

FOCUS

Journal of Sport Management Research Spor Yönetimi Araştırmaları Dergisi

01

DEC 2021

2021, Cilt 2, Sayı 1 | 2021, Volume 2, Issue 1
Çevrimiçi Basım Tarihi: Aralık 2021 | Publishing Date: December 2021
ISSN 2757-5160 | ISSN 2757-5160

Yayın hakkı © 2021 FOSYAD
FOCUSS Spor Yönetimi Araştırmaları Dergisi yılda 1 kez (Aralık) yayımlanan
Uluslararası hakemli süreli bir yayındır.
FOJSMR is published annually (December)
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/focuss>

FOCUSS Spor Yönetimi Araştırmaları Dergisi Adına

Sahibi – Owner

Dr. Nevzat MİRZEOĞLU

Editör – Editor in Chief

Dr. Nevzat MİRZEOĞLU

Yardımcı Editörler – Associate Editors

Dr. Dilşad ÇOKNAZ – Dr. Meliha Atalay NOORDEGRAAF

Yayın Kurulu – Publishing Board

Dr. Dikaia Chatziefstathiou	<i>Canterbury Christ Church Üniversitesi</i>
Dr. Hakan Kolayış	<i>Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi</i>
Dr. Jim Parry	<i>Charles University</i>
Dr. Metin Argan	<i>Eskişehir Teknik Üniversitesi</i>
Dr. Müberra Çelebi	<i>Düzce Üniversitesi</i>
Dr. Selhan Özbey	<i>Manisa Celal Bayar Üniversitesi</i>
Dr. Tayfun Amman	<i>Sakarya Üniversitesi</i>
Dr. Timuçin Gencer	<i>Ege Üniversitesi</i>

Yayın Koordinatörü/Publishing Coordinator

Dr. Dilşad ÇOKNAZ

İngilizce Editörü/Proofreading for English

Dr. Meliha Atalay NOORDEGRAAF

Yazım Kontrol/Ağ Sistemi Yöneticisi – Editing Scout/Webmaster

Yakup KAYMAKÇI

HAKEM KURULU – REVIEWER BOARD

Dr. Burak Gürer	<i>Gaziantep Üniversitesi</i>
Dr. Cem Tınaz	<i>İstanbul Bilgi Üniversitesi</i>
Dr. Devrim Bulut	<i>Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi</i>
Dr. Dimitra Papadimitriou	<i>University of Patras</i>
Dr. Ersin Eskiler	<i>Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi</i>
Dr. Esin Esra Erturan Öğüt	<i>Gazi Üniversitesi</i>
Dr. Evren Tercan Kaas	<i>Akdeniz Üniversitesi</i>
Dr. Hüseyin Çevik	<i>Eskişehir Teknik Üniversitesi</i>
Dr. Hüseyin Köse	<i>Eskişehir Teknik Üniversitesi</i>
Dr. İhsan Sarı	<i>Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi</i>
Dr. Kadir Yıldız	<i>Manisa Celal Bayar Üniversitesi</i>
Dr. Kerem Yıldırım Şimşek	<i>Eskişehir Teknik Üniversitesi</i>
Dr. Lale Güler	<i>Marmara Üniversitesi</i>
Dr. Levent Atalı	<i>Kocaeli Üniversitesi</i>
Dr. Levent Görün	<i>Düzce Üniversitesi</i>
Dr. Murat Şentuna	<i>Aydın Adnan Menderes Üniversitesi</i>
Dr. Mustafa Ertan Tabuk	<i>Hitit Üniversitesi</i>
Dr. Müfide Çotuk	<i>Marmara Üniversitesi</i>
Dr. Müge Akyıldız Munusturlar	<i>Eskişehir Teknik Üniversitesi</i>
Dr. Nuran Kandaz Gelen	<i>Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi</i>
Dr. Nurgül Tezcan Kardeş	<i>Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi</i>
Dr. Pınar Güzel	<i>Manisa Celal Bayar Üniversitesi</i>
Dr. Reşat Sadık	<i>Düzce Üniversitesi</i>
Dr. Sabri Kaya	<i>Kırıkkale Üniversitesi</i>
Dr. Sabri Özçakır	<i>Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi</i>
Dr. Selami Özsoy	<i>Bolu İzzet Baysal Üniversitesi</i>
Dr. Sevda Çiftçi	<i>Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi</i>
Dr. Skye Arthur-Banning	<i>Clemson University</i>
Dr. Süleyman Munusturlar	<i>Eskişehir Teknik Üniversitesi</i>
Dr. Uğur Sönmezoğlu	<i>Pamukkale Üniversitesi</i>
Dr. Ümit Orhan	<i>Marmara Üniversitesi</i>
Dr. Veli Onur Çelik	<i>Eskişehir Teknik Üniversitesi</i>
Dr. Velittin Balcı	<i>Ankara Üniversitesi</i>
Dr. Volkan Unutmaz	<i>Ege Üniversitesi</i>
Dr. Yeşer Eroğlu	<i>İstanbul Rumeli Üniversitesi</i>
Dr. Zühal Kılınç	<i>Batman Üniversitesi</i>

2021: 2(1) SAYI HAKEMLERİ / REVIEWERS FOR 2021: 2(1)

Dr. Burak Gürer

Dr. Müge Akyıldız Munusturlar

Dr. Nurgül Tezcan

Dr. Uğur Sönmezoğlu

Dr. Yeşer Eroğlu

Dr. Zühal Kılınç

Yeni Sayıya Dair

Değerli Araştırmacılar;

FOCUSS Spor Yönetimi Araştırmaları Dergisi, yayımlanmak üzere Spor Yönetimi ve Organizasyonu, Spor Pazarlaması ve Ekonomisi, Spor İletişimi, Spor Hukuku, Spor Etiği, Spor Yönetimi Eğitimi, Örgütsel Davranış, Spor Sosyolojisi, Yerel Yönetimler ve Spor, Olimpik Çalışmalar, Rekreasyon alanlarından araştırma makalesi, derleme, olgu sunumu, biyografi ve otobiyografi çalışmalarını kabul eder. İkinci yayın yılına giren dergimizin, Covid-19 Pandemisi ve buna bağlı birçok olumsuzluğa ve içinde bulunduğumuz koşullardan kaynaklı veri toplama ve yayın yapma kısıtları, diğer taraftan Spor Yönetimi özel alanına ilişkin sınırlıklara bağlı olarak **2021'den itibaren açık erişim politikası ile yılda 1 sayı olarak yayımlanacaktır.**

Ekibimiz bütün güçlüklerle rağmen süreçlerde hiçbir ilke ve kuralı atlamadan ve yayın etiği ilkelerine bağlı kalarak, üçüncü sayısını da aksatmadan yayınlamayı başarmıştır. Bu sayıda “*Bir Pencere Aralamak; Kadınların Serbest Zaman Etkinliklerine Katılımları ve Kısıtlayıcıları*” ve “*Motivation Sources of E-sports: A Study on University Students*” başlıkları ile iki Araştırma Makalesi; “*Sürdürülebilir Tüketim ve Spor İlişkisi*” başlıklı bir Derleme çalışması yer almıştır. Bu zorlu süreçte bizi yalnız bırakmayan ve çalışmalarını ile dergimize katkı sağlayan araştırmacılarımıza, derginin hayatta kalması için özveri ile dergi süreçlerini takip eden editöryamıza ve teknik ekibe teşekkürlerimi sunuyorum. Bu vesileyle spor bilimleri mensuplarının yeni yılını kutluyor, sağlıklı, üretken ve huzurlu bir yıl dileği ile saygılar sunuyorum.

Yeni yıl ve yeni sayıda buluşmak umuduyla,

Prof. Dr. Nevzat MİRZEOĞLU
Editör

İÇİNDEKİLER
CİLT 2, SAYI 1, ARALIK 2021

CONTENTS
VOLUME 2, ISSUE 1, DECEMBER 2021

Orijinal Makale / <i>Original Article</i>	Sayfa/ Page
Bir Pencere Aralamak; Kadınların Serbest Zaman Etkinliklerine Katılımları ve Kısıtlayıcıları <i>Opening a Window; Participation and Limitations of Women in Leisure Time Activities</i> Ezgi Abay Beşikçi, Melike Esentaş Deveci, Pınar Güzel Gürbüz.....	01-16
Motivation Sources of E-sports: A Study on University Students <i>E-spor Oyuncularının Motivasyon Kaynakları: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Uygulama</i> Selami Özsoy, Ömer Sivrikaya.....	17-34
Sürdürülebilir Tüketim ve Spor İlişkisi <i>The Relationship of Sustainable Consumption and Sports</i> Nedim Tekin.....	35-46

Araştırma Makalesi

Bir Pencere Aralamak; Kadınların Serbest Zaman Etkinliklerine Katılımları ve Kısıtlayıcıları

Opening a Window; Participation and Limitations of Women in Leisure Time Activities

Ezgi Abay Beşikçi¹, Melike Esentaş Deveci², Pınar Güzel Gürbüz³

^{1,2,3}Manisa Celal Bayar Üniversitesi, ¹Sosyal Bilimler Enstitüsü, ^{2,3}Spor Bilimleri Fakültesi

MAKALE BİLGİSİ

Gönderi Tarihi: 3 Kasım 2021

Kabul Tarihi: 24 Aralık 2021

Online Yayın Tarihi: 31 Aralık 2021

Sorumlu Yazar: Ezgi Abay Beşikçi, ezgiabay@outlook.com, <https://orcid.org/0000-0003-3230-3578>

ÖZET

Bu araştırmanın amacı kadınların serbest zaman etkinliklerine katılımında elde ettikleri kazanımı ve etkinliklere katılımındaki kısıtlayıcılarının incelenmesidir. Araştırmanın çalışma grubunu 24 gönüllü kadın katılımcı oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak demografik bilgi formu ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Elde edilen verilerin analizinde betimsel ve içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Verilerin analizi sonucunda kadınların serbest zaman etkinliklerine katılım nedenlerine ilişkin fizyolojik kazanımlar temasında; fiziksel sağlık alt temasına, psiko-sosyal kazanımlar temasında ise; eğlence, keyif, psikolojik iyi oluş, sosyalleşme, yenilenme alt temalarına ulaşılmıştır. Serbest zaman kısıtlayıcılarında ise; tembellik, aile aidiyeti, zaman, özgüven eksikliği, kültür, iş hayatı, maddi imkânlar olmak üzere 7 tema elde edilmiştir. Araştırmada fizyolojik ve psiko-sosyal açıdan olumlu yönde kazanımlar elde edildiği sonucuna varılırken, serbest zaman kısıtlayıcılarına bakıldığında ise kadınların engel teşkil edebilecek kısıtlayıcılar ile karşı karşıya kaldığı görülmektedir. Bu sonuçlardan kadınların yaşam kalitelerini artırabilmesi açısından serbest zaman etkinliklerine düzenli zaman ayırması, katılım kısıtlayıcılarını en az seviyelere getirmesi gerekliliğine ulaşılmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Serbest Zaman, Kadın, Serbest Zaman Katılımı, Serbest Zaman Kısıtlayıcıları

ABSTRACT

The aim of this research is to examine the gains of women in their participation in leisure activities and the constraints of their participation in activities. The study group of the research consists of 24 volunteer female participants. Demographic information form and semi-structured interview form were used as data collection tools. Descriptive and content analysis techniques were used in the analysis of the obtained data. As a result of the analysis of the data, in the theme of physiological gains related to the reasons for women's participation in leisure activities; in the sub-theme of physical health, and in the theme of psycho-social gains; entertainment, enjoyment, psychological well-being, socialization, regeneration sub-themes were reached. In free time constraints; 7 themes were obtained: laziness, family belonging, time, lack of self-confidence, culture, business life, and financial opportunities. In the study, it was concluded that positive gains were achieved in terms of physiological and psycho-social aspects. From these results, it is concluded that women should allocate regular time to leisure activities and minimize participation restrictions in order to increase their quality of life.

Keywords: Leisure Time, Women, Leisure Time Participation, Leisure Time Constraints

GİRİŞ

Bir ülkede sağlıklı bir toplumun oluşmasında ve nesillerin yetiştirilmesinde kadının toplumdaki yeri ve önemi büyüktür (Ağaoğlu, 2015). Tarihsel süreç içerisinde kadının toplum yaşamındaki yerinin ailesi ve evi olduğu görüşü sebebiyle kadınlar, bireysel olarak kazanç elde etmenin dışında ev işleri yapmak, çocuk bakmak zorunda kalmıştır (Karabıyık, 2012). Ancak modern yaşamın getirdiği çeşitli değişimler sonucunda kadınların toplumda etkin bir biçimde yer aldığı ve serbest zamanlarında artış olduğu söylenebilir.

Alan yazında serbest zaman kavramının birçok tanımı olmakla birlikte genel ifadeyle serbest zaman, yaşam süresi boyunca bireylerin zorunlu ihtiyaçlarını karşılamalarının dışında kalan ve kendi kararları doğrultusunda vakitlerini istedikleri gibi değerlendirebilecekleri zaman dilimidir (Torkildsen, 2005). Serbest zamanın en iyi biçimde değerlendirilmesi; bireyin kendini geliştirmesini, kendini ifade etmesini, toplumsal çerçevesini genişletmesini vb. değerlerin artmasını sağlamaktadır (Kılbaş, 2010). Literatürde bireylerin serbest zamanlarını en iyi bir biçimde değerlendirebilecek rekreasyonel etkinliklerin yerinin önemli olduğu vurgulanmaktadır (Gökçe, vd., 2020; Türker, vd., 2016; Sabbağ ve Aksoy, 2016).

Yaşam koşullarının değişikliği ve gelişimi kadınları psikolojik, sosyal, fiziksel vb. yönlerden olumsuz etkileyebilmektedir. Bu etkilerin azalmasında ve/veya önlenmesinde serbest zaman etkinlikleri önemli bir yere sahiptir. Toplum tarafından kadınlara biçilen cinsiyet rollerinin günümüzün gerektirdiği gelişmeler sonucunda (iş hayatına katılım, maddi güç elde etme vb.) değişmesi sebebiyle kadınların serbest zaman etkinliklerine katılımını da olumlu yönde etkilemiştir (Gürsel, Güzel ve Yıldız, 2019). Bu olumlu gelişmeler sayesinde günümüzde yaşam kalitesi farkındalığı, sağlıklı olma amacı, kilo verebilme vb. gibi düşünceler kadınları serbest zaman etkinlikleri yapmaya teşvik ettiği söylenebilir. Kadınların etkinliklere katılım amaçları kimine göre eğlenmek, dinlenmek, rahatlamak, arkadaş çevresi ile vakit geçirmek olduğu söylenirken (Mansuroğlu, 2002), kiminin de fizyolojik açıdan kilo vermek, çeşitli sağlık problemlerini gidermek amacıyla katıldığı

belirtilmektedir (Ardahan ve Lapa, 2011). Aynı zamanda bir kaçış motivasyonu (sorumluluklardan kaçma isteği) olduğu da söylenmiştir (Chiang ve Jogaratham, 2006).

Serbest zaman etkinliklerine katılımın kadınlar üzerinde sosyal, fiziksel, psikolojik ve toplumsal yönden birçok fayda sağladığı söylenebilir. Ancak çeşitli şartlar dolayısı ile kadınların serbest zaman etkinliklerine katılımı bireysel ya da toplumsal olarak kısıtlanmaktadır. Kadınların herhangi bir işte çalışıp çalışmama durumu, eğitim seviyeleri ve meslekleri, kadınların aylık gelir seviyeleri, aile yapısı ve sorumlulukları, aktivite yapılacak alanın durumu, yaşanılan sosyal çevrenin uygun olması, arkadaş gruplarının etkisi, kilo problemleri, psikolojik problemleri, toplum baskısı ve bu konuda ki ilgileri ve istekleri kadınların serbest zamanlarında etkinliklere katılımını etkileyen faktörler arasındadır (Yılmaz ve Ulaş, 2016).

Bu araştırmanın amacı, kadınların serbest zaman etkinliklerine katılımında elde ettikleri kazanımları ve bu etkinliklere katılımındaki kısıtlayıcılarının incelenmesi ve elde edilen veriler bulgular ışığında, bu alanda yeterli ve eksik yönlerin tespit edilmesidir.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Nitel desende hazırlanan bu çalışmada kadınların serbest zaman etkinliklerine katılımında elde ettikleri kazanımı ve etkinliklere katılımındaki kısıtlayıcılarının incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma nitel araştırma yöntemi kullanılarak tasarlanmıştır. Araştırmada konunun önem ve amacına uygun olarak görülen olgu bilim-fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Fenomenoloji yaklaşımında genellikle insanların benzer deneyimleri algılamaya ve yorumlamaya ilişkin bazı ortak noktaların olduğunu varsayılır, bu açıdan fenomenoloji yaklaşımıyla belirli bir olayda bu ortak noktalar araştırma katılımcılarının deneyimleri bağlamında tanımlanmaya, anlaşılmasına ve tarif edilmeye çalışılır (Fraenkel ve

Wallen, 2012; Leedy ve Ormrod, 2015). Araştırmaya konu olan olaya ilişkin ortak noktalar derinlemesine anlaşılmaya çalışıldığı için bu yaklaşım benimsenmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu amaçlı örneklem yöntemi ile seçilmiştir. Literatürde amaçlı örneklem yönteminin, zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılıp birçok olgu ve olayların keşfedilmesine, açıklanmasına yarar sağladığı söylenmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Araştırma örneklemini Manisa Atatürk Gençlik Merkezi'nde rekreatif etkinliklere katılan gönüllü 24 kadın katılımcı oluşturmaktadır. Bu araştırmanın çalışma grubunu oluşturan katılımcıların demografik bilgisine Tablo 1'de yer verilmiştir. Bu çalışma rekreasyon kavramının da temel bileşenleri arasında yer alan gönüllülük ilkesine uygun olarak yapılmıştır.

Tablo 1. Katılımcıların kişisel bilgileri

Katılımcılar	Yaş	Eğitim Durumu	Meslek	Medeni Durum	Rekreasyonel etkinliklerine haftada kaç gün katılıyorsunuz?	Rekreasyonel etkinliklerine haftada kaç saat ayırıyorsunuz?	Katıldığımız rekreatif etkinlikler nelerdir?*
K1	48	Lise	Memur	Bekar	3 gün	8 saat	1,2,3,5,7,8,9,10
K2	26	Lise	Yönetici Asistanı	Evli	3 gün	5 saat	1,3,5,6,7,8,9
K3	35	Lisans	Muhasebe	Evli	5 gün	10 saat	1,3,5,6,7,8,9,10
K4	50	Lisans	Memur	Evli	6 gün	8 saat	1,2,3,4,5,6,7,9,10
K5	32	Lisans	Muhasebe	Evli	3 gün	3 saat	1,2,3,4,5,7,8,9,10
K6	42	Lisansüstü	Muhasebe	Evli	4 gün	5 saat	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
K7	43	Lise	Sekreter	Evli	5 gün	8 saat	1,2,3,4,7,8,9,10
K8	42	Lisans	Öğretmen	Evli	6 gün	10 saat	1,2,3,4,5,7,8,10
K9	33	Lisans	Yönetici Asistanı	Bekar	4 gün	6 saat	1,2,3,4,7,8,10
K10	38	Lisans	Doktor	Evli	5 gün	8 saat	1,3,4,5,7,8,9
K11	35	Lise	Tekniker	Bekar	5 gün	12 saat	3,4,5,7,8,9
K12	29	Lise	Ev Hanımı	Evli	3 gün	6 saat	1,3,5,6,7,8,9,10
K13	42	Lise	Ressam	Evli	3 gün	6 saat	1,3,5,6,7,8,9,10
K14	42	Lisans	Öğretmen	Evli	4 gün	10 saat	1,3,4,5,6,7,8,9,10
K15	39	Lise	Ev Hanımı	Evli	4 gün	6 saat	1,2,3,5,7,8,9
K16	37	Lisans	Pazarlama Müdürü	Evli	6 gün	10 saat	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
K17	35	Lisans	İşletmen	Bekar	5 gün	12 saat	1,2,3,4,5,7,8,9,10
K18	38	Lisans	İnsan Kaynakları Uzmanı	Evli	3 gün	3 saat	1,2,3,4,5,7,9,10
K19	36	Lisans	Sekreter	Evli	3 gün	6 saat	1,2,3,5,7,8,9,10
K20	38	Lisans	Öğretmen	Bekar	3 gün	3 saat	1,3,5,6,8,9,10
K21	34	Lisans	Sekreter	Evli	4 gün	6 saat	1,3,5,7,8,9,10
K22	34	Lise	Ev Hanımı	Evli	6 gün	10 saat	1,3,4,5,6,7,8,9
K23	29	Lisans	Mühendis	Bekar	6 gün	12 saat	1,2,3,5,7,8,9,10
K24	52	Lisans	Memur	Evli	5 gün	10 saat	1,2,3,4,5,6,9,10

*Katıldığımız rekreatif etkinliklerine verilen yanıtların sayı karşılıkları şu şekildedir; 1- Aerobik, 2- Step aerobik, 3- Bokwa fitness, 4- Pilates, 5- İp atlama-kardiyo, 6- Nefes egzersizleri-meditasyon, 7- Dumbell egzersizleri, 8- Lastik egzersizleri, 9- Merdiven çalışmaları, 10- Eşli rekreatif oyunlar

Veri Toplama Araçları

Yapılan araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan kişisel bilgilere ilişkin (yaş, cinsiyet, medeni durum vb.) demografik bilgi formu ve araştırmacı tarafından belirlenen yarı yapılandırılmış görüşme soruları yer alan görüşme formu kullanılmıştır.

Araştırmada Manisa Atatürk Gençlik Merkezi'nde rekreatif etkinliklere katılan gönüllü 24 kadın katılımcıya ulaşıp, gerekli izinlerin alındığı belirtildikten sonra çalışmanın amacı hakkında bilgi verilmiştir. Araştırmanın verileri gönüllülük esasına dayalı olarak belirlenen 24 kadın katılımcıyla yüz yüze görüşmeler yoluyla elde edilmiştir. Görüşmelerin yapılacağı ortam araştırmacılar ve katılımcılar tarafından önceden belirlenen tarihte ve uygun ortamlarda gerçekleşmiştir. Görüşmeler çalışma grubundaki katılımcıların izni alınarak ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır.

Katılımcıların kişisel özelliklerini tespit etmek amacıyla hazırlanan kişisel bilgi formu doldurulduktan sonra araştırmacı tarafından belirlenen yarı yapılandırılmış görüşme soruları sorulup verilen yanıtlar ses kaydına alınıp bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Görüşme esnasında katılımcılara şu sorular yöneltilmiştir;

- Rekreatif etkinliklere katılımın size olan kazanımları nelerdir?
- Kadınların rekreasyonel etkinliklere katılımındaki engellerinin neler olduğunu düşünüyorsunuz, açıklar mısınız?

Verilerin Analizi

Açık uçlu sorular ile elde edilmiş olan verilerden kodlar oluşturarak, literatürde var olan temalar bazında (parça-bütün, oran, ölçme, bölme, işlemci) incelenmesi ve karşılaştırılması amacıyla betimsel analiz; ayrıca kadın katılımcıların verdiği yanıtlardan yeni temalar elde edildiğinden içerik analizi kullanılmıştır. Betimsel analiz yöntemi, araştırma verilerinin belirlenmiş temalara göre özetlenmesini, tema ve kategorilere ayrılmasını gerekli kılan,

ulaşılan sonuçların neden sonuç bağlamında değerlendirilmesine imkân sağlayan bir yöntemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Analiz sürecinde katılımcıların gizliliğini sağlamak amacı ile gerçek isimleri yerine direk alıntılarda katılımcılar “K1, K2,...K24” şeklinde tanımlanmıştır. Araştırmada nitel verilerin analizinde ilk olarak veriler kodlanmış, temalar bulunmuş, kodların ve temalar Nvivo 10 programı aracılığıyla modeller haline getirilmiştir. Son olarak, bulguların tanımlanması ve yorumlanması basamaklarına geçilmiştir.

Veri analizlerinin ve yapılan yorumların geçerlilik ve güvenilirliklerini kontrol etmek amacıyla şu önlemlere başvurulmuştur: Nitel araştırmalarda inandırıcılık olarak ifade edilen iç geçerliliğin sağlanmasında uzun süreli etkileşim, farklı kaynaklardan veriler toplama, uzman görüşlerine başvurma ve katılımcı teyidi gibi stratejiler kullanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Araştırmanın iç geçerliliğini artırma amacıyla verilerin toplanması sürecinde kadınlarla uzun süreli etkileşimde bulunulmuştur. Ayrıca, görüşmeler sonunda toplanan veriler tekrar ilgili öğretmenlere gösterilmiş, eksiklik ya da yanlışlık olup olmadığı kendilerine kontrol ettirilerek katılımcı teyidi alınmıştır.

Nitel araştırmalarda güvenilirlik kavramı tutarlılık (iç güvenilirlik) ve teyit edilebilirlik (dış güvenilirlik) anlamında kullanılmaktadır. Bunların gerçekleştirilmesinde tutarlılık ve teyit incelemesi stratejileri önerilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu araştırma kapsamında temaların belirlenmesi ve verilerin ilişkilendirilmesi süreci başka bir uzmana yaptırılarak iki analiz karşılaştırılmıştır. Bu amaçla Miles ve Huberman'ın (Baltacı, 2017, s. 8) güvenilirlik formülü ($\text{Güven İndeksi} = \frac{\text{Görüş Birliği}}{\text{Görüş birliği} + \text{Görüş Ayrılığı}}$) kullanılmış, uyum indeksi 0.90 olarak hesaplanmıştır. Bu değer veri analizinin güvenilir olduğunu göstermektedir.

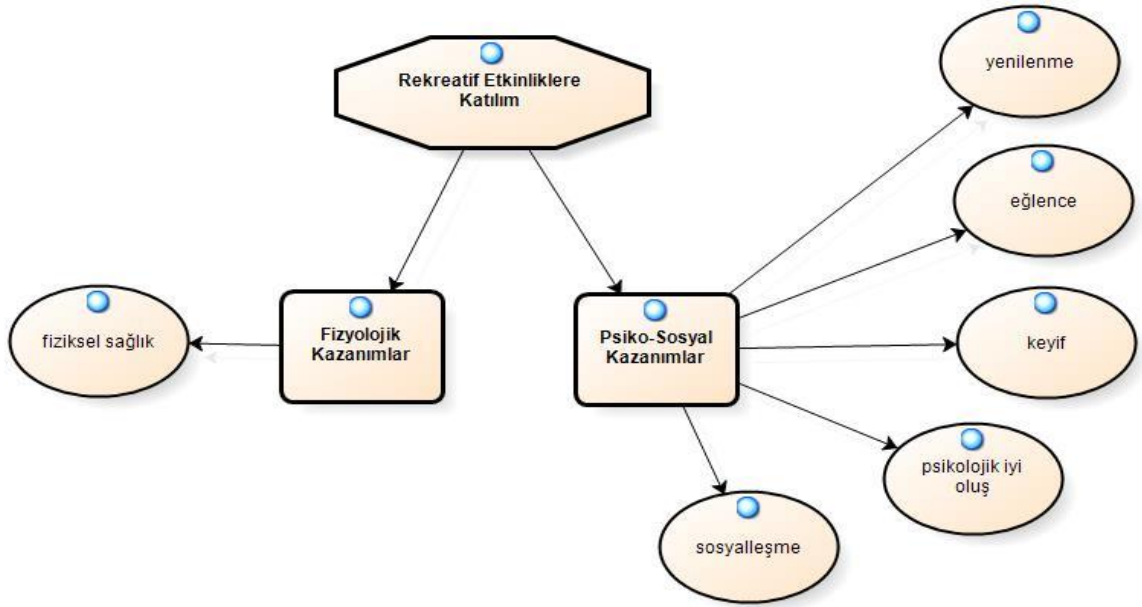
BULGULAR

Kadınların serbest zaman etkinliklerine katılımında elde ettikleri kazanımı ve etkinliklere katılımındaki kısıtlayıcılarının incelenmesi amacıyla gerçekleştirilen bu çalışmada 24 kadın

katılımcı ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Yaş aralıkları 26-52 arasındadır. Araştırmaya katılanların eğitim durumları lise, lisans ve lisansüstü olduğu görülmektedir. Kadın katılımcıların rekreatif etkinliklere hafta 3-6 gün arasında katılım sağladıklarını ifade etmişlerdir.

Yapılan araştırmada kadınların rekreatif etkinliklere katılımları (Model 1) ve serbest zaman kısıtlayıcıları (Model 2) başlıkları altında elde edilen bulgulara derinlemesine yer verilmiştir.

Model 1. Rekreatif etkinliklere katılım



Elde edilen verilerin analizi sonucunda kadınların serbest zaman etkinliklerine katılım nedenlerine ilişkin analiz neticesinde fizyolojik kazanımlar temasında; fiziksel sağlık alt temasına, psiko-sosyal kazanımlar temasında ise; yenilenme, eğlence, keyif, psikolojik iyi oluş, sosyalleşme alt temalarına ulaşılmıştır.

Katılımcılara yöneltilen “Rekreatif etkinliklere neden katılmaya karar verdiniz?” sorusuna ilişkin katılımcıdan elde edilen ve Model 1’de belirtilen alt temalara ilişkin bazı katılımcıların görüşleri aşağıda verilmiştir.

❖ *Son zamanlarda fazla kilo aldım, çok hareketsiz bir yaşıyorum. Ev ile iş arasında git gel yapıyorum bide günlük hayatta aktif olduğum tek durum. Bunun için kendimce bir önlem almak istedim bu yüzden spor yapmaya karar verdim. Biraz araştırdım ve şu an yapmakta olduğum sporun bana uygun olduğunu düşündüm. Biraz eğlenceli, güzel keyifli vakit geçireceğimi düşündüm ve umduğumu da buldum zaten bu yüzden (K1).*

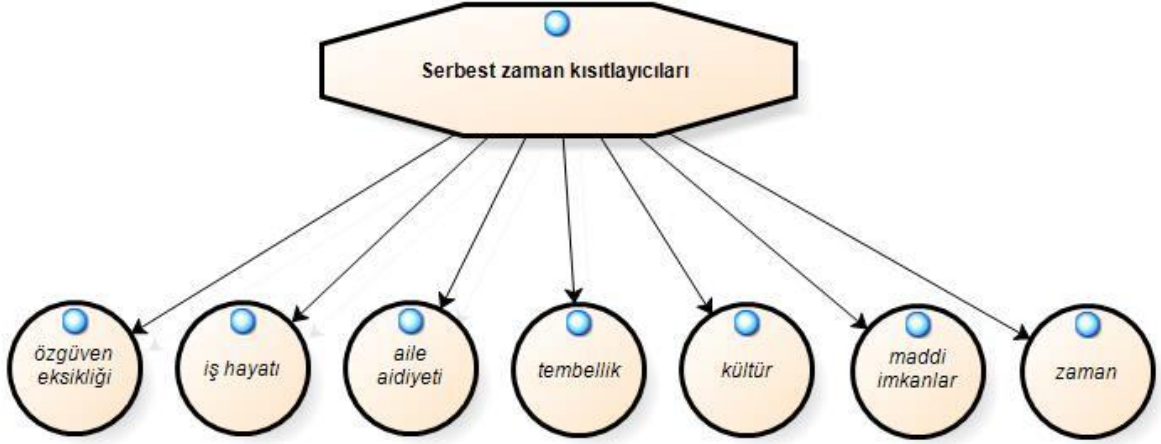
❖ *İlk önce doktor tavsiyesiyle dizlerimde problem vardı doktor tavsiyesiyle katıldım. Devamlı gelmek istiyordum saatler uygun olmadığı için geleliyordum. Ama gece aktivitelerinin olduğunu öğrenince katılmaya karar verdim (K7).*

❖ *Daha sosyal olmak için arkadaş çevresi edinmek evdeki boş zamanlarımı değerlendirmek artık hem sağlıklı yaşam sosyal yaşam kendimi daha zinde hissetmek iyi hissetmek için karar verdim (K11).*

❖ *Öncelikle sağlık sorunu sebebiyle etkinliklere katılmaya karar verdim. Çünkü sırt kas ağrılarım çok fazla oluyor. Aynı zamanda sağlık ruhsal yapıdan da çok iyi hissettiriyor. Kendimi o yüzden sağlık ve spor yapmak için. Önceliğim sağlık ama aynı zamanda kendimi çok çok iyi hissetmeme sebep oluyor. Ve kendimi daha enerjik hissediyorum (K17).*

❖ *Yani işin aslı mesleğimden dolayı sosyal hayattan çok uzaklaştım bu sebeple sosyalleşmek istedim ve sürekli çalışma ortamım dolayısı ile çok fazla erkeklerle iç içeyim. Bu sebeple birazcık daha hem cinslerimle vakit geçirmek ve sosyalleşmek amacıyla bu etkinliklere katılmaya karar verdim (K23).*

Model 2. Serbest zaman kısıtlayıcıları



Serbest zaman kısıtlayıcılarına ilişkin sorunun analizinde ise; tembellik, aile aidiyeti, zaman, özgüven eksikliği, kültür, iş hayatı, maddi imkânlar olmak üzere 7 tema elde edilmiştir.

Katılımcılara yöneltilen ‘Kadınların rekreasyonel etkinliklere katılımındaki engelleyicilerinin neler olduğunu düşünüyorsunuz, açıklar mısınız?’ sorusuna ilişkin katılımcıdan elde edilen ve Model 2’de belirtilen alt temalara ilişkin bazı katılımcıların görüşleri aşağıda verilmiştir.

❖ *Bence en önemli şey sevdiğiniz, istediğiniz bir şeye zaman ayırmak. Bu zaman ayırmayı siz ne kadar isterseniz o kadar başarabilirsiniz. Ben bazı kadınlarda bunu çok eksik görüyorum en başta tembellik diyebilirim buna yani insanlar bu tür aktivitelerde zaman ayırmaya pek fazla önem vermiyorlar. Belki de ailevi durumlardan yani de olabilir, günlük hayatta bir koşuşturma olabilir yorgun geliyor olabilirler fakat insan istedikten sonra güzel şeyler yapmaya vakit ayırabilir (K4).*

❖ *En büyük engel çocuklu annelerin olduğunu düşünüyorum çocuklarını bırakacak yer bulamıyorlar genelde ve ulaşım sorunu evlerine yakın olması yürüyerek gelmelerini sağlıyor ama uzak yerlerde oturanlar için arabası olmayanlar için biraz zor olabilir.*

Saatler çalışanlar için akşam saatlerinde olması çalışan bayanlar için daha avantajlı bir durum (K10).

❖ *Çalışan bayanların saatlerinin uymayacağını düşünüyorum ev hanımlarının da evdeki işlerinden dolayı katılamayacaklarını ya da eşlerinin izin vermediklerini ya da kendine güvenlerinin olmadıklarını utanabildiklerini düşünüyorum (K15).*

❖ *Yani kadınlar daha çok çocuklarına, evine, eşine kendisini adadığı için ya da öyle olduğunu öyle yaparak daha çok kendilerini daha iyi hissettiklerini düşündükleri için kendilerine vakit ayırmadıklarını düşünüyorum. Ben de böyledim yani evden çıkıp yürüyüş yapmak mı veya çocuklara yemek yapmak kek yapmak mı dersiniz evde durmak daha iyiydi. Ama şu an hepsine yetiştiğimi düşünüyorum daha enerjik olduğum için hepsine daha fazla hatta çocuklarıma daha fazla kaliteli vakit geçirdiğimi düşünüyorum ben mutluyum bu şekilde (K19).*

❖ *Bunun toplumsal baskıdan aslında kaynaklandığına inanıyorum en çok çünkü genelde kapalı büyük spor salonlarında daha çok erkek üyeler ağırlık kaldırıyor ve daha fazla onlara yer veriliyor ve bu çalışma bu büyük spor salonlarında çalışma esnasında da hani kadınlara ayrılan bölümler her zaman daha küçük oluyor ben bunda bir toplumsal baskı olduğunu düşünüyorum açıkçası. Onun dışında kadınları yani aslında hepsi dediğim gibi aynı sonuca çıkıyor. Kadınlar yetersiz görülüyor bence bu konuda. Onun üstüne çıkabilmeliyiz diye düşünüyorum. Kadının çünkü toplumdaki yeri aslında düşünülmediği kadar geri planda değil ve olmamalı bunu birazcık daha ön plana çıkartmalıyız. Daha aktif daha pozitif daha fiziki yeterlilikte kadınlar yetiştirebilirsek bu rekreasyon çalışmalarıyla daha kadınların da başarılı yerlere geleceğine inanıyorum (K23).*

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Kadınlar dünyanın birçok ülkesinde doğdukları andan itibaren erkek hâkimiyetinde yaşama başlamaktadırlar. Bu hâkimiyetin kırılmasında spor ve rekreatif etkinliklere katılımın kadınlar için pozitif yönde ve çok yönlü bir kazanım sağladığı düşünülmektedir (Özbeç ve Güzel, 2011). Bu farkındalığın bir sonucu olarak kadın çalışmalarının önemi ve bu

çalışmaları anlama ihtiyacı spor ve rekreasyona katılımındaki cinsiyet farklılıkları noktasında araştırmacıların çalışma ihtiyacı duyduğu konu başlıklarından birisi olmaya devam etmektedir (Guzel, 2015).

Araştırmada elde edilen bulgulara göre Manisa Atatürk Gençlik Merkezi'nde rekreatif etkinliklere katılan kadınların etkinliklere katılım nedenlerine bakıldığında fizyolojik kazanımlar temasında fiziksel sağlık alt temasına ve psiko-sosyal kazanımlar temasında ise yenilenme, eğlence, keyif, psikolojik iyi oluş, sosyalleşme alt temalarına ulaşılmıştır. Kadınların öncelikli olarak sağlıklı olma amacıyla rekreatif etkinliklere katılım bulgusu Mengütay vd., (2006) yaptıkları çalışma ile benzerlik göstermektedir. Yapılan çalışma sonucuna göre kadınların fiziksel aktivite yapma nedenleri arasında sağlık %10,7 ile ilk sırada yer almıştır. Bu çalışmaya benzer olarak Yılmaz ve Ulaş' ın (2016) yaptığı çalışmada kadınların fiziksel aktivite yapma sebepleri arasında sırasıyla sağlıklı olma, fiziksel görünüş, stresten uzaklaşma ve sosyalleşme amaçları içerdiği görülmektedir. Aynı zamanda Rekreasyon, sağlık, canlılık, dinamik bir yaşam tarzını teşvik etme ve esenlik gibi işlevleri olan arzu edilen faaliyetler olduğu düşünülmektedir (Farzaneh vd., 2021). Rekreasyonel amaçlı rekreatif etkinliklere katılımın sağlığın dışında dış görünüm ve sosyalleşme gibi çeşitli unsurlarının da olduğu ortaya çıkmıştır (Gürbüz, 2012). Buradan yola çıkarak rekreatif etkinliklere katılan kadınların fizyolojik ve psikolojik olarak kendilerini iyi hissetmekte olduğunu söylemek mümkündür.

Özbey ve diğ. (2018) yaptıkları çalışmada Türkiye'de düzenlenen uluslararası kamp etkinliğine katılan kız öğrencilerin katıldıkları etkinlikler sonrasında sosyalleşme ve psikolojik iyi oluş durumlarında olumlu gelişmeler olduğu sonucuna varmışlardır. Buna benzer olarak Esentaş ve diğ. (2020) yaptıkları çalışmada Suriye iç savaş sonrası Türkiye'ye gelen kadın mültecilerin katıldıkları rekreasyon etkinlikleriyle sosyalleşme, yenilenme ve fiziksel sağlık durumlarına katkı sağladığını saptamışlardır. Bir diğer çalışmada ise Lapa ve Ardahan (2009), bireylerin serbest zaman etkinliklerine katılım nedenlerini sırasıyla; eğlenmek, arkadaşlarıyla birlikte olmak, rahatlamak ve yeni şeyler öğrenmek olduğunu

belirtmişlerdir. Yapılan çalışmalarla mevcut çalışmamız bu durumda benzerlik göstermektedir.

Araştırmada elde edilen bir diğer bulgu ise kadınların serbest zaman kısıtlayıcılarının neler olduğudur. Elde edilen bulguya göre serbest zaman kısıtlayıcılarına ilişkin sorunun analizinde tembellik, aile aidiyeti, zaman, özgüven eksikliği, kültür, iş hayatı, maddi imkanlar olmak üzere 7 tema ortaya çıkmıştır. Elde edilen temalarla benzerlik gösteren Ceylan ve diğ. (2010) yaptıkları çalışmada bazı ülkelerde toplum baskısı, din ve aile faktörlerinin etkisiyle kadınların sportif aktivitelere sınırlı katılım gösterdikleri sonucunu bulmuşlardır. Aynı zamanda akademik araştırmalar, kadınların serbest zaman ve spor faaliyetlerine Birleşik Krallık, Norveç ve Danimarka gibi Batı ülkelerde düşük katılımının giderek artan bir endişe kaynağı olduğuna işaret ettiği görülmüştür. (Agergaard, 2016; Dagkas & Benn, 2006; Hurly, 2019; Wagner & Peters, 2014). Gürsel ve diğ. (2019) çalışmalarında kadınların rekreatif etkinliklere katılımını sınırlayan 5 faktör (birey psikolojisi, bilgi eksikliği, arkadaş eksikliği, zaman, ilgi eksikliği) olduğunu saptamışlardır. Mevcut çalışmamızda elde edilen bulgular ile alan yazında yapılan çalışmaların benzerlik gösterdiği ve kadınların rekreatif etkinliklere katılımında çeşitli engeller ile karşılaştıkları söylenebilir.

Yeşilyurt ve diğ. (2018) yaptıkları çalışmada bireylerin rekreasyon etkinliklerine katılımında kısıtlayıcılar olarak fiziksel algılar ve ailevi etkilerin olduğunu saptamışlardır. Bununla birlikte diğer kısıtlayıcıların tesis, gelir, sosyal çevre, yetenek algısı, zaman ve irade olduğunu belirtmişlerdir.

Yapılan analizler sonucunda kadınların serbest zamanlarında rekreatif etkinliklere katılımında fizyolojik ve psiko-sosyal açıdan olumlu yönde kazanımlar elde ettiği sonucuna varılırken, serbest zaman kısıtlayıcılarına bakıldığında ise kadınların engel teşkil edebilecek kısıtlayıcılar ile karşı karşıya kaldığı görülmektedir. Bu sonuçlardan kadınların yaşam kalitelerini arttırabilmesi açısından serbest zaman etkinliklerine düzenli zaman ayırması ve katılım kısıtlayıcılarını en az seviyelere getirmesi gerekliliğine ulaşılmaktadır. Bu

doğrultuda özellikle Yerel Yönetimlerin kadın katılımcılara yönelik daha aktif rol almaları ve toplumsal tabanlı projeler oluştururlarken tespit edilen bu tip kısıtlayıcıları da göz önüne almaları önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Agergaard, S. (2016). Religious culture as a barrier? A counter-narrative of Danish Muslim girls' participation in sports. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 8(2), 213–224.
- Ağaoğlu, S. (2015). Kadın Sağlığı ve Egzersiz. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 67-72.
- Ardahan, F. ve Yerlisu Lapa, T. (2011). Açık alan Rekreasyonu: Bisiklet Kullanıcıları ve Yürüyüşçülerin Doğa Sporunu Yapma Nedenleri ve Elde Ettikleri Faydalar. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(1), 1327-1341.
- Ceylan, M., Tekin, A., Özdağ, S. ve Ceylan, Ö. (2010). Uçurtma ve Rüzgâr Sörfü Yapan Bireylerin Bazı Kişilik Özelliklerinin Karşılaştırılması. *Türkiye Kickboks Federasyonu Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 52–66.
- Chiang, C.Y. ve Jogaratnam, G. (2006). Why do women travel solo for purposes of leisure? *Journal of Vacation Marketing*, 12(1), 59-70.
- Dagkas, S. ve Benn, T. (2006). Young Muslim women's experiences of Islam and physical education in Greece and Britain: A comparative study. *Sport, Education and Society*, 11(1), 21–38.
- Esentaş, M., Güven, R.G. ve Güzel, P. (2020). Kadın mülteciler sosyal uyumu rekreasyonla aşıyor. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 35-43.
- Farzaneh, S., Ezabadi, R., Rad, S., Marandi, P. ve Ranawat, V. (2021). Identifying Barriers to Women's Participation in Sports Activities in both Urban and Rural Communities. *International Journal Of Human Movement And Sports Sciences*, 9(3), 536-542.
- Fraenkel, J. R. ve Wallen, N. E. (2012). *How to design and evaluate research in education (7th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Gökçe, H., Uygurtaş, M. ve Morca, Ş. (2020). Düzenli Fiziksel Etkinliklere Katılan Bireylerin Serbest Zaman Doyumu Serbest Zamanlarda Algılanan Özgürlük ve Sosyal Görünüş Kaygı Düzeyleri. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 15 (26), 4408-4420.
- Gürbüz B. (2012). Exercise Participation Motives: A Case of Turkish Participants, Energy Education Science and Technology. *Social and Educational Studies*, 4(3), 1197-1208.
- Gürsel, N., Güzel, P. ve Yıldız, K. (2019). Kadınların Rekreasyonel Faaliyetlere Katılımında Motivasyon ve Engelleri ile İlgili Durum Tespiti; *Manisa İli Örneği*. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 164-174.
- Guzel, P. (2015). Perspectives of Women Decision-Makers Over the Participation and Recreational Events in Sports: A Turkish Perspective. *Educational Research and Reviews*, 10(20), 2768-2776.
- Hurly, J. (2019). 'I feel something is still missing': Leisure meanings of African refugee women in Canada. *Leisure Studies*, 38(1), 1–14.
- Karabıyık, İ. (2012). Türkiye'de Çalışma Hayatında Kadın İstihdamı. *İ.İ.B.F. Dergisi*. 32(1), S. 231-260.
- Kılbaş, Ş. (2010). *Rekreasyon Boş Zamanı Değerlendirme* (Geliştirilmiş 4. Baskı). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Lapa, T. Y. ve Ardahan, F. (2009). Akdeniz Üniversitesi Öğrencilerinin Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Nedenleri ve Değerlendirme Biçimleri. *Spor Bilimleri Dergisi*, 20(4), 132-144.

- Leedy, P. D. ve Ormrod, J. E. (2015). Practical research. *Planning and design (11th ed.)*. Harlow, Essex: Pearson.
- Mansuroğlu, S. (2002). Akdeniz Üniversitesi Öğrencilerinin Serbest Zaman Özellikleri ve Dış Mekân Rekreasyon Eğilimlerinin Belirlenmesi. *Akdeniz Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi*, 15(2), 53-62.
- Mengütay, S., Zorba, E., Ağılönü, A., Cerit, E. ve Ağılönü, Ö. (2006). Yerel yönetimlerde çalışanların katıldıkları rekreatif aktivitelere yönelen nedenler ve kazanımları (Muğla belediyesi örneği). 9. *Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi*, 3-5 Kasım, Muğla.
- Miles, M. B. ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook*. 2nd Edition. California: Sage Publications Ltd.
- Özbey, S. ve Güzel, P. (2011). Olimpik hareket ve kadın. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14(25), 1-18.
- Özbey, S., Işıkgöz, E., Esentaş, M. ve Güzel, P. (2018). Investigation of self-awareness levels of female students participating in international youth camp by different variables. *Pamukkale Spor Bilimleri Dergisi*, 9(3), 1-10.
- Sabbağ, Ç. ve Aksoy, E. (2011). Üniversite Öğrencileri ve Çalışanların Boş Zaman Etkinlikleri: Adıyaman Örneği, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3, (4): 10-23.
- Torkildsen, G. (2005). *Leisure and Recreation Management*. (5. Baskı) Routledge, Taylor and Francis Group.
- Türker, N., Ölçer, H. ve Aydın, A. (2016). Yerel Halkın Serbest Zaman Değerlendirme Alışkanlıkları: Safranbolu Örneği. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6 (1), 49-62.
- Wagner, L. ve Peters, K. (2014). Feeling at home in public: Diasporic Moroccan women negotiating leisure in Morocco and the Netherlands. *Gender, Place and Culture*, 21(4), 415-430.
- Yeşilyurt, A. G. C., Bayar, A. G. D. Y. ve Dündar, A. (2018). Serbest Zaman Fiziksel Aktivite Kısıtlayıcılarının Bireylerin Kişilik Özellikleri Açısından İncelenmesi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18 (Özel sayısı), 111-130.
- Yılmaz, A. ve Ulaş, M. (2016). Kadınların rekreatif alanlarda fiziksel aktivite yapma amaçları ve karşılaştıkları sorunlar. *Spor Bilimleri Dergisi*, 27(3), 101-117.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (11. Baskı). Ankara: Seçkin.

Araştırma Makalesi

Motivation Sources of E-sports: A Study on University Students

E-spor Oyuncularının Motivasyon Kaynakları: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Uygulama

Selami Özsoy¹, Ömer Sivrikaya²

¹Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, İletişim Fakültesi, ²Düzce Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi

MAKALE BİLGİSİ

Gönderi Tarihi: 30 Ekim 2021

Kabul Tarihi: 26 Aralık 2021

Online Yayın Tarihi: 31 Aralık 2021

Sorumlu Yazar: Selami Özsoy, ozsoy_s@ibu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-8776-8922>

Ö Z E T

1980'lerden bu yana bilişim teknolojisinin hızlı gelişimiyle bilgisayar oyunları, her yaş grubu birey tarafından yaygın bir şekilde oynanmaktadır. Bu çalışmanın amacı, bilgisayar oyunu oynayan oyuncuların motivasyon kaynaklarının ortaya konulmasıdır. Bu kapsamda Munusturlar ve Munusturlar (2018) tarafından geliştirilen Bilgisayar Oyunları Motivasyon Ölçeği, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi ve Düzce Üniversitesi'nde öğrenim gören 213 lisans öğrencisine uygulanmıştır. 17 maddelik ölçek, faktör analizi sonucunda, "haz", "fayda" ve "kaçış" olarak isimlendirilen 3 faktöre indirgenmiştir. Verilere t testi ve Tek Yönlü Varyans Analizi uygulanmıştır. Sonuç olarak katılımcıların bilgisayarda oyun oynama süresi arttıkça haz duyma, gerçek dünyadan kaçış ve fayda konusundaki motivasyonlarının yükseldiği saptanmıştır.

Anahtar Sözcükler: E-spor, Bilgisayar Oyunları, Motivasyon

A B S T R A C T

Due to the rapid development of information technology, computer games are played widely by every age group since the 1980's. This study aimed to present the motives for the players who play computer games. In this context, Computer Gaming Motivation Scale developed by Munusturlar and Munusturlar (2018) was applied to 213 undergraduate students attending Bolu Abant İzzet Baysal University and Düzce University. After the factor analysis, the 17-item scale was found to include 3 factors: "entertainment", "benefit" and "escape". T-test and One-Way Variance Analysis (ANOVA) were applied to the data. Results show that that as playing time increased, participants' motivation for entertainment, escaping from the real world and benefit increased.

Keywords: E-sports, Computer Games, Motivation

INTRODUCTION

Today, computer games have become the most important tools around the world to spend free time. Gaming habits that have changed along with technology affected especially the Y and Z generations. Nowadays, computer games, which are becoming more widespread among the younger generation, are played professionally, and started to be classified as a “sports” branch.

Digital games are text or imagery-based software that players can interact with one another via an interface, which can be played by one or more individuals via electronic platforms such as computers or game consoles (Frasca, 2001: 4). A definition can also be made for electronic sports: A form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the e-sports system are mediated by human-computer interfaces (Hamari and Sjöblom, 2017).

The question of whether e-sports is considered as a sport is still relevant because it evokes disciplines and sciences already familiar with studying traditional sport, to include e-sports in their field of interest. The lack of clarity on the connection between health and eSport is probably the most serious obstacle in the full inclusion of eSport into fields of scientific interest (Marelic and Vukusic, 2019). Electronic sports, cybersports, gaming, competitive computer gaming, and virtual sports are all synonyms for the term e-sports. Regardless of the term used, e-sports are now becoming more accepted as a sport and gamers are being identified as athletes within society today (Jenny, 2016).

Computer games continue to be popular since the 1970s. With the spread of the internet in the 1990s, the popularity of online computer games increased in direct proportion. Nexus: The Kingdom of Winds (1996), Starcraft (1998), Counter-Strike (1999) are the main popular online games.

It is known that it was named “E-sports” in 1999 by the Online Gamers Association (eurogamer.net, 1999). With the advances in technology and cheaper technology, the

consumption of game consoles has become widespread and popular (Deen, Hammer, Bethencourt, Heroin, 2006, p. 21). With the increase in consumption and globalization, the types of game consoles have started to increase. In the 1980s, players competed to beat the highest score recorded in the game halls. The difference from today's competition is that the opponent was a machine, not an online player. During this period, the United States National Video Game Team was established and toured abroad (Wolf, 2012). This event played an important role in raising e-sports awareness.

The increasing popularity of digital games day by day has led to the creation of different types of games. Electronic sports are one of them. In recent years, e-sports has also become a worldwide profession, especially among the 16-22 age group (Çakar and Güler; 2018). It is a fact that e-sports has turned into a huge economy with a volume of 1.1 billion dollars today. While the revenues of players, teams, and countries increase continuously, especially on a global scale; Many companies and companies, especially technology companies, are trying to take part in this industry with their sponsorship activities (Atalay and Boztepe, 2020).

E-sports and online game publishing have a specific target audience. The increase in digital players has enabled corporate brands that want to reach the audience in this entertainment industry to turn to these platforms. E-sports and online game publishing, which continues to grow every year, has become a sector where serious investments are made. According to Statista (2020) data, it is expected to generate 1.6 billion US dollars of revenue in this sector worldwide by 2023. 49% of all US households own at least one game console, with sales reaching 16.6 billion in 2011 (Seo, 2013).

The market size for the local gaming industry in Turkey is approximately 700 million dollars annually. The gaming industry is growing at an annual average rate of 16 - 18%. As of 2017, nearly 30 million people in Turkey are playing digital games on different platforms and at least 7 million players in Turkey have been involved in electronic sports as players or viewers (Competing in a Digital World, e-sports and Community Management Workshop,

2017: 2). There are also approximately 50 e-sports teams led by football clubs and 250 licensed players in Turkey. In 2013, the Vice Presidency of Digital Games was established under the Ministry of Youth and Sports, affiliated with the Federation of Developing Sports Branches.

E-sports organizations employ the players and have other employees and/or volunteers who take care of the details surrounding sponsors, websites, press contacts, and competitions (Rambusch, 2007). e-sports organizations have a wide operational network in this respect. The players of teams that succeed in e-sports tournaments are as popular as a football or basketball team player, play in commercials, receive sponsorships, and make documentaries about them.

Computer games can be considered a product of the culture industry in the context of popular culture (Özsoy and Sepetçi, 2019). The culture industry has a feature that makes the world uniform. E-sports are an activity that is played and viewed/watched. In online environments such as Twitch.tv, players who are well-known in the field of e-sports can reach wide audiences. The audience donates large amounts of money to these players.

As e-sports gained popularity, they turned into a new form of entertainment and an important event. With the emergence of digital game streaming platforms, the popularity of game publishing has also increased. Twitch is one of the most popular of these platforms. The Twitch platform, established in 2011, includes content such as storytelling, painting, music, art, and food. Although Twitch includes mostly game publishers as a platform, some people produce content on many topics. Twitch, the largest game streaming channel, has 10 million daily active users, and 2.2 million content is produced per month on this platform (Twitch, 2020).

E-sports is seen as a candidate to take its place among traditional sports today. There are debates in the literature about whether computer games can be considered a sports branch. According to some opinions, these are sports, for some not. According to Parry competitive

computer games do not qualify as sports, no matter what ‘resemblances’ may be claimed. According to this view, computer games lack direct physicality; they fail to use decisive total body control and full-body skills and cannot contribute to the development of the whole human being (Parry, 2018). e-sports is growing around the globe, with more and more individuals being engaged as players or spectators. According to Hallmann and Giel, e-sports lack core physical activity elements and organizational structures. Currently, e-sports are not a sport but there is the potential that e-sports will become a sport (Hallmann and Giel, 2018). It is argued that there are great changes in the way we perceive games and the quality of games, the evaluation of digital games as sports will also turn almost everyone who plays these games into a sportsman, the evaluation of many games as sports and the attempt to scientific the sport under the title of sports sciences is highly controversial (Şenses, 2020).

In the case of e-sports, the gameplay is structured also by fans, e-sports organizations, and leagues in a process of increasing professionalization that can be compared with similar processes in other sports (e.g. the Olympics and world championships) (Rambusch et al. 2007).

There are niche features of e-sports and online game publishing because of technological developments. Virtuality is at the top of these features. For digital games played on a virtual platform to be considered as e-sports, they must contain competition and be played within a professional game league (Seo, 2013: 1550).

E-sports seem not only to be about playing computer games but can also serve to satisfy the need to belong. They do this by creating friendly relationships through membership in-game teams and participation in LAN parties or satisfying the need for power by upholding a position of a game team leader and determining its course of action (Martončík, 2008). Many studies have been carried out to determine the motivational sources of e-sports.

In a study conducted to develop the "E-sports Participation Motivation Scale" to determine the factors that motivate esports activities and competitions, 5 factors were obtained. These factors are named as 'taxonomic domain', 'competence', 'competitiveness and success, relational self and 'leisure time. (Öz and Üstün, 2019).

In a study examining the motivation to participate in e-sports and their attitudes towards learning of licensed athletes in the e-sports branch, semantic differences were found in the e-sports motivation scale and learning attitude scales of the e-sports players participating. Besides, it has been observed that there is a positive relationship between e-sports players' attitudes towards learning and e-sports participation motivation levels (Ayaş, 2020).

In a study conducted by Yıldız et al. (2020), the motivation levels of licensed e-sports participants were examined. According to this study, younger participants are more excited when participating in e-sports than those who are older, also their participation in e-sports with computer and mobile devices does not affect their motivation in participating in these games, and that participants do not work in any job, and it has been determined that it does not affect their sports motivation levels in any way.

In another study conducted by Gül et al. (2019), a participation motivation scale for e-sports was developed. According to this scale, 3 factors were determined, and they were named as "Intrinsic Motivation for Knowing and Achieving", "Extrinsic Regulation", "Identification".

This study aims to determine what motivates the players who play computer games through the Computer Gaming Motivation Scale developed by Munusturlar and Munusturlar (2018).

METHOD

The Computer Gaming Motivation Scale developed by Munusturlar and Munusturlar (2018) was given to 213 undergraduate students attending Bolu Abant İzzet Baysal University and Düzce University. The participants were asked to rate their views as "I completely agree"

(5 points), “I agree” (4 points), “Neither agree nor disagree” (3 points), “I disagree” (2 points) “I completely disagree” (1 point). The data collection tool was filled by students in their classrooms. The obtained data were analyzed by frequency analysis, t-test, and ANOVA test. Accordingly, it was seen that the highest average was in entertainment and socialization factors. As a result, it was determined that the motivation of the participants in the factors of entertainment, escape, socialization, learning, and concentration increased as the duration of playing games on the computer increased.

RESULTS

70% of the participants were male and 30% were female. Age distribution for the group was as follows: 38% in the 21-22 age range, 38% in the 19-20 age range of and 15% in the 23-24 age range. 42% of the participants were first-year students, 23% were third-year students, 19% were second-year students and 11% were fourth-year students.

56% of the participants were found to play computer games for 5 years or more. The percentage of the participants who played computer games for 4-5 years was 16%. 15% of the participants stated that they played computer games for less than a year. The percentage of the participants who played computer games for 1-3 years was 11%.

The average monthly income for 30% of the participants was calculated to be 1501-2250 TL (approx. \$ 350) and the average monthly income for 30% of the participants was over 3000 TL (approx. \$ 550). 42% of the participants stated that they played less than 1 hour of computer games per day. The percentage of the participants who started playing computer games for 1-2 hours a day was 32%. The percentage of the participants who played computer games for more than 4 hours was 6%.

23% of the participants played first-person shooter (FPS) games such as Call of Duty, Counterstrike, Ghost Recon, FarCry, etc. 20% of the participants stated that they played sports games (such as FIFASoccer, Pro Evolution Soccer, Ski Challenge, etc.). 13% of the

respondents liked action/adventure games (games with more action and adventure than first-person shooter games, target shooting, etc.) and 9% preferred racing games (such as Trackmania, Speed Racer, or Need for Speed, based on using fast cars, etc.). 8% of the respondents were found to play games such as Age of Empires and Age of Mythology which require strategic planning.

63% of respondents were found to prefer to play multi-player games while 34% preferred single-player games. Only 65% of the participants stated that they only played computer games. In addition to playing computer games, 26% of the participants were found to watch game broadcasts. When they were asked “whether they have ever earned money from computer games”, 25% of the participants replied in the affirmative while 74% of the participants stated they had not.

Table 1. Frequency analysis table of items according to means by five factors

Items	N	Mean	Std. Deviation
Entertainment	213	3,7367	1,00966
I find playing computer games to be fun.	212	4,0094	1,05754
I find it exciting to play computer games.	212	3,8774	1,05492
I enjoy playing computer games very much.	212	3,6509	1,15642
I am very interested in playing computer games.	212	3,4575	1,21721
Socialization	213	3,2793	1,18983
I communicate with other people when I play computer games.	213	3,4272	1,24408
Playing computer games allows me to talk to other people.	212	3,1368	1,31169
Learning	213	2,9464	1,11253
Playing computer games provides me with new knowledge and skills.	212	3,0755	1,19793
I believe I learn new things by playing computer games.	213	2,9437	1,29826
Playing a computer game leads me to think.	213	2,9155	1,34318
I improve myself by playing computer games.	213	2,8545	1,22568
Escape	213	2,7527	1,08709
There is no better option than playing computer games when I am bored.	213	2,5822	1,27718
I think computer games are the best tools to pass the time when I am alone.	213	2,9484	1,28201
I unwind and relax at the end of the day by playing a computer game.	212	2,7358	1,26792
Concentration	213	2,5884	1,09527
When I play computer games, I forget the tasks that I am supposed to do.	213	2,6761	1,32225
When I play computer games, I don't hear the sounds around me.	213	2,6338	1,28386
When I play computer games, I do not think of anything else.	212	2,5708	1,34893
When I play computer games, I am unaware of what is going on around me.	213	2,4789	1,32315

The Computer Games Motivation Scale, developed by Munusturlar and Munusturlar, has 5 factors. These are named by the developers of the scale as Entertainment, Socialization, Learning, Escape, and Concentration. In the frequency analysis performed in this study, the

averages of the factors are listed as follows: Entertainment (x=3.7367), Socialization (x=3.2793), Learning (x=2.9464) Escape (x=2.7527), Concentration (x= 2,5884) (Table 1).

Table 2. Results of *t*-test analysis of factors according to gender variable

		Levene's Test for Equality of Variances		<i>t</i> -test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Concentration	Equal variances assumed	1,75	,187	-2,86	210	,005	-,45657	,160	-,771	-,142
	Equal variances not assumed			-3,02	140,21	,003	-,45657	,151	-,755	-,158
Entertainment	Equal variances assumed	4,20	,041	-5,44	210	,000	-,76727	,141	-1,045	-,489
	Equal variances not assumed			-5,05	103,95	,000	-,76727	,152	-1,069	-,466
Escape	Equal variances assumed	,38	,537	-3,69	210	,000	-,57931	,157	-,888	-,270
	Equal variances not assumed			-3,73	125,83	,000	-,57931	,155	-,886	-,272
Learning	Equal variances assumed	,52	,472	-6,03	210	,000	-,92661	,154	-1,229	-,623
	Equal variances not assumed			-6,22	132,03	,000	-,92661	,149	-1,221	-,632
Socialization	Equal variances assumed	,59	,443	-6,05	210	,000	-,99021	,163	-1,312	-,668
	Equal variances not assumed			-5,94	117,48	,000	-,99021	,167	-1,320	-,660

According to the independent samples *t*-test results, it was found that the mean Entertainment factor of males ($x=3,9$, $SD=3,9$) was significantly higher than females ($x=3,9$, $SD=3,1$), $t(103)=-5.05$, $p<0.05$. There was no statistically significant difference between genders in other factors (Table 2).

Table 3. Results of ANOVA test of factors by age variable

Factors		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Concentration	Between Groups	14,325	4	3,581	3,131	,016
	Within Groups	235,641	206	1,144		
	Total	249,966	210			
Entertainment	Between Groups	3,648	4	,912	,918	,455
	Within Groups	204,689	206	,994		
	Total	208,336	210			
Escape	Between Groups	11,768	4	2,942	2,594	,038
	Within Groups	233,631	206	1,134		
	Total	245,399	210			
Learning	Between Groups	5,083	4	1,271	1,041	,387
	Within Groups	251,377	206	1,220		
	Total	256,460	210			
Socialization	Between Groups	12,960	4	3,240	2,364	,054
	Within Groups	282,322	206	1,370		
	Total	295,282	210			

According to the ANOVA (Analysis of Variance test) results, a statistically significant difference was found in the Concentration and Escape factors according to the age variable ($p<0.05$). Tukey's test to find out between which groups there was a significant difference showed that participants aged 18 years and younger averaged less than participants aged 25

and over in the Concentration factor. Similarly, participants aged 18 and younger have a lower mean on the Escape factor than participants aged 25 and over (Table 3).

According to the other ANOVA test result, there was no significant difference between the 5 groups in the analysis made according to the income status of the families ($p < 0.05$).

Table 4. Results of ANOVA test of factors by “average years of computer game playing” variable

		Sum of		Mean Square	F	Sig.
		Squares	df			
Concentration	Between Groups	17,065	4	4,266	3,818	,005
	Within Groups	226,809	203	1,117		
	Total	243,873	207			
Entertainment	Between Groups	44,928	4	11,232	15,286	,000
	Within Groups	149,167	203	,735		
	Total	194,095	207			
Escape	Between Groups	29,600	4	7,400	7,257	,000
	Within Groups	207,002	203	1,020		
	Total	236,602	207			
Learning	Between Groups	34,598	4	8,649	8,242	,000
	Within Groups	213,043	203	1,049		
	Total	247,641	207			
Socialization	Between Groups	32,209	4	8,052	6,476	,000
	Within Groups	252,415	203	1,243		
	Total	284,624	207			

In the analysis made according to how many years the participants have been playing on the computer, it was seen that the participants who played games for less than 1 year had a lower average in all 5 factors than the other groups ($p < 0.05$) (Table 4).

Accordingly Tukey tests, those who play computer games for less than 1 year in the concentration factor have a lower average than those who play for 5 years or more. In the Entertainment factor, those who played less than 1-year average less than all other groups. In the Escape factor, those who play video games for less than 1 year have a lower average

than those who play for 5 years or more. In the learning factor, those who play video games for less than 1 year have a lower average than those who play games for 4-5 years and more than 5 years. In the Socialization factor, those who play video games for less than 1 year have a lower average than those who play computer games for 5 years or more.

Table 5. Results of ANOVA test of factors by "average computer game playing time per day" variable

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Concentration	Between Groups	30,377	4	7,594	7,217	,000
	Within Groups	213,623	203	1,052		
	Total	244,000	207			
Entertainment	Between Groups	40,848	4	10,212	13,530	,000
	Within Groups	153,216	203	,755		
	Total	194,064	207			
Escape	Between Groups	42,484	4	10,621	10,918	,000
	Within Groups	197,480	203	,973		
	Total	239,964	207			
Learning	Between Groups	42,207	4	10,552	10,427	,000
	Within Groups	205,433	203	1,012		
	Total	247,641	207			
Socialization	Between Groups	63,740	4	15,935	14,649	,000
	Within Groups	220,817	203	1,088		
	Total	284,558	207			

In the analysis made according to the participants' average computer game playing time per day, it was seen that as the game time played per day increased, they had a higher average in five factors compared to the other groups ($p < 0.05$) (Table 5). Tukey's test to find out between which groups there was a difference showed that participants who played video games for less than 1 hour a day had a lower average in the Concentration factor than those who played video games for 3-4 hours and more than 4 hours. In the Entertainment factor, participants who played video games for less than 1 hour a day averaged less than all other groups. In the Escape, Learning, and Socialization factors; participants who played video games for less than 1 hour a day averaged less than other groups who played more games.

DISCUSSION

This study investigated university students' motives for playing computer games. The participants stated that they played games because they were entertained and socialized when they played computer games. In the frequency analysis performed in this study, entertainment and socialization factors were determined as the factors with the highest average. University students participating in this study consider entertainment and socialization as the greatest source of motivation. Other factors learning, escape, concentration had a lower average. The results obtained in the study are like other studies. According to a study across multiple competitive virtual worlds within the e-sports context, competition, challenge, and escapism positively affect e-sports use (Weiss and Schiele, 2013).

In another study, it was determined that the motivation of individuals to play video games was gathered in six factors: Intrinsic motivation, integrated regulation, identified regulation, introjected regulation, external regulation, motivation. The intrinsically motivated individual plays the game for the pleasure of exploring the game world, improving their skill level, and the sense of excitement and power the game provides (Akin et al., 2015).

Externally motivated individuals, on the other hand, aim to win rare items, virtual money, experience points, in-game rewards or to gain the admiration of other players in the game. According to the results of the research, the averages of male students in the "entertainment" factor were found to be statistically significant compared to female students. Accordingly, male students prefer e-sports more intensely than female students. The gender-related results of the study are similar to other studies. According to the study conducted by Yıldız et al. (2020), it can be said that male participants playing e-sports are more excited and more excited when playing these games than females, and they also enjoy it more.

Today, entertainment has become one of the most important sources of motivation in many areas. Active sports do not provide the same entertainment value when compared to e-sports style computer games.

When the results of the study are examined, it is seen that the entertainment preferences of university students are in the direction of computer games. Participants find computer games most attractive in terms of entertainment and socializing by communicating through games. One of the products of popular culture, computer games which are extensively played by boys starting from early ages, are trying to be legitimized in society in the name of sports. Capitalist pressures and profitability in the sector will further expand the e-sports market in the future. It is difficult to associate computer games with the concept of movement-based active sports since computer games create addictions and lead to inactivity when played uncontrolled since they make the participants desk-bound for long periods. In our age, inactivity and the diseases related to sedentary lifestyles are among the factors that threaten public health the most. In the same vein, what is promised by e-sports is also a sedentary generation for the future. Ensuring that e-sports obtain a more movement-based character and developing the concept of e-sports with the help of wearable technologies in the future can be suggested as solutions to the problem of the sedentary generation.

In a study examining the body compositions of athletes engaged in e-sports, it was determined that the athletes were included in the fat group and their daily physical activity

steps were low. In addition, according to the results of the research, it is thought that e-sports have negative effects on physical health (Bayrakdar et al., 2020). It can be foreseen that electronic sports will become more widespread in new digital environments such as Metaverse. Soon, it can be said that especially the young generation will turn to electronic sports more. As seen in this study, the need for entertainment and socialization of young people is mostly met in digital environments. However, young people who do not move enough and have an almost sedentary nature should be more active.

Today's movement-based sports concept is rapidly leaving its place in computer-based games. In this context, academic units should be established to investigate e-sports in various aspects.

REFERENCES

- Akın A., Çınar K. and Demirci İ. (2014). The Validity and Reliability of the Gaming Motivation Scale. *Mersin University Journal of the Faculty of Education*, 11.1.
- Atalay A. and Boztepe E. (2020) An Evaluation on E-Sports Industry and Its Economic Outputs, *Journal of Accounting, Finance, and Auditing Studies*, 6/3: 19-35.
- Ayaş, E. B. (2020). Comparison of the attitudes towards learning with the participation motivation level in e-sports players. *African Educational Research Journal*, 8(1): 83-89.
- Bayrakdar A., Yıldız Y. and Bayraktar I. (2020). Do e-athletes move? A study on physical activity level and body composition in elite E-sports. *Physical Education of Students*, 24(5): 259–264.
- Çakar D.B. and Güler C. (2018). ESports as a New Working Area for Sports Scientists. *16th International Sports Sciences Congress Proceedings*, 31th October-3rd November 2108, Antalya, Turkey.
- Deen G. and Hammer M. (2006). Bethencourt ve Erwin I. Running Quake II on A Grid, *IBM System Journal*, 21-44.
- Frasca, G. (2001). Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-Raising.” *Siggraph*, <http://siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays.html>.
- Gül, M., Gül O., Uzun, R. N. (2019) Participation Motivation Scale for E-Sports: The Study of Validity and Reliability (PMSES), *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 21(2): 281-294.
- Hallmann, K. and Giel T. (2018). e-sports–Competitive sports or recreational activity?. *Sport Management Review*, 21.1: 14-20.
- Hamari J., Sjöblom M. (2017). What is e-sports and why do people watch it?. *Internet research*.
- Jenny S.E., et al. (2017). Virtual (ly) athletes: where e-sports fit within the definition of “Sport”. *Quest*, 69.1: 1-18.
- Kim J. and Kim M. (2020). Spectator e-sport and well-being through live streaming services. *Technology in Society*, 63: 101401.
- Marelić, M., & Vukušić, D. (2019). E-sports: Definition and social implications. *Exercise and Quality of Life*, 11(2): 47-54.
- Martončik M. (2015). e-sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?. *Computers in Human Behavior*, 48: 208-211.
- Munusturlar M.A. and Munusturlar S. (2018). Development of Computer Gaming Motivation Scale, *Spormetre*, 16(3): 81-90.
- Öz, N.D., ve Üstün, F. (2019) E-Sport Participation Motivation Scale (EPMS) Validity and Reliability Study. *The Journal of Turkish Sport Sciences*, 2(2), 115-125.
- Özsoy S., Kalafat Çat A. (2018). New Form of Sport in Virtual Environment: E-sport, *16th International Sports Sciences Congress Proceedings*, 31th October–03rd November 2018, Antalya, Turkey.
- Özsoy S., Sepetci T. (2019). Presentation of e-sports as a popular culture product in cinema: İyi Oyun (Good Game) sample. *4th International Scientific Research Congress (IBAD-2019) Proceedings*, 90-98.

- Parry J. (2019). E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13.1: 3-18.
- Rambusch J., Jakobsson P., Pargman D. (2007). Exploring E-sports: A case study of gameplay in Counter-strike. In: *3rd Digital Games Research Association International Conference: Situated Play*, DiGRA 2007, Tokyo, 24 September 2007 through 28 September 2007. Digital Games Research Association (DiGRA), 157-164.
- Seo Y. and Jung S. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of e-sports. *Journal of Consumer Culture*, 16 (3): 635-655.
- Seo Y. (2013). Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy, *Journal of Marketing Management*: 1542-1560.
- Statista.com (2020) E-sports Market Revenue Worldwide from 2018 to 2023. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-e-sports-market-revenue/>
- Şenses M. A. (2020). Critical Evaluation on Hobby, Game, Sport and E-Sport. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21.39: 983-1007.
- Twitch.tv. (2020). About Twitch. <https://www.twitch.tv/p/about/>
- Weiss T. and Schiele S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing e-sports consumer needs. *Electronic Markets*, 23.4: 307-316.
- Wolf M. (2012). *Encyclopedia of Video Games: M-Z*, Greenwood, England.
- Yıldız, M., Kırtepe, A. & Baydili, K.N (2020). Examining the Motivation Levels of Licensed E-Sports Participants. *Journal of History School*, 47, 2823-2835.

Derleme Makale

Sürdürülebilir Tüketim ve Spor İlişkisi

The Relationship of Sustainable Consumption and Sports

Nedim Tekin¹

¹Karabük Üniversitesi, Hasan Doğan Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu

MAKALE BİLGİSİ

Gönderi Tarihi: 2 Aralık 2021

Kabul Tarihi: 23 Aralık 2021

Online Yayın Tarihi: 31 Aralık 2021

Sorumlu Yazar: Netim Tekin, n.nedimtekin@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-6249-3862>

ÖZET

Tüketimin çevre üzerindeki olumsuz etkileri sonucu çevre dostu tüketim olarak bilinen sürdürülebilir tüketim kavramı ön plana çıkmaya başlamıştır. Sürdürülebilir tüketim alışkanlığını teşvik etmek amacıyla çeşitli uygulamalar olmakla beraber bunlardan biri de çevre dostu yapılar olarak bilinen sürdürülebilir yapılardır. Bu çalışmanın temel amacı da 2021 yılında Türkiye Futbol Federasyonu Spor Toto Süper Liginde mücadele eden takımlara ait stadyumlar özelinde spor ve sürdürülebilir tüketim ilişkisini değerlendirmektir. Bu doğrultuda ilgili literatür incelenerek spor tesisleri ve çevre ilişkisine yönelik bilgiler verilmiş ve devamında sürdürülebilir tüketim açısından Türkiye'deki örnek stadyumlar değerlendirilmiştir. Çalışma sonucunda yirmi takımlı Türkiye Süper Liginde toplam altı takımın sürdürülebilir tüketimle ilişkilendirilebilecek tesise sahip olduğu görülmüştür. Mevcut tesislerde güneş ve rüzgâr enerjisinden yararlanılarak elektrik üretildiği, yağmur sularının depolanarak geri dönüştürüldüğü, özel çatı sistemi ile hava temizliğine katkı sağlandığı ve doğaya uyumlu ya da geri dönüştürülmüş materyallerin kullanıldığı görülmüştür. Fakat bu tesislerin sürdürülebilirlik ilkelerinin tamamını karşıladığı söylenemez. Dolayısıyla Ülkemizde inşa edilmeye başlanan yeni ve mevcut stadyumlar için kalıcı ve etkili çevreci politikaların ilgili kurumlar tarafından oluşturulması ve yürürlüğe girmesi önerilmektedir.

Anahtar Sözcükler: Sürdürülebilir Tüketim, Sürdürülebilir Stadyum, Spor ve Çevre

ABSTRACT

As a result of the negative effects of consumption on the environment, the concept of sustainable consumption, known as environmentally friendly consumption, has begun to come into prominence. While various practices are available to encourage sustainable consumption habits, one of them is sustainable structures known as environmentally friendly structures. The main purpose of this study is to evaluate the relationship between sports and sustainable consumption regarding to stadiums of the teams competing in the Turkish Football Federation Spor Toto Super League in 2021. In this direction, the relevant literature has been examined and information on the relationship between sports facilities and the environment has been given, and then sample stadiums in Turkey have been evaluated in terms of sustainable consumption. As a result of the study, it has been seen that a total of six teams in Turkish Super League with 20 teams have facilities that can be associated with sustainable consumption. It has been observed that electricity is produced by utilizing solar and wind energy, rain water is stored and recycled, air cleaning is contributed with the special roof system, and environmentally compatible or recycled materials are used in existing facilities. However, it cannot be claimed that these facilities meet all of the sustainability principles. Therefore, it is recommended that permanent and effective environmental policies should be established and carried into effect by the relevant institutions for the new and existing stadiums that have started to be built in our country.

Keywords: Sustainable Consumption, Sustainable Stadium, Sport and Environment

GİRİŞ

Tüketim, 1970'lerin başından beri uluslararası politikada önemli bir konu olmuştur. Sürdürülebilir tüketim terminolojisi, 1992'de Rio Dünya Zirvesi'nde politika söylemine girmiş ve Rio Zirvesi'ni takip eden yıllarda sürdürülebilir tüketim konusunda çok çeşitli kurumsal programlar başlatılmıştır (Jackson ve Michaelis, 2003). Sürdürülebilir tüketim; ihtiyaçların karşılanması, yaşam kalitesinin artırılması, kaynak verimliliğinin iyileştirilmesi, israfın en aza indirilmesi, yaşam döngüsü perspektifinin ele alınması ve eşitlik boyutunun dikkate alınması gibi bir dizi kilit konuyu bir araya getiren bir şemsiye terimdir. Bu bileşenleri hem mevcut hem de gelecek nesiller için yaşamın temel gereksinimlerini ve iyileştirme arzusunu karşılamak için daha iyi hizmetlerin nasıl sağlanacağı temel sorusuna entegre etmeyi ve çevresel zararı ve insan sağlığına yönelik riskleri sürekli olarak azaltmayı amaçlamaktadır (UNEP, 2002). Sürdürülebilir tüketim kavramı terim olarak etik tüketim, sorumlu tüketim gibi terimlerle çakışabilmektedir (Peattie, 2010). Bunun dışında literatürde yeşil tüketim kavramına da rastlamak mümkündür. Bu terimlerin hepsinde temel amaç tüketicilerin istek ve ihtiyaçlarını çevreye daha az vererek gerçekleştirmektir (Charter vd. 2002). Bu nedenle bu çalışmada terim olarak sürdürülebilir tüketim tercih edilmiştir.

Sürdürülebilir tüketim kavramının ön plana çıkmasının temel nedeni hızla büyüyen ekonomiler, artan sanayileşme ve nüfusun çevre üzerinde oluşturduğu olumsuz durumlardır. Stoglehner (2020) 21. Yüzyılda insan yaşamının sürdürülebilirliği için iklim değişikliği, biyo-üretken alanların ve biyolojik çeşitliliğin yok olması gibi çevresel sorunların hayati önem taşıyacağını belirtmektedir. Bu ve benzeri çevre sorunları toplumun kentsel gelişimi ile birlikte giderek daha fazla artmaya başlamıştır (Long vd. 2021). Çünkü artan aşırı nüfus ve beraberinde gelen göçten kaynaklı aşırı tüketim doğal kaynakları yok etmektedir (Güven, 2010). Bunlara ek olarak son yıllarda ekonomik büyümelerdeki hızlı artış, enerji tüketimini ve çevresel bozulmayı artırmıştır (Wang, 2019). Bu nedenlerden dolayı telafi edilemez çevre sorunlarının ortaya çıkması kaçınılmazdır.

İnsanoğlunun tüketim davranışlarının, doğrudan ya da dolaylı olarak CO₂ salınımı, biyolojik çeşitliliğin azaltılması, küresel ısınmaya neden olma, doğal kaynakları tüketme gibi çok sayıda çevresel etkileri olmaktadır (Karalar ve Kiracı, 2011). Toplumun artan tüketim taleplerini karşılamak için doğal kaynakların sınırsızmış gibi tüketilmesi doğanın yok olmasına neden olmaktadır. Ayrıca üretim taleplerini karşılamak için kullanılan enerji, bu süreçte ortaya çıkan atıkların çevreye atılması ve nihai ürünün tüketiciler tarafından kullanıldıktan sonra çöp olarak doğaya atılması bir zincirin halkaları gibi çevresel sorunları artırmaktadır. Gelecek nesillere daha yaşanılabilir bir dünya bırakabilmek adına toplumun her ferdine sorumluluklar düşmektedir. Bu doğrultuda üreticiler ve tüketiciler doğal kaynakların korunması ve çevre kirliliğinin önlenmesinde önemli rol oynamaktadır.

Birçok şirket ve girişim son yıllarda çevreyi koruma, geri dönüşüm ve çevreye uyum konularına odaklanmış, müşterilerini ve kamuoyunu nasıl daha çevreci olunacağı konusunda bilgilendirici faaliyetler yapmaktadır. Bu doğrultuda birleşmiş milletler çevre programı sürdürülebilir kalkınma adına on yedi hedef belirlemiş ve bu hedeflerden biri de sürdürülebilir tüketim ve üretimdir (Hedef 12) (The Sustainable Development Goals Report, 2021). Bu hedef, daha azıyla daha fazlasını ve daha iyisini yapmayı, aynı zamanda ekonomik büyümenin çevresel etkilerini azaltmayı, kaynak verimliliğini artırmayı ve sürdürülebilir yaşam tarzını teşvik etmeyi amaçlamaktadır (<https://www.un.org/>). Bu noktada birleşmiş milletler iklim değişikliği departmanı küresel iklim değişikliği hedeflerine ulaşmak amacıyla spor organizasyonları ve paydaşlarını iklim değişikliği hareketine davet etmiştir. Bu hareketin temelini oluşturan beş ilkedен biri yine sürdürülebilir tüketimi teşvik etmektir (<https://unfccc.int/>). Bu da sürdürülebilir tüketimin yaygınlaşmasında spor sektöründen de beklentiler olduğunu göstermektedir.

Bundan dolayı spor alanındaki en kapsamlı organizasyon olan olimpiyat oyunlarında sürdürülebilir gelişim için bazı ölçütler belirlenmiştir. Bu ölçütler; olimpiyat tesislerinin planlanması ve yapımı, enerji korunumu, su korunumu, atıkların önlenmesi ve azaltılması, hava, su ve toprak kalitesinin düzeltilmesi, önemli doğal ve kültürel çevrelerin korunumudur (İrklı Eryıldız ve Aydın, 2005). Belirtilen ölçütlere ulaşma yollarından birinin

sürdürülebilir yapılar olduğu söylenebilir. Çünkü sürdürülebilir yapılar, yapılaşmanın çevre, toplum ve ekonomi üzerindeki olumsuz etkilerini azaltmak için ortaya çıkan önlemlerden biridir (Zuo ve Zhao, 2014). Sürdürülebilir yapıların temel ilkeleri Kibert, (1994) tarafından şu şekilde sıralanmıştır;

- Kaynak tüketimini en aza indirme (Koruma),
- Kaynakların yeniden kullanımını artırma (Yeniden kullanım),
- Yenilenebilir ya da dönüştürülebilir kaynakların kullanımı (Yenileme/Dönüştürme),
- Doğal çevreyi koruma (Doğayı koruma),
- Sağlıklı ve zehirli olmayan bir çevre yaratma (Zehirli olmayan),
- Yapay çevreyi oluşturmada kaliteyi sürdürme (Kalite)

Sürdürülebilir yapı ilkelerine benzer kriterler spor etkinlikleri için inşa edilen stadyumlar içinde önerilmektedir. Çevre dostu stadyumlar da tipik olarak, alan seçimi, su kullanımı, enerji tüketimi, atmosferik emisyonlar, tasarım, operasyonlarda yenilik, malzeme ve kaynak seçimi gibi farklı kategorilerde değerlendirilmektedir (Kellison, 2015).

Son zamanlarda küresel çevre kirliliğine karşı büyük sorumluluğu olan spor endüstrisi içinde de sürdürülebilir yapılar görmek mümkündür. Özellikle profesyonel spor kulüplerinin yeşil çabalarını geliştirmeleri, çevresel katkının yanı sıra kulüplerin daha fazla sponsor çekmesine, kitlelerle bağlantı kurmasına ve doğal olarak rekabet avantajı sağlamasına da katkı sağlamaktadır. Ayrıca üst düzey spor liglerinde mücadele eden spor kulüpleri taraftarların yeşil davranışlarını etkileyebilir (Blankenbuehler ve Kunz, 2014). Dolayısıyla bu çalışmanın temel amacı Türkiye Süper Liginde mücadele eden takımlara ait stadyumlar özelinde spor ve sürdürülebilir tüketim ilişkisini değerlendirmektir. Bu doğrultuda ilgili literatür incelenerek spor tesisleri ve çevre ilişkisine yönelik bilgiler verilmiş ve devamında sürdürülebilir tüketim açısından Türkiye'deki örnek stadyumlar değerlendirilmiştir.

Spor Tesisleri ve Çevre İlişkisi

Tarihi süreç içerisinde spor, doğal yaşam alanlarında ortaya çıkmış ve zamanla kapalı mekanlarda bazen meslek, bazen sağlıklı yaşamın bir parçası olarak fiziksel aktivite ve bazen de kitleleri peşinden sürükleyen seyir zevki olan bir eğlence ürünü haline dönüşmüştür. Spor yapılış gereği doğal çevre ile sürekli etkileşim gerektiren bir olgudur. Doğada yapılan etkinliklerin, spor etkinlikleri için inşa edilen tesislerin ve spor organizasyonlarına seyirci olarak katılan kitlesel insan topluluklarının ister istemez doğa üzerinde etkileri söz konusu olmaktadır. Artan nüfus, sporun her geçen gün daha popüler hal alması, ulaşımdaki ve teknolojideki artış spor tüketimini teşvik etmektedir. Ciddi bir eğlence sektörüne dönüşen spor etkinlikleri için inşa edilen tesisler, yapılan organizasyonlar ve katılımcılar göz önüne alındığında bu durumun çevreye olumsuz yansıma ihtimali yüksektir.

Spor sektörü içerisinde yer alan ulaşım, spor tesisi inşaatı ve spor mal ve hizmetlerinin üretimi gibi uygulamalardan kaynaklanan karbon dioksit oranının doğal çevre için önemli bir tehdit oluşturduğu bilinmektedir. Bundan dolayı Birleşmiş Milletler Çevre Programı (UNEP), spor sektöründe yer alan bu faaliyetlerin küresel ekosistem üzerindeki olumsuz etkileri ve sporla ilgili operasyonlardan kaynaklanan karbondioksit nedeniyle spor faaliyetleri ile ilgili operasyonlara odaklanmıştır. UNEP son raporunda spor etkinliklerinin, spor tesislerinin, ulaşımın ve spor malzemelerinin üretim ve tüketiminin doğal çevre üzerinde olumsuz etkiye sahip olduğunu belirtmiştir (Triantafyllidis, 2018). Konuyla ilgili yapılan bir çalışmada, Beyzbol ligi maçına katılımın yerel hava kirliliği üzerinde istatistiksel olarak anlamlı ancak ihmal edilebilir etkiye sahip olduğu görülmüştür (Locke, 2019).

Bu etkilerden dolayı spor endüstrisi içinde son yıllarda kurumsal sosyal sorumluluk ve özellikle çevresel sorumluluk artış göstermeye başlamıştır. Çünkü spor ve doğal çevre arasındaki ilişki çift yönlüdür; yani spor, doğal çevreyi etkiler ve doğal çevreden etkilenir (McCullough, Orr ve Kellison, 2020). Ayrıca spor endüstrisi, yeşil işletme tekniklerinin geliştirilmesi ve uyarlanması açısından hızlı bir büyüme gösterdiği için toplumda yer alan herhangi bir endüstriden farklı değildir (Miller, 2010). Spor endüstrisinin sürdürülebilirlik

bilinci ve çevresel sorumluluğu hakkında akademik anlamda az çalışma olmasına rağmen bu konulara yönelik artan bir ilgi olduğu da söylenebilir (Salome, van Bottenburg ve van den Heuvel, 2013). Bu veriler artan çevre sorunlarında spor sektörünün de sorumluluk üstlenmesi gerektiğine işaret etmektedir. Sporun olumsuz çevresel sonuçları olduğu gibi bu olumsuzlukların çözümünde aktif rol alma gücünün olduğu da göz ardı edilmemelidir.

Profesyonel sporun kültürler arasındaki geniş popülaritesi göz önüne alındığında, önde gelen takımlar tarafından çevre yanlısı girişimlerin benimsenmesi seyirciler ve taraftarlar arasında olumlu sosyal değişime ilham verme potansiyeline sahiptir. Kulüpler için çevre yönetiminin belki de en görünür sembolü, çevre dostu arenaların, basketbol sahalarının ve stadyumların inşası veya güçlendirilmesidir (Kellison, Trendafilova ve McCullough, 2015).

Sürdürülebilir Tüketim Açısından Türkiye'deki Örnek Stadyumlar

Sporun olası çevresel etkileri sonucu iki amacı olan çevre hareketi ortaya çıkmıştır; birincisi spor etkinliklerinin ekolojik etkilerini azaltmak ve ikincisi çevre bilincini yükseltmek için sporun popülaritesinden yararlanmaktır (Schmidt, 2006). Sporun çevresel konularda etkin rol almasında spor mal ve hizmetlerinin diğer tüketim alanlarından farklılık göstermesi önemli bir etkidir. Özellikle hizmet boyutunun ciddi bir tüketici kitlesine hitap ettiği söylenebilir. Ayrıca sporun ve sporcunun popülaritesi ve izleyiciler üzerindeki etki gücü bu sektörün sürdürülebilir tüketim için önemli bir güç olabileceğini göstermektedir.

Son zamanlarda Türkiye de dahil olmak üzere çevreci stadyumlar ve spor tesislerinin inşa edildiğini görmek mümkündür. Spor ürününün hizmet boyutuna yönelik yapılan bu tesislerde güneş enerjisinden yararlanılarak enerji üretildiği, yağmur sularının depolanarak geri dönüştürüldüğü ve doğaya uyumlu ya da geri dönüştürülmüş materyallerin kullanıldığı görülmektedir. Bu ve benzeri çalışmaların çevreye daha az zarar vermenin yanında, dolaylı olarak spor seyircilerinde çevreci tüketim düşüncesini motive etmekte önemli bir etken olabileceği düşünülmektedir. Doğal kaynakları verimli kullanmak yeşil tasarımların temel ilkelerinden biridir (Gibson vd. 2008). Bu nedenle büyük miktarlarda su ve enerji kaynakları

tüketmeleri nedeniyle, yeni inşa edilen spor tesisleri sert düzenleyici ve çevresel kısıtlamalara uymak zorundadır (Salome, van Bottenburg ve van den Heuvel, 2013).

Çevre dostu stadyum özellikleri göz önüne alındığında Türkiye’de bu kriterlere uygun yapılar olduğunu görebilmek mümkündür. Türkiye’nin ilk çevreci stadyumu Beşiktaş Vodafone Park, Türkiye’nin yeşil ve sürdürülebilir olarak sertifikalandırılan ilk futbol stadyumudur. Stadyumda fotovoltaik sistem ile güneşten elektrik elde etme, çatıya ve yapıya düşen yağmur suyunu depolayıp kullanma, yeşil bina sertifikalı yapı ürünlerinin kullanımı, klimalarda ozon dostu gaz kullanımlı cihazların seçimi ve kapalı alanlara yüzde yüz taze hava veren klima gibi çevreci özelliklere sahiptir (<https://www.hurriyet.com.tr/>). Ayrıca bu stadyum “StadiumDB.com” tarafından 2016 yılında “Yılın En İyi Stadyumu” seçilmiştir (<http://stadiumdb.com>).

Daha yakın zamanlarda inşa edilmiş olan Yeni Hatay Stadyumu ve Yeni Sivas 4 Eylül Stadyumu da çevreci özellikleriyle dikkat çekmektedir. Yeni Hatay Stadyumu direkt güneş ışığı kontrolü, gün ışığı kazancı, doğal havalandırma, güneş ve rüzgar enerjilerinden yararlanma ve stadyum çatısında oluşturulan yağmur suyu kanallarıyla yağmur suyunun geri dönüşümünü sağlayan çevreci özellikler ile inşa edilmiştir (<https://www.arkitera.com/>). Yeni Sivas 4 Eylül Stadyumu ise ilk “ekolojik stat” olarak tasarlanan stadyumdur. Enerjisinin büyük bölümünü kendisi üretecek statta, yaz aylarında 10 saatlik gün ısınımı ve metrekare başına 150 vatlık enerji üreten standart bir güneş paneli ile günde 798 bin vatlık enerji üretilmesi amaçlanmıştır. Ayrıca kendi enerjisini üreterek, enerji maliyetleri minimuma indirecek statta, yağmur suyu depolanarak sulama amaçlı da kullanılabilir (<https://www.sivasspor.org.tr>).

Sürdürülebilir enerji yönüyle de iki tesis ön plana çıkmaktadır. İlki Başakşehir Fatih Terim Stadı, ERKE Sürdürülebilir Bina Tasarım’ın danışmanlığında USGBC (Amerika Yeşil Binalar Konseyi) tarafından verilen LEED (Leadership in Energy and Environment Design, Enerji ve Çevresel Tasarımda Liderlik) sertifikasına sahip Türkiye’deki ilk ve tek stat olma özelliğini taşımaktadır (<https://ibfk.com.tr>). İkincisi, Antalya stadyumu ise stadın çatısına kurulan elektrik üretim santralleriyle yılda 1 milyon 766 bin kilovatsaat enerji üretiliyor.

Tesis kendi enerjisini karşılamanın yanında ortalama 600 hanenin yıllık elektrik ihtiyacını karşılamaktadır (<https://www.trthaber.com/>).

Trabzon Akyazı Spor Kompleksi Stadyumu ise çok farklı bir özelliğiyle sürdürülebilir stadyum özelliği taşımaktadır. Yaklaşık 22 bin metrekare kapalı tribün alanı bulunan stadın çatısı, 245 dönümlük yeşil alanın havasını temizleme gücüne sahip. Bu oran, yaklaşık 2 bin 500 aracın oluşturduğu hava kirliliğini temizleme kapasitesine eş değer konumda bulunuyor. 6 bin 500 ton çelik kullanılan çatının çevre dostu olarak kendini temizleme ve hava kirliliğini giderme özelliği dikkat çekiyor. "Akıllı çatı" olarak bilinen smart roof sistemi kullanılan stat, bu özelliğiyle dünyada beşinci, Türkiye'de ise ilk olarak tarihe geçmiştir. (<https://beinsports.com.tr/>).

Bu gibi sürdürülebilir stadyumlar, sürdürülebilir tüketime doğrudan ve dolaylı yoldan katkı sağlayabilmektedir. Çünkü çevresel uygulamalar profesyonel spor aracılığıyla hızlı şekilde yayılmaktadır (Babiak ve Trendafilova, 2011). Örneğin yapılan bir çalışmada 141 spor kulübünün web sitesi incelemiş ve bunlardan yüzde seksenin en az bir sürdürülebilir uygulama ile ilgili bilgi yayınladığı tespit edilmiştir. Söz konusu çalışmada sürdürülebilir uygulamalar çeşitli başlıklar altında değerlendirilmiş ve bunlar arasında yeşil temizlik ürünlerinin kullanımı, enerji verimliliği, geri dönüşüm, atıkları azaltma ve çevre dostu malzeme satın alma gibi tüketim konuları yer almıştır (Blankenbuehler ve Kunz, 2014). Bir diğer çalışmada ise 2008 yılında spor taraftarları üzerinden gerçekleştirilmiş, katılımcıların yüzde doksanınin etkili bir çevre programı uygulayan profesyonel bir organizasyon hakkında daha olumlu izlenime sahip oldukları ve yüzde yetmiş beşinin de yeşil ürünler için daha fazla ücret ödemeye istekli olduğu görülmüştür (Miller, 2010). Şüphesiz bu sporun dünya çapındaki önemi ve popüleritesi aracılığıyla milyonlarca tüketiciyi etkileme potansiyeline sahip olmasından kaynaklanmaktadır.

Son olarak bir spor takımının tüketicileri çevreci davranışa nasıl teşvik edebileceğini belirlemek amacıyla yapılan bir çalışmada ise; bir takım tarafından yapılan olumlu çevresel uygulamaların takım değerlerinin tüketici tarafından içselleştirilmesini arttırdığını göstermiştir. Buna karşılık bu artan içselleştirme, takımın çevresel girişimlerini destekleme

ve günlük yaşamlarında çevreci davranışlar sergileme niyetini artırmada önemli etki yaratmıştır. Bundan dolayı spor kulüpleri tüketicilerin yeşil davranışı benimsemesinde önemli etkiye sahip olabilir (Inoue ve Kent, 2012).

SONUÇ

2021 yılında Türkiye Futbol Federasyonu Spor Toto Süper Liginde mücadele eden takımlara ait stadyumlar özelinde yapılan bu çalışma sonucunda, yirmi takımlı ligde toplam altı takımın sürdürülebilir tüketimle ilişkilendirilebilecek tesise sahip olduğu görülmüştür. Mevcut tesislerde güneş ve rüzgâr enerjisinden yararlanılarak elektrik üretildiği, yağmur sularının depolanarak geri dönüştürüldüğü, özel çatı sistemi ile hava temizliğine katkı sağlandığı ve doğaya uyumlu ya da geri dönüştürülmüş materyallerin kullanıldığı görülmüştür. Fakat bu tesislerin sürdürülebilirlik ilkelerinin tamamını karşıladığı söylenemez. İngiltere Premier Liginde takımların sürdürülebilirlik faaliyetlerinin değerlendirildiği haberde, sürdürülebilirlik faaliyetleri; temiz enerji, enerji verimliliği, sürdürülebilir ulaşım, tek kullanımlık plastiklerin azaltılması, atık yönetimi, su kullanımı, düşük karbonlu gıda ve iletişim gibi başlıklar olarak sıralanmıştır (<https://www.ntvspor.net/>). Dolayısıyla sürdürülebilirlik anlamında daha kapsamlı uygulamalara ihtiyaç vardır. Günümüzde çevre ve çevre sorunlarına ilişkin farklı sektörlere sorumluluklar düştüğü gibi spor sektörüne, çalışanına, katılımcısına, izleyicisine de büyük sorumluluk düşmektedir. Aynı anda binlerce insanı bir araya toplama gücüne sahip olan spor, bu gücünü çevre sorunlarının çözümünde önemli yeri olan sürdürülebilir tüketim için de kullanabilmelidir. Sporcuların rol model olarak ne kadar güçlü bir iletişim aracı olduğu veya spor yoluyla kitlelere daha kolay ulaşıldığı gerçeği unutulmadan sürdürülebilir tüketim özelinde çalışmalar yapılmalıdır. Ülkemizdeki yeni ve mevcut stadyumlar ile farklı branşlara yönelik inşa edilecek spor tesisleri için kalıcı ve etkili çevreci politikaların ilgili kurumlar tarafından oluşturulması ve yürürlüğe girmesi elzemdir. Konuyla ilgili literatür incelendiğinde sürdürülebilir tüketim ve spor ilişkisine dair çalışmaların yeterli düzeyde olmadığı ve bu alanda daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Dolayısıyla

arařtırmacıları bu alanda alıřma yapmaya teřvik edecek dzenlemeler yapılması da kaınılmazdır.

KAYNAKLAR

- Babiak, K., & Trendafilova, S. (2011). *CSR and environmental responsibility: motives and pressures to adopt green management practices. Corporate Social Responsibility and Environmental Management, 18(1), 11–24.* doi:10.1002/csr.229
- Blankenbuehler, M. ve Kunz, M. B. (2014). Professional sports compete to go green. *American Journal of Management, 14(4), 75.*
- Charter, M., Peattie, K. Ottman, J. ve Polonsky, M. J. (2002). “Marketing and Sustainability”. *The Centre for Sustainability Design, Brass.*
- Güven, S. (2010). Sürdürülebilir Kalkınma Açısından Aile, Tüketim ve Çevre. *Tüketici Yazıları II.* Ed. Müberra Babaoğul ve Arzu Şener. TÜPADEM, 117-134
- Gibson, F., Lloyd, J., Bain, S. ve Hottell, D. (2008). Green design and sustainability in sport and recreation facilities. *The Smart Journal, 4(2), 26-33.*
- Inoue, Y. ve Kent, A. (2012). Sport teams as promoters of pro-environmental behavior: An empirical study. *Journal of Sport Management, 26(5), 417-432.*
- İrklı Eryıldız, D. ve Aydın, A. B. (2005). " Yeşil olimpiyat" tasarım anlayışına bir örnek: Sidney 2000 projesinin irdelenmesi ve değerlendirilmesi. *Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi, 20(1), 107-123.*
- Jackson, T., ve Michaelis, L. (2003). Policies for sustainable consumption. *Sustainable Development Commission, London.*
- Karalar, R. ve Kiracı, H. (2011). Çevresel Sorunlara Karşı Bir Çözüm Önerisi Olarak Sürdürülebilir Tüketim Düşüncesi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (30), 63-76.*
- Kellison, T. B. (2015). Building sport’s green houses: Issues in sustainable facility management. In J. Casper & M. E. Pfahl (Eds.), *Sport management and the natural environment: Theory and practice.* Taylor & Francis: London.
- Kellison, T. B., Trendafilova, S., & McCullough, B. P. (2015). Considering the social impact of sustainable stadium design. *International Journal of Event Management Research, 10(1), 63-83.*
- Kibert, C. J. (1994) Principles of Sustainable Construction, in proceedings of the First International Conference on Sustainable Construction, 6-9 November, Tampa, Florida, USA, ss. 1-12.
- Locke, S. L. (2019). Estimating the impact of Major League Baseball games on local air pollution. *Contemporary Economic Policy, 37(2), 236-244.*
- Long, C., Jiang, Z., Shangguan, J., Qing, T., Zhang, P., & Feng, B. (2021). Applications of carbon dots in environmental pollution control: A review. *Chemical Engineering Journal, 406, 126848.*
- McCullough, B. P., Orr, M., & Kellison, T. (2020). Sport ecology: Conceptualizing an emerging subdiscipline within sport management. *Journal of Sport Management, 34(6), 509-520.*
- Miller, W. S. (2010). Changing playing fields: The sports attorney’s obligation to learn green. *Marq. Sports L. Rev., 21, 139.*

- Peattie, K. (2010). "Green consumption: behavior and norms." *Annual review of environment and resources*, 35, 195-228.
- Salome, L. R., van Bottenburg, M. ve van den Heuvel, M. (2013). "We are as green as possible": *environmental responsibility in commercial artificial settings for lifestyle sports. Leisure Studies*, 32(2), 173–190. doi:10.1080/02614367.2011.645247
- Schmidt, C. W. (2006). Putting the earth in play: Environmental awareness and sports.
- Stoeglehner, G. (2020). Strateginess—the core issue of environmental planning and assessment of the 21st century. *Impact Assessment and Project Appraisal*, 38(2), 141-145.
- The Sustainable Development Goals Report, 2021
- Triantafyllidis, S. (2018). Carbon dioxide emissions research and sustainable transportation in the sports industry. *C*, 4(4), 57.
- United Nations Environment Programme (UNEP) (2002). Sustainable consumption, A Global Status Report.
- Wang, Z. (2019). Does biomass energy consumption help to control environmental pollution? Evidence from BRICS countries. *Science of the total environment*, 670, 1075-1083.
- Zuo, J., ve Zhao, Z. Y. (2014). Green building research—current status and future agenda: A review. *Renewable and sustainable energy reviews*, 30, 271-281.
- <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-consumption-production/>, 27.11.2021 tarihinde erişildi.
- https://unfccc.int/sites/default/files/resource/Sports_for_Climate_Action_Declaration_and_Framework.pdf, 27.11.2021 tarihinde erişildi.
- <https://www.hurriyet.com.tr/ekonomi/turkiye-nin-ilk-cevreci-stadi-27279102>, 28.11.2021 tarihinde erişildi.
- http://stadiumdb.com/news/2017/03/stadium_of_the_year_2016_public_vote_award_vodafone_arena, 28.11.2021 tarihinde erişildi.
- <https://beinsports.com.tr/haber/trabzonsporun-yeni-stadi-akyazi-senol-gunes-stadi-acildi>, 28.11.2021 tarihinde erişildi.
- <https://www.trthaber.com/haber/turkiye/antalyadaki-gunes-enerjili-stadyum-600-haneyeye-elektrik-sagliyor-565898.html>, 28.11.2021 tarihinde erişildi.
- <https://www.arkitera.com/proje/hatay-stadyumu/>, 28.11.2021 tarihinde erişildi.
- <https://ibfk.com.tr/tesislerimiz>, 28.11.2021 tarihinde erişildi.
- <https://www.sivasspor.org.tr/yeni-sivas-4-eylul-stadyumu/>, 28.11.2021 tarihinde erişildi.
- <https://www.ntvspor.net/futbol/premier-lig-kulupleri-ne-kadar-cevreci> 5dcbaf978fb94129944ceca6, 21.12.2021 tarihinde erişildi.