

Tüm Zamanların En İyi 100 Spor Filmi: İçerik Analizi

The Greatest Sport Movies All The Time: Content Analysis

Kubilay ÖCAL* 

Öz

Bu çalışmanın amacı tarihsel süreç içerisinde gelişen ve değişen spor filmlerinin dil, içerik ve kapsam açısından incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda dünya spor medyasında otorite sahibi bir kurum olan The Athletic's çalışanlarının iki basamaklı bir seçki stratejisi doğrultusunda oylayarak belirledikleri en iyi 100 spor filmi ile ilgili nitel ve nicel veriler, bu alanda en gelişmiş çevrim içi bir veritabanı olan IMDb'nin analiz ve değerlendirme raporlarından elde edilmiştir. Verilerin analizleri ve görselleştirmeleri SPSS-18 ve Excel programları ile yapılmıştır. Sonuçlara göre, filmler 1942-2019 yılları arasında üretilmiştir. Filmlerin IMDb puan ortalamaları 7.27, Metascore ortalamaları 68.28 olarak hesaplanmıştır. Sonuçlara göre, Beyzbol 15 filmle en çok işlenen konu olmuştur. Bununla birlikte, spor filmleri en çok dram tarzıyla ilişkilendirilmiştir. Nitel analiz sonuçlarına göre; veri toplama sürecinde elde edilen 26,801 kod; 45 kategori ve 13 tema altında toplanmıştır. Oluşan temalar ifade sıklıklarına göre; *cinsellik* (377), *rekabet* (329), *şiddet* (296), *antrenman* (259), *mazlum-kahraman dönüşümü* (192), *karanlık taraf* (187), *romantizm* (184), *ölüm ve din* (181), *ödül* (172), *amatör-profesyonel yönelim* (95), *ırk ve ırkçılık* (83), *gençlik* (80), *aile ilişkileri* (71) şeklinde isimlendirilmekte ve sıralanmaktadır. Sonuçlara göre; kapitalist kültürün yayılma sürecinde sinemada kullanılan birçok temanın spor filmlerinde de sıklıkla ele alındığı anlaşılmaktadır. Filmlerde sporun, toplumun dikkatini çekebilecek birçok farklı konu ve kavramla özellikle ilişkilendirildiği görülmektedir. Bu sonuçlara göre spor filmleri ulusal ve uluslararası bir iletişim ve propaganda aracı olarak kullanılabilir, davranışları ve alışkanlıklarını manupule etmekte önemli bir rol oynamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Spor filmleri, İçerik analizi, The Athletic's, IMDb, Amerikan rüyası, Kapitalizm

Abstract

The aim of the study is to examine the sports films in terms of their language, content and scope. For this purpose, qualitative and quantitative data of 100 sports movies were collected from the web page of IMDb, which is the most developed online database. The list of films is defined by the employees of The Athletics which is an authority in the world sports media. Data were analysed and visualized with SPSS 18 and Excel programs. According to the results, the period of films scatters between 1942 and 2019. The average IMDb score of the films is 7.27, and the Metascore average of the films is 68.28. Baseball has been the most covered subject that used in 15 films. Additionally, the result shows that Sports movies in the list mostly created

* Doç. Dr., Muğla Sıtkı Kocman Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, ocalkubilay@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-7730-9394

with drama style. According to the qualitative analysis collected 26801 codes, grouped under 45 categories and 13 themes such as; *sexuality* (377), *competition* (329), *violence* (296), *training* (259), *underdog-hero transformation* (192), *dark side* (187), *romance* (184), *death and religion* (181), *reward* (172), *amateur-professional motivation* (95), *race and racism* (83), *youth* (80), *family relations* (71). As a conclusion; sports films are often used the themes of capitalist culture. In films, sport is being correlated with many different topics and concepts which have potential to take attention of societies. On the other hand, there is strong evidence that sport movies can be used as a communication, education and propaganda tool in shaping behaviours and habits of individual and also society.

Keywords: Sports movies, Content analysis, The Athletic's, IMDb, American dream, Capitalism.

GİRİŞ

Spor ve film ilişkisi sinemanın tarihi kadar eskidir (Brüveris, 2017) ve popüler kültürün bu iki önemli aktörü birbirlerinin gelişmesine önemli ölçüde katkı sağlamıştır (Melo, 2012). Bugün spor en popüler 28 film türünden biri olarak değerlendirilmekte ve internet film veri tabanında (IMDb) bu kategoriyle ilişkilendirilmiş 5479 adet kayıt bulunmaktadır (imdb.com). Spor, film yönetmenleri için popüler bir tema olmuştur. İyi bir hikâyede olması gereken kahraman ve kötü, zafer ve felaket, başarı ve umutsuzluk, gerilim ve dram, bu türün doğal bir parçasıdır (Poulton ve Roderick, 2010). Fakat sosyal bilimciler spor filmleri ile ilgili araştırmalara yeterince ilgi göstermemişlerdir (Bauer, 2022). Oysa sinema, bir toplumun kimliğine, tarihine ve kültürüne ait önemli öğeleri, görsel ve işitsel yollarla seyirciye ulaştırabilen önemli bir sanat dalıdır (Baker, 1998; Tarakçıoğlu, 2019). Bu görsel ve işitsel öğeler, içlerinde kültüre ait kodlar, başka bir deyişle anlamlar ve mesajlar barındırır. Senaristlerin belirlediği bu kodlar, yönetmenlerin teknik becerileri ve oyuncuların performanslarıyla daha etkin ve güçlü bir hale gelir. Eleştirmenler ve göstergebilimciler yorumları ve çözümlenmeleriyle bu kodları daha belirgin, daha görünür hale getirirler. Bu çalışmalar, sinema ile ilgili literatürün zenginleşmesini sağlar. Bu zenginlik, sinemayı sadece bir eğlence aracı olmaktan çıkarıp güçlü bir iletişim aracı haline dönüştürür.

Sinemanın keşfinden sonra Fransa'da, İtalya'da, İngiltere'de, Almanya'da ve Amerika'da kurulan şirketler aracılığıyla sinema endüstriyel bir kimlik kazanmaya başlamıştır (Şentürk, Gülçur ve Eken, 2017). Fakat bu alanda çalışan herkes çok iyi bilir ki sinemanın anavatanı Amerika'dır ve dünya sineması üzerinde ilk günden itibaren dominant bir etkisi vardır. Amerikan hükümetleri ve sahnenin ardındaki yöneticiler, sinemanın sosyal, politik ve ideolojik gücünü çabucak kavramış ve bu gücü bir propaganda aracı olarak etkin bir şekilde uzun yıllar boyunca kullanmışlardır. Amerika sineması sadece kapitalist kültürün yayılması için değil, Amerikalıların üretkenliğini artırmak için de aktif şekilde kullanılmıştır. Özellikle savaş dönemlerinde vatanseverlik ve kahramanlık kavramına vurgu yapan birçok film üretilmiş, halkı ülkenin ihtiyaçlarına odaklanmaya ve daha fedakâr olmaya yönlendirmiştir. Bu sayede ideolojilerin yayılmasındaki aktif rolü test edilen sinema filmleri zamanla daha güncel ve sıcak konuları ele almaya başlamıştır. Filmlerin üretim sayıları arttıkça bir döngü oluşmuş, gündemdeki olaylar üzerine ideolojiler ve propagandalar serpiştirilerek, kitlelerin belirlenen politikalar doğrultusunda ilerlemesi sağlanmıştır. Bu döngü zaman içerisinde politikaların, fikirlerin, kültürün ve hatta ürünlerin pazarlanması için etkin bir iletişim metodu haline gelmiştir. Zaman içerisinde kültürün tüm unsurları olabildiğince

etkin ve verimli bir řekilde tekrar ve tekrar filmlere konu olmaya devam etmiřtir. Bu durum, zaman ierisinde tam anlamıyla bir pazarlama stratejisine dnüşmüřtür. Bugün her köře bařında gördüğümüz Amerikan menřeili hamburgerciler, üniversitelerde kurulan Amerikan Futbolu takımları ve bireyselliğın ön plana çıktığı kültürel değıřim hep bu iletiřim alıřmalarının bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır.

Sinema filmlerinde sporun kullanılması kaçınılmazdır. Spor, tüm unsurlarıyla evrensel ve toplumsal hayatın önemli bir parçasıdır. Sinema türü ne olursa olsun, bir filmin ierisinde sporla iliřkili herhangi bir nesne, bir konu ya da bir aktivite görmemek mümkün değıldir. Zamanla sporun popüleriğı, eğlendirici özellikleri, mücadeleciler tarafları, zorlukları, dramatik yanları ile törensel olaylar ve öne çıkan sporcu figürleri birleřiip, farklı bir tür olarak ayrıřmıř ve *spor* adı altında yeni bir sinema türü ortaya çıkmıřtır (Schroeder ve Seaman, 2018). Günümüzde spor filmleri ile ilgili dünya apında özel festivaller düzenlenmektedir. Bunlardan en önemlisi Federation Internationale Cinema Television Sportifs tarafından her yıl dünyanın farklı ülkelerinde düzenlenen ve Uluslararası Olimpiyat Komitesi'nin (IOC) sponsorluğunda yapılan "Spor Filmleri ve TV Festivali'dir. Bu festivallerde sunulan filmler, sporun sosyal, eğitimsel, politik, kültürel ve estetik boyutlarına ve insan üzerindeki etkilerine değınen eřitli konuları ele almaktadır. Ancak spor filmleri bununla sınırlı değıldir. Spor, komedi ya da dram türündeki bir filmin de parçası olabilir.

Spor filmleri, özellikle daha büyük ekranlarda izlendiğinden seyicinin kendisini eylemin ierisinde daha ok hissetmesine olanak tanımaktadır (Lombard ve Ditton, 1997; Reeves, Detenber ve Steuer, 1993). Bu durum izleyicinin seilen spor ve kahramanları ile daha ok özdeşim kurmasını sağılayacaktır (Kim, Cheong ve Kim, 2016). Bu özdeşim; özellikle ocuklarda, ebeveynlerin ve öğretilmenlerin de katkılarıyla *aktif katılıma* dönüşebilir (Zarrett, Veliz, Sabo, 2020). Öte yandan bir spor filmi ierisinde birçok örnek olayı barındırır. Popüler sporlara dayanan dramatik ve duygusal öykülerle karakterize edilen filmler, ocuklarda ve yetişkinlerde sporun farklı yönleri ve değıerleri üzerine eleřtirel düşünceyi desteklemek için kullanılabilir. Bu da spor filmlerini eğitimsel açılarından değıerli bir pedagojik araç haline getirir. Spor filmleri ierisindeki örnek olayların değıerlendirilmesi ve analizi, ocuklar ve gençlerin spora ve sporcuya ait birçok durumu, örneğın: ırkılık, cinsiyetilik, ayrımcılık, adil oyun, rekabet, antrenör sporcu iliřkisi, mobbing, taciz veya kültürel eřitlilik gibi birçok konu ile ilgili farkındalık kazandırılması için fırsatlar sunar (Tudor, 1997, Hargreaves ve McDonald, 2007, Malcolm, 2008, King, Leonard, 2006). Spor filmlerinin bir eğitim-öğretim materyali olarak kullanılabilmesi için ele aldığı konuların, kavramların ve bunları anlatıř biçimlerinin ayrıntılı olarak bilinmesi gerekmektedir. Bu nedenle alıřma IMDb (2020) sayfasında yer alan Tüm Zamanların En İyi 100 Spor Filmi (TZESF-100) üzerinde bir ierik analizi yapmayı amaçlamıřtır. alıřmanın sonuçları, spor filmlerinin ierdiği mesajları, anlatım dilini ve kullandığı metaforları daha iyi anlamamızı sağılayacaktır. Diğere yandan izleyicinin değıřen ve evrimleřen eğilimleri üzerine yorumlar ve ıkarımlar yapmamıza olanak tanıyacaktır. Bunlara ek olarak; spor filmlerinin az geliřmiř sporların yaygınlařtırılmasında; fiziksel aktivite, sağılıklı yařam ve dengeli beslenme kavramları ile ilgili farkındalığın artırılmasında nasıl ve ne ölçüde

kullanılabileceği konusunda araştırmacılara ve spor eğitimcilerine önemli ipuçları verecektir. Buna göre çalışmada yer alan araştırma soruları şu şekilde sıralanmaktadır.

1. Spor filmlerinde en çok hangi spor dallarına yer verilmektedir?
2. Spor filmlerinde en sık kullanılan temalar hangileridir?
3. Spor filmleri en çok hangi film türleriyle ilişkilendirilmiştir?
4. Spor filmleri ve toplumsal kültür arasında nasıl bir ilişki vardır?
5. Spor filmleri hangi amaçlar için kullanılmaktadır?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada eşit zamanlı karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Desenin tercih edilmesinin nedeni spor filmleri ile ilgili hem sayısal(nicel) verilerin hem de sözel (nitel) verilerin aynı anda toplanarak görselleştirilmesi ve yorumlanabilmesidir. Karma yöntem; nitel ve nicel araştırma yöntemlerinin birlikte veya harmanlanarak kullanılması olarak tanımlanmaktadır (Creswell, 2008; Johnson ve Christensen, 2008). Tek bir paradigmanın cevaplayamadığı araştırma sorularını cevaplandırmak için önerilen bir yöntemdir. Özellikle 2000’li yıllardan itibaren karma yöntem araştırmalarına ilişkin alan yazımında çok sayıda çalışma gerçekleştirilmiştir (Brewer ve Hunter, 1989; Creswell, 2003; Tashakkori ve Teddlie, 2003).

Çalışmanın nitel verileri içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. İçerik analizi; dökümanların, ifadelerin veya kayıtların karakterize edilerek karşılaştırılması için kullanılan ve kaynak içeriklerinin sistematik olarak tanımlanması için kullanılan bir yöntemdir (Altunışık, Coşkun, Bayraktaroğlu ve Yıldırım, 2010). İçerik analizi yöntemi yazılı dokümanların araştırma problemleri ve amaçlarına göre kodlanması ve çözümlenmesi temeline dayanmaktadır (Berg ve Lune, 2015). İçerik analizi yöntemi genel olarak objektif bir veri yorumlama işlemidir. Doküman analizi sürecini Altheide (1996); dokümanlarda dâhil edilecek ölçütler belirleme, doküman ve veri toplama, temel analiz alanlarını belirleme, dokümanı kodlama, doğrulama ve analiz etme olarak sınıflamaktadır. Analiz sürecini yönlendiren birbiriyle ilişkili iki temel ilke; tarafsızlık ve güvenilirliktir. Bir analiz, aynı belge setini benzer koşullar altında analiz etme fırsatı verildiğinde başka bir okuyucunun aynı genel sonuca ulaşması durumunda güvenilir olarak kabul edilir (Altheide, 1996). Çalışmanın nicel verilerinin analizinde ise yüzde ve frekans hesaplamaları kullanılmıştır.

Verilerin Toplanması

Veri Kaynağı

Çalışmanın verileri Türkçe adıyla Internet Filmleri Veritabanı, orijinal adıyla Internet Movie Database olan ve kısa adı IMDb olarak bilinen bir web sitesinde yer alan analiz ve değerlendirme

raporlarından saęlanmıřtır. Bu sitede, filmler, diziler, televizyon programları ve daha birok konu hakkında eřitli bilgiler bulunmaktadır. Bu site gnmzde dnya apında bir řirket olan Amazon'un alt kuruluřu "IMDb.com.Inc." tarafından ynetilmektedir. IMDb, 2021 itibarıyla aylık 250 milyondan fazla tekil ziyaretisiyle dnyanın en popler film sitesi olarak karřımıza ıkmaktadır. Ayrıca bu sitede spor filmleri ile ilgili birok istatistik bilgiye kolayca ulařılabilmekte ve bu veriler akademik alıřmalarda sıklıkla kullanılmaktadır (Emanuele, 2009).

Veri Kılavuzu

alıřmada ierik analizi yapılan TZESF-100 listesi, The Athletic's alıřanları tarafından 2020 yılında oylamayla belirlenen 100 spor filmini iermektedir. The Athletic's 450'den fazla tam zamanlı personelden oluřan uluslararası sekin ve popler bir spor haber ajansıdır ve alıřanları spor medyası alanında deneyimli kiřilerden oluřmaktadır. İlk adımda ajans ncelikle tm alıřanlarından izledikleri bir spor filmini ermelerini istemiřtir. İkinci adımda ise ilk adımda ortaya ıkan 300 spor filmi, 120 panelist tarafından 1-100 puan arasında deęerlendirilmiřtir (The Athletic's, 2020). Ortaya ıkan liste hem IMDb tarafından hem de The Athletic's tarafından yayımlanmıřtır. Bu sre belirlenen listenin gvenilirlięinin nemli bir kanıtıdır.

Meta Veriler

Meta veriler, iki basamakta toplanmıřtır. Birinci basamakta filmlerle ilgili demografik veriler elde edilmiřtir. Bu veriler; ilgili filme konu olan; spor tr (1), filmin reytingi (2), reyting derecelendirmesine katılan kiři sayısı (3), filmin ilk gsterim yılı (4), filmin elde ettięi brt giře geliri (5), filmin sresi (6), filmin Metascore'u (7), filmin iliřkilendirildięi dięer film trleri (8) olarak sıralanmaktadır. İkinci basamakta ise filmi seyredip yorum yapan IMDb yelerinin film iin belirledięi anahtar kelimeler (9) toplanmıřtır.

Tablo 1. TZESF-100'e ait demografik verilerin daęılımları.

	Minimum	Maksimum	Mod	Ortalama
Gsterim Yılı	1942	2019	1996	
IMDb Puanı*	6,0	8,9	7,3	7,27
Filmin Sresi	5	467	119	118,48
Metascore *	29	98	61-72	68,28
Yorumcu Sayısı	709	830,317		123,249
Giře Geliri	0,23 M\$	150,720 M\$		45,600 M\$

*Reyting derecelendirilmesi

Tablo 1'de yer alan verilere gre TZESF-100'de yer alan filmlerin ilk gsterim yıllarının 1942 ile 2019 yılları arasında deęiřtięi grlmektedir. Filmlerin IMDb puan ortalamaları 7.27 olarak, Metascore ortalamaları ise 68.28 olarak belirlenmiřtir. Filmlerin ortalama sreleri 119 dakikadır. Filmlere deęerlendirme yapan yorumcu sayısı ortalaması 123.249'dur. Filmlerin giře geliri ortalaması ise 45.600 Milyon dolar olarak belirlenmiřtir.

Verilerin Analizi

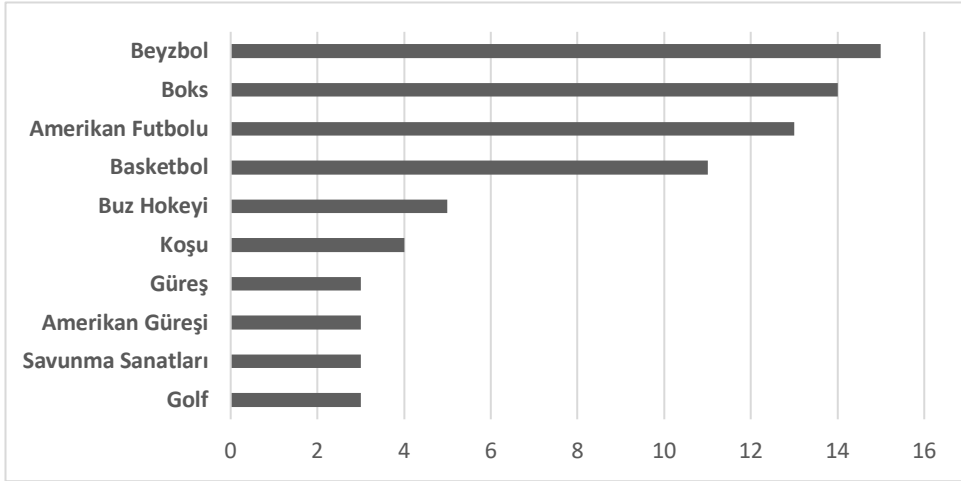
Araştırmanın nicel verileri SPSS 18 yardımıyla çözümlenmiştir. Verilerin frekans ve yüzde değerleri hesaplanmış ve tablolar halinde raporlanmıştır. Diğer yandan araştırmanın nitel verilerinin analizinde ve görselleştirilmesinde bu tür çalışmalarda sıklıkla kullanılan temel analiz programı Excel'den yararlanılmıştır. Öncelikle kodlar temizlenmiş ve sadeleştirilmiştir. Ardından kodlar gruplandırılmış ve frekans değeri 10'un altında olanlar çalışmadan çıkartılmıştır. Geriye kalan 2506 kod önce kategorilere ve bir sonraki aşamada temalara ayrılmıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmanın geçerlik, güvenilirlik ve genellenebilirliğini sağlamak amacıyla, kodların, kategori ve temalara ayrılması sırasında yardımcı bir araştırmacının desteği alınmıştır. Süreçte Miles ve Huberman (1994) tarafından geliştirilen; "Güvenirlik= $[Görüş\ birliği\ (38)/Görüş\ birliği\ (38) + Görüş\ ayrılığı\ (7)] \times 100$ " formülünden yararlanılmıştır. Hesaplamalara göre kategorilerin temalaştırılması aşamasında araştırmacılar arası uyum katsayısının (.84) istenilen ölçütleri sağladığı görülmektedir. Bununla birlikte sürecin şeffaf bir şekilde açıklanması, çıkarımlara ve sonuçlara nasıl ulaşıldığının detaylı bir biçimde ifade edilmesi, ham verilerin herkes tarafından erişilebilir olması, çalışmadaki güvenilirlik ölçütlerini büyük oranda (Yıldırım ve Şimşek, 2018) karşılamaktadır.

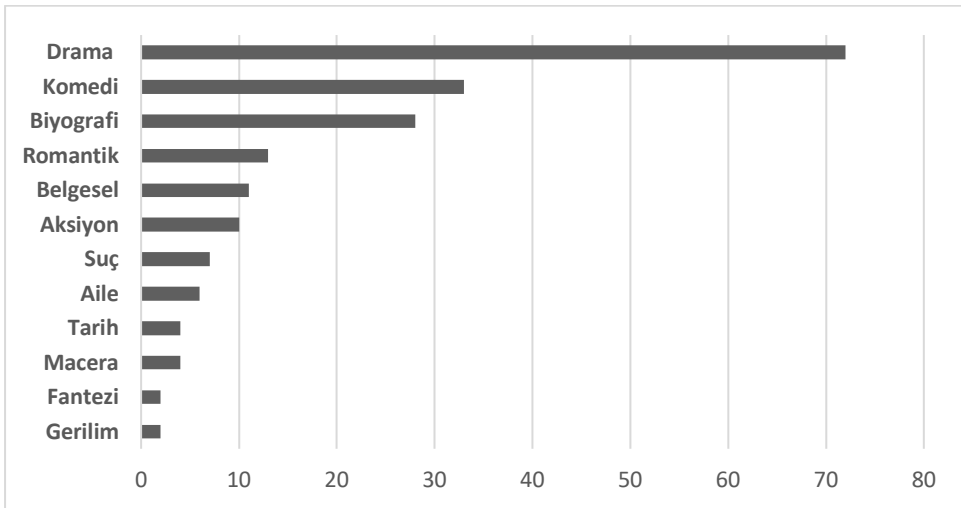
Bulgular

TZESF-100 listesi 1942 ile 2019 yılları arasındaki yapımları kapsamaktadır. Listedeki en eski film, 1942 yılına ait *Gençliğe Veda* filmidir. Listede 2019 yılına ait üç adet film vardır. Bunlar; basketbol üzerine bahis oyunlarını konu alan *Uncut Gems*; araba yarışlarını konu alan *Asfaltın Kralları* ve profesyonel güreşi konu alan *Ringde Bir Aile* yapımlarıdır. Listede yer alan filmlerin IMDb puanları 6.0 ile 8.9 arasında değişirken, ortalamanın 7.27 olduğu görülmektedir. Listede yer alan tek kısa film, Kobe Bryant'ın hayatını ele alan; *Sevgili Basketbol: Efsane Kobe Bryant*, filmidir ve bu filmin süresi sadece 5 dakikadır. Listenin en uzun yapımı, 467 dakika ile *O.J. Made in America*'dır. Bununla birlikte 100 filmin süre ortalaması 118.48 dakikadır. Bir başka değerlendirme ölçüğü olan Metascore'a göre 100 filmin en düşük puanını 29 ile Türk izleyicisinin çok yakından tanıdığı Jean-Claude Van Damme'nin başrolünü oynadığı *Kan Sporü* almıştır. Öte yandan listenin en yüksek Metascore'unu, 98 puanla *Hoop Dreams* almıştır. Filmleri değerlendiren izleyici sayıları 709 ile 830,137 kişi arasında değişmektedir. Ortalama film başına değerlendirme 123.249 olarak hesaplanmıştır. Filmlerin gişe gelirleri incelendiğinde en düşük gelir getiren film 0.23 milyon dolar ile *Big Fun*, en yüksek gişe geliri olan film ise 153,950 milyon dolar ile Tom Cruise'nin yer aldığı Cameron Crowe tarafından yönetilen 1996 Amerikan yapımı *Yeni Bir Başlangıç* filmidir.



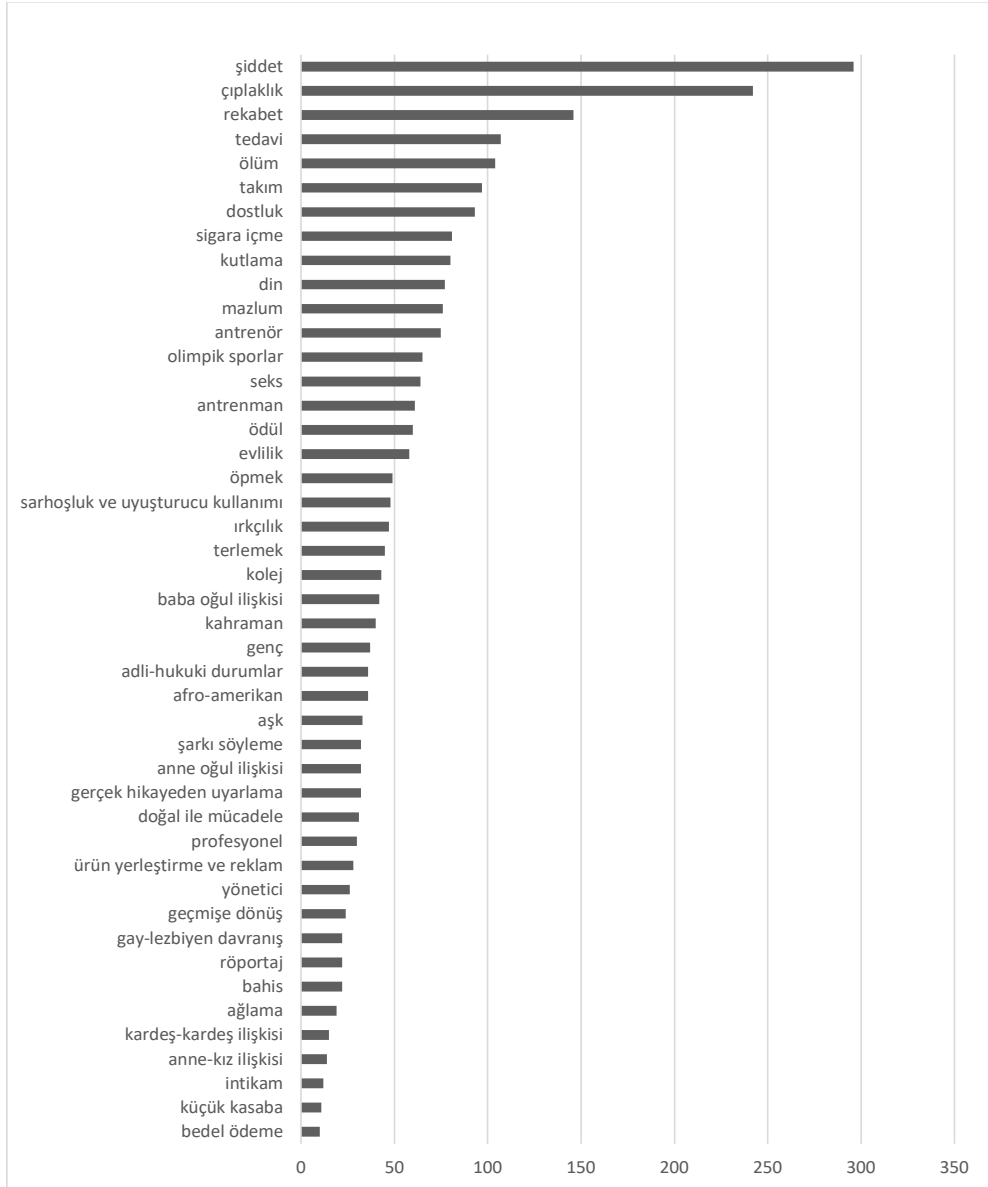
Grafik 1. TZESF-100'de en çok yer alan spor branşları.

TZESF-100'de en çok yer alan spor branşları; Beyzbol, Boks, Amerikan Futbolu ve Basketbol olarak belirlenmiştir. Bunları; Buz Hokeyi, Koşu, Güreş, Amerikan Güreşi, Savunma Sanatları ve son olarak Golf takip etmektedir. Bununla birlikte tabloda yer almayan Bilardo, Bowling, Araba Yarışı (NASCAR), F1, At Yarışları, Ragbi, Futbol branşları ikişer kez; Kızak, Vücut Geliştirme, Satranç, Tırmanış, Bisiklet, Yakar Top, Doping, Artistik Patinaj, Balıkçılık, Poker, Paten, Sörf branşları birer kez TZESF-100'de yer almıştır.



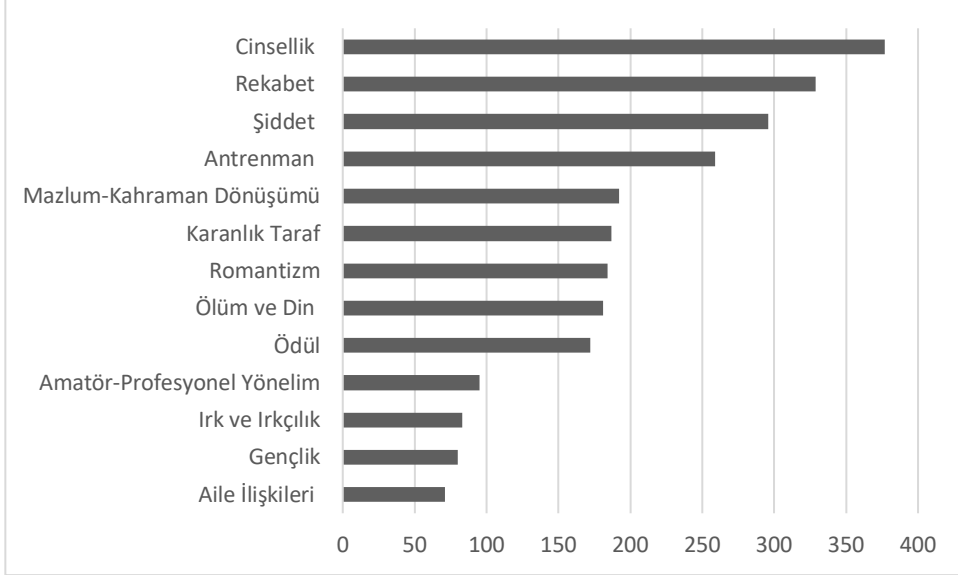
Grafik 2. TZESF-100'ün ilişkilendirildiği diğer film türlerinin dağılımları.

TZESF-100'ün ilişkilendirildiği sinema türleri arasında *dram* açık ara önde yer almaktadır. Bir film aynı anda birden fazla türle de ilişkilendirilmiştir. *Dram* ve *spor* türü birlikte 14 filmde; *biyografi*, *dram* ve *spor* 11 filmde birlikte kullanılmıştır. *Dram* türünün ardından *spor*; *komed*, *biyografi*, *romantik*, *belgesel*, *aksiyon*, *suç*, *aile*, *tarih*, *macera*, *fantezi*, *gerilim* türleriyle çoktan aza doğru bir sıralama ile ilişkilendirilmiştir.



Grafik 3. TZESF-100'e ait kodların oluşturduğu kategoriler.

TZESF-100'de yer alan tüm filmlerin verileri imdb.com sitesinden elde edilmiřtir. Sırasıyla kullanıcı yorumları, hikâye konusu, anahtar kelimeler takip edilmiř ve tüm filmler için toplamda 26.801 kod veri toplanmıřtır. Bu kodlar sıklıklarına ve anlamlarına göre kategorilere ayrılmıř ve listelenmiřtir. Arařtırmaya ait kodlar řiddet ve *bedel ödeme* arasında deęiřen 45 kategori altında toplanmıřtır.



Grafik 4. TZESF-100'e ait kategorilerin oluřturduęu temalar.

Yapılan gruplandırmalar ve keřfedilen iliřki aęları ile 45 kategori 13 tema altında toplanmıřtır. Bu temalar betimlenme sıklığına göre güçlüden zayıfa göre; *cinsellik* (377), *rekabet* (329), *řiddet* (296), *antrenman* (259), *mazlum-kahraman dönüřümü* (192), *karanlık taraf* (187), *romantizm* (184), ölüm ve din (181), ödül (172), *amatör-profesyonel yönelim* (95), ırk ve ırkçılık (83), *gençlik* (80), *aile iliřkileri* (71) sıralanmaktadır.

TARTIřMA ve SONUÇ

Bir spor filmi, herhangi bir sporun, filmin olay örgüsünde önemli bir rol oynadıęı veya ana teması olarak iřlendięi bir film türüdür. Bir sporun veya sporla ilgili bir konunun ön plana çıktığı veya olay örgüsünün odak noktası olduęu bir yapımdır. Buna raęmen, spor branřı bu tür filmlerin nadiren ana ilgi alanıdır. Spor branřı, filmlerde alegorik bir rol oynayarak bir fikrin ve düşünceenin aktarımına aracılık eder (Crosson, 2013). Dahası, bu tür filmlerde spor hayranları asıl hedef kitle olmayabilir. Ancak spor hayranları bu tür filmlere yönelik yoğun bir ilgi ve hayranlık eğilimindedir. Spor filmleri dünyada milyonlarca kiřiye ulařmaktadır ve içerdii mesaj ve anlatım sosyal, kültürel ve

eğitim açısından incelenmeye değer yapıtlardır. Bu nedenle araştırmamız spor filmlerinin kapsam ve içeriklerine odaklanmış, izleyicilerin filmlerde keşfettiği anahtar kelimeler üzerine kurgulanmıştır.

Elde edilen verilere göre spor filmleri baskın olarak dram türünde üretilmiştir. Bilindiği üzere dram filmleri ciddi konuları ele alan, gerçek karakterlere, gerçek yerlere, gerçek yaşam koşullarına ve gerçek hikâyelere sahip yapıtlardır. Dram filmleri insana dair birçok farklı halleri ve durumları ortaya koyar. Bu nedenle dram, sinemanın en geniş türü olarak bilinir. Dram filmleri sıklıkla sosyal yaraları, problemleri ya da adaletsizlikleri ele alır. Irk ayrımı, dinsel hoşgörüsüzlük, uyuşturucu bağımlılığı, yoksulluk, politik sorunlar, alkolizm, şiddet, aile içi ilişkiler gibi konular sıklıkla tema olarak seçilir. Spor filmleri bu kavramlarla dolaylı yâda doğrudan etkin şekilde ilişkilendirilmiştir.

Cinsellik, rekabet ve şiddet birçok sinema türünde olduğu gibi spor filmleri için de en sık kullanılan temalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu temalar sadece görsellik kullanılarak bile seyirciyi aktarılabilir. Başka bir deyişle üçününde uluslararası bir dili vardır ve sözlü anlatıma ihtiyaç duymaz. Bu nedenle seyirciyi iletilmesi ve pazarlaması oldukça kolaydır (Özer, 2005)

Çıplaklık, gey-lezbiyen davranışları, öpüşmek, seks kategorileri çalışmada *cinsellik* teması altında toplanmıştır. İzleyiciler özellikle “erkek üst bedenine ait çıplaklık” anlamına gelen terimleri sıklıkla vurgulamıştır. TZESF-100 listesinde özellikle profesyonel boks ve Amerikan Güreşi'nin yoğunlukta olması ve bu filmlerde erkek üst bedeninin çıplak olarak gösterilmesi bunun doğal bir nedenidir. Öte yandan spor filmlerinin olmazsa olmaz sahnelerinden biri olan soyunma odalarındaki sporcu antrenör konuşmaları ve maç öncesi hazırlıkların tasviri ve bu esnada sporcuların çıplak olmaları bu durumu daha da belirginleştirmiştir. Bu; sporun eril güç ve iktidar kimliklerini güçlendirdiğinin ve çoğu spor filminin erkeklere odaklandığının bir göstergesidir.

Rekabet, bu araştırmada en sık betimlenen ikinci tema olarak karşımıza çıkmaktadır. Rekabet sporun olmazsa olmaz unsurlarından bir tanesidir ve filmlerde belirgin bir şekilde yer verilmektedir. Karakterin kendiyile mücadelesi, doğayla mücadelesi, otoriteyle mücadelesi ve rakiple mücadelesi bu temayı oluşturan ana kodlardır. Rekabet sporun doğasında vardır ve aynı zamanda Amerikan kültürüne yön veren liberal ekonominin de vazgeçilmez bir parçasıdır. Bu nedenle filmlerde sıklıkla “*bir şeyi gerçekten istiyorsan onun için savaşmalısın*”, kavramına vurgu yapılmaktadır. Spordaki rekabeti konu alan filmler bazen kapitalizmin yıkıcı etkilerine de vurgu yapar. Filmlerde, etik değerlere uyan ve sıkı çalışan kahraman her zaman takdir edilir. Öte yandan, sadece çalışma hayatı ile sınırlı kalmayan rekabet, kapitalist ekonomik düzen içerisinde yaşayan insanların hayatlarının her alanını etkisi altına almaktadır. Bu nedenle gelecekte kahramanın yerini alacak ikinci bir karaktere de sıklıkla yer verilir. Bu karakter, hem iş hem de özel hayatında rakip olarak gördüğü kişileri ezen, daima rakiplerinden üstün olmak için çırpınan, başarı için her yolu mübah sayan bir insan profilini beslemektedir (Şeşen ve Akyıldız, 2020).

Sonuçlara göre en sık kullanılan üçüncü tema *şiddet*'tir. Şiddet sinemanın da içinde bulunduğu medya sektöründe uzun yıllardan beri en çok tartışılan konulardan bir tanesidir (Zorlu, 2016). Buna rağmen şiddet; yazılı, basılı veya görsel medyada izleyiciye eğlence aracı olarak sunulmaktadır (Uysal 2006). İzleyici tarafından şiddet temasının bu kadar sık vurgulanmasının arka planında yatan bir diğer

neden de savunma sanatları ve boks filmlerinin listede fazla sayıda olmasıdır. Hareketli kameraların olmadığı dönemlerde kapalı bir mekân ve küçük bir alan olan ring içerisinde yönetmenler ve yapımcılar için kolay ve daha az maliyetle yapılabildiği için birçok boks filmi üretilmiş ve daha fazla şiddetin ekranlarda gösterilmesine neden olmuştur.

Şiddet, Dünya Sağlık Örgütü (2002) tarafından, “fiziksel güç veya iktidarın kasıtlı bir tehdit veya gerçekli biçiminde bir başkasına uygulanması sonucunda maruz kalan kişide yaralanma, ölüm ve psikolojik zarara yol açması ya da açma olasılığı bulunması” şeklinde tanımlanmaktadır. Medyada şiddet üzerine nicelik araştırması yapan kimi çalışmalarda, bir çocuğun 18 yaşına gelene kadar 200 bin simülasyon şiddet hareketi ve 16 bin öldürme sahnesi gördüğü belirtilmektedir (Trend, 2008). Bu kadar çok şiddet sahnesine maruz kalan bireylerin şiddeti sıradanlaştırması, normalleştirilmesi ve günlük eylemlerine yansıtması kaçınılmaz ve yadsınamaz bir durumdur (Hakan ve Turan, 2019). Spor filmleri bu davranışların bazen daha kolay içselleştirilmesine aracı olabilir. Birçok branşın doğasında bulunan vurma, itme, çekme aslında birçok açıdan şiddet olarak tanımlanabilir. Bu nedenle spor filmlerinin şiddeti doğal gösterebilme potansiyeli vardır.

TZESF-100 listede dördüncü sırada *antrenman* teması yer almaktadır ve oluştuğu kategoriler; “antrenman, antrenör, yönetici ve takım” olarak belirlenmiştir. Bu tema sporun doğasına ait somut aktivitelerle birlikte; sporcu, kulüp, antrenör, yönetici ve takım oyuncularındaki ilişkileri de tanımlar. Antrenman sporcuyu başarıya götürecektir en temel yoldur. Öğrenci için okul, çalışan için iş ne ifade ediyorsa, sporcu için de antrenman odur. Antrenman, bir eğitim sürecidir ve bu süreç içerisinde sporcuya yol gösterecek kişi antrenördür. Antrenör, bazen baba, bazen arkadaş, bazen çatışılması gereken otoritedir. Ama her durumda sporcunun iyiliğini ister. Amerikan hükümetleri halka şunu söyler: “Sizi çalıştıracamız, yoracağız, bazen eziyet edeceğiz, bazen kötü davranacağız ama bunların hepsi sizin iyiliğiniz için” olacak. Bu nedenle filmlerde sporcu kadar otoriteyi temsil eden antrenör kavramı da sıklıkla işlenir. Birçok filmin başkahramanı antrenördür. Özellikle takım sporlarının işlendiği durumlarda antrenör hep ön plana çıkartılır. Antrenör, hem takımı şampiyon yapmaya çalışır, hem de yöneticilerin zor ve anlamsız isteklerine ve baskısına karşı koyar.

Antrenman, sporcunun mazlumdan bir kahramana dönüşebilmesine olanak tanıyan bir yol olarak ifade edilir. Nitekim çalışmada yer alan beşinci tema; *mazlum-kahraman dönüşümü*’dür. Bu tema Crosson’un (2013) kitabında *Amerikan Rüyası* olarak tanımlanır. Kitapta; “sporcu engellere rağmen yeterince sıkı çalışır ve kendisini spora adarsa başarılı olabilir” önermesi bir kurtarıcı ve kurtuluş yolu olarak anlatılır. Bu olasılık orta sınıfın gençleri için bir umut kaynağı olmuştur. Gelişmekte olan tüm ülkelerde bu daha açık bir şekilde ortaya çıkar. Özellikle sosyal tabakaların belirgin olduğu toplumda, bir üst sınıfa geçebilmek için kolay bir yol olarak görülür. Futbol Güney Amerika’da ve Avrupa’da bu konuda açık ara öndedir. Orta sınıftan çıkıp büyük takımlarda yer alan futbolcuların lüks yaşamları filmlere konu olduğu gibi magazin programlarında da sıklıkla gösterilir. Hindistan’da kriket, uzak doğuda muay thai, Amerika’da beyzbol aynı işlevi görmektedir.

Alkol, sigara ve uyuşturucu kullanımı, sarhoşluk ve bahis oyunları ile ilgili sahneleri tanımlayan kategoriler, *karanlık taraf* adı altında bir tema oluşturmuştur. Bu tema çalışmada altıncı sırada yer

almaktadır. Gözlem yoluyla öğrenmeyi açıklamaya yardımcı olan sosyal bilişsel teori, medyada yer alan rol modellerinin, izleyici davranışları ve alışkanlıkları üzerinde etkili bir rolü olduğunu (Bandura, 2001) öne sürmektedir. Akademisyenler, insanların en çok şeyi kendilerini özdeşleştikleri kişilerden öğrendiklerini ve algıladıkları benzerlik derecesinin özdeşleşmelerinin temel bir bileşeni olabileceğini göstermiştir (Cantor, 1994; Paik ve Comstock, 1994). Özellikle izleyiciyle aynı yaştaki bir medya modelinin davranış gelişiminde daha etkili olması muhtemeldir (Harwood, 1997, 1999; Hoffner ve Cantor, 1991). Dolayısıyla içki ve sigara içerken ya da uyuşturucu kullanırken gösterilen genç bir film karakteri, ergen izleyiciler için özellikle dikkat çekici olabilir (Bandura, 2001). Bu açıklamalar on ikinci tema olan ve en sonda açıkladığımız *genç* temasına güçlü bir atıf yapmaktadır. Gençlere verilmek istenen mesajlarda daha çok genç rol modellerinin kullanılması etkileşimi ve özdeşleşmeyi arttırma amacı taşımaktadır. Amerikalı gençler arasında sigara, içki ve uyuşturucu kullanımının rahatsız edici oranları ortaya çıktığında, bilim adamları filmlerin içerdiği mesajları sistematik olarak değerlendirmişlerdir. Sonuçlara göre birçok filmin sigara içme örneği içerdiği anlaşılmıştır (Dalton ve diğ., 2003; Dozier, Lauzen, Day, Payne ve Tafoya, 2005). Bu sonuçlar, zamanla sigara ve madde kullanımıyla ilgili yasalar, kanunlar ve düzenlemeler yapılmasını ve bu tür görüntülerin ekranlarda daha az gösterilmesini sağlamıştır (Stern ve Morr, 2013).

Çalışmanın diğer temaları *romantizm* (7), *ölüm ve din* (8), *ödül* (9), *amatör ve profesyonel* yönelim (10), *ırk ve ırkçılık* (11), *gençlik* (12), *aile ilişkileri* (13) olarak belirlenmiştir. Romantizm, çalışmada ortaya çıkan yedinci baskın temadır. Bu tema içerisinde aşk, evlilik ve dostluk kategorilerinde çeşitli kodlar yer almaktadır. Bu tema, daha çok aile dışı ilişkilere odaklanmıştır. Öte yanda çalışmanın on üçüncü teması olan *Aile İlişkileri*; anne-kız ilişkisini, kardeş-kardeş ilişkisini, anne-oğul ilişkisini, baba-oğul ilişkisini kapsamaktadır.

Ölüm ve *din* çalışmanın sekizinci baskın teması olarak ortaya çıkmıştır. Ölüm hayatın doğal bir parçasıdır ve spor filmlerinde bu sıkça işlenir. Ölüm, özellikle araba yarışlarında, savunma sporlarında, boksta ve diğer ekstrem sporlarda olası bir durum olarak gösterilir. Öte yandan, “kahramanın bir yakınına kaybedip inzivaya çekilmesi ve daha sonra intikamını almak için geri dönme hikâyesi senaristlerin vazgeçilmezleri arasındadır. Ölüm durumunda cenaze işlerinin ve seremonilerin belli dini ritüellerle yapılması din ile ilgili kodların da bu tema altında toplanmasını sağlamıştır. Öte yandan Amerika’da dini temellere dayanan ve uzun yıllardan beri faaliyet gösteren sporla ilgili birçok sivil toplum kuruluşu ve milyonlarca üyesi vardır. YMCA, NCCAA bunlardan en tanınmışlarıdır ve tüm dünyada faaliyet göstermektedirler. Bu kuruluşlar spor ile ilgili politikaların şekillenmesinde aktif rol oynamaktadır. Bu durumun Amerikan sinemasına da yansması ve dini kavramların politik bir amaçla kullanılması olası bir durum olarak görülebilir.

Ödül, çalışmada yer alan dokuzuncu temadır. Sporcu “yeterince çalışır ve ondan istenen fedakârlıkları gösterirse başarabilir ve bunun karşılığında istediğini alabilir” mesajı spor filmlerinde ön plana çıkar. Ödül, Amerikan Rüyası’nın sürdürülebilmesi için önemlidir. Spor elde edilecek şampiyonlukla, kazanılacak kupayla ya da turnuvanın sonundaki parayla, buna uygun bir motivasyon sağlar. Bununla birlikte kahramanın ailesine veya sevdiği kadına ulaşabilmesinin de bir yolu olarak ifade edilebilir. Bu aşamada çalışmanın bir diğer teması olan *amatör ve profesyonel* yönelim ortaya çıkmaktadır.

Sporcu kazanmayı hangi motivasyonla istemektedir? Kendi hayatını kurtaracak, ona sınıf atlatacak ve refah içerisinde yaşamasını sağlayacak profesyonel bir sporcu mu olacak, yoksa ailesinin gururu, ülkesinin saygınlığı için hiçbir ekonomik beklentiye girmeden bir olimpiyat sporcusu mu olacak?

İrk ve ırkçılık teması çalışmanın on birinci temasıdır. Bu filmler daha çok Afro-Amerikan sporcular üzerine kurgulanmıştır. Crosson'a (2013) göre ırk ve sınıf konuları spor filmi için verimli zeminlerdir. Crosson, spor yoluyla, ancak yalnızca fedakâr beyaz adamların yardımıyla başarıya ulaşan "imtiyazsız siyah adam" anlatısının spor filminde sürekli tekrarlandığını ifade etmektedir. Bu açıklamalar çalışmanın sonuçlarını da desteklemektedir.

Öte yandan çalışmanın on ikinci teması olan *gençlik*, spora yeni başlayan ve umut vadeden genç sporcu modeli veya kolej sporları ile ilgili kategorilerden oluşur. Kolej sporları özellikle Amerika'da profesyonel olabilmeyen, başka bir deyişle gerçek anlamda sınıf atlayabilmenin son aşamasıdır. Bu nedenle sporcuların buradaki yaşamları, mücadeleleri ve ilişkileri spor filmlerine sıklıkla konu olmaktadır. Bununla birlikte sinema izleyicilerinin önemli bir kısmı gençlerden oluşmaktadır. Gençlerin yaşam tarzlarını konu eden filmler özellikle bu yaş gurubunda verilmek istenilen mesajın daha etkili ve uzun süreli olmasını sağlayabilir.

Sonuç olarak TZESF-100'ün Amerikan kültürel değerlerinin diğeri bir ifadeyle kapitalizmin Hollywood aracılığıyla şekillendirilmesi ve yayılmasını kolaylaştırdığı söylenebilir. Bu süreçte spor, toplumun dikkatini çekebilecek birçok farklı konu ve kavramla ilişkilendirilmiş ve etkin bir iletişim aracı olarak kullanılmıştır. Filmlerdeki oyuncular, sahneler ve konu edilen spor türleri birbirinden ne kadar farklı olsa da, bazen salt gişe kaygısı yüzünden, bazen de ilgi çekmek amacıyla bilinçli olarak şiddet, rekabet ve cinsellik, spor filmlerinin anlatımında hep ön planda tutulmuştur.

Sinema, film ve görsel sanatlarla ilgili birçok çalışma olmasına rağmen, spesifik olarak spor filmleri ile ilgili güncel arařtırmaların sınırlı olması bu çalışmanın sonuçlarının daha kapsamlı bir literatür desteğiyle tartışılmasını kısmen de olsa sınırlamıştır. Öte yandan TZESF-100 listesinin 2020 yılından sonra üretilen filmleri kapsamaması, bazı popüler spor filmlerin bu çalışmanın dışında tutulmasına neden olmuştur. Ek olarak IMDb veri tabanında yer alan anahtar kelimeler izleyicilerin öznel görüşlerini yansıtmakta ve bu kısa veriler yorumlanırken belli güçlükleri de beraberinde getirmektedir. Bu nedenle; gelecekteki çalışmaların spor filmlerini daha dönemsel aralıklarda incelemesi, katılımcı yorumlarının bireysel veya odak grup görüşmeleriyle elde edilmesi daha derinlemesine analizlerin ve daha kapsamlı yorumların yapılabilmesini mümkün kılacaktır.

Çıkar Çatışması: Çalışma kapsamında herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması yoktur.

Etik Kurul İzni ile ilgili Bilgiler: Veriler tüm kullanıcılara açık ve ulaşılabilir bir kaynak olan imdb.com sitesinden elde edilmiştir. Kaynaklar kullanıcılara ait bilgilerin ihlaline ve ifşasına olanak sağlayacak özel verileri içermemektedir.

KAYNAKÇA

- Altheide, D. L. (1996). *Qualitative media analysis*. Newbury Park, CA: Sage.
- Altunışık, R., Çoşkun R., Bayraktaroğlu, S. & Yıldırım, E. (2010). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri SPSS Uygulamalı*. Sakarya Yayıncılık, Sakarya
- Baker, N. (1998). A Critical Cinema 3: Interviews with Independent Filmmakers. *Library Journal*, 123(2), 88-89.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Media Psychology*, 3, 265-299.
- Bauer, T. (2022). Sport in Paolo Sorrentino's Movies. *Les journées de l'interdisciplinarité*.1-9. Erişim Adresi: <https://www.unilim.fr/journees-interdisciplinarite/238>
- Berg, B. L., & Lune, H. (2015). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (Çev. H. Aydın). Konya: Eğitim Yayınevi.
- Brewer, J., & Hunter, A. (1989). *Multimethod research: A synthesis of style*. Newbury Park, CA: Sage.
- Brüveris, K. (2017). Sport, cinema and the national imaginary in Dream Team: 1935. *Studies in Eastern European Cinema*, 8 (1), 49-61. doi: 10.1080/2040350X.2017.124.8596
- Cantor, J. (1994). Fright reactions to mass media. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (s. 213-245). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Creswell JW. (2008). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. 3rd ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson/Merrill Prentice Hall.
- Creswell, J.W. (2003). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Crosson, S. (2013). *Sport and film*. Routledge.
- Dalton, M., Sargent, J. D., Beach, M. L., Titus-Ernstoff, L., Gibson, J., Ahrens, M. B., & Heatherton, T. F. (2003, June 10). Effect of viewing smoking in movies on adolescents smoking initiation: A cohort study. *The Lancet*, 281-285.
- Dozier, D. M., Lauzen, M., Day, C., Payne, S., & Tafoya, M. (2005). Leaders and elites: Portrayals of smoking in popular films. *Tobacco Control*, 14, 7-9.
- Emanuele, I. (2009). Sport pedagogy through movies a methodology to promote values in sport education for children and youths. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai, Educatio Artis Gymnasticae*, 54(1). 51-60.
- Hakan, A. L. P., & Turan, E. (2019). Popüler kültürde şiddet olgusu üzerinden Recep İvedik 5 filminin analizi. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(1), 28-40.
- Harwood, J. (1997). Viewing age: Lifespan identity and television viewing choice. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 41, 203-213
- Hoffner, C., & Cantor, J. (1991). Perceiving and responding to mass media characters. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Responding to the screen: Reception and reaction processes* (s. 63-101). Hillsdale, NJ: Erlbaum
- IMDb (2020) <https://www.IMDb.com/list/Is094735864/>
- Johnson B and Christensen L (2008) *Educational research quantitative, qualitative, and mixed approaches* (3rd ed) Thousand Oaks, CA: Sage
- Kim, K., Cheong, Y., & Kim, H. (2016). The Influences of Sports Viewing Conditions on Enjoyment from Watching Televised Sports: An Analysis of the FIFA World Cup Audiences in Theater vs. Home. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. <https://doi.org/10.1080/08838.151.2016.1203320>
- King C. R. and Leonard D. J., (Eds), (2008), *Visual economies of/in motion. Sport and film*, New York, Peter Lang.
- Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of computer-mediated communication*, 3(2), JCMC321.
- Malcolm D. (2008), *Media, in The Sage dictionary of sport studies*, Thousand Oaks, CA, Sage, 165-166.

- Melo, V. A. D. (2012). Sharing (modern) experiences: sport (body)–(image) cinema. *Journal of the Philosophy of Sport*, 39(2), 251-266.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded Sourcebook*. (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage
- Özer, Ö. (2005). Yetiřtirme Kuramı: Televizyonla Yařamanın İdeolojik Kùltürel Sonuçlarına Yönelik Yapılan Arařtırma, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(1), 75-108
- Paik, H., & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516–546.
- Poulton, E., & Roderick, M. (2008). *Introducing sport in films. Sport in Society*, 11(2-3), 107-116.
- Reeves, B., Detenber, B., & Steuer, J. (1993). *New televisions: The effects of big pictures and big sound on viewer responses to the screen. Paper presented at the Information Systems Division at the Annual Meeting of the Interpersonal Communication Association*, Washington, DC.
- Schroeder, D. L. H., & Seaman, D. A. N. (2018). Athletic Training in Popular Sports Films: More than khakis, a polo, and a roll of tape? *Sport Journal*. 21. <http://thesportjournal.org/article/tag/popular-culture/>
- Şentürk, R., Gülçur, A. S. ve Eken, İ. (2017). *Türkiye’de film endüstrisi*. İstanbul Ticaret Odası ve İstanbul Düşünce Akademisi, İstanbul
- Şeşen, E, ve Akyıldız, Y. (2022). “ölümcül çözüm” filminde kapitalizm, rekabet ve işsizlik sarmalı. *Uluslararası Anadolu Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1), 19-45.
- Stern, S., & Morr, L. (2013). Portrayals of teen smoking, drinking, and drug use in recent popular movies. *Journal of health communication*, 18(2), 179-191.
- Tarakçođlu, S. (2019). Türkiye sinemasında spor. *Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakùltesi Dergisi*, 6(2), 464-478.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (Ed.). (2003). *Handbook of mixed methods in social & behavioral research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- The Athletic’s (2020) <https://theathletic.com/1703442/2020/03/30/the-athletics-top-100-sports-movies/>
- Trend, D. (2008). *Medyada Şiddet Efsanesi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Tudor D. (1997). *Hollywood’s vision of team sports: heroes, race and gender*, New York, Garland Publishing.
- Uysal, M., (2006). *Medya ve Şiddet. Toplumsal Bir Sorun Olarak Şiddet Sempozyumu*, 20 Mayıs 2006, Ankara.
- WHO, (2002). *World Report on Violence and Health*. Geneva: http://www5.who.int/violence_injury_prevention/download.cfm?id=000.000.0582, Eriřim Tarihi: 07.10.2016
- Yakut Çayır, M, ve Sarıtař, M. T. (2017). Computer Assisted Qualitative Data Analysis: A Descriptive Content Analysis (2011-2016). *Necatibey Faculty of Education Electronic Journal of Science & Mathematics Education*, 11(2).
- Yıldırım, A., ve Simsek, H. (1999). Sosyal bilimlerde nitel arařtırma yöntemleri (11 baskı: 1999-2018).
- Zarrett, N., Veliz, P., & Sabo, D. (2020). *Keeping Girls in the Game: Factors That Influence Sport Participation*. Women’s Sports Foundation.
- Zorlu, Y. (2016). Medyadaki şiddet ve etkileri. *Humanities Sciences*, 11(1), 13-32.

