

SPOR VE REKREASYON YÖNETİMİNDE GÜNCEL YAKLAŞIMLAR

EDİTÖR
Doç. Dr. Kürşad SERTBAŞ



SPOR VE REKREASYON YÖNETİMİNDE GÜNCEL YAKLAŞIMLAR

EDİTÖR

Doç. Dr. Kürşad SERTBAŞ

ÇİZGİ
KİTAP EVI

BÖLÜM YAZARLARI

Dr. Öğretim Üyesi Çisem ÜNLÜ
Dr. Öğretim Üyesi Gökhan ÇETİNKAYA
Öğr. Gör. Dr. Tolga Kaan BAHADIR
Öğr. Gör. Selman ÇUTUK
Arş. Gör. Muhammet Eyüp UZUNER
Arş. Gör. Utku GÖNENER
Uzm. Abdulmecit BÜLBÜL
Uzm. Ozan YILMAZ
Uzm. Cengiz AYDIN

Akademik unvan ve harf sırası gözetilerek sıralanmıştır.

Bu kitapta yer alan her bölümün tüm sorumluluğu (görseller, tablolar, çizelgeler, çizimler, grafikler, direkt alıntılar, etik/kurum izni vb.) yazarlara aittir.

Herhangi hukuki bir olumsuzlukta Çizgi Kitabevi Yayınları ve kitap editörü hiçbir konuda bir yükümlülük ve hukuki sorumluluğu kabul etmez, hukuki yükümlülük altına alınamaz. Her türlü hukuki yükümlülük ve sorumluluk ilgili bölüm yazar(lar)ına aittir.

Çok bölümlü/yazarlı olan bu kitap maddi bir değer ile alınıp satılamaz. Kitapta yer alan bilgiler alıntı yapılmak ve ilgili alıntıya atıf yapılmak koşulu ile kaynak gösterilmek üzere bilimsel ya da ilgili araştırmacılar tarafından kullanılabilir.

ÇİZGİ
K İ T A B E V İ

Çizgi Kitabevi Yayınları
E-Kitap

Genel Yayın Yönetmeni
Mahmut Arlı

©Çizgi Kitabevi
Aralık 2020

ISBN: 978-605-196-554-3
Yayıncı Sertifika No:17536

KÜTÜPHANE BİLGİ KARTI
- Cataloging in Publication Data (CIP) -

EDİTÖR




SERTBAŞ, Kürşad
SPOR VE REKREASYON YÖNETİMİNDE
GÜNCEL YAKLAŞIMLAR

Sayfa Düzeni ve Kapak Tasarımı
Ozsum Academy

Baskıya Hazırlık: Çizgi Kitabevi Yayınları
Tel: 0332 353 62 65- 66

ÇİZGİ KİTABEVİ

Sahibiata Mah. Alemdar Mah.
M. Muzaffer Cad. No:41/1 Çatalçeşme Sk. No:42/2
Meram/Konya Cağaloğlu/İstanbul
(0332) 353 62 65 - 66 - (0212) 514 82 93
www.cizgikitavevi.com

   / cizgikitavevi

İÇİNDEKİLER

	İÇİNDEKİLER	iv
	ÖNSÖZ	v
BÖLÜM 1:	Spor ve Rekreasyon Yönetimine Genel Bir Bakış <i>Öğr. Gör. Selman ÇUTUK</i>	7-16
BÖLÜM 2:	Spor Yönetiminde Teşkilatlanma ve Organizasyonlar <i>Dr. Öğretim Üyesi Çisem ÜNLÜ</i>	18-35
BÖLÜM 3:	Şirket Çalışanlarının Sportif Rekreasyona Katılım Motivasyonları <i>Dr. Öğretim Üyesi Gökhan ÇETİNKAYA</i>	37-59
BÖLÜM 4:	Korfbolcularda Örgütsel Bağlılığın Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi <i>Öğr. Gör. Dr. Tolga Kaan BAHADIR</i>	61-71
BÖLÜM 5:	Spor, Rekreasyon ve Aile İlişkisi <i>Öğr. Gör. Dr. Tolga Kaan BAHADIR</i>	73-82
BÖLÜM 6:	E-Spor Federasyonu ve Kurumsal Organizasyon Yapısı: Ulusal ve Uluslararası Federasyon <i>Uzm. Abdulmecit BÜLBÜL</i>	84-95
BÖLÜM 7:	Rekreatif Faaliyet Olarak E-Spor <i>Arş. Gör. Muhammet Eyüp UZUNER</i>	97-108
BÖLÜM 8:	Bilgi Teknolojileri Boyutuyla E-Spor ve Güncel Uygulamalar <i>Arş. Gör. Utku GÖNENER</i>	110-121
BÖLÜM 9:	Park ve Rekreasyon Yönetiminde Yeni Girişimcilik Modeli: E-Scooter Ulaşım Sistemi <i>Uzm. Ozan YILMAZ</i>	123-143
BÖLÜM 10:	Gençlik Liderleri Eğitim Programı Yönetimi <i>Uzm. Cengiz AYDIN</i>	145-153

ÖNSÖZ

Spor ve Rekreasyon faaliyetlerinin planlama ve uygulama süreçleri yönetim bilimin temel prensipleri dikkate alınarak uygulanmaktadır. Özellikle spor ve rekreasyon aktivitelerinin çeşitliliği planlama süreçlerinde yöneticilerin çok boyutlu olarak düşünmelerini ve bir çok faktörü dikkate almalarını gerektirmektedir. Sporcu, yönetici, veli, taraftar, kulüp üyesi, rekreatif aktivitelerin katılımcıları ve organizasyonlarda yer alan tüm bireylerin talepleri ve ihtiyaçlarının dikkate alınması ve bu doğrultuda teorik ve uygulamalı hareket planlarının belirlenmesi önemlidir. Spor ve rekreasyon yönetiminin temel unsurları yönetim fonksiyonları rehberliğinde, insan kaynakları yönetimi, finansal yönetim, örgütsel bağlılık, teknoloji kullanımı, spor işletmeciliği, park ve rekreasyon yönetimi, proje yönetimi ve girişimcilik, antrenman yönetimi, pazarlama ve halkla ilişkiler disiplinleri ile örneklenebilecektir. Alanda yapılan birçok çalışma ile gelişim süreçlerine katkıda bulunulabilecektir. Bu kapsamda birçok akademik çalışma ile spor ve rekreasyon yönetiminde yeni stratejiler geliştirilebilecektir.

Bu çerçevede “**Spor ve Rekreasyon Yönetiminde Güncel Yaklaşımlar**” kitabı da içerik ve yayın planlaması yaparken birçok farklı alana temas etmeyi amaçlamış ve güncel konuları okurları ile buluşturmayı, alandaki araştırmacılara yeni fikirler sunmayı hedeflemiştir. Kitap içeriği, spor yönetimi ve organizasyon, rekreasyon, liderlik ve spor teknolojisi konuları ile spor ve rekreasyon yönetimindeki örnek çalışmaları okurları ile buluştururken, son yıllarda hızlı bir gelişme gösteren e-spor faaliyetlerini de gündeme alarak spor ve rekreasyon yönetimi boyutlarından inceleyerek, e-spor ile ilgili araştırmaları yayın içeriğine dahil etmiştir.

Spor ve rekreasyon yönetimindeki araştırmaları bir araya getiren bu kitap, gelecek günlerde spor ve rekreasyon’un alt çalışma alanlarını kapsayan ve içerik çeşitliliği ile birçok akademik çalışmayı bir araya getiren yeni serileri ile spor bilimleri dünyasına katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

“**Spor ve Rekreasyon Yönetiminde Güncel Yaklaşımlar**” başlıklı bu kitabın siz okuyuculara olumlu katkılarda bulunması temenni ederiz.

Saygılarımızla.

Editör

Doç. Dr. Kürşad SERTBAŞ
Aralık 2020

BÖLÜM

1

SPOR VE REKREASYON YÖNETİMİNE GENEL BİR BAKIŞ

Öğr. Gör. Selman ÇUTUK

*Nişantaşı Üniversitesi,
Nişantaşı Meslek Yüksekokulu,
Yönetim ve Organizasyon Bölümü,
Spor Yönetimi Pr.
E-posta: selman.cutuk@nisantasi.edu.tr*

ATIF: Çutuk, S. (2020). Spor ve Rekreasyon Yönetimine Genel Bir Bakış. Kürşad Sertbaş (Ed.), Spor ve Rekreasyon Yönetiminde Güncel Yaklaşımlar içinde (ss. 7-16). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları.

- BÖLÜM 1 -

SPOR VE REKREASYON YÖNETİMİNE GENEL BİR BAKIŞ

Öğr. Gör. Selman ÇUTUK

*Nişantaşı Üniversitesi, Nişantaşı Meslek Yüksekokulu, Yönetim ve Organizasyon Bölümü,
Spor Yönetimi Pr.*

E-posta: selman.cutuk@nisantasi.edu.tr

GİRİŞ

Spor, toplumların varoluşlarına kadar dayanan geniş ve uzun bir tarihe sahiptir. İnsanlar, hayatta kalma mücadelesi içinde bilinçli veya bilinçsiz olarak hareket ve spor kavramı ile içli dışlı olmuşlardır (Alpman,1982: 67). Spor, aktif olarak yapan birey açısından kazanmaya yönelik teknik ve fiziksel bir mücadele, pasif olarak takip eden izleyici içinse mücadeleye dayalı estetik bir zaman dilimi ve süreç olarak tanımlanmaktadır (Fişek, 1998: 47). Spor, insanların hayatlarında bir felsefe haline gelmiş ve sürekli olarak gelişme gösteren bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarihi süreç incelendiğinde özellikle 1990'lı yıllarda hayatın tüm unsurlarında özellikle ekonomik, teknolojik vb. alanlarda yaşanan hızlı gelişmeler spor alanında da kendi göstermiştir (Tepeköylü, Soysal, Yılmaz ve Çamlıyer, 2005: 8). Bu ilerlemeler ve gelişmeler sonucunda spor olgusu birçok disiplinler ile ortak çatıda buluşmuştur. Bu alanlardan birisi yönetim ve organizasyondur. Yönetim, istenen hedeflere ulaşmak için başta insan faktörü olmak üzere, ekonomik ve beşeri kaynaklar ile süreç (zaman) vb. temel unsurların birbiriyle eşgüdümlü, verimli ve etkin bir şekilde kullanılmasıdır. Yönetim kavramı; planlama, örgütleme, yöneltme, koordinasyon ve denetleme olmak üzere beş ana fonksiyon altında toplanmaktadır (Yıldız 2016).

Planlama: Yapılacak çalışmaların belirli bir amaç doğrultusunda; ne, nerede, ne zaman, nasıl ve kimler tarafından yapılacağıının belirlenmesi sürecidir (Şimşek, 2002).

Örgütleme: Belirlenmiş amaçlara giden yolda işgören ve farklı unsurların bir araya gelmesiyle oluşan bir yapı olarak tanımlanmaktadır (Güney, 2001). İşgörenlerin hedeflere ulaşmak için sistemli ve süreklilik arz eden bir düzen oluşturabilmesi durumu olarak da tanımlanmaktadır (Efil, 1998).

Yönetme: Amaçlara ulaşmak için yapılan planların ve programların uygulamaya konulması sürecidir. Yönetme fonksiyonu, imkanlar doğrultusunda beşeri ve diğer kaynakların verimli bir şekilde kullanılarak örgütün amaçlarına ulaştırılmasıdır (Ekenci ve İmamoğlu, 2002).

Koordinasyon: Örgütün işleyen sisteminde eşgüdüm ve devamlılık sağlayabilmek üzere önceden belirlenen amaçların gerçekleşmesi için sistemin uyum içerisinde çalışmasıdır (Genç, 2005).

Denetleme: Örgütün planlama doğrultusunda amaçlanan hedeflere ulaşp ulaşmadığını, ne ölçüde bu amaçların gerçekleştiğini, sistem içindeki eksikliklerin, aksaklıkların, hataların ve yanlışlıkların ortaya çıkarılması için tüm işgörenlerin, eldeki imkanların (araç, gereç ve malzemelerin) yapılan tüm sistemdeki işlerle birlikte belli aralıklarla kontrol edilmesidir (Öztekin, 2002).

Yönetim kavramını spor başlığı altında incelediğimizde spor yönetimi kavramı ortaya çıkmış ve spor ile yönetim kavramı ayrılmaz bir bütünü oluşturmuştur. Fişek (1998) spor yönetimi tanımının içinde geçmişten yaşadığımız zaman dilimine kadar, toplumun tamamını etkileyen, kurumsallaşan, idare eden-idare edilen kavramlarını toplayarak, spor faaliyetlerinde ast üst ilişkisi ve otoriter bir tutumu tanımlamıştır.

Türkiye’de spor yönetiminin ilk oluşumu spor teşkilatında karşımıza çıkar. Spor yönetimi kavramı daha sonra özel spor işletmelerinde kendine yer bulmuştur. Spor işletmeleri, alanlarında gelişmeleri yakından takip eden ve bu hızlı gelişmeleri alanlarına yansıtan sektörlerin en başında gelmektedir. Spor alanında oluşan bu gelişmelere paralel olarak spor işletmeleri ciddi rekabet ortamında varlıklarını korumak ve sürdürme gayreti içinde kalmaktadırlar. Bu ciddi rekabet ortamında işletmeler için rekabetin ana unsurları karşımıza çıkmaktadır. Bunlar maksimum kalite, minimum maliyet ve sürattir.

Yoğun rekabet ortamında, maksimum kaliteyi, minimum maliyeti ve süratli bir şekilde yapan işletmeler rakiplerine karşı rekabet üstünlüğünü de yakalayabilmektedirler. Bu durum ise ancak en üst seviyede işletmeye bağlı, maksimum motivasyon ve işletme için daha fazla çaba sarf ederek istekli çalışanlar aracılığıyla gerçekleştirilebilir. Spor işletmelerinde temel ürün hizmet kavramı olması nedeniyle, çalışanların işletmeyi sahiplenme düzeyleri, işletmelerin başarılı olması için oldukça önemlidir (Çutuk, 2011).

Spor işletmesi kavramını açıklayacak olursak; spor hizmeti veren işletmelerin, müşterilerin spor alanı ile ilgili isteklerini yerine getirmek ve işletmenin amaçlarına ulaşmak için, insan kaynağı, beşeri ve doğal kaynaklar, bilgi ve teknoloji gibi elinde bulunan üretim faktörlerini ortak payda da topladığı ve sportif hizmet ve ürüne çevirdiği ekonomik, toplumsal ve hukuki birimlerdir (Mucuk, 2003:4; Sabuncuoğlu ve Tokol, 2001:10). Tanımda belirtildiği gibi spor işletmeleri kendine özgü hedefleri olan ve bu hedeflere ulaşmak için kurulan hukuki organizasyonlardır. Bu hedefler kar elde etmek, talebi ve gelirleri artırmak, kurum olarak büyümek ve işletmenin devamlılığını sağlamak ve sosyal sorumlulukları yerine getirmektir. Spor işletmeleri kamu işletmesi ve özel işletmeler olmak üzere iki şekilde karşımıza çıkmaktadır. Spor işletmelerinde kamusal olanların sosyal sorumlulukları ön planda yer alır. Özel spor işletmelerinde ise kar elde etmek ön plandadır. Bu kapsamda kamusal alanda hizmet veren spor işletmelerinin temel amacının sporun yaygınlaştırılması ve topluma sosyal fayda sağlaması olduğu söylenebilir (Ekenci ve İmamoğlu, 2002: 6). Bu açıdan değerlendirildiğinde spor işletmeleri insanların isteklerini karşılamak için kurulan hizmet veren birimlerdir.

Spor işletmelerinde verilen hizmet kavramını kısaca açıklayacak olursak; spor hizmeti, bireylerin sportif isteklerinin yerine getirilmesi, rahatlama, eğlence, stresten kurtulma ve uzak kalma, sağlıklı birey olma, fit görünme, sosyalleşme ve zorluklara karşı koyma ve mücadele etme gibi yararları olan soyut ve birbirine benzerlik göstermeyen aktivitelerin tamamıdır (Çimen ve Gürbüz, 2007: 123).

Bu tanıımı göz önüne alırsak temel unsurlar aşağıdaki gibidir (Gümüšoğlu ve ark., 2007: 12):

- Bu hizmetlerdeki fiziksel aktivitelerin, spor ile ilgili olarak, yetenek, beceri, tecrübe ve bilgi birikimine sahip olması gerekir.
- Yapılan fiziksel eylemin soyutluk özelliği vardır.
- Spor işletmelerinde alınan hizmetlerde fiziksel aktiviteler, süreç ve bir etkileşimin nedeni olarak ortaya çıkar.
- Spor işletmelerinde alınan hizmetlerin temel özelliği tüketilen ürün özelliği taşımasıdır.

Spor hizmetlerinin soyut olma durumu: Spor işletmeleri tarafından sunulan spor hizmetlerinin ürünler de olduğu gibi değildir. Bu hizmetler, görülemez, tat alınamaz, hissedilemez, dokunulamaz özeliği taşırlar. Örneğin basketbol aktivitesini önceden görmek ve buna göre satın almak mümkün değildir (Yıldız, 2010: 29).

Spor hizmetlerinde üretimin ve tüketimin aynı zaman diliminde alınma özelliği: Hizmet sektörünün tamamına yakın kesiminde üretimin ve tüketimin aynı zaman diliminde olması temel özellik olarak karşımıza çıkar. Ürünler (mallar) önceden üretilir ve satıldıktan sonra da tüketim aşaması gerçekleştirilir. Hizmetler ise önceden satılır ve sonradan aynı zaman diliminde hem üretilir hem de tüketimi gerçekleşmiş olur. Spor hizmetlerinde üretimi yapan ve satın alan birey aynı kişi ve spor işletmeleridir. Bu durumda da doğrudan dağıtım ortaya çıkar (Çutuk, 2011:13).

Spor hizmetleri kapsamında değişkenlik özelliği söz konusudur: Spor hizmetlerinde değişkenlik özelliği şöyle açıklanabilir; spor işletmelerinden alınan hizmetlerde bire bir aynı olma özelliği söz konusu değildir. Alınan hizmetlerde ne olursa olsun farklılıklar olacaktır. Spor işletmelerinden alınan hizmetlerin içerik olarak ve kalite olarak ürünlerde olduğu gibi belli bir standardı sağlaması söz konusu olamaz. Spor işletmesinden alınan hizmetin kapsamı ve kalitesi tüketiciden tüketicieye, üreticiden üreticieye; bunun yanında günde güne farklılık gösterir (Çutuk, 2011:13). Alınan hizmet, koşullara göre farklılık gösterir.

Bireylerin içinde olduğu farklı duygular, değişik kültür, eğitim düzeyindeki farklılık ve performanslar aynı hizmetin değişik şekilde ortaya konulması ve değerlendirilmesine sebep olabilmektedir. Örneğin, bir futbol maçında görev alan sporcuların maç sırasında sergilediği performansla, bir önceki maçta sergilediği oyun performansı birebir aynı seviyede olmayabilir (Yıldız, 2010: 30).

Spor hizmetleri stoklanamaz bir özelliğe sahiptir: Spor işletmelerinden alınan hizmetler daha sonra kullanılmak için yedeklenemez (stoklamaz) özelliği taşır. Spor hizmetlerinde daha sonra hizmetin kullanılması için bekletilmesi, saklanması mümkün değildir. Canlı bir spor müsabakasında ortaya çıkan oyunun daha sonra kullanılmak için stoklanması ya da saklanarak daha sonra tüketilmesi mümkün olmadığından bu duruma örnek verilebilir. Fakat gelişen teknolojik durumlardan dolayı spor hizmetleri (maçlar) sanal olarak yedeklenebilir bir duruma gelmiştir. Örnek olarak

futbol maçları kayıt altına alınıp daha sonra izlenmek üzere yedeklenebilir. Bu stoklamaz özelliği canlı durumlar için geçerlidir (Yıldız, 2010: 31).

Spor hizmetlerinde telafi mümkün değildir. Önceden tahmin edilemez bir özelliğe sahiptir: Spor alanı ile ilgili temel özelliklerden biri, spor hizmetlerinin daha önceden tahmin ve telafisinin hem güç hem de imkansız olmasıdır. Bu kapsamda bir futbol maçının daha önceden ne olacağını ve nasıl sonuçlanacağını bilmek mümkün değildir. Spor müsabakalarının daha önceden tahmin edilmesini imkânsız kılan durumlara, müsabaka esnasındaki hava koşulları, sporcuların psikolojik durumları, sakatlıklar ve maç taktikleri vb pek çok koşul söylenebilir (Yıldız, 2010: 31-32).

Spor hizmetlerinde en önemli özelliklerden birisi bağlılıktır: Spor hizmetlerinde temel bir özellik de bağlılık özelliğidir. Bu özelliğe örnek olarak hemen hemen her bireyin bir takım taraftarı olması ve takımına bağlı olmasıdır. Bu kapsamda bir spor kulübüne bağlılık, taraftarın zaman içinde takımına karşı gelişen yakınlık duygusuna dayanarak o spor kulübüne sadakatini ve bağlılığını ifade etmektedir (Yıldız, 2010: 32).

Spor Hizmetlerinin Sınıflandırılması

Hizmet kavramı birçok kaynakta farklı şekillerde tanımlanmaktadır. Bu hizmet tanımlarından birisi de spor hizmetleridir. Hizmetlerin kategori edilmesinde çok farklı sınıflandırmaya gidilmektedir. Hizmet kavramının tanımına göre sınıflandırmada ekonomik ve sosyal etken ile bilgi ve teknolojik etkenler ön plana çıkmaktadır (Şenel, 2007, 3). Hizmet sınıflandırmasında üç ana başlık aşağıda sunulmuştur:

-Bireylerle ilgili hizmetler:

Spor işletmelerindeki hizmetler, hizmet ile üretimin aynı zamanda gerçekleşmesi ve müşteri ile direkt iletişim (ilişki) kurulan faaliyetleri içerir. Bu hizmetlere örnek olarak, sağlık hizmeti, turizm şirketlerinden alınan hizmetler, gıda hizmetleri soyut özelliğini yoğun şekilde taşıyan sektörlerdir. Üretim ve tüketimin aynı zaman diliminde olmasından ötürü, hizmeti alan bireyler, hizmetin faydasını hemen görürler (Gümüšoğlu ve ark., 2007: 13).

-Enformasyona dayalı hizmetler: Enformasyon başlığı altındaki hizmetler, direkt olarak bilgiye dayalı olarak hizmet veren sektörlerdir. Bu hizmet türünde hizmeti

alan müşterilerin hizmet üretim etabına katılımı sınırlıdır. Bu tanım kapsamında, danışmanlık ve eğitim gibi hizmetler bu kategoriye örnek olarak verilebilir (Gümüsoğlu ve ark., 2007: 14).

Spor işletmelerinden alınan hizmetleri yukarıdaki sınıflandırmaya göre ele aldığımızda, spor hizmetlerinin üretim sürecinde sportif hizmetlerden yararlanma ve bu hizmeti alan kişi ile doğrudan bir ilişki kurmayı gerektiren faaliyetlerden oluşması, spor işletmelerinden alınan hizmetin aynı zaman diliminde tüketilmesi, spor hizmetlerinin daha çok bireysel boyutta olmasından dolayı hizmet alanına girmesi, ayrıca spor işletmelerinden alınan bilgilendirme ve eğitim boyutu ile kısmen enformasyonla ilişkili hizmetler kapsamına girdiği söylenebilir. Bu sınıflandırmanın kapsamı dışında özelde spor hizmetlerini de kendi arasında sınıflandırmak mümkündür. Bunlar izlemeye yönelik spor hizmetleri ve katılma dayalı spor hizmetleri olarak ikiye ayrılır.

-İzlemeye yönelik spor hizmetleri: İzleme genel kapsamda amatör ve profesyonel olarak yapılan spor faaliyetlerinin düzenlendiği ortamlarda gerçekleşir. Spor hizmetleri, belli oyun kuralları çerçevesinde planlı ve programlı olarak stadyum, spor salonu vb. sportif alanlarda gerçekleştirilen spor faaliyetleri aracılığıyla kişilere verilen hizmetlerdir. Bu spor hizmetleri basın yayın araçları ile aynı anda birçok kişiye iletilir. Seyir hizmetlerinin gerçekleşebilmesi için belli program ve oyun kuralları çerçevesinde fiziki ortamda bir spor organizasyonu olması gerekir. Bu faaliyet içinde sporcuların ve izleyicilerin spor organizasyonu içinde yer almasının gerçekleşmesi gerekmektedir (Yıldız, 2010: 32).

-Katılma dayalı spor hizmetleri: Katılımın gerçekleşmesi için bireyin spor aktivitelerini yerine getirmesi şartı vardır. Bu hizmetin ana özelliği; insan faktörüne dayanması, maddi gelir elde etme, statü sağlama, sağlıklı bir birey olma ve eğlenme gibi kişisel ihtiyaçların giderilmesine yönelik olması, kişinin hazır olması ve bir faaliyetin veya programın içinde yer alması şartı söz konusudur. Bu hizmet kapsamında elit spor ve kitle sporu olmak üzere iki tema karşımıza çıkmaktadır.

Kitle sporu hizmetleri, yaş faktörü gözetmeksizin her yaştaki bireylere hitap eden, seçiciliği olmayan ve bireylerin serbest zamanlarında yaptıkları faaliyetlere dayalı sportif hizmetlerdir. Bu hizmet türü müsabakaya dayalı ve eğlenmek, güzel zaman geçirmek ve sosyalleşmek amacıyla gerçekleştirilen katı kuralları olmayan faaliyetlerden oluşur. Fiziksel faaliyetler ise bireyin sağlıklı olma, fit olma, obeziteden kurtulma veya

kilo alma gibi hedeflerle kişisel olarak ya da profesyonel destek olarak gerçekleştirdiği faaliyetlerdir (Yıldız, 2010: 33).

Günümüzde spor işletmeleri geniş bir yelpaze içinde hizmetlerini sürdürmektedir. Bu hizmetlerden birisi de rekreasyon alanıdır. Rekreasyon kavramı insan yaşamına nasıl dahil oldu diye düşündüğümüzde geniş bir tarih karşımıza çıkmaktadır. Rekreasyon kavramının oluşumu ve gelişiminin insanoğlunun hayatındaki gelişmeler ile paralellik gösterdiği dikkati çekmektedir. İnsanlar günümüzde ihtiyaç ve beklentileri doğrultusunda rekreasyon olgusu ile tanışmışlardır. Rekreasyon kavramının tarihi, sanayi inkişabına kadar uzanır. İnsanoğlu sanayi devriminden sonra aşırı derecede makineleşmeye gitmiştir. Bu makineleşme insanoğlunun işe ayırdığı zamanı azaltmış ve makineler insanların görevlerini yapar hale gelmiştir. Bu durum insanların yaşamlarında boş zaman kavramını ortaya çıkarmıştır. İnsanlar boş zamanlarını değerlendirirken birçok faaliyetin içinde kendine yer bulmuştur. Bu faaliyetler yelpazesinde öncelikli olarak spor alanı karşımıza çıkmaktadır. Spor alanında boş zaman değerlendirme biçimi rekreasyon olgusunu ortaya atmıştır. Rekreasyon kavramı zamanla insanoğlunun yaşamsal bir parçası haline gelmiştir. Rekreasyon, bireylerin boş zamanlarında yenilenmek, günlük rutinlerden kaçmak, eğlence, zevk ve memnuniyet amacıyla bireysel ya da kolektif olarak gerçekleştirilen herhangi bir aktivitedir. Rekreasyonun en belirgin özellikleri şöyle sıralanır:

- Rekreasyon aktiviteleri insanların boş zaman olarak nitelendirdiği zaman diliminde gerçekleşir.
- Rekreasyon aktivitelerine katılım zorunluluğu söz konusu olmayıp tamamen gönüllülük esasına dayanır.
- Rekreasyon aktiviteleri spor, eğitim, sosyal ve kültürel temalı başlıklar çerçevesinde icra edilir.
- Rekreasyon aktivitelerine katılan kişilerin temel beklentileri zevk alma, eğlenme ve de memnuniyettir.
- Rekreasyon aktivitelerde birey hem sosyal hem de kültürel anlamda ihtiyaçlarını giderir.

- Rekreasyon aktivelerinin temel özelliği, kişiyi günlük rutin hayatın dışına taşır.
- Rekreasyon aktiveleri kişisel yenilenme, kişisel gelişim ve kişisel değer artışı gibi önemli konularda bireye katkı sağlar. (Sevil ve ark., 2012: 14).

Bireylere birçok katkı sağlayan rekreasyon aktiviteleri, zamanla bir sektör haline gelmiştir. Günlük hayatın getirdiği stresli durumlar ve iş ortamındaki yoğunluklar, hem psikolojik hem de fiziksel sağlığın bozulmasına neden olmaktadır. Bireyler bu sıkıntılardan kurtulmak için rekreasyon faaliyetlerini bir rahatlama ve tercih sebebi olarak görmektedir. İnsanoğlu sağlıklı ve bilinçli bir birey olarak hayatlarına devam etmeyi günümüzde tercih eder boyuta gelmiştir. Bu durumdan dolayı rekreasyon aktiviteleri insan hayatının bir felsefesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Rekreasyonun yaşamın bir parçası olması gelişmişlikle paralellik gösterir. Gelişmiş ve ekonomisi güçlü ülkelerdeki bireyler bu tür faaliyetleri tercih etmektedir. Her bireyin spor yapma vb gibi temel hakkı varsa rekreasyon aktivitelerine katılma hakkı da vardır. Bu çerçevede rekreasyon faaliyetleri yaş, cinsiyet, eğitim, ekonomik durum, engelli olma vb. özelliklere ve ayrıma bakmadan her bireye açıktır. Rekreasyon kavramı evrensel bir özelliği üzerinde taşır. Evrensel olan bu kavramın bireye birçok fayda sağladığı tüm kesimler tarafından kabul edilmektedir. Rekreasyon aktivitelerin bireye sağladığı faydalar şöyle sıralanabilir: Rahatlama, dinlenme ve eğlenme gibi özelliği ile psikolojik fayda, öğrenme, yeni bilgiler kazanma vb özelliği ile eğitsel fayda, sosyal ilişkilerin gelişmesi, kişisel gelişim, sosyal etik gelişimi vb özelliklerle ilgili olarak sosyal fayda sağlar. Rekreasyon faaliyetleri bu faydalarından dolayı insanlar tarafından tercih edilebilir hal almıştır.

Günümüzde rekreasyon aktiviteleri temel ihtiyaç kategorisinde yer almaya başlamıştır. Bireyler bu ihtiyaçlarını karşılarken hem kamu kurum ve kuruluşları hem de bu hizmeti veren rekreasyon işletmeleri karşımıza çıkmaktadır. Kamusal olarak bu faaliyetlerin planlanması spor bakanlığı ve kurumları, gönüllü kulüpler, spor federasyonları ve yerel yönetimlerin sorumluluğundadır. Özel rekreasyon hizmeti veren işletmeler, özel topluluklar ve turizm şirketleri vb. bu alanda özel işletme olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsanların boş zamanlarındaki bu ihtiyaçların karşılanması iyi bir yönetim anlayışından geçmektedir. Bu durum rekreasyon yönetimi kavramını ortaya çıkarmıştır. Rekreasyon yönetimi, yönetim fonksiyonları açısından en basit haliyle, boş

zamanların belirlenmesi ve değerlendirilmesiyle ilgili faaliyetlerin planlanması, örgütlenmesi, koordinasyonu, yöneltmesi ve denetlenmesidir (Sevil ve ar., 2012: 52). Rekreasyon yönetimi sürecinde; yöneticinin yönetim şekli, yetki ve sorumlulukları ışığında farklılıklar gösterebilmektedir. Yöneticilerin temel görevi sistemin sıkıntısız ve en ideal şekilde ilerlemesi yönünde karar vermektir. Rekreasyon yönetiminde temel amaç insanların ruhsal ve bedensel yenilenmesi, aynı zamanda bireyin sosyal, kültürel, ekonomik ve fizyolojik olanaklarına bağlı boş zaman kullanımlarını içeren aktivitelerin memnuniyet odaklı yapılmasıdır. (Sevil ve ark., 2012: 53). Bireysel memnuniyetin bu kadar önemsendiği noktada bu yönetimin planlı ve en ideal şekilde yapılması gerekmektedir. Bu planlı rekreasyon aktivitelerinin başında rekreasyon yöneticisi bulunur. Rekreasyon yöneticisi her türlü riski alabilen, vizyon sahibi, gelişime açık, karar verme mekanizmasını iyi kullanan, alan bilgisine sahip bir yapıda ve sorumluluk sahibi vb olması gibi özellikleri üzerinde taşınmalıdır (Sevil ve ark., 2012: 55). Rekreasyon yöneticileri planlı aktiviteleri kusursuz bir şekilde yapmak için bu temel özellikleri kullanır. Rekreasyon yöneticileri de diğer yöneticilere benzer özelliklere ve sorumluluklara sahiptir. Rekreasyon yöneticileri karar verme sürecinde önemli rol üstlenir. Rekreasyon yönetiminde karar verme de yöneticiler rutin temel kararlar, aktivite kararları ve yönetsel kararları alırlar. Bu süreç bir rekreasyon aktivitesinin ne kadar ciddi yapıldığını ortaya koymaktadır.

İnsanların gelişen ve değişen hayat şartlarında ihtiyaçları ve istekleri çeşitlilik gösterir. İşte bu ihtiyaçların karşılanmasında özellikle hem spor işletmeleri hem de rekreasyon şirket grupları önemli bir görev üstlenir.

Değişen dünya da zamanla bireylerin beklentilerini değiştirmiştir. Artık bireyler sağlık olarak kendini iyi hissetme, fiziksel olarak fit olma, güzel görünüme sahip olma, psikolojik olarak rahatlama, eğlenme, sosyal anlamdan kendi iyi hissetme gibi beklentiler içerisindedir. Bu beklentiler doğrultusunda spor ve rekreasyon faaliyetleri bireylerin hayatlarının bir parçası halinde gelmiştir. Bunun yanında bireyler rutin hayatlarından da çıkmak için rekreasyon faaliyetlerini tercih etmektedir. Rekreasyon aktiviteleri bireylerin hayata tutunma ve hayattan zevk alma boyutunda önemli yer teşkil etmektedir. Bu noktada spor ve rekreasyon kavramı insanların hayatında önemli bir yer almıştır.

KAYNAKÇA

- Alpman, C. (1972). Eğitimin bütünlüğü içinde beden eğitimi ve çağlar boyunca Gelişimi, Ankara GSB Yayını.
- Çimen, Z. ve Gürbüz, B. (2008). Spor hizmetlerinde toplam kalite yönetimi. İstanbul Alp Yayın Evi.
- Çutuk, S. (2011). Spor işletmelerinde tükenmişlik ve örgütsel bağlılık ilişkisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Balıkesir Üniversitesi Balıkesir.
- Değermen, A.H., (2006). Hizmet ürünlerinde kalite, müşteri tatmini ve sadakati. Ankara: Türkmen Yayın Evi.
- Efil, İ. (1998). İşletmelerde yönetim ve organizasyon. (5 Basım), Bursa: Vipaş Yayınları.
- Ekenci, G. İmamoğlu AF. (2002). Spor işletmeciliği (2.Basım), Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Fişek, K. (1998). Devlet politikası ve toplumsal yapıyla ilişkileri açısından Dünya'da ve Türkiye'de spor yönetimi (2.Basım), Ankara: Kültür Ofset.
- Genç., N. (2005). Yönetim organizasyon 'Çağdaş sistemler ve yaklaşımlar' (2.Baskı), İstanbul: Seçkin Yayıncılık.
- Gümüşoğlu, Ş., Tavmergen, P.İ., Akan, A. ve Akbaba, A. (2007). Hizmet kalitesi. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Güney, S. (2001). Yönetim ve organizasyonları (1 Basım), Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Mucuk, İ. (2003). Modern işletmecilik. (14.Basım), İstanbul: Türkmen Kitabevi.
- Tepeköylü, Ö. Soytürk, M., Yılmaz, S. ve Çamlıyer, H. (2005). Mustafa Kemal Atatürk'ün Spor ve Spor Eğitime Bakışı. Spor Eğitiminin ve Performansının Felsefe Temelleri Sempozyumu, Manisa.
- Sevil, T. Şimşek, KY. Katırcı, H. Çevik, O. Çeliksoy, MA. (2012). Rekreasyon yönetimi Eskişehir: Anadolu Üniversitesi web-Ofset tesisleri.
- Öztekin, A. (2002). Yönetim bilimi Ankara: Pana Ofset.
- Sabuncuoğlu, Z. ve Tokul, T. (2001). İşletme. Bursa: Ezgi Yayınları.
- Şenel, S.A. (2007). Turizm sektöründe yatırım kararları. Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmaları Dergisi, 3(2).
- Şimşek, MŞ. Yönetim Organizasyon yenilenmiş (7.Baskı), Konya: Günay Ofset s.10 Konya.
- Yıldız, H. (2016). Spor yöneticilerin etik davranışları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Yıldız, M. S. (2010). Spor ve fiziksel etkinliklerin pazarlanması. Ankara: Detay Yayıncılık.

BÖLÜM

2

SPOR YÖNETİMİNDE TEŞKİLATLANMA VE ORGANİZASYONLAR

Dr. Öğretim Üyesi Çisem ÜNLÜ

Hitit Üniversitesi

E-posta: cisemunlu@hitit.edu.tr

ATIF: Ünlü, Ç. (2020). Spor Yönetiminde Teşkilatlanma ve Organizasyonlar. Kürşad Sertbaş (Ed.), Spor ve Rekreasyon Yönetiminde Güncel Yaklaşımlar içinde (ss. 18-35). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları.

- BÖLÜM 2 -

SPOR YÖNETİMİNDE TEŞKİLATLANMA VE ORGANİZASYONLAR

Dr. Öğretim Üyesi Çisem ÜNLÜ

Hitit Üniversitesi

E-posta: cisemunlu@hitit.edu.tr

GİRİŞ

Spor yönetimi, sporun temel hedeflerine ulaşmaya çalışır. Bu nedenle spor organizasyonlarında görev alacak kişilerin ve kullanılan finansal unsurların sporun amacına uygun olması ve yönetilmesi gerekmektedir. Spor yönetiminin temel amaçlarının başında bilimsel bir şekilde spor aktiviteleri yapma yollarını bulmak ve genel ilkeler haline dönüştürmek gelmektedir. Aksi takdirde insanlar iş hayatının getirmiş olduğu yoğunluktan dolayı yeterince fiziksel aktivite yapamamakta ve insan hayatı açısından olumsuz sonuçlar ortaya koymaktadır (Altuntaş ve ark., 2020). Spor teşkilatlanmasının tarihsel olarak incelediğimizde spor yönetimini meydana getiren kurumların yapıları siyasi sebepler başta olmak üzere birçok kez değiştirilmiştir. İlk spor teşkilatımız Türkiye İdman Cemiyetleri ittifakı gönüllülük esasına dayanan, özerk bir yapıya sahipti. Fakat bu kuruluştan sonra kurulan diğer teşkilatlanmaların yapıları oldukça farklı idi. Spor direk olarak devlete bağlanmıştı ve dolayısıyla bürokratik yapısı sebebiyle işlerin devam etmesi ve yürümesi zaman almaya başlamıştır. Aynı zamanda sporda amaca yönelik olma durumundan da uzaklaşma söz konusu olmuştur. Tüm bu kuruluşlar aslında aynı amaç çerçevesinde kurulmuşlardır. Öncelikli amaçları Türk sporuna faydalı olmak ve fırsat eşitliği düşüncesi ile tüm Türk vatandaşlarına hizmet sunmaktır. Bununla birlikte başarılı sporunun teşvik edilmesi diğer amaçlarından. 2011 yılı itibari ile de birçok üst kuruluşa bağlanan spor teşkilatlanmalarının belirsizliklerini ortadan kaldırmak maksadıyla Gençlik ve Spor Bakanlığı kurulmuş ve halen varlığını sürdürmektedir. Teknolojinin gelişmesi ve dünyanın globalleşmesiyle birlikte spor organizasyonları oldukça büyük kitlelere hitap etmeye ve büyük bir pazar oluşturmaya başlamıştır. Uluslararası spor organizasyonlarına ev sahipliği yapabilmek için ülkeler büyük çabalar içine girmişlerdir. Tesis kazanmak, ülke tanıtımını yapmak gibi pek çok nedenle ülkeler yarış halindedir. İster ulusal olsun ister uluslararası düzeyde bu organizasyonların yapılması için kurulmuş olan teşkilatlanmalara da oldukça fazla görev düşmektedir.

1. SPOR YÖNETİMİNE GENEL GİRİŞ

Tüm insan toplulukları geçmişten günümüze ayakta kalabilmek için ihtiyaç duyduğu ürün ve hizmetleri üretmeyi; bununla beraber de daha rahat bir yaşam sürmeyi hedeflemektedir. İnsanlar, doktorların tavsiyeleriyle birlikte teknolojik gelişmelerin yol açtığı hareketsizlik karşısında spora aktif olarak katılmayı tercih etmektedirler (Bahadır, 2020). Kurallar ve önemli yönetim ilkeleri olmadan etkin ve verimli çalışmak imkansızdır. Bundan dolayı, yönetim bir organizasyonda başarıya ulaşmada diğer faktörlerden daha etkilidir. Yönetim genel bir bakış açısıyla ve en genel tanımıyla başkaları aracılığı ile iş yaptırmadır. Yönetim, en geniş anlamıyla, hedeflere etkin ve verimli bir şekilde ulaşmak için bir grup insanda işbirliği ve eşgüdümü sağlamaya yönelik tüm faaliyetleri ifade eder. Yönetimden bahsedilebilmesi için insan olmazsa olmaz unsurudur. Bunun sebebi ise yönetenin de yönetileninde insan olmasıdır. Yönetimi meydana getiren unsurlar diğer unsurlar ise amaçlı koordinasyon, yönetimin evrenselliği, birincil amaç ve planlama, istisnalarla kontrol, istisnalarla karar verme, yetki arasında eşitlik, kuvvet, sorumluluk ve hesap verebilirlik, koordinasyondur (Herbert, 1979). Hemen hemen tüm bilim dallarında olduğu gibi sporda da yönetim oldukça önemlidir. Yönetim evrensel bir olaydır. Yönetimin insancıl olma, grup olma, amaç, işbirliği, basamaksal olma, demokratik davranma, bireyci olma, bilim ve sanat olma özelliği vardır (Şahin, 1987). Yönetim yaklaşımlarına tarihsel gelişimi dört kategoride toplamak mümkündür. Endüstri öncesi yaklaşım, Klasik Yönetim Yaklaşımı, Neo-klasik yönetim yaklaşımı ve modern yönetim yaklaşımıdır (Sunay, 2009). Sporun bugüne kadar olan gelişimi ve günümüzde kazanmış olduğu büyük değer, bu alandaki yönetimi önemli bir hale getirmiştir. Spor yönetimi ise, toplum genelinde kurumlaşmış yöneten-yönetilen ayırımını spor özelinde yönetici-sporcu ayırımı olarak sürdürülen hiyerarşik bir otoriter düzenlemeyle spor yaptıran bir makine (kurum, organizasyon vb.) şeklinde tanımlanabilir. (Fişek, 1985). Başka bir tanımda ise sporda yönetim, sporla ilgili herhangi bir iş veya ürünün üretimi, kolaylaştırılması, tanıtımı veya organizasyonunda yer alan tüm kişilerin, faaliyetlerin, işletmelerin veya kuruluşların incelenmesi ve uygulanmasıdır (Pitts ve Stotlar, 2007). En küçük spor kuruluşlarından en büyük spor organizasyonlarına kadar başarılı olmak ancak, çağdaş yönetim ilke ve fonksiyonlarının bilinçli ve maharetli bir biçimde spor yönetimine uygulanmasıyla mümkün olabilir (Eskicioğlu 2003). Salt yönetimde olduğu gibi spor yönetiminde de başta insan olmak üzere; mekan, zaman ve para ve malzemenin optimal şartlarda bir araya getirilmesi gerekmektedir. Bu

kaynaklardan en çok verimi elde etmekte başlıca amaçlarındandır. Spor yönetimini diğer yönetimlerden ayıran sporun kendine has özelliklerinden kaynaklanan bazı özel durumlar vardır. Spor olgusu kendi içinde özelliklere sahiptir. Diğer bilim dallarına göre spor bilimi karmaşık bir yapıya sahiptir ve dinamikdir. Sporda insan mantığının dışında bir tutku ve bağlılık söz konusudur. Ayrıca farklı sosyo-kültürel yapıda, değişik kişilik özelliklerine sahip toplumun her kesimine hitap etmesi açısından birçok sektörden ayırt edilebilir. Spor yönetiminin birçok sınıflandırması literatürde yer almaktadır. Fakat en çok yapılan sınıflandırma resmi ve özel olarak karşımıza çıkmaktadır. Yönetimin bir kolu olan spor yönetimini genel yönetimden ayırmak imkansızdır. Farklı bir ifadeyle genel yönetimde kullanılan kavram, yöntem ve süreçler spor yönetiminde de aynıdır (Şahbudak, 2016). Spora yönetim kavramının girmesi 1960'lı yıllara dayanmaktadır. Öncelikli olarak Amerika'da daha sonra ise Avrupa'da ve en son olarak diğer kıtalarda bu kavram kullanılmaya ve araştırılmaya başlanmıştır. Spor yönetimi, modern işletmelerin, kamu kurumlarının ve kar amacı gütmeyen organizasyonların büyük çoğunluğunda kullanılan yönetim teknikleri ve stratejilerinin uygulanmasını içermektedir (Hoye ve ark. 2006).

Spor yönetiminin görevleri (Sunay, 2009):

- İnsanlarla etkili çalışma
- Etkili bir işletme yönetimi
- Spor için yeterli fiziksel yapının sağlanması
- Akılcı bir spor programının geliştirilmesi
- Mesleğe hizmet

Her geçen spora ve spor olaylarına ilgi artmaktadır. Globalleşen dünyada artık dünyanın her yerinde olan spor olayları anında herkes tarafından bilinmekte ve takip edilmektedir. Bunda teknolojinin gelişmesi önemli bir rol oynamaktadır. Bilimsel çalışmalar artık spora yakından ilgi duymakta bununla birlikte sporun gelişmesi sebebiyle artık sporunda yönetilme ve yönlendirilmeye ihtiyacı artmaktadır. Spor yönetimi genel yönetimin işlevleri olan planlama, örgütleme, yöneltme, koordinasyon ve denetimden yararlanmaktadır. Yönetim süreçleri tüm diğer dallarda olduğu gibi işletme,

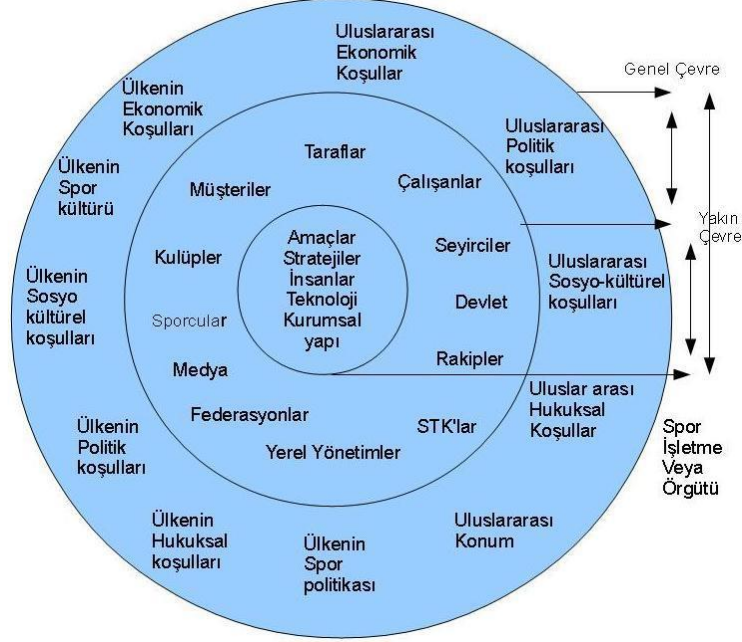
kamu, eğitim ve spor yönetimi için de aynen gerekli ve geçerlidir (Yetim, 1992). Çağdaş spor yönetiminin iki formu mevcuttur. Birincisi, Akademik bir çalışma alanı olarak ikincisi ise, sporla ilgili çeşitli alanlarda yönetsel profesyonel bir çalışma alanı olarak karşımıza çıkmaktadır (Doğu, 2013).

Spor yöneticileri, sporla ilgili her türlü organizasyonda çalışan ve bu organizasyonlarda yetkili kişilerdir. Spor yöneticisinin tanımlamasını yaparken iki tür yöneticiden bahsetmek mümkündür. Bunlar; resmi (profesyonel) spor yöneticileri ve gönüllü (fahri) spor yöneticileridir (Donuk, 2005). Sporun ve spor biliminin artan önemi sebebiyle spor yöneticilerine de oldukça fazla görevler düşmektedir. Doğru yönetim tarzlarının belirlenmesi, sporda başarıya giden yolda devamlılık, etkin ve verimli çalışma tarzı, doğru kararlar alabilme gibi bir çok sebeple spor yöneticileri oldukça önemlidir. İnsanların spora yönelimlerinin her geçen gün artması (Deryahanoğlu, Sarı ve Soyer, 2016) , sporun ve spor biliminin öneminin artmasına da sebep olmuş ve spor yöneticilerine de oldukça fazla görevler düşmektedir. Doğru yönetim tarzlarının belirlenmesi, sporda başarıya giden yolda devamlılık, etkin ve verimli çalışma tarzı, doğru kararlar alabilme gibi birçok sebeple spor yöneticileri oldukça önemlidir.

Spor yöneticilerinin faaliyet alanları:

- Gençlik ve Spor Bakanlığı
- Spor Genel Müdürlüğü
- Spor federasyonları
- Sivil Toplum Kuruluşları
- Spor kulüpleri
- Özel spor kuruluşları
- Turizm sektörü

Spor yöneticisinin başarılı olması doğrudan spordaki başarıyı da etkilemektedir. Dolayısıyla hangi faktörlerin spor yöneticisinin başarısını etkilediğini bilmek gerekmektedir (Şekil 1):



Şekil 1: Spor Yöneticisinin Başarısını Etkileyen Faktörler (Kaynak: Eren, 2003)

Yönetimin iyi bir şekilde sürdürülebilmesini de, spor yöneticisinin başarısını da yöneticilerde bulunması gereken bazı özellikler etkilemektedir. Bu özellikleri ise üç başlıkta toplamak mümkündür. Bunlardan birincisi entelektüel özellikler, ikincisi karakter özellikleri ve üçüncüsü ise sosyal özellikleridir. Entelektüel özellikler genel anlamda yöneticinin genel kültürü, analiz ruhu sentez ruhu, hayal gücü gibi özelliklerini kapsamaktadır. Karakter özelliğinde dikkatli, ölçülü, girişken, düzenli, dinamik ve yöntemli olmak gibi özellikleri içerirken, sosyal özelliklerinin içinde gruba hitap edebilen, giyim tarzı ile çevresinden kabul gören, ortak çalışabilme yetilerine sahip olması gerekliliği denilebilir (Donuk, 2005).

2. SPORDA TEŞKİLATLANMA

2.1. TÜRK SPOR TEŞKİLATLANMASININ TARİHSEL SÜRECİNİN İNCELENMESİ

Spor teşkilatlanması genel anlamda bakıldığında Cumhuriyet öncesi ve Cumhuriyet sonrası dönem olarak iki ana başlıkta tarihi süreci incelemek gerekmektedir.

❖ Cumhuriyet Öncesi Dönem

Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşundan önceki dönemde, göçebe toplumların hayatlarını devam ettirebilmesi için geleneksel sporlar yoğun ilgi görmüştür. Ancak 20. Yüzyıla birlikte futbol hem dünyada hem ülkemizde büyük ilgi görmeye başlamıştır. Osmanlı döneminde spor faaliyetleri günümüzdeki spor kulüpleri gibi düzenlenmiştir. Osmanlı Devletinde spor, sporcuların korunmasını öngören ve düzenli maçlara hazırlayan ikisi kalıcı olmak üzere üç kurumdan, diğeri ise spor karşılaşmaları düzenleme görevini üstlenen geçici kurumlardan oluşuyordu. '**Spor Tekkesi**', '**Spor Vakıfları**' ve '**Spor Etkinliği Organizatörlüğü**' Osmanlı'daki sporu yönlendiren kurumların başındaydı. 17. yüzyılda Osmanlı Türkleri sporla ilgili en gelişmiş örgütlenme düzeyine ulaşmışlardır. Sultan II.Mahmut (1808-1839) döneminde büyük bir gelişme göstermiş, okçuluk, güreş, tüfek atıcılığı, ata binme ve tomak oyunu gibi sporlar büyük bir ilgiyle icra edilmiş ve takip edilmiştir (Kahraman, 1995). Daha sonra ise ülke genelinde yabancıların oynadıkları futbol oyununa Türk gençleri de özenmişler ve oynamaya başlamışlardır. Özellikle 19. Yüzyıla gelindiğinde yeni kurumlar oluşmaya başlamış ve Tanzimat'a dayalı bir biçimde yönetsel düzenlemeler yapılmaya başlanmıştır. İlk kulüpçülük hareketi ise 1855 yılında başlamış ve ilk örgüt olan '**İstanbul Futbol Birliği**' de 1903 yılında sadece futbol kulüplerinin bir araya gelmesiyle kurulmuştur. 1910 yılına kadar varlığını sürdürebilmiştir. Bunun sebebi ise kural noksanlığı ve sürekli değişiklik göstermesi sebebiyle bir bütünlük oluşturamamış olmalarıdır. 1913 yılında '**İstanbul Futbol Ligi**' adını almış ve bununla birlikte çeşitli sebeplerle '**Cuma ve Pazar Ligleri**'nin kurulmasıyla Cumhuriyet dönemine kadar gelmiştir. Bununla birlikte Osmanlı döneminde kurulmuş olan diğeri bir spor teşkilatı da şu an varlığını sürdüren Türkiye Milli Olimpiyat Komitesinin temellerinin atıldığı '**Osmanlı Milli Olimpiyat Cemiyeti**'dir (Taşkiran, 2004).

❖ Cumhuriyet Sonrası Dönem

Cumhuriyet sonrası dönemde Türk Spor Teşkilatı sırasıyla aşağıdaki gibi örgütlenmiştir:

02.01.1924 tarih ve 170, 173 sayılı BK Kararı ile	13-18.02.1936 tarih ve Sekizinci TİCİ Son Genel Kongresi ile TİCİ Kararı ile	16.07.1938 Tarih, 3530 sayılı Beden Terbiyesi Kanunu ile
Türkiye İdman Cemiyetleri İttifakı	Türk Spor Kurumu	Beden Terbiyesi Genel Müdürlüğü

Şekil 2. Spor Faaliyetinin İdari Teşkilatlanma Şeması (Şafak,2016)

❖ Türkiye İdman Cemiyetleri İttifakı (TİCİ)- 1922-1936

Liglerde yaşanan kargaşa, kural eksiklikleri gibi sebeplerle örgütsel olara bir yapılanmanın daha doğru olacağı düşüncesiyle **Türkiye İdman Cemiyetleri İttifakı (TİCİ)** 22 Mayıs 1922 yılında kurulmuştur. TİCİ'nin kuruluş aşamasında Yusuf Ziya Öniş önderliğinde toplantılar gerçekleştirmişler ve "Kamu Yararını Gözetten Dernek" statüsünü almış ve ülkemizi uluslararası alanda temsil etmeye hak kazanmıştır (Fişek, 1985). TİCİ'nin kurulmasının ardından Türkiye 1924 yılında ilk kez Paris Olimpiyat Oyunları'na davet edilmiştir (Demir,2006). Ülkemizde kulüplerin bir araya gelmesi ile kurulan organizasyonun tamamen milli kaygılarla hareket eden bir organizasyon olduğu görülmektedir. Genel Merkez (Yönetim Kurulu), Federasyonlar, Genel Kurul ve Kurucular Kurulu organlarını oluşturmaktadır. Irkımıza ve varlığımıza kasteden ve bir zamanlar dünyada Türk gibi güçlü adıyla anılan asil bir milleti sürükleyip götüren bir yandan hastalık diğer bir yanda hastalıkların en büyüğü olan tembellik, gevşeklik ve rahatı sevmek gibi hastalıkların dehşeti karşısında bu millete taze hayatı ve kuvveti vermek amacıyla kurulmuştur (Gül,2008). Türkiye'nin ilk Türkiye spor teşkilatlanması olan TİCİ Cumhuriyet ilkelerini benimsemiştir. Aynı zamanda idarecilerinin seçimle başa gelmesi demokratik bir kuruluşun ve özerk bir yapının temellerinin atılmış olduğunu da göstermektedir.

❖ Türk Spor Kurumu (TSK)- 1936-1938

TİCİ'yi oluşturan heyetler çok fazla ve gereksizdi. Türk gençliğinin tamamına hitap etmesi gerekirken bir kısmına yönelik olması, teşkilatın çok büyük olması yeni bir örgütlenmeye gidilmesine sebep olmuştur. 1922 yılından 1936 yılına kadar Türk sporunu

yönetmeye çalışan TİCİ'nin yerine Türk Spor Kurumu kurulmuştur. Cumhuriyet Halk Partisinin Genel Başkanlık Kurulu'nun ve Parti Genel Sekreterliği'nin TSK'nın bütçe ve çalışma programlarını onaylaması, karar alma aşamasında partiden talimat alınması, spor teşkilatının "parti-devlet" idaresine dönüşmesi konumuna gelmiştir (Keten, 1993). Tek partili dönemde devletin siyasette yetkili olan partisi tarafından TSK idare edilmeye başlamıştır. Bu dönemde spor ve siyaset iç içe girmiş, siyaset spora karışmaya başlamıştır. Bu durum sosyal ve siyasal kesimlerde gruplaşmalara yol açmış, hizmetlerin idrak edilmesinde "fırsat eşitliği" ilkesi ihmal edilmiştir (Kayalarlı, 2007). Bu sebeple TSK ancak varlığını iki sene sürdürebilmiştir. Bu örgüt özerk bir yapıdan devlete geçiş olarak karşımıza çıkmaktadır. 1936-1938 yılları arasında, yalnızca iki yıl kadar spor faaliyetlerini yürüten idari teşkilat olmuş ve 3530 sayılı Beden Terbiyesi Kanunu ile TSK'nın varlığı sona ermiştir (Beden Terbiyesi Kanunu, 1938).

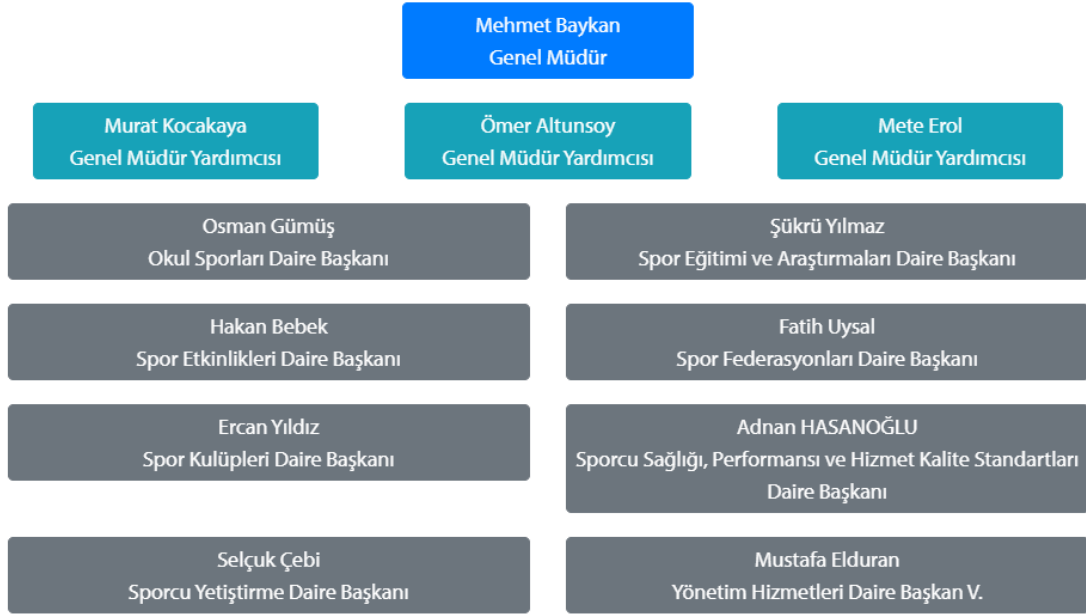
❖ **Beden Terbiyesi Genel Müdürlüğü(BTGM)-1938-1986**

3530 sayılı kanunla Başbakanlığa bağlı olarak, tüzel bir kişiliğe sahip olarak 1938 yılında sporu yönetmek ve yönlendirmek üzere kurulmuştur. Özel bütçeye sahipti ve merkezi Ankara' da idi. Beden Terbiyesi Genel Müdürlüğü'nün kuruluş amacı, devletin uhdesinde tüm bireylerin spor yapmasını sağlamak; fiziksel, bedensel, moral ve motivasyonlarını üst seviyede tutmak ve sporun her türlü faaliyetlerini düzenlemek ve yönetmektir (Fişek, 1985). BTGM varlığı süresince faklı üst kuruluşlara bağlanması teşkilatlanma konusunda arayışların devam ettiğini ve deneme yanılma yoluyla sporun idare edilmeye çalışıldığını göstermektedir. 1986 yılında çıkarılan 3289 sayılı kanun ile birlikte yeniden yapılanan Türk Spor Teşkilatında isim değişikliği gidilmiştir ve kurumun adı Beden Terbiyesi ve Spor Genel Müdürlüğü olmuştur. 24.01.1989 tarihli ve 3289 sayılı kanunun tekrar güncellenmesi ile kurumun adı Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğüne dönüştürülmüştür (Bilgen, 2003).

❖ **Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü (GSHM)-1986-....**

Sporda şartlar gün geçtikçe değiştiğinden ve buna Türkiye olarak ayak uydurmamız sebebiyle yeni bir yapılanma kurulması kaçınılmaz hale gelmiştir. 3289 Sayılı GSGM' nin Kuruluş Yasası' nı federasyon başkanlarının secimle iş başına gelmesini, spor federasyonlarının özerk hale getirilmesi ve demokratik bir yapıya kavuşmasını sağlayan "3461 Sayılı TFF' nin Kuruluş ve Görevleri Hakkındaki Kanun" izlemiştir. Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın 2011 yılında kurulması ile kurumun bağlı olduğu üst

kuruluşu ve adı değiştirilmiştir. Bakanlığa devredilen kurumun adı Spor Genel Müdürlüğü yapılmış, yeni ve güçlü bir teşkilatlanma şekli oluşturulmuş ve bakanlık adına da spor kanadını sevk ve idare etmiştir. 2018 yılında Cumhurbaşkanlığı Teşkilatı Hakkında Cumhurbaşkanlığı Kararnamesinde "Spor Genel Müdürlüğü" "Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü" olarak değiştirildi. (<http://sgm.gsb.gov.tr/Sayfalar/112/105/Tarihce>).



Şekil 3. Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü Teşkilat Şeması
(<https://shgm.gsb.gov.tr/Sayfalar/242/111/TeskilatSemasi>)

Merkez teşkilatı, bir genel müdür ve dört genel müdür yardımcısı olmak üzere Ana Hizmet Birimleri (Bağlı Spor Federasyonları Başkanlıkları, Sağlık İşleri Dairesi Başkanlığı, Tesisler Dairesi Başkanlığı, Spor Eğitimi Dairesi Başkanlığı, Uluslararası Organizasyonlar Dairesi Başkanlığı, Spor Kuruluşları Dairesi Başkanlığı ve Spor Faaliyetleri Dairesi Başkanlığı, Danışma ve Denetim Birimleri (Teftiş Kurulu Başkanlığı, Hukuk Müşavirliği, Strateji Geliştirme Daire Başkanlığı, Spor Kontrolörleri Kurul Başkanlığı ve İç Denetim Birim Başkanlığı) ve Yardımcı Birimlerden (Personel ve Eğitim Dairesi Başkanlığı, İdari ve Mali İşler Dairesi Başkanlığı ve Dış İlişkiler Dairesi Başkanlığı) oluşur. Taşra Teşkilatı ise Türkiye'nin idari yapılanmasında yer alan 81 ilin Gençlik Hizmetleri ve Spor İl ve İlçe Müdürlükleri'nden oluşur (Şahbudak, 2016).

2.2. Türk Spor Teşkilatının Mevcut Yapılarının İncelenmesi

❖ Gençlik ve Spor Bakanlığı (GSB)- 2011-....

Hızla değişen dünyada, spor ve spor yönetimi diğer bilim dallarında olduğu gibi değişim ve gelişim hızla devam etmektedir. Bu sebeple spor örgütlerinin de değişmesi kaçınılmaz bir hal almasıyla beraber 2011 yılında ülkemizde sporun en üst organı Gençlik ve Spor Bakanlığı kurulmuştur.

Gençlik ve Spor Bakanlığının görevleri:

a) Gençliğin kişisel ve sosyal gelişimini destekleyici politikaları tespit etmek, farklı genç gruplarının ihtiyaçlarını da dikkate alarak gençlerin kendi potansiyellerini gerçekleştirebilmelerine imkân sağlamak, karar alma ve uygulama süreçleri ile sosyal hayatın her alanına etkin katılımını sağlayıcı öneriler geliştirmek ve bu doğrultuda faaliyetler yürütmek, ilgili kurumların gençliği ilgilendiren hizmetlerinde koordinasyon ve işbirliğini sağlamak.

b) Gençliğin ihtiyaçları ile gençliğe sunulan hizmet ve imkânlar konusunda inceleme ve araştırmalar yapmak ve öneriler geliştirmek, gençlik alanında bilgilendirme, rehberlik ve danışmanlık yapmak.

c) Gençlik çalışma ve projelerine ilişkin usul ve esasları belirlemek.

ç) Gençlik çalışma ve projeleri yapmak, bu çalışma ve projeleri desteklemek, bunların uygulama ve sonuçlarını denetlemek.

d) Spor faaliyetlerinin plan ve program dâhilinde ve mevzuata uygun bir şekilde yürütülmesini gözetmek, gelişmesini ve yaygınlaşmasını teşvik edici tedbirler almak.

e) Spor alanında uygulanacak politikaları tespit etmek ve uluslararası kuralların ve talimatların uygulanmasını temin etmek.

f) Mevzuatla Bakanlığa verilen diğer görev ve hizmetleri yapmak.

Bakanlığın en üst amiri olan Bakan, Bakanlık icraatından ve emri altındakilerin faaliyet ve işlemlerinden Başbakana karşı sorumludur. Müsteşar, Bakandan sonra gelen en üst düzey kamu görevlisi olup Bakanlık hizmetlerini, Bakan adına ve onun emir ve yönlendirmesi doğrultusunda, mevzuat hükümlerine, Bakanlığın amaç ve politikalarına, stratejik planına uygun olarak düzenler ve yürütür. Bu amaçla, Bakanlık kuruluşlarına

gereken emirleri verir ve bunların uygulanmasını gözetir ve sağlar. Müsteşar bu hizmetlerin yürütülmesinden Bakana karşı sorumludur. Müsteşara yardımcı olmak üzere dört Müsteşar Yardımcısı görevlendirilebilir (<https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=638&MevzuatTur=4&MevzuatTertip=5>).

Müsteşar	Müsteşar Yardımcısı	Hizmet Birimleri (1)
Müsteşar	Müsteşar Yardımcısı	1) Gençlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü
	Müsteşar Yardımcısı	2) Proje ve Koordinasyon Genel Müdürlüğü
		3) Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü
		4) Spor Hizmetleri Dairesi Başkanlığı
		5) Dış İlişkiler Dairesi Başkanlığı
		6) Hukuk Müşavirliği
		7) Strateji Geliştirme Dairesi Başkanlığı
		8) Personel Dairesi Başkanlığı
		9) Destek Hizmetleri Dairesi Başkanlığı
		10) Bilgi İşlem Dairesi Başkanlığı
		11) Basın ve Halkla İlişkiler Müşavirliği
		12) Özel Kalem Müdürlüğü

Şekil 4. Gençlik ve Spor Bakanlığı Merkez Teşkilatı (<https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=638&MevzuatTur=4&MevzuatTertip=5>)

❖ Federasyonlar

Ülkemizde Merkez Danışma Kurulu'nun görüşü alınarak, Genel Müdür'ün teklifi ve Başbakan'ın onayı ile federasyonlar kurulmaktadır. Spor dallarının tamamı bir federasyona karşı sorumludur ve sadece tek bir branş bir federasyona bağlanabilir gibi bir durum söz konusu değildir. Bir federasyona birden fazla spor branşı bağlanabilir. Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğüne bağlı 2020 yılı itibari ile 64 tane federasyon bulunmaktadır. Federasyonları üç ana başlık altında toplamak mümkündür. Birincisi Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü'ne bağlı federasyonlar, ikincisi bağımsız federasyonlar ve üçüncüsü ise özerk yapıya sahip olan Türkiye Futbol Federasyonudur. Özerk olmayan federasyonlar 3289 sayılı kanunda yer alan 19. Maddeye dayanarak teşkil edilmiştir. Özerk olmayan federasyonlar tüzel kişiliğe sahip değildirler ancak teknik ve idari anlamda kara almaya yetkilidirler. Özerk federasyonlar ise tüm kararlarını kendi alabilen

tüzel kişiliğe sahip olmakla beraber, yine 3289 sayılı kanun 2. Ve ek 9. Maddelerine göre teşkilatlanmaktadırlar. Türkiye Futbol Federasyonu futbol konusunda ülkemizde tek yetkili, karar almada ve uygulama da tam özgürlüğe sahip kuruluştur. 3813 sayılı “Türkiye Futbol Federasyonu Kuruluş ve Görevleri Hakkında Kanun” ile daha önce TFF ile ilgili çıkan tüm kanunlar değiştirilmiştir. Bu kanun ile federasyonun özerk olduğu belirtilmiştir (Ertaş ve Petek, 2005). Futbol Federasyonu merkez, yurtiçi ve yurtdışı teşkilatından oluşmaktadır. Federasyon başkanı dört yılda bir seçimle başa gelmektedir. Yönetim, İcra, Denetleme, Tahkimi Uyuşmazlık Çözüm, PFDK, AFDK, Kulüp Lisans, Etik, Temsilciler, Merkez Hakem, Sağlık, Doping Mücadele, Dış İlişkiler ve Engelliler Koordinasyon Kurullarından meydana gelmektedir (<https://www.tff.org/default.aspx?pageID=302>).

3. SPOR ORGANİZASYONLARI

Literatür incelendiğinde spor organizasyonunun çok fazla tanımına rastlamak mümkündür. En genel anlamda, 1, belirli bir süre içerisinde gerçekleştirilen, sporcu, hakem, antrenör, seyirci, idareci gibi katılımcılar içeren, medyanın ilgisinin yoğun olduğu sportif faaliyetlerin tümüne spor organizasyonu denilmektedir (Karaca,2012). Küreselleşme ve teknolojinin gelişmesi gibi birçok sebeple spor pazarı ile endüstrisi de büyümekte ve yaygınlaşmaktadır. Bu sebeple spor organizasyonları gün geçtikçe önemli bir hale gelmiştir. Spor organizasyonlarının ölçekleri farklılık gösterebilir. Küresel ya da bölgesel düzeyde olabilen spor organizasyonları, ülkeler ve bölgeler arasındaki rekabeti canlı tutmakta, kültürel, demografik, ekonomik ve sosyal etkileşimleri mümkün kılmaktadır (Can ve Değirmen,2017). Uluslar arası düzeyde yapılan olimpiyatlar gibi büyük organizasyonlar sosyo-ekonomik, fiziki, politik ve sosyo-kültürel açıdan yapıldığı hem ülkeyi hem de şehri ciddi anlamda ekonomik yönden etkilemektedir (Malfas ve ark., 2004). Sadece ekonomik yönden etkisinin olduğunu düşünmek imkânsızdır ekonominin yanında şehrin ve ülkenin tanıtımının da yapılması diğer önemli etkilerindedir.

Genel anlamda spor organizasyonlarını uluslararası ve ulusal olmak üzere iki ana başlıkta toplamak mümkündür.

Yurtiçi Spor Organizasyonlarının Amaçları	Uluslararası Spor Organizasyonlarının Amaçları
Kamu hizmeti	Spor vasıtasıyla ülke propagandası ve tanıtımı yapmak
Maddi kazanç	Uluslararası alanda prestij sağlamak
Propaganda	
Politik	
Sağlıklı birey	
Fırsat eşitliği	
Spor dallarını yaygınlaştırmak	
Üst düzey sporcu yetiştirmek	

Şekil 5. Spor Organizasyonlarının Amaçları (Cankalp, 2005)

Ülkeler, bölgeler ve şehirler büyük organizasyonları özellikle de olimpiyatları imaj yaratmak için kullanmaktadır. Bunun sebebi ise bu organizasyonların ülkelerin ekonomilerine katkı sağlamasıdır. Organizasyonlar rekabet sonucu oluşan hiyerarşide ev sahibi şehirlerin daha yukarılara taşınmasını sağlayan bir araç olarak önemli bir rol oynadığını belirtiyor (Shoval,2002). Ulusal spor organizasyonları; hazırlık turnuvaları, yerel ve bölgesel yarışmalar ile ulusal çapta düzenlenen lig ve şampiyonaları kapsamaktadır (Ekmekçi, 2015). Ulusal spor faaliyetlerinin ülke içindeki organizasyonuna göre, faaliyetin önemi, büyüklüğü ve branş özellikleri; Uygun bir şehir, spor kulübü, resmi veya özel kuruluşlara verilebilir.

Ulusal düzeyde ülkemizde spor organizasyonu düzenleyen kuruluşlar (Hanbay,2017):

- Uluslararası Organizasyonlar Daire Başkanlığı
- Türkiye Milli Olimpiyat Komitesi
- Spor Federasyonlar

Ülkemizdeki spor organizasyonlarının düzenlenmesinde söz sahibi olan kuruluşlar vardır. Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü'ne bağlı Uluslararası Organizasyonlar Dairesi Başkanlığı ülkemizdeki spor organizasyonlarının

düzenlenmesini sağlar. Organizasyon Şube, Milli Sporcu İşlem Şube, Ödüller Şube ve Destek Hizmetler Şubesinden oluşmaktadır. Diğer kuruluş Türkiye Milli Olimpiyat Komitesi'dir. 1907 yılında kurulmuştur ve merkezi İstanbul'dadır. TMOK, Uluslararası Olimpiyat Komitesi IOC üyesidir ve uluslararası olimpiik yarışmalar ve oyunlarda ülkemizi temsil etmektedir. TMOK dil, din, ırk ve cinsiyet gibi ayrımcılık yapmayan, kar amacı gütmeyen bir sivil toplum kuruluşudur. Federasyonlar ulusal düzeyde yarışmalar düzenlenirken uluslararası üst federasyona bağlı olarak, spor elemanlarının yetiştirilmesinden kuralların uygulanmasına kadar her şeyden sorumludur.

Uluslararası düzeyde spor organizasyonları düzenleyen kuruluşlar (Hanbay,2017):

- Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC)
- Uluslararası Spor Federasyonları – International Federations (IFS)
- Ulusal (Milli) Olimpiyat Komitesi- National Olympic Committee (NOC)

Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC), Olimpiik yarışmaların en üst yetkili merciidir. 23 Haziran 1894 yılında kurulmuştur. IOC, Ulusal Olimpiyat Komiteleri ve Uluslararası Spor Federasyonlarıyla beraber Olimpiyat hareketinin liderliğini devam ettirmektedir. Merkezi İsviçre'de Lozan şehrindeyir. Olimpiyatları ve Olimpiik hareketi dünya geneline yaymak, Oyunlarda promosyon ve fiziksel, ahlaki kaliteyi arttırmak, Yaz Olimpiyatları ve Kış Olimpiyatlarını başlatıp, sürdürmek ile Sporu geliştirmek amaçlarıdır (TMOK, 1988). Ülkelerdeki ulusal düzeyde kurulmuş olan komitelerde bu komiteye yardım ederek, olimpiyatların en iyi şekilde organize edilmesini sağlamaktadır.

Uluslararası Spor Federasyonları (IFS), IOC tarafından tanınan, yönetimsel anlamda bağımsız olan ve kendi kararlarını kendi alabilen ancak Olimpiik Antlaşmaya uyması gereken kuruluştur. IFS, öncelikli olarak sporcuların yetiştirilmesinde katkı sağlamak, fair play kurallarına uygun bir şekilde yarışmaların düzenlemesini amaçlamaktadır.

ISF'yi meydana getiren birlikler;

- Uluslararası Yaz Olimpiik Spor Federasyonları Birliğı (ASOIF)
- Uluslararası Kış Olimpiik Spor Federasyonları Birliğı (AIOWF)
- IOC Tarafından Tanınan Uluslararası Spor Federasyonları Birliğı (ARISF)

- Uluslararası Spor Federasyonları Genel Birliği (GAISF)
(https://sgm.gsb.gov.tr/Public/Edit/images/SGM/Birimler/D%C4%disiliski_olimpik_komite.pdf)

Milli Olimpiyat Komitesi (NOC) olimpik hareketin temelini oluşturmak üzere kurulan ve toplamda 206 komitesi bulunan bir kuruluştur. IOC, IFS ve NOC birlikte kararlar almakta ve uluslararası organizasyonların düzenlenmesi için çalışmaktadır. . Kıta bazında birliklerden meydana gelmektedir. Afrika Milli Olimpik Komiteleri Birliği (ANOCA), Pan Amerikan Spor Örgütü (PASO), Asya Olimpik Konseyi(OCA), Avrupa Olimpik Komiteleri(EOC) ve Okyanusya Milli Olimpik Komiteleri(ONOC) birliklerinden meydana gelmektedir (Erten, 2006). Bu milli komiteler kendi olimpizmle ilgili olan tüm temel ilkeler ile ilgili ulusal boyutta düzenlemeler yapmaktadır.

❖ Uluslararası Spor Organizasyonları

Olimpiyatlar, dünya şampiyonaları, kıtasal şampiyonalar ve diğer uluslar arası organizasyonlar başta olmak üzere düzenli aralıklarla yapılmakta ve büyük organizasyonlar uluslar arası spor organizasyonlarıdır. Genel anlamda uluslararası spor organizasyonlarını aşağıdaki gibi sınıflandırabiliriz (Ertekin, 2016):

Olimpiyat Oyunları
Dünya Şampiyonaları/Dünya Kupası Yarışmaları
Kıtasal Şampiyonalar/Yarışmalar/Oyunlar (Avrupa Şampiyonası, Asya Oyunları, Afrika Oyunları)
Bölgesel Şampiyonalar/Yarışmalar (Pan-Amerikan Oyunları, Karadeniz Oyunları, Akdeniz Oyunları)
Dini/İktisadi/Coğrafi Birlikliklerin Sonucu Yapılan Spor Oyunları/ Şampiyonaları /Yarışmaları (İslam Ülkeleri Spor Oyunları, Balkan Şampiyonaları, İngiliz Uluslar Topluluğu Spor Yarışmaları)
Üniversite Oyunları
Dünya Okulları Spor Yarışmaları
Uluslararası Yarışmalar/Şampiyonalar/Turnuvalar
Ülkelerarası İkili Yarışmalar/Turnuvalar
Uluslararası Spor Federasyonları, Uluslararası Olimpiyat Komitesi ve Dünya Spor Yazarları Birliği toplantıları ile diğer uluslararası sportif toplantı, seminer, konferans, kongre, paneller

Şekil 6. Uluslararası Spor Organizasyonları Sınıflandırılması (Ertekin, 2016)

❖ Olimpiyatlar

Dünyanın en büyük organizasyonları olimpiyat oyunlarıdır. İlki 1896 yılında yapılan olimpiyat oyunları, kış ve yaz olmak üzere ikiye ayrılmaktadır ve dört yılda bir düzenlenmektedir. Olimpik branş olarak kabul gören spor branşları olimpiyatlarda yer almaktadır. Modern Olimpiyatların öncüsü Fransız Baron de Coubertin'dir. Olimpiyatlar tüm dünyada izlenmekte olan aynı zamanda yaz olimpiyat oyunlarının işletim bütçesi 2000'li yıllar itibarıyla 2 milyar ABD doları civarında iken kış oyunlarında ise 1,5 milyar ABD dolarıdır. Olimpiyat Oyunları gibi mega olayların ev sahibi şehir ve bölge üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğu ve ona önemli bir miras bıraktığı yaygın olarak kabul edilmektedir (Furrer, 2002). Tüm kurallar Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) tarafından belirlenmektedir.

❖ Dünya Şampiyonaları

Tek bir branşta düzenlenen ve dünyada ülkelerin tamamının katılma hakkı bulunan uluslararası organizasyonlardır. Düzenleyen kuruluş uluslararası federasyonlardır. Bu şampiyonaların süreleri branşa göre değişiklik göstermektedir. Bazı spor dallarında eleme usulü yapılan yarışmalar sonucu finallere belli takımlar katılmakta, bazı spor dallarında ise bütün ülkeler şampiyonaya doğrudan katılmaktadır (Ertekin, 2016).

❖ Diğer Uluslararası Yarışmalar

Bazıları tek bir spor branşında düzenlenebilirken bazıları birden fazla branşı içerebilir. Katılanların bölgelere, kıtalara veya birliklere göre farklılık göstermektedir. Ayrıca katılanlar sadece ülkelere göre değil örneğin üniversite şampiyonları üniversite öğrencilerine yönelik bir şekilde gerçekleşmektedir. Uluslararası Yarışmalar-Turnuvalar, o ülke federasyonunun koordinatörlüğünde Uluslararası Federasyonların yarışma talimatlarına uygun olarak yapılır (Ertekin, 2016).

KAYNAKÇA

- Altuntaş, T , Sertbaş, K , Gönener, U , Uzuner, M , Gönener, A , Bahadır, T . (2020). Yerel Yönetimlerde Fiziksel Hareketin Sürdürülebilirliğini Destekleyen Kobis (Kocaeli Bisikletli Ulaşım Sistemi) Projesinin Yönetim ve Uygulama Süreçlerinin İncelenmesi . Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi , 4 (1) , 277-296 . DOI: 10.30561/sinopusd.734593
- Bahadır, T.K., (2020). Rekreasyon Faaliyetlerine Katılan 13-15 Yaş Grubu Öğrencilerin Yaşam Kalitesi ve Bazı Psikolojik Özelliklerinin İncelenmesi. Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları. E-Kitap.
- Beden Terbiyesi Kanunu (1938). T.C. Resmi Gazete, Yayın Tarihi: 16 Temmuz 1938. Sayısı:5961.
- Bilgen H. (2003). Türk spor teşkilatının idari yapısı ve işleyişi. (Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Can Z.G. & Değirmen S. (2017). Spor organizasyonlarının ekonomik açıdan incelenmesi: Mersin ili örneği. İşletme ve İktisat Çalışmaları Dergisi, 5(4):91-105.
- Cankalp, M. (2005). Sporda Yönetim ve Organizasyon, Geliştirilmiş 2. Baskı. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Demir, H. (2006). Türk spor teşkilatı (Tarihsel gelişim, kapsam ve bir araştırma). Konya: Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Deryahanoğlu, G., Sarı, İ. & Soyer, F . (2016). An Investigation on the relationship between decision making, assertiveness level and professional adequacy of kick box referees . International Journal of Sport Culture and Science, 4 (4) , 461-473
- Doğu, G. (2013). Çağdaş spor yönetimi. Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- Donuk, B. (2005). Spor yöneticiliği ve istihdam alanları. İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Ekmekçi, R. (2015). Spor yönetimine giriş: Temel konular. İçinde Basım, N, H. & Argan, M.(Edt.), Spor Yönetimi (ss. 3-29). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Eren, E. (1993). Yönetim ve organizasyon. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Ertekin, B. (2016). Uluslararası spor organizasyonlardaki sponsorluğun kurumların marka değeri üzerine yarattığı etkinin incelenmesi. (Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Erten, R. (2006). Türk sporunun yapısal düzeni. Gazi Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 10(1,2), 117-136.
- Ertaş, Ş. & Petek, H.(2005). Spor hukuku. Ankara: Yetkin Basım Yayın ve Dağıtım.
- Eskicioğlu, Y.(2003). Gençlik ve Spor İl Müdürlerinin verimliliğini etkileyen faktörlerin analizi.(Yüksek Lisans Tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Fişek, K. (1985). 100 Soruda Türkiye spor tarihi. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Furrer, P. (2002). Sustainable Olympic Games A dream or a reality?. the Bollettino della Società Geografica Italiana, 12(7), 1-31.
- Gül, Ç. (2008). Türk spor teşkilatının sorunları ve yeniden yapılanması. (Yüksek Lisans Tezi). Atılım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Hanbay, E. (2017). Uluslararası spor organizasyonlarında uygulanan stratejik iletişim faaliyetleri. (Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Herbert, G. (1979). Örgütlerin Yönetimi Sistemler ve Beşeri Kaynaklar Açısından. (Çev: O. Tekok, B. Aytek & S. Sen). Ankara: Turhan Kitabevi.
- Hoye, R., A. Smith, H. Westerbeek, H., Stewart, B. & Nicholson, M.(2006). Sport management principles and applications. Bangalore: Great Britain By Biddles Ltd.
- Kahraman, A. (1995). Osmanlı Devletinde spor. Ankara: Kültür Bakanlığı Başvuru Eserleri.
- Kayalarlı, A. M. (2007). Spor federasyonlarının özzerkleşmesine ilişkin tutumların değerlendirilmesi(Yüksek Lisans Tezi). Erciyes Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü,Kayseri.
- Keten, M. (1993). Türkiye’de spor. Yeniden Düzenlenmiş II. Baskı, İstanbul: Polat Ofset.
- Malfas M., Theodoraki E. & Houlihan B. (2004). Impacts of the Olympic Games as mega-events. Proceedings of the Institution of Civil Engineers-Municipal Engineer, Thomas Telford Ltd. 209-220.

- Pitts, B.G. & Stotlar, D.K. (2007). Fundamentals of sport marketing (3rd ed.). Morgantown, WV: Fitness Information Technology.
- Shoval, N. (2012). A New Phase In The Competiton For The Olympic Gold: The London and New York Bids For The 2012 Games. *Journal of Urban Affairs*, 24 (5),583-599.
- Şafak, T. (2016). Spor alanında Türk idari teşkilat yapısı. (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Şahbudak, M. (2016). Örgütsel adalet ve örgütsel güven algılarının örgütsel vatandaşlık davranışı üzerine etkileri: Türk spor örgütü Örneği. (Doktora Tezi). Çukurova Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Adana.
- Şahin, M. (1987). İş idaresine giriş. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.
- Taşkıran, Y. (2004). Spor bilimlerine giriş. Kocaeli: Yayıncı Yayınları.
- T.C. Cumhurbaşkanlığı Mevzuat Bilgi Sistemi (2011). Gençlik ve Spor Bakanlığının teşkilat ve görevleri hakkında kanun hükmünde kararname, Yayın Tarihi: 08.06.2011 Sayısı: 6223 Numarası: 27958
Website:<https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=638&MevzuatTur=4&MevzuatTertip=5>
- T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı, Spor Genel Müdürlüğünün Tarihçesi. Website: <http://sgm.gsb.gov.tr/Sayfalar/112/105/Tarihce>.
- T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı, Spor Genel Müdürlüğünün Teşkilat Şeması. Website: <https://shgm.gsb.gov.tr/Sayfalar/242/111/TeskilatSemasi>.
- TMOK (Türkiye Milli Olimpiyat Komitesi)(1988). Olimpik Hareket, İstanbul: Hürriyet Gazetesi Matbaası.
- Türkiye Futbol Federasyonu. TFF teşkilatı. Website: <https://www.tff.org/default.aspx?pageID=302>
. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/intjcs/issue/28254/300259>
- Yetim, A. (1992). Başarılı bir spor yöneticisinin özellikleri. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8 (1), 12-16.

BÖLÜM

3

ŞİRKET ÇALIŞANLARININ SPORTİF REKREASYONA KATILIM MOTİVASYONLARI

Dr. Öğretim Üyesi Gökhan ÇETİNKAYA

İstanbul Okan Üniversitesi

E-posta: gokhan.cetinkaya@okan.edu.tr

Söz konusu kitap bölümü Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimler Enstitüsü'nde 2015 yılında tamamlanmış "Şirket Çalışanlarını Sportif Rekreatyonel Faaliyetlere Katılmaya Motive Eden Unsurların İncelenmesi" adlı doktora tezinden üretilmiştir.

ATIF: Çetinkaya, G. (2020). Şirket Çalışanlarının Sportif Rekreatyona Katılım Motivasyonları. Kürşad Sertbaş (Ed.), Spor ve Rekreatyon Yönetiminde Güncel Yaklaşımlar içinde (ss. 37-59). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları.

- BÖLÜM 3 -

ŞİRKET ÇALIŞANLARININ SPORTİF REKREASYONA KATILIM MOTİVASYONLARI

Dr. Öğretim Üyesi Gökhan ÇETİNKAYA

*İstanbul Okan Üniversitesi
E-posta: gokhan.cetinkaya@okan.edu.tr*

GİRİŞ

Şirketlerdeki kurumsallık bilincinin yükselmesi, insan gücünü verimli, etkin ve insanın mutluluğunu sağlayacak şekilde değerlendirmeyi hedefleyen insan kaynakları yönetimi kavramının ortaya çıkışı ve kurumsal iletişim, iç iletişim, çalışan mutluluğu, kurum içi iletişim vb. departmanların oluşturulmaya başlanması gibi gelişmeler, çalışma hayatında majör değişimlere sebep olmuştur.

Drucker'a (2003) göre, bilgi ve iletişim teknolojilerinin hâkim olduğu yeni ekonomik düzende mesafeler ortadan kalkmış ve dünya tek bir ekonomi haline gelmiştir. Bu yeni düzende tüm kurumlar küresel manada rekabetçi olmak zorundadır.

İş dünyasının her geçen gün sertleşen rekabet koşulları altında şirketlerin başarıları büyük ölçüde insan kaynaklarına yapacakları yatırım ile doğru orantılı hale gelmiştir. Bu nedenle çalışma koşullarının şartlar elverdiğince çalışanların beklentilerini karşılayacak şekilde planlanması büyük önem arz etmektedir. Aksi halde şirketlerin konulan hedeflere ulaşması zorlaşacak hatta imkânsız hale gelecektir.

İnsanlar yaptıkları işten ve iş çevresinden hoşnut oldukları sürece daha verimli çalışırlar. Çalışan verimliliğinin artması, şirketlerin verimliliğine ve başarısına doğrudan etki etmektedir. Bu stratejik durumun bilincinde olan şirketler, çalışanların motivasyonunu arttıracak yollar aramaktadır. Bu yolların en etkililerinden biri rekreasyonel faaliyetlerdir.

İş hayatının, günlük yaşamın ve hareketsiz yaşam tarzının getirdiği yoğun streslerin üstesinden gelinebilmesi kolay bir iş değildir. Stres; bireylerin fiziksel güç ve dayanıklılığını, zihinsel kapasitesini ve çevre uyumunu azaltmaktadır. Başa çıkılamayan stresler, fizyolojik ve psikolojik sorunların baş göstermesine yol açmaktadır. Gündelik yaşamın kaçınılmaz bir sonucu olarak ortaya çıkan fizyolojik ve psikolojik sorunlarla

başa çıkmada ve organizmayı sağlıklı ve zinde tutmada, serbest zamanda katılan rekreasyonel egzersizler önemli bir rol oynamaktadır (Güngörmüş, Yenel ve Gürbüz, 2014). Önemli kişisel ihtiyaçları karşılamada, bireylere pek çok pozitif katkılar sağlayan rekreasyonel faaliyetlere gereksinim duyulmaktadır.

Rekreasyonel faaliyetler bireylerin serbest zamanlarında gerçekleştirdikleri çeşitli etkinlik ve eylemlerdir. Rekreasyonel faaliyetler içinde spor; sağlık, eğlence, beceri, rekabet, takımdaşlık gibi unsurları taşıdığından çalışanlar için önemli bir motivasyon faktörü olarak görülmüş ve şirketlerin sıkça başvurdukları bir seçenek olmuştur. Spor yapmanın günlük stresleri azaltmanın yanı sıra sağlıklı bir yaşam sürme, sosyal çevre edinme, takım çalışması içinde bulunma, motorik özellikleri geliştirme gibi pek çok yararı olduğu bilinmektedir. Sportif etkinlikler aracılığıyla işe ilişkin yaratıcılık düzeyinde oluşan ciddi azalmaların önüne geçilmesi mümkündür (Can, 1997).

Carroll ve Alexandris motivasyon kelimesini kişiyi bir davranışı yapmaya yönlendiren içsel ve dışsal uyarıcılar olarak tanımlamaktadır. Bireyin uyarıcılar veya güdüler yolu ile belirli bir motivasyon düzeyine ulaşması ise bireyin serbest zaman aktivitesine katılmasında veya karşılaştığı engelleri aşmasında önemli rol oynar. Bireyin serbest zaman aktivitelerine katılmasında dışsal faktörlerden daha çok içsel faktörler ön plana çıkar. İçsel motivasyon düzeyi ise; serbest zamanı algılama, serbest zaman aktivitelerine yönelik bireyin geliştirdiği tutum ve serbest zaman aktivitelerine katılımın önündeki engellerin algılanması gibi faktörlerden etkilenir (Mutlu ve ark. 2011).

Iso-Ahola (1999), serbest zaman faaliyetlerinin içsel motivasyon faktörü olduğunu ve bireylerin bu faaliyetlere katılım sebeplerinin analiz edilmesi gerekliliğini vurgulamaktadır. Ek olarak deneyim kazanmak için serbest zamanın bir araç olarak kullanılabilmesini ortaya koymaktadır.

Her ne kadar serbest zaman faaliyetlerine katılım amaçlarının, beklentilerinin, doyum düzeylerinin ve aktivite seçimlerinin bireysel faktörlere ve dış etkenlere göre değiştiği kabul edilse de, bireylerin rekreasyonel faaliyetlere katılımında ön plana çıkan motivasyonel unsurların ne olduğunu belirlemek önem arz etmektedir. Bireylerin rekreasyonel faaliyetlere katılma veya katılmama nedenlerinin belirlenmesi ve rekreasyon hizmetlerinin insanların istek ve ihtiyaçlarına göre şekillendirilmesi önemlidir. Rekreasyon programlarının bilimsel yollarla elde edilen veriler ışığında en

efektif şekilde hazırlanması, bu programların yoğun bir katılımı ile hayata geçirilmesinin ön koşuludur.

Dünyadaki gelişime paralel olarak ülkemizde son yıllarda sportif rekreasyon ile şirket rekreasyonu kavramlarının önemi artmış ve şirket çalışanlarının sportif rekreasyona katılımlarına ilişkin araştırmalar yapılması gerekliliği doğmuştur. Şirket çalışanlarının sportif rekreasyona katılım motivasyonlarının incelenmesinin, bu tarz faaliyetlerin arzının daha sağlıklı bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlayacağı düşünülmektedir.

Serbest Zaman

Özgür olmak anlamlarına latince “licere” kelimesinden doğan serbest zaman insanlar için özgürlük ihtiyacı hissettikleri, zamanlarını kontrol ettikleri, yönlendirdikleri, önceliklerini geliştirme imkânı buldukları, yaşamlarına zenginlikler katabildikleri için önemli yer tutmaktadır. Aynı zamanda insanlar serbest zamanlarında toplum değerlerini ifade edebilmek, kazandıkları parayı harcayabilmek ve en değerli varlıkları olan zamanı en verimli ve erdemli bir şekilde tüketebilmek için imkân bulurlar (Ağaoğlu ve Boyacı, 2013). Bir başka tanımda ise serbest zaman, yaşamın pratik ihtiyaçlarını yerine getirdikten sonra geriye kalan zaman dilimi olarak ifadelendirilmiştir (Torkildsen, 2005).

“Serbest zaman bireylerin sosyal yaşamı için en temel gereksinimlerinin karşılanacağı bir andır. İş yaşamının yaratmış olduğu ruhsal ve fiziksel yorgunluğun giderilmesi kadar insanların sosyal bir varlık olarak farklı şeylerle de ilgilenmesi, serbest zaman ve bu zamanda yapılan etkinlikleri de önemli bir gereksinim haline getirmektedir. Serbest zaman etkinlikleri olarak bireylerin yapmak istedikleri şey, aslında hem sosyalleşme hem de iş yaşamından uzaklaşma çabasıdır. Dolayısıyla, serbest zaman, hem kavramsal olarak algılamada, hem de etkinlik anlamında insan yaşamında önemli bir yer tutmaktadır” (Demir, Yeşiltepe ve Demir, 2013).

Sanayi devriminin ardından yaşanan endüstriyel, teknolojik ve yönetsel gelişmelerle birlikte çalışma saatleri kademeli olarak azalmıştır. Zorunlu çalışma saatlerindeki azalma serbest zamanda artışa yol açmış ve insanların serbest zamanlarını daha kaliteli ve sağlıklı bir yaşam amacı doğrultusunda kullanmalarını bir gereklilik olmuştur.

Süratli bir şekilde artan şehirleşme, endüstrileşme ve hızına yetişmenin oldukça zor olduğu teknolojik gelişmeler insan yaşamını her geçen gün daha da zorlaştırmaktadır. İş hayatında performans açısından büyük katkılar sağlayan bu değişiklikler kişilerde stres, motivasyon eksikliği, tatminsizlik, kötümserlik, bitkinlik, bıkkınlık ve uyum problemleri gibi psiko-somatik bir takım sorunları da beraberinde getirmektedir. Fizyolojik ve psikolojik sorunları arttıran, tekdüze ve pasif bir yaşam tarzı ortaya çıkmaya başlamıştır. Serbest zaman, insanın yeniden aktifleştirilmesi ve belirtilen problemlerin üstesinden gelinebilmesi için kullanabilecek en temel kaynaktır.

Serbest zamanı sadece bir kavram olarak görmek sıkça düşülen bir yanıştır. Serbest zaman yaşam kalitesini arttıran ve bireysel yaşamı zenginleştiren önemli çok bir unsurdur ve içinde barındırdığı değerlerin bütünüyle birlikte algılanması gerekmektedir.

Rekreasyon

Rekreasyon (recreation) kavramı İngilizcede oluşturmak anlamına gelen “create” fiilinin önüne yeniden anlamına gelen “re” ön ekinin gelmesiyle türetilmiştir (Axelsen, 2009). Genel anlamıyla rekreasyonu kişinin zorunlu olarak gerçekleştirdiği eylemlerin dışında kalan serbest zamanda yaptığı faaliyetler olarak tanımlamak mümkündür.

Karaküçük'e (2008) göre rekreasyon; “İnsanın yoğun çalışma yükü, rutin hayat tarzı veya olumsuz çevresel etkilerden tehlikeye giren veya olumsuz etkilenen bedeni ve ruhi sağlığını tekrar elde etmek, korumak veya devam ettirmek, aynı zamanda zevk ve haz almak amacıyla, kişisel doyum sağlayacak, tamamen çalışma ve zorunlu ihtiyaçlar için ayrılan zaman dışında kalan bağımsız ve bağlantısız serbest zaman içinde, isteğe bağlı ve gönüllü olarak, ferdi veya grup içinde seçerek yaptığı etkinliklerdir”.

Rekreasyonel faaliyetler, bireyin potansiyelini ortaya çıkarabildiği, kendisini ifade edebildiği, yetenekleri sergileyebildiği, geliştirebildiği ve ortaya çıkarabildiği, sosyal ve duygusal paylaşımlar yapabildiği, zihnini rahatlatılabildiği ve sosyal statüsünü yükseltebildiği aktivitelerdir.

İnsanlar sahip oldukları serbest zamanlarını birçok farklı neden ve beklentilerle değerlendirmek üzere açık veya kapalı alanlarda, aktif veya pasif olarak serbest zaman aktivitelerine katılarak değerlendirmek istemektedirler (Yerlisu ve Ağyar, 2012). Çünkü rekreasyon faaliyetleri, insanların bedensel ve ruhsal yorgunluklarını giderip onlara fiziksel ve ruhsal bir güç kazandırmaktadır.

Rekreasyonel faaliyetler yapıldığı yer, zaman, katılımcı sayısı gibi birçok faktöre göre sınıflandırılmıştır. Herhangi bir rekreasyonel faaliyet birden çok sınıflamanın içerisinde yer alabilmektedir. Bu durumun nedeni rekreasyonun çok yönlü olmasıdır. Çeşitlilik arz eden rekreasyon kavramının literatürde tanımlanmış çok sayıda türü mevcuttur. Çalışmamızda, rekreasyon türlerinden şirket rekreasyonu ve sportif rekreasyon kavramları üzerinde durulacaktır.

Şirket Rekreasyonu

İnsan hayatının önemli bir kısmı iş ortamında geçmektedir. Bu nedenle her insan için iş hayatının huzurlu olması ve mutluluk veren nitelikler taşıması büyük önem taşımaktadır. İş ortamında yaşanan sorunlar çoğu kez hayatın geri kalan zamanında yaşanan ilişkileri de etkiler. Bu nedenle özellikle stresli bir iş ortamında çalışanların stresin yarattığı ruhsal etkileri azaltmanın yollarını bulması gerekmektedir.

Stres en genel tanımıyla zorlanma demektir. Bireyin herhangi bir engelle karşılaştığında elinde olmadan içine düştüğü gerginliktir (Sunay, 2009). Fiziksel ve mental streslerin çalışanlar arasında çok sık görüldüğü günümüzde, şirketler çalışanlarının iş verimlerini arttırmak ve üst düzey motivasyonu sağlamak için çeşitli yollara başvurmaktadır (Roberts ve Harris, 2009). Spor rekreasyonel bir araç olarak en etkin motivasyon faktörlerinden biridir.

Günümüz insanı yoğun stres altında yaşamını sürdürmektedir. Çetin rekabet nedeniyle yapılması zorunlu hale gelen ek mesailer, trafikte geçen süre ve temel ihtiyaçlara ayrılan zaman göz önüne alındığında, kişilerin ailelerine ve kendilerine ayırdığı zaman her geçen gün azalmaktadır. Yoğun tempo içinde rekreasyon için kalan serbest zaman ise çoğu kez gelişigüzel bir şekilde ele alınmaktadır. Bu noktada şirketlerin çalışanlarına yönelik planlı bir şekilde yürüteceği rekreasyon faaliyetlerinin önemi bir kat daha artmaktadır.

Rekreasyonun önemli bir boyutunu oluşturan şirket rekreasyonu çalışanların iş yaşamı dışındaki gereksinimlerini karşılamaya yönelik çeşitli faaliyetler olarak özetle tanımlanabilir. Daha geniş bir tanımla ise şirket rekreasyonu; işverenlerin, kurumların, çalışanlarını memnun etmek, kurumlarına bağlamak, sağlıklı olmalarını ve verimli çalışmalarını sağlamak gibi nedenlerle iş yerinde veya dışında uygulanabilen çalışanlara,

ailelerine ve emekli çalışanlarına yönelik uyguladığı rekreasyon programlarıdır (Hacıoğlu, Gökdeniz ve Dinç, 2003).

Şirketlerde rekreasyon kavramının başlangıcına 1854 yılında Peacedale imalat şirketi tarafından Peacedale Rhode Island şehrinin vatandaşları ile kendi çalışanları için kurulan kütüphane örnek gösterilmektedir (Kraus, 1998). Düzenli uygulamaların ise 20. yüzyılın ikinci yarısında başladığı söylenebilir.

Rekreasyonel faaliyetlerin şirketlere sağladığı en önemli faydalardan biri örgüt kültürünün oluşmasına ve gelişmesine sağladığı katkıdır. Bir kurumun kendisini temsil etme biçimlerinin bütünü olarak tanımlanan kurum kimliği, örgüt içi iletişimin iyi çalışmasıyla gerçekleşir. Örgüt içi iletişim için kullanılan ve kurumsal kimlik oluşturma sürecindeki aktivitelerden biri de rekreasyonel faaliyetlerdir (Chelladurai, 1999).

“Çalışanlara yönelik hizmet ve rekreasyon ihtiyaçlarının saptanmasında, onların bu hizmetleri amaçlayan tutum ve davranışları da belirleyici olmaktadır. Bu nedenle çalışanların demografik özellikleri, aktivitelerle yönelik tutumları, faaliyetlere katılıp katılmama nedenleri, katılıma yönelik engelleri, sağlık yönünden risk faktörleri, var olan tesis ve uygulamalar ile ilgili görüş ve değerlendirmelerini belirlemek önemlidir” (Busser, 1990).

Sportif Rekreasyon

Spor ve rekreasyon birbirlerini karşılıklı olarak olumlu yönde etkileyen iki kavramdır. Sporun geniş kitlelere ulaşmasında rekreasyon önemli bir araç görevi görürken, toplumun rekreasyonel ihtiyaçlarını karşılamada spor, hayati bir rol üstlenmektedir. Bu iki kavramın tüm katma değerleriyle birleştiği sportif rekreasyon ise rekreasyon türleri içerisinde en çok uygulanan, en kapsamlı, en çeşitli ve en çok ilgi toplayan alanlarından biridir.

“Rekreasyon aktiviteleri içinde temeli fiziksel egzersize veya çeşitli spor branşlarının rekreasyonel amaçlı uygulanmasına dayanan ve rekreasyon aktivitelerinin büyük bir bölümünü oluşturan türüne sportif rekreasyon denmektedir. Sportif rekreasyonun temeli fiziksel egzersizdir. Serbest zamanın fiziksel egzersizle değerlendirilmesi açısından rahatlama ve dinlenmenin elde edilebilmesi için bu olumlu faydaların yapısının ve sebeplerinin iyi anlaşılması gerekir” (Birol ve Karaküçük, 2014).

Başka bir tanımda ise sportif rekreasyon; kişilerin sağlıklı olmak, fiziksel, zihinsel, ruhsal ve sosyal fayda sağlamak amacıyla yaptıkları sportif etkinliklerini herhangi bir spor merkezinde ya da açık alanlarda maddi karşılık ödeyerek veya ödemediği gerçekleştirirlerdir (Biçer, 2008).

Yapılan araştırmalar, rekreasyon amaçlı sportif faaliyetlerini tercih eden insanların sayısının, diğer faaliyetlere katılanların sayılarından daha fazla olduğunu göstermektedir. Bazı Avrupa ülkelerinde 1950'lerden beri serbest zaman faaliyetleri içinde sporda artış gözlemlenmiştir (Birol ve Karaküçük, 2014). Sporun diğer rekreasyon faaliyetlerine göre daha çok tercih edilmesinin başta gelen sebebi olarak sporun her yaşta kadın ve erkeklerin, her türlü rekreasyonel ihtiyaçlarına cevap verecek nitelikler taşıması olduğu düşünülmektedir.

Uygulanan rekreasyon programları içinde yer alan sportif faaliyetler, Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisinde belirttiği temel fizyolojik ihtiyaçlar, sosyal ihtiyaçlar ve kendini gerçekleştirme basamağındaki ihtiyaçların giderilmesine yardımcı olacaktır. Rekreasyon programları sayesinde kişiler hareket ederek temel fizyolojik ihtiyaçlarının bir kısmını giderirken, bu programlar sayesinde insanlarla bir arada olarak, arkadaş edinerek, sosyal ihtiyaçlarını karşılamış olacaklardır.

Rekreasyonel spor programları hayatın diğer alanlarındaki sorunları aşmada fayda sağlar ve halkla ilişkilerde pozitif bir etkileşim rolü oynar (Mull and Bayless, 1997). Rekreasyonel spor faaliyetleri, bireyin yaşamındaki birçok sıkıntıdan kurtulmasını ve bireyin kendisini geliştirmesini sağlayarak, bireylerin kendilerine, ilişkilerine ve sosyo-kültürel uyumlarına olumlu yönde etkilemektedir (Iwasaki, 2007).

Öztop'a göre rekreasyonel faaliyetlerde kullanılan en önemli araçlardan biri spordur. Spor insanların rekreasyonel gereksinimlerini karşılamada önemli bir hareket alanı sağlarken, rekreasyon da sporun topluma yaygınlaşmasında ve sportif başarılar elde edilmesinde önemli roller üstlenmiştir (Öztop, 2006). Dolayısıyla sportif rekreasyonun topluma katkı sağladığı ve şirketlerin sosyal sorumluluklarını yerine getirmesi için etkin bir araç olduğu söylenebilir.

"Rekreasyonel bir faaliyet olarak spora ilginin artması çeşitli toplumsal kurumları bu konuda organizasyonlar yapmaya yöneltmektedir. Bu bağlamda sporun yeni çeşitlerinin tanıtılması ve yaygınlaşmasına katkıda bulunulurken diğer yandan ortak ilgi

ve heyecanların paylaşıldığı ortamlar yaratılarak insanlara hoşgörü, sosyal ilişkilerde uyum olanağı sağlanmaktadır. Spor, rekreasyonun en kapsamlı, çeşitli ve ilgi çeken alanlarından birini oluşturmaktadır. Rekreasyon ise sporun toplumda yaygınlaşmasında önemli rol üstlenmiştir. Bu özellikleriyle spor ve rekreasyon karşılıklı olarak birbirlerini etkilemektedir” (Koçan, 2007).

Motivasyon

Literatürde motivasyon (güdüleme), kavramını açıklayan çok sayıda tanım mevcuttur. Motivasyon spordan, yönetime pek çok alanla ilişkilendirilen kapsamlı ve karmaşık bir konudur. Genel olarak; davranışı uyandıran, yönlendiren ve sürdüren içsel bir durum olarak tanımlanır (Shaughnessy, 2004). Motivasyon, bireyi harekete geçirmeye yöneltmenin nasıl sağlanacağı sorusuna cevap aramaktır.

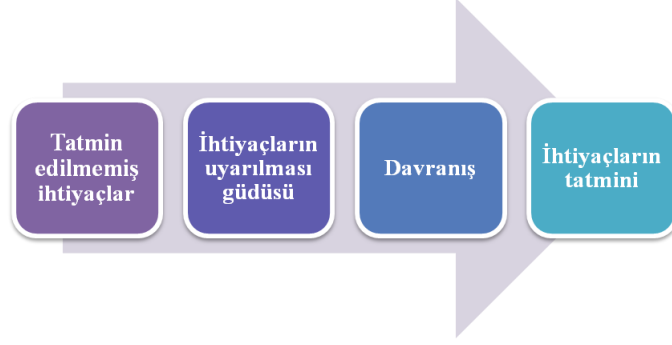
“Motivasyon kavramıyla anlatılmak istenen, bireydeki enerjinin belirli hedeflere yönlendirilmesi için hareketlendirilmesi, aktive edilmesidir. Buna göre motivasyon, genel olarak iki soruya cevap veren bir süreçtir. Motivasyon sürecinin davranışsal boyutu olarak ifade edilen birinci soru, “Nasıl?” dır. Fakat esas süreci başlatan, yani bireydeki güdülerini harekete geçiren soru “Neden/Niçin?” dir” (Euwema and Bakker, 2003).

Plotnik (2009) motivasyonu, “Kişinin, belirli bir zaman diliminde, belirli bir şekilde davranmasına yol açan çeşitli psikolojik ve fizyolojik faktörler” şeklinde tanımlamıştır. Robins’e (2003) göre ise motivasyon, “Bireyin örgüt amaçları doğrultusunda bir hedefe ulaşmak için gösterdiği gayret yoğunluğunu, yönelimini ve çabasını sürdürme düzeyini ifade eden bir süreçtir”.

Motivasyon kavramının temelini oluşturan motivler insanı bir eyleme doğru yönlendiren, uyandırıp iten psikolojik olgulardır. Bu psikolojik olgular literatürde yer alan bazı kaynaklarda güdü, harekete geçirici, sahib ve motivatör olarak da ifadelendirilmektedir. Literatürdeki genel kanı motiv kavramının, istekleri, arzuları, ihtiyaçları, dürtüleri ve ilgileri kapsayan genel bir ifade olduğu yönündedir. İçsel veya dışsal faktörlerden kaynaklanan motivler, insanları ihtiyaçlarını ve arzularını tatmin etmeleri için hareket geçirirler.

Motivasyon Süreçleri

Motivasyon, genel anlamda hedefe yönelik davranışlarla ilişkili karmaşık bir süreçtir ve temelde dört aşamadan oluşur (Can, 2005). Bu aşamalar Şekil 1.'de verilmiştir.



Şekil 1. Motivasyon Süreçleri

Toplumda yer alan her bireyin farklı önem derecelerinde tatmin edilmesi gereken ihtiyaçları ve beklentileri bulunmaktadır. Birey arzu ve ihtiyaçlarını tatmin etmedikçe, gerilim hali ve iç dengesizlik durumunun ortaya çıkması kuvvetle muhtemeldir. Bundan dolayı tatmin edilmesi gereken ihtiyaçlar, bireyi bu yönde harekete geçirici özelliğe sahiptirler.

Motivasyon süreci tatmin edilmemiş arzu ve ihtiyaçların ortaya çıkmasıyla başlar. Bu ihtiyaçlar kişilerin herhangi bir zamanda hissettikleri fizyolojik, psikolojik veya sosyal ihtiyaçlar olabilir. Bir ihtiyaç ortaya çıkınca birey o ihtiyacı gidermek için istek duyar. Bu istekle birlikte davranışı gerçekleştirmek için gerekli enerji sağlanır. İçsel ve dışsal faktörlerin etkisiyle uyarılma gerçekleşmiş ve itici güç oluşmuştur. Düşünce ve duygular harekete geçer. Birey hissettiği ihtiyaçları gidermek için hareket aşamasına geçer ve hedefe yönelik davranışlarda bulunur. Eğer gerçekleştirilen davranış sonunda ihtiyaç giderilmişse motivasyon süreci tamamlanır. Birey doyuma ve mutluluğa ulaşmıştır. Burdan sonra yapılması gereken davranışın sürdürülmesidir.

Motivasyon Araçları

Örgütlerde motivasyon uygulamalarının genel amacı, çalışanların amaçlarıyla örgüt amaçlarının örtüşürülmesi ve böylece çalışanların örgüt amaçları doğrultusunda faaliyetleri sürdürürken hem kendileri hem de örgüt için fayda sağlamalarıdır. Bu nedenle örgütlerde motivasyonu özendirici çeşitli faktörler kullanılmakta ancak her örgütte her zaman aynı etkiyi gösteren bir motivasyon faktörü bulunmamakla birlikte,

bir çalışan için özendirici olan bir araç diğer çalışanda aynı etkiyi veremeye bilmektedir. Bu özendirici faktörlerin etkisi bireyin ihtiyaçları kadar toplumsal düzeye, eğitim düzeyine, değer yargılarına ve çevresel öğelere de bağlıdır (Örücü ve Kanbur, 2008).

Bireyin yapacağı işte başarılı olmasını destekleyen ve çalışanların performansını doğrudan etkileyen güç motivasyondur (Özdemir ve Muradova, 2008). İşletmelerin amaçlarına ulaşması ve başarılı olması için öncelikle çalışanların bu yönde motive edilmesi gerekmektedir. Motivasyon araştırmalarında insanların farklı faktörlerle motive edildiği gerçeği vurgulanmaktadır (Taylor, 2007). Bu nedenle çalışanları motive eden faktörlerin neler olduğunu bilmek gerekir.

Motivasyon sürecinin işletmenin istediği yönde işlemesi ancak çalışanların ihtiyaçlarına cevap verebilecek motivasyon araçlarının doğru seçimiyle mümkündür. Motivasyon sürecinde çalışanları motive etmek için kullanılan genel kabul görmüş araçları ekonomik, psiko-sosyal, örgütsel ve yönetsel araçlar olarak üç grupta incelemek mümkündür.

İş Hayatı ve Motivasyon

Motivasyon çalışanların motive edilmesi, personelin insan olarak fiziksel, ruhsal, toplumsal, örgütsel, yönetsel ve işlevsel ihtiyaçlarının örgütün amaç ve ihtiyaçları doğrultusunda her insana özgü araç ve yöntemlerle karşılanarak, belli politikalar yardımı ile çalışanların davranışlarına bu yolda biçim ve yön verilmesi sürecidir (Özgen, Öztürk ve Yalçın, 2005).

Literatürde motivasyon yönetimi üzerine tam bir tanım olmamakla birlikte motivasyon ve yönetim kavramları kapsamında tanımlanırsa motivasyon yönetimi; İş görenleri çalışmaya isteklendirme ve örgütte verimli çalıştıkları takdirde kişisel ihtiyaçlarını en iyi şekilde tatmin edeceklerine inandırma amacıyla motivasyon araçlarının kullanımıyla oluşturulan planlama, uygulama, denetim, ve yeniden düzenleme sürecidir. Motivasyon yönetimini uygulamak isteyen bir işletme, öncelikle motivasyon stratejilerinin ana hatlarını belirlemek zorundadır. Motivasyon yönetiminin uygulanması, motivasyon üzerinde doğrudan etkisi olan tüm araçların denetimden geçirilmesiyle başlar. Denetimin sonuçları kuruluşun gereksinimleri, beklentileri ve hedefleri ile karşılaştırılır. Sorunlu alanlar belirlenir ve bir hareket planı geliştirilir. Bu

plan, işletmenin tümünün motivasyonuna yönelik stratejik uygulamaları içerir (Çeltek, 2004).

Üretkenliği etkileyen çalışan motivasyonu, yöneticinin işinin bir parçası olmalı ve yöneticiler organizasyonun amaçlarını gerçekleştirme yönünde motivasyonu sağlamalıdır. Motivasyon çalışmaları, yöneticilerin çalışanları nelerin harekete geçirdiğini ve onların seçimlerini nelerin etkilediğini anlamalarına yardım eder (Daft, 2000). İşletmeler bütüncül bir yaklaşımla, tüm çalışanlarının motivasyonlarını arttıracak, örgüt içi sinerjiyi oluşturacak stratejik bir yaklaşım benimsemek zorundadır.

En önemli yönetim fonksiyonlarından biri olan motivasyon iş hayatında ele alındığında, örgütlerin ve çalışanların başarılı olmalarında etkili olan etmenlerden biri olarak görülmektedir. İş hayatı açısından motivasyon; çalışanların istekli, verimli, aktif çalışması ve çalışanlarda iş başarıma arzusunun ortaya çıkarılması gayesine hizmet eder (Gök, 2009).

Çalışanların yüksek performans sergilemeleri için işlerine karşı olumlu ve yüksek motivasyona sahip olmaları gerekmektedir. Gibson ve arkadaşlarına (1997) göre “Çalışırken yüksek motivasyonu olan kişiler, sürekli olarak daha iyi ve yüksek kalite için arayış içindedirler. Kendi özgüven ve kararlılıklarının yanı sıra, çalışma ortamında ekip çalışmasına yatkındırlar ve çevrelerindeki kişileri de olumlu yönde destekleyip yardımcı olmak ve cesaretlendirmek onları mutlu eder”.

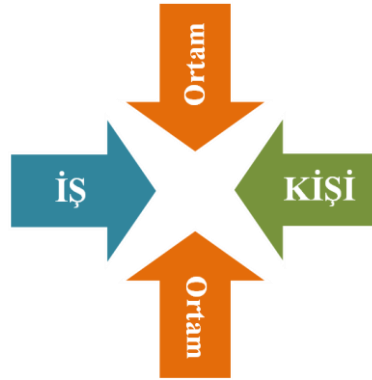
Motivasyon bir yandan işletme verimliliğinin yükselmesini, diğer yandan çalışanların işletmeden bekledikleri doyumun arttırılmasını amaçlamaktadır. Ayrıca, işletmeye nitelikli çalışanların çekilmesi mevcut nitelikli iş görenlerin uzun süre işletme bünyesinde tutulması, iş görenlerin daha verimli olması ve yüksek performans göstermesi, motivasyonun yüksek tutulduğu çalışma ortamları ile mümkün olabilmektedir (Ölçer, 2005). İnsanlar yaptıkları işten ve iş çevresinden memnun oldukları sürece daha verimli çalışırlar.

İşletme açısından motivasyon, gerek çalışanların gerekse işletmenin gereksinimlerini karşılayacak ve tatmin duygusu sağlayacak çalışma ortamı yaratılarak, personeli harekete geçiren, istekli bir biçimde çalışmasını sağlayan, personel davranışlarına işletme amaçları doğrultusunda yön verme süreci olarak tanımlanabilir (Can, Tuncer ve Ayhan, 2004).

Çalışma hayatında motivasyon kavramını açıklayan başka bir tanıma göre ise motivasyon, “Bir kişinin ya da iş grubunun çabalarının harekete geçirilmesi, yöneltilmesi, kültürel ve bireysel eğilimlerle ilgili olan bağlamsal unsurlarla ilişkilendirilerek örgütsel amaçlara ulaşmak için yüksek düzeyde çaba sarf edeceği bir istikamete sevk edilmesidir” (Latham ve Pinder, 2005). Motivasyon, işyerinde etkinlik, verimlilik, kalite, kârlılık, maliyet ve fiyat uygunluğu gibi birçok avantajları hedeflemektedir.

Rekabetin çok çetin olduğu ve değişimin hızla devam ettiği küresel pazarlarda, işletmelerin üstünlük elde etmesinde temel unsur iş görendir. Bu nedenle, insan kaynakları yönetim sisteminin bir parçası olan performans yönetim sistemi, işletmelerin rekabet üstünlüğü elde etmesi ve sürekli geliştirilmesi amacıyla stratejik bir araç olarak kullanılabilir (Yalçın ve Kılıç, 2002).

Kişileri harekete geçirebilen, hareketlerini olumlu yönde sürdürmelerini sağlayan motivasyon, işyerlerinde verimliliğin artması için çok önemli bir unsurdur (Adair, 2003). Gerekli çalışmaların yapılması ve belli şartların sağlanarak çalışanların istek ve arzuları doğrultusunda ortamların oluşturulması durumunda çalışanlarının motivasyonunun ve dolayısıyla performanslarının artması kuvvetle muhtemeldir. Çalışanların performansının artmasının da organizasyonun hedeflerine ulaşmasına doğrudan katkı yapacağını öngörmek mümkündür.



Şekil 2. İş Kişi İlişkisi

Yapılan iş ve kişi arasında Şekil 2.'de de görülen bir etkileşim mevcuttur. İş kişiden, kişi de işten etkilenmektedir ve kişinin özellikleriyle işin özellikleri de bu etkileşim içinde rol almaktadır.

Motivasyon, istekleri, ihtiyaçları, dürtü ve ilgileri kapsamaktadır. Somut olarak incelenmesi mümkün olmadığından dolayı kişilerin motivasyonları üzerinde etkili olan

faktörler, kişilerin incelenmesi ve davranışlarının yorumlanmasıyla anlaşılır. Dolayısıyla kişilerin davranışlarının gözlemlenmesi çok önemlidir. Ayrıca motivasyon kişisel bir olay olduğu için kişileri motive eden faktörler de bireyden bireye farklılık göstermektedir. Kişiler için farklı olan motivasyon faktörlerinin aynı zamanda meslekler için de farklılık göstermesi beklenmektedir. Bir doktoru motive eden bir unsur bir avukat için geçerli olmayacağı gibi yine bir doktoru motive eden bir faktör, başka bir doktoru motive edemeyebilir (Etemoğlu, 2013).

Özellikle büyük ölçekli işletmelerin ulaşmayı amaçladıkları zor hedefleri vardır ve hedeflere ulaşılması önemli ölçüde insan kaynağına bağlıdır. Yeni ekonominin rekabet koşulları, örgütlerin, gerek fiziksel gerekse beşeri kaynaklardan optimum düzeyde yararlanarak sürdürülebilir bir rekabet üstünlüğü sağlamalarını zorunlu hale getirmiştir. Beşeri kaynaklardan en iyi şekilde yararlanmak ise, etkin insan kaynakları stratejileri formüle etmek, uygulamak ve böylece insan kaynaklarının performansını arttırmakla mümkün olabilecektir. Bu bağlamda, sürdürülebilir rekabet avantajı sağlamada çalışanların motivasyon düzeyleri önemli bir role sahiptir (Öğüt, Akgemci ve Demirsel, 2004).

Rekreasyonel Spora Katılım Motivasyonu

Spora katılım motivasyonu spor psikologlarının en çok ilgilendikleri alanlardan biridir. Hatta ilk spor psikolojisi kitabında önemli bir bölüm spora katılım motivasyonuna ayrılmıştır. Bu konuda çeşitli teoriler ve yaklaşımlar ortaya konmuştur. Bunlar arasında en çok kabul görenlerinin Öz Yeterlilik Teorisi (Self-Efficacy Theory) ve Hedefler Yaklaşımı (The Goals Approach) olduğu söylenebilir (Frederick, 2004). Bu alanda gösterilen yoğun çabalar spor faaliyetlerine katılmaya yönlendiren temel nedenlerin belirlenmesi için çalışmaların yapılmasının ne denli önemli olduğunu ortaya koymuştur.

Spora yönlendirme, bir bireyin rekabet düzeyinin kazanmaya yönelmesinin hedefe yönelmesinin birleşiminden oluşur (Gill ve Deeter, 1988). Spora katılım bireylere kendi performanslarını değerlendirme, yeteneklerini gösterme ve bireysel hedeflerini değerlendirme fırsatı sunar (Duda ve Hall, 2001). Bütün bu faktörler spor yapanlar için uygun motivasyonel stratejiler geliştirmekte kullanılır. Güdülenme bireylerin belli bir spor dalına katılımını etkileyen anahtar faktör olarak görülmektedir (Wallhead ve Ntoumanis, 2004).

Rekreasyonel spor faaliyetlerine katılım; bireylerin ayırabileceği zaman, ekonomik olanaklar, çevresel faktörler, fiziki şartlar, eğitim düzeyi, demografik özellikler, toplumun kültürel yapısı vb. bir takım etkilerin düzeyine göre farklılıklar göstermektedir.

Sportif rekreasyon faaliyetlerine katılmanın çok çeşitli nedenleri olmasına karşın, belli başlı nedenleri; serbest zamanı zevk olarak yaşamak, işten daha değişik bir şey yapmak, arkadaşlarla etkileşim kurmak, yeni deneyimler elde etmek, bazı şeyleri başarma duygusunu yaşamak, yaratıcı duygu tatmak, toplumsal yarar elde etmek ve zaman geçirmektir.

Spor, insanların serbest zamanlarında rekreasyonel olarak yapmayı en çok tercih ettikleri uğraşlar arasındadır. Çalışanlarının serbest zamanlarında bir rekreasyon faaliyeti olarak spor yapmaları ise iş dünyasındaki neredeyse tüm şirketlerin hedeflerindedir. Bu faaliyetlerdeki temel amaç çalışanların sağlıklı ve aktif bir yaşam tarzının insan hayatındaki önemini kavramalarını ve eğlenceli spor uğraşlarıyla serbest zamanlarını etkili bir şekilde değerlendirmelerini sağlamaktır.

Açıklamaların da ortaya koyduğu gibi, şirket çalışanlarını spor yapmaya teşvik etmek için onların spora bakış açılarının ve spora katılımında göz önünde bulundurdıkları motivasyon unsurlarının belirlenmesi gerekmektedir. Bu doğrultuda, bilim insanları, kişileri rekreasyonel spor faaliyetlerine katılıma sevk eden nedenler üzerinde çeşitli çalışmalar yapmışlardır. Bu bölümde ülkemizde ve dünyada yapılan çalışmaların içerik ve sonuçlarından kısaca bahsedilerek konunun literatürdeki yeri ve önemi ortaya konmaya çalışılacaktır.

Konuyla İlgili Yapılmış Çalışmalar

Uluslararası ve ulusal literatürde rekreasyonel faaliyetlere katılan bireyler üzerine yapılan bilimsel çalışmalarda sorulan sorulardan bazıları da kişilerin bu tip faaliyetlere neden katıldığı, neden katılmadığı, hangi unsurların bireyleri katılıma motive ettiği sorularıdır (Kim ve ark. 2011). Bu ve buna benzer soruların cevaplarını aramak üzere bireylerin rekreasyonel spor faaliyetlerine katılımının nedenleri açıklamaya dönük üç önemli teori geliştirilmiştir. Bu teoriler; Özgür İrade Teorisi, Başarılacak Amaç Teorisi ve İhtiyaç Teorisi'dir (Ardahan, 2013).

Crandall (1980), Serbest Zaman İçin Motivasyon başlıklı makalesinde, kişilerin sportif rekreasyonel faaliyetlere katılımında en belirgin etkenin kişilik ve bireyin içinde bulunduğu durum olduğunu ortaya koymuştur.

Gill ve arkadaşları (1983) Spora Katılım Güdüsü Ölçeği (Participation Motivation Questionnaire) ismiyle spora katılım motivasyonu alanında ilk sayılan ve 8 boyuttan oluşan ölçeği geliştirmiştir. Bu ölçek kullanılarak yaz spor okullarında yapılan 1138 genç sporcu üzerindeki araştırmada, beceri gelişimi ve öğreniminin sportif faaliyetlere katılımında en büyük etkiye sahip olduğu görülmüştür. Eğlence, fiziksel zindelik, arkadaş edinme ve başarmanın diğer belirgin etkenler olduğu tespit edilmiştir.

Yeni Zelanda'nın Cristchurch kentinde 11 özel sektör kuruluşunda çalışan ve rekreasyonel faaliyetlere katılım gösteren kişiler arasında yapılan ve rekreasyonel faaliyetlere yönelik çalışan tutumlarını inceleyen bir araştırmada, çalışanların iş yerlerinde daha fazla rekreasyonel faaliyet olanaklarına ihtiyaç duyduğu belirlenmiştir. Çalışmanın sonuçlarına göre düzenli katılım şartıyla, rekreasyonel faaliyetlere katılan kişilerin stres düzeylerinde azalma tespit edilirken buna karşın sağlık düzeylerinde artış tespit edilmiştir (Ward, 1990).

Tsai (2005) yaptığı çalışmada kişilerin demografik değişkenlerine göre sportif faaliyetlere motive olma düzeyleri arasındaki anlamlı farklılık olup olmadığını test etmeye çalışmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre, kadınların erkeklere oranla psikolojik ihtiyaç, hastalıklardan korunma ve sosyalleşme ihtiyacı alt boyutlarında daha yüksek puanlara sahip olduğunu belirlenmiştir. Sosyal ihtiyaç alt boyutunda çalışan grupların diğer gruplara göre daha yüksek puana sahip olduğu bulunmuştur. Medeni hal değişkeni açısından ise istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir.

Torkildsen (2005) yaptığı çalışmada, kişilerin serbest zaman faaliyetlerini seçimini etkileyen faktörleri ele almıştır. Bu faktörlerden birincisi bireysel faktörlerdir. Bireylerin içinde buldukları koşul ve durum Torkildsen'in üzerinde durduğu ikinci faktördür. Üçüncü ve son faktör ise bireyin sahip olduğu fırsat ve destek faktörleridir.

Godbey (2009) rekreasyonel faaliyetlere etki eden önemli faktörleri yakınlık, güvenlik, destek ve rekreasyonel faaliyet alanlarının tasarımı olarak sıralamıştır. Bunun yanında rekreasyonel faaliyetlere katılımı etkileyen diğer faktörlerin de bireyin serbest zamanının olması ve toplumun bakış açısı olduğunu ileri sürmektedir.

Mokoya ve Gitari yaptığı araştırmada çalışanların performansı üzerinde rekreasyonel faaliyetlerin pozitif bir etkiye sahip olduğu sonucuna varmıştır. Aynı çalışmanın önemli sonuçlarından biri de iyi planlanmış ve profesyonelce yönetilen faaliyetlerin örgüt çalışanlarının bağlılık düzeylerini arttırdığıdır (Mokoya ve Gitari, 2012).

Adams iş doyumunu açısından konuyu ele almış ve rekreasyonel faaliyetlerle genel iş doyumunu arasında pozitif korelasyon bulmuştur (Adams, 2012). 2005 yılında yapılan bir çalışmada ise rekreasyonel faaliyetlerin işe devamsızlığı % 12 oranında azalttığı ortaya konmuştur (Akmal ve ark. 2012).

Finlandiya’da orta yaş grubu kişiler üzerinde yapılan bir çalışma bulguları, motivasyon faktörleri aktif ve pasif kişiler arasında farklılık ve bu içsel nedenler tutarlı serbest zaman fiziksel aktivite ile ilişkili olduğu görüşünü desteklemektedir (Aaltoen ve ark. 2014). 16 yaş üzeri 316 kişi üzerinde yapılan bir çalışmada elde edilen sonuçlar, bireyleri rekreasyonel faaliyetlere motive eden faktörlerin en önemlilerinin “sağlık”, “fiziksel zindeliğin geliştirilmesi” ve “rahatlama” olduğunu göstermektedir (Ashford, Biddle ve Goudas, 1993).

Yapılan literatür taramasında, ülkemizde bireyleri spora yönlendiren faktörlerin araştırıldığı toplum geneline yönelik ve özellikle öğrencileri ele alan bir takım çalışmalara ulaşılmıştır. Bu çalışmalara ek olarak spor dalları özelinde de araştırmalar mevcuttur.

Rekreasyon alanındaki ülkemizdeki ilk araştırmayı 1961 yılında “Üniversite Öğrencilerinin Serbest Zaman Faaliyetleri” çalışmasıyla Abadan gerçekleştirmiştir. Ankara merkezli çalışmada 426 üniversite öğrencisinden oluşan örneklem grubunun serbest zamanlarını değerlendirme eğilimleri ve şekilleri araştırılmıştır. Kişinin etkinliklere katılım tarzı göz önüne alınarak gerçekleştirilen çalışmada bulgular üniversite öğrencilerinin serbest zamanlarını pasif ve yumuşak etkinliklerle doldurduklarını, ancak aktif veya sert etkinliklerle de uğraşmak eğiliminde olduklarını göstermektedir (Karaküçük, 2008).

Oyar ve arkadaşları (2001), Gill ve arkadaşları tarafından 1983 yılında geliştirilen Spora Katılım Güdüsü Ölçeğini Ankara ilinde açılan yaz spor okullarında öğrenim gören 9-17 yaş grubu 977 öğrenci üzerinde uygulamıştır. Araştırmanın sonunda, öğrencilerin

içsel motivasyon unsurlarının, dışsal motivasyon unsurlarına göre daha fazla önem arz ettiği sonucuna varmıştır.

“Recreational Exercise Motives of Adolescents and Young Adults” isimli çalışmalarında Çağlar ve arkadaşları (2009) kişileri spor faaliyetlerine yönelten en önemli üç motivi a) sağlık, b) sosyal ve eğlence, c) beceri gelişimi olarak ortaya koymuşlardır. Ankara’da yapılan çalışmada REMM kullanılmış ve 298 gönüllü araştırmaya iştirak etmiştir.

“Üniversite Öğrencilerinin Rekreatyon Faaliyetlerine Katılımını Etkileyen Unsurların Analizi” başlıklı çalışmalarında Tütüncü ve arkadaşları (2011), İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi’nde öğrenim gören 946 öğrenciye Rekreatyon Faaliyetlerine Katılım Ölçeğini uygulamıştır. Araştırma boyutları doğrultusunda elde edilen bulgulara göre, üniversite öğrencilerinin rekreatyon değişkenlerini algıları arasında anlamlı farklılıklar oluşmuştur. Araştırma kapsamında elde edilen önemli bir bulgu da rekreatyon faaliyetlerini etkileyen değişkenlerinin tümünde, kadınların değerlendirmelerinin erkeklere göre daha olumlu olmasıdır.

Ağyar ve arkadaşları Antalya Araştırma ve Eğitim Hastanesi’nde görev yapan sağlık çalışanlarının sportif rekreatyona katılımını incelemiştir. Çalışmada sağlık çalışanlarının sportif rekreatyona katılım nedenlerinin başında sağlıklarını korumak olduğu saptanmıştır. Rahatlama ve iş ortamından uzaklaşma ise sağlık çalışanlarını rekreatyonel spor faaliyetlerine motive eden ikincil faktördür. Yaş gruplarına göre sağlık çalışanlarının sportif rekreatyona katılma nedenleri, katılmama nedenleri ve katılım sonrası duygular açısından anlamlı farklılıklar görülmüştür (Ağyar ve ark. 2012).

Lapa ve arkadaşları (2012) Boş Zaman Motivasyon Ölçeğini kullandıkları çalışmasında Kayseri ilindeki Beden Eğitimi öğretmenlerinin serbest zaman katılımını yaşam tatmini değişkeni ile karşılaştırarak araştırmıştır. Sonuç olarak; Beden eğitimi öğretmenlerinin yaşam tatmini, serbest zaman motivasyonu ve serbest zaman aktivitelerine katılım sıklığı arasında pozitif doğrusal ilişki saptanmıştır. Cinsiyete, serbest zaman aktivitelerine katılım sıklığına ve sportif aktivitelere aktif/pasif katılıma göre serbest zaman motivasyonu arasında fark anlamlı bulunurken, sosyal ve sanatsal/kültürel aktivitelere aktif/pasif katılıma göre anlamlı fark bulunamamıştır.

Ardahan (2013), rekreasyonel spor etkinliklerine katılan bireylerin bu etkinliklere katılım nedenlerinin, cinsiyet, medeni durum, yaş, gelir, gelir düzeyini algılama biçimi, eğitim ve çalışılan yer açısından nasıl değiştiğini REMM kullanarak sorgulamıştır. Antalya ilinde tesadüfi örneklem yöntemiyle 782 kişi üzerinde yapılan çalışmanın sonuçlarına göre kadınlar daha çok sağlık için, erkekler de rekabet ve sosyal/eğlence için spora katılım sağlamaktadır. Bekarlar evlilere oranla daha fazla rekabet, dış görünüş, sosyal/eğlence ve beceri gelişimi için rekreasyonel spora katılmaktadırlar. Gelir arttıkça sağlık beklentisiyle spora katılım da artmaktadır.

Şahin ve Kocabulut 2014 yılında Akdeniz Üniversitesi Turizm Fakültesi öğrencileri üzerinde sportif rekreasyona aktivitelerine düzenli katılımı engelleyen faktörleri araştırmıştır. 370 üniversite öğrencisinin katılım gösterdiği çalışma sonunda bireylerin gündelik yaşamını geçirdikleri ve ikamet ettikleri yerlere yakın mesafede sportif rekreasyon alanlarının olmaması, sportif rekreasyon tesislerinin gerek donanım, gerek hizmet gerekse ulaşım imkanları açısından yetersiz olduğu görüşünün ağır bastığı sonucuna ulaşılmıştır (Şahin ve Kocabulut, 2014).

REMM'in kullanıldığı bir başka çalışmada ise bireyleri rekreasyonel egzersize motive eden faktörlerin belirlenmesine çalışılmıştır. Ankara ilinde rekreasyonel amaçlı hizmet veren 9 farklı sağlık-spor merkezinde egzersiz yapan 302'si erkek ve 246'sı kadın toplam 548 kişi uygulamaya katılmıştır. Araştırmanın tasarımındaki temel amaçlardan biri olan ve bireyleri rekreasyonel egzersizlere katılıma güdüleyen faktörlerin başında "sağlık" yer alırken, rekreasyonel egzersizlere katılımın doğası gereği "rekabet" faktörü sıralamanın sonunda yer almıştır (Güngörmüş ve ark. 2014).

700 banka çalışanı üzerinde yapılan bir çalışmada, şirket çalışanlarını sportif rekreasyonel faaliyetlere katılmaya motive eden unsurların boyutlara göre önem sıralamasını sağlık (4,11), beceri gelişimi (3,64), sosyal ve eğlence (3,32), vücut ve dış görünüm (3,30) ve rekabet (2,40) olarak bulunmuştur. Bankacılık sektörü çalışanlarını sportif rekreasyonel faaliyetlere katılmaya motive eden unsurların bazı demografik değişkenlere ve diğer değişkenlere göre farklılaştığı sonucuna varılmıştır (Çetinkaya, 2015).

Güngörmüş ve arkadaşları yaptığı çalışmada sağlığa kadınların daha fazla, rekabete ise erkeklerin daha fazla önem verdiğini belirlemiştir. Öztürk ve arkadaşları yapmış olduğu çalışmada kadınların egzersize güdülenme yönelimlerinin sağlık,

erkeklerin ise rekabet değişkeni olduğunu bulmuştur. Jackson ve Henderson da yaptıkları çalışmada bayanların erkeklere göre zaman, bilgi eksikliği ve para gibi faktörler nedeniyle rekreasyonel etkinliklere katılmakta zorlandıkları veya daha düşük düzeyde katıldıkları belirlenmiştir (Mutlu ve ark. 2011). Çoruh (2013) üniversite öğrencilerinin rekreasyonel eğilimleri ve rekreasyonel etkinliklere katılımına engel olan faktörlerle ilgili yapmış olduğu çalışmada kız ve erkek öğrencilerin rekreasyonel faaliyetlere katılımında ulaşım sorununun önemli bir etken olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Öztürk ve arkadaşları yapmış olduğu çalışmada, yaş grupları açısından genç yetişkinlerin (21-30 yaş) diğer yaş gruplarına (31-40 yaş ve 41-50 yaş) göre daha fazla sağlık güdüsüyle egzersize katıldıkları sonucuna ulaşmıştır. 41-50 yaşındaki kişilerin ise diğer yaş gruplarına göre daha fazla rekabet güdüsüyle egzersize katıldıklarını bulmuştur. Güngörmüş ve arkadaşları yaptığı çalışmada ise rekabet, vücut ve dış görünüm ve beceri gelişimi değişkenlerinin yaş ilerledikçe motivasyonda daha az etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ağyar ve arkadaşlarının (2012) sağlık çalışanları üzerinde yaptığı çalışmada yaş gruplarına göre sağlık çalışanlarının sportif rekreasyona katılma nedenleri, katılmama nedenleri ve katılım sonrası duygular açısından anlamlı farklılıklar görülmüştür. Sağlığını koruduğu için katıldığını ifade edenler düşük ve yüksek yaş grubunda çok yakın oranlarda olsalar da katılmıyorum ifadesini işaretleyenlerin oranı 35 yaş ve altı grupta, yüksek yaş grubuna göre daha yüksek bulunmuştur. Sportif rekreasyona katılımın insanlarla olan iletişimlerini arttırdığını ileri sürenlerin 35 yaş ve altı grupta daha yüksek bir orana sahip oldukları görülmüş ve bu durumun gençlerin sportif rekreasyona katılımında sosyalleşmeye önem vermelerine bağlanmıştır (Ağyar ve ark. 2012).

Droomers, Schrijvers ve Mackenbach'ın yaptıkları ve eğitim düzeyi yüksek olan bireylerin sportif rekreasyonel faaliyetlere daha fazla katıldıklarını belirlediği çalışmanın sonuçlarıyla farklılık göstermektedir. Lindsay ve Ogle yaptıkları çalışmada serbest zaman değerlendirme davranışı meslek sahiplerinin prestijlerini gösterme alanı olarak da değerlendirilebileceği sonucuna ulaşmıştır. Bireylerin eğitim düzeyinin artması ile beraber prestijleri yüksek konumlara ulaştıkça, serbest zaman yaratma ve bu zamanı gösterişli ve bireysel gelişmeler için kullanma isteğinde de artış görülebilir (Mutlu ve ark. 2011).

Ardahan yapmış olduğu çalışmasında gelir durumu değişkeniyle sağlık, rekabet, vücut ve dış görünüm, sosyal ve eğlence ve beceri gelişimi değişkenleri arasında anlamlı farklılık bularak, rekabet ve sosyal ve eğlence değişkeniyle gelir durumu arasında ters yönlü doğrusal bir ilişki olduğunu belirtmiştir. Darendelioglu (2008) rekreasyonel faaliyetlerden basketbol maçlarına katılımı etkileyen faktörlerle ilgili yapmış olduğu çalışmada 1500 TL ve üzeri gelir durumuna sahip izleyicilerin büyük bir oranda diğer gelir gruplarından farklı olarak maçların ücretsiz olmasının hiç önemli olmadığı sonucuna varmıştır.

Ardahan 2013 yılında hazırladığı Rekreasyonel Egzersiz Güdüleme Ölçeğinin Rekreatif Spor Türüne Göre İncelenmesi: Antalya Örneği adlı çalışmasında rekreasyonel spor katılımcılarının yapmış oldukları spor tiplerinin sağlık, rekabet, vücut ve dış görünüm, sosyal ve eğlence ve beceri gelişimi değişkenleriyle anlamlı bir farklılık gösterdiğini belirlemiştir.

SONUÇ

Şirket rekreasyonu kavramı ülkemizde yeni sayılabilecek bir kavramdır. Bu nedenle bu alanda gözle görülür bir araştırma eksikliği mevcuttur. Mevcut olan çalışmaların büyük bir çoğunluğunun memurlar, milletvekilleri, emniyet mensupları, sağlık çalışanları, akademisyenler, öğretmenler ve kamu emeklileri üzerinde yoğunlaştığı görülmüştür. Özel sektör çalışanlarını spor faaliyetlerine katılmaya motive eden unsurları araştıran kapsamlı çalışmalar yok denecek kadar azdır. Son yıllarda üniversitelerde açılan rekreasyon bölümlerinin etkin seviyeye gelmesiyle birlikte ileriki yıllarda bu alanda daha çok çalışma yapılacağı umulmaktadır.

Özel sektördeki mevcut çalışmaların motivasyondan ziyade daha çok iş tatmini ve performans konularında yapıldığı izlenmiştir. Özel sektör çalışanlarının spora katılım motivasyonlarına yönelik araştırmaların hayata geçirilmesinin, resmi kuruluşlarda görev yapan çalışanlar üzerindeki araştırmalarla karşılaştırmalar yapılmasına olanak tanıyacağından, literatür açısından tamamlayıcı bir rol üstleneceği düşünülmektedir.

Şirket rekreasyonu ve sportif rekreasyon üzerine yapılacak bilimsel çalışmalar şirket çalışanlarına yönelik rekreasyonel spor faaliyetlerinin planlanması ve uygulanması aşamalarında motivasyon unsurunun da dikkate alınabilmesine olanak tanıyacaktır.

Dolayısıyla hem şirketler, hem rekreasyon profesyonelleri hem de faaliyetlere katılım gösteren şirket çalışanlarına çok çeşitli faydalar sağlaması olasıdır.

Gelecekte bu konuda araştırma yapacak araştırmacılar sportif rekreasyonel faaliyetlere katılmaya motive eden unsurların iş doyumunu, yaşam doyumunu, yaşam kalitesi ve çalışan performansını nasıl etkilediği gibi konulara dikkat etmeleri yapacakları çalışmalarına önemli katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Aaltoen, S., & Rottensteiner, M., & Kaprio, J., & Kujala, U. M. (2014). Motives for physical activity among active and inactive persons in their mid-30s. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*, 24(4), 727-735.
- Adair, J. (2003). Etkili motivasyon: İnsanlardan en yüksek verimi nasıl alabilirsiniz?. (Çev: Ö. Çolakoğlu). İstanbul: Babıali Kültür Yayıncılığı.
- Adams, C. K. (2012). The relationship between job satisfaction and relaxation. Roosevelt University, ProQuest Dissertations and Theses.
- Ağaoğlu, Y. S. & Boyacı, M. (2013). Serbest zaman eğitimi. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 8(1), 19.
- Ağyar, E., & Kalkan, A., & Çerez, H. (2012). Sağlık çalışanlarının sportif rekreasyona katılımlarının incelenmesi antalya araştırma ve eğitim hastanesi örneği. 1. Rekreasyon Araştırmaları Kongresi (ss:15-29). Kemer, Anatoliajournal.
- Akmal, F., & Zainol, F. A., & Mansor, M., & Ghazali, Z. (2012). Recreational program and its association with job satisfaction. *Asian Social Science*, 8(13), 172-180.
- Ardahan, F. (2013). Bireyleri rekreatif spor etkinliklerine motive eden faktörlerin REMM ölçeğini kullanarak çeşitli demografik değişkenlere göre incelenmesi: Antalya örneği. *Pamukkale Journal of Sport Science*, 4(2), 1-15.
- Ashford, B., & Biddle, S., & Goudas, M. (1993). Participation in community sport centres: Motives and predictors of enjoyment. *Journal of Sport Science*, 11(3), 249- 256.
- Axelsen, M. (2009). The power of leisure: I was an anoexic; I'm now a healthy triathlete. *Lesiure Sciences*. 31, 330-346.
- Biçer, T. (2008). Sporda Toplam Kalite Yönetimi ve Futbol Uygulamaları. İstanbul: Beyaz Yayınları.
- Biol, S.S., & Karaküçük, S. (2014). Sportif rekreasyon uygulama politikaları üzerine bir araştırma. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16(27), 80-86.
- Busser, J. A. (1990). Programing for employee services and recreation. Sagamore Publishing Champaing.
- Can, H. (1997). Organizasyon ve yönetim. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Can, H., & Tuncer, D., & Ayhan, D. Y. (2004). Genel işletmecilik bilgileri. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Chelladurai, P. (1999). Human resource management in sport and recreation. *Human Kinetic*.
- Crandall, R. (1980). Motivation for leisure. *Journal of Leisure Research*, 12(1), 45-54.
- Çağlar, E., & Canlan, Y. & Demir, M. (2009). Recreational exercise motives of adolescents and young adults. *Journal of Human Kinetics*, (22), 83-89.
- Çeltek, E. (2004). Motivasyon yönetimi. İş, Güç Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi, 6(1), 182.
- Çetinkaya, G. (2015). Şirket çalışanlarını sportif rekreasyonel faaliyetlere motive eden unsurların incelenmesi (Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çoruh, Y. (2013). Üniversite öğrencilerinin rekreasyonel eğilimleri ve rekreasyonel etkinliklere katılımına engel olan faktörler ağıri ibrahim çeçen üniversitesi örneği (Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Daft, R. L. (2000). Management. Orlando: Harcourt College Sea Harbour Drive.

- Darendelioğlu, R. (2008). Bir rekreasyon faaliyeti olarak basketbol maçlarına katılımı etkileyen faktörler beko basketbol ligi antalya örneği (Yüksek Lisans Tezi). Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Demir, Ş. Ş., & Yeşiltepe, B., & Demir, M. (2013). Kamu kurumunda çalışanların serbest zaman etkinliklerine katılma eğilimi: Algılamaları belirleyicileri ve cinsiyete göre bir karşılaştırma. 2. Rekreasyon Araştırmaları Kongresi (ss. 129-144). Aydın, Türkiye: Anatolia Turizm Araştırmaları Dergisi & Dokuz Eylül Üniversitesi Spor Bilimleri ve Teknolojisi Yüksekokulu.
- Drucker P. F. (2003). Geleceğin Toplumunda Yönetim. (Çev: M. Zaman). İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Duda, J. L., & Hall, H. K. (2001). Achievement goal theory in sport: Recent extensions and future directions. In R. N. Singer, H. A. Hausenblas, & C. M. Janelle, (Eds.) Handbook of research in sport psychology (pp. 417-434). New York: John Wiley&Sons Inc.
- Etemoğlu, Ş. (2013). Türkiye’de firmalarda istihdam edilen endüstri ürünleri tasarımcılarının motivasyon faktörleri (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Euwema, M. C., & Bakker, A. B. (2003). Substantive and relational effectiveness of organizational conflict behavior. *The International Journal of Conflict Management*, 14(2), 119-139.
- Frederick, C. M. (2004). Handbook of self determination research. In: self-determination theory and participation motivation research in the sport and exercise domain. Rochester: University of Rochester Press.
- Gibson, J. L., & Ivancevich, J. M., & Donnelly, J. H. (1997). Organizations behavior structure processes. Boston: Irwin Mc. Graw Hill.
- Gill, D. L., & Gross, J. B., & Huddleston, S. (1983). Participation motivation in youth sports. *International Journal of Sport Psychology*, 14, 1-14.
- Gill, D. L., & Deeter, T. E. (1988). Development of the sport orientation questionnaire. *Research quarterly for exercise and sport*, 59(3), 191-202.
- Godbey, G. (2009). Outdoor recreation, health and wellness understanding and enhancing the relationship. Washington: Resources for the Future.
- Gök, S. (2009). Örgüt ikliminin çalışanların motivasyonuna etkisi üzerine bir araştırma. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 6(2), 571.
- Güngörmüş, H. A., & Yenel, F., & Gürbüz, B. (2014). Bireyleri rekreasyonel egzersize güdüleyen faktörlerin belirlenmesi: Demografik farklılıklar. *International Journal of Human Sciences*, 11(1), 373-386.
- Hacıoğlu, N., & Gökdeniz, A., & Dinç, Y. (2003). Boş zaman & rekreasyon yönetimi örnek animasyon uygulamaları. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Iso-Ahola, S. E. (1999). Motivational foundations of leisure. State College: Venture Publusing.
- Iwasaki, Y. (2007). Lesiure and quality of life in an international and multicultural context: What are major pathways linking leisure to quality of life. *Social Indicators Research*, 82, 233-264.
- Karaküçük, S. (2008). Rekreasyon. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kim, B., & Heo, J., & Chun, S., & Lee, L. (2011). Validation of the leisure facilitator scale. *Leisure Loisir*, 35(4), 391-405.
- Koçan, N. (2007). Geleneksel sporlarımızdan ciritin rekreasyon amacı ile günümüze uyarlanması. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 2, 1.
- Kraus, R. (1998). Recreation and leisure in modern society. Boston: Jones and Bartlett Publishers.
- Lapa, T. Y., & Ağyar, E., & Bahadır, Z. (2012). Yaşam tatmini, serbest zaman motivasyonu, serbest zaman katılımı: Beden eğitimi ve spor öğretmenleri üzerinde bir inceleme. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 10(2), 53-59.
- Latham, P. G., & Pinder, C. C. (2005). Work motivation theory and research at the down of the twenty-first century. *Annual Review of Psychology*, 56(1), 486.
- Mokoya, S. O., Gitari, J. W. (2012). Effects of workplace recreation on employee performance the case of kenya utalii college. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(3), 176-183.

- Mull, F. R., & Bayless, G. K. (1997). *Recreational sport management*. Human Kinetics.
- Mutlu, İ., & Yılmaz, B., & Güngörmüş, H. A., & Sevindi, T., & Gürbüz, B. (2011). Bireyleri rekreasyonel amaçlı egzersize motive eden faktörlerin çeşitli değişkenlere göre karşılaştırılması. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 13(1), 54-61.
- Öğüt, T., & Akgemci, T., & Demirel, M. T. (2004). Stratejik insan kaynakları yönetimi bağlamında örgütlerde işgören motivasyonu süreci. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12, 285.
- Oyar, Z. B., & Aşçı, F. H., & Çelebi, M., & Mülazimoğlu, Ö. (2001). Spora katılım güdüsü ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 21-32.
- Ölçer, F. (2005). Departmanlı mağazalar üzerine bir araştırma. *Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 25(2), 2.
- Örücü, E., & Kanbur, A. (2008). Örgütsel-yönetimsel motivasyon faktörlerinin çalışanların performans ve verimliliğine etkilerini incelemeye yönelik ampirik bir çalışma: Hizmet ve endüstri işletmesi örneği. *Celal Bayar Üniversitesi Yönetim ve Ekonomi Dergisi*, 15(1), 86-87.
- Özdemir, S., & Muradova, T. (2008). Örgütlerde motivasyon ve verimlilik ilişkisi. *Journal of Qafqaz University*, 24, 147.
- Özgen, H., & Öztürk, A., & Yalçın, A. (2005). *İnsan kaynakları yönetimi*. Adana: Nobel Kitabevi.
- Öztop, E. (2006). Kurumsal kimliği güçlendirmede rekreasyonel etkinliklerin önemi (Yüksek Lisans Tezi). *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Ankara.
- Plotnik, R. (2009). *Psikolojiye giriş*. (Çev: T. Geniş). İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Roberts, M., & Harris, G. T. (2009). Wellness at work. *Psychology Today*, 23(5), 54-58.
- Robins, S. P. (2003). *Organizational behavior*. New Jersey: Prentice Hall.
- Sunay, H. (2009). *Spor Yönetimi*. Ankara: Gazi Yayınevi.
- Şahin, İ., & Kocabulut, Ö. (2014). Sportif rekreasyon aktivitelerine düzenli katılımı engelleyen faktörleri incelenmesi akdeniz fakültesi turizm öğrencileri üzerine bir araştırma. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 1(2), 3.
- Taylor, J. (2007). The impact of public service on work outcomes in australia: A comparative multi dimensional analysis. *Public Administration*, 85(4), 931.
- Torkildsen, G. (2005). *Recreation and leisure management*. London: Taylor and Francis Group.
- Tütüncü, Ö., & Aydın, İ., & Küçükusta, D., & Avcı, N., & Taş, İ. (2001). Üniversite Öğrencilerinin Rekreasyon Faaliyetlerine Katılımını Etkileyen Unsurların Analizi, *Hacettepe Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 22(2), 69-83.
- Wallhead, T. L., & Ntoumanis, N. (2004). Effects of a sport education intervention on students motivation responses in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 23(1), 5-11.
- Ward, M. W. (1990). *Employee recreation in new zeland: A pilot study*. Lincoln University Thesis, Canterbury.
- Yalçın, A., & Kılıç, T. (2002). Farklı performans değerlendirme sistemlerine ilişkin işgören tercihlerinin belirlenmesi üzerine bir araştırma. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(9), 1.
- Yerlisu, T., & Ağyar, E. (2012). Üniversite öğrencilerinin serbest zaman katılımlarına göre algılanan özgürlük. *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*, 23(1), 24-33.

BÖLÜM

4

KORFBOLCULARDA ÖRGÜTSEL BAĞLILIĞIN BAZI DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

Öğr. Gör. Dr. Tolga Kaan BAHADIR

Kocaeli Üniversitesi

E-posta: tolgakaan41@gmail.com

ATIF: Bahadır, T.K. (2020). Korfbolcularda Örgütsel Bağlılığın Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Kürşad Sertbaş (Ed.), Spor ve Rekreasyon Yönetiminde Güncel Yaklaşımlar içinde (ss. 61-71). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları.

- BÖLÜM 4 -

KORFBOLCULARDA ÖRGÜTSEL BAĞLILIĞIN BAZI DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

Öğr. Gör. Dr. Tolga Kaan BAHADIR

Kocaeli Üniversitesi
E-posta: tolgakaan41@gmail.com

GİRİŞ

Günümüzün hızla değişen çevre koşulları ile aynı doğrultuda örgütsel bağlılık önemli bir konu haline gelmektedir. Özellikle kurum ve kuruluşlar için örgütsel bağlılık çalışanın davranışlarını ve iş verimliliğini birçok açıdan etkilemektedir. Bir organizasyonun başarısında çalışanların örgütle olan bağlılığı paralellik gösterirken bağlılığı etkilenen birçok unsur da bu süreçte ön plana çıkmaktadır. Bu unsurlar çalışan kişiler demografik koşulları, iş yeri ile ilgili maddi, çalışma süresi, o kurumdaki çalışma yılı ve iş yeri şartlarının çalışanın temel ihtiyaçlarını karşılayabilecek düzeyde olması gibi birçok konudan söz edebiliriz. Bu durumu sportif hayata entegre ettiğimizde gerek yönetici, gerek antrenör gerekse sporcu olarak aynı sonuçlarla karşılaşmaktayız.

Bağlılık kavramının temelinde aidiyet duygusu yatar. Bu duygu, organizasyon ile birey arasında bir tür bağlantı yaratır ve organizasyonda çalışan bireylerin ortak değer, amaç ve ideal etrafında toplanmasını sağlar. Her kuruluş, kendisine yüksek düzeyde bağlılık ister. Nedeni ise çözüm odaklı bir organizasyona üye oluşturmaktır (İnce ve Gül 2005).

Örgütsel Bağlılık Tanımı ve Kapsamı

Bu anlamda “örgütsel bağlılık” örgütün sürdürülebilirliğini ve örgüt üyelerinin birbirleri ile uyumlu bir şekilde çalışarak iş tatminlerini en üst düzeye çıkartarak verimliliği arttırmayı düşünmektedir (Sığırı, 2007). Örgütsel bağlılık kuruma karşı kişini hissetmiş olduğu bir sorumluluk duygusu olmakla beraber herhangi bir beklenti olmaksızın kurumun değer yargılarını ve hedeflerini ile özleşmektir (Buchanan, 2000). Örgütsel bağlılık başka bir anlamda örgütün tüm duygularını kendi duyguları gibi hissetmek, sorunlarını kendi sorunları gibi görmek, hedeflenen noktaya gidilmesinde kendisinin de faydası olacağını düşünmek ve çözüm odaklı bir kimliğe bürünmektir.

Örgütsel Bağlılık Türleri

❖ Duygusal Bağlılık

Duygusal bağlılık tutum bağlılığı olarakta bilinir. Örgüte ile alakalı duygusal anlamda işi benimseme yani işi gelirken giderken mutlu olma, işe konsantre olma ve bu sayede iş doyumunun en üst seviye olmasıdır. (Balay, 200). Bu bağlılık örgüt bireylerinin örgütün belirlemiş olduğu hedefleri ve değerleri benimsemesi ve bunun için çok ciddi bir çaba göstermesidir (Gül, 2002).

❖ Devam Bağlılığı

Devam bağlılığı kişinin örgütteki kalma süreciyle ilgili bir durumdur. Örgütten ayrılmanın kendisine neler kaybettireceğini ya da kalarak neler kazanabileceği bilmesidir. Bu yüzden kişinin örgütte devamlılığı için gereklerinin kendisini tatmin edecek düzeyde olmasına dikkat etmesi ile doğru orantılıdır(Bozkurt ve Yurt 2013). Çalışanların devamlılığı için bazı önemlilik arz eden konular bulunmaktadır. Bu konular mevki, özellikler, kişisel gelişim, memeklilik hayatı, maddi koşullar gibi bir çok faktör bulunmaktadır (Allen & Meyer 1990).

❖ Normatif Bağlılık

Normatif (kuralcı) bağlılık, organizasyondaki taahhüdün sorumluluk ve ahlaki boyutunu oluşturur ve çalışanların organizasyonda kalma yükümlülüğü duygularını yansıtır. Bir çalışanın kurumuna olan bağlılığı, sosyal sorumluluk bilincine ve bir görev olarak bir organizasyonda kalma algısına bağlıdır. Bir kişinin bir organizasyonda kalmanın doğru olduğunu düşünmesinin bir sonucu olarak ortaya çıktığı için, diğer iki sadakat türünden farklı bir boyutu temsil eder. Çalışanların organizasyonda normatif bir bağlılık duygusu içinde kalmaları gerekir. Bağlılık duygusu, çalışanların belirli davranışsal eylemler sergilemelerine neden olur, çünkü yaptıkları işin ahlaki ve doğru olduğuna inanmaktadırlar (Doğan&Kılıç 2007)

Normatif bağlılıktaki en önemli şey, çalışanların organizasyonda kalmak zorunda hissetmeleridir. Buna göre, çalışanların organizasyona bağlı hissetmeleri, yaptıklarının ahlaki ve doğru olduğuna inanmaları etkilidir. Böyle bir taahhüt, çalışanın çalıştığı organizasyona karşı bir yükümlülük ve sorumluluğa sahip olduğuna inanmasına dayanan bir taahhüttür ve bu nedenle organizasyonda kalmak zorunda olduğunu düşünmektedir (Yalçın&İplik 2005).

Korfbol

Korfbol oyunu, 1901 yılında Hollanda'nın Amsterdam kentinde karma bir ilköğretim okulu'nda Beden Eğitimi Öğretmeni olan Ni-o Broekhuysen tarafından bulunmuştur. Broekhuysen bu oyunu, 1902 yılında İsveç'te oynadığı bir oyundan esinlenerek tasarlamıştır (Korfbal, 2020). 1903 yılında Hollanda Korfbol Birliği kurulurken, Uluslararası Korfbol Federasyonu (IKF) 1933 yılında kurulmuştur. Türkiye'de ise bu spor ilk olarak 1995 yılında Marmara Üniversitesi ve FMV Özel Işık Lisesi'nde başlamıştır (Güler, 1998). Korfbol sporunun gelişiminde ana katalizör, erkeklerin ve kızların bir seviye oyun alanına katılabileceği anlamına gelmesi ve işbirliğine dayanan ve karışık bir spora ihtiyaç duyulmasıdır (Summerfield ve White, 1989).(Akt: Eskicek, Bayazıt ve Abdikoğlu, 2020)

Korfbol oyununda hücum süresi 25 sn olup, maç süreleri organizasyonların büyüklüğüne göre değişkenlik göstermektedir. Atılan gol sayısı iki ve ikinin katı olduğunda saha değişikliği yapılarak hücum ve savunma oyuncularını yer değiştirir. Oyun sahası 20 m genişliğinde ve 40 m uzunluğundadır. Korfun uzunluğu 3,5 m, çapı 42 cm'dir. Topun çevresi 68 cm, ağırlığı ise 475 gr'dır (Eskicek, Bayazıt ve Abdikoğlu, 2020).

Uluslararası Korfbol Federasyonu (IKF) 'dir yönetim organı arasında Korfbal. IKF Korfbal en büyük uluslararası turnuvalarda, özellikle organizasyon sorumludur. IKF Dünya Korfbol Şampiyonası, IKF içinde 11 Haziran 1933 kurulmuştur. Antwerp, Belçika devamı olarak Uluslararası Korfbol Bürosu Hollanda ve Belçika Dernekleri tarafından 1924 yılında kurulmuş. Merkez olduğu Zeist (Hollanda). IKF resmen tarafından tanınan Uluslararası Olimpiyat Komitesi 1993 yılında (IOC) ve bağlı olduğu Sportaccord, IOC Tanınan Uluslararası Spor Federasyonları Birliği (ARISF) ve Uluslararası Dünya Oyunları Birliği (IWGA) IKF yaymayı hedeflemektedir. Korfbal dünya genelinde ve bağlı ülkelerde oyunun düzeyini artırmak. IKF şu anda 67 üye ülkeye sahiptir. Bu hedeflere ulaşmak için mali, maddi ve yapısal desteği ile beş Kıta Konfederasyonları (Afrika, Amerika, Asya, Avrupa ve Okyanusya) üzerinden bağlı ülkeleri sağlar. Birçok ülkede irtibat ağı kurmuştur ve sürekli bu ağı genişliyor. IKF aktif tüm bağlı ülkelerde istikrarlı bir yerel örgüt ve yapının oluşturulmasında yardımcı olmak amacıyla, eğitim kursları için seçilen korfbol oyuncular, antrenörler ve yöneticiler değişim programları ile uluslararası bilgi aktarma ve davet ederek oyuna teşvik eder. Türkiyede korfbol ise gelişmekte olan spor branşları federasyonuna bağlıdır. Türkiye kulüpleri ve üniversiteler bazında şampiyonalar düzenlenmektedir (Korfbal, 2020).

YÖNTEM

Araştırma Grubu

Araştırma evrenini büyükler kategorisinde lisanslı korfbol oynayan 16-31 yaş aralığındaki 48 erkek 68 kadın toplamda 116 sporcu oluşturmaktadır. Anketler Kocaeli Üniversitesi Spor Kulübü, Marmara Üniversitesi Spor Kulübü, Okan Üniversitesi Spor Kulübü, Yıldız Teknik Üniversitesi Spor Kulübü, Köşk Spor Kulübü, Ankara Üniversitesi Spor Kulübü, Gazi Üniversitesi Spor Kulübü lisanslı korfbol sporcularına uygulanmıştır.

Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada nitel veri toplama yöntemi kullanılmıştır. Çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından oluşturulan Kişisel Bilgi Formu ile örgütsel bağlılık konusunda daha önce Allen ve Meyer (1990) tarafından geliştirilen, Dağlı, Erçiçek ve Han (2018) tarafından Türkçe'ye uyarlanarak geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmış olan 18 sorudan ve 3 alt boyuttan oluşan "Örgütsel Bağlılık Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçeğin geçerlilik ve güvenilirlik çalışması birçok alanda yapılmış Cronbach's Alfa, 0,878, ölçeğinin güvenilirliği % 87,8 olarak bulunmuştur. Ölçeğin alt boyutlarına bakıldığında ise Duygusal bağlılık(6 soru) 0,710, zorunlu bağlılık(6 soru) 0,772, devam bağlılığı(6 soru) ise 0,798 Cronbach's Alfa değerlerine ulaşılmış %71-%80 aralığında geçerliği ve güvenilirliği kanıtlanmıştır.

Verilerin Toplanması

Anket uygulaması toplam 18 sorudan oluşup, anket korfbol oynayan 116 kişiye uygulanmıştır. Ankete katılan sporculara 1 anket uygulaması yapılmıştır. Anketler katılımcıların bazılarına elden bazılarına ise posta yoluyla ulaştırılıp toplanmıştır.

Verilerin Analizi

Verilerin değerlendirilmesi aşamasında veriler Microsoft Excel 2003 programında düzenlenmiş, SPSS 20.0 for Windows paket program kullanarak çözümlenmiştir. Verilerin analizi öncesinde verilere normallik testi uygulanarak uygulanmış ve veriler normal dağılım gösterdiği için parametrik testler aracılığıyla analizler gerçekleştirilmiştir. Verilerin analiz kısmında ise tanımlayıcı istatistikler frekans(n) ve yüzde(%) değerleri hesaplanmıştır. Ayrıca araştırmada bağımsız değişkenler arasındaki farkı bulabilmek için bağımsız-T testi ve Anova testleri uygulanmıştır. Araştırmanın anlam düzeyi $p < 0,05$ olarak kabul edilmiştir.

BULGULAR**Tablo 1.** Değişkenlerin Frekans ve Yüzde Dağılımı

Değişken	Grup	n	%
Cinsiyet	Erkek	48	41.4
	Kadın	68	58.6
Yaş	16-20 yaş	20	17.2
	21-26 yaş	55	47.4
	27 ve üstü	41	35.3
Kulüp Yılı	1-2 yıl	64	55.2
	3-5 yıl	34	29.3
	6 ve üstü	18	15.5
Mentör Desteği	Evet	61	52.6
	Hayır	55	47.4
Kaç Yıldır	1-5 yıl	73	62.9
	5-10 yıl	43	37.1

Tablo 1’de görüldüğü üzere katılımcıların %58.62’si (n:48) erkektir. Katılımcıların %47.4’ünün (n:55) yaş aralığı 21-26 yaş aralığında olduğu görülmektedir. Katılımcıların kaç yıldır bu kulüpte korfbol oynadığına ilişkin elde edilen verilere bakıldığında 1-2 yıl aralığı (n:64) %55.2 olarak görülmektedir. Katılımcıların Mentörden destek alma durumlarına bakıldığında (n:61) %52.6’sının bu desteği aldığı görülmektedir. Katılımcıların korfbol oynama yılı (n:73) %62.9’u 1-5 yıl arasındadır.

Tablo 2. Katılımcıların Cinsiyet Durumlarına Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından Aldıkları Puanlara İlişkin Bağımsız-T Testi Sonuçları

Alt Ölçekler	Grup	n	\bar{x}	ss	t	p
Duygusal bağlılık	Erkek	48	3.58	0.38	-2.44	0.02*
	Kadın	68	3.79	0.54		
Zorunlu Bağlılık	Erkek	48	2.86	0.63	0.16	0.87
	Kadın	68	2.84	0.99		
Devam Bağlılığı	Erkek	48	3.29	0.74	-1.15	0.25
	Kadın	68	3.45	0.70		

* $p < 0.05$

Tablo 2’de görüldüğü üzere katılımcılar cinsiyet durumları ile örgütsel bağlılık alt boyutlarına bakıldığında duygusal bağlılık boyutunda erkek ve kadın sporcular arasında anlamlı bir farklılık olduğu gözlenmiştir. Kadın sporcuların erkek sporculara oranla duygusal bağlılık ortalaması daha yüksek çıkmıştır.

Tablo 3. Katılımcıların “Herhangi bir Mentörden yada Psikologdan destek aldın mı?” sorusunun Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından Aldıkları Puanlara İlişkin Bağımsız-T Testi Sonuçları

Alt Ölçekler	Grup	n	\bar{x}	s.s	t	p
Duygusal Bağlılık	Evet	61	3.74	0.57	0.88	0.38
	Hayır	55	3.66	0.38		
Zorunlu Bağlılık	Evet	61	2.92	1.00	1.03	0.30
	Hayır	55	2.76	0.66		
Devam Bağlılığı	Evet	61	3.56	0.67	2.84	0.01*
	Hayır	55	3.19	0.73		

* $p < 0.05$

Tablo 3’te görüldüğü üzere katılımcıların “Herhangi bir Mentörden yada Psikologdan destek aldın mı?” sorusunun Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından devam bağlılığı boyutunda anlamlı bir farklılık olduğu gözlenmiştir. Destek alanların devam bağlılık puan ortalamaları almayanlara oranla daha yüksek çıkmıştır.

Tablo 4. Katılımcıların “Kaç yıldır Korfbol ile uğraşıyorsunuz?” sorusunun Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından Aldıkları Puanlara İlişkin Bağımsız-T Testi Sonuçları

Alt Ölçekler	Grup	n	\bar{x}	ss	t	p
Duygusal Bağlılık	1-5 yıl	73	3.66	0.45	-1.25	0.22
	5-10 yıl	43	3.78	0.56		
Zorunlu Bağlılık	1-5 yıl	73	2.85	0.85	0.04	0.97
	5-10 yıl	43	2.84	0.88		
Devam Bağlılığı	1-5 yıl	73	3.27	0.72	-2.17	0.03*
	5-10 yıl	43	3.57	0.68		

* $p < 0.05$

Tablo 4’te görüldüğü üzere katılımcıların korfbol oynama yılları arasında Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından devam bağlılığı boyutunda anlamlı bir farklılık olduğu gözlenmiştir. 5-10 yıl arasında korfbol oynayanların devam bağlılık puanla ortalamaları 1-5 yıldır oynayanlara göre daha yüksek çıkmıştır.

Tablo 5. Katılımcıların Yaş Durumlarına İlişkin Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından Aldıkları Puanlara İlişkin Bağımsız-T Testi Sonuçları

Alt Ölçekler	Grup	n	\bar{x}	ss	F	p	Fark(post Hoc)
Duygusal Bağlılık	16-20 Yaş	20	3.45	0.30	4.84	0.01*	3>1
	21-26 Yaş	55	3.69	0.54			
	27 ve Üstü	41	3.85	0.45			
Zorunlu Bağlılık	16-20 Yaş	20	2.69	0.91	0.53	0.59	
	21-26 Yaş	55	2.92	0.88			
	27 ve Üstü	41	2.83	0.79			
Devam Bağlılığı	16-20 Yaş	20	3.40	0.56	0.02	0.98	
	21-26 Yaş	55	3.39	0.76			
	27 ve Üstü	41	3.36	0.74			

* $p < 0.05$

Tablo 5'te görüldüğü üzere katılımcıların yaşları arasında Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından Duygusal bağlılık boyutunda anlamlı bir farklılık olduğu gözlenmiştir. Post hoc testlerine bakıldığında anlamlı farklılığı 27 yaş ve üstünde olan ile 16-20 yaş arasındaki katılımcılardan kaynaklandığı görülmektedir. 27 yaş üstündeki katılımcıların duygusal bağlılık boyutundaki puan ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 6. Katılımcıların “Kaç yıldır bu kulüpte korfbol Oynuyorsunuz?” sorusunun Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından Aldıkları Puanlara İlişkin Bağımsız-T Testi Sonuçları

Alt Ölçekler	Grup	n	\bar{x}	ss	F	p	Fark (post Hoc)
Duygusal Bağlılık	1-2 Yıl	64	3.78	0.51	1.61	0.21	
	3-5 Yıl	34	3.61	0.53			
	6 ve Üstü	18	3.62	0.25			
Zorunlu Bağlılık	1-2 Yıl	64	3.01	0.97	3.24	0.04*	1>2
	3-5 Yıl	34	2.56	0.59			
	6 ve Üstü	18	2.79	0.69			
Devam Bağlılığı	1-2 Yıl	64	3.46	0.78	3.22	0.04*	1>2
	3-5 Yıl	34	3.13	0.59			
	6 ve Üstü	18	3.57	0.61			

* $p < 0.05$

Tablo 6'da görüldüğü üzere katılımcıların şuanki kulüplerinde korfbol oynama yılına bakıldığında Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından Zorunlu bağlılık ve devam bağlılığı boyutlarında anlamlı farklılıklar olduğu gözlenmektedir. Post hoc testlerine bakıldığında anlamlı farklılıkları Zorunlu bağlılık boyutunda 1-2 yıldır oynayanlar ile 6 ve

daha üzerinde oynayanlardan kaynaklandığı ve 1-2 yıldır oynayanların daha yüksek puan ortalamasına sahip olduğu görülmektedir. Devam bağlılığında ise 3-5 yıldır bu kulüpte korfbol oynayanların 1-2 yıl ve 6 ve üzerinde oynayanlara oranla daha düşük puan ortalaması olduğu ve farklılığın bu gruptan kaynaklandığını söyleyebiliriz.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırmanın sonuçlarına bakıldığında korfbol oynayan katılımcıların cinsiyet durumları ile örgütsel bağlılık alt boyutlarından duygusal bağlılık boyutunda anlamlılık erkek ve kadın sporcular arasında $p<0.05$ düzeyinde anlamlı bir farklılık olduğu gözlenmiştir. Kadın sporcuların erkek sporculara oranla duygusal bağlılık ortalaması daha yüksek çıkmıştır. Bunun sebebinin kadın sporcuların erkek sporculara göre daha az branşlarda faaliyet göstermesi, korfbol branşının hem kadın hem kadın erkek sporcularla aynı takımda oynanıyor olması ve bu durumun özellikle saha içerisinde kadın sporculara daha saygınlık gösterilmesi olduğu düşünülmektedir. Bu sonucu destekler başka bir çalışmada şu şekildedir;

Küçüközkan'a göre (2015), hastanelerde çalışan sağlık personeli üzerine yapılan bir çalışma, cinsiyet ve örgütsel bağlılık algısı arasında anlamlı bir ilişki görülmektedir. Ayrıca, örgütsel bağlılığın alt boyutları ile cinsiyet faktörü arasında önemli bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Bu sebeple beraber cinsiyet durumu örgütsel bağlılıkta farklılık arz etmektedir. Bağlılığın alt boyutlarının cinsiyete göre farklılık gösterdiği tespit edilmiştir

Çalışmamız kapsamında örgütsel bağlılığa etki eden faktörler arasından, demografik faktörler ele alınmıştır. Araştırma kapsamında sorgulanan ve örgütsel bağlılık üzerinde etkili olduğu düşünülen “temel kişisel-demografik faktörler; cinsiyet, yaş, medeni durum, eğitim düzeyi, çalışma süresi ve mesleki kıdem” olarak belirlenmiştir. Bu çalışmada elde edilen bulgu ise, kadınların duygusal bağlılık düzeylerinin, erkeklerin duygusal bağlılık düzeylerinden yüksek olduğudur.

Vural'a göre (2016), spor federasyonları personeli ile ilgili yapmış olduğu çalışmasında Örgütsel bağlılık alt boyutlarından duygusal bağlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı, kadın katılımcıların lehine oldukça yüksek olduğu görülmüştür.

Araştırmanın bir başka sonucunda ise Korfbol oynayan katılımcıların “Herhangi bir Mentörden yada Psikologdan destek aldın mı?” sorusunun Örgütsel Bağlılık Alt

Boyutlarından devam bağlılığı boyutunda $P < .05$ düzeyinde anlamlı bir farklılık olduğu gözlenmiştir. Destek alanların devam bağlılık puan ortalamaları almayanlara oranla daha yüksek çıkmıştır. Bu sonucu destekler başka bir çalışmada şu şekildedir;

Adiloğulları'na göre (2011), profesyonel futbol kulüplerinin altyapılardaki yaş grupları ve A takımlarında spor psikologu ve/veya mentor ile çalışmaları, futbolcuların kulübe ve takıma olan bağlılıklarını arttırabilmeleri konusunda büyük önem taşıdığını belirtmiştir.

Araştırmanın başka bir sonucunda korfbol oynayan katılımcıların korfbol oynama yılları arasında Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından devam bağlılığı boyutunda $P < .05$ düzeyinde anlamlı bir farklılık olduğu gözlenmiştir. 5-10 yıl arasında korfbol oynayanların devam bağlılık puanla ortalamaları 1-5 yıldır oynayanlara göre daha yüksek çıkmıştır. Buna ek olarak korfbol oynayan katılımcıların yaşları arasında Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından Duygusal bağlılık boyutunda anlamlı bir farklılık olduğu gözlenmiştir. Post hoc testlerine bakıldığında anlamlı farklılığı 27 yaş ve üstünde olan ile 16-20 yaş arasındaki katılımcılardan kaynaklandığı görülmektedir. 27 yaş üstündeki katılımcıların duygusal bağlılık boyutundaki puan ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmektedir. Araştırmanın başka bir sonucunda ise korfbol oynayan katılımcıların şuanki kulüplerinde korfbol oynama yılı ile Örgütsel Bağlılık Alt Boyutlarından Zorunlu bağlılık ve devam bağlılığı boyutlarında $P < .05$ düzeyinde anlamlı farklılıklar olduğu gözlenmektedir. Post hoc testlerine bakıldığında anlamlı farklılıkları Zorunlu bağlılık boyutunda 1-2 yıldır oynayanlar ile 6 ve daha üzerinde oynayanlardan kaynaklandığı ve 1-2 yıldır oynayanların daha yüksek puan ortalamasına sahip olduğu görülmektedir. Devam bağlılığında ise 3-5 yıldır bu kulüpte korfbol oynayanların 1-2 yıl ve 6 ve üzerinde oynayanlara oranla daha düşük puan ortalaması olduğu ve farklılığın bu gruptan kaynaklandığını söyleyebiliriz. Bunun sebebinin ise yaş, kıdem yılı, aynı kulüpte oynama süresinin artmasının sporcularda örgüt iletişimini kuvvetlendirdiği, paylaşımın dahada arttığını, arkadaşlıklara uzun bir süreyle dostluğa dönüşebileceğini, maddi imkânların çok fazla olmadığından dolayı çıkar ilişkisinde çok az olduğu, yaptıkları spordan keyif aldıkları düşünülmektedir. Araştırma sonuçlarını destekler başka çalışmalarda şu şekilde sonuçlar bulunmuştur.

Vural'a göre (2016), spor federasyonları personeli ile ilgili yapmış olduğu çalışmasında katılımcıların örgütsel bağlılık düzeyleri ve bütün alt boyutlarının mesleki

kıdem değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Burdan anlaşıldığı üzere iş çalışma yılları örgütsel bağlılığa etki etmektedir.

Arı' a göre (2015), beden eğitimi ve spor yüksekokulu akademisyenleri üzerinde yapmış olduğu çalışmada örgütsel bağlılık boyutlarının mesleki kıdem değişkenine göre karşılaştırılmasında; örgütsel bağlılığın, duygusal bağlılık ve normatif bağlılık boyutlarının mesleki kıdem değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı; devam bağlılığı boyutu ile mesleki kıdem arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlemiştir. Ayrıca Angle ve Perry (1981), yaş arttıkça örgüte bağımlılığında aynı düzeyde arttığını söylemektedirler. Balay (2000), ise örgütçe çalışanların çalışma sürelerinin artmasıyla örgüte olan bağlılıklarının arttığını belirtmektedir.

Elde edilen sonuçlara bakıldığında korfbolcuların cinsiyet, yaş, korfbol oynama süresi ve aynı kulüpte oynama yılı ve bu süreçlerde psikolojik destek görme durumun örgütsel bağlılıkla anlamlı bir ilişki içerisinde olduğu bu ilişkinin olumlu yönde yani örgütsel bağlılığı arttırıcı etkenler olduğu gözlenmiştir.

KAYNAKÇA

- Adiloğulları, İ. (2011). Profesyonel futbolcularda duygusal zeka ile örgütsel bağlılık ilişkisi (Doktora Tezi) Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Allen, N.J. ve Meyer, J.P. (1990). The Measurement and Antecedents of Affective, Continuance and Normative Commitment to the Organization. *Journal of Occupational Psychology*, 63(1), 1-18.
- Angle, H., ve Perry, J. (1981). An Empirical Assessment of Organizational Commitment and Organizational Effectiveness, *Administrative Science Quarterly*, 26, 1-14.
- Arı, A. (2015). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Akademisyenlerinin Örgütsel Adalet Alguları ile Örgütsel Bağlılık Düzeyleri Arasındaki İlişki. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Balay, R., (2000). Yönetici ve Öğretmenlerde Örgütsel Bağlılık, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara, 21-32.
- Buchanan, B. (2000). Building Organizational Commitment: The Socialization Of Managers in Work Organizations. *Administrative Science Quarterly*, 19, 533-546.
- Bozkurt, Ö. ve Yurt, İ. (2013). Akademisyenlerin örgütsel bağlılık düzeylerini belirlemeye yönelik bir araştırma. *Yönetim Bilimleri Dergisi*, 11(22): 121-139.
- Dağlı, A., Elçiçek, Z., Han, B. (2018). Örgütsel Bağlılık Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 68: 1765-1777.
- Doğal, S. ve Kılıç, S. (2007). "Örgütsel Bağlılığın Sağlanmasında Personel Güçlendirmenin Yeri ve Önemi", *Erciyes Üniversitesi İ.İ.B.F. Dergisi*, Sayı:29, s.37-61.
- Eskiyecek, C. G., Bayazıt, B. ve Abdikoğlu, D. (2020). 14 -16 yaş grubu çocuklarda korfbol temel beceri eğitimi antrenman programının motor gelişime etkisi. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi* , 15(23), 1976-1992. DOI: 10.26466-/opus.672410
- Gül H., (2002), "Örgütsel Bağlılık Yaklaşımlarının Mukayesesi ve Değerlendirilmesi", *Ege Academic Review*, Cilt:2, No:1, s.37-55.
- Güler, L. (1998). Türkiye'de yeni bir spor dalı: "Korfbol". *Beden Eğitimi ve Araştırmaları*, 20-22.
- İnce, M. ve Gül, H. (2005). Yönetimde Yeni Bir Paradigma: Örgütsel Bağlılık, *Çizgi Kitabevi Yayınları*, Ankara.
- Korfbol (2020, November 17) Korfbol history. 17 Kasım 2020 tarihinde <https://en.wikipedia.org/wiki/Korfbol> adresinden erişildi
- Küçüközkan, Y. (2015). Örgütsel Bağlılık ile Cinsiyet Arasındaki İlişki: Hastanelerde Çalışan Sağlık Personeli Üzerinde Bir Araştırma . *Uluslararası Akademik Yönetim Bilimleri Dergisi* , 1 (1) , 14-37
- Sığırı, Ü. (2007). İş görenlerin örgütsel bağlılıklarının Meyer ve Allen tipolojisiyle analizi: Kamu ve özel sektörde karşılaştırmalı bir araştırma. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 7(2), 261-278.
- Summerfield, K. ve White, A. (1989). Korfbol: A model of egalitarianism. *Sociology of Sport Journal*, 6, 144-151.
- Vural, M. (2016). Spor federasyonları personelinin örgütsel adalet alguları ile karar verme ve örgütsel bağlılık düzeylerinin araştırılması (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Yalçın, D , İplik, Ö . (2005). Beş Yıldızlı Otellerde Çalışanların Demografik Özellikleri ile Örgütsel Bağlılıkları Arasındaki İlişkiyi Belirlemeye Yönelik Bir Araştırma: Adana İli Örneği . *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* , 14 (1) , 395-412.

BÖLÜM

5

SPOR, REKREASYON VE AİLE İLİŞKİSİ

Dr. Tolga Kaan BAHADIR

Kocaeli Üniversitesi

E-posta: tolgakaan41@gmail.com

ATIF: Bahadır, T.K. (2020). Spor, Rekreasyon ve Aile İlişkisi. Kürşad Sertbaş (Ed.), Spor ve Rekreasyon Yönetiminde Güncel Yaklaşımlar içinde (ss. 73-82). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları.

- BÖLÜM 5 -

SPOR, REKREASYON VE AİLE İLİŞKİSİ

Dr. Tolga Kaan BAHADIR

Kocaeli Üniversitesi
E-posta: tolgakaan41@gmail.com

GİRİŞ

Günümüzde çocukların spor yapabilme imkânları her ne kadar geçmişe göre daha yüksek bir oranda gözüksede işin aslı tam tersi boyuttadır. Çocukların hayatındaki eğitim süreçlerinin yoğunluğu, sınavların çocukları ve aileleri tamamiyle etki altına alması, kentsel dönüşüm, ailelerin birbirleri ile çocuklar üzerinden rekabeti, egoların ve çevre baskısının aileye olumsuz etkileri, okumuş ya da okumamış, ailelerin çocuklarına karşı olumsuz tutum ve davranışları, iletişim bozukluğu, teknolojinin olumsuz etkileri gibi birçok sebep günümüzde çocukların spor yapmasına veya sporun güzelliklerinin yaşanmasına engel olmaktadır. Kaliteli sporcular kaliteli ailelerden çıkması çok muhtemeldir. Sporcunun görünüşüne ve yeteneğine aldanmamak gerekir. Sporcunun aile mekanizmasının ne kadar iyi bir şekilde işlediğine ve bu işleyişin sporcunun hayatına ne kadar başarılı bir şekilde yansıdığına dikkat etmek en önemli konuların başında gelmektedir. Bir çocuğun aileden aldığı temel eğitimin, spor eğitiminin de temeli oluşturabilecek nitelikte olması gerekmektedir. Daha geniş anlamda ahlak, saygı, sevgi, kurallara uyma, sorumluluk bilinci, vefa, tertipli ve düzenli olmak gibi birçok konunun ailede yaşanması ve çocuklara doğru iletişim kaynaklarıyla aktarılması gerektiğini söyleyebiliriz.

Bu kitap bölümünün amacı küçük yaştaki sporcuların yaşadığı sorunları birçok yönüyle ele almak, aile özelinde çözüm üretmek ve sporcunun hayatındaki başarılarına katkı sunacağı bir aile modeli belirlemektir.

Aile

Aile kavramı sosyolojide en önemli yapılardan bir tanesidir. Aile, kişni doğumundan başlayan ve hayat devamlılığı sağlan bu süreçte ihtiyaç ve her türlü imkânın sunulduğu sosyal bir yaşamdır. Aile, kendi için birçok değer yargısına, zorunlu koşullara ve kendine özgü bir sosyal yaşam alanına sahiptir (Önal, 1990).

Aile ile ilgili bir sürü farklı tanımlar vardır. Bunlardan birçoğu birbirine yakın kişilerin yaşadığı ve aynı ortamı paylaştığı ikiden fazla kişinin duygusal bağlantı kurduğu birbirleriyle sosyal etkileşimde olduğu, görev dağılımının, aidiyet duygusunu kendi içinde barındıran bir yapı yada bir kurum olduğunu savunur (Spradley & Judith, 2005).

Toplumun temeli aileden oluşmaktadır. Sosyal ve ekonomik şartlarda değişiklikler toplum içerisindeki ailelere paralel olarak yansımaktadır. Bunun yanında ailelerin kendi içerisindeki görev dağılımları, aile içi sorumlulukların iyi bilinmesi, ailelerin kendine özgü karakterlerinin olması ailelerin ortak özellikleridir. Her ne tanım yapılırsa yapılsın toplumun vazgeçilmez önemli bir yapısının aile olduğu tartışmasız bir gerçektir (Bayer, 2013).

Ailenin Önemi

Türk kültüründe aile kavramı çok önemlidir. Sebebi; Bir çocuğun hayata aile ile adım atması, temel ihtiyaçlarını ailelerin belirlemesi ve ailenin çocuklarını her türlü koşullara belirli bir kültür zenginliği ile hazırlaması önemli bir konudur. Çocuğu yaşamı boyunca elde edeceği tüm bilgi birikimi aile tarafından oluşturulur. Çocuğu genel merkezinde her konuda aile vardır. (Seven & Engin, 2007).

Hayatın getirmiş olduğu birçok sorumluluk sayesinde aileler tek eşin çalışmasının ailenin diğer bireylerindeki çalışmasını ön görmektedir. Ekonomik sıkıntıların çok arttı son yıllarda kadınların iş hayatında olması aile yapılarında gelenekçiliğin dışına çıkılmasını ve aile yapısında bozulmaları beraberinde getirmiştir. Bu yüzden kadınlar iş hayatında erkeklerle mücadele edecek bir yapıya gelmişlerdir. Bu konuda kadınlar ve erkekler rol ve mevkilerinde değişimlere uğramıştır. Kadınlar evde oturmaktan iş hayatına geçmiş olmaları kendilerine tanınan hak ve özgürlüklerin artmasıyla aile hayatlarında daha eşitlikçi bir yapı oluşmasına sebep olmuştur. (Bayer, 2013).

Aile yapısının ekonomik nedenlere bağlı olarak değişmesinden dolayı aile içi uyum ve etkileşimde bir çok sorunlar oluşmaya başlamıştır. Bu sorunların oluşmasının en büyük yansıması çocukların hayatına etki boyutudur. Çocukların hayatları boyunca küçük yaştan itibaren kendilerinde kalıcı hasar oluşturabilecek en önemli ailesel konular, aile içerisindeki sorunlara dayalı iletişim, uyumsuzluk, şiddet, ilgisizlik gibi birçok konu olduğunu söyleyebiliriz.

Aile ve Çocuk Başarısı

Gordon (1993)'a göre; ailelerin çocukların üzerindeki etkileri çok büyüktür. Her ne kadar çocukların gelişimi için öğretmenler önemli olsada kişilik gelişimleri sürecinde yine ailelerin yaklaşımları ve çocuklarına davranışları çok önemli bir konu haline gelmiştir. Bir çocuğu aile içerisindeki sorumlulukları, kültür yapısı aile içindeki görev misyonu gelecekte o çocuğun toplumdaki rolünü ve kimliğini belirleyecektir.

Çocuğun kişiliğinin düzgün temeller üzerinde olması ancak ailenin kendisine vereceği kaliteli iletişim, güven ve sorumluluk veren koşullar özelinde sağlanabilmektedir. Tam tersi durumlarda ise ailelerin çocuklarıyla ilgili sorumluluklarını yerine getirmemesi iletişim bozukluğu, sevgi ve saygı gibi konular çocukta kişilik bozuklarının oluşmasına ve agresif tavırların ön plana çıkmasına sebep olmaktadır. (Büyükkaragöz, 1990). İstanbulda yapılan bir çalışmada aile baskısının çocuklar üzerinde psiko sosyal anlamda sıkıntılar yarattığı gözlenmiştir (Yavuzer, 2001).

Aile içi düzenin, uyumun ve iletişim kalitesinin çocukların gerek kişilik hayatında gerekse ders başarı düzeyine olumlu etkileri olduğu düşünülmektedir. Bununla eşder çalışmalarda şu şekilde sonuçlar bulunmuştur;

Diaz (1989) bir araştırmada; ailenin ilgisinin çocuğun hep akademik başarısını olumlu etkilediği hemde düşük not alma riskinin azalttığını tam tersi durumların ise çocukların başarısız olduğu ve sınıfta kalma oranının yükseldiği görülmektedir. Ayrıca ailenin tutarsız olması ve aile için tartışmaların fazla olması çocukların ders başarısına olumsuz etkilediği gözlenmiştir.

Öğrencilerin ders çalışmayı istememesi, stresli ve korkak olmalarını altında yatan sebepler ailelerinin kendilerine kötü davranması, baskıcı olması, ilgisi, yada fazla ilgili ve sevgi eskikliğinden kaynaklandığı düşünülmektedir (Küçükahmet, 2001). Ayrıca ailelerinden uzak kalan özellikle yurt ve yatılı kalanların öğrencilerin birçok sorunları vardır. Aile içi iyi iletişim kuran ailelerin çocukları ise güzel konuşma ve kelime hazinesi olarak diğerlerine oranla daha yüksek olduğu saptanmıştır (Demirel, 2002).

AİLE VE SPOR İLİŞKİSİ

Eski dönemlerdeki aile yapılarına bakıldığında genellikle sporun içinden gelen ailelerin çocukları çoğunlukla spor yaparken, günümüzde ise her kesimden ailelerin çocukları spor yapmaktadır. Bir başka deyişle, çocuklarını spor yoluyla dikey hareketlilik yaşadığını gören ebeveynler, spora daha önceden olduğu gibi tepkisel yaklaşmamaktadırlar (Yüksel, 2019).

Bu düşünceyi destekler nitelikte bazı çalışmalarda şu şekildedir;

Türkiye’de de ebeveynlerin uzun bir süre devam eden “top oynayacağına ders çalış” yaklaşımlarının geride kaldığı görülmektedir (Amman, 2000). Günümüzde aileler çocuklarını spor faaliyetlerine katılmaları hususunda daha çok desteklemektedirler. Ancak bu destek, ebeveynlerin sosyo-ekonomik statüsü, eğitim ve bilinç düzeylerine göre değişmektedir. Günümüzde sporda artan ödüllerin neticesinde, özellikle sosyo-ekonomik statüsü düşük olan ebeveynler için spor, artık bir meslek olarak görülmeye başlanmıştır (Güven ve Öncü, 2006).

Birchwood ve arkadaşları (2008), yaş büyüdükçe spora katılma alışkanlıklarının aileden aktarıldığını belirlemişlerdir. Araştırmanın deneklerinin aile içi spor yapma durumlarının birbirlerinden etkilenerek başladıklarını spor düzeylerinin ise hem amatör hemde profesyonel olduklarını belirtmişlerdir. Bu durum aile içinde spor yapmanın önemi bir konu olduğu görülmektedir.

Öncü (2007) tarafından Mersin’de ortaokul öğrencilerinin velileri üzerinde yapılan bir araştırma da, çocukları okul takımında veya spor kulübünde spor yapan ebeveynlerin beden eğitimi dersine yönelik tutumlarının pozitif olduğu görülmektedir. Bu durum ebeveynlerin spora aktif olarak katılımı ya da çocuklarından dolayı sporu sevmesi ile açıklanabilir.

Yılmaz (2018) tarafından Kırıkkale’de çocukları lise öğrencisi olan 251 veli üzerinde yapılan bir araştırma da, spor yapan velilerin hem beden eğitimi dersine yönelik tutumları hem de ders dışı spor faaliyetlerine karşı tutumları, spor yapmayan velilere kıyasla daha pozitif olduğu görülmektedir.

Yaldız ve Özbek (2018) tarafından, Ankara’da 717 ortaokul öğrencisi ve 640 veli üzerinde ve Öncü ve Güven (2011) tarafından Mersin’de 955 veli üzerinde yapılan

araştırmalarda, spor yapan velilerin, spor yapmayanlara kıyasla beden eğitimi dersine, dolayısıyla spora yönelik tutumlarının olumlu olduğu görülmüştür.

Avustralya'da çocukları farklı branşlarda spor yapan 220 aile üzerinde yapılan bir araştırmada (Kirk vd., 1997), ebeveynlerin spora ilgisi ve spor geçmişleri, çocuklarının spora katılımında önemli unsurlardan biri olarak belirlenmiştir.

Amerika'da spor yapan 178 kolej öğrencisi üzerinde yapılan bir araştırmada (Berthold, 2012), gençlik yıllarında spor yapan ebeveynlerin, çocuklarını daha fazla spora yönlendirdikleri görülmektedir.

Aile ve spor arasındaki ilişki üç ekseninde ortaya çıkmaktadır (Kay, 2004): sportif sosyalleşmenin bir ajanı olarak, spor için pratik destek sağlayıcı olarak ve sporda farklılaşmanın kaynağı olarak aile. Çocukların sosyalleşmesinde hem ailenin hem sporun önemli bir işlevi vardır. Ayrıca, çocukların spora katılımında ailenin etkisi tartışılmaz bir boyuttadır. Son olarak ailenin sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel yapısı çocukların sporda ne amaçla yer alacağını belirlemektedir.

Çocukların yöneldiği sportif pratiklerin ailenin sosyo-ekonomik statüsü ile doğrudan ilişkili olması, çocukların spora ne şekilde katılacağından, katıldığı sporlara ve spor yapma amaçlarına kadar birçok hususta belirleyici olmaktadır. Buna göre, alt tabakada yer alan ailelerin, elit spordaki yüksek ödüllerden dolayı, çocuklarının elit spora katılmalarına ya da elit düzeyde bir sporcu olmalarına sıcak baktıkları, üst tabakadaki ailelerin ise statü, itibar ya da para gibi amaçlardan ziyade, sporun özellikle çocuklarının fiziksel, zihinsel ve ruhsal gelişimine yaptığı katkıyı göz önünde bulundurarak spora teşvik ettikleri görülmektedir (Amman, 2000; Stone, 1969; Bourdieu, 2015). Hem üst tabakadan hem de alt tabakadan aile ve çocuklarının sporun içinde olmakla birlikte, başta sporun içinde olma amacı olmak kaydıyla, yaptığı spor branşından, katıldığı spor sayısına kadar birçok farklılık ortaya çıkmaktadır.

Baxter-Jones ve Maffulli (2003) tarafından İngiltere'de 282 genç elit sporcu (8-17 yaş aralığı) ve aileleri üzerinde yapılan bir araştırmada, çocukların spora yönelmelerinde en etkili unsurun aile olduğu görülmektedir.

Bayraktar ve Sunay (2007) tarafından, elit kadın ve erkek voleybolcuların spora başlamasına etki eden unsurlar üzerine yapılan araştırmada, voleybol sporuna teşvik eden unsurların başında beden eğitimi öğretmeni ve aile gelmektedir.

Allender vd. (2006) tarafından, İngiltere’de 1990-2004 yılları arasında çocuk ve yetişkinlerin spora katılımları üzerine yapılmış nitel araştırmaların analizinde, çocukların spora katılımında ailenin önemli faktörlerden biri olduğu görülmektedir.

Yüksel (2019)’a göre ailenin hala hem toplum hem de birey için en önemli kurumların başında geldiği görülmektedir. Toplumun normlarını, değerlerini, gelenek ve göreneklere kültürlenme yoluyla bireylere aktaran aile, toplumların devamlılığını sağlama ve bireyler için güvenli liman olma özelliği ile dikkat çekmektedir. Ayrıca, ailenin sosyalleş(tir)menin ilk başladığı bir kurum ve kültürel sermayenin aktarıldığı yegane ortam olması, toplum ve birey için ne kadar önemli olduğunun da en temel göstergeleridir. Ailenin bu özellikleri, içinde yaşadığı bireyleri de doğrudan etkilemektedir. Dolayısıyla yaşamlarının ilk zamanlarında alıcı konumunda bulunan çocuklar, aileleri tarafından sosyalleştirilmekte ve ailenin sahip olduğu kültürel sermayenin taşıyıcıları olarak toplumda yer almaktadırlar. Ailenin sahip olduğu kültürel sermayenin göstergelerinden biri olarak spor da bu kültürlenme sürecinde çocuklara aktarılmaktadır. Bir diğer ifadeyle, ailenin spor yapma durumu, spora bakışı, beklentileri, amaçları vb. hususlar, çocuklarının da spora katılımlarından hangi şekillerde ve amaçlarla içinde yer alacaklarına kadar belirleyici olmaktadır.

Antrenör Gözünden Sporcu ve Aile İlişkisi

Bir antrenör için başarı çok önemlidir. Hemen her antrenör başarılı olmaya çok ister. Fakat başarı kavramı her antrenöre göre değişiklik gösterir. Her antrenör için başarı farklı koşullarda gerçekleşir. Önemli olan antrenörün başarı kriterini iyi belirlemesi ve bunu uzun vadeye yaymasıdır. Bu süreçte antrenörlerin düştüğü birçok hatalar zinciri oluşmaktadır. Bu hataların en başında ise takım kurulumu yani oyuncu seçimi üzerine yapılan yanlışlıklar olmuştur. Devamında ise antrenör takımla ilgilenen iken sorunlu oyuncularla yada onların çevrelerinden gelen negatif düşüncelerle boğuşmaktadır. Bir antrenörün özellikle kuracağı takım eğer alt yapıya seçeceği oyuncularının aile yapılarına, A-takım ise oyuncu karakterine önem verilmesi gerekir. Antrenörlerin alt yapılarda en büyük hatalarından birisi, çocuğu fizik kuvvetine göre yetenekli olduğunu düşünüp çalıştırdığı takıma almasıdır. Bir başka hata ise antrenörün bir oyuncuyu teknik kapasitesinin yüksek olduğunu düşünüp takımına almasıdır. Bu mantıkta hareket eden antrenörler sadece alt yapılarda ve gününbirlik mutluluklarla mesleğini icra ederler. Bu sporcularda elde ettikleri başarılarla oyuncu olduklarını ve

gelecekte milyon dolarlık oyuncuların biri olacağı hayali ile yaşarlar. Halbuki bir antrenörün ya da bir öğretmenin hatta bir yöneticinin kazançlarını kısa vadede değil, uzun vadede düşünmesi gerekir. Yani; kısa vadede kazanırken kaybetmemek, kaybederken de çok şey kazanmak çok önemlidir. Alt yapılarda antrenörlerin oyuncu seçimlerini yaparken özellikle aile detaylarını kaçırdıklarını son dönemde çok fazla görülmektedir. Aile ortamı sağlıklı, iyi terbiye almış, evinde spor kültürü ve düzeni oluşturulmuş, evinde saygı ve sevgiyi bir arada yaşamış ailelerin çocukları sporculuk kariyerlerini daha sağlıklı bir şekilde yürüttükleri yadsınamaz bir gerçektir. Özellikle alt yapılarda ülkemiz birçok branşta Avrupa ve Dünyada söz sahibidir. Peki aynı başarı neden üst yapılarda sönük kalmıştır. Cevabı çok basit aslında. Birçok oyuncunun günümüzde antrenörler tarafından özellikle alt yapılarda kobay olarak kullanıldıklarından kaynaklıdır. Antrenörlerin; deneme yanılma, ego tatmini, başarıyı küçük yaşta elde etmek için fiziksel ve psikolojik olarak çocuklara aşırı yüklenme, şiddet eğilimi gösterme gibi birçok yöntemi üst yapılarda hem oyuncuların karakterlerinin bozulmasına hem de uzun süreli sakatlıklara yol açmıştır. Bunu sadece antrenör değil okulunda derse giren veya okulun herhangi bir takımını çalıştıran bir beden eğitimi öğretmeni yada söz sahibi olduğu kulübü başarıdan başarıya koşturmayı düşünen bir yönetici olarak da düşünebilir. Oyunculuk sadece yetenekle veya şampiyonluklarla olmamaktadır. Eğer sahaya aileden aldığı o terbiyeyi (antrenöründen bağımsız)sahaya yansıtan bir çocuk her zaman her takımda kendine yer edinmiştir ve üst yapılara geldiğinde standart bir seviyede olması kendisine yetecektir. Buna ek olarak bir antrenörün çalıştırdığı oyuncuyu geliştirmesinin yanında sporcunun ailesinde geliştirmesi çok önemlidir. Antrenörlerin velilerle doğru iletişim kurması, kendini onlara iyi ifade etmesi, oyuncularından beklentilerini, amaç ve hedeflerini ailelere en doğru şekilde anlatması hatta bu süreçte ailelerin çocuklarına yaklaşımlarıyla ilgili önemli bilgiler vermesi ve uygulanmasını istemesi bir alt yapı antrenörünün yapması gereken en önemli konuların başında gelmesi gerekir. Bu konunun özetinde alt yapıda sporcuların kaliteli aileleri aslında antrenörlerin ya da eğitim dinamiklerinin işini kolaylaştıran en ciddi konu olduğunun bilinmesi gerekmektedir Bu sonuca paralel başka çalışmalarda şu şekildedir; Dinç vd. (2011) tarafından çocukları spor okullarına devam eden 161 veli üzerinde yapılan bir araştırmada, çocukların spora katılımında kendi istekleri önemli olsa da, ailenin ilgisinin ve desteğinin önemi de çok net bir şekilde görülmektedir.

Kotan vd. (2009) tarafından, Sakarya'da ilköğretim okullarında okuyan sporcu öğrenciler üzerine yapılan bir araştırmada, çocukların spor yapmalarıyla, özellikle ailenin spora ilgisi ve ailede sporcu birisinin olması arasında olumlu bir ilişki olduğu görülmektedir.

Diğer bir konumuz ise üst yapılarda oyuncu karakteriyle yaşanan olumsuz durumlardır. Sosyal medyada ve günlük hayatta karşılaşılan aşırı sinirli, her şeye itiraz eden, çok konuşan, her şeye söylenecek bir sözü olan ve herkesle tartışabilme özelliği olan oyuncular vardır. Başarısına ve yeteneğine göre antrenörlerin takımlarında yer verdiği bu tip oyuncuların aslında antrenörün ve takım arkadaşlarının enerjisini sömüren kişiler olduğu bilinmesi gereken bir gerçektir. Takım mağlup olduğunda yada kötü oynadığında bu tip oyuncular genelde sahneye çıkarak takıma negatif bir motivasyon yüklerler. Bu tip oyuncular ile antrenörlerin özel ilgilenmesi gerekmektedir. Daha ötesi oyuncunun bir spor psikoloğundan yada mentörden destek alınması sağlıklı bir ortam hazırlanması gerekmektedir. Sorunlu oyuncuyla uğraşmak kolay değildir ve bir antrenör için zorda değildir. Sadece antrenörün doğru yerde doğru zamanda olumlu anlamda etkili olmasıdır. Ama esas olan sporcuyu kaybetmemek, kestirip atmamak ve onu kazanabilmektir. Antrenörlüğün bir yönü de bu kazanma mücadelesini saha dışında verebilmesidir. Çözüm önerisi olarak sporun aslında bir satranç oyunu olduğunu unutmamak gerekir. Sporun temelini antrenörlerin, beden eğitimi öğretmenlerinin ve yöneticilerin yapacağı doğru hamleler oluşturmaktadır. Bu hamlelerin en önemlisi ise oyuncularının saha içindeki karakterine ve aile yapılarına yatırımın sağlanması ve kaliteli sporcular kaliteli ailelerden çıkar mantığıyla hareket edilmesidir. "HER GALİBİYET BİR BAŞARI DEĞİLDİR BAŞARI DİKENLİ BİR YOLDA ÇİÇEKLERİ EZMEDEN YOLUN SONUNA GİDEBİLMEKTİR."

KAYNAKÇA

- Allender, S. Cowburn, G. ve Foster, C. (2006). Understanding participation in sport and physical activity among children and adults: A review of qualitative studies. *Health Education Research*, 21(6), 826-835.
- Amman, MT. (2000). Spor Sosyolojisi. C. İkizler (Ed.). Sporda Sosyal Bilimler, 85-150: İstanbul: Alfa Yayınları.
- Baxter-Jones, ADG. ve Maffulli, N. (2003). Parental influence on sport participation in elite young athletes. *The Journal of Sports Medicine and Physical Fitness*, 43, 250-55.
- Bayer, A. (2013). Değişen toplumsal yapıda aile. Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 4(8), 101-129.
- Bayraktar, B. ve Sunay, H. (2007). Türkiye’de elit bayan ve erkek voleybolcuların spora başlamasına etki eden unsurlar ve spordan beklentileri. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, V(2), 63-72.
- Berthold, JL. (2012). Parental role in encouraging sport participation in females. *Sport Management Undergraduate*, 47, 1-37.
- Bourdieu, P. (2015). Ayrım: Beğeni Yargısının Toplumsal Eleştirisi. (D. Fırat ve G. Berkkurt, Çev.) Ankara: Heretik Yayınları.
- Birchwood, D., Roberts, K. and Pollock, G. (2008). Explaining Differences in Sport Participation Rates Among Young Adults: Evidence from the South Caucasus. *European Physical Education Review*, 14, 283.
- Büyükkaragöz, S. (1990). Okula Uyumsuzluk ve Başarısızlıkta Ailenin Rolü *Din Öğretimi Dergisi*, 23, 33-40.
- Demirel, Ö. (2002). Türkçe Öğretimi, Ankara: PeGemA Yayıncılık
- Diaz, S. L. (1989). The Home Environment and Puerto Rican Children’s Achievement: A Researcher’s Diary, The National Association for Education Conference, Hulston, April-May.
- Dinç, ZF. Uluöz, E. ve Sevimli, D. (2011). Ailelerin çocuklarını spor ve fiziksel aktiviteye yönlendirmelerine ilişkin görüşleri. *Sport Sciences*, 6(2), 93-102..
- Gordon, T. (1993). Etkili Öğretmenlik Eğitimi. (Çev: Emel Aksay ve Birsen Özkan.) İstanbul: YA-PA Yayınları.
- Güven, Ö. ve Öncü, E. (2006). Beden eğitimi ve spora katılımında aile faktörü. *Aile ve Toplum*, 3(10), 81-90.
- Kay, T. (2004). The family factor in sport: A review of family factors affecting sports participation. In: *Driving up Participation: The Challenge for Sport*, 39-60: Sport England.
- Kirk, D. O’Connor, A. Carlson, T. Burke, P. Davis, K. ve Glover, S. (1997). Time commitments in junior sport: Social consequences for participations and their families. *European Journal of Physical Education*, 2, 51-73.
- Kotan, Ç. Hergüner, G. ve Yaman, Ç. (2009). İlköğretim okullarında okuyan sporcu öğrencilerin spor yapmalarında okul ve aile faktörünün etkisi (Sakarya il örneği). *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3(1), 49-58.
- Küçükahmet, L. (2001). Öğretim İlke ve Yöntemleri, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Önal, S. (1990). Aile Sosyolojisi. Ege Üniversitesi Yayınları, İzmir.
- Öncü, E. & Güven, Ö. (2011). Ana-babaların çocuklarının beden eğitimi dersine katılımına yönelik tutumları. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 28-37.
- Öncü, E. (2007). Ana-babaların çocuklarının beden eğitimi dersine katılımına yönelik tutumları ve beklentileri. (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Seven, M. A., & Engin, A. O. (2007). Türkiye’de Kadının Eğitimi Alanındaki Eşitsizlikler. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(1), 177-188.
- Spradley, W. B., & Judith, A. A. (2005). Community health nursing. Concepts and practice.
- Stone, GP. (1969). Some Meanings of American Sport: An Extended View. Gerald S. Kenyon (Ed.), In: *Aspects of Contemporary Sport Sociology* (s. 5-27). Chicago: The Athletic Institute.
- Yavuzer, H. (2001). Doğum Öncesinden Ergenlik Sonuna Kadar Çocuk Psikolojisi. 20. Baskı, Remzi Kitabevi, İstanbul.

- Yaldız, AS. ve Özbek, O. (2018). İlköğretim okullarında beden eğitimi dersine yönelik öğrenci ve ana-baba tutumları”. Kastamonu Eğitim Dergisi, 26(1), 75-81.
- Yılmaz, A. (2018). Attitudes towards physical education course and extracurricular sport activities of parents. Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 12(1), 48-64.
- Yüksel, M. (2019). Ailenin Spora Katılımı İle Çocuklarının Elit Spora Yönelmesi Arasındaki İlişki. ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi (ODÜSOBİAD), 9(2), 319-326.

BÖLÜM 6

E-SPOR FEDERASYONU VE KURUMSAL ORGANİZASYON YAPISI: ULUSAL VE ULUSLARARASI FEDERASYON

Uzm. Abdulmecit BÜLBÜL

*Gençlik ve Spor Bakanlığı, Sportif Eğitim Uzmanı
E-posta: abdulmecit.bulbul@gsb.gov.tr*

ATIF: Bülbül, A. (2020). E-Spor Federasyonu ve Kurumsal Organizasyon Yapısı: Ulusal ve Uluslararası Federasyon. Kürşad Sertbaş (Ed.), Spor ve Rekreasyon Yönetiminde Güncel Konular ve Araştırmalar içinde (ss. 84-95). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları

- BÖLÜM 6 -

E-SPOR FEDERASYONU VE KURUMSAL ORGANİZASYON YAPISI: ULUSAL VE ULUSLARARASI FEDERASYON

Uzm. Abdulmecit BÜLBÜL

*Gençlik ve Spor Bakanlığı, Sportif Eğitim Uzmanı
E-posta: abdulmecit.bulbul@gsb.gov.tr*

GİRİŞ

Ülkemizde yeni gelişmekte olan bir spor dalı olan Elektronik Spor (E-spor) bilgisayar, mobil ve konsol platformlar ile sanal ortamda, bireysel veya takım halinde oynanan, dijital oyunlara verilen genel isimdir (TESFED, 2020a; GSB, 2018).

Dijital Oyunlar Çalıştayı (2017a) sonuç raporunda belirtildiği gibi, 1970'li yıllarda video oyunları rekabete dayalı olarak oynanmaya başlanmış, 2000'li yılların başında ise popülerleşmeye başlamıştır.

E-sporun diğer sporlardan ayırt edici özellikleri; tesis ve malzeme açısından kaynak ihtiyacının az olması, dijital platformlarda yapılması, fizik ve zihin yetenekleri ile kendine özgü araç ve gereçlere sahip olmasıdır. Ülkemiz ve dünya spor tarihi incelendiğinde satranç ve briç gibi fiziksel aktivite içermeyen spor branşlarının kulüpleşmesi veya federasyonlaşması gibi E-spor branşının benzer şekilde kurumsallaşmasını ve bir spor branşı olarak kabul görmesini zorunlu kılmaktadır. Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2018 yılında E-spor Federasyonunu kurarak E-sporu bir spor branşı olarak kabul etmiştir. E-spor Federasyonu, kurumsallaşma ve mevzuat açısından oluşumunu devam ettirmektedir (Özkurt, 2019).

E-spor organizasyonlarında Electronic Sports League (ESL), Professional Gamers League (PGL), Dreamhack gibi yabancı spor şirketleri ve organizasyon firmaları olduğu gibi ülkemizde de mahalli organizasyon hizmetleri sunan firmalar bulunmaktadır (Dijital Oyunlar Çalıştayı, 2017a).

Türkiye'de E-spor'un kurumsallaşma süreci birkaç aşamada gerçekleşmiştir. İlk resmi oluşum Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Genel Müdürlüğüne bağlı olarak 2011 yılında kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu'dur (TÜDOF). Spor Genel Müdürlüğü Merkez Danışma Kurulu tarafından 2013 yılında lağvedilen TÜDOF, Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu bünyesinde "Dijital Oyunlar As Başkanlığı"

olarak faaliyetlerine devam etmiştir. 2018 yılında Spor Genel Müdürlüğüne bağlı Türkiye E-spor Federasyonu kurularak (Özkurt, 2019) mevzuat açısından önemli çalışmalar yapılmıştır.

Türkiye E-spor Federasyonu 2020 yılında, Uluslararası E-spor Federasyonu Birliği (IeSF) üyesi (IESF, 2020), Avrupa E-spor Federasyonu'nun ise (Esports Europe) kurucu üye ülkesi olmuştur (Fanatik, 2020).

E-spor: Oyun ve Spor

Yapılan araştırmalarda E-spor'u rekreatif faaliyet olarak tanıyanlar olduğu gibi (Çolak ve diğ. 2018), bu bakış açısı ülkeden ülkeye değişmektedir (GSB, 2018).

- Amerika Birleşik Devletleri E-spor oyuncularını resmi sporcu olarak kabul etmektedir.
- İngiltere, E-spor'u, satranç ve briç gibi sporlar olarak görmektedir.
- E-spor, Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) tarafından henüz tanınmamaktadır.
- E-spor Federasyonu bulunan ülkelerin bazıları bakanlıkları tarafından resmîyet kazanmış ve milli takımları oluşturulmuştur.
- Uluslararası E-spor Federasyonu (IeSF), Asya Olimpiyat Konseyi tarafından tanınmakta (GSB, 2018) ve hükümet tarafından büyük destek görmektedir.

Uluslararası E-Spor Federasyonu (IeSF)

Genel Merkezi Güney Kore'nin Seul kentinde bulunan Uluslararası E-Spor Federasyonu (IeSF), 11 Ağustos 2008 tarihinde kurulmuştur (IESF, 2019).

Uluslararası E-Spor Federasyonu (IeSF); Elektronik sporları dil, ırk ve kültürel engellerin ötesinde meşru bir spor olarak tanıtmak için çalışmaktadır. Elektronik Spor ile ilgili yapılan toplantılar ve her yıl düzenlediği E-spor Dünya Şampiyonası (IESF World Championship) ile anlamlı ve somut sonuçlar elde edilmiştir (IESF, 2019). 9 üyeli bir federasyon olarak kurulan IeSF'ye 2020 yılı itibariyle 97 ülkenin üyeliği bulunmaktadır (IESF, 2020).

Uluslararası E-Spor Federasyon (IeSF)'un sorumlulukları; Uluslararası turnuvaları düzenlemek, Birliğe daha fazla ülkenin üye olmasını sağlamak, yarışmalar, hakemler ve oyuncular için bir standart oluşturmaktır (IESF, 2019).

2009 yılında Güney Kore'nin Teabaek kentinde ilk Dünya Şampiyonası başarıyla düzenlenmiştir. 2017 yılında şampiyonaya 39 ülkeden 455 sporcu katılmıştır (IESF, 2018).

Uluslararası E-Spor Federasyonu (IeSF), 2014 yılında Uluslararası Herkes İçin Spor Federasyonu (TAFISA) üyesi olmuştur (IESF, 2019).

Avrupa E-spor Federasyonu (Esports Europe)

Avrupa E-spor Federasyonu (EEF) 21 Şubat 2020 tarihinde Belçika'da (Brüksel) kurulmuştur. Türkiye'nin kurucu üye olarak yer aldığı Federasyon'a, 23 üye ülke bulunmaktadır. Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanı Alper Afşin ÖZDEMİR, 5 kişinin yer aldığı kurucu yönetim kurulu üyesi seçilmiştir (Fanatik, 2020). Avrupa E-spor Federasyonu'nun, 23 ulusal E-spor federasyonu ile birlikte 3 önemli paydaşı bulunmaktadır. Bu paydaşlar: Electronic Sports League (Almanya), Esforce (Rusya), Burson Cohn&Wolfe (ABD) E-spor şirketleridir (Esports Europe, 2020).

Avrupa E-spor Federasyonu'nun amacı; E-spor oyuncularını, Avrupa siyaseti, medya, spor ve toplumdaki kuruluşları tanıtmanın yanı sıra üyeleri ve E-spor hareketi için, E-sporları bilinçli, sorumlu, sürdürülebilir, kapsayıcı, sağlıklı ve değer temelli bir etkinlik olarak geliştirmek ve desteklemek için bir platform oluşturmaktır (Esports Europe, 2020).

Türkiye'de Örgütlenme ve Kurumsallaşma

Dijital Oyunlar Çalıştayı (2017b) Sonuç Raporu'nda; E-spor alanında bir örgütlenmeye ve hukuksal düzenlemeye ihtiyaç duyulduğu tespit edilmiştir. Bundan dolayı E-spor'un diğer spor branşları gibi federasyon olarak örgütlenmesi gerekliliği belirtilmiştir. E-spor branşının resmi düzeyde gelişebilmesi için sporcuların lisanslandırılması, altyapı ve tesisleşme boyutu göz ardı edilmemelidir.

Türkiye'deki spor federasyonları 3289 numaralı Gençlik ve Spor Hizmetleri Kanununun 18. maddesine dayanarak kurulmaktadır (İmamoğlu, 2011). Bu maddeye göre; "Bir veya daha fazla spor dalı, teknik ve idari bakımdan birer federasyona bağlanır. Amatör federasyonların adedi ile profesyonel dallar, Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından tespit olunur."

Ülkemizde dijital oyunların Federasyon boyutunda resmi olarak tanınması, E-spor branşının tanıtımı, halkın bilinçlendirilmesi ve branşa özgü mevzuat çalışmalarının yapılmasıyla kurumsallaşma süreci devam etmektedir.

YIL	KURUMSALLAŞMA SÜRECİ
2011	Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF)
2013	Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu (Dijital Oyunlar As Başkanlığı)
2018	Türkiye E-Spor Federasyonu

Çizim 1: E-spor'un Türkiye'de Yıllara Göre Kurumsallaşma Süreci

Federasyon merkez (Ankara) ve il temsilciliklerinden oluşmaktadır. Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü İl Spor Dalı Temsilci Yönetmeliğine (1990) göre; Aralık 2020 tarihi itibarıyla Federasyonun taşradaki faaliyetlerini yürütmek amacıyla 69 İl Temsilcisinin ataması gerçekleşmiştir (TESFED, 2020b).

Türkiye'de E-spor branşı için farklı illerde E-spor tesisleri açılmaya başlanmıştır. Ülkemizdeki önemli E-spor tesisleri (Çizim 2.)'de belirtilmiştir.

İL	E-SPOR TESİSLERİ
İstanbul	Riot Games E-spor Sahnesi
İstanbul	Nonstop Zula E-spor Merkezi
İstanbul	42 Maslak İninal E-spor Arena
Ankara	Anka Game Center E-spor Merkezi
Ankara	One Game Center E-spor Merkezi
Uşak	Forza E-spor Arena

Çizim 2: Türkiye'deki E-spor Tesisleri (TESFED, 2020f; TEFED, Cem Cırıklıel, Kişisel görüşme, 3 Ocak 2020).

E-spor tesislerinde oyun üniteleri, antrenman odaları, kafe, mağaza, ulusal ve uluslararası E-spor organizasyonlarının düzenlenebileceği E-spor sahneleri bulunmaktadır.

Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF)

Dünya'da bir ilk olma özelliği taşıyan TÜDOF Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı olarak 2011 yılında kurulmuştur.

TÜDOF kuruluş amaçlarını şu şekilde belirtmiştir;

- Türkiye’de oyun sektörünü geliştirerek ve oyun kültürünü yaygınlaştırarak bu alanda ülkemizi öncü bir konuma getirmek.
- Aileleri ve gençleri bilinçlendirmek, ulusal oyunları içerikleri ve yaş gruplarına göre derecelendirerek sınıflandırmak.
- Dijital oyunlar ligi ve müsabakalarını organize etmek ve milli takımlar oluşturarak uluslararası müsabakalara katılmak.
- İnternet kafeleri aile, çocuklar ve gençler boyutunda güven içinde kullanılabilir mekanlar haline dönüşmesine katkı sağlamak, bu alanda standartlaşmaların sağlanması için kamu kurum ve kuruluşları ile projeler gerçekleştirmek, internet kafeleri müsabakaların düzenleneceği mekanlar haline getirmek.
- Geleneksel oyunlarımızı dijital ortama uyarlayarak kültürel mirasımıza sahip çıkmak, engelli bireylere yönelik oyunlar geliştirilmesine öncülük etmek ve bu oyunları müsabaka kapsamına almak, yerli oyun üretilmesini teşvik etmek ve desteklemektir (TÜDOF, 2012; TBMM, 2012).

Spor Genel Müdürlüğü Merkez Danışma Kurulu tarafından 2013 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu lağvedilerek Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu bünyesinde Dijital Oyunlar As Başkanlığı olarak faaliyetlerini sürdürmüştür (GOSBF, 2015).

Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu (Dijital Oyunlar As Başkanlığı)

Bakanlık Makam Onayı ile 21 Aralık 2006 tarihinde Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğüne bağlı olarak kurulmuştur. Federasyon bünyesinde Korfbol, Kriket, Kızak, Rafting, Motonotik (Offshore), Squash, Sörf, Türkiye Hava Sporları Federasyonu ve Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu faaliyet göstermiştir. Kasım 2019 tarihi itibarıyla Korfbol, Kriket, Squash, Dalga Sörfü, Paintball ve Kuraş branşlarında faaliyetlerine devam etmektedir (GOSBF, 2019).

Dijital Oyunlar As Başkanlığı, oyunların yaş grupların göre sınıflandırılması, E-spor ile ilgili müsabakaların düzenlenmesi ve bireylerin oyunları bilinçli bir şekilde kullanması ile ilgili mevzuat çalışmaları yapmıştır (GOSBF, 2015).

Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED)

Gençlik ve Spor Bakanlığı Merkez Danışma Kurulu'nun 22 Mart 2018 tarihinde almış olduğu karar sonucunda, Bakanlık Makam onayı ile 24 Nisan 2018 tarihinde Spor Genel Müdürlüğüne bağlı olarak Türkiye E-spor Federasyonu Başkanlığı kurulmuştur. Başkanlık seçimi Spor Genel Müdürlüğü Federasyon Başkanlığı Seçim Yönetmeliği'ne göre 15 Mayıs 2018 tarihinde gerçekleştirilmiştir. Olağan Genel Kurulda Alper Afşin ÖZDEMİR kurucu Federasyon Başkanı olarak seçilmiştir (TESFED, 2020a).

Türkiye E-spor Federasyonu, kuruluş amacını, vizyon ve misyonunu şu şekilde belirtmiştir;

E-spor Federasyonu'nun kuruluş amacı, E-sporun kurumsal yöneticisi ve temsilcisi olarak Türk E-sporunun gelişmesini sağlamaktır.

E-spor Federasyonu vizyonu, uluslararası alanda sportif rekabet ederek ve üst düzey organizasyonlar düzenleyerek, Türkiye'yi E-spor alanında eni iyi ülke konumuna getirmek ve dünyada kabul gören Türk E-spor ekolünü oluşturmak olarak belirlemiştir.

E-spor Federasyonu'nun misyonu, yerli ve milli esaslara bağlı bir değer sistemi ile Türk E-sporuna katkı sağlamak, Türk gençlerinin örnek bireyler olarak uluslararası alanda başarıya ulaştırma, daha iyi bir dünyanın oluşmasına katkı sağlamak ve toplumda yapıcı bir role sahip olmaktır (TESFED, 2020a).

Türkiye E-spor Federasyonu branşları:

- MOBA (Massively Online Battle Arena - Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı)
- Sports (Spor)
- Fighter (Dövüş)
- FPS (First Person Shot - Birinci Şahıs Nişancı)
- RTS (Real Time Strategy - Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu)
- MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game - Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)
- Battle Royale (TESFED, 2020e).

Türkiye'de E-Spor'un Mevzuat Yönünden Gelişimi

Türkiye'deki Spor Federasyonları yaptıkları işlemlerde genel bir kural oluşturmak ve branşlarının ihtiyaçlarına yönelik hizmetlerin kalitesini yükseltmek amacıyla Gençlik

ve Spor Bakanlığı Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü'nün mevzuatlarına uymak kaydıyla alanlarıyla ilgili spor branşlarına özgü mevzuat çalışmaları yapabilirler.

Bu bağlamda Türkiye E-spor Federasyonu'nun hazırladığı hukuki çalışmalar aşağıdaki mevzuat hükümlerine dayanmaktadır (SHGM, 2020).

- Gençlik ve Spor Hizmetleri Kanunu (28.05.1986 tarih ve 19120 sayılı RG.)
- Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü Spor Federasyonlarının Teşkilatı Çalışma, Görev, Yetki ve Sorumluluk Yönetmeliği (22.11.1993 tarih ve 21766 sayılı RG.)
- Sporcu Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Yönetmeliği (07.12.2001 tarih ve 24606 sayılı RG.)
- Özel Beden Eğitimi ve Spor Tesisleri Yönetmeliği (15.10.1999 tarih ve 23847 sayılı RG.)
- Gençlik ve Spor Kulüpleri Yönetmeliği (31.01.1994 tarih ve 21835 sayılı RG.)
- İl Spor Dalı Temsilci Yönetmeliği (06.12.1990 tarih ve 201717 sayılı RG.)
- Antrenör Eğitim Yönetmeliği'dir (16.08.2002 tarih ve 24848 sayılı RG.)

Türkiye E-spor Federasyonu, 1. E-spor Çalıştayı (2020f) sonuç raporunda belirtildiği gibi, E-spor branşında sağlam ve güçlü temeller oluşturmak için Federasyon teşkilatının doğru bir şekilde yapılanmasıyla birlikte çeşitli alanlarda ihtiyaç duyulan mevzuat çalışmaları yapılmıştır.

Bu mevzuat çalışmaları;

- E-Spor Federasyonu Sporcu, Lisans, Tescil, Vize ve Transfer Talimatı (Yayın Tarihi: 25.09.2018)
- E-Spor Federasyonu Hakem Talimatı (Yayın Tarihi: 25.09.2018)
- Özel E-Spor Salonları ve Yeterlilik Belgesi Talimatıdır (Yayın Tarihi: 17.12.2018)
- E-Spor Federasyonu Antrenör Eğitimi Talimatı (Yayın Tarihi: 07.10.2020) (TESFED, 2020c; TEFED 2020f).

Bununla birlikte mevzuat çalışmalarını sürdüren E-spor Federasyonu yeni liglerin oluşturulmasıyla birlikte Müsabaka Talimatlarını yayımlamıştır. Türkiye E-spor Federasyonu'nun ilk resmi müsabakası "TESFED Vodafone Freezone Türkiye Kupası (2019)" yarışma talimatı mevzuat açısından yapılan önemli çalışmalardan biridir (TESFED, 2020d; TEFED, 2020f).

Türkiye E-spor Federasyonu E-Sporcu ve Kulüp Sayıları

Türkiye E-spor Federasyonu 2018 yılında yeni kurulan bir federasyon olmasına rağmen kurumsallaşma ve kulüpleşme anlamında ilerlemektedir. Bu bölümde Türkiye E-spor Federasyonuna ait lisanslı E-sporcu ve kulüp sayılarına ilişkin bilgilere yer verilecektir.

Tablo 1. Lisanslı E-Sporcu Sporcu Sayıları, (SHGM, 2019).

FEDERASYON	LİSANSLI			FAAL		
	ERKEK	KADIN	TOPLAM	ERKEK	KADIN	TOPLAM
E-Spor	964	106	1.070	838	97	935

Lisanslı E-spor yapan bireyler incelendiğinde (Tablo-1) erkek sporcuların kadın sporculara göre sayıca fazla olduğu görülmektedir. Lisanslı ve faal E-sporcu sayıları arasında fazla fark görülmemektedir. Lisanslı E-sporcu sayısının erkeklerde daha fazla olması; erkeklerin dijital oyunlara, kadınlara oranla daha çok ilgi duyulması, erkeklerin dijital oyunlarda daha fazla vakit geçirmesi ve arkadaş çevresinden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Tablo 2. Faal Lisans Duruma Göre Kulüp ve Ferdi E-Sporcu Sayıları, (SHGM, 2019).

FEDERASYON	FAAL					
	Ferdî Lisans			Kulüp Lisansı		
	ERKEK	KADIN	TOPLAM	ERKEK	KADIN	TOPLAM
E-Spor	808	75	883	30	22	52

Faal lisans durumuna göre ferdi ve kulüp bünyesinde lisanslı olarak E-spor yapan bireylere ait (Tablo-2) incelendiğinde, ferdi lisanslı bireylerin kulüp lisanslı bireylere göre oldukça fazla olduğu görülmektedir. Federasyonun yeni yapılanmasından dolayı kulüpleşmenin yeterli olmadığı ve bundan dolayı sporcuların ferdi lisans çıkartmaya yöneldikleri düşünülmektedir.

Tablo 3. Yaşlara Göre E-Sporcu Sayıları, (SHGM, 2019).

FEDERASYON	LİSANSLI			FAAL		
	ERKEK	KADIN	TOPLAM	ERKEK	KADIN	TOPLAM
E-Spor 18 Yaş Altı Sporcular	340	58	398	287	55	342
E-Spor 18 Yaş Üstü Sporcular	624	48	672	551	42	593

Yaşlara göre lisanslı ve faal E-sporcu sayılarına bakıldığında (Tablo-3) 18 yaş üstü lisanslı ve faal E-sporcu sayısının 18 yaş altı sporculara göre fazla olduğu görülmektedir. 18 yaş üstü bireylerin, 18 yaş altı bireylere sayıca fazla olması, 18 yaş üstü bireylerin maddi bağımsızlıklarının olması ve daha özgür karar vermelerinden kaynaklandığını düşünülmektedir.

Tablo 4. Coğrafi Bölgelere Göre E-Sporcu Sayıları, (SHGM, 2019).

COĞRAFİ BÖLGE	LİSANSLI			FAAL		
	ERKEK	KADIN	TOPLAM	ERKEK	KADIN	TOPLAM
MARMARA BÖLGESİ	351	43	394	295	39	334
İÇ ANADOLU BÖLGESİ	277	30	307	253	27	280
AKDENİZ BÖLGESİ	95	24	119	81	24	105
EGE BÖLGESİ	101	4	105	88	4	92
KARADENİZ BÖLGESİ	62	3	65	54	2	56
GÜNEYDOĞU ANADOLU BÖLGESİ	39	2	41	35	1	36
DOĞU ANADOLU BÖLGESİ	39	-	39	32	-	32
GENEL TOPLAM	964	106	1070	838	97	935

Coğrafi bölgelere göre E-sporcu sayıları incelendiğinde (Tablo-4) lisanslı ve faal E-sporcu sayılarının en fazla olduğu bölge Marmara Bölgesi görülmektedir. Bölgelere göre E-sporcu sayılarının yüksek olduğu diğer bölgeler sırasıyla; İç Anadolu, Akdeniz, Ege, Karadeniz, Güneydoğu Anadolu ve Doğu Anadolu Bölgesi olarak görülmektedir. Marmara Bölgesinde lisanslı E-sporcu sayısının diğer bölgelerden fazla olması bilinçli ailelerin ve sporcuların olması, eğitim oranının yüksek olması, ekonomik koşulların uygun

olması, E-spor imkanlarına erişimin kolay olması, altyapı ve tesisleşmeden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Tablo 5. Kulüp Sayıları, (SHGM, 2019).

KULÜP TÜRÜ	KULÜP SAYISI
SPOR KULÜBÜ	64
MÜESSESE (Kurum-Kuruluş)	7
OKUL	2
GENEL TOPLAM	73

Kulüp türüne göre kulüp sayıları incelendiğinde (Tablo-5) toplam 73 E-spor kulübü olduğu görülmektedir. Başta Fenerbahçe, Trabzonspor, İstanbul Başakşehir Spor Kulüpleri olmak üzere 64 spor kulübünün E-spor branşları mevcuttur. Müessese kulüplerinin Gençlik ve Spor İl Müdürlükleri ve belediyeler bünyesinde faaliyet gösterdiği görülmektedir. Müessese E-spor Kulüpleri; Aksaray Gençlik Merkezi İnovasyon Gençlik ve Spor Kulübü Derneği, Aydın Gençlik Hizmetleri ve Spor Kulübü Derneği, Koçarlı Belediye Spor Kulübü Derneği, Karaman Gençlik ve Spor Kulübü Derneği, İzmit Belediye Spor Kulübü Derneği, Mersin Gençlik Hizmetleri ve Spor Kulübü Derneği ve Muğla Gençlik ve Spor Kulübü Derneği'dir.

Okul E-spor kulüpleri 1 lise ve 1 ilköğretim bünyesinde faaliyet göstermektedir. Okul bünyesinde faaliyet gösteren E-spor kulüpleri; Haydarpaşa Lisesi Spor Kulübü Derneği ve Feyziye Mollaoğlu İlköğretim Okulu Çocuk Oyunları, Gençlik ve Spor Kulübü Derneği'dir.

SONUÇ

E-spor branşının Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından tescillenmesi ve mevzuat açısından çalışmaların yapılması bu spor dalının kurumsal yapısının gelişmesi, spor branşının daha geniş kitleler tarafından tanınması ve bilinirliği açısından önem arz etmektedir.

E-spor'un resmi ve kuralları olan bir üst merci tarafından yönetilmesi bu spor branşına olan bakış açısını değiştirerek farkındalığını artıracakını söyleyebiliriz.

Ülkemizde oyunlara olan ilgi ile karşılaştırıldığında, lisanslı oyuncu sayısının oldukça az olduğu tespit edilmiştir. Lisanslı sporcu sayısının az olması; amatör ve

profesyonel oyuncular arasındaki farkın net olarak belirtilmemesinden, ülkemizde E-spor branşında müsabaka ve liglerin az olmasından kaynaklanmaktadır (Dijital Oyunlar Çalıştayı, 2017b). E-spor organizasyonları önemli ölçüde seyirci potansiyeline sahiptir. Mahalli ve uluslararası düzeyde organize edilen E-spor müsabakaları stadyum ve spor salonlarını daha aktif bir şekilde değerlendirilebilir konuma getirmektedir (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017).

Türkiye’de E-spor branşının gelişmesi için resmi makamların ve kamuoyunda halkın bilinçlendirilmesi gerekmektedir. Türkiye’yi temsilen yarışan E-spor kulüpleri ve E-sporcuların resmi olarak tanınabilmesi için Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü mevzuatlarına uygun kulüpleşmeleri ve sporcuların lisanslandırılması gerekmektedir (TESFED, 2020f).

Türkiye’de E-spor yeni bir branş olduğu için kulüpleşme noktasında yeterli bir düzeye ulaşamamıştır. Bu sebeple sporcular ferdi lisansa yönelmektedir. Özellikle okullarda E-spor branşında resmi düzeyde yalnızca iki okulun branş tescili yaptığı görülmektedir (Tablo-5). Oyunlaştırma ile öğrenmenin önemi dikkate alındığında ve kamuoyu doğru bilinçlendirildiğinde okul kulüplerinde E-spor branşı daha fazla tescil edileceği düşünülmektedir.

Yeterli sayıda eğitimli personel bulunmadığından dolayı, sporcu, takım koçu ve hakem olarak görev alacaklara yönelik eğitimler verilmelidir (Dijital Oyunlar Çalıştayı, 2017b). E-spor’un ülkemizdeki kurallarını belirleyen E-spor Federasyonu bazı alanlarda mevzuat çalışmaları yapmış olsa da yeterli görülmemektedir. Genel bir standart oluşturmak amacıyla doping, sponsorluk ve reklam gibi konularda da mevzuat çalışmaları yapılmalıdır.

2020 yılında Avrupa E-spor Federasyonu kurucu üyesi ve Uluslararası E-Spor Federasyonu (IeSF) üyesi olan Türkiye E-spor Federasyonu, uluslararası kuruluşlara üye olarak kurumsal kimliğini sistematik biçimde güçlendirerek, E-spor branşında söz sahibi ve markalaşma şansı olan Federasyon konumuna gelecektir.

KAYNAKÇA

- Çolak S, Örs A, Çolak E ve diğ. (2018). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin e-spor bilgi düzeylerinin araştırılması. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (35), 121-127.
- Dijital Oyunlar Çalıştayı (2017a). Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı.
- Dijital Oyunlar Çalıştayı (2017b). Dijital Dünyada e-Spor Çalıştayı. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/LwFcY.pdf> (Erişim: 30 Kasım 2019).
- Esports Europe (2020). <https://esportseurope.org/> (Erişim: 15 Aralık 2020).
- Fanatik (2020). TEFED Başkanı Alper Afşin Özdemir, Avrupa Espor Federasyonu kurucu yönetim kurulu üyesi seçildi. <https://www.fanatik.com.tr/tesfed-baskani-alper-afsin-ozdemir-avrupa-espor-federasyonu-kurucu-yonetim-kurulu-uyesi-secildi-2124832> (Erişim: 15 Aralık 2020).
- GOSBF (2015). <http://gosbf.gov.tr/Duyuru/43598/dijital-oyunlar-as-baskanligi-yeni-yonetimi-hk.aspx> (Erişim: 27 Kasım 2019).
- GOSBF (2019). <http://gosbf.gov.tr/Sayfalar/2316/2309/Tarih%C3%A7e.aspx> (Erişim: 25 Kasım 2019).
- GSB (2018). E-spor Raporu. Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni, Ankara: Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü. <http://yayinlar.gsb.gov.tr/EserDetay/220/e-spor-raporu> (Erişim: 25 Kasım 2019).
- <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/GCSvB.pdf> (Erişim: 26 Kasım 2019).
- IESF (2018). <https://www.ie-sf.org/news/host-bidding-announcement-11th-esports-world-championship-2019/> (Erişim: 2 Aralık 2019).
- IESF (2019). <https://www.ie-sf.org/iesf/> (Erişim: 1 Aralık 2019).
- IESF (2020). <https://ie-sf.org/about/members> (Erişim: 15 Aralık 2020).
- İmamoğlu AF. (2011). Türkiye’de sporun yönetsel yapısı içinde spor federasyonları. Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 16 (2), 3-10.
- Özkurt A. (2019). E-sporun Türkiye’de spor yönetimi ve kulüpleşme yönünden gelişiminin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- SHGM (2019). spor.sgm.gov.tr (Erişim: 14 Kasım 2019).
- SHGM (2020). <https://shgm.gsb.gov.tr/Sayfalar/190/241/mevzuat-kanunlar.aspx> (Erişim: 16 Aralık 2020).
- TBMM (2012). Bilgi toplumu olma yolunda bilişim sektöründeki gelişmeler ile internet kullanımının başta çocuklar, gençler ve aile yapısı üzerinde olmak üzere sosyal etkilerinin araştırılması amacıyla kurulan Meclis araştırması komisyonu. Tutanak Dergisi. https://www.tbmm.gov.tr/develop/owa/komisyon_tutanaklari.goruntule?pTutanakId=1050 (Erişim: 1 Aralık 2019).
- TESFED (2020a). <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/Hakk%C4%B1m%C4%Bızda.aspx> (Erişim: 15 Aralık 2020).
- TESFED (2020b). <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3077/3072/il-temsilcilerimiz.aspx> (Erişim: 15 Aralık 2020).
- TESFED (2020c). <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3099/3072/mevzuat.aspx> (Erişim: 15 Aralık 2020).
- TESFED (2020d). <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3485/3072/yarisma-statuleri.aspx> (Erişim: 15 Aralık 2020).
- TESFED (2020e). <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3094/3081/mmorp.aspx> (Erişim: 15 Aralık 2020).
- TESFED (2020f). 1. Espor Çalıştayı, Sonuç Raporu. <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3098/3072/bilgi-bankasi.aspx> (Erişim: 15 Aralık 2020).
- TÜDOF(2012).https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf (Erişim: 28 Kasım 2019).
- Üçüncüoğlu M, Çakır V. (2017). Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 4 (2), 34-47.

BÖLÜM

7

REKREATİF FAALİYET OLARAK E-SPOR

Arş. Gör. Muhammet Eyüp UZUNER

Kocaeli Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

E-posta: eyup.uzuner@kocaeli.edu.tr

ATIF: Uzuner, M.E. (2020). Rekreatif Faaliyet Olarak E-Spor. Kürşad Sertbaş (Ed.), Spor ve Rekreasyon Yönetiminde Güncel Konular ve Araştırmalar içinde (ss. 97-108). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları

- BÖLÜM 7 -

REKREATİF FAALİYET OLARAK E-SPOR

Arş. Gör. Muhammet Eyüp UZUNER

*Kocaeli Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi
E-posta: eyup.uzuner@kocaeli.edu.tr*

GİRİŞ

2017 Nisan ayında İngiliz The Guardian gazetesinde çıkan habere göre E-Spor Asya Olimpiyat Komitesi' nin (OCA) 2022 Asya Oyunları resmi programına dahil edilerek madalya verilecek branşlar arasında olduğu belirtilmiştir (Graham, 2017). OCA' ya göre (2017a), Asya Oyunları, genellikle Olimpiyat Oyunları'nın spor programını takip eden ve Olimpiyat Oyunları'ndan sonraki en büyük çoklu spor organizasyonudur. Bu nedenle, özellikle gençler arasında bu yeni spor katılım biçiminin hızlı gelişimi ve popüleritesine uygun olan bu karar (Asya Olimpiyat Konseyi, 2017c, n.p.), E-Sporun resmi ve dünya çapında bir spor olarak tanınması için çok önemli bir gelişme olarak nitelendirilebilir. Bununla birlikte, eğer E-Sporun gerçekten bir spor olarak algılanması gerektiği sorusu oldukça tartışmalı ve daha ayrıntılı bir yaklaşım gerektirmektedir. Bu önemli bir sorudur çünkü örneğin Almanya' da devlet, spora devlet desteği sağlayarak sporu teşvik etmekte ve ayrıca spor organizasyonları için vergi muafiyeti imkanları sunmaktadır (Breuer, 2011). Avrupa Birliği' ndeki birçok spor branşında vergi muafiyeti durumu oldukça yaygındır. Örneğin; Avusturya, Danimarka, Fransız, Hollanda ve Belçika vergi makamları birçok sporunu bile vergi muafiyeti konusunda kabul etmektedirler (Miles, 2017). Bu durumda eğer E-Spor resmi olarak bir spor olarak kabul edilirse, E-Spor federasyonu ve üye kuruluşlarının önemli ekonomik faydalar sağlayabileceği anlamına gelmektedir. Ek olarak, E-Sporun önemli bir sektöre de destek sağlayarak hızlı bir biçimde büyüdüğü belirtilebilir. Genellikle seyircilerin de izleyebileceği, biletleri tamamen tükenen ve ekonomik boyutları ile ön plana çıkan müsabakalar düzenlenmektedir (Örneğin; ESL, 2016). Ayrıca oyuncular için ödül havuzları oldukça artmaktadır. 2016 yılında Seattle gerçekleştirilen DOTA 2 International isimli E-Spor turnuvası, 20 milyon ABD dolarından fazla olan en yüksek ödül havuzuna sahipti. İlerleyen yıllardaki turnuvaların bu ödül havuzu miktarını rahatlıkla geçeceği tahmin edilmiştir (Craddock, 2016; Keefer, 2017). Ayrıca, E-Sporun özellikle ergenlik ve gençlik döneminde olanları büyülenme derecesinde etkilediği görüşleri bulunmaktadır (Hamari ve Sjöblom, 2017). E-Spor,

gençlere ulaşmanın ve onları en azından spor aktivitelerine sanal bir ortamda da olsa bağlamanın bir ihtimal olduğunu göstermektedir.

Bir Spor Olarak E-spor

Avrupa Konseyi' nin ilk olarak 1992'de kabul edilen ve 2001'de revize edilen Avrupa Spor Tüzüğü' ne göre spor; gündelik veya organize katılım yoluyla, fiziksel uygunluk ve zihinsel refahı ifade etmeyi veya geliştirmeyi, sosyal ilişkiler kurmayı veya her seviyede rekabetten sonuç almayı amaçlayan her türlü fiziksel aktivite olarak tanımlanmıştır (Council of Europe, 2001, n.p.). Bu tanım Avrupa Komisyonu tarafından 2007 tarihli White Paper on Sports' da da kullanılmıştır (Avrupa Komisyonu, 2007). Rodgers (1977), şu iki faktörün her zaman bir sporda bulunması gerektiğini savundu: (a) fiziksel aktiviteyi içermeli ve (b) rekreasyon amaçlı uygulanmalı. İdeal olarak spor iki faktör daha içermelidir: (c) bir rekabet unsuru içermeli ve (d) kurumsal bir organizasyon çerçevesine sahip olmalıdır (Rodgers, 1977). Bu dört kritere ek olarak, Gratton ve Taylor (2000) genel olarak kabul görmeyi (örneğin medya veya spor ajansları) bir sporun spor olarak değerlendirilmesinde önemli bir kriter olarak nitelendirmişlerdir. Bu beş kriter, E-Sporların tek bir eğlence faaliyetinin ötesine geçip geçmediğini tartışmak için kullanılmaktadır ve bu bölümde alt başlıklar olarak kullanılacaktır.

E-Spor ve Fiziksel Aktivite

Hem Avrupa Konseyi'nin (2001) hem de Rodgers' ın (1977) yapmış oldukları spor tanımları, öncelikle bir sporun temel unsuru olarak fiziksel aktiviteyi ifade etmektedir. Fiziksel aktivite unsuru; satranç, dart, poker, bilardo veya E-Spor gibi aktiviteler hakkında farklı görüşler ortaya koymaktadır ve bir spor olma iddiasıyla ilgili bazı tartışmalar hala daha devam etmektedir. Fiziksel aktivite kavramı ile ilgili de birkaç tanım bulunmaktadır. Amerikan Kalp Derneği (2016) fiziksel aktiviteyi, geniş ölçüde insanların vücutlarını hareket ettirmeye ve kalorileri yakmaya yönlendiren herhangi bir şey olarak tanımlarken, Pate ve ark. (1995) ise daha detaylı bir tanımlama yaparak; orta derecede fiziksel aktivitenin 3-6 MET (Metabolik eşdeğer dakika) yoğunluğunda gerçekleştirilen aktivite olarak tanımlamışlardır (s. 402). Genellikle dinlenme metabolik oranı olarak bilinen metabolizma oranı (sessizce oturmak için gereken enerji) 1 MET olarak tanımlanmaktadır. Sağlıklı yetişkinlerin çoğu için, 3-6 MET oranı genellikle saatte 5-6 km hızla yürümeye eşittir (Pate ve ark. 1995). Daha önce belirtilen Dünya Sağlık Örgütü'nün (2017) tanımlarına göre ise iki tanım arasında olduğu göze çarpmaktadır;

fiziksel aktivite, enerji harcaması gerektiren iskelet kasları tarafından üretilen herhangi bir bedensel harekettir” (n.p.).

Hamari ve Sjöblom (2017), E-Spor kavramını oyuncuların ve takımların girdi ve çıktılarının insan-bilgisayar etkileşimi ile gerçekleştirildiği, sporun temel yönlerinin elektronik sistemler tarafından gerçekleştirildiği bir spor biçimi olarak tanımlamaktadır (s.211). Bununla birlikte OCA'nın (2017b) tanımına göre ise E-Spor; atıcılık, strateji ve spor türünde video oyunlarının rekabetçi bir ortamda oynaması olarak tanımlamış ve bunun nispeten yeni spor şekli olduğunu ifade edilmiştir (np). Diğer tanımlar ise E-Spor kavramını bir spor biçimi olarak tanımlamamaktadır; örneğin Cambridge Sözlüğü (2017) E-spor kavramını internette başka insanlara karşı, genellikle para için ve genellikle interneti kullanan diğer kişiler tarafından seyredilebilen ve bazen de özel olarak düzenlenen etkinliklerde bilgisayar oyunları oynama aktivitesi olarak tanımlamaktadır(n.p.).

Bu üç tanımın hiçbiri, E-Spor kavramının herhangi bir bileşeni olarak fiziksel aktiviteden bahsetmemektedir. Sadece bilgisayar oyunları oynamanın E-spor bağlamındaki bir etkinlik olduğu belirtilmektedir. Avrupa Konseyi' nin (2001) ve Rodgers' ın (1977) spor tanımlarına bakıldığında, bu noktada E-Spor herhangi bir özel fiziksel aktivite içermediğinden bir spor olamayacağı sonucuna varmak kolay olacaktır. Bununla birlikte, bazı yönetim birimleri fiziksel aktivitenin büyük bir rol almadığı aktiviteleri spor aktiviteleri olarak kabul etmektedir. Alman Olimpiyat Sporları Konfederasyonu'nun (DOSB) satranç kabul etmiş olması böyle bir örneği temsil etmektedir.

DOSB, Almanya'daki en büyük vatandaş hareketidir ve yaklaşık 90.000 spor kulübünde 27 milyondan fazla üyesi vardır (DOSB, 2017) ve genellikle bir etkinliğin resmi olarak Almanya'da bir spor olarak kabul edilip edilmediğini belirleme konusunda karar verme yetkisine sahiptir. Spor için kabul kararı alma ile ilgili düzenlemeleri hem atletik hem de organizasyonel gereksinimleri içermektedir. Genel olarak, DOSB tarafından bir spor olarak kabul edilmek için üç temel koşulun yerine getirilmesi gerekmektedir: (a) bir spor bir çeşit fiziksel aktivite içermelidir; (b) adil oyun, fırsat eşitliği ve kişinin beden bütünlüğünün bozulmaması gibi etik değerleri aktarması gerekmektedir ve (c) açıkça belli olan organizasyonel yapıların bulunması gerekmektedir (DOSB, 2014). Bilardo, petank, bowling, curling, dart, binicilik ve mini golfü resmi olarak kabul etmiş olan

DOSB, satrançtaki fiziksel aktivitenin de gereksinimleri karşılayacak biçimde yeterli olduğuna karar vererek kabul etmiştir (DOSB, 2016). Buna karşılık, DOSB etik değerleri iletme koşullarını ihlal ettiği gerekçesi ile profesyonel boksu tanımamaktadır (Spiller, 2010). Öte yandan, atıcılık ve eskrim gibi amatör boks da kabul edilmektedir (Kühl, 2016). Günümüzde, E-Spor DOSB tarafından bir spor olarak kabul edilmemektedir. Ancak, E-Spor konusunun Almanya' da ele alınması ile ilgili tartışmalar devam etmektedir (Reuter, 2015).

Bazı araştırmacılar, daha şimdiden ilgi alanlarını E-spor kavramına yönlendirerek bu kavramın çeşitli bileşenlerini birçok perspektiften analiz etme çalışmalarına başlamışlardır. Witkowski (2012), profesyonel E-Spor oyuncularının fiziksel olarak farklı türlerde de olsa oldukça donanımlı olduklarını savunmaktadır. Bu oyuncuların sanal karakterlerinin hareketlerinin taklit edilemeyecek düzeyde olması olmasını sağlayan üstün bir klavyelerini ve fare kullanmalarını sağlayan çok dengeli bir vücuda sahip olduklarını belirtmektedir. Rudolf ve diğ. (2016), E-Spor oyuncularının yarışmalar sırasında diğer spor branşlarındaki üst düzey sporcularla kıyaslanabilecek derecede fizyolojik stres ve zorlanmalara maruz kaldıklarını belirtmiştir. Bu çalışmanın örneklem büyüklüğünün az olması ile birlikte, stres hormonu kortizolun ve kalp atım sayısının analizine göre E-Spor oyuncularının yarışmalar sırasında akut stres durumunu olduğu ifade edilmektedir. Yarışmalar sırasında kortizol seviyeleri yarış sürücülerinden biri ile karşılaştırılabilirken, yarışmalar sırasında ortalama kalp atım hızının 100 atımın üzerinde olduğu ve bazı anlarda dakikada 160 - 180 atıma kadar çıktığı da belirtilmektedir. E-Spor oyuncuları ise kendi öznel algılarına dayanarak, kronik strese maruz kalmadıklarını belirtmektedirler. Araştırmacılar, oyuncuların yüksek motor beceri gereksinimleriyle birlikte E-Spordaki fizyolojik streslerin ve zorlanmaların diğer sporlarla eşit düzeyde olduğu sonucuna varmıştır (Rudolf ve diğ., 2016).

Rekreasyon ve E-Spor

Oyuncuların E-Sporda aktif olma motivasyonlarını analiz eden Weiss ve Schiele (2013), rekabetin, karşılıklı üstünlük kurma ve kaçışçılık (yaşamın gerçeklerinden uzaklaşma) gibi motivasyon sebeplerine ulaşmışlardır. İlginç bir şekilde, buradaki kaçışçılık kavramında; bireyin gerçek yaşam davranışlarını bir şekilde mücadeleci avantaja çevirerek temsil edebilecek yüksek özellikle çevrimiçi karakter için çabalamay ve bu çevrimiçi karakterin bireyin gerçek yaşamındaki daha farklı davranışlar

sergilememesini sağlamak kastedilmektedir. Martončik (2015), profesyonel oyuncular için E-Sporun sadece eğlence ve oyun oynamakla ilgili olmadığını, aynı zamanda takım ortaklarıyla ilişki kurmak ve yaşam hedeflerine ulaşmak gibi diğer ihtiyaçları karşılamak için bir araç olarak hizmet edebileceğini belirtmiştir. Takım liderlerinin, bir klana ait olmayan diğer oyunculara kıyasla yaşam hedefi olarak güç konusunda daha yüksek puanlara sahip olduğu ve profesyonel oyuncuların sapma ve bağlılık konusunda sıradan oyunculara göre önemli ölçüde daha yüksek puan aldığı belirtilmiştir (Martončik, 2015). Ayrıca, E-Spor oyuncularının faaliyetlerini tamamen boş zaman ya da iş olarak görmedikleri, fakat bu ikisi arasında bir durum olduğunu ve kimlik projelerini yürütmek için bir platform olduğunu belirtmişlerdir (Seo, 2016). Bununla birlikte Taylor (2012), büyümekte olan bir E-Spor işletmesinde oyuncuların bir yandan yalnız kalmak ve kendilerini diğerlerinden ayırmaya çalışmak istediklerini belirttiklerini fakat bir yandan da farkındalık, ilgi ve meşrulaştırmayı arttırmak için halka açılmak istedikleri konusunda ikiye ikiye bölünmüş bir düşünce yapısına sahip oldukları sonucuna ulaşmıştır. Ancak, genellikle profesyonel oyuncular tutkularını paylaşmak ve daha geniş bir izleyici kitlesine çekici gelmekle ilgilenmektedirler. Bu durum etkinlik organizatörleri ve sponsorları için de eSporun finansal değerlerini artıran önemli bir faktör haline gelmektedir. E-Spor oyuncularının farklı rolleri, E-Sporun farklı tüketim uygulamaları olan oyun oynama, izleme ve yönetme ilişkilerinin birbiriyle ilgili bağlantılar ile geliştirilmesini ve profesyonelleşmesini sağladığını belirten Seo ve Jung'un (2016) da araştırma ilgisi olmuştur. Bu durum da oyuncuların kendi arasında bölünmesine ve aynı anda farklı roller üstlenmelerine neden olmuştur. Trepte, Reinecke ve Juechems (2012), esporun oyuncularının çevrimiçi ekip ilişkilerine girerek elde ettikleri çevrimiçi sosyal sermaye aracılığıyla gerçek dünyada çevrimdışı sosyal sermaye yarattıklarını belirtmişlerdir. Bu bulgu bilimsel olarak oyuncuların herhangi bir sosyal ortamı olmayan yalnız bireyler olma önyargılarına yıkabilecek en büyük kanıtlardan birisidir.

E-Spor ve Rekabetçi Unsurlar

Genellikle, E-Spor birbiriyle rekabet eden ve belirli bir oyunda en iyi olmaya çalışan farklı takımlar veya bireysel oyuncularla ilgilidir. Bu aynı zamanda, E-Spor etkinliklerinde önemli ziyaretçi sayılarıyla gösterilen, izleyicilerin E-Sporu takip etmeleri için de temel bir çekimdir. Bir örnek vermek gerekirse, Electronic Sports League' in (ESL) Köln' de düzenlenen "Counter-Strike: Global Offensive" oyununun 2016 Dünya Şampiyonası sırasında üç gün üst üste 14.000 seyirci izlemiştir. Bu etkinliğin biletleri

etkinlik başlamadan bir hafta önce tükenmiştir ve şampiyonluk tüm dünyada çevrimiçi olarak yayınlandı (ESL, 2016). Farklı ligleri ve turnuvaları ile E-Spor organizasyon yapıları rekabetçi karakterini açıkça göstermektedir.

E-Spor ve Organizasyonel Yapılar

Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) başkanı Thomas Bach, 2017 yılının Nisan ayında, E-Sporların fiziksel aktivite unsurlarından yoksun olduğu için gerçekten bir spor olup olmadığından emin olmadıklarını açıklamıştır (Eberhardt, 2017). Ayrıca organizasyon yapılarındaki eksikliğin, E-Sporun IOC tarafından bir spor olarak kabul edilmesinin önündeki bir engel olduğunu belirtmiştir. Organizasyon yapılarının E-Sporun her yerinde olimpiyat değerlerinin ve kurallarının gözlenebileceğini ve kontrol edilebileceği belirtilmektedir. E-Spor alanındaki farklı hareketleri birleştiren uluslararası bir çatı organizasyon henüz bulunmaktadır, fakat bu organizasyonel eksiklik IOC' nin bir sporu dahil etme değerlendirmesinde çok önemli bir unsurdur (Eberhardt, 2017). E-Spor yapılarına odaklandığımızda, E-Spor turnuvaları geleneksel spor turnuvaları ile benzerlik göstermektedir. Örneğin; Dünya Siber Oyunları olimpiyatlara benzer şekilde organize edilmekte ve sponsorluk, ulusal sıralama, madalya ve değerlere sahip oldukları için Olimpiyat Oyunları ile karşılaştırılabilmektedir (Hutchins, 2008). Breuer (2012), E-Sporun profesyonel bir spor olarak Amerikan ve Avrupa spor liglerinin bilinen iki ana spor sistemine uymadığını tespit etmiştir. E-Spordaki takımlar, Amerikan spor takımları gibi kar oranının maksimize edici olarak görülebilirken, Avrupa ile arasındaki benzerliklerde ise liman sistemi gözlemlenmektedir. Örneğin; oyuncuların ticareti, açık ligler sistemi veya çoklu yarışmalara katılma olasılığıdır. Bu benzerliklerin aksine, diğer hususlar E-Spor için benzersizdir ve kurulan bu iki spor sistemiyle karşılaştırılamaz. Örnek olarak; federasyonların sınırlandırılmış önemi veya E-Sporun çevrimiçi yayıncılık ve sponsorluk gelirlerine güvenmesi gösterilebilir. Bu sebepten dolayı, E-Sporun kendi lig modelini geliştirmesi gerektiği belirtilmektedir (Breuer, 2012).

E-Sporun Kabul Edilmesi

Gratton ve Taylor (2000), medya veya spor ajanslarının ilgi göstermesinin spor olarak kabul edilmede oldukça önemli faktörler olduğunu açıklamıştır. Bu durum, bir spor programındaki bir etkinliğin yanı sıra bir gazetenin spor bölümündeki haber kapsamının, spor olarak kabul edilecek bir etkinliğin göstergesi olduğunu belirtmektedir. Etkinlikler ayrıca, dünya şampiyonluğunu kapsayacak şekilde rekabetçidir. Ek olarak, bu

etkinlikler sıklıkla ulusal spor katılım anketlerine de dahil edilmektedir (Gratton ve Taylor, 2000).

E-Sporun gittikçe artan bir şekilde kabul edildiğini göstermek için özellikle Almanya'dan birçok örnek bulunmaktadır. İki Alman profesyonel futbol kulübü olan ve Bundesliga' da mücadele eden FC Schalke 04 ve VfL Wolfsburg' un kendi eSpor takımları bulunmaktadır. FC Schalke 04 takımı genel olarak E-Spor yarışmalarına katılırken, VfL Wolfsburg futbol video oyunu FIFA' da uzmanlaşmıştır. Önde gelen Alman spor dergisi Kicker, tamamen eSpora ayırmış olduğu bir internet sayfasına sahiptir (esport.kicker.de). Alman spor platformu Sport1, web sitesinde basketbol, buz hokeyi, tenis ve kış sporları gibi sporların hemen yanında E-Spora yer vermektedir. Daha da önemlisi, atletizm veya yüzme gibi diğer sporlar listelenmemiş, bu branşlar ile ilgili bilgilere sadece sitenin diğer bölümlerinde gezinerek ulaşılabilir. Ayrıca, Sport1 kanalı E-Spor etkinliklerini televizyon kanalından canlı olarak yayınlamaktadır. Spor sektörünün önde gelen Alman bilgi sağlayıcısı olan ve Avrupa'nın en büyük spor sektörü kongresini düzenleyen SPONSORS, E-Sporun ani gelişimi nedeniyle E-Spor ve geleneksel spor sektörlerini birleştirmek için ilk kez Ağustos 2017'de SPOBIS Gaming & Media Kongresi'ni düzenlemiştir.

Tüm bu gelişmeler Almanya veya Avrupa ile sınırlı değildir. Asya genellikle E-Sporla ilgili akla ilk gelen kıta olmakla birlikte, Amerika Birleşik Devletleri de esporların gittikçe artan popüleritesinin kesinlikle farkındadır. 2013 yılında, Kanadalı League of Legends oyuncusu ilk olarak onu uluslararası alanda tanınan bir atlet olarak kabul eden ve böylece onu diğer sporlardan gelen atletlerle eşdeğer olarak kabul eden ABD göçmenlik hizmetlerinden vize alan ilk kişi olmuştur (Dave, 2013).

2016 yılında, E-Sporları kar amacı gütmeyen bir spor olarak kabul etme talebi Berlin Temsilciler Meclisi'nde tartışılmıştır. E-Sporun resmen bir spor olarak kabul edilme şartlarını yerine getirmediğini belirten spor dernekleri tarafından yapılan açıklamaya istinaden talep bu talep reddedilmiştir (Berlin House of Representatives, 2016). Bir yıl sonra, Nisan 2017' de, Alman Federal Meclisi' nde esporların Almanya' daki potansiyelleri ve beklentiler üzerine tartışılan bir panel oturumu gerçekleştirilmiştir (Eberhardt, 2017). Bu durum, siyaset gündeminde de E-Sporların tartışılmakta olduğunu göstermektedir.

Dünyada ve Türkiye’ de E-Spor

Türkiye, 1983'ten beri renkli televizyonlar, VCR'ler ve benzeri elektronik ürünlerle birlikte dijital oyunlara aşına olmaya başlamıştır. Sadece şanslı bir azınlık ilk oyun konsollarını veya 8 bit bilgisayarları satın alabilme şansına sahipti. 1980'lerin başında sınırlı sayıda eğlence alternatifi vardı. Siyah-beyaz devlet tarafından işletilen tek TV kanalı sınırlı saatlerde yayın yapmaktaydı. 1980'deki askeri darbenin baskısı hala daha mevcuttu. Dijital oyunların fantastik dünyası potansiyel oyuncularını hızla kendisine doğru çekmişti. Bu potansiyel yeni bir terim olan “Atari Salonu” nun doğmasına neden olmuştur. Bir oyun konsolu satın alamayan birçok çocuk ve genç, ağır sigara dumanı altında gece yarısına kadar bu salonlarda oyun oynuyordu. Bu oyun salonlarındaki uygunsuz koşullar, ebeveynlerin "Atari" ismine antipatize olmalarına neden olmuştur. Türkiye'de 50 yaş üstü insanlar bu ticari markaya hâlâ ön yargıyla yaklaşmaktadırlar. Sonrasında bu sektördeki potansiyel maddi kazanç birçok girişimciyi teşvik etmiştir. İnsanlar "Atari 2600" oyun konsollarını günlük olarak kiralamaya başlamışlardır.

Ebeveynler ve hükümet organları kısa sürede tepki göstermişlerdir. Polisler veya ebeveynler, çocukları video oyunları oynarken gördükleri oyun salonlarından uzaklaştırmışlardır. Hükümet, 16 Haziran 1985 tarihinde ilgili 2559 sayılı yasada değişiklik yapmış ve en yüksek yerel yöneticiden izin alındıktan sonra bu tür salonların açılmasına izin vermiştir. 1980'lerin ortalarından başlayarak, daha ucuz elektronik el oyunları ve Sinclair ZX Spectrum, Vic 20 ve Commodore 64 gibi bazı kişisel bilgisayarlar dijital oyunları Türk evlerine getirdi. Daha sonra Amiga ve benzeri multimedya bilgisayarlar ile IBM uyumlu PC'ler ve oyun konsolları popüler hale gelmiştir (Yılmaz ve Çağiltay, 2005).

Türkiye'de internet ile ilgili ilk çalışmalar 1980'li yıllarda başlamış; 1987'de Ege Üniversitesi'nin öncülüğünde, Türkiye Üniversite ve Araştırma Kurumları Ağı (TÜVAKA) adıyla akademik tabanlı bir ağ kurulmuştur.

Türkiye’ de ilk internet kafe 1995 yılında Etiler / İSTANBUL’ da “Cyber Cafe” adı ile açılmıştır. Net kafeler, sanal kafeler ve sörf istasyonları olarak da adlandırılan internet kafeler, içinde internet bağlantılı bilgisayarların bulunduğu, müşterilerin interneti kullanırken aynı zamanda bir şeyler yiyip, içebildiği, alkol kullanılmayan, halka açık

ticari işletmeler olarak tanımlanabilir. Halka açık internet erişim olanağı sağlayan bu tür yerler sayesinde bireyler ya da toplumsal sınıflar arasında var olan eşitsizliklerin azaltılabileceği, internet kullanımının yaygınlaştırılabileceği ve böylece toplumda ekonomik ve eğitsel yönden bir gelişmenin sağlanabileceği savunulmaktadır. İnternet kafelerin, bireylerarası iletişim (e-posta, sohbet), mesleki gelişim, eğlence, akademik kullanım, teknik kullanım gibi çeşitli amaçlar için kullanıldığı görülmektedir (Yıldız ve diğ., 2003; Odabasi, 2003; Deryakulu ve Eşgi, 2001).

Dijital pazarlama ajansı We Are Social' ın 2017 yılı raporuna göre Türkiye nüfusunun % 60' ını oluşturan 48 milyon kişi internete bağlanmaktadır. Kullanıcılar günlük ortalama 7 saatlerini bilgisayar karşısında, 3 saatini telefon üzerinden internete bağlanarak ve 3 saatini sosyal medya platformlarında geçirmektedir.

Türkiye' de E-Spor; Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı olarak 24 Nisan 2018 tarihinde Türkiye E-Spor Federasyonu kurulmuştur (Türkiye E-Spor Federasyonu Resmi İnternet Sayfası). Bununla birlikte 2019 yılında Türkiye' nin ilk, Avrupa' nın ise en büyük E-Spor sahnesi açılmıştır (hürriyet.com.tr).

TARTIŞMA

E-Spor üzerine odaklanan araştırmaların büyük bir kısmı nitel ve şimdiye kadar oldukça açıklayıcı ve genelleştirilebilecek farklı bakış açıları olmasa da, bilimsel bir konuya haline geldiği açıktır. Sporun ve E-Sporun tanımlarına dayanarak, özellikle E-Sporlardaki eksik fiziksel aktivite nedeniyle tam olarak bir spor olduğu söylenemez. Olağanüstü gözlenebilir hareketler E-Spor oyuncularını tarafından sergilenmese de, el-göz koordinasyonu ve hareket hızı (refleksif) ile stratejik ve taktik anlayış da dahil olmak üzere bazı oyun becerilerine ihtiyaç duyarlar. Çeşitli röportajlarda belirtildiği gibi, yirmili yaşların ortalarında E-Spor oyuncularını genellikle en yüksek seviyede rekabet edemezler, çünkü özellikle refleksif eylem hızları azalmaktadır (Hilgers & Mülleneisen, 2017; Jaax, 2015; Schütz, 2016). Ancak, bu durum ile ilgili henüz bilimsel bir kanıt yoktur.

E-Spor ile ilgili önceki tüm gelişmeleri yeniden özetlemek gerekirse, E-Sporun spora yakın olduğu ancak henüz spora eşdeğer olmadığı iddia edilebilir. Bununla birlikte, dart veya satranç gibi fiziksel aktiviteleri açısından karşılaştırılabilir olan diğer sporlara ve E-Sporun spor işindeki genel kabulüne atıfta bulunmak gerekirse, E-Spor muhtemelen resmi olarak bir spor olarak kabul edilecek ve sonunda güçlü bir organizasyonel yapı

oluşturabilirse olimpiyat programına dahi kabul edilecektir. Bununla birlikte, spor topluluğunun bir branşı spor olarak kabul edilmesinin bir dezavantajı olabilen ticaret odağı E-Sporda fazlasıyla mevcuttur (SportTreff, 2017).

KAYNAKÇA

- American Heart Association (2016). American Heart Association recommendations for physical activity in adults. http://www.heart.org/HEARTORG/HealthyLiving/PhysicalActivity/FitnessBasics/American-Heart-Association-Recommendations-for-Physical-Activity-in-Adults_UCM_307976_Article.jsp#.WRbWx1XyiM8.
- Berlin House of Representatives (2016). Beschlussprotokoll – 84 Plenarsitzung. <https://www.parlament-berlin.de/ados/17/IIIPlen/protokoll/plen17-084-bp.pdf>.
- Breuer, M. (2011). E-Sport: eine markt-und ordnungso“konomische Analyse. Boizenburg: Hülsbusch.
- Breuer, M. (2012). Der E-Sport – ein drittes Modell des professionellen Sports? In M. Breuer (Ed.), E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft (pp.91–116). Glückstadt: Hülsbusch.s
- Cambridge Dictionary (2017). e-sports. Retrieved from <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports>.
- Council of Europe (2001). Recommendation No. R (92) 13 REV of the committee of ministers to member states on the revised European sports charter. https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectID=09000016804c9dbb.
- Craddock, D. (2016). DOTA 2 international is offering more than \$20 million in prize money. <http://www.shacknews.com/article/96208/dota-2-international-is-offering-more-than-20-million-in-prize-money>.
- Dave, P. (2013). Online game league of legends star gets U.S. visa as pro athlete. <http://articles.latimes.com/2013/aug/07/business/la-fi-onlinegamers-20130808>.
- Deryakulu, D. ve Eşgi, N. “İnternet Kafelerin Ortam ve Kullanıcı Profili: Eğitimde İnternet Kullanımına İlişkin Kullanıcı Görüşleri”, Eğitim Araştırmaları. Ekim, 2001: 5:52-58, 2001.
- DOSB (2014). Aufnahmeordnung des DOSB. <https://www.dosb.de/fileadmin/sharepoint/DOSB-Dokumente%20%7B96E58B18-5B8A-4AA1-98BB-199E8E1DC07C%7D/Aufnahmeordnung.pdf>.
- DOSB (2016). Bestandserhebung 2016. https://www.dosb.de/fileadmin/sharepoint/Materialien%20%7B82A97D74-2687-4A29-9C16-4232BAC7DC73%7D/Bestandserhebung_2016.pdf.
- DOSB (2017). Profile of German Olympic sports confederation. <http://www.dosb.de/en/organisation/wir-ueber-uns/dosb-profile/>.
- Eberhardt, H. (2017). IOC-Chef Bach: eSport = Sport? <https://www.sponsors.de/ioc-chef-bach-esport-sport>.
- ESL (2016). ESL One Cologne kehrt als das CS:GO-Highlight des Jahres 2017 zuru“ck. <https://www.eslgaming.com/press/esl-one-cologne-kehrt-als-das-csgo-highlight-des-jahres-2017-zur-ck>.
- European Commission (2007). White Paper on Sport. <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52007DC0391&from=en>.
- Graham, B. A. (2017). eSports to be a medal event at 2022 Asian Games. <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>.
- Gratton, C., & Taylor, P. (2000). Economics of sport and recreation. London: E & FN Spon.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? Internet Research, 27(2), 211–232.
- Hilgers, J., & Mülleneisen, V. (2017). Ist Computerspielen u“berhaupt ein Sport? <http://orange.handelsblatt.com/artikel/23875>.

- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the world cyber games. *New Media & Society*, 10(6), 851–869.
- hurriyet.com.tr <http://www.hurriyet.com.tr/sporarena/avrupanin-en-buyuk-espor-sahnesi-acildi-41089401>
- Jaax, L. (2015). Rente mit Mitte 20: So verläuft die Karriere von Profi-Gamern. <https://www.wired.de/collection/life/pro-gamer-gehen-mit-mitte-20-rente>.
- Keefer, J. (2017). DOTA 2 international 2017 prize pool sets esports record. <http://www.shacknews.com/article/100580/dota-2-international-2017-prize-pool-sets-esports-record>.
- Kühl, E. (2016). Profispieler, keine Profisportler. <http://www.zeit.de/digital/games/2016-05/esport-sport-gutachten-dosb/komplettansicht>.
- Martongçik, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, 48, 208–211. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.056>.
- Miles, E. (2017). EU court says bridge is a sport, should be tax-exempt in Britain. <http://economictimes.indiatimes.com/news/sports/eu-court-says-bridge-is-a-sport-should-be-tax-exempt-in-britain/articleshow/59164322.cms?from=mdr>.
- Odabasi, H. F. "Internet Cafés: a New Model of Information Access in Turkey", In: Society for Information Technology Teacher Education International Conference Annual, Albuquerque, New Mexico USA.
- Olympic Council of Asia (2017a). Asian games. <http://www.ocasias.org/Game/GamesL1.aspx?9QoyD9QEWPeJ2ChZBk5tvA==>.
- Olympic Council of Asia (2017b). Electronic sports. <http://www.ocasias.org/Sports/SportsT.aspx?AMPuohtNGyxFinVzEIKang==>.
- Olympic Council of Asia (2017c). OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022. <http://www.ocasias.org/news/IndexNewsRM.aspx?WKegeverta3ohootVhTdtQ==>.
- Pate, R. R., Pratt, M., Blair, S. N., Haskell, W. L., Macera, C. A., Bouchard, C., et al. (1995). Physical activity and public health: A recommendation from the Centers for Disease Control and Prevention and the American College of Sports Medicine. *JAMA*, 273(5), 402–407.
- Reuter, S. (2015). Willkommen in der Wirklichkeit. <http://www.faz.net/aktuell/sport/mehrsport/der-dosb-erkennt-esport-nicht-an-doch-der-echte-sport-ist-nicht-besser-13968047.html>.
- Rodgers, B. (1977). Rationalising sports policies: Sport in its social context. International comparisons. Strasbourg: Council of Europe.
- Rudolf, K., Grieben, C., Achtzehn, S., & Froböse, I. (2016). Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf. Paper presented at the eSport conference Professionalisierung einer Subkultur?, .
- Schütz, M. (2016). Sportwissenschaftler: eSports-Profis sind wahre Athleten. <http://www.dw.com/de/sportwissenschaftler-esports-profissind-wahre-athleten/a-19011581>.
- Seo, Y., & Jung, S.-U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635–655.
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264–272. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>.
- Spiller, C. (2010). Was ist eine Sportart? Und was nicht? <http://www.zeit.de/sport/2010-11/dosb-sport-dart-auflagen/komplettansicht>.
- SportTreff (2017). eSports. Cologne: SportTreff.
- Taylor, T. L. (2012). Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology.
- Türkiye Spor Federasyonu Resmi İnternet Sayfası <http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/Hakk%C4%B1m%C4%Bızda.aspx>
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832–839. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>.

- Weiss, T., & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4), 307-316.
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field – How we do sport with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412012454222>.
- World Health Organization (2017). Physical activity. Retrieved from http://www.who.int/topics/physical_activity/en/.
- Yıldız, M., Bensghir, T. K. ve Çankaya, A. (2003). “Using Internet Cafes As an Alternative Means of Combatting The Digital Divide. Challenges of Inequality and Exclusion”, Miami (USA), 14-18 September.
- Yılmaz, E., & Cagiltay, K. (2005, June). History of Digital Games in Turkey. In DiGRA Conference.

BÖLÜM 8

BİLGİ TEKNOLOJİLERİ BOYUTLARIYLA E-SPOR VE GÜNCEL UYGULAMALAR

Arş. Gör. Utku GÖNENER

Kocaeli Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

E-posta: utku.gonener@kocaeli.edu.tr

ATIF: Gönener, U. (2020). Bilgi Teknolojileri Boyutlarıyla E-Spor ve Güncel Uygulamalar. Kürşad Sertbaş (Ed.), Spor ve Rekreasyon Yönetiminde Güncel Konular ve Araştırmalar içinde (ss. 110-111). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları

- BÖLÜM 8 -

BİLGİ TEKNOLOJİLERİ BOYUTLARIYLA E-SPOR VE GÜNCEL UYGULAMALAR

Arş. Gör. Utku GÖNENER

*Kocaeli Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi
E-posta: utku.gonener@kocaeli.edu.tr*

GİRİŞ

Bilgisayar oyunları, günümüzde hem çocuklar hem de yetişkinler arasında popüler olan ve yaygınlaşmaya devam eden bir eğlence biçimi olarak karşımıza çıkmıştır. Bilgisayar teknolojileri ve oyun endüstrisinin küresel çaptaki yükseliş hızı, son dönemdeki oyun ve oyuncu kültürü, dünyada süregelen sosyal ve kültürel değişim ve gelişimi gözler önüne sermektedir (Phillips, Rolls, Rouse ve Griffiths, 1995; Durkin ve Barber, 2002; Blumberg, Altschuler, Almonte ve Mileaf, 2013). Bilgisayar oyunlarının hızlı yükselişi, gelişimi ve oyuncuların sayısının doğrusal olarak yükselmesiyle, e-spor kavramı ortaya çıkmıştır. E-spor, sporun temel özelliklerinin elektronik tabanlı sistemler tarafından oyunculara sunulmasını olanak sağlayan bir spor şeklidir; Oyuncuların ve takımların girdilerinin yanı sıra eSports sisteminin çıktısı, insan-bilgisayar arayüzlerine aracılık eder. Farklı oyun içerikleri bulunan turnuvaların ve oyuncuların bireysel veya kurumsal şirketler tarafından sponsorluklar biçiminde desteklendiği online 'spor' organizasyonları olarak da tanımlanmaktadır (Hamari ve Sjöblom,2017). Bir başka tanımla e-spor, dünyanın farklı bölgelerinden oyuncuların internet aracılığıyla bir araya gelip oyun oynayabileceği veya farklı zamanlarda düzenlenen ulusal veya uluslararası büyük spor organizasyonları sayesinde dünyanın çeşitli yerlerinden bir araya gelen insanların oyun oynayabileceği spor olarak tanımlanmaktadır (Kocadağ, 2017).

E-Spor'un Kısa Tarihçesi:

E-spor'un kökeni, 1989'da dünya çapındaki Web'in başlamasına ve 1990'ların başında ağ ve çoklu oyunculu özelliklerine sahip yazılım ve donanım teknolojilerine dayandığını düşünülmektedir. 1990'lı yılların başında, e-spor'un tarihsel süreci başlamıştır ve giderek daha da popüler e-sporun oyuncu sayısı hızla artmıştır (Jonasson ve Thiborg, 2010). 1980'li yıllarda dijital oyunların oynanması atari ile başlamıştır. 2000'li yılların başından itibaren internetin gelişmesi ve LAN sisteminin yaygınlaşması

oyunları dünya genelinde ve birlikte oynama imkanını yaratmıştır. Böylece dijital oyunlar çok oyunculu şekilde oynanabilir hale gelmiştir (Coşkun ve Öztürk, 2016). Amerika Birleşik Devletleri'nde ve Avrupa'da, rekabete yönelik dijital oyunculuk 'birinci şahıs nişancılık'(FPS) tabanlı oyunların piyasa çıkması ile bağdaştırılmıştır. Bu süreçte takımlar online turnuvalarda mücadele etmeye başlamışlardır. 1997 yılında yarı profesyonel ve profesyonel turnuvalar düzenlenmeye başlanmıştır. 1999 yılında oyun yazılım şirketi Valve FPS tarzındaki 'Half-Life' oyunu üzerinde değişiklikler yapmış ve piyasaya 'Counter-Strike' oyununu sunmuşlardır. Doğu E-spor kültürü ise Kore'de başlamıştır. Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'nın aksine Kore'liler, Koreli bir oyun geliştirme şirketi olan NCSoft tarafından 1998'de çıkarılan "Linage" gibi çok oyunculu online rol tabanlı (RPG) oyunları oynamayı tercih etmişlerdir (Wagner,2006; Mustafaoğlu, 2018).

ABD menşeli oyun firması olan Blizzard Entertainment tarafından 1994 yılında "WarCraft" un halefi olarak yayınlanan çok kullanıcıli gerçek zamanlı strateji oyunu "StarCraft" Kore oyun pazarına hakim oldu. StarCraft'ın rekabetçi bir oyun olma özelliği Kore'de ayrıca bilgisayar oyunları etkinliklerini yayınlamaya odaklanan televizyon kanallarının oluşturulmasını destekledi. Bu oluşum, StarCraft oyuncularının profesyonel spor liglerinde yarışan profesyonel sporculara benzer bir statü kazanabilecekleri bir oyun kültürünün oluşmasını sağladı. Böylece Uzakdoğu ve Batı kültürü aynı oyun içerisinde bir araya geldi ancak genel çerçevede bu iki farklı kültürün tercih ettikleri oyunlar arasında farklılık gözükmemektedir.

Türkiye'de E-spor

Dünyada olduğu gibi ülkemizde de E-Spor hızla gelişmektedir. Türkiye'nin genç nüfus yapısına sahip olması, ülkemizin oyun sektöründeki potansiyalini artırmaktadır. Oyun sektöründeki bu potansiyel, E-Spor'un gelişmesini de etkilemiştir. E-spor haberleri, turnuvaları ülkemizde büyük bir kitle tarafından takip edilmektedir. Ülkemizde bir çok e-spor oyunu oynanmaktadır ve bu oyunları amatör ve profesyonel seviyede oynayan birçok oyuncu bulunmaktadır. Bunun yanında bazı oyunların resmi ligleri bulunmakta ve birçok oyunun turnuvası da düzenlenmektedir. Buna örnek olarak; Lol espor Türkiye Şampiyonluk Ligi, League of Legends oyununun resmi bir ligidir. Üstelik Vodafone Freezone 'nun sponsor olmasıyla Vodafone Freezone Şampiyonluk Ligi olmuştur. Bu gelişmeler Türkiye'nin en büyük spor kulüplerinin dikkatini çekmiştir. Fenerbahçe Spor Kulübü ve Galatasaray Spor Kulübü gibi kulüpler E-spor takımları kurmuştur ve E-spor

liglerinde faaliyet göstermektedir(“League of Legends Finalı”,2017; “Wolfteam Türkiye Kupası”, 2019). Şu an hem dünyada hem de Türkiye’de en yaygın olarak oynanan e-spor oyunları şu şekildedir:

- League of Legends
- Counter Strike-Global Offensive
- Dota 2
- PUBG
- Fortnite
- World of Warcraft
- Apex Legends
- FIFA

Oyun sektörünün ve teknolojideki gelişmeler ve yenilikler sayesinde yeni oyunlar bu listede kendisine yer bulabilir(“E-spor nedir?”, 2020).



Şekil 1. Ülker Sports Arena

E-Spor Bilimi ve Teknoloji

E-sporun klasik bir spor disiplini olarak görmek diğer spor branşlarıyla kıyaslandığında tartışma konusu olabilir. E-sporun incelenmesi süreci daha farklı bir çalışma alanı içerisinde sürdürülmelidir. Ancak e-sporunda yer alan rekabet teması ve

kazanan-kaybeden sistemi, e-sporun geleneksel spor mantığıyla arasında bir bağlantı olduğunu bizlere göstermektedir. Bu yaklaşım bilgisayar oyunları aracılığıyla uygun el-göz koordinasyonu eğitimi tartışmalarının çok ötesinde kullanılmaktadır(Wagner,2006).

E-spor etkinliklerini teknolojik açıdan incelersek, karşılaşılması muhtemel en büyük teknik zorluklar üç ana kategoriye ayrılabilir. Bunlar ağ oluşturma, donanım ve yayıncılık ve bunların her birinin uzak ve yerel uygulamalarıdır. Çok büyük ölçeklerde çalışan canlı gösterimler, tipik olaylardan önemli ölçüde daha fazla ağ kapasitesi gerektirir. Ayrıca, çevrimiçi bir video oyununa dayanan bir etkinliğe ev sahipliği yapmak, canlı bir konsere veya oyunun doğal ihtiyaçları nedeniyle geleneksel bir spor yarışmasına kıyasla ekstra bir karmaşıklık katmanı ekler. Güvenilir bir ağ bağlantısına sahip olmak, rekabetçi bir çok oyunculu oyun için anahtardır ve bu kapasiteyi tedarik etmek zor olabilir (“Engineering Esports”, 2019).

Son dönemde bilgisayar oyunları endüstrisi, sinema endüstrisinden daha büyük bir sektör haline gelmiştir. Bilgisayar ve oyun sektörünün bu kadar hızlı büyümesinin en önemli etmenleri, artan oyuncu sayısı ve oyun firmalarının oyun modellemelerini geliştirmesine bağlı olarak, bilgisayar yazılım ve donanım şirketlerinin bu hıza adapte olarak ürün geliştirme başarıları ve yapay zeka sisteminde ilerleme sağlamaları olarak düşünülebilir. Oyun şirketlerinin en büyük hedeflerinden biri, gerçek zamanlı grafikler elde etmek ve oyun kalitesini yükseltmektir. Bu oyunların kalitesinin yükseltilmesi ve hem amatör hem profesyonel oyunculara en kaliteli görsellerin ve gerçekliğin sunulması, bilgisayar donanımları ve ağ erişimlerinin kalitesinin üst seviyeye çıkarılmasına bağlıdır. Sektördeki gelişmeleri dikkatle takip eden bilgisayar donanım şirketleri son yıllarda donanımlarda çok ciddi gelişmeler yarattılar. Bu gelişmeler özellikle grafik işlemci üniteleri yani ekran kartları, işlemciler, ana kartlar, bellekler, hard diskler ve görüntü panellerinde çok net biçimde ortaya çıkmıştır. Ayrıca oyuncular için özel üretilen klavye ve fareler de bu gelişmelerden olumlu yönde etkilenmiş ve profesyonel oyuncuların çok dikkat ettiği noktalardan biri olan klavye ve fare tepki sürelerinde gözle görülür gelişmeler yaşanmıştır.

E-spor'un en önemli ekipmanı olan ve bilgisayarlarda performansı doğrudan etkileyen bilgisayar bileşenlerinden kısaca bahsedebiliriz;

Anakart

Yongaseti anakartın "beynini" oluşturan entegre devrelerdir. İşlemcinin, önbelleğin, sistem veri yollarının, çevre birimlerinin, kısacası PC içindeki her şeyin arasındaki veri akışını denetlemekten sorumludur. Veri akışı, bilgisayarların donanımlarının işlemesi ve bilgisayar performansı açısından çok önemli olduğu için yongaseti de bilgisayar kalitesi, özelliği ve hızı üzerinde kritik öneme ve etkiye sahip bileşenlerden biridir. Eski bilgisayarlardaki bileşenleri ve işleyişi, çok sayıda yonga denetlerdi. Yeni sistemlerde hem maliyeti düşürmek, hem tasarımı basitleştirmek hem de daha iyi uyumluluk sağlamak için bu yongalar tek bir yonga seti olarak düzenlenmiştir. Bir yongasetinin dolayısıyla anakartın performansı; o yongasetinin sunduğu hıza, bant genişliğine ve diğer donanımlara ve yazılımlara verdiği desteğe bağlıdır(Düzakın ve Demirtaş, 2005)

RAM(Random Access Memory)

RAM, Rastgele Erişim Belleği anlamına gelir ve genellikle "hafıza" olarak bilinir. Verilerin saklandığı sabit disk ile çalışan programların isteklerini yerine getiren CPU (veya merkezi işlem birimi) arasında bir tür durgunluk görevi görür. Sabit diskteki veriler RAM'a kopyalanır ve buradan CPU'ya daha hızlı gönderilebilir. Verilerin düzenli olarak aktarılması, RAM verilerinin üzerine sürekli yazılır ve temizlendiği anlamına gelir (dolayısıyla "rastgele"). Bu bilgisayarın, göz önünde bulundurulması gereken RAM nitelikleri vardır ve birinci kapasitedir. RAM ne kadar daha çok veri saklayabilirse, o kadar çok sabit disk sürücüsünden almak zorunda kalmaz. Bu, bir kerede daha fazlasını yapabileme ve daha hızlı bir şekilde gerçekleştirebilme ile sonuçlanır. Bu durumda RAM hızı sorunu var demektir. Bu olay gerektiğinde sabit sürücüden ne kadar hızlı veri yazma yapılabileceğini belirler; yine de ne kadar hızlı olursa o kadar iyidir("RAM neden önemlidir",2017)

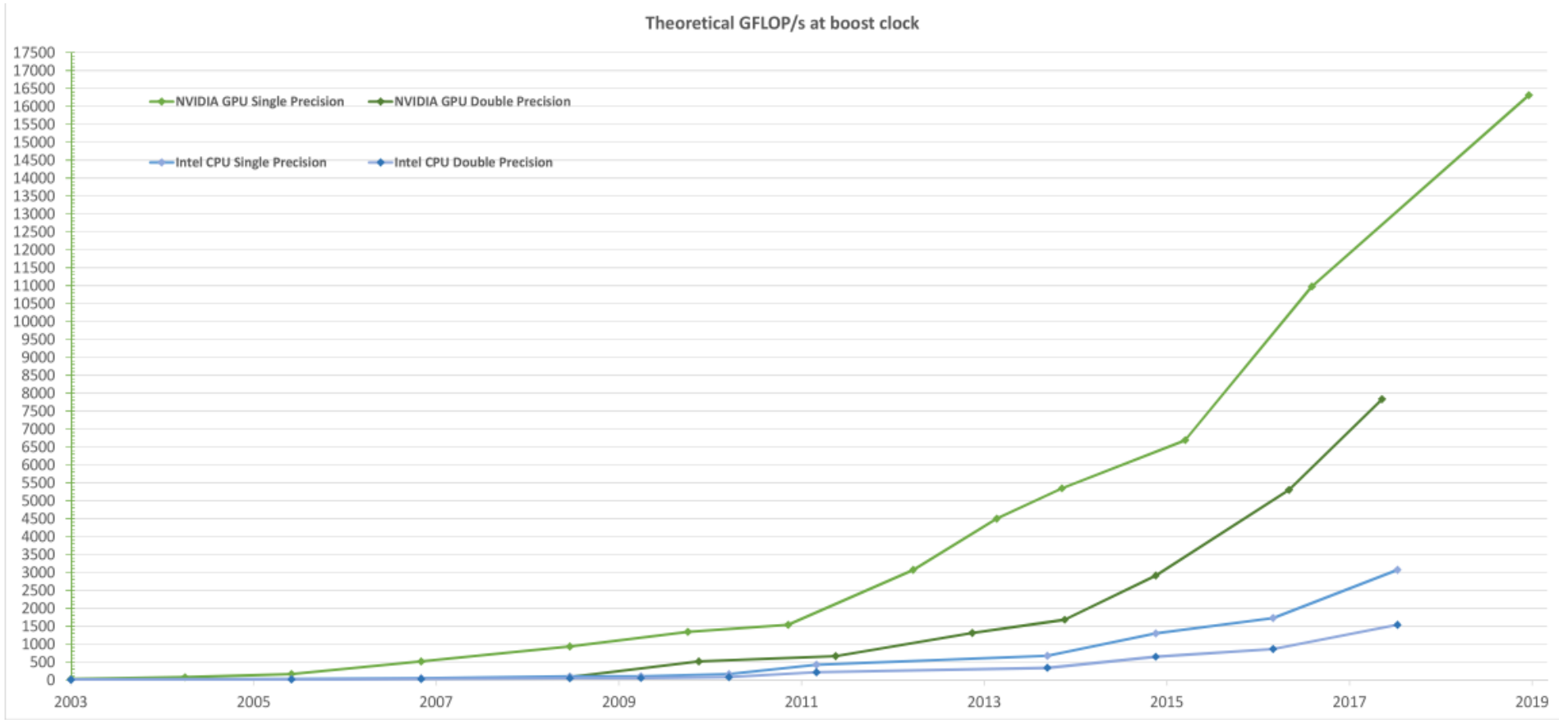
GPU(Graphic Process Unit)

GPU yani ekran kartı bilgisayarlar ve oyun konsollarında hızlı hesaplamalar yapan ve görüntü oluşturmayı hedefleyen bir donanımdır. Ekranda yer alan görüntüler GPU tarafından sağlanmaktadır ve yine aynı şekilde GPU tarafından kontrol edilmektedir. GPU'lar ilk olarak 1970'li yıllarda ortaya çıkmıştır. 1980'li yıllarda IBM ve Intel'in GPU'ları geliştirme açısından ciddi girişimleri olmuştur. 1990'lı yıllarda NVIDIA

ve ATI gibi sadece GPU üretimine yönelen firmalar doğmuştur. 1994 yılında Toshiba tarafından tasarlanan Sony GPU Playstation'ın tanıtımında kullanılmıştır. NVIDIA, GeForce 256 ürününü “dünyanın ilk grafik işlemci ünitesi” olarak tanıttı. Devamında 2 boyutlu donanımsal hızlandırma yaygınlaştı ve OpenGL grafik programlama kütüphanesi kullanıma sunuldu. Böylece grafik işlemede yeni bir dönem başlamış oldu. 2000'li yıllara gelindiğinde ise GPU'nun hesaplama gücü çok artmıştı. Gerçek zamanlı, yüksek tanımlı 3 boyutlu grafikler için doymak bilmeyen piyasa talebi sebebiyle GPU'lar bir evrim geçirmiştir. Günümüzde GPU'lar yüksek hesapsal güce, çok çekirdekli işlemciye ve çok yüksek bellek bant genişliğine sahip; programlanabilir; yüksek derece paralel; çok thread'li hale gelmişlerdir (Çetin ve Hacıömeroğlu,2013; “GPU nedir?”, 2019).



Şekil 2. NVIDIA RTX 3090 Ekran Kartı



Şekil 3. CPU ve GPU için saniyedeki ondalıklı sayı işlemleri karşılaştırması

İşlemci (Central Processing Unit-CPU)

Merkezi işlem birimi (CPU- Central Processing Unit) olarak da adlandırılan işlemciler, bilgisayarların en temel bileşenlerinden biridir. Bilgisayarın yapacağı işlemlerin neredeyse tamamını yönetme görevi işlemcinindir ve bu proses verilerin veya bilgilerin bilgisayar belleğinden alınıp işlendikten sonra tekrar belleğe yazılması şeklinde işlemektedir. İşlemcilerin mekanik parçası bulunmamaktadır. Bu entegre devreler, içlerinde milyonlarca transistör barındırır ve işlemci içerisindeki transistör sayısı o işlemcinin hızını doğrudan etkiler, yani ne kadar çok transistör yer alıyorsa işlemci o kadar hızlı olur. Isı problemleri nedeniyle bir işlemci, kullanılan transistör sayısını artırmak için her istenildiği boyutta yapılamaz. Ancak, teknolojik gelişmeler sayesinde çok daha küçük transistörleri, birbirleri arasındaki devrelerin aralığını da küçülterek uygun bir işlemci kalıp boyutuna sığdırmak mümkün olmuştur. Buna "mikron teknolojisi" denir(Düzakın ve Demirtaş, 2005).



Şekil 4. Intel 9.nesil işlemcisi

Bilgisayar Teknolojileri Şirketleri ve E-Spor Ortaklığı

E-sporun global hale gelmesinde şüphesiz ki bilgisayar teknolojileri şirketlerinin büyük payı vardır. Sadece ürün geliştirmekle kalmayan şirketler, hem kendi ürünlerinin gelişiminin sürdürülebilirliği hem de ürünlerini kullanıldığı ve milyonlarca izleyici kitlesine sahip e-spor dünyasında pazar paylarını arttırmak ve e-sporu daha da büyük bir

döngü haline getirmek için hem oyuncularla hem de organizatörlerle çok ciddi anlaşmalar yapmaktadırlar. E-spor'un uzun süredir içinde yer alan Intel ve ESL, yenilikçi teknoloji, turnuvalar ve etkinlikler aracılığıyla gelecekteki e-spor olgusunu şekillendirmek için 100 milyon dolardan fazla yatırım yapacağını açıklamıştır. Böylece e-spor tarihindeki en büyük e-spor ortaklığını yaratmış olacaktırlar ("E-sporun geleceği",2018). Ayrıca Intel®, Intel Extreme Masters ile dünyanın en uzun süredir devam eden global profesyonel oyun turuna ana sponsorluk yapmaktadır. 2006 yılında ESL tarafından başlatılan global turnuvada, Counter-Strike: Global Offensive, StarCraft® II ve diğer e-spor oyunlarında dünyanın en iyi oyuncuları yer almaktadır. IEM, on yılı aşkın bir geçmişe sahip olduğundan, dünyadaki en prestijli ve geleneksel etkinliklerden biri olarak kabul edilir (Intel Extreme Masters, 2019).



Şekil 5. Intel Extreme Masters Chicago 2019



Şekil 6. Intel Extreme Masters Katowice 2019

En büyük GPU firmalarından biri olan NVIDIA ve en büyük bilgisayar firmalarından biri olan ASUS, birden çok e-spor takımını doğrudan desteklemekte ve bu takımların başarısı için maddi destek sağlamaktadır (“ROG”, 2020; NVIDIA, 2020).

Uluslararası Futbol Federasyonu (FIFA), EASPORTS işbirliğiyle düzenlediği FIFA eWorld Cup, FIFA eNations Cup, FIFA eClub World Cup gibi organizasyonlarla e-spor takımlarına ve oyuncularına turnuvalarda ev sahipliği yapmaktadır. FIFA eWorld Cup Grand Final’da 2019 yılının toplam ödülü 500.000 USD olarak dağıtılmıştır ve 2019 Grand Final 47 milyondan fazla sayıda çevrimiçi görüntülenme sayısına ulaşmıştır. FIFA eWorld Cup 2018 elemelerinde ise 20 milyondan fazla yarışmacı bu süreçte yer almıştır (“FIFA eWorld Cup”, 2020).



Şekil 7. FIFA eWorld Cup 2018 Londra

SONUÇ

Dünyanın en büyük endüstrilerinden biri olan bilgisayar ve oyun endüstrisi çok hızlı bir biçimde gelişmekte ve yenilikler getirmektedir. Teknoloji şirketleri e-spor takımlarına, e-spor organizasyonlarına ve bu organizasyonlarda kullanılan yazılım ve donanımlara çok ciddi yatırımlar yapmaktadırlar. Geleneksel sporların teknoloji ile bir araya gelmesi, espor sürecinin hızlanmasında ve geleneksel sporlara alternatif olarak esporun da gelişimini dolaylı yoldan etkilemiştir. Bu varsayım, FIFA'nın da espor dünyasına girmiş olması ve futbolun espor sektörü içerisine sadece oyun olarak değil, turnuva konsepti olarak yerleştirilmesinden yola çıkılarak yapılmıştır. Sadece rol tabanlı çok oyunculu oyunların değil, geleneksel sporların da espor'a entegre edilebileceği görülmüştür. Özellikle büyük bilgisayar ve teknoloji şirketlerinin espor'a yapmış oldukları devasa yatırımlar, teknolojinin yer aldığı bir konseptin ne kadar hızlı büyüyebileceğini gözler önüne sermiştir. E-spor'un bu kadar hızlı büyümesinin en önemli etkilerinden biri de, her yaş grubundan insanın neredeyse her sektörde aktif olarak kullandığı bilgisayar ve mühendislik bilimlerine bağlı olmasıdır. Çok kısa sürede çok fazla sayıda profesyonel oyuncu, kullanıcı ve izleyiciye ulaşabilmenin, başka sektörlerde bu kadar olmadığı aşıkardır. Önümüzdeki yıllarda yaşanacak olan teknolojik gelişmelerin, e-sporun çok daha fazla sayıda kullanıcıya ulaşmasını sağlayacağı ve teknoloji firmalarının yapacağı yatırımların da bu yönde artacağını düşünmekteyiz.

KAYNAKÇA

- Blumberg, F. C., Altschuler, E. A., Almonte, D. E., & Mileaf, M. I. (2013). The impact of recreational video game play on children's and adolescents' cognition. *New directions for child and adolescent development*, 2013(139), 41-50.
- Çetin, N. M., & Hacıömeroğlu, M. (2013). GPU Hızlandırılmalı Veri Demetleme Algoritmalarının İncelenmesi. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 4(11).
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of applied developmental psychology*, 23(4), 373-392.
- Düzakın, E., & Demirtaş, S. (2005). En uygun performansla sahip kişisel bilgisayarların oluşturulmasında veri zarflama analizinin kullanımı. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14(2), 265-280.
- Engineering Esports:The tech that powers worlds(2019, 24 Ekim). Erişim adresi: <https://technology.riotgames.com/news/engineering-esports-tech-powers-worlds>
- Espor nedir? Erişim tarihi(2020, 11 Ocak). Erişim adresi: <https://espor.online/espor-nedir/>
- E-sporun geleceği yeniden şekilleniyor(2018,13 Aralık) Erişim adresi: <https://www.intel.com.tr/content/www/tr/tr/gaming/esports.html>
- FIFA eWorld Cup Grand Final Overview(2020, 11 Ocak). Erişim adresi: <https://www.fifa.com/fifaeworldcup/grand-final/overview/>
- Geforce Esports Teams. Erişim tarihi(2020, 11 Ocak). Erişim adresi: <https://www.nvidia.com/en-gb/geforce/community/esports/teams/>

- GPU nedir? Ne işe yarar? (2019,23 Eylül). Erişim adresi: <https://shiftdelete.net/gpu-nedir-gpu-ne-ise-yarar-gpu-acilimi-nedir/2>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*, 27(2), 211-232
- Intel Extreme Masters. Erişim tarihi(2020, 11 Ocak). Erişim adresi: <http://www.intelxtrememasters.com/>
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society*, 13(2), 287-299.
- Kocadağ, M. (2017). Elektronik spor kariyeri ve eğitim. *Doğu Anadolu Sosyal Bilimlerde Eğilimler Dergisi*, 1(2), 49-63.
- League of Legends Finali Fenerbahçe Ülker Spor ve Etkinlik Salonu'nda Yapıldı.(2017, 19 Ağustos). Erişim adresi: <http://fbsk.org/detay.asp?ContentID=56999>
- Wolfteam Türkiye Kupası'nda Şampiyon Galatasaray Espor.(2019, 30 Kasım). Erişim adresi: <https://www.galatasaray.org/haber/amator-subeler/esports/wolfteam-turkiye-kupasinda-sampiyon-galatasaray-espor/45570>
- Mustafaoğlu, R. (2018). e-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96.
- Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A., & Griffiths, M. D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of adolescence*, 18(6), 687-691.
- RAM neden önemlidir-Ciddi tasarım, ciddi performans(2017,4 Nisan). Erişim adresi: <https://techinstyle.asus.com/tr/ram-neden-onemlidir-ciddi-tasarim-ciddi-performans/>
- ROG Eports Teams. Erişim tarihi(2020, 11 Ocak). Erişim adresi: <https://rog.asus.com/esport-teams/>
- Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).

BÖLÜM 9

PARK VE REKREASYON YÖNETİMİNDE YENİ GİRİŞİMCİLİK MODELİ: E-SCOOTER ULAŞIM SİSTEMİ

Uzm. Ozan YILMAZ

*Serbest Araştırmacı &
Kocaeli Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü,
Beden Eğitimi ve Spor ABD, Doktora Pr.
E-posta: ozanyilmaz57@gmail.com*

ATIF: Yılmaz, O. (2020). Park ve Rekreasyon Yönetiminde Yeni Girişimcilik Modeli: E-Scooter Ulaşım Sistemi. Kürşad Sertbaş (Ed.), Spor ve Rekreasyon Yönetiminde Güncel Konular ve Araştırmalar içinde (ss. 123-143). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları

- BÖLÜM 9 -

PARK VE REKREASYON YÖNETİMİNDE YENİ GİRİŞİMCİLİK MODELİ: E-SCOOTER ULAŞIM SİSTEMİ

Uzm. Ozan YILMAZ

*Serbest Araştırmacı &
Kocaeli Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor ABD, Doktora Pr.
E-posta: ozanyilmaz57@gmail.com*

GİRİŞ

Paylaşılan mobilite hizmetleri, kullanıcılar arasında bisiklet, elektrikli bisiklet (e-bisiklet) ve elektrikli scooter (e-scooter) gibi cihazların paylaşıldığı yeni bir alternatif ulaşım araçlarıdır. Genellikle teknoloji veya bir mobil uygulama tarafından etkinleştirilirler ve ortaya çıkan hizmetler birçok ülkede genellikle özel şirketler tarafından yürütülmektedir. Daha düşük emisyonlu mobilite seçenekleri sunmak, emisyonları ve tıkanıklığı azaltacak, şehirdeki yaşam kalitesini artıracak daha çeşitli, kullanışlı ve erişilebilir bir ulaşım ağı oluşturulması planlanmaktadır. Bununla birlikte, tüm yeni teknolojilerde olduğu gibi, paylaşılan mobilite cihazları, kamusal geçiş hakkını uygun şekilde yönetmek, kamu güvenliğini teşvik etmek ve eski düzenlemeleri yeni iş türlerine uyarlamak açısından önemli zorluklar da beraberinde mutlaka gelecektir.

Yeni toplumsal eğilimlerin, iş modellerinin ve teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak son on yılda paylaşılan mobiliteye olan talep artmıştır. 2018 yılında elektrikli motorla çalışan ve 30-40 km / saate varan bir hız ile scooter veya kick-scooter adı verilen yeni bir taşınabilir, eğlenceli ve kompakt paylaşımlı taşıma cihazları kategorisi piyasaya sürülmüştür (Bidasca ve ark., 2020).

E-scooter'lar çeşitli nedenlerden dolayı caziptir. Kullanıcılar için e-scooter'lar, motorlu taşıtlara, bisiklete binmeye ve yürümeye alternatif olarak hizmet veren uygun, uygun fiyatlı, eğlenceli bir ulaşım seçeneği sunmaktadır (Zhu ve ark., 2020; Choron ve Sakran 2019). E-scooter'lar hem işe gidip gelme hem de rekreasyon amaçlı sıklıkla kullanılmaktadır (Kobayashi ve ark., 2019). Ayrıca, motorsuz yada elektriksiz scooterların buluşmaları hem eğlence hem de rekreasyon amaçlı olduğunu açıkça belirtmiştir (Fan, 2009). Aynı zamanda, Tayvan'da e-scooter'ların en yaygın kullanımının turizm/rekreasyon amaçlı rekreasyon gezileri olduğu da belirtilmiştir (Wang, 2007).

Amerika Birleşik Devletler’inde yapılan birçok çalışma e-scooter kullanımının rekreasyon amaçlı olduğunu ortaya koymuştur:

Washington DC’de paylaşılan e-scooter kullanım modelleri, kullanımın eğlence, rekreasyon ve turizm faaliyetleri için olduğunu gösterirken, bisiklet paylaşımının işe gidip gelmek için kullanıldığını göstermektedir (McKenzie, 2019).

Austin, Teksas’ta e-scooter kullanımının rekreasyon amaçlı kullanım alanlarıyla ilişkili olduğunu belirtmiştir (Bai ve Jiao, 2020). Denver, Portland ve Baltimore’dan yapılan anketler, işe gidip gelmenin ve rekreasyonun eşit derecede önemli e-scooter gezisi amaçları olduğunu göstermektedir (NACTO, 2020). Kısaca, birçok araştırma e-scooter kullanımının rekreasyon amaçlı olduğunu ileri sürmüştür (Bai ve Jiao, 2020; Mathew ve ark., 2019; McKenzie, 2019; Wang, 2007; Kobayashi ve ark., 2019).

1 Kasım 2019 itibarıyla Amerika Birleşik Devletler (ABD)’nin Maryland eyaletinde Ulusal Başkent Parkı ve Planlama Komisyonuna bağlı Parklar ve Rekreasyon Dairesi, elektrikli bisikletlere (e-bisikletler) ve elektrikli scooterlara (e-scooterlar) yönelik bir pilot uygulama başlatmıştır (MNCPPC, 2019). Bu uygulamayla da anlaşılacağı gibi e-scooterlar aynı zamanda serbest zaman aktivite aracı olarak da kullanılabilirliğini göstermektedir. Glenn ve ark. (2020) Provo (*ABD’nin Utah eyaletine bağlı Utah’ta bir ilçe*)’da yaptıkları çalışmada, e-scooter kullanıcılarının ağırlıklı olarak erkek, kolej yağındaki bireyler olduğunu ve çeşitli nedenlerle e-scooter kullanan bireyler olduğunu, en iyisinin rekreasyon amaçlı olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu doğrultuda denilebilir ki, günümüzde birçok insan günlük ulaşım aracı olarak kullanılırken, birçok insan da açık hava rekreasyon alanlarında serbest zamanlarının bir eğlence aracı olarak kullanmaktadır.

Bu yüzden kullanım amacı farklılık gösteren e-scooter’lar da; her yeni araçta olduğu gibi, maksimum hız, görüş mesafesi, denge, tekerleklerin boyutu ve frenleme gibi güvenlik endişeleri önemlidir. Altyapı tarafında, bisikletçiler için zaten tehlike oluşturan ve hızlı e-scooter’lar için daha da büyük bir tehdit oluşturabilecek çukurlar sorunu vardır. İngiltere istatistikleri, son 10 yılda 400 bisikletçinin kötü bakımlı yollar nedeniyle ciddi şekilde yaralandığını veya öldüğünü göstermektedir (Bidasca ve ark., 2020).

Otoyol Güvenliği Sigorta Enstitüsü (IIHS) araştırmacıları, e-scooter kullanıcılarının bisikletlilere göre mil başına daha fazla yaralandığını ve çukurlar, kaldırım çatlakları, elektrik direkleri ve tabelalar nedeniyle yaralanma olasılıklarının iki kat daha fazla olduğunu, ancak bisikletlilerin bir motorlu taşıtın çarpma olasılığının üç kat daha fazla olduğunu bulmuştur (Preston, 2020).

E-Scooter ulaşımda yeni bir devrimi başlatmış olabilir. Günümüzde kalabalık toplu taşıma araçlarında corona virüsü bulaşma riskinden endişe eden insanlar, özellikle kısa mesafeler için e-scooter tercih etmeye başlamıştır. Bu araçların hızla yaygınlaşması, birçok ülkede yasal düzenlemelere gidilmesine neden olmuştur. E-scooter'ların hem ulaşımına hem de çevreye katkısı çok güzeldir. Fakat telafisi mümkün olmayan kazalara meydan vermektedir. Bu bağlamda, bu bölümde rekreasyon amaçlı kullanılan e-scooter'ların risk ve sağlık emniyeti boyutlarıyla Avrupa ülkelerin, ABD ve ülkemizin yasal düzenlemeleri, sistematik incelenmesi amaçlanmıştır.

Elektirikli Scooter (E-Scooter) ve Risk Boyutu

Micromobility akıllı telefon uygulamaları ile ilişkili ayakta elektronik scooterlar ilk olarak Eylül 2017'de Santa Monica, California'da tanıtılmıştır (Bird Rides Inc, 2018; Hall, 2018). Sonraki yıllarda, çok sayıda şirket mikro mobilite trendine katılmıştır. Bu da e-scooter kullanılabilirliğinin ve kullanımının hızla artmasına neden olmuştur (Dickey, 2018).

2018 sonu itibariyle, 85.000'den fazla e-scooter, yaklaşık 100 ABD şehrinde halka açık olarak kullanıma sunulmuştur. ABD genelinde 38,5 milyon e-scooter kullanıcıasına ulaşmıştır. Tüm e-scooter gezilerinin % 40'ı Los Angeles, San Diego ve Austin bölgelerinde gerçekleşmiştir (NACTO, 2020). E-scooter kullanımındaki artışla birlikte, kullanımlarına bağlı yaralanmalar da artmıştır. Ulusal düzeyde e-scooter kullanımına ilişkin acil servis ziyaretlerinde çarpıcı bir artış gözlemlenmiştir. 2014 ile 2018 Ulusal Elektronik Yaralanma Gözetim Sisteminin Analizi dik olan 2017 den 2018 kadar meydana gelen yükselir, yaşa göre düzeltilmiş e-scooter yaralanma insidansı % 222 artarak ve yaşa göre ayarlanmış hastaneye yatmayı % 365 artış göstermiştir (Namiri ve ark., 2020). Amerika Birleşik Devletleri'ndeki birçok vaka serisinde, hafif kontüzyon, aşınma ve yırtılmadan yoğun bakım gerektiren veya ölümlle sonuçlanan ciddi yaralanmalara kadar değişen e-scooter ile ilişkili travma ile ilişkili toplam vücut yaralanmaları tanımlanmıştır.

Bu çalışmalar da, e-scooter ile ilişkili travma ile başvuran hastaların % 26 ila % 58'inde kraniyofasiyal yumuşak doku veya kemik yaralanması meydana geldiğini belirtmiştir (Trivedi ve ark., 2019; DiMaggio ve ark. 2020). Ayrıca, Trivedi ve ark. (2019) yapmış oldukları çalışmada, e-scooter kullanıcıları arasında en yaygın yaralanma mekanizmalarının düşme (%80), nesnelere çarpışma (%11) veya araba, bisiklet veya başka bir scooter gibi hareket eden bir aracın çarpması (% 9) olduğunu bildirmişlerdir.

E-scooter kullanımının neden olduğu yaygın yaralanmalar şu şekilde sıralayabiliriz:

- Travmatik beyin hasarı / Sarsıntı
- Kırılma
- Çıkık
- Burkulma
- Sıyrık/Aşınma (Healthplus, 2019).

Ülkemizdeki Bazı E-Scooter Şirketleri ve Risk Yönetimi Önlemleri

❖ BİN BİN

İstanbul Havalimanı ve üniversite kampüsleri için e- scooter kiralama girişimi olarak karşımıza çıkmaktadır.



Sürücü, güvenli bir sürüş için aşağıdaki kurallara uyacağını kabul eder:

1- Sürüş sırasında Kullanıcı, herhangi bir el çantası, sırt çantası ya da başka bir eşya taşımanın Taşıtın işleyiş güvenliğine ve sürüş güvenliğine zarar vereceğini ya da Taşıtın dengesini bozacağını bilir ve bu durumu kabul eder. Kullanıcı, eğer böyle bir eşya taşıyacaksa bu eşyanın vücuduna tam bir şekilde oturması gerektiğinin ve sürüşünü engellemediğinin farkında olmak zorundadır. Kullanıcı, işbu eşyanın Taşıtı kullanması sırasında, sürüş için gerekli yeterliliklerini engellemeyecek şekilde taşınması gerektiğini bilir ve kabul eder.

2- Taşıtın gidonuna ağır çantalar ya da bunun gibi ağır eşyalar yerleştirmesi yasaktır.

3- Kullanıcı, Taşıtı kullanırken cep telefonu, tablet, taşınabilir müzik oynatıcısı ya da dikkatini dağıtabilecek herhangi bir cihaz ya da şey kullanmamalıdır.

4- Kullanıcı; alkol, ilaç, uyuşturucu veya güvenli sürüş yeterliliklerini engelleyebilecek ya da sekteye uğratabilecek ve bunlarla sınırlı olmaksızın herhangi bir madde etkisi altındayken Taşıtı kullanmayacağını kabul ve taahhüt eder. Aksi halde ortaya çıkacak ya da çıkmış en geniş anlamıyla tüm zararlardan Kullanıcı sorumlu olacaktır.

5- Kullanıcı taşıtta herhangi bir ikinci kişi veya çocuk taşımayacaktır.

6- Taşıtı, yolculuk bitiminde mutlaka kilitlenmelidir. Kullanıcı tarafından Taşıtı kilitlenmezse, yolculuk devam edecek olup yolculuk ücretinin Kullanıcıdan tahsil edilmeye devam edeceğini Kullanıcı bilir ve bu durumu kabul eder. Kullanıcı, yalnızca ve sadece BİN TEKNOLOJİ tarafından sağlanan kitleme mekanizmalarını kullanacak, bunun dışında herhangi bir şekilde ya da farklı bir kitle Taşıtı kitlemeyecektir.

7- Taşıtı mutlaka uygun bir yere, ayaklığı açılmış şekilde park edilmelidir. Taşıtı onaylanmamış bir özel mülke, kilitli bir alana veya bunlar dışındaki herhangi bir özel alana park edilemez. Ayrıca Taşıtı, devrilme tehlikesi barındıran yoğun trafikli bir bölgeye de park edilmemelidir. Taşıtı, umuma kapalı bir bölgeye park edilemez. Taşıtı, mutlaka umuma açık bir yerde görülebilecek bir şekilde park edilmelidir. Kullanıcı tüm bu durumları ve kısıtlamaları bildiğini, bunların farkında olduğunu ve gerekli şekilde hareket edeceğini kabul ve taahhüt eder.

8- Sürücü, Taşıtı yarış, dağ sürüşü, akrobasi veya bunun gibi özel sürüşler ya da diğer uygun olmayan sürüşler için kullanmamayı kabul eder. Sürücü, Taşıtı toprak yol, su kaplı alanlar (normal sürüşü engelleyecek şekilde) veya yasaklanmış, yasadışı, başkalarını rahatsız edici herhangi bir bölge içinde kullanmayacağını kabul eder. Kullanıcı, Taşıtı bir ödül ya da kiralama amacını, herhangi bir yasa, kural ya da düzenlemeyi ihlal amaçlı kullanmayacağını kabul ve taahhüt eder.

9- Taşıtın maksimum ağırlık limiti olan 91 kg'ı geçmemelisiniz.

10- Yetkilendirilmemiş erişim sağlamak ya da Hizmetler'i işbu Sözleşmede belirtilen durumların dışında kullanmak amacıyla Taşıtlar üzerinde Kullanıcı tarafından, BİN TEKNOLOJİ'nin onayı olmaksızın değişiklikler yapılamaz.

11- Kullanıcı; hizmetler'in kullanımı sırasında gerçekleştirebileceğinin bilinebilir veya bilinemeyecek, öngörülebilir ya da öngörülemez, kullanıcı'nın kusurunun olması ya da olmaması fark etmeksizin tüm hatalı ve/veya kurallara aykırı kullanım sonucunda veya mevzuata aykırı kullanım sonucunda meydana gelebilecek; sonuçları, yaralanma veya ölümle sonuçlanabilecek kazaları, ileri sürülebilecek iddiaları, talepleri, zararları, kayıpları, bunlara ilişkin her türlü hukuki ve cezai sorumluluğu, masraf ve yargılama giderlerini, avukatlık ücretlerini ve diğer sair masrafları kabul etmiştir.

12- BİN TEKNOLOJİ- Elektrikli Scooter, çalışabilmesi için pilinin dönemsel olarak şarj edilmesi gereken bir elektrikli taşıttır. Sürücü, Taşıtın bir elektrikli taşıt olduğunu ve bununla ilgili tüm sınırlama ve gerekliliklerin ışığında Taşıtı güvenli ve ihtiyatlı bir şekilde kullanmayı kabul ve taahhüt eder (Web 1).

❖ HOP!

Ankara'da hizmet vermeye başlayan e-scooter kiralama girişimi HOP!. Geçtiğimiz yılın Aralık ayında kullanıma sunulan HOP!, İstanbul, Ankara ve İzmir de dahil olmak üzere toplamda 5 şehirde operasyona geçmeyi planlamaktadır.



ÜYE, aracı kullanırken aşağıdaki risk ve tehlikeleri (bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla) dikkate alacaktır:

- *Motorlu – Motorsuz Araçlar ve diğer objeler,*
- *Yayalar,*
- *Trafik akışı,*
- *Taşıt ya da Taşıta ait parça işlev bozukluğu,*
- *Yol durumu ve kalitesi,*
- *Hava durumu.*

Aracın sınırlı olmamak kaydıyla, özellikle aşağıdaki amaçlarla kullanılması kesinlikle yasaktır ve buna aykırı davranıştan ÜYE tek başına sorumlu olacaktır:

- *Gümrük Mevzuatı ve sair yasalara aykırı maddelerin taşınmasında,*
- *Yasa dışı işlerde,*
- *Herhangi bir vasıta vs. itmekte veya çekmekte,*
- *Ticari maksatla yolcu veya eşya taşınmasında,*
- *Araca zarar verecek şekilde ve taşıma haddini aşacak şekilde şahsi yük/eşya taşınmasında,*
- *Aracın, uyuşturucu madde veya alkollü içki almış şekilde kullanılması*

- Aracın, iddia ve yarışlara katılması,
- Aracın uygun olmayan yer ve şartlarda (kum, dağlık arazi, dere yatağı, bataklık vs.) ve/veya aracın teknik yapısı ve dayanma gücüne uygun olmayan yer ve yollarda,
- Aracı, can güvenliği ve sağlığına uygun bir şekilde kullanmak için gereken (kask, dizlik, dirseklilik vb.) koruyucu gereçlerden yoksun halde kullanması (Web 2).

❖ MARTI

2019 yılını Mart ayında İstanbul'un Anadolu Yakası'nda kullanıma sunulan Martı scooterlarını şu an İstanbul'un pek çok noktasında ve Kocaeli'inde görmek mümkündür.



Güvenlik

Martı'nın, kullanıcılarına en güvenli ve kullanışlı çözümü sunmak için yaptığı bazı düzenlemeler ise şunlardır:

- *Karayolları Trafik Kanunu ve Karayolları Trafik Yönetmeliği uyarınca bisiklet statüsünde nitelendirilen elektrikli scooterların, otoyollara (TEM, E-5, D100) girişi yasal değildir. Biz Martı olarak Kullanıcılarımızın güvenliğine büyük önem veriyoruz. Bu çerçevede uygulamamız içerisindeki yasaklı alanlara otoyollar ile*

birlikte şehirlerarası çift yönlü karayollarını da ekledik. Bu yasaklı alanlarda sürüş yapılamamaktadır. Yasaklı alana giriş halinde ise elektrikli scooterların hızı uyu üzerinden yavaşlatılarak durdurulmaktadır.

- *Martı, tüm elektrikli scooterların bakımlarını ve tamirlerini düzenli olarak gerçekleştirir.*
- *Elektrikli scooterları kullanmak için sürücü belgesi zorunlu değildir. Karayolları Trafik Kanunu'nda Türkiye'de kullanım için minimum yaş 11, diğer ülkeler mevzuatlarında ortalama minimum yaş 14 olarak belirlenmiştir. Martı ise minimum 18 yaşında olmayı güvenlik açısından zorunlu tutar. Tüm dünyada yapılan sürüşlerde ortalama elektrikli scooter kullanım yaşı 32'dir.*
- *Dünya çapındaki mikromobilité araçları ortalama 25 km/sa hıza çıkabiliyorken Martı elektrikli scooterlarının hızını güvenlik açısından 18 km/sa ile limitlemiştir. Martı'nın belirlediği hız limiti maraton koşucusu hızının dahi altındadır.*
- *Belediyelerin kullanıma uygun gördüğü rotalarda araçların kullanılmasına izin vermektedir. Ayrıca park edilmesi uygun görülmeyen bölgeler Martı uygulaması içerisinde "park yasak" bölgeler olarak belirlenmiştir.*
- *Yapılan tüm sürüşleri 7 gün 24 saat Martı merkezinden takip edilir ve kullanıcılarına canlı destek verilir.*
- *Saha personelleriyle 7 gün 24 saat kullanıcılarımızın ve Martı'ların güvenliği ile sağlığını kontrol eder.*

Bunun yanı sıra sürüş güvenliği için Martı elektrikli scooterları:

- *Yokuş aşağı sürüş gerçekleştirilirken, maksimum hız limitini aşmayı engelleyen otomatik fren desteği bulundurmaktadır.*
- *Güçlendirilmiş, uzun süreli kullanıma dayanıklı şasiye sahiptir.*
- *Ani hızlanmaya karşı sürüş başlamadan ayakla hızlanmayı gerektirir.*
- *Ön ve arka lastiklerde sarı veya beyaz reflektörler bulunur.*
- *Şasi üzerinde kaymayan taban yer mevcuttur.*
- *Önde uzun mesafe farı ve arkada stop lambası yer alır.*

- Zil ve uyarı alarmı barındırır.
- Destek talep edilen durumlarda kullanıcılarımızın yanına en hızlı şekilde ulaşmak ve filomuzun izinler dahilinde olan bölgelerde kullanımının kontrolü için GPS sistemi içerir. (Web 3).

❖ MOBI

İstanbul'da hizmet veren yeni bir elektrikli scooter kiralama girişimi karşımıza çıkmaktadır. MOBI Electric Scooters adlı girişim İstanbul'un belirli bölgelerinde hizmet vermeye başlamıştır.



Hatırlatmalar

Mobi'yi Kullanırken;

“Mobi'yi kullanabilmek için 18 yaşından büyük olman gerekir! Mobi uygulamasını APP STORE'dan veya GOOGLE PLAY'den akıllı telefonuna indirip kullanmaya başlamadan önce, mutlaka kullanım şartlarını dikkatlice okuyup onay vermeli ve hesabını oluşturmalısın! Aksi takdirde uygulamayı ve hizmetleri kullanamazsın. Mobi'yi kullanırken mutlaka kullanım şartlarına uymalısın! Aksi takdirde kullanım şartlarında yazılı olan cezai müeyyidelerle karşı karşıya kalabilirsin.”

Haritada Tanımlı Bölgede Kal

“Mobi’yi uygulama ekranında belirtilmiş olan tanımlı bölge içinde kullanmalısın, tanımlı bölge dışına çıkarsan mobi kendisini kilitleyecektir. Böyle bir durumda herhangi bir cezayla karşılaşmamak için derhal tanımlı bölge içine dönmelisin! Mobi ile sürüş yaparken mutlaka trafik kurallarına uymalı, yaya yollarını kullanmamalısın. Alkollüyken asla sürüş yapmamalısın!”

Unutma ! Mobi tek kişilik bir araçtır.

“Bu durum kendin ve çevrendekiler için büyük risk yaratır. Sürüşü bitirmek istediğinde mobi yi park ederken daima umuma açık bir alana, trafiği ve yayaları engellemeyecek dik bir şekilde kilitlemiş, çevredekilere herhangi bir rahatsızlık vermeyecek şekilde park et. Güvenliğiniz bizim önceliğimizdir, lütfen gereken kurallara uyalım” (Web 4).

❖ Palm

Martı, HOP! ve MOBI gibi rakiplerinden farklı olarak üniversitelere odaklanan bir girişim olan Palm, İTÜ Ayazağa yerleşkesinde hizmet vermektedir. Türkiye çapında üniversite kampüslerine yayılarak hizmet vermeyi amaçlayan Palm, fiyatlandırma konusunda rakiplerinin bir adım önündedir.



PALM Kullanıcılık Şartları:

Yaş Sınırı: Reşit olmayanlar PALM Kullanıcısı olamaz. Veli/vasi onayı ile PALM kullanıcılığı mümkün değildir. Kimlik bilgilerini yanlış doldurarak sisteme kaydolmalar hakkında 7. Madde hükmü uygulama alanı bulacaktır.

Kullanıcı Nitelikleri: PALM kullanıcısı, İşbu Sözleşme'yi imzalamasıyla birlikte PALM aracının kullanma şeklini ve temel trafik kurallarını bildiğini, fiziksel özellikleri itibariyle aracı kullanabileceğini ve 18 yaşından büyük ve mümeyiz olduğunu peşinen kabul ve taahhüt eder. Araçların kullanım kılavuzu, PALM mobil uygulaması üzerinde ayrıntılı olarak kullanıcılara sunulacaktır.

Kask ve Koruyucu Giysi Kullanımı: KULLANICI, elektronikli scooter aracının kullanımı ve çalışmasına ilişkin tüm kuralları takip etmek zorunda olup ilgili mevzuat uyarınca sürüş kurallarını da izlemekle mükelleftir. KULLANICI, PALM aracını kullanırken uygun boyutlarda koruyucu kask, koruyucu giysi (görüşe engel olmayacak koruma gözlüğü, dizlik vb) , aracın gece kullanımı halinde görünürlüklerini artıracak ve 3.kişiler tarafından fark edilmesini sağlayacak reflektif özelliğe sahip kıyafet ve aksesuar dahil güvenli sürüşün sağlanması için gerekli tüm aksesuarları edinmeli ve yolculuk sırasında kullanmalıdır. PALM, herhangi bir kask ve koruyucu giysi markasının kalite ve güvenlik özelliklerini tavsiye etmez. Ürünün temini ve ürün tercihindeki risk KULLANICI'ya aittir. KULLANICI, koruyucu giysi gereklilikleri hususunda yerel trafik yasalarını izleyeceğini ve yasalara uygun davranacağını, koruyucu giysi tercihi veya koruyucu giysi kullanma tercihinden doğan sorumluluğun münhasıran kendi üzerinde olduğunu bildiğini kabul ve taahhüt eder. (Web 5).

❖ ETKU

Yeni bir yerli girişim olan ETKU İstanbul sokaklarında elektrikli scooter ve bisiklet kiralama uygulaması olarak hizmet sunmaya başlamıştır. Şu an için sadece Kadıköy sınırları içinde yer alan Osmanağa ve Caferağa mahallelerinde hizmet veren girişim, rakiplerinden farklı olarak elektrikli bisiklet kiralama seçeneği de sunmaktadır.



Temel Güvenlik Kontrolü: Kullanıcı Taşıtı kullanmadan önce, temel güvenlik kontrollerini gerçekleştirmelidir. Bu güvenlik önlemleri şunlardır; (i) lastiklerin havası ve sağlam olması; (ii) tüm fren ve ışıkların çalışır durumda olması; (iii) yeterli batarya doluluk oranı ve açıkça görülebilecek mekanik problem olmaması. Kullanıcı, göze çarpan herhangi bir durum bulunması halinde Taşıtı kullanmayacağını ve derhal ETKU iletişim numarasından tarafımızı bilgilendireceğini kabul eder.

Taşıtı ve Sürüş Güvenliği: İlgili mevzuat uyarınca, gerekli ekipmanları kullanmak tamamen Kullanıcının sorumluluğundadır.(Kask, koruyucu gözlük vb.) ETKU, tüm Kullanıcıların vücut ölçülerine uygun ve üreticinin tavsiyelerine göre bağlanmış; onaylı bir koruma başlığı kullanmalarını tavsiye etmektedir. Kullanıcı Hizmetleri kullanırken meydana gelen bir yaralanmada herhangi bir üçüncü kişinin sorumlu olmadığını kabul eder. Kullanıcı, koruma başlığı ya da koruyucu ekipman giymemenin tüm riskini üstlenir. Kullanıcı bu Sözleşme’de açıkça belirtilmeyen ek güvenlik önlemlerine ya da uyarılarına ihtiyaç duyabilir.

Kullanıcı Kabul Beyanatı: Kullanıcı ve Hesap sahibi olarak İşbu Sözleşmedeki hüküm ve koşulları okuyup anladığımı ve açıkça kabul ettiğimi onaylıyorum. Bu Sözleşme’ye onay verdiğimi kabul ediyorum, tüm yükümlülüklerimin yasaların izin verdiği ölçüde tamamen ve koşulsuz feragatinin farkındayım. 18 yaşında veya daha büyük olduğumu, kuralların gerektirdiği güvenlik tedbirlerini alacağımı, başka bir yolcu ile Taşıta binmeyeceğimi, tüm trafik kurallarına uyacağımı, Taşıtı tüm riskleri kabul ederek kullanacağımı onaylıyorum. İşbu Sözleşmeyi onaylamak suretiyle Hizmetlere erişim ve kullanımım ile Bu Sözleşme’ de belirtilen şartları ve koşulları okuduğumu, anladığımı ve

kabul ettiğimi gayrikabili rücu kabul, beyan ve taahhüt etmiş oluyorum. Taşıtın kullanımını bildiğimi ve Taşıtı sürmeye yeterli derecede yetkin ve fiziksel olarak uygun olduğumu, Belirtilen ücret ve cezaların okuyup anladığımı ve kabul ettiğimi kabul ve beyan ederim. Feragat ve Sorumluluğun Sınırlandırılması kapsamında yasal haklarımın ve başvuru yollarımın sınırladığını kabul ediyorum.

Bu Sözleşme, gönüllülük esasına dayanmaktadır Kullanıcı bu Sözleşmeyi okuduğunu, koşullarını ve yaptırımlarını anladığını ve hukuki ve bağlayıcı etkilerinin tamamen farkında olduğunu gayrikabaili rücu kabul, beyan ve taahhüt eder (Web 6).

Avrupa Ülkeleri ve ABD'deki Yönetmelik

Avrupa ülkeleri ve ABD'deki eyaletlerde, e-scooterlara paylaşım şirketlerine yönelik farklı yaklaşımlar izlemektedir. Bu politika seçenekleri, kapsayıcı düzenleyici ve yasal çerçeveye ve şehir yönetiminin kendisinin bu tür konular üzerinde herhangi bir düzenleyici özerkliğe sahip olma derecesine bağlı olarak, ülkeden ülkeye bir ölçüde farklılık göstermektedir.

Aşağıdaki vaka çalışmaları, Avrupa ülkeleri ve ABD'deki eyaletlerde e-scooter kullanım düzenlemelerine nasıl farklı yaklaşımlara sahip olduğuna dair bir örnek sunmaktadır:

Almanya:

- 20 km/s hız sınırı var,
- Kaza sigortası isteniyor (15-30 avro yıllık),
- Sürücü belgesi gerekli değil,
- 14 yaş sınırı var,
- Otobanlar ve yayalaştırılmış yollar dışında kullanım serbest.

Fransa:

- Yakın zamanda 18km/s olan hız sınırı 25 km/s'e çıkarıldı,
- 12 yaş sınırı var,
- Kaldırımlar dışında şehir içi yollarda kullanım serbest,

- Geniş yüzölçümüne sahip yaya alanlarında yazılımdan kontrollü hız sınırlandırması var. Kullanıcılar bu alanlara girdiğinde hızları 8 km/s'e düşüyor.

İtalya:

- Elektrikli kızaklara uygulanan kuralları bisiklet ile eşitlemiş durumda.
- 20 km/s hız sınırı var, yaya alanlarında bu sınır 6 km/s.
- Belge gerekli değil.
- 16 yaş sınırı var.

Hollanda:

- Hollanda'da kullanım, bisiklet yolları ile sınırlıdır. Ancak ülke zaten otomobillere ait yollardan daha çok bisiklet yollarına sahip olduğundan bu bir sınır sayılmayabilir.
- 16 yaş sınırı var,
- Hız sınırı 40 km/s,
- Belge istenmiyor.

Kopenhag:

- 20 km/s ve 15 yaş sınırı var,
- Diğer ülkelerden farklı olarak bölgesel elektrikli scooter sayı sınırlaması uygulanmaktadır. Örneğin; merkez bölgede 200'den fazla elektrikli scooter olması yasaktır.

İngiltere:

AB ülkeleri içinde (henüz yeni Brexit ile ayrıldı) en farklı uygulama İngiltere'de. İngiltere'de kamusal alanda elektrikli scooter kullanımı yasaktır. Sadece özel mülk alanlarında kullanılabilir. Büyük parklar özel işletme alanları olduğundan park içinde kullanılmaktadır. Ancak yeni girişimler ve planlar yapılmaktadır. (Cyclist Türkiye, 2020). Ayrıca Corona virüsü salgınından en çok etkilenen ülkelerden biri olan İngiltere, bu süreçte ulaşımda 'yeşil dönüşüm'ü başlatmıştır. Bu adımın atılmasındaki en önemli nedenlerden biri de hastalığın kalabalık toplu

taşıma araçlarında hızla yayılma tehlikesidir. Ülkede yakın zamana kadar yasak olan e-scooter yasal hale getirilmiştir. Bu araçlar için özel yollar yapılmasına karar verildi. Tabii e-scooter'ların uyması gereken kurallar da vardır. Kullanıcılarının geçici ya da kalıcı ehliyet almaları gerekmektedir. Maksimum hız saatte 25 km'yi geçmeyecek. Kaldırım ve yaya yollarında sürülmesi yasaktır. E-scooter'ın araç olarak kaydedilmesi gerekmiyor ancak sigortalanması şartı bulunmaktadır. Kask kullanılması öneriliyor ancak zorunlu değildir.

İspanya:

Burada kısıtlamalar biraz daha sıkıdır. Örneğin, birçok ülkenin aksine İspanya'da e-scooter'lar sadece özel tabela bulunan bisiklet yollarını kullanabiliyor. Yaya yoğunluğunun fazla olduğu sokaklarda kullanılması yasaktır. Kask takılması zorunludur. E-scooter kiralama şirketlerinin ve kullanıcılarının en çok tepki gösterdiği yasak ise araçların sokaklara park edilememesidir.

Avusturya:

E-scooter'lar bisikletlerle aynı statüde kabul edilmektedir. Bu nedenle, bisiklette olduğu gibi bu araçlarda da ön ve arka aydınlatma, fren, zil ve reflektör bulunmak zorundadır. Azami hız sınırı saatte 25 km. Sürücüler, bisikletler için geçerli trafik kurallarından sorumludur. Ayrıca e-scooter kullanıcıları araçlarını izin verilen yerlere, belirlenen kurallar çerçevesinde park ettiklerini kanıtlamak için fotoğraflarını çekmek zorundadır.

ABD:

Ülkede genel bir kural yoktur. Eyaletlere göre değişen çeşitli kısıtlamalar vardır. Örneğin, New York şehrinde Nisan ayına kadar e-scooter kullanmak tamamen yasaktır. Yeni yasayla birlikte belirlenen bazı sokak ve caddelerde kullanıma izin verilmiştir. California'da 16 yaşından büyükseniz ve kask takıyorsanız, yollarda, bisiklet şeritlerinde hatta kaldırımlarda bile e-scooter kullanılabilir (Sözcü, 2020a).

Türkiye'deki Yönetmelik Durumu ve Yasal Düzenleme Çalışması

Türkiye'de e-scooterların nasıl hareket edebileceği konusunda tam olarak bir yasal mevzuat yoktur. Ancak bu yönde çalışmalar yapıldığı yetkili organlar tarafından belirtilmektedir. Şu an için araçları kiralayan firmaların kendi belirledikleri kısıtlamalar mevcuttur. Örneğin hız sınırı saatte 18 km. Yasaya göre bu araçları 11 yaşından büyükler kullanabilse de kiralama şirketleri genelde 18 yaş ve üstüne müsaade etmektedir.

13 Eylül 2020 tarihinde elektrikli bisiklet ve e-scooter gibi mikromobilité araçlarına ilişkin uzun zamandır beklenen taslak yönetmeliği duyurulmuştur:

Ulaştırma ve Altyapı Bakanı Adil Karaismailođlu'nun liderlik ettiđi toplantıda açıklanan düzenlemenin öne çıkan başlıkları şu şekilde sıralandı;

- ✓ *Elektrikli scooterların azami hızı saatte 18 km olacak.*
- ✓ *Bu araçlar, otoyol, şehirlerarası yollar ve azami hız sınırı 50 km/s üzerinde olan kara yollarında kullanılamayacak.*
- ✓ *Elektrikli scooter kullananlarda 18 yaş sınırı aranacak. 16-18 yaş aralığındakilere ise M ve A1 ehliyetine sahip olmak koşulu ile izin verilecek.*
- ✓ *Birden fazla kişi elektrikli scooter kullanamayacak.*
- ✓ *Bu araçlarda kişisel eşya haricinde eşya/yük taşınamayacak.*
- ✓ *Bu araçların yayaları ve dezavantajlı grupları (engelli/yaşlı) tehlikeye sokmasına izin verilmeyecek.*
- ✓ *Elektrikli scooterların toplu taşıma araçları ile entegre olacak şekilde kullanımı sağlanacak.*
- ✓ *Kask, dizlik, reflektör, ceket gibi koruyucu ekipman kullanımı teşvik edilecek.*
- ✓ *Elektrikli scooterların belirli bölgelere yığılmasının önüne geçilecek.*
- ✓ *Kamu düzenini bozmayacak ve gürültü kirliliđi oluşturmayacak şekilde kullanım sağlanacak (Sözcü,2020b; Bursa Hakimiyet, 2020).*

SONUÇ VE ÖNERİLER

Türkiye’de bu tarz yeni alternatif ulaşım araçlarının alt yapı planlaması genelde yerel yönetimlere tarafından gerçekleştirilmektedir. Ulaşım araçlarının yollarının planlaması belediyeler tarafından bu uygulamalar faaliyete sokulmadan önce planlanması ve düzenlenmesi gerekmektedir. Altuntaş ve ark. (2020) yapmış olduğu çalışmada, bisiklet yolları ile motorlu taşıt yollarının kesişim noktalarının fazla, diğer araçların hızlarının yüksek, kavşakların yeteri kadar güvenli olmadığı, bisiklet alt yapısının yetersiz, bisiklet yollarının malzemesinin yeteri kadar uygun olmadığı ve bisiklet yolu mesafesinin yetersiz olduğu tespitinde bulunmuşlardır. Yine Mert ve Öcalir (2010) çalışmada ise, ülkemizde bisiklet kullanımının geleneksel olarak kendine yer bulduğu kentlerde bile, planlama çalışmalarının gerçeğe dönüşmesinde henüz istenen düzeylere ulaşamadığı belirtilmiştir.

Bu bağlamda ülkemizde paylaşılan mobilite hizmetlerinden bisiklet alt yapısının henüz tam olarak sağlanamamışken, son yıllarda artış gösteren e-scooter uygulamalarının risk yönetimi açısından detaylı bir şekilde araştırılması ve tartışılması gerekmektedir. Bu sebeple kamu hizmetleri yönetim süreçlerinde, trafik kuralları, sürücülere yönelik yaptırımlar, yaya güvenliği, araç park kuralları, izinli sokaklar ve genel ulaşım planlamaları gelişen teknoloji ve alternatif ulaşım araçlarının halk tarafından kullanılmasının uygunluğu dikkate alınarak planlanmalı ve sürekli güncellenmelidir.

Ülkemizde ise şuana kadar kapsamlı bir yasal düzenlemeye gidilememiştir. İngiltere, salgın sırasında başlattığı ‘ulaşımda yeşil dönüşüm’ projesi kapsamında daha önce kullanımı yasak olan e-scooter’ları belli kurallar çerçevesinde yasal hale getirmiştir. Almanya’da bu aracı kullanmak için kayıt ettirip, sigorta yaptırmanız gerekmektedir. İspanya’da e-scooter’ların sürüleceği yollar kısıtlıdır. Fransa’da 12 ve üzeri yaşındakilerin e-scooter kullanmasına izin verilmektedir.

Bazı ülkelerde e-scooterlar mevzuatta tanımlanmamıştır. Ancak başka kurallar (örneğin, bisiklet kuralları) geçerlidir. E-scooter kullanıcıları, scooter, sürücü veya bisiklet kullanan yaya olarak nitelendirilmektedir. 20 - 25 km / s hız sınırı genel bir ölçüttür. Kaldırımlara, yaya bölgelerine ve yaya geçitlerine erişim kuralları ülkeler arasında farklılık göstermektedir (bazıları izin verir, hız sınırları sağlar; diğerleri yalnızca bisiklet yollarına veya kamu yollarına erişim imkanı sunar). Mevzuat ayrıca bazı başka şartlar da sağlar, Örneğin, yolda sürerken veya koruyucu ekipman (örn. kask veya

güvenlik yeleği) giyerken e-scooter kullanıcıları için yaş sınırlıdır. Ayrıca, ülkelerin çoğunun ehliyet veya sigorta konusunda herhangi bir özel kural sağlamadığını da görülmüştür.

Dünya'da ve ülkemizde birçok kişinin ölümüne sebep olan elektrik scooter'ların bir düzenleme yapılmadan trafiğe çıkmasının çok büyük bir risktir. Riski minimize etmek için gerekli düzenlemeleri en kısa sürede mutlaka yapılmalıdır. Ayrıca kiralanan alanlarda görevlilerin olup kiralayan bireylere kask takılma zorunluluğu uygulanmalıdır. Bunlara ek olarak kullanıcılardan özel kaza sigortası istenmelidir. İşletmeler, Belediyeler ve Kurumlar belirlediği risk kriterlerine uygun bireylere kullanım kartı verilmelidir.

Öneriler:

- E-scooter'ların gerçek olumlu ve olumsuz risk ve sağlık emniyeti açısından daha iyi anlaşılması, e-scooter kullanıcılarını ve kullanım şekillerini daha iyi anlamakla başlanmalıdır. Bu yüzden, e-scooter kullanıcıları üzerine araştırmalar planlanması önerilmektedir.
- Resmi politika önerileri yapılmadan önce e-scooter kullanıcısının alt türlerini (ulaşım amaçlı kullanım, rekreasyon amaçlı kullanım vb.) belirlemek için bu konuya daha fazla çalışma yapılması önerilmektedir.
- Kask kullanımını dağıtmanın, artırmanın ve güçlendirmenin en iyi yolunun belirlenmesi için çalışmalar (çalıştay vb.) yapılması önerilmektedir.
- Gelecekteki yasaların, belirli işletme koşullarda (yolda, yol dışında, park ve rekreasyon alanlarında, vb.) veya tüm popülasyonlarda kask kullanımını zorunlu olması hedeflemesi önerilir.

KAYNAKÇA

- Altuntaş, T., Sertbaş, K., Gönener, U., Uzuner, M., Gönener, A., Bahadır, T. (2020). Yerel Yönetimlerde Fiziksel Hareketin Sürdürülebilirliğini Destekleyen Kobis (Kocaeli Bisikletli Ulaşım Sistemi) Projesinin Yönetim ve Uygulama Süreçlerinin İncelenmesi. Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 4(1) , 277-296 . DOI: 10.30561/sinopusd.734593
- Bai, S. Jiao, J. (2020). Dockless E-scooter usage patterns and urban built Environments: A comparison study of Austin, TX, and Minneapolis, MN Travel Behav. Soc., 20 (2020), pp. 264-272, 10.1016/j.tbs.2020.04.005
- Bidasca, L., Boschetti, F., Kohler, D., Vancluysen, K. (2020). Micro-mobility: challenges and opportunities for cities & regions. Revolve (<https://revolve.media/micro-mobility-challenges-and-opportunities-for-cities-regions/>)
- Bird Rides Inc (2018). Santa Monica Mobility Pilot Program.

- Choron, R. L., & Sakran, J. V. (2019). The integration of electric scooters: useful technology or public health problem?. *American journal of public health*, 109(4), 555-556.
- Dickey, MR. (2018). *The Electric Scooter Wars of 2018*. Bay Area: California, Techcrunch.
- DiMaggio, C. J., Bukur, M., Wall, S. P., Frangos, S. G., & Wen, A. Y. (2020). Injuries associated with electric-powered bikes and scooters: analysis of US consumer product data. *Injury prevention*, 26(6), 524-528.
- Fan, JN (2009). ABD Patenti No. 7,549,655 . Washington, DC: ABD Patent ve Ticari Marka Ofisi.
- Glenn, J., Bluth, M., Christianson, M., Pressley, J., Taylor, A., Macfarlane, G. S., & Chaney, R. A. (2020). Considering the potential health impacts of electric scooters: an analysis of user reported behaviors in Provo, Utah. *International journal of environmental research and public health*, 17(17), 6344.
- Hall, M. (2018). *Bird Scooters Flying Around*. Santa Monica: CA, Santa Monica Daily Press.
- Kobayashi, L. M., Williams, E., Brown, C. V., Emigh, B. J., Bansal, V., Badiee, J., ... & Doucet, J. (2019). The e-merging e-pidemic of e-scooters. *Trauma surgery & acute care open*, 4(1), e000337.
- Mathew, J.K., M. Liu, S. Seeder, H. Li, D.M. (2019). Bullock Analysis of E-scooter trips and their temporal usage patterns *ITE J.*, 89, pp. 44-49
- McKenzie, G. (2019). Spatiotemporal comparative analysis of scooter-share and bike-share usage patterns in Washington, D.C. *J. Transp. Geogr.*, 78 (2019), pp. 19-28, 10.1016/j.jtrangeo.2019.05.007
- Mert, K., & Öcalir, E. V. (2010). Konya'da Bisiklet Ulaşımı: Planlama Ve Uygulama Süreçlerinin Karşılaştırılması. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 27(1).
- NACTO (2020). *Shared Micromobility in the U.S.: 2018*. National Organization of City Transportation Officials.
- Namiri NK, Lui H, Tangney T, Allen IE, Cohen AJ, Breyer BN. (2020). Electric Scooter Injuries and Hospital Admissions in the United States, 2014-2018. *JAMA Surg*.155(4):357-359. doi:10.1001/jamasurg.2019.542
- Trivedi TK, Liu C, Antonio ALM, et al. (2019). Injuries Associated With Standing Electric Scooter Use. *JAMA Netw Open*. 2(1):e187381. doi:10.1001/jamanetworkopen.2018.7381.
- Wang, Y. W. (2007). An optimal location choice model for recreation-oriented scooter recharge stations. *Transportation Research Part D: Transport and Environment*, 12(3), 231-237.
- Zhu, R., Zhang, X., Kondor, D., Santi, P., & Ratti, C. (2020). Understanding spatio-temporal heterogeneity of bike-sharing and scooter-sharing mobility. *Computers, Environment and Urban Systems*, 81, 101483.
- İnternet Kaynakları**
- Preston, B. (2020). New Study Shows Safety Risks of Riding e-Scooters on the Sidewalk. (<https://www.consumerreports.org/electric-scooters/safety-risks-of-riding-e-scooters-on-the-sidewalk-iihs-study>)
- MNCPPC (2019). Department of Parks and Recreation to Begin E-Bike and E-Scooter Pilot Program. (<http://www.pgiparks.com/CivicAlerts.aspx?AID=492>)
- Cyclist Türkiye (2020). E-Scooter Dost Mu Düşman Mı? (<https://www.cyclistmag.com.tr/2020/10/30/e-scooter-dost-mu-dusman-mi/>)
- Bursa Hakimiyet (2020). Scooter düzenlemesinin ayrıntıları ortaya çıktı! (<https://www.bursahakimiyet.com.tr/haber/scooter-duzenlemesinin-ayrintilari-ortaya-cikti-417067.html>)
- Healthplus (2019). Electric scooter use is rising, and so are the risks and mishaps they bring. (<https://www.mountelizabeth.com.sg/healthplus/article/common-injuries-electric-scooter>)
- Sözcü (2020a). Ülke ülke elektrikli scooter kanunları <https://www.sozcu.com.tr/2020/ekonomi/ulke-ulke-elektrikli-scooter-kurallari-ingiltere-ve-almanyada-sigorta-sart-5931673/>
- Sözcü (2020b). İşte scooter düzenlemesinin ayrıntıları <https://www.sozcu.com.tr/2020/ekonomi/iste-scooter-duzenlemesinin-ayrintilari-6035788/>

- Web 1. Binbin.com. Kullanıcı Sözleşmesi <https://www.binbin.tech/KullaniciSozlesmesi.html> ET. 15.12.2020
- Web 2. Hoplagit.com. Üyelik Sözleşmesi <https://hoplagit.com/uyelik-sozlesmesi/> ET. 15.12.2020
- Web 3. Martı Güvenlik. <https://www.marti.tech/guvenlik.html> ET. 15.12.2020
- Web 4. Hatırlatmalar <http://mobiscooters.com/#blog-section> ET. 15.12.2020
- Web 5. Palm Kullanıcı sözleşmesi <https://letspalm.com/kullanici-sozlesmesi/> ET. 15.12.2020
- Web 6. Etku Kullanıcı sözleşmesi <http://etku.com.tr/kullanicisozlesmesi.html> ET. 15.12.2020

BÖLÜM

10

GENÇLİK SPOR BAKANLIĞI BÜNYESİNDE GENÇLİK LİDERLİĞİ EĞİTİM PROGRAMI YÖNETİMİNİN İNCELENMESİ

Uzm. Cengiz AYDIN

*Kocaeli Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü,
Beden Eğitimi ve Spor ABD, Doktora Pr.
E-posta: cengizaydingsb@gmail.com*

ATIF: Aydın, C. (2020). Gençlik Spor Bakanlığı Bünyesinde Gençlik Liderliği Eğitim Programı Yönetiminin İncelenmesi. Kürşad Sertbaş (Ed.), Spor ve Rekreasyon Yönetiminde Güncel Konular ve Araştırmalar içinde (ss. 145-153). Konya, Çizgi Kitabevi Yayınları

- BÖLÜM 10 -

GENÇLİK SPOR BAKANLIĞI BÜNYESİNDE GENÇLİK LİDERLİĞİ EĞİTİM PROGRAMI YÖNETİMİNİN İNCELENMESİ

Uzm. Cengiz AYDIN

*Kocaeli Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor ABD, Doktora Pr.
E-posta: cengizaydingsb@gmail.com*

GİRİŞ

Gençlik Lideri: Gençlik merkezinde yönetim ile gençler arasında koordinasyonu sağlamak, onları yönlendirmek ve faaliyet programının hazırlanmasına ve uygulanmasına yardım etmek amacıyla Bakanlıkça açılan gençlik liderliği yetiştirme eğitimini başarı ile tamamlayarak gençlik lideri belgesi alan kişileri ifade eder (Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Liderliği Yetiştirme, Gelişim Eğitimleri ile Çalışma Usul ve Esasları Yönergesi).

Gençlerdeki liderlik özellikleri ile ilgili çalışmalar gençlik gelişimi bağlamında ele alınmaktadır. Gençlik liderliği ile ilgili henüz ortak bir tanıma varılmış değildir. Nitekim kavramın kendisi, gençlik liderliği de dâhil olmak üzere, gençler için söz hakkı, gençlik katılımı, gençlere karar hakkı ve gençleri güçlendirme gibi birçok isim almaktadır (O'Donoghue, Kirshner ve McLaughlin, 2006).

Bu bölümde, Gençlik Spor Bakanlığı Bünyesinde Gençlik Liderliği Eğitim Programı Yönetiminin incelenmesini amaçladığı için nitel araştırma desenlerinden durum çalışması ile gerçekleştirilmiştir. Verilerin toplanması için doküman analizi yöntemi, ulusal ve uluslararası akademik çalışmalar ve internet kaynakları kullanılmıştır.

Gençlik Liderliği Yetiştirme ve Gelişim Eğitimi Gençlik Lideri Kontenjanlarının Belirlenmesi

Genel Müdürlükçe, il müdürlüklerine bağlı gençlik merkezlerinin fiziki yapısı, gençlik merkezlerine üye genç sayısı, gençlik merkezlerinin faaliyetlerinin çeşitliliği gibi hususlarla il müdürlüğünün talepleri dikkate alınmak suretiyle her bir gençlik merkezi için gençlik liderleri kontenjanı belirlenir ve ilgili birimlere bildirilir (Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Liderliği Yetiştirme, Gelişim Eğitimleri ile Çalışma Usul ve Esasları Yönergesi).

Eğitim İhtiyacının Tespiti

Genel Müdürlükçe, gençlik merkezleri için belirlenen gençlik liderleri kontenjanları ve il müdürlüklerinin talepleri dikkate alınarak gençlik liderliği yetiştirme eğitimi ve gençlik liderliği gelişim eğitimi ihtiyaçları belirlenir. Genel Müdürlükçe veya ihtiyaç halinde Bakanlığın başka birimlerince düzenlenir. Bu eğitimler ilgili kamu kurum ve kuruluşları ile özel eğitim kurumlarına da yaptırılabilir (Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Liderliği Yetiştirme, Gelişim Eğitimleri ile Çalışma Usul ve Esasları Yönergesi).

Eğitimin Aşamaları

Gençlik liderliği eğitimi; gençlik liderliği yetiştirme eğitimi ve gençlik liderliği gelişim eğitimi olmak üzere iki aşamadan oluşur.

Gençlik Liderliği Yetiştirme Eğitimi: Uzaktan eğitim, ilk düzey eğitim ve uygulama eğitimi olmak üzere üç bölümden müteşekkildir.

Gençlik Liderliği Yetiştirme Eğitimini başarıyla tamamlamış ve gençlik merkezlerinde görev alan gençlik liderleri için yılda en az bir kez olmak üzere gençlik liderliği gelişim eğitimi düzenlenir (Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Liderliği Yetiştirme, Gelişim Eğitimleri ile Çalışma Usul ve Esasları Yönergesi).

Gençlik Liderliği Yetiştirme Eğitimine Katılacak Adaylarda Aranacak Şartlar

a) Üniversitelerin en az 4 yıllık lisans bölümlerinden birinde okuyor olmak veya bu bölümlerden birinden mezun olmak.

b) Görevini yapmasına engel olabilecek herhangi bir sağlık problemi bulunmamak.

c) Türk Ceza Kanununun 53 üncü maddesinde belirtilen süreler geçmiş olsa bile; kasten işlenen bir suçtan dolayı 1 yıl veya daha fazla süreyle hapis cezasına ya da affa uğramış olsa bile devletin güvenliğine karşı suçlar, anayasal düzene ve bu düzenin işleyişine karşı suçlar, zimmet, irtikap, rüşvet, hırsızlık, dolandırıcılık, sahtecilik, güveni kötüye kullanma, hileli iflas, ihaleye fesat karıştırma, edimin ifasına fesat karıştırma, suçtan kaynaklanan malvarlığı değerlerini aklama veya kaçakçılık suçlarından cezaları bulunmamak.

ç) Başvuru tarihi itibarıyla askerlikle ilişkisi bulunmamak.

d) 30 yaşından gün almamış olmak. (Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Liderliği Yetiştirme, Gelişim Eğitimleri ile Çalışma Usul ve Esasları Yönergesi)

Uzaktan Eğitim

Başvuru şartlarını taşıyan tüm adaylar uzaktan eğitime katılabilir. İlk düzey eğitime hazırlık mahiyetinde olan uzaktan eğitim tablo 1 'de belirtilen derslerden oluşur. Gerekli görülen hallerde bu derslere ekleme veya çıkarma yapılabilir. Uzaktan eğitim sonunda adaylar uzaktan sınavla değerlendirmeye tabi tutulur. Değerlendirmede 100 puan üzerinden 70 ve üstü puan alanlar başarılı sayılır. Gençlik lideri adaylarının ilk düzey eğitimine katılabilmesi için uzaktan eğitimi başarıyla tamamlaması gerekir.

Tablo 1. Gençlik Liderliği Uzaktan Eğitim Ders İçeriği

Dersin Adı	Saati
Gençlik ve Spor Bakanlığı	2 Saat
Gençlik Merkezleri	2 Saat
Liderlik ve Gençlik Liderliği	2 Saat
Yurtkur ve Üniversiteler	2 Saat
Gençlik Hakları	1 Saat
Toplum ve Dezavantajlı Gruplar	2 Saat
Takım Çalışması (Teorik)	1 Saat
Gönüllülük	3 Saat
Genç Sözlük	1 Saat
Genç Psikolojisi	2 Saat
Zaman Yönetimi	1 Saat
Problem Çözme	1 Saat
Türkiye'de Spor ve Olimpik Hareket	2 Saat
Toplam	22 Saat

Kaynak: (Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Liderliği Yetiştirme, Gelişim Eğitimleri ile Çalışma Usul ve Esasları Yönergesi)

İlk Düzey Eğitim

İlk düzey eğitimine katılacak gençlik lideri adayları, Bakanlık genel müdür yardımcıları veya daire başkanlarından birinin başkanlığında, il müdürü ve gençlik merkezi müdüründen oluşan ve Müsteşar onayıyla kurulacak olan komisyon tarafından

mülakatla belirlenir. Eğitime katılacakların belirlenmesi işlemi, kontenjan durumu ve ihtiyaçlar göz önünde bulundurularak yılda en fazla 4 kez yapılabilir. İlk düzey eğitimin sonunda eğitime katılanlar yazılı ve/veya sözlü sınava tabi tutulur. Sınav 100 puan üzerinden değerlendirilir. 70 ve üzeri puan alanlar başarılı sayılır. İlk düzey eğitim tablo 2'de belirtilen derslerden oluşur. Gerekli görüldüğü hallerde bu derslere ekleme ve çıkarma yapılabilir

İlk düzey eğitime katılacaklarda;

- Spor, müzik, el sanatları, tiyatro, drama, halkoyunları ve rekreasyon gibi alanların bir veya birkaçında beceri sahibi olmak,
- Gençlik faaliyetlerinde grup liderliği yapabilecek, grubu yönlendirebilecek beceri ve tutuma sahip olmak,
- Ulusal ve uluslararası gençlik projelerinde yürütücü veya katılımcı olmak,
- Üniversitelerin Güzel Sanatlar Fakültesi, İletişim Fakültesi, İlahiyat Fakültesi Bölümleri veya Sosyoloji, Psikoloji, Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik, Tarih, Türk Dili ve Edebiyatı, Rekreasyon, Beden Eğitimi Öğretmenliği, Spor Yöneticiliği ve Antrenörlük Bölümlerinin birinde okumak veya mezun olmak,
- Gençlik merkezi üyesi olmak ve gençlik merkezi kurs ve faaliyetlerine katılmış olmak, lisanslı veya faal sporcu olmak, tercih sebebidir.

Tablo.2 Gençlik Liderliği İlk Düzey Eğitimi Ders İçeriği

Dersin Adı	Saati
Gençlik ve Spor Bakanlığı	1 Saat
Gençlik Merkezleri	2 Saat
Liderlik ve Gençlik Liderliği	2 Saat
Gönüllülük	2 Saat
Zaman Yönetimi	2 Saat
Problem Çözme	2 Saat
Gençlik Psikolojisi	3 Saat
Takım Yönetimi-Grup Çalışması	2 Saat
İletişim Becerileri, Sosyal Medya ve İnternet	2 Saat
Fon Oluşturma/Sponsorluk	2 Saat
Toplum ve Dezavantajlı Gruplar	2 Saat

Sivil Toplum Kuruluşları ile İlişkiler	2 Saat
Proje Döngüsü ve Paydaş Analizi	3 Saat
Gençlik Bilgilendirmesi	2 Saat
Etkinlik Tasarlama	3 Saat
Değerler Eğitimi	2 Saat
Nezaket ve Görgü Kuralları	2 Saat
e-sunum	4 saat
Etkinlik Grupları (Drama, Tiyatro, Müzik, Edebiyat, Halkoyunları vb)	Akşam Etkinliği
Toplam	40 saat

Kaynak: (Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Liderliği Yetiştirme, Gelişim Eğitimleri ile Çalışma Usul ve Esasları Yönergesi)

Uygulama Eğitimi

Gençlik Liderliği Yetiştirme Eğitiminin uzaktan eğitim ve ilk düzey eğitimi kısmını başarı ile tamamlayan gençlik lideri adayları gençlik merkezi müdürlüğüne şahsen veya posta yoluyla uygulama eğitimi başvurusunda bulunur. Gençlik lideri adayları Bakanlık bünyesindeki gençlik merkezinde 30 gün süreyle uygulama eğitimine tabi tutulur. Gerekli görüldüğü hallerde uygulama eğitimi süresinin uzatılması gençlik merkezi müdürünce il müdürlüğünden talep edilebilir. Uygulama eğitimi süresi il müdürlüğünce en fazla 15 güne kadar uzatılabilir. (Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Liderliği Yetiştirme, Gelişim Eğitimleri ile Çalışma Usul ve Esasları Yönergesi).

Uygulama Eğitiminin Değerlendirilmesi

Gençlik lideri adaylarının Uygulama Eğitimi Değerlendirme Formları eğitim süresinin bitiminde, gençlik merkezi müdürü ve il müdürü tarafından doldurularak Genel Müdürlüğe gönderilir. Yapılan değerlendirmede 70 puanın altında puan alanlar bu eğitimde başarısız sayılır. Uygulama eğitimiyle ilgili tüm evrak eğitim süresinin bitiminden itibaren 10 iş günü içinde il müdürlüğünce onaylanarak Genel Müdürlüğe gönderilir. Uygulama eğitimi süresince Yönergenin 11. ve 12. maddelerindeki şartlara uymayanlar ile eğitimi yarıda bırakanlara veya öngörülen eğitim süresinin mazeretsiz olarak onda birinden daha fazla bir süreyle devamsızlık yapanların uygulama eğitimi geçersiz sayılır ve bu durum Genel Müdürlüğe bildirilir (Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Liderliği Yetiştirme, Gelişim Eğitimleri İle Çalışma Usul ve Esasları Yönergesi).

Gençlik Liderlik Eğitim Programlarının Değerlendirilmesi

Tüm gençlik geliştirme programları aşağıdaki gibi çeşitli önemli özellikler teklif eder:

- Güvenli bir ortam
- Destekleyici ilişkiler
- Gayret gerektiren faaliyetler
- Anlamlı katılım (Carnegie Council on Adolescent Development, 1995; Eccles ve Gootman, 2002; Pittman ve Wright, 1991; Connell, Aber ve Walker, 1995).

Bu programlar genellikle personel ve grup üyelerini, gençlerin sosyal, akademik, kültüre ya da hayat becerilerini geliştirdiği; bir dizi eğlence, akademik (okul sonrası, rehberlik, özel ders), sanat, sosyal (seyahatler, kulüpler, danslar) ya da toplum hizmet deneyimleriyle anlamlı ilişkiler oluşturmasını sağlar (Larson, 2000; McLaughlin, 2000) .

Gençlik liderliği ile diğer gençlik geliştirme programları arasındaki temel ayrım gençlik liderlik programlarının genç insanlara bu fırsatları sunmasıdır:

- Planlama, karar verme ve yer aldıkları program uygulamalarına aktif bir şekilde katılmak
- Sorumlu davranış sergileyen yetişkinlerle sık sık iletişim kurmak ve gençlerin aktif katılımı için sürekli destek sağlamak
- Beyin fırtınası, karar verme, hedefleri belirleme ve başkalarıyla çalışma gibi yetenekleri geliştirmek (Boyd, 2001)

Nirenberg (2003) liderlik eğitiminin gençlere beş seviye gelişimini başarmaları için yardım edebileceğini vurguladı, bunlar başlıca (1) teknikleri, yetenekleri, dili ve liderliğin mantığını öğrenerek kendini öğrenme, (2) kişisel geliştirme ve beceri uygulaması ile ilişkileri öğrenme (3) kişilerarası ve organizasyon becerileri kazanarak takım liderliğini öğrenme, (4) vizyon, misyon ve değerler oluşturarak organizasyon liderliği öğrenme ve (5) anlama eklenerek, bağış veya amaç oluşturma.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Genellikle gençlik liderlik eğitimini tamamlayan gençlerin yerel toplumlarından destek duygusu hissetmeyen gençlere göre daha muhtemeldi. Onlar komşularını daha fazla yardım destek ve koruma sunan kişiler olarak gördüler ve insanların birbiriyle daha yakın çalıştıklarını belirttiler. Bu önemli bir bulgu çünkü kopma hissi, yabancılaşmanın önemli bir koruyucu faktör olması ve pozitif uyum ve sosyal yanlısı davranış

öngörücüsünün aksine birçok araştırmacı toplulukla bir bağlantının önemini vurguladı (Catalano ve ark. 2002; Coie, 1996; Hawkins, Herrenkohl, Farrington, Brewer, Catalano ve Harachi, 1999).

Üstelik liderlik eğitiminin erkeklere ek bir fayda sağladığı görülür. Liderlik faaliyetlerine katılan erkeklerin diğer gençlik alt gruplarıyla (liderlikte kadınlar ve karşılaştırma grubundaki tüm gençler) karşılaştırıldığında sosyal öz yeterliliklerinde önemli artış olduğu rapor edildi. Sosyal öz yeterlilik, bir kişinin kişiler arası ve sosyal durumları yönetmek için ihtiyaç duyulan eylemleri organize etme ve yürütme kapasitesi olmasıdır (Bandura, 1997). Bandura (1997)'ya göre, bireylerin sosyal öz yeterliliklerinin değerlendirilmesi belli yetenek veya yetenek grubu kazanımına bağlıdır. Liderlik katılımında erkeklerin bu önemli yetenekleri kazandığı görülür. Üstelik gençlik liderliğindeki erkeklerin, karşılaştırma grubundaki erkeklerle karşılaştırıldığında, sosyal öz yeterlilikte (öz kontrol) önemli artış elde ettiği bildirildi. Otokontrolün anti sosyal davranışlarla ilgili olduğu tespit edilen dışsallaştırma davranış türlerine karşı koymada önemli bir faktör olduğu ortaya kondu (Coie, 1996; Hawkins ve ark., 1999; Lipsey ve Derzon, 1999).

Organizasyon arası işbirliği gençlik liderlik eğitimi gelişiminde önemli bir faktördür. Gençlik gelişimi ve eğitimi ile yakından ilişkili, Eğitim Bürosu, İçişleri Bürosu, Sosyal Refah Bölümü, Gençlik Komisyonu ve Sivil Toplumun Desteklenmesi Komitesi gibi devlet daireleri, politika önerileri ve gönüllü ajansları, üniformalı grupları, genç müteşebbis odalarını, siyasi parti ve ilçe düzeyinde organizasyonları oluşturmak için ortak çaba sarf etmelidir ve politika oluşturma ve uygulama süreçlerine katılmaya davet edilmelidir (Commission on Youth, 2000).

Sonuç olarak yaptığımız çalışmanın daha çok literatür taraması olduğu daha önce yapılmış çalışmalara dayanması daha fazla araştırmaya ihtiyaç olduğunu göstermekte, alternatif kaynaklardan elde edilecek bulgular ve modellerle karşılaştırmaların yapılması bu tür çalışmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Gençlik liderlik eğitimine katılan kişilerin değerlerini, tutumlarını ve davranışlarını değiştirmelerine, bilgi ve becerilerini öğrenmelerine, yeterliliklerini geliştirmelerine ve performanslarını iyileştirmelerine fırsat sağlayacağı düşünülmektedir.

Yaptığımız araştırmalara bakıldığında Gençlik Spor Bakanlığı bünyesinde eğitimlere üniversitenin herhangi bir bölümünden 4 yıllık mezunların başvurduğu

görülmede bunun %70 Beden Eğitimi Bölümlerinden %30 luk kısmı diğer bölümlerden olması önerilir. Daha önce bu alanda eğitimlere katılmış gençlik çalışmalarında aktif kişilere öncelik verilmeli. Eğitim içerikleri üniversitelerle görüşülüp bu alanda yapılmış çalışmalar dikkate alınarak belirlenmesi ve uygulama sürecinin daha uzun süre verilmesi. Bundan sonra yapılması planlanan eğitimlerde üniversiteler, sivil toplum kuruluşları ve yurt dışında bu alanda eğitim vermiş kuruluşlarla paydaş şekilde planlanması önerilebilir.

KAYNAKÇA

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: Freeman.
- Boyd, B. L. (2001). Bringing leadership experiences to inner-city youth. *Journal of Extension*, 39, 4-1-5. On line: <http://joe.org/joe/2001august/a6.html>
- Carnegie Council on Adolescent Development. (1995). *Great transitions: Preparing adolescents for a new century. Concluding report of the Carnegie Council on Adolescent Development*. New York: Carnegie Corporation of New York.
- Catalano, R.F., Berglund, J.A., Ryan, H.S., Lonczak, & Hawkins, J.D. (2002). Positive youth development in the United States: Research findings on evaluations of positive youth development programs. *Prevention and Treatment*, 5, 15, 1-1006.
- Commission on Youth. (2000). *Survey on youth leadership training programmes*. Hong Kong: Author.
- Coie, J.D. (1996). Prevention of violence and antisocial behavior. In R. Peters & R. McMahon (Eds.), *Preventing childhood disorders, substance abuse, and delinquency*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Connell, J.P., Aber, J.L., & Walker, G. (1995). How do urban communities affect youth? Using social science research to inform the design and evaluation of comprehensive community initiatives. In J.P. Connell, A. Kubisch, L.B. Schorr, & C. Weiss (Eds.), *New approaches to evaluating community initiatives: Concepts, methods, and contexts*. Washington, DC: Aspen Institute
- Eccles, J., & Gootman, J.A. (2002). *Community programs to promote youth development*. Washington, DC: National Academy Press.
- Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Liderliği Yetiştirme, Gelişim Eğitimleri ile Çalışma Usul ve Esasları Yönergesi.
- Hawkins, J.D., Herrenkohl, T., Farrington, D.P., Brewer, D., Catalano, R.F., & Harachi, T.W. (1999). A review of predictors of youth violence. In R. Loeber & D. Farrington (Eds.), *Serious and violent juvenile offenders: Risk factors and successful interventions*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Larson, R.W. (2000). Toward a psychology of positive youth development. *American Psychologist*, 55, 170-183
- Lipsey, M.W., & Derzon, J.H. (1999). Predictors of violent or serious delinquency in adolescence and early adulthood: A synthesis of longitudinal research. In R. Loeber & D. Farrington (Eds.), *Serious and violent juvenile offenders: Risk factors and successful interventions*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- McLaughlin, M. (2000). *Community counts. How youth organizations matter for youth development*. Washington, DC: Public Education Network.
- Nirenberg, J. (2003). Toward leadership education that matters. *Journal of Education for Business*. 2003(Sept./Oct.), 6-10.
- O'Donoghue, J., Kirshner, B., ve McLaughlin, M. W. (2006), "Youth Participation: From Myths To Effective Practice", *Prevention Researcher*, 13(1), 3-6

Pittman, K.J., & Wright, M. (1991). Bridging the gap: A rationale for enhancing the role of community organizations promoting youth development. Report prepared for The Task Force on Youth Development and Community Programs at the Carnegie Council on Adolescent Development. Washington, DC: Center for Youth Development and Policy Research.

SPOR VE REKREASYON YÖNETİMİNDE GÜNCEL YAKLAŞIMLAR

EDİTÖR

Doç. Dr. Kürşad SERTBAŞ

cizgi
KİTAP E Vİ