketing. *Journal of Marketing Management*, 14, 963-996
- Barnett, M. L., Jermier, J. M., & Lafferty, B. A. (2006). Corporate reputation: The definitional landscape. *Corporate Reputation Review*, 9(1), 26-38
- Bayram, A. (2012). *İstanbul'daki mahalli idarelerde (İlçe Belediyeler) itibar yönetiminin uygulanabilirliği*. Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Edirne.
- Black, E. L., Carnes, T. A., & Richardson, V. J. (2000). The market valuation of corporate reputation. *Corporate Reputation Review*, 3(1), 31-42.

- Caruana, A. (1997). Corporate reputation: Concept and measurement. *Journal of Product & Brand Management*, 6(2), 109-118
- Chun, R. (2005). Corporate reputation: Meaning and measurement. *International Journal of Management Reviews*, 7(2), 91-109.
- Cravens, K., Oliver, E. G., & Ramamoorti, S. (2003). The reputation index: Measuring and managing corporate reputation. *European Management Journal*, 21(2), 201- 212.
- Çimen, Z., & Ekenci, G. (2003). Spor kulüplerinin kuruluş amaçlarını gerçekleştirme düzeyleri: Kamu, mahalli ve diğer spor kulüplerinin karşılaştırılması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 8(4), 77-91.
- Dalton-John M., & Croft, S. (2003). *Specially commissioned report managing corporate reputation london, managing corporate reputation*. A Specially Commissioned Report. Londra: England.
- Demir, C. (2018). *Okul müdürlerinin karizmatik liderlik özelliklerinin okulların kurumsal itibarına etkisi*. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi. Kahramanmaraş.
- Ergenç, E. (2010). *Kurumsal itibar yönetiminde liderliğin rolü üzerine bir araştırma*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Erturan-Öğüt, E. (2010). *Almanya ve Türkiye'deki spor kulüplerinin karşılaştırmalı analizi -Türkiye'deki spor kulüplerinin yapı ve işleyişine yeni bir yaklaşım*. Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı, Doktora Tezi, Ankara.
- Feldman, P. M., Bahamonde, R. A., & Velasquez Bellido, I. (2014). A New approach for measuring corporate reputation. *Revista de Administração de Empresas*, 54(1), 53-66.
- Fombrun, C. J. (1996). *Reputation: Realizing value from the corporate image*. Harvard Business School Press.
- Fombrun, C. J., & Shanley, M. (1990). What's in a name? Reputation building and corporate strategy". *Academy Of Management Journal*, 33(2), 233- 258.
- Gerrard, B. (2003). "Editorial introduction: Some Reflections on the relationship between sport management and the economics of sport". *European Sport Management Quarterly*, 3, 4-10.
- Gotsi, M., & Wilson, A. M. (2001). Corporate reputation: seeking a definition. *Corporate communications: An international journal*, 6(1), 24-30.
- Gray E. R., & Balmer, J. M. T. (1998). Managing corporate image and corporate reputation. *Long Range Planning*, 31(5), 695-702
- Jackson, P. (1997). Reputation management. *Techniques: Making Education & Career Connections* 72(6), 26-27.
- Jo Hatch, M., & Schultz, M. (1997). Relations between organizational culture, identity and image. *European Journal of Marketing*, 31(6), 356-365.
- Karaköse, T. (2007). Örgütlerde itibar yönetimi, akademik bakış. *Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi*, 11, 1-12.
- Kıran, M. C. (2016). *Sağlık kurumlarında kurumsal itibar algısı ve yönetimi*. İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hastane ve Sağlık Kuruluşlarında Yönetim Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Kızıltepe, M. (2012). Futbol kulüpleri için değerlendirme çerçevesi. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 10(3), 77 - 88.
- Koçyiğit, M. (2017). *Dijital halkla ilişkiler* (1.Baskı). Konya: Eğitim Yayınevi.
- Marken, G. A. (1990). Corporate image-we all have one, but few work to prptevt and project it. *Public Relations Quarterly*, 35(1).
- Okay, A. (2000). *Kurum kimliği*. Ankara: Media Cat Yayınları.
- Özcan, E. (2009). *İtibar Yönetimi İstanbul Büyükşehir Belediyesi Örneği: İstanbul Deniz Otobüsleri*. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Park, E. (2019). Corporate social responsibility as a determinant of corporate 176 reputation in the airline industry. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 47, 215–221.
- Peltekoğlu, F. B. (2007). *Halkla ilişkiler nedir?*. İstanbul: BETA Basım Yayım Dağıtım A.Ş.
- Seifoddini, S. (2023). *Spor kulüplerinin sosyal ve maddi desteklerinin takım performansına etkilerinin incelenmesi*. Ufuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Shamma, H. M. (2012). Toward a comprehensive understanding of corporate reputation: Concept, measurement and implications. *International Journal of Business and Management*, 7(16), 151–169.

- Tolungüç, A. (2000). *Turizmde tanıtım ve reklam*. Ankara: Media Cat yayınları
- Tosun, K. (1990). *Yönetim ve işletme politikası*. İstanbul: Yön Ajans.
- Türk Dil Kurumu. (2023). *Güncel türkçe sözlük*. <https://sozluk.gov.tr> [Erişim Tarihi: 12.07.2023].
- Van Den Bosch, A. L. M., De Jong, M. D. T., & Elving, W. J. L. (2005). How corporate visual identity supports reputation. *Corporate Communications: An International Journal*, 10(2), 108-116.
- Yetim, A. A. (2015). *Sosyoloji ve spor* (7. Baskı). Ankara: Berikan Yayınevi
- Yeygel, S., & Yakın, M. (2007). Kurumsal reklamlarda göstergeler aracılığıyla marka kimliğinin iletilmesi. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 5(1), 102-117.
- Yirmibeş, S. (2010). Kurumsal itibar yönetimi ve kamuya bağlı bir kurumda kurumsal itibarın ölçülmesi üzerine bir araştırma, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.