



## Isparta 1. Amatör Ligi Futbolcularının İnovatif Bakış Açılarının İncelenmesi (Isparta Örneği)

Mutlu AKBULUT<sup>1</sup>, Abdullah Yavuz AKINCI<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Süleyman Demirel Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. <https://orcid.org/0000-0002-7298-7508>

<sup>2</sup> Süleyman Demirel Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi. <https://orcid.org/0000-0002-3808-6730>

### To cite this article/ Atf için:

Akbulut, M., ve Akıncı, A. Y. (2023). Isparta 1. Amatör Ligi Futbolcularının İnovatif Bakış Açılarının İncelenmesi (Isparta Örneği). *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 17-31.

### Özet

Bu çalışmada, Isparta 1. Amatör Ligi futbolcularının inovatif bakış açılarının bazı değişkenlere göre incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Isparta 1. Amatör Futbol Liginde yer alan lisanslı 306 futbolcudan basit tesadüfi yöntemle ile seçilmiş 62 futbolcu katılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak kişisel bilgi formu ve Sporda İnovasyon Ölçeği uygulanmıştır. Katılımcıların kişisel bilgileri ve ölçekten elde ettikleri puanları ve faktör puanları frekans (f) ve yüzde (%) değerleri tespit edilerek verilmiştir. Futbolcuların Sporda İnovasyon Ölçeğinden elde ettikleri puanları bağımsız değişkenlere göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için üç ya da daha fazla değişkenin karşılaştırılmasında tek yönlü anova, gruplar arası farklılığı belirlemek için Bonferroni testi kullanılmıştır. Çalışmada Sporda İnovasyon Ölçeğinin futbolcularda yaş, eğitim durumu, kulüpte geçirilen yıl ve ailenin aylık gelirine göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için analiz yapılmıştır. Sonuç olarak Isparta 1. Amatör Ligi Futbolcularının Sporda İnovasyon Ölçeğinin alt boyutları olan “Spor İnovasyonu”, “Yenilikçiliğin zorlukları” ve “Stratejiler” başlıklarından elde edilen puanlarının ve Sporda İnovasyon Ölçeği toplam puanlarının ortalamasının üzerinde olduğu bulunmuştur. Ancak yaş, eğitim durumu, kulüpte geçirilen yıl ve ailenin aylık gelirine göre anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Bu durumun Isparta ilinde uzun yıllar profesyonel liglerde futbol takımının bulunmaması nedeniyle amatör ligin yeniliklere ulaşmasının zaman alması, kulüplerde yeterli düzeyde inovasyon (yenilik) üzerine çalışmalar ve eğitimler yapılmaması ve bu durumun amatör lig futbolcularının sporda inovatif bakış açılarını olumsuz yönde etkilemesinden kaynaklandığı düşünülmektedir.

**Anahtar kelimeler:** İnovasyon, Amatör Lig, Futbol

## Investigation of Innovative Perspectives of Isparta 1st Amateur League Footballers (Isparta Sample)

### Abstract

In this study, it is aimed to examine the Innovative Perspectives of Isparta 1st Amateur League Football players according to some variables. 62 football players selected by simple random method from 306 licensed football players in Isparta 1st Amateur Football League participated in the research. Personal information form and Innovation in Sports Scale were used as data collection tools in the research. The personal information of the participants and the scores they obtained from the scale and factor scores were given by determining the frequency (f) and percentage (%) values. One-way anova was used to compare three or more variables, and the Bonferroni test was used to determine the difference between groups, to determine whether the scores obtained by the football players from the Innovation in Sports Scale differ according to the independent variables. In the study, the average of the Sports Innovation Scale according to the age, education level, year spent in the club and the monthly income of the family in football players and to determine whether the difference between these averages is significant or not. As a result, it was found that the scores of the Isparta 1st Amateur League Football

players obtained from the sub-dimensions of the Sports Innovation Scale, "Sports Innovation", "Challenges of Innovation" and "Strategies", and the total scores of the Innovation in Sports Scale were above the average. However, no significant difference was found according to age, education level, years spent in the club and monthly income of the family. It is thought that this situation is since it takes time for the amateur leagues to reach innovations due to the absence of football teams in professional leagues for many years in Isparta, the lack of studies and trainings on innovation at a sufficient level in the clubs, and this situation negatively affects the innovative perspectives in sports of amateur league football players.

**Keywords:** Innovation, Amateur League, Football

## **GİRİŞ**

İnovasyon üzerine yapılmış olan tanımlara bakıldığında genel olarak birbirine benzer ve uygun bir tanımın ya da anlayışın bulunmaması inovasyon alanının farklı amaçları temel almasından kaynaklanmaktadır (Philipp, 2008). Alan yazın incelendiğinde birden fazla inovasyon tanımı, kavramı ve anlayışı bulunmaktadır. Bu tanımların birçoğu inovasyonu yenilik, eldeki bulunan şeyleri farklılaştırma gibi kavramlarla ele almaktadır. Bu duruma dayanarak inovasyon yeni, “yenilik” terimleriyle ifade edilen bununla birlikte az ya da çok yeniliği barındıran şartlarda, zaman diliminde kurumların işleyişine farklılıklara olanak sağlayan olarak tanımlanmaktadır (Hauschildt, 2010). Literatürde bulunan bilgilerden elde edilen diğer tanımlardan bazıları şunlardır; İnovasyon, bilginin toplumsal ve ekonomik fayda için kullanılması olarak tanımlanır. Bu sebeple ekonomik, sosyal ve teknik süreçlerin bütünü olarak ifade edilebilir. Değişime olan arz, yeniliğe açık olmayı ve girişimcilik özelliğiyle özdeşleşen bir kültür ürünüdür (Arıkan, Aksoy, Durgut ve Göker, 2003). İnovasyon, yeni ya da büyük ölçüde değiştirilmiş olan ürün (hizmet, mal vb.) ya da sürecinin yeni farklı bir pazarlama bakış açısının ya da iş başı uygulamalarında, işyerinin organizasyonunda ya da dış bağlantılarla olan ilişkilerde yeni organizasyonel bir yöntemin uygulanmasıdır (Oslo, 2005). Literatürde bulunan bu tanımlamalardan da anlaşılacağı üzere inovasyonun somut veya soyut yenilikleri bünyesi içerisinde barındıran bir olgu olduğu anlaşılabilir. İnovasyon tanımlarının bulunduğu ortak nokta ise problemlerin çözümü için gerekli olan ekonomik, teknik, sosyal ve organizasyonel yeniliklerin uygulama alanı üzerinde durmaktadır (Pleschak ve Sabisch, 1996).

### ***Hizmet İnovasyonu***

Hizmet; fiziksel özelliği olan malın tersine, saklanması mümkün olmayan, insan ihtiyaçlarını gidermeye yönelik üretilen ya da organize edilmiş, danışmanlık, haberleşme, turizm gibi aktivitelerin genel adıdır. Üretilmiş olan çıktının bir mülkiyetinin bulunmaması hizmeti ve ürünü birbirinden ayrılan en temel özelliktir. Bir ekonomik unsurdaki hizmet sağlayıcıların bütünü o ekonomide bulunan bütün hizmet sektörünü oluşturmaktadır (Aymaz, 2003). Yapılmış olan tanımlamadan hizmet unsurunun birtakım özellikleri türetilerek arttırılabilir (Cemalçılar, 2000): Hizmetin ilk özelliği soyut olmasıdır. Bununla birlikte eş zamanlı tüketim/üretim, değişken talep, heterojenlik, hizmeti üretenen ayrılmama, satıcı ve alıcı arasındaki yakın ilişkiye olanak verme, dayanıklı olmama, farklı pazarlama sistemine sahip olma, otoriteler ya da devlet tarafından genellikle denetlenebilir olma gibi birtakım özelliklerde bu kapsamın içerisinde sayılabilir.

### ***Ürün İnovasyonu***

Ürün inovasyonu; geliştirilmiş ya da yeni olan ürünün pazarlanmasıyla ilgili olan Ar-Ge, üretim, teknik tasarım, ticari ve yönetim faaliyetlerinin tümünü kapsayan süreçtir (Alegre, Lapiedra ve Chiva, 2006).

### ***Yönetim İnovasyonu***

Yönetim inovasyonu, yönetim işinin yapılış şeklini büyük oranda farklılaştıran ya da geleneksel örgüt şekillerinde önemli ölçüde değişiklik oluşturarak örgütlerin amaçlarını gerçekleştirmeye yönelik yapılan her şeydir (Hamel ve Bren, 2007). Yönetim inovasyonu

herhangi bir yerde yöneticilerin görevlerini nasıl yaptığını ve ne yaptığını değiştiren yönetim sürecidir (Hamel, 2007).

### ***Pazarlama İnovasyonu***

İnovasyonun pazarlama açısından baktığımız zaman sürdürülebilir bir rekabet olanağı kazanılmasıyla tüketici bireyin ihtiyaçlarını karşılamaya odaklanmış biçimde birbiriyle ilişkili dört aracın tanıtılmasına dayanmaktadır (Ferrel ve Hartline, 2011). Kotler'e göre ise 4P olarak isimlendirilmiş olan temel pazarlama araçları: fiyat, dağıtım, tutunma ve üründür. Bunlar bir organizasyonun içerisinde kendi pazarlama hedeflerini gerçekleştirmek, sürdürülebilir rekabet avantajını sağlamak ve başarıya ulaşmak için gerekli olan bileşenlerin uygun bileşimidir. Pazarlama inovasyonu tamamen yeni pazarlama teknikleri, yeni pazarlama terimleri ya da herhangi bir kuruluştaki uygulanmamış olan yeni pazarlama yöntemleri kullanmayı gerektirmektedir.

### ***Organizasyonel İnovasyon***

Organizasyonel inovasyon, rekabet açısından üstünlüğü sağlamada rol oynayan iki temel faktör ortaya koymaktadır. Bu iki faktörden birincisi, inovasyonun organizasyonel açısından teknik düzeydeki süreç ve ürün inovasyonları için ön şart veya kolaylaştırıcı olmasıdır (Damanpour, Szabat ve Evan, 1989). Bununla birlikte, organizasyonel inovasyonu sağlamada başarıya ulaşmamış bir firmanın, sürdürülebilir herhangi bir ürün inovasyonu oluşturmasında imkânsızdır. İkinci olarak organizasyonel inovasyon da rekabet üstünlüğü sağlama aracıdır (Hammer ve Champy, 1993).

### ***İnovasyon ve Spor***

İnovasyondan yaşamın her alanında söz etmek mümkündür. Spor açısından inovasyon üzerine yapılan çalışmalar incelendiğinde “spor inovasyonu” alanı üzerine nadir bir şekilde çalışma yapıldığı görülmektedir ayrıca bu çalışmalarda inovasyonun farklı yaklaşımları üzerinde durulmuştur. Literatür taramasında dünya genelinde yapılan çalışmalar (Tjønndal, 2017; Smith ve Smolianov, 2016; Ratten, 2016; O'Boyle, 2015; O'Boyle ve Hassan, 2014; Ratten, 2011; Van der Woude, De Groot ve Janssen, 2006; Hartmann, 2006) bulunmaktadır. Ulusal olarak incelendiği zaman inovasyon Gündoğdu ve Sunay (2012) Türk spor yönetimindeki inovasyon uygulamalarını değerlendirmiştir. Buyrukoğlu ve Şahin (2022), Atalı ve Sertbaş (2013), spor yönetiminde inovasyonu betimsel olarak değerlendirmiştir. Demir (2022) Futbol kulüplerinde inovasyon ve performans yönetimi üzerine bir kitap çalışması yapmıştır. Taştan (2023) Sporda dijital inovasyon üzerine bir kitap bölümü çalışması gerçekleştirmiştir. Devecioğlu, Yıldırım, Altıngül, (2011) spor teknolojilerinde inovasyonu; inovasyon yönetimi kuramı, spor yönetimi uygulamalarını betimsel olarak çalışmıştır. Devecioğlu ve Altıngül (2011), Tekin ve Karakuş (2018) gelenekselden akıllı üretime spor endüstrisi 4.0 adlı çalışmada spor endüstrisinde 4.0 devrimi, bilgi, inovasyon konularını işlemiştir. Ayrıca Şimşek ve Devecioğlu (2018) spor endüstrisinde yeni teknolojilerin görünümü adlı çalışmada; spor organizasyonlarında kullanılan teknolojiler, akıllı ve çevreci stadyumlar, paralimpik oyunlarında teknoloji gibi başlıklarda inovasyonun ve teknolojinin önemine değinmiştir (Tekin ve Karakuş, 2018) Sporda inovasyon farklı yönleriyle ele alınsa da spor alanında bir reform ve yenilenmeyi meydana getirmiştir. Bu yenilik hareketi sporu ve spor

hizmetlerinin yürütülmesi aşamasında, pazarlamasında, organizasyonunda yenilik getiren durumları kullanan bir yapıya bürünmüştür. Geçmiş zamanlara bakıldığında yapılan büyük organizasyonların daha önce yapılmış olanlara göre farklı yenilikleri de bünyesinde bulundurarak organize edilmiş olmasının nedeni dördüncü endüstri dönemi (4.0) içerisinde bulunulmasından kaynaklanmaktadır. Dördüncü Endüstri devrimi ilk olarak 2006 yılında Amerika Birleşmiş Devletleri'nde gündeme gelmiş ve günümüzde kullanılan adını 2011 yılında yapılan Hannover Fuarı'nda almıştır (Alçın, 2016). Bu çalışmada, konuyla ilgili yapılan araştırmaların incelemesi sonucunda sporda inovasyon örnekleri gruplanmaya çalışılmış ve bu gruplama çerçevesinde sporda inovasyon örnekleri derlenmeye çalışılmıştır.

## **YÖNTEM**

### **Araştırma Modeli**

Yapılan bu çalışmada, betimsel tarama (survey) yöntemi kullanılmıştır. Bu çalışmada futbolcularda mevcut olan durumu ortaya çıkartmak amaçlanmıştır. Geçmişte ya da halen mevcut olan bir durumu, olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşım, betimsel tarama modelleri olarak adlandırılır. Araştırma konusu olaylar, bireyler ya da nesnelere olduğu şekliyle kendi koşulları içerisinde tanım konmaya çalışılır. Değiştirme veya etkileme açısından herhangi bir biçimde çaba gösterilmez (Karasar, 2004).

### **Çalışma Grubu**

Bu çalışmada araştırma grubu seçilirken uygun örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Elverişlilik ve ulaşılabilirlik esasına dayalı olarak seçilen uygun örnekleme yöntemi bazı çalışma konularında bilgilerin hızlıca bir şekilde toplanması amacıyla tercih edilen araştırma yöntemidir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2010). Çalışma, 2022-2023 sezonunda spor yapan 63 futbolcunun katılımı ile gerçekleştirilmiştir.

### **Veri Toplama Aracı**

Çalışmada veri toplamak için anket yöntemi kullanılmıştır. Anketin ilk kısmında katılımcılara yönelik sosyodemografik sorular bulunurken ikinci bölümde sporda inovasyon ölçeği kullanılmıştır.

**Kişisel Bilgi Formu:** Çalışmaya katılan sporculara yaş, eğitim durumu, spor yapılan yıl, kulüp, aile geliri sorularıyla inovasyon bilgilerini içeren beş soru uygulanmıştır.

**Sporda İnovasyon Ölçeği:** Çalışmada kullanılmış olan ölçek 2017 yılında Mathiu Charity Kanario tarafından geliştirilmiş "Influence of Sports Innovation on Organizational Performance: A Case of Football Kenya Federation" isimli yüksek lisans tez çalışmasında kullanılmıştır. Bu ölçek 2020 yılında ise Ayşe Demir, Kürşad Sertbaş ve Kenan Sivrikaya tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçek kullanımı için yazarlarından gerekli olan izinler alınarak bu çalışmada kullanılmıştır. Ölçek toplam 30 madde oluşmaktadır. 3 alt boyutun içerisinde ilk 10 madde, "kulüplerde spor inovasyonu", devamındaki 10 madde "spor kulüplerinde sporda yenilikçiliğin zorlukları", son 10 madde ise "kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler" alt başlıklarını içermektedir. Ölçekteki maddeler için 5'li likert tipi ölçek kullanılmıştır. Sporda İnovasyon Ölçeği Türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik analizlerinden elde edilmiş olan bulgular sayesinde, her biri

10 maddeden oluşan üç alt boyuttan toplam 30 maddeli likert tipinde olan ölçeğin sporda inovasyonu ölçmede geçerli ve güvenilir bir araç olarak kullanılabilceği sonucuna ulaşılmıştır (Demir vd., 2020).

### Verilerin Analizi

Çalışmada verilerin değerlendirme ve hesaplamak için SPSS 22,0 istatistik paket programı kullanılmıştır. Elde edilen bulgular normallik sınamasına göre normal dağılım göstermesinden dolayı parametrik testler yapılmıştır. İkili değişken gruplarının karşılaştırılmasında ise T-testi kullanılmış olup, 3 ve daha fazla değişkenli grupların karşılaştırılmasında ise Anova testi uygulanmıştır. Bu çalışmada hata düzeyi ,05 olarak kullanılmıştır.

### BULGULAR

**Tablo 1.** Katılımcıların sosyo-demografik özellikleri

	Değişkenler	N	%
<b>Yaş</b>	-17	14	22,6
	18-19	12	19,4
	20-21	12	19,4
	22-23	12	19,4
	24+	12	19,4
<b>Eğitim</b>	İlköğretim	2	3,2
	Lise	21	33,9
	Lisans	39	62,9
<b>Yıl</b>	-1	27	43,5
	1-3	18	29,0
	4-6	10	16,1
	7-9	4	6,5
	10+	3	4,8
<b>Aile Gelir Düzeyi</b>	Asgari ücret	33	53,2
	Asgari ücretin 2 katı	17	27,4
	Asgari ücretin 3 katı	8	12,9
	Asgari ücretin 4 katı ve fazlası	4	6,4

Tablo 1 incelendiğinde, katılımcıların yaş gruplarına göre %22,6 sının 17 yaş altı, %19,4'nün 18-19 yaş, 19,4'nün 20-21 yaş,19,4'nün 22-23 yaş ve 19,4'nün ise 24 yaş ve üzeri olduğu, eğitim düzeyleri açısından %3,2'nin ilköğretim, %33,9'nun lise ve %62,9'nun ise lisans düzeyinde olduğu tespit edilmiştir. Tablodaki verilere bakılarak bulunduğu kulüpteki geçirdiği yıla bakıldığında %43,5'nin 1 yıldan daha az, %29 1-3 yıl arasında %16,1'nin 4-6 yıl arası, %6,5'nin 7-9 yıl ve %4,8'nin ise 10 yıl ve üzeri olduğu görülmektedir. Tabloya bakıldığı zaman çalışmaya katılan sporcuların gelir düzeyi açısından verilerin %53,2' sinin asgari ücret, %27,4'ünün asgari ücretin 2 katı, %12,9'unun asgari ücretin 3 katı ve %6,4'ünün ise asgari ücretin 4 katı düzeyinde aile geliri olduğu tespit edilmiştir (Tablo 1).

**Tablo 2.** Katılımcıların ölçek puanlarının çarpıklık-basıklık değerleri

	N	Çarpıklık	Basıklık	Kolmogorov-Smirnov
<b>Spor İnovasyonu</b>	62	-,482	1,639	,200
<b>Yenilikçiliğin Zorlukları</b>	62	-,158	-,473	,200
<b>Stratejiler</b>	62	,115	-,465	,057
<b>Ölçek Toplam</b>	62	,296	-,661	,200

Kolmogorov-Smirov Testi sonuçlarına bakıldığında, Stratejiler alt boyutundaki sapmaların anlamlı olduğu görülmüştür ( $p<.05$ ). Ancak bu dağılımların eğrileri incelendiğinde normallikten aşırı sapmaların olmadığı tespit edilmiştir. Literatürde George ve Mallery (2016) çarpıklık ve basıklık değerlerinin ideal olarak  $\pm 1$  arasındaki değerlerin de kabul edilebilir olduğu açıklarken, Demir ve ark., (2020), ise bu değerlerin  $\pm 2$  aralığında olması normallik açısından uygun bir durum olarak açıklamıştır.

Katılımcıların kişisel bilgileri ve ölçekten elde edilen puanları frekans(f) ve yüzde (%) değerleri tespit edilerek verilmiştir. Katılımcılara uygulanan Sosyal İnovasyon Ölçeğinden elde edilen puanların bağımsız değişkenlere göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için ikili karşılaştırmalarda bağımsız gruplara T testi uygulanırken üç ya da daha fazla değişkenin karşılaştırılmasında tek yönlü varyans analizi, gruplar arası farklılığı belirlemek için Bonferroni testi kullanılmıştır (Tablo 2).

**Tablo 3.** Ölçeklerden elde edilen puanların betimsel istatistiği

	N	Minimum	Maximum	X+Ss
<b>Spor İnovasyonu</b>	62	16,00	50,00	39,694±6,444
<b>Yenilikçiliğin Zorlukları</b>	62	17,00	50,00	37,919±8,062
<b>Stratejiler</b>	62	28,00	50,00	40,000±5,967
<b>Ölçek Toplam</b>	62	85,00	150,00	117,613±17,274

Katılımcıların Sosyal İnovasyon ölçeğinin alt boyutlarından “Spor İnovasyonu” 39,694±6,444, “Yenilikçiliğin Zorlukları” 37,919±8,062, “Stratejiler” 40,000±5,967 ve Sosyal İnovasyon Ölçeği toplam puanının 117,613±17,274 skorlarına sahip oldukları tespit edilmiştir (Tablo 3).

**Tablo 4.** Sporcuların yaş değişkenine göre sporda inovasyon algıları

	Yaş	n	X±Ss	f	p
<b>Spor İnovasyonu</b>	-17	62	41,574±6,813	1,679	,167
	18-19	62	37,750±8,791		
	20-21	62	39,333±6,115		
	22-23	62	37,083±7,117		
	24+	62	42,417±4,925		
<b>Yenilikçiliğin Zorlukları</b>	-17	62	40,571±8,455	1,813	,139
	18-19	62	38,417±9,586		
	20-21	62	36,083±6,653		
	22-23	62	33,583±7,549		
	24+	62	40,500±6,488		

	-17	62	41,143±7,047		
	18-19	62	38,833±6,379		
<b>Stratejiler</b>	20-21	62	38,500±5,745	1,260	,296
	22-23	62	38,583±4,944		
	24+	62	42,750±4,956		
	-17	62	123,286±21,164		
	18-19	62	115,000±16,476		
<b>Ölçek Toplam</b>	20-21	62	113,917±17,312	2,075	,096
	22-23	62	109,250±13,335		
	24+	62	125,667±12,886		

Katılımcıların Sosyal İnovasyon ölçeğinin alt boyutlarından “Spor İnovasyonu” yaş gruplarına göre puanlarına bakıldığı zaman 17 yaş ve altı sporcuların 41,574±6,813, 18-19 yaş grubunun 37,750±8,791, 20-21 yaş grubunun 39,333±6,115, 22-23 yaşın 37,083±7,117 ve 24 yaş ve üzerinin ise 42,417±4,925 puan olduğu tespit edilmiştir. Sosyal İnovasyon ölçeğinin alt boyutlarından bir diğeri olan “Yenilikçiliğin Zorlukları” açısından puanların 17 yaş ve altı sporcuların 40,571±8,455, 18-19 yaş grubunun 38,417±9,586, 20-21 yaş grubunun 36,083±6,653, 22-23 yaşın 33,583±7,549 ve 24 yaş ve üzerinin ise 40,500±6,488 puan olduğu görülmektedir. Sosyal İnovasyon Ölçeğinin son alt boyutu olan “Stratejiler” puan dağılımı 17 yaş ve altı sporcuların 41,143±7,047, 18-19 yaş grubunun 38,833±6,379, 20-21 yaş grubunun 38,500±5,745, 22-23 yaşın 38,583±4,944 ve 24 yaş ve üzerinin ise 42,750±4,956 puan olduğu tespit edilmiştir. Tablo 4’e bakıldığında toplam puanların 17 yaş ve altı sporcuların 123,286±21,164, 18-19 yaş grubunun 115,000±16,476, 20-21 yaş grubunun 113,917±17,312, 22-23 yaş grubunun 109,250±13,335, 24 yaş ve üzerinin ise 125,667±12,886 puan olduğu belirlenmiştir. Bu veriler incelendiği zaman anlamlı bir farklılık bulunamamıştır (Tablo 4).

**Tablo 5.** Sporcuların eğitim durumları değişkenine göre sporda inovasyon algıları

	<b>Eğitim</b>	<b>n</b>	<b>X±Ss</b>	<b>f</b>	<b>p</b>
	İlköğretim	62	35,000±,000		
<b>Spor İnovasyonu</b>	Lise	62	39,714±8,087	,547	,582
	Lisans	62	39,923±5,569		
	İlköğretim	62	31,500±2,121		
<b>Yenilikçiliğin Zorlukları</b>	Lise	62	39,809±7,749	1,370	,262
	Lisans	62	37,230±8,244		
	İlköğretim	62	37,000±2,828		
<b>Stratejiler</b>	Lise	62	40,761±6,307	,452	,639
	Lisans	62	39,743±5,928		
	İlköğretim	62	103,500±,500		
<b>Ölçek Toplam</b>	Lise	62	120,285±3,989	,951	,392
	Lisans	62	116,897±2,717		



Katılımcıların Sosyal İnovasyon ölçeğinin alt boyutlarından “Spor İnovasyonu” eğitim durumlarına göre puanlarına bakıldığı zaman ilköğretim düzeyinin 35,000±,000, lise düzeyinin 39,714±8,087 ve lisans düzeyinin 39,923±5,569 puan olduğu tespit edilmiştir. Sosyal İnovasyon ölçeğinin alt boyutlarından bir diğeri olan “Yenilikçiliğin Zorlukları” eğitim durumlarına göre puanlarına bakıldığında ilköğretim düzeyinin 31,500±2,828, lise düzeyinin 39,809±7,749 ve lisans düzeyinin 37,230±8,244 puan olduğu görülmektedir. Sosyal İnovasyon Ölçeğinin son alt boyutu olan “Stratejiler” puan dağılımı eğitim durumlarına göre puanlarına bakıldığı zaman ilköğretim düzeyinin 37,000±,000, lise düzeyinin 40,761±6,307 ve lisans düzeyinin 39,743±5,928 puan olduğu tespit edilmiştir. Tablo 5’e bakıldığında eğitim durumlarına göre toplam puanların ilköğretim düzeyinde 103,500±,500, lise düzeyinde 120,285±3,989 ve lisans düzeyinde 116,897±2,717 puan olduğu tespit edilmiştir. Tablodaki veriler incelendiği zaman anlamlı düzeyde bir farklılık tespit edilememiştir (Tablo 5).

**Tablo 6.** Sporcuların buldukları kulübündeki spor yılı değişkenine göre sporda inovasyon algılar

	Yıl	n	X±Ss	f	p	Bonferroni
<b>Spor İnovasyonu</b>	-1 Yıl	27	39,185±7,956			
	1-3 Yıl	18	38,833±5,425			
	4-6 Yıl	10	42,900±4,357	1,045	,392	
	7-9 Yıl	4	37,000±3,162			
	10+ Yıl	3	42,433±2,516			
<b>Yenilikçiliğin Zorlukları</b>	-1 Yıl	27	37,259±9,342			
	1-3 Yıl	18	35,777±7,635			
	4-6 Yıl	10	42,900±5,704			
	7-9 Yıl	4	37,500±3,696	1,448	,230	
	10+ Yıl	3	40,666±1,527			
<b>Stratejiler</b>	-1 Yıl	27	40,740±6,334			
	1-3 Yıl	18	37,944±5,975			
	4-6 Yıl	10	43,300±3,802	2,578	,047	c>e>a>b>d
	7-9 Yıl	4	34,500±4,358			
	10+ Yıl	3	42,000±1,000			
<b>Ölçek Toplam</b>	-1 Yıl	27	117,185±18,784			
	1-3 Yıl	18	112,555±17,040			
	4-6 Yıl	10	129,100±13,110	2,005	,106	
	7-9 Yıl	4	109,000±9,345			
	10+ Yıl	3	125,000±4,358			

Katılımcıların Sosyal İnovasyon ölçeğinin alt boyutlarından “Spor İnovasyonu” buldukları kulüplerde geçirdikleri spor yılına göre puanlarına bakıldığı zaman -1 yıl 39,185±7,956, 1-3 yıl 38,833±5,425, 4-6 yıl 42,900±4,357, 7-9 yıl 37,000±3,162 ve 10 yıl ve üzeri olanların 42,433±2,516 puan olduğu tespit edilmiştir. Sosyal İnovasyon ölçeğinin alt boyutlarından “Yenilikçiliğin Zorlukları” buldukları kulüplerde geçirdikleri spor yılına göre puanlarına bakıldığı zaman -1 yıl 37,259±9,342, 1-3 yıl 37,259±9,342, 4-6 yıl 42,900±5,704, 7-9 yıl 37,500±3,696 ve 10 yıl ve üzeri olanların 40,666±1,527 puan olduğu bulunmuştur. Sosyal

İnovasyon Ölçeğinin bir diğer alt boyutu olan “Stratejiler” puan dağılımı buldukları kulüplerde geçirdikleri spor yılına göre puanlarına bakıldığı zaman -1 yıl 40,740±6,334, 1-3 yıl 37,944±5,975, 4-6 yıl 43,300±3,802, 7-9 yıl 34,500±4,358 ve 10 yıl ve üzeri olanların 42,000±1,000 puan olduğu bulunmuştur. Tablo 6’da sporcuların buldukları kulüplerde geçirdikleri spor yılına göre toplam puanlarına bakıldığı zaman -1 yıl 117,185±18,784, 1-3 yıl 112,555±17,040, 4-6 yıl 129,100±13,110, 7-9 yıl 109,000±9,345 ve 10 yıl ve üzeri olanların 125,000±4,358 puan olduğu tespit edilmiştir. Tablo 6’daki veriler sonucunda anlamlı bir farklılığa rastlanılamamıştır (Tablo 6).

**Tablo 7.** Sporcuların aile geliri değişkenine göre sporda inovasyon algıları

	<b>Aile Gelir Düzeyi</b>	<b>n</b>	<b>X±Ss</b>	<b>f</b>	<b>p</b>
<b>Spor İnovasyonu</b>	Asgari ücret	33	39,606±7,394	,469	,759
	Asgari ücret 2 katı	17	39,411±4,345		
	Asgari ücret 3 katı	8	38,625±6,674		
	Asgari ücret 4 katı	4	44,333±6,658		
<b>Yenilikçiliğin Zorlukları</b>	Asgari ücret	62	37,757±8,609	,594	,668
	Asgari ücret 2 katı	62	38,000±5,338		
	Asgari ücret 3 katı	62	37,625±9,515		
	Asgari ücret 4 katı	62	36,000±13,114		
<b>Stratejiler</b>	Asgari ücret	62	39,606±6,061	,848	,501
	Asgari ücret 2 katı	62	39,588±5,184		
	Asgari ücret 3 katı	62	40,500±7,050		
	Asgari ücret 4 katı	62	42,000±6,928		
<b>Ölçek Toplam</b>	Asgari ücret	62	116,969±17,976	,559	,693
	Asgari ücret 2 katı	62	117,000±14,013		
	Asgari ücret 3 katı	62	116,750±19,652		
	Asgari ücret 4 katı	62	122,333±25,774		

Katılımcıların Sosyal İnovasyon ölçeğinin alt boyutlarından “Spor İnovasyonu” aile gelir düzeyine göre puanlarına bakıldığı zaman asgari ücret kazananların puanı 39,606±7,394, asgari ücretin 2 katını kazananların 39,411±4,345, asgari ücretin 3 katını kazananların 38,625±6,674 ve asgari ücretin 4 kazananların ise 44,333±6,658 puan olduğu bulunmuştur. Sosyal İnovasyon ölçeğinin alt boyutlarından olan “Yenilikçiliğin Zorlukları” aile gelir düzeyine göre puanlarına bakıldığı zaman asgari ücret kazananların puanı 37,757±8,609, asgari ücretin 2 katını kazananların 38,000±5,338, asgari ücretin 3 katını kazananların 37,625±9,515 ve asgari ücretin 4 kazananların ise 36,000±13,114 puan olduğu tespit edilmiştir. Sosyal İnovasyon Ölçeğinin son alt boyutu olan “Stratejiler” puan dağılımı aile gelir düzeyine göre puanlarına bakıldığı zaman asgari ücret kazananların puanı 39,606±6,061, asgari ücretin 2 katını kazananların 39,588±5,184, asgari ücretin 3 katını kazananların 116,750±19,652 ve asgari ücretin 4 kazananların ise 42,000±6,928 puan olduğu görülmektedir. Tablo 8’de aile gelir düzeyine göre toplam puanlara bakıldığında asgari ücret kazananların puanı 116,969±17,976, asgari ücretin 2 katını kazananların 117,000±14,013, asgari ücretin 3 katını kazananların 116,750±19,652 ve asgari ücretin 4 kazananların ise

122,333±25,774 puan olarak tespit edilmiştir. Bu veriler sonucunda anlamlı düzeyde bir farklılık tespit edilememiştir (Tablo 8).

## TARTIŞMA VE SONUÇ

İnovasyon kategorik olarak birçok farklı alana ayrılır. Farklı yenilik türlerinin bulunduğu Avrupa Birliği ve OECD ülkeleri tarafından kabul edilen Oslo Guide'da, ürün pazarlama ve organizasyon olarak açıklandı (OECD, 2005). Bu kılavuz, ulusal olarak kabul edilmektedir. Buna göre inovasyon Spor disiplini içerisinde ve uluslararası alanda ve genel farklı alt başlıklara ayrılarak sunulmuştur.

Sağlıklı yaşamın önemini fark eden günümüz insanları, temel yapı taşı olan spor çalışmalarına daha fazla önem vermeye başlamıştır. Koruyucu hekimlerin zaman içerisinde ilgi alanlarını yönlendirmeye başlaması ve farklı yaşam şartlarına sahip kişilerin hem kapalı alan sporlarına hem de açık hava spor branşlarına erişim kolaylığı sağlayarak bu çalışmaların görsel olarak da hızlı bir biçimde ilerleme gösterdiği görülmektedir. Görsel ürün olarak hizmet alanında inovasyon, küçük yaş bireylerin boş zamanlarında zaman geçirmeleri için bir aktivite ya da oyun olmaktan çıkmıştır. Değişen kapitalist sisteme uyum sağlanarak bir tüketim ürünü haline gelmiştir (Devecioğlu ve Altıngül, 2011).

Spor alanında inovasyon farklı seviyelerde ortaya çıkmakta olsa da birçok inovasyon türü spor organizasyonlarının farklı yönlerini etkileyebilmektedir. Spor örgütlerinin; hizmetsel, süreçsel, ürünsel pazarlama ve organizasyon gibi farklı alanlarda etkilemektedir. Bununla birlikte sporun ekonomik olarak pazarına hâkim olabilmek ve organizasyonun işleyişini kolaylaştırmak, hizmetleri daha kolay kılabilme adına farklı inovasyonlar hayata geçirmeleri ve bu hayata geçen inovasyonları devamını sağlamaları önemlidir (Tosun-Tunç ve Sevilmiş, 2019).

Literatürü taradığımız zaman inovasyon üzerine birçok çalışma yapıldığı bu çalışmaların çoğunlukla organizasyon, ekonomi ve üretim gibi alanlarda ağırlıklı olarak yapıldığı görülmektedir. Fakat spor açısından inovasyon üzerine yapılan çalışmalara baktığımızda yeterli düzeyde bir çalışma yapılmadığı görülmektedir.

Bu çalışmada Sporda İnovasyon Ölçeği'nin sporcuların yaşlarına, eğitim durumlarına, kulüpte geçirilen zamana, kulübe ve ailenin aylık gelir düzeyine, sporda inovatif (yenilikçi) bakışlarına göre ortalamaları ve bu bulunan ortalamalar arasındaki farkların anlamlı bir düzeyde olup olmadığının tespiti amaçlanmıştır.

Yapılan çalışma sonucunda elde edilmiş verilere göre katılımcı sporcuların Sporda İnovasyon Ölçeğinin alt boyutları olan "Spor İnovasyonu", "Yenilikçiliğin zorlukları" ve "Stratejiler" başlıklarından elde edilen puanlarının ve Sporda İnovasyon Ölçeği toplam puanlarının ortalamasının üzerinde olduğu bulunmuştur. Benzer bir çalışmada Karataş ve Akıncı (2022), tüm alt boyutlar ve ölçek toplam puanının ortalamasının üstünde olduğunu ifade etmiştir.

Elde edilen veriler incelendiğinde katılımcıların yaş değişkenine göre spor inovasyon ölçeği ve alt boyutları toplam puanları arasında anlamlı düzeyde bir farklılık bulunamamıştır. Literatürde çalışmamızı destekler nitelikte Karadağ (2018), Öztürk (2015) ve Köroğlu (2014) yaptıkları çalışmalarında katılımcıların ölçek toplam ve alt boyut puanlarının yaşlarına göre anlamlı fark göstermediği sonucuna ulaşmışlardır. Demir (2021), çalışmasında ölçek toplamı

ve alt boyutlarında yaşa göre anlamlı düzeyde farklılık görüldüğünü rapor etmiştir. Bu durumun 13-15 yaş grubunun 16-18 yaş grubuna göre, 18+ yaş grubunun 13-15 ile 16-18 yaş grubuna göre anlamlı derecede daha yüksek olduğunu ifade etmiştir. Yine çalışmamızdan farklı olarak Karataş ve Akıncı (2022) yaş değişkenine göre spor inovasyonu algılarının yenilikçiliğin zorlukları alt boyutu ve ölçek toplam puanları arasında anlamlı farklılık tespit edildiğini belirtmişlerdir. Atılgan ve Tükel (2021) 20-30 yaş grubunun değişime direnç düzeylerinin 31 yaş üzeri katılımcılardan anlamlı şekilde yüksek olduğunu, bu sonucun 20-30 yaş aralığında değişim ve yenilik kaygısının yüksek olduğu, yaş ilerledikçe tecrübe sayesinde değişime direncin azaldığı, yeniliğe açıklığın arttığı söylenebilir. Aynı çalışmayı destekler nitelikte Mülhim ve Kul (2020) yaş ilerledikçe değişime direncin azalmasının edinilen tecrübelerden kaynaklandığını ifade etmiştir. Benzer şekilde Özkan, Özlem ve Özmen, (2020) ile Kunze vd., (2013) çalışmalarında aynı sonuçlara ulaşarak yaşı büyük olanların, gençlere göre değişime daha az direnç gösterdikleri ifade etmişlerdir. Bu çalışmaların aksine Aslan ve Sü (2018) çalışmalarında, 18-24 yaş grubu yüksek oranda bireysel yenilikçilik özelliğine sahipken, ileri yaşlardaki katılımcıların bireysel yenilikçilik özelliklerinin düşük olduğu saptamıştır. Ulaşılan çalışmalarda elde edilen farklı sonuçların, farklı evren ve örneklem grubunda yapılmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Elde edilen veriler incelendiğinde katılımcıların eğitim durumları değişkenine göre spor inovasyon ölçeği ve alt boyutları arasında anlamlı düzeyde bir farklılık bulunamamıştır. Mevcut çalışmayı destekler nitelikte Demir (2020) ve Atalay (2018) ölçek toplamı ve alt boyutlarında eğitim durumu değişkeni açısından anlamlı düzeyde bir farklılık göstermediği sonucuna ulaşmıştır. Farklı bir çalışmada Karataş ve Akıncı (2022), stratejiler alt boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edildiğini rapor etmişlerdir. Atılgan ve Tükel (2021) eğitim seviyesi arttıkça değişime direnç puanının yükseldiğini, düştükçe yenilikçiliği benimseme eğiliminin azaldığını belirtmişlerdir. Farklı bir sonuca ulaşan Özkan vd., (2020) yenilikçilik algılarının eğitim seviyesi düştükçe değişime direnç alt boyutunda anlamlı şekilde daha yüksek olduğunu ortaya koymuşlardır. Kulanşi (2019) eğitim seviyesi düşük olanların deneyime açıklık alt boyutunda, eğitim seviyesi yüksek olanların ise değişime direnç alt boyutunda anlamlı bir farklılık tespit etmişlerdir. Karadağ (2018) eğitim durumunun fikir önderliği ve deneyime açıklık alt boyutlarında anlamlı düzeyde farklılık göstermediğini, eğitim seviyesi düşük olanların değişime direnç alt boyutunda yüksek olanlara göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiğini belirtmiştir. Bir diğer çalışmada Öztürk (2015) ise tüm alt boyutlar ve ölçek toplam puanında anlamlı bir fark bulunmadığını, eğitim seviyesi düşük olanların yüksek olanlara göre yenilikçiliğe daha fazla direnç gösterdiklerini tespit etmiştir. Literatür taramasında elde edilen farklı sonuçların, farklı evren ve örneklem gruplarında yapılmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Elde edilen veriler incelendiğinde katılımcıların kulübünde geçirdikleri yıl değişkenine göre spor inovasyon ölçeği ve alt boyutları arasında anlamlı düzeyde bir farklılık bulunamamıştır. Çalışmamızı destekler nitelikte Demir (2020) çalışmasında alt yapıda oynama süreleri ile Sporda İnovasyon Ölçeğine ve geneliyle alt boyutlarının hepsinin anlamlı farklılık göstermediğini tespit etmiştir. Farklı bir çalışmada Demir (2021), alt yapıda oynama süresine göre yalnızca Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları alt boyutunda anlamlı düzeyde farklılık olduğunu, ölçek toplamı ve diğer alt boyutlarda bir anlamlılık olmadığını belirtmiştir.

Literatür taramasında kulüpte geçirilen yıl değişkenine göre başka çalışmaya rastlanmamış, ulaşılan çalışmalarda farklı sonuçlar elde edilmesinin, farklı evren ve örneklem gruplarında yapılmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Yapılan çalışmada ulaşılan bulgular incelendiğinde aile gelir düzeyi değişkenine göre Spor İnovasyon Ölçeği ve alt boyutları arasında anlamlı düzeyde bir farklılık tespit edilmemiştir. Mevcut çalışmanın aksine Karataş ve Akıncı (2022) yenilikçiliğin zorlukları alt boyutunda anlamlı farklılık tespit ederken, Demir (2021) çalışmasında ölçek toplamı ve tüm alt boyutlarda aile gelir düzeyine göre anlamlı farklılık olduğunu ortaya koymuş, aile gelirin 3500 TL'den yüksek olmasının hem Sporda İnovasyon algısı açısından önemli olduğunu belirtmiştir. Literatürde aile gelir düzeyine göre inovatif bakış açıları incelendiğinde farklı bir çalışmaya rastlanmamış olup, ulaşılan çalışmalarda farklı sonuçlar elde edilmesinin, farklı evren ve örneklem gruplarında yapılmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Sonuç olarak Isparta ilinde uzun yıllar profesyonel liglerde takımın bulunmaması ve bu yüzden amatör kümenin yeniliklere ulaşmasının zaman alması, bununla birlikte kulüplerde yeterli düzeyde inovasyon (yenilik) üzerine çalışmalar ve eğitimler yapılmaması nedeniyle yeterince gelişme sağlanılamamıştır. Bu durum amatör küme takımları oyuncuların sporda inovatif bakış açılarını olumsuz yönde etkilemiştir.

## ÖNERİLER

- Lige katılacak takımların yönetici, antrenör ve sporcularına inovasyon üzerine çeşitli seminer veya hizmet içi eğitim sunulması için kulüpler teşvik edilmelidir.
- Sporcular ve yöneticiler inovatif çözümler üretmeye teşvik edilmelidir.
- Sporda inovasyon konusu üzerine farklı örneklem gruplarının inovasyon algılarını inceleyen çalışmalar yapılması alana katkı sağlayacaktır.

## KAYNAKLAR

- Alçın, S. (2016). Endüstri 4.0 ve insan kaynakları. *Popüler Yönetim Dergisi*, 63(1), 47.
- Alegre, J., Lapiedra, R., ve Chiva, R. (2006). A measurement scale for product innovation performance. *European Journal of Innovation Management*, 9(4), 333-346.
- Arıkan, C. Aksoy, M., Durgut, M., ve Göker, A., (2003). *Ulusal İnovasyon Sistemi Kavramsal Çerçeve, Türkiye İncelemesi ve Ülke Örnekleri*, Yayın No. TÜSİAD-T/2003/10/362.
- Aslan, E., ve Sü, S. E. (2018). Kırsal turizmde yenilik ve kırsal turizm işletmecilerinin bireysel yenilikçilik düzeylerinin çeşitli değişkenler (katılımcılara ve işletmelere ilişkin) açısından incelenmesi: Kocaeli/Kartepe örneği. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(2), 537-562.
- Atalay, A. (2018). Gençlik Hizmetleri ve Spor İl Müdürlüğü Çalışanlarının Bireysel Yenilikçilik Düzeyi. *Electronic Turkish Studies*, 13(10), 87-108.
- Atalı, L., ve Sertbaş, K., (2013). A Research on Individual Innovativeness Levels of Football Referees Kocaeli Region Case. *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 15(3), 18-21.
- Atılğan, D., ve Tükel, Y. (2021). Antrenör ve Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Bireysel Yenilikçilik Algıları. *Ekev Akademi Dergisi*, (86), 171-208.
- Aymaz (2003), Pazarlama-Hizmet Kavramı, <http://www.belgeler.com/blg.74/HizmetKavrami>.

- Buyrukoğlu, E., ve Şahin, H. M. (2022). Spor Yönetiminde İnovasyon. *Ulusal Kinesyoloji Dergisi*, 3(2), 56-59.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, K. E., Akgün, E. Ö., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2010). *Scientific Research Methods*. Ankara: Pegem Akademi, 206-207.
- Cemalcılar, İ. (2000), *Pazarlama Yönetimi*. Anadolu Üniversitesi İşletme Fakültesi Yayınları. Eskişehir.
- Damanpour, F., Szabat, K. A., ve Evan, W. M. (1989). The relationship between types of innovation and organizational performance. *Journal of Management Studies*, 26(6), 587-601.
- Demir, A. (2021). *Spor kulüplerinin futbol alt yapı performans yönetimi yaklaşımlarının inovatif (yenilikçi) açıdan incelenmesi*, (Doktora Tezi), Kocaeli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kocaeli.
- Demir, A. (2022). *Futbol Kulüplerinde İnovasyon ve Performans Yönetimi*. Akademisyen Kitabevi.
- Demir, A., Sertbaş, K., ve Sivrikaya, K. (2020). Sporda İnovasyon Ölçeği'nin (SİÖ) Türkçeye Uyarlama Çalışması. *Eurasian Research in Sport Science*, 1(5), 16–25.
- Devecioğlu, S., ve Altıngül, O. (2011). *Spor teknolojilerinde inovasyon*. Varol A, Varol Y, Çelik V, editörler. IATS, 11, 16-18.
- Devecioğlu, S., Yıldırım, E., ve Altıngül, O. (2011). Spor yönetiminde inovasyon yaklaşımı. *Verimlilik Dergisi*, 1, 97-112.
- Ferrel, O., ve Hartline, M. (2011). *Marketing strategy* (5th ed). Mason: South Western Cengage Learning.
- Gündoğdu, F., ve Sunay, H. (2012). İnovasyon ve Türk spor yönetiminde inovasyon uygulamaları. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 10(2), 61-66.
- Hamel, G., ve Bren, B. (2007). *The Future of Management*, Harvard Business School Pres, 3-255.
- Hamel, G. (2007). The Why, What, And How of Management Innovation. Harvard Business Review, [http://www.sullivangroupadvisors.com/02.2006\\_Harvard%20Business%20Review.pdf](http://www.sullivangroupadvisors.com/02.2006_Harvard%20Business%20Review.pdf)
- Hammer, M., ve Champy, J. (1993), *Reengineering the Corporation* (New York, Harper Business).
- Hartmann, A. (2006). *The Role of Organizational Culture in Motivating Innovative Behaviour in Construction Firms*, Construction Innovation.
- Hauschildt, J. (2010). *Innovations management*. 5. Aufl. München: Franz Vahlen GmbH.
- Karasar, N. (2004). *Bilimsel araştırma yöntemi (On Üçüncü Baskı)*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Karataş, B., ve Akinci, A. Y. (2022). Investigation of Innovative Perspectives on Sports of Licensed Athletes in the Infrastructure of Clubs affiliated to the Provincial Directorate of Youth and Sports, *Indonesian Journal of Sport Management*, 2(1), 74-87. <https://doi.org/10.31949/ijsm.v2i1.2276>
- Kulaşçi, E. (2019). Kış spor tesislerinde örgütsel yenilikçilik. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Atatürk Üniversitesi, Kış Sporları ve Spor Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

- Kunze, F., Boehm, S., ve Bruch, H. (2013). Age, resistance to change, and job performance, *Journal of Managerial Psychology*, 28(7-8), 741-760.
- Mülhim M. A., ve Kul M., (2020). *Beden Eğitimi ve Sporda Yenilikçilik*, Hakan Sunay, Ender Yörükoğlu (Ed.), Sporun Yönetimi ve Psiko-sosyal Boyutları içinde (s.10-134). Mauritius: Lap Lambert Academic Publishing.
- O'Boyle, I. (2015). Developing A Performance Management Framework For a National Sport Organisation. *Sport Management Review*, 18(2), 308-316.
- O'Boyle, I., ve Hassan, D. (2014). Performance Management and Measurement in National-Level Non-Profit Sport Organisations, *European Sport Management Quarterly*, 14(3), 299-314.
- Oslo Klavuzu (2005): *Yenilik Verilerinin Toplanması ve Uygulanması İçin İlkeler*, 3. Baskı, OECD ve Eurostat Ortak Yayımı, Tübitak, Ankara.
- Özkan, O., Özlem, Ö., ve Özmen, S. (2020). Sağlık çalışanlarında bireysel yenilikçilik özelliklerinin incelenmesi: Özel Bir Hastanede Uygulama, *İnönü Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksek Okulu Dergisi*, 8(2), 302-311.
- Öztürk, Z. (2015). İlköğretim okulu öğretmenlerinin bireysel yenilikçilik düzeyleri ve bu düzeylere etki eden etmenlerin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Gaziantep.
- Philipp, H. (2008). *Open and closed innovation*, Springer Science, Business Media, Gablervelag.
- Pleschak, F., ve Sabisch, H. (1996). *Innovations management*. Stuttgart: Schäffer-Poeschel, UTB, Uni-Taschenbücher-GmbH
- Ratten, V. (2011). Social Entrepreneurship and Innovation in Sports. *International Journal of Social Entrepreneurship and Innovation*, 1(1), 42-54.
- Ratten, V. (2016). Sport Innovation Management: Towards a Research Agenda, *Innovation, Organization & Management*, 18(3), 238-250.
- Smith, J., ve Smolianov, P. (2016). The High Performance Management Model: From Olympic and Professional to University Sport in The United States, *Sports Journal*, 21, 1-12.
- Şimşek, A., ve Devecioğlu, S. (2018). Spor endüstrisinde yeni teknolojilerin görünümü. *Uluslararası Beden Eğitimi Spor Rekreasyon ve Dans Dergisi*, 1(1), 20-36.
- Taştan. H. Ş. (2023). Sporda Dijital İnovasyon. *Spor İnovasyonu ve Dijital Teknoloji*, 7-19. Efe Akademi Yayınevi.
- Tekin, Z., ve Karakuş, K. (2018). Gelenekselden akıllı üretime spor endüstrisi 4.0. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7(3), 2103-2117.
- Tjønndal, A. (2017). Sport innovation: developing a typology. *European Journal for Sport and Society*, 14(4), 291-310.
- Van der Woude, L. H. V., De Groot, S., ve Janssen, T. W. J. (2006). Manual wheelchairs: research and innovation in sports and daily life. *Science & Sports*, 21(4), 226-235.