



TÜRKİYE CUMHURİYETİ
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**İNOVASYONUN TENİS KULÜPLERİNE ETKİSİNİN
SPOR YÖNETİCİLERİ BAKIŞ AÇISI İLE DEĞERLENDİRİLMESİ**

EREM AKYURT BAL
YÜKSEK LİSANS TEZİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

DANIŞMAN
PROF. DR. MEHMET MUSTAFA YORULMAZLAR

İSTANBUL, 2024



TÜRKİYE CUMHURİYETİ
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**İNOVASYONUN TENİS KULÜPLERİNE ETKİSİNİN
SPOR YÖNETİCİLERİ BAKIŞ AÇISI İLE DEĞERLENDİRİLMESİ**

EREM AKYURT BAL
YÜKSEK LİSANS TEZİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

DANIŞMAN
PROF. DR. MEHMET MUSTAFA YORULMAZLAR

İSTANBUL, 2024

TEZ ONAYI



BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün safhalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışması ile elde edilmemiş bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışılması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığı beyan ederim.

EREM AKYURT BAL

Nisan 2024



TEŐEKKÜR

Yüksek lisans eğitimin ve tez sürecim boyunca bana tüm bilgi ve birikimiyle destek olan, saygıdeđer danışman hocam Prof. Dr. Mehmet Mustafa Yorulmazlar'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Yaşamım boyunca her zaman yanımda olan, beni destekleyen ve bugünlere gelmemi sağlayan sevgili annem Nuran Akyurt ve sevgili babam Fikri Akyurt'a teşekkür ederim.

Sonsuz desteklerinden dolayı canım eşim Mustafa Bal'a, kayınvalidem ve kayınpederim Şükran-Temel Bal'a çok teşekkür ederim.

EREM AKYURT BAL



İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR ve SİMGELER LİSTESİ	i
TABLolar LİSTESİ	ii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	iii
1. ÖZET	1
2. ABSTRACT	2
3. GİRİŞ ve AMAÇ	3
4. GENEL BİLGİLER	5
4.1. Tenis Sporunun Tanımı ve Dünyadaki ve Türkiye’deki Tarihsel Gelişimi	5
4.2. Spor Yönetiminin Tanımı	7
4.3. Spor Kulübünün Tanımı ve Kulüp Yöneticisinin Sahip Olması Gereken Özellikler.....	7
4.4. İnovasyonun Tanımı ve Tarihsel Gelişimi	8
4.5. Sporda Yenilikçi Yaklaşımlar.....	10
4.5.1. Spor alanında yeni kavramlar ve yaklaşımlar	11
4.5.2. Sporda ve sağlıkta inovasyon uygulamaları.....	18
5. GEREÇ VE YÖNTEM.....	22
5.1. Araştırmanın Yeri ve Tarihi.....	22
5.2. Araştırmanın Modeli.....	22
5.3. Araştırmanın Hipotezleri	23
5.4. Araştırma Planlaması.....	23
5.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi.....	24
5.6. Veri Toplama ve Değerlendirme Araçları	24
5.6.1. Ölçüm araçları.....	25
5.6.2. Ölçek puanlaması.....	25
5.6.3. Ölçek değerlendirmesi	25
5.6.4. Güvenirlik.....	25
5.7. Araştırmaya Alınma ve Dışlanma Ölçütleri	26
5.8. Araştırmanın Etik Yönü.....	26
5.9. Verilerin Analizi	26
6. BULGULAR.....	27
6.1. İstatistiksel Analiz	27
6.2. Demografik Değişkenlerin Frekans ve Yüzde Dağılımları	27
6.3. Güvenirlik Analizi Sonucu	29
6.4. Ölçeklere İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler	29
7. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER.....	48

7.1. Tartışma	48
7.2. Sonuç	50
7.3. Öneriler	51
KAYNAKÇA	53
Ek 1. Anket Formu	58
Ek 2. Ölçek Kullanım İzin yazısı	63
Ek 3. Etik Kurul İzin Yazısı	63
Ek 4. Kongre Katılım Belgesi	64
Ek 5. Tezin Makale Olarak Yayınlanması (TR Dizin ve Uluslararası Dergi)	65
Ek 6. Özgeçmiş	65
Ek 7. Yayınlar	65



KISALTMALAR ve SİMGELER LİSTESİ

3D	Üç boyutlu
ABD	Amerika Birleşik Devletleri
AR (Augmented Reality)	Artırılmış Gerçeklik
ATP (Association of Tennis Professionals)	Tenis Profesyonelleri Birliği
BAPKO	Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi
BAYER G4A	BAYER Girişim Hızlandırma Programı
CEEAS	
Central & Eastern European Academic Source	Orta ve doğu Avrupa ülkelerinde yayınlanan tam metin akademik dergileri içeren bir araştırma veri tabanı
EBSCOhost Online Research Platform	Online Araştırma Platformu
HMD (Head-Mounted Display)	Başa Takılan Ekran
KOSGEB	Küçük ve Orta Ölçekli İşletmeleri Geliştirme ve Destekleme İdaresi Başkanlığı
KSİ	Kulüplerde Spor İnovasyonu
KVKK	Kişisel Verilerin Korunması Kanunu
SIS	Sports Innovation Scale
SİÖ	Sporda İnovasyon Ölçeği
SKSİKKYS	Spor kulüplerinde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler
SKSYZ	Sporda yenilikçiliğin zorlukları inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler
TÜBİTAK	Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu
UEFA (European Football Associations)	Avrupa Futbol Federasyonları Birliği
VIP (Very Important Person)	Çok Önemli Kişi
VR (Virtual Reality)	Sanal Gerçeklik
WHO	Dünya Sağlık Örgütü
WTA (Women's Tennis Association)	Kadınlar Tenis Birliği

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1: İnovasyon Kavramının Tarihsel Gelişimi	9
Tablo 2: Araştırmada Kullanılacak Temel Hipotezler Tablosu.....	23
Tablo 3: Araştırma Planlaması	23
Tablo 4: Tenis Yöneticilerinin Sosyo Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı.....	27
Tablo 5: Kulübün Tenis Branşına Yönelik Faaliyetleri ve İnovasyona Bakışlarına Ait Bulgular	28
Tablo 6: Güvenirlilik Analizi Sonuçları	29
Tablo 7: Sporda İnovasyon Ölçeği Toplam Puanı.....	30
Tablo 8: Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği.....	34
Tablo 10: Kulüplerde Spor İnovasyonu	42
Tablo 11: Spearman Korelasyon Analizi	45
Tablo 12: Kulüpte performans tenisi ile ilgili faaliyetlerine Göre Sporda İnnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ve Alt Boyutuna Ait Bulgular	45
Tablo 13: Hipotezlerin Analiz Sonuçları	45

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1:	Spor İnovasyonu	11
Şekil 2:	Yıkıcı inovasyon	14
Şekil 3:	Yıkıcı İnovasyon Modeli	14
Şekil 4:	Hizmet İnovasyonu Yeteneği Modeli	16
Şekil 5:	“Teknoloji İnovasyon Döngüsü” veya “TechNovation Döngüsü”	17
Şekil 6:	Araştırmanın Tasarımı	22
Şekil 7:	Araştırmanın Modeli	23
Şekil 8:	Sporda İnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ile Tenis Kulübünün Faaliyet Gösterdiği Bölgeye Göre Durumu	31
Şekil 9:	Sporda İnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ile Yaptığı Göreve Göre Durumu	32
Şekil 10:	Sporda İnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ile Yöneticinin Tenis Oynama Süresine Göre Durumu	32
Şekil 11:	Sporda İnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ile Çalıştığı Kulübün İnovasyona Bakış Durumu	32
Şekil 12:	Sporda İnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ile Kulüplerin Çalıştığı Birime Göre Dağılımı	33
Şekil 13:	Kulüplerin Faaliyet Gösterdiği Bölgeye Göre Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Alt Boyutu Dağılımı	35
Şekil 14:	Kulüp Yöneticilerinin Yaptığı Göreve göre Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Alt Boyutu Dağılımı	36
Şekil 15:	Kulüp Yöneticilerinin Çalıştığı Birime Göre Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Alt Boyutu Dağılımı	36
Şekil 16:	Tenis Kulübünün Bulunduğu Yakaya Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı	39
Şekil 17:	Tenis Kulübü Yöneticilerinin Yaptığı Göreve Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı	39
Şekil 18:	Tenis Kulübü Yöneticilerinin Çalıştığı Birime Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı	39

Şekil 19: Tenis Kulübü Yöneticilerinin Tenis Oynama Süresine Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı	40
Şekil 20: Tenis Kulübü Performans Tenis Yapma Durumuna Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı	40
Şekil 21: Tenis Kulübünün Sporda İnovasyona Bakış Açıklarına Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı	41
Şekil 22: Tenis Kulübünün Faaliyet Gösterdiği Yakaya Göre Kulüplerde Spor İnovasyonu Alt Boyutu Dağılımı	43
Şekil 23: Tenis Kulübü Yöneticilerinin Yaptığı Göreve Göre Kulüplerde Spor İnovasyonu Alt Boyutu Dağılımı	43
Şekil 24: Tenis Kulübü Yöneticilerinin Tenis Oynama Süresine Göre Kulüplerde Spor İnovasyonu Alt Boyutu Dağılımı	44
Şekil 25: Tenis Kulübünün Sporda İnovasyona Bakışına Göre Kulüplerde Spor İnovasyonu Alt Boyutu Dağılımı	44

1. ÖZET

İnovasyonun Tenis Kulüplerine Etkisinin Spor Yöneticileri Bakış Açısı ile Değerlendirilmesi

Öğrencinin Adı Soyadı: Erem Akyurt Bal

Danışmanım Adı Soyadı: Prof. Dr. Mehmet Mustafa Yorulmazlar

Programın Adı: Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Amaç: Çalışmanın amacı, İstanbul ilinde faaliyet gösteren tenis kulüplerinin yöneticilerinin inovasyon algılarının bağımlı ve bağımsız değişkenlere göre incelenmesidir.

Gereç ve Yöntem: Çalışmada veri toplama aracı olarak anket formu ve Sporda İnovasyon Ölçeği (SİÖ) kullanılmıştır. Üç alt boyutu olan ölçek toplam 30 ifadeden oluşmaktadır. Her bir alt boyutta “kulüplerde spor inovasyonu”, “spor kulüplerinde sporda yenilikçiliğin zorlukları” ve “kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler” ile ilgili 10’ar ifade bulunmaktadır. Araştırmada elde edilen verilerin normal dağılıma sahip olup olmadığına bakılmıştır.

Bulgular: Araştırmaya katılan tenis kulüplerinin yöneticilerinin %28,8’i kadın, %71,2’si erkektir. Avrupa yakasında faaliyet gösteren tenis kulüplerinin “sporda yeniliğin zorlukları” alt boyut puanlarının anadolu yakasında faaliyet gösteren tenis kulüpleri alt boyut puanlarına göre anlamlı olduğu tespit edilmiştir (Ort.±sd: 32.7± 9.9; 38.7±10.0. p<0.05). Tenis kulüplerinde koordinatörlük görevi yapan yöneticilerin “sporda yenilikçiliğin zorlukları” alt boyut puanlarının (Ort.±ss: 33.6 ± 10.4; 38.8± 9.6 p<0.05) antrenörlere göre anlamlı olduğu görülmüştür.

Sonuç: Sporda inovasyon kavramının farklı disiplinlerde ve spor dallarında, çalışanlara, yöneticilere, sporculara ve taraftarlara yönelik yapılacak yeni araştırmalarda alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: İnovasyon, sanal gerçeklik, sporda yenilik, tenis, yönetici

2. ABSTRACT

Evaluation of the Impact of Innovation on Tennis Clubs from the Perspective of Sports Managers

Student Name, Surname: Erem Akyurt Bal

Supervisor Name: Prof. Dr. Mehmet Mustafa Yorulmazlar

Program Name: Department of Physical Education and Sports

Objective : The aim of the study is to examine the innovation perceptions of the managers of tennis clubs operating in Istanbul according to dependent and independent variables.

Material and Methods : Questionnaire form and Sports Innovation Scale (SIS) were used as data collection tools in the study. The scale, which has three sub-dimensions, is consisted of a total of 30 statements. In each sub-dimension, there are 10 statements about “sport innovation in clubs”, “challenges of innovation in sports in sports clubs” and “strategies to facilitate the acceptance of sports innovation in clubs”. It has been checked whether the data obtained in the study had a normal distribution. Of the tennis managers participating in the research, 28.8% are female, 71.2% are male. It has been determined that the "Challenges of Innovation in Sports" sub-dimension scores of tennis clubs operating on the European side were significant compared to the sub-dimension scores of tennis clubs operating on the Anatolian side (Mean±sd: 32.7± 9.9; 38.7±10.0. p<0.05). It has been observed that the "Challenges of innovation in sports" sub-dimension scores (Mean±sd: 33.6 ± 10.4; 38.8± 9.6 p<0.05) of the managers who work as coordinators in tennis clubs were significant compared to the coaches. It is thought that the concept of innovation in sports will contribute to the field in new researches performed with employees, managers, athletes and fans in different disciplines and sports branches.

Keywords: Innovation, innovation in sports, manager, tennis, virtual reality

3. GİRİŞ ve AMAÇ

Spor; sosyal, politik ve teknolojik trendlere göre uyum sağlama, gelişme ve değişme kapasitesi nedeniyle doğası gereği yenilikçidir. Belirli düzeyde fiziksel güç ve beceri gerektiren yarışma ve eğlence faaliyetleri, oyun, yarışma ve mücadele anlayışıyla fiziksel kondisyonu iyileştirmeye yönelik fiziksel faaliyetler veya çok çeşitli amaçlar için verilen ve benimsenen faaliyetler, uyum gerektiren ve performansı değişen derecelerde artıran fiziksel aktivite anlamına gelen tüm aktiviteler spor olarak tanımlanmıştır. Spor aynı zamanda kültür, egzersiz ve rekabet unsuru olarak da karşımıza çıkmaktadır (Kılıcıgil, 1998).

Literatürde sporun tanımına giren farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Bazı yaklaşımlar sporu, kültür, egzersiz ve rekabet unsurunu barındıran bir kavram olarak, bazıları bireysel veya toplu halde, araçlı veya araçsız, doğal çevreyi de kullanarak boş zaman ve/veya hobi etkinliği olarak yapılan tüm aktiviteleri başka bir yaklaşım ise, sporun beşerî ortama dönüştüren performans odaklı, kapsayıcı kurallar çerçevesinde kişinin ruhunu, fiziğini geliştirmesinde bir araç olduğunu, oluşturulan spor kültürü vasıtasıyla toplumun, bireylerin, kurumların sosyalleşmelerine imkân veren sosyal bir olgu olarak tanımlamaktadır (Erkal, Güven ve Ayan 1992; Kılıcıgil, 1998).

Spor ve spor yönetimi alanında son on yılda literatürde inovasyon, girişimcilik, teknolojinin kullanımı ve ürün geliştirmeye yönelik tanımların ve çalışmaların olduğu görülmektedir (Ratten, 2016a; Ratten, 2016b). Sporun tüm alanlarında yenilikçiliğin ve girişimciliğin hayati rolü olduğu söylenebilir. Hem yenilikçiliğin hem de girişimciliğin spor gelişiminde önemi vurgulanmıştır ancak sporu yerel, bölgesel veya ulusal düzeyde geliştirirken bu kavramların nasıl, ne dereceye kadar ve hangi şekillerde dikkate alındığı biraz belirsizdir (Potts ve Ratten, 2016). İnovasyon, tenis kulüpleri için birçok fırsat ve avantaj sunabilir. İşte bu etkilerden bazıları:

1. **Ekipman İnovasyonları:** Yenilikçi tenis ekipmanları, oyuncuların performansını artırabilir ve oyun deneyimini geliştirebilir. Yeni malzemeler, raket teknolojileri ve top tasarımları, tenis kulüplerinin oyuncularına daha iyi ekipman seçenekleri sunmalarını sağlar.
2. **Teknolojik İlerlemeler:** Tenis antrenmanlarında kullanılan teknolojik araçlar ve uygulamalar, oyuncuların tekniklerini geliştirmelerine ve performanslarını izlemelerine yardımcı olabilir. Video analizi, hızlı top izleme sistemleri ve hareket sensörleri gibi teknolojiler, antrenörlerin ve oyuncuların daha bilinçli ve verimli bir şekilde çalışmalarına olanak tanır.

3. **Tesis İyileştirmeleri:** İnovasyon, tenis kulüplerinin tesislerini iyileştirmek için kullanılabilir. Yenilikçi zemin malzemeleri, aydınlatma sistemleri ve altyapı çözümleri, oyuncuların daha konforlu bir ortamda oynamalarını sağlar.
4. **Online ve Mobil Platformlar:** Tenis kulüpleri, online rezervasyon sistemleri, mobil uygulamalar ve dijital iletişim araçları gibi inovatif platformlar kullanarak müşteri deneyimini artırabilirler. Bu tür platformlar, oyuncuların antrenmanları planlamalarına, turnuvalara kaydolmalarına ve kulüp etkinlikleri hakkında bilgi alabilmelerine olanak tanır.
5. **Yeni Hizmet ve Programlar:** Tenis kulüpleri, yeni eğitim programları, hizmetler ve etkinlikler geliştirerek müşterilerine çeşitli seçenekler sunabilirler. Örneğin, karmaşık yetenek geliştirme programları, fitness sınıfları veya özel etkinlikler gibi inovatif programlar, kulüp üyelerinin ilgisini çekebilir ve katılımı artırabilir.

Bu gibi inovasyonlar, tenis kulüplerinin rekabet avantajı sağlamasına ve müşteri memnuniyetini artırmasına yardımcı olabilir. Ayrıca, kulüplerin daha etkili bir şekilde yönetilmesine ve işletilmesine katkıda bulunabilirler. Bu çalışmamın amacı, inovasyonunun tenis kulüplerine etkisinin spor yöneticileri bakışı açısından değerlendirmektir.

4. GENEL BİLGİLER

Sağlıklı, eğlenceli, keyif içerisinde aktif ve çağdaş bir toplum yapısını oluşturan, görevlerinin farkında olan, sorumluluk bilinci yüksek, bedenen ve ruhen sağlığı son derece iyi, pozitif bireyleri var etmek, toplumun tüm bireylerinin aktif, dinamik, çevik ve olumlu duygular içerisinde hayata karşı ümitle bakmasını sağlamak sporun temel amaçlarındanadır.

Evensel kültürün bir parçası olan spor, dünyada farklı ırk, din ve dili olan insanları birleştiren önemli bir araçtır. Kişisel veya takım halinde yapılan, rekabet amaçlı ya da kişisel eğlence veya mükemmelliğe ulaşmak için yapılan fiziksel aktivitelerdir.

4.1. Tenis Sporunun Tanımı ve Dünyadaki ve Türkiye'deki Tarihsel Gelişimi

Tenis, çağdaş dünyanın benimsemiş olduğu, uygulaması heyecan veren, seyretmesi ise heyecanla birlikte hayranlık uyandıran olimpik bir spor dalıdır (Ölçücü ve ark., 2011). Tenis, diğer spor dallarına göre daha fazla kuralların olduğu ve günümüzde geniş kitlelerin izleyici ya da katılımcı olarak yer aldığı bir spor dalı olarak değerlendirilmektedir. Tenis sporunun tarihçesine bakıldığında;

- Antik Roma Dönemi'nde çıplak elle ve/veya deri eldivenle oynanan bir oyun (trigon),
- Meksika'da, Toltec yerlileri tarafından oynanan oyun,
- Duvarla çevrili alanlarda Mısır ve İspanya'da oynanan oyun,
- 13. yüzyılda Fransa'da kralın huzurunda jeu de paume (avuç içi oyunu) adıyla oynanan oyun,
- İngiliz ve Fransız soyluları tarafından kapalı sahalarda çıplak elle oynanan oyun olduğu görülmektedir.

Tenis sporunun kökeni, kapalı bir kort içerisinde, topa elle vurulmasına dayanan, zaman içerisinde raketlerin de oyuna dahil olduğu, 17. yüzyılda ise özellikle Paris'te yaşayan elit kesim ve asiller için vazgeçilmez bir oyun haline gelmiş, süreç içerisinde de halka kadar inmiştir (Kermen, 2002). Türkiye tenis ile 1900'lü yılların başında, ülkemize görevli gelen İngiliz diplomatlar aracılığıyla tanışmıştır. İlk turnuva da yine 1900'lü yılların başında İstanbul'da düzenlenmiştir. Türkiye Tenis Federasyonu kurulduğundan beri Türkiye'de tenise olan ilginin artırılması yönünde projeler yürütülmektedir (Tınaz ve ark., 2014; Ataoğlu, 2000). Tarihsel süreçte birçok değişikliğe uğrayan ve teknolojik gelişmelerden de payını alan tenis "kralların oyunu" olarak bilinir.

Tenis, raket ve top ile iki ya da dört kişi arasında kortta oynanan olimpik bir spordur (Ölçücü ve ark., 2011). Oyuncular, bir kortun karşılıklı iki tarafında bulunan rakiplerine topu atarak oynarlar. Oyun, bir oyuncunun servis atmasıyla başlar. Servis atan oyuncu, topu kortun karşı tarafına geçirmeye çalışır. Servis atan oyuncu, topu kendi alanının çizgileri içine, karşı alanın

karşısına atmalıdır. Servis hakkı sırasıyla oyuncular arasında geçiş yapar. Servis atan oyuncunun topu geçmesi durumunda, karşı oyuncu topu geri vurmaya çalışır. Bu geri vuruş, topun fileye çarpmadan karşı tarafa geçmesiyle gerçekleşmelidir. Teniste puanlama 15-30-40 şeklinde ilerler. İlk puan 15, ikinci puan 30 ve üçüncü puan 40'tır. Eğer oyuncular 40-40 (deuce) durumuna gelirse, bir oyuncunun ardı ardına iki puan alması gerekir (avantaj ve ardından oyun) ya da bir oyuncunun iki puan üstünlük sağlamasıyla (40-40 durumundan sonra bir oyuncunun iki puan üstünlük sağladığı durumlar) oyun kazanılır. Bir tenis maçı genellikle üç set üzerinden oynanır. Bir set, bir oyuncunun rakibine karşı 6 oyun kazanmasıyla sona erer. Ancak, setlerin eşitlik durumunda bir tie-break oyunu oynanır. Bir maçı kazanmak için genellikle iki set kazanmak gereklidir, ancak bazı turnuvalarda üç set gerekebilir. Teniste, topun kort dışına çıkması, fileye çarpmadan karşı tarafa geçmemesi, topun aynı alanda iki kez dokunması gibi durumlar hata sayılır. Teniste saygı ve nezaket önemlidir. Rakibe, hakeme veya saha görevlilerine karşı kaba veya saygısız davranışlar kabul edilmez. Bu kurallar, tenisin temelini oluşturur ve rekabetçi maçlar için standart bir çerçeve sunar. Ancak, çeşitli tenis organizasyonlarında veya belirli turnuvalarda farklı kurallar ve düzenlemeler olabilir. Tenis kortları, çeşitli zeminlerde ve özelliklerde gelir. İşte yaygın olarak kullanılan tenis kort türleri:

1. **Sert Kortlar:** Sert kortlar genellikle beton veya asfalt yüzeyler üzerine inşa edilir. Bu tür kortlar hızlı oyun için uygundur ve topun düzgün bir şekilde yuvarlanmasını sağlar. Sert kortlar, özellikle ABD Açık gibi büyük turnuvalarda sıkça kullanılır.
2. **Çim Kortlar:** Çim kortlar, doğal veya sentetik çim yüzeyler üzerine kurulur. Bu tür kortlar hızlı ve düşük sıçrama sağlar, bu da oyuncuların hızlı ve agresif oyun tarzlarını teşvik eder. Wimbledon Tenis Turnuvası gibi bazı prestijli turnuvalar çim kortlarda oynanır.
3. **Toprak Kortlar:** Toprak kortlar, özellikle kil veya harç zeminler üzerine inşa edilir. Bu tür kortlar yavaş bir oyun yüzeyi sunar ve topun sıçraması daha düşüktür. Toprak kortlar genellikle çekiş ve dayanıklılığı teşvik eder. Fransa Açık gibi önemli turnuvalar toprak kortlarda oynanır.
4. **Sentez Kortlar:** Sentez kortlar, genellikle plastik veya kauçuk malzemeler kullanılarak inşa edilir. Bu tür kortlar, çeşitli koşullarda oynamak için esneklik sağlar ve sert ve toprak kortların avantajlarını bir araya getirebilir. Sentez kortlar, iç mekanlarda ve açık hava tesislerinde popülerdir.

Bu tenis kort türleri, farklı oyun tarzlarına ve çevresel koşullara uygun seçenekler sunar. Her bir türün avantajları, dezavantajları vardır. Oyuncular tercihlerine ve becerilerine göre kort seçimi yapabilirler.

Bu teknolojik gelişmeler, tenisçilerin performanslarını artırmak, antrenmanlarını optimize etmek ve stratejilerini geliştirmek için önemli bir rol oynar. Ancak, teknolojiyi kullanırken, gizlilik ve veri güvenliği gibi konuların da dikkate alınması önemlidir.

4.2. Spor Yönetiminin Tanımı

Spor yönetimi, genel yönetim ilke ve kurallarının spor alanına uygulanması olarak kabul edilir. Spor alanına yönelik karar, politika ve hedeflerin gerçekleştirilmesine yönelik tüm faaliyetleri içerir. Yönetim sürecinin içerisinde yer alan “planlama, örgütlenme, yürütme, koordinasyon ve denetim” gibi çeşitli işlevleri ile bunlara ilişkin ilke ve yöntemler sportif faaliyetler içinde kullanılması sürecidir. Hızla gelişen ve disiplinli bir yapıda olan spor yönetiminde özel, ileri ve geniş kapsamlı çalışmaların yapılmasına yönelik ihtiyaçlar ortaya çıkmaktadır. Bu ihtiyaçların karşılanması amacı ile spor yönetimi disiplini içerisinde yer alan geniş kapsamlı konuların çalışılması ile alandaki temel bilgilere katkı sağlayacağı düşünülmektedir (Skinner ve ark., 2014). Çağdaş spor yönetimi anlayışında spor yönetimi kavramının çeşitli tanımları mevcuttur (Parkhouse, 2005). Bu, bazen bir karşılaşma, bazen bir kulübün yönetimi, bazen büyük bir organizasyon olabileceği gibi bazen de bir turnuva olabilir. Bireysel spor yapan bir oyuncunun ya da atletin başarıya ulaşmada yaptığı teknik taktik zihinsel faaliyetlerin yanı sıra bir takımın galip olabilmesi ve organizasyondan galip ayrılması olarak da algılanabilir. Her durumda ortak olan yön, bir amaca ulaşma ve kontrollü faaliyetler bütünü ve kişilerarası ilişkilerdir. İşletmelerde yönetim, işletmenin başarısı ve geleceği için ne kadar önemliyse sporda da antrenör, koç, yönetici ve sponsorlar (devlet-özel kuruluşlar) o kadar önemlidir ve bundan dolayı yönetim olgusunun içinde yer alırlar. Sporda yönetim şekli, unsurlarının kuruluş ve işleyiş biçimlerini inceleyen ve bu unsurların en iyi biçimde işlemesi için gerekli yönetim tekniğini bu yoldan bulmaya çalışan spor biliminin bir kolu olarak tanımlanır. Kısıtlı kaynakları (insan, para, malzeme, yer ve zaman) iyi kullanarak amaca ulaşma hedeflenir, daha geniş açıdan bakıldığında sporun amaçları doğrultusunda oluşan örgütün amaçlarını etkili ve verimli bir şekilde gerçekleştirmek için planlama, organizasyon, liderlik ve kontrol fonksiyonlarının sistemli ve bilinçli bir şekilde uygulanmasıdır. Bahse konu olan örgüt spor olgusunu meydana getiren sporcu, idareci, seyirci, sponsor, spor kulübü ve organizasyonlarıdır. Spor yönetimi sporun, verimli, profesyonel ve etkili bir şekilde yönetilmesini, sporun toplumda daha fazla kişiye ulaşmasını, sosyal, kültürel ve ekonomik etkilerini de göz önünde bulundurarak farklı alanlarda çeşitli politika ve stratejiler geliştirilmesini sağlamaktır.

4.3. Spor Kulübünün Tanımı ve Kulüp Yöneticisinin Sahip Olması Gereken Özellikler

Spor kulübü, belirli spor branşları üzerinde çalışma ve organizasyonlar yapan, katılanların malzeme ve tesis gibi ihtiyaçlarını karşılayan profesyonel ya da gönüllü başkan ve üyelerin

yönetiminde faaliyetlerini sürdüren örgütlerdir. Sporun temel yapıtaşlarını oluşturan spor kulüpleri, insanların birçok sosyal ve fiziksel ihtiyaçlarını karşılayan tüzel yapıya sahiptir. Spor kulüpleri, dernek veya anonim şirket şeklinde kurulur ve faaliyetlerini yürütürler. Spor kulüpleri amatör ve profesyonel olarak spora hizmet veren yasal kurumlardır. Teknolojide gerçekleşen hızlı gelişmeler spor endüstrisini de içine almaktadır. Sporun temel yapıtaşlarını oluşturan spor kulüplerinin bu değişime karşı hazırlıklı olması ve kendini yenileyebilmesi, rakiplerine karşı başarı sağlaması açısından önem taşımaktadır.

Spor yöneticisinin, genel işletme ilkelerini, işletme yönetimini, insan kaynakları yönetimini, genel hukuku, iş gücü planlanmasını, performans değerlendirme yöntemlerini bilmesi, muhasebe bilgisi, sporda pazarlama ve iş etiği, risk yönetimi gibi konulara hâkim olması beklenmektedir. Spor yöneticisinin tüm süreçleri kolaylıkla yönetebilmesi için liderlik becerilerini kullanabilmesine bağlıdır.

İyi bir spor yöneticisinin sahip olması gereken temel özellikler:

- Spor dalının tarihi gelişimini bilmeli,
- Organize olmalı, sabırlı, cana yakın, ilgili, hevesli, iddialı ve iletişimsel becerilere sahip olmalı,
- İnsan organizmasının yapısı ve görevleri ile ilgili bilgi sahibi olmalı,
- İnsanın ihtiyaçlarını analiz edebilecek gözlem becerisine sahip olmalı,
- Spor kural teknik ve taktikleri ile bilgi ve becerilere sahip olmalı,
- Sporla ilgili tesis araç gereç teknolojisini bilmeli, kullanabilmeli ve geliştirebilmelidir.

Spor yöneticisi liderlik özellikleri taşımasının yanında teknik ve uzmanlık bilgisine de sahip olmalıdır (Watt, 2003). Aynı zamanda sporla ilgili ulusal ve uluslararası camiada yapılan yenilikleri ve araştırmaları izleme ve değerlendirme bilgi ve becerisine de sahip olması beklenir.

4.4. İnovasyonun Tanımı ve Tarihsel Gelişimi

“İnovasyon” etimolojik olarak, yeni veya alternatif anlamına gelen “novus” kelimesinden gelir ve “yeni bir fikir, yöntem veya araç” ve “yeni bir şey ortaya koyma süreci” ile ilişkilendirilir. İnovasyon kelime yapısı itibariyle Latince “innovatus” kelimesinden türetilmiştir. Kavram olarak inovasyon, “toplumsal, kültürel ve idari ortamda yeni yöntemlerin kullanılmaya başlanması” olarak tanımlanmaktadır. Türkçe’de “yenilik”, “yenileme” ve “yenilikçilik” gibi kelimelerle karşılık bulmaya çalışılsa da bu kelimelerin yapmış olduğu çağrışımlar inovasyon kelimesinin gerçek anlamını vermemektedir (Elçi, 2008). Günümüzün hızla değişen rekabet ortamında ayakta kalabilmek için kurumlar üretim

yöntemlerini, hizmetlerini günün koşullarına uygun olarak geliştirmeleri ve yenilemeleri gerekmektedir. Bu süreç “inovasyon” olarak adlandırılmaktadır.

İnovasyon, yeni veya iyileştirilmiş ürün, hizmet veya üretim yöntemi geliştirmek ve bunu ticari gelir elde edecek hale getirmek için yürütülen tüm süreçleri kapsar. Yeni veya iyileştirilmiş ürün, hizmet veya üretim yöntemi geliştirme, yeni düşüncelerden doğar. İnovasyon, sürekliliği olan bir faaliyettir. Bu nedenle, ortaya atılan, geliştirilerek işler hale getirilen ve sonuçta firmaya rekabet gücü kazandıracak şekilde pazarlanan bu fikirlerin ve sonuçlarının tekrar tekrar değerlendirilmesi ve yeni getiriler için yaygınlaştırılarak kullanılması gerekir. Bu sayede doğacak yeni fikirlerse yeni inovasyon faaliyetlerini doğurur. İnovasyon, ya radikal fikirler sonucu daha önce denenmemiş ve geliştirilmiş ürün veya üretim yöntemlerinin ortaya çıkarıldığı büyük atılımlarla oluşur. İnovasyon kavramı kuruluşun etkin ve verimli bir şekilde devamı için önemlidir. İnovasyon, insanların hayat standartlarının yükselmesinde, ulusların ekonomik performansında, ilerlemesinde ve rekabet edebilirliğinin belirlenmesinde önemli bir faktör olarak yer almalıdır.

Tablo 1’de inovasyon ile ilgili yapılan tanımların kronolojik sıralaması verilmiştir.

Tablo 1: İnovasyon Kavramının Tarihsel Gelişimi

Yazar	Yıl	Tanım
Schumpeter	1934	İnsan sağlığı ve refahındaki ilerlemeler için hem teknolojik inovasyonlar hem de kurumların yeni teknolojileri nasıl ele aldıkları belirleyicidir.
Lange	1943	İnovasyonu, yeniliklerin, üretim fonksiyonundaki değişimleri olarak tanımlamıştır.
Schmookler	1966	Bir işletme, kendisi için yeni bir ürün veya hizmet geliştirirse ya da kendisi için yeni bir yöntem veya girdi kullanırsa teknik bir değişiklik yapmış olur. Belli bir teknik değişikliği ilk yapan işletme, inovasyonu yapandır ve yaptığı bu eylem inovasyondur.
Knight	1967	İnovasyon bir organizasyon ve onun çevresi için yeni olan bir değişikliğin gerçekleştirilmesidir.
Becker ve Whisler	1967	Bir fikrin, benzer hedefleri olan organizasyonlardan biri tarafından ilk defa uygulanmasıdır.
Downs ve Mohr	1976	Organizasyonlardaki farklı uygulamalardır.
Bluedorn	1979	1950-1970 yılları arasında organizasyonların innovasyona bakış açılarını incelemiştir.
Goldhar	1980	Fikirlerin ortaya atılmasından ticarileştirmeye kadar geçen süreci kapsayan inovasyonu, tanımlanmış kaynak ayırma, karar noktalarıyla bağlantılı olan organizasyonel ve bireysel davranış kalıpları dizisidir şeklinde özetlemektedir.
Drucker	1985	İnovasyonu, büyümeyi ve kalkınmayı sağlamak için yeni bir kapasite meydana getiren kaynakları kullanıma sunan bir eylem olarak nitelendirmektedir.
Roberts	1987	Fikirlere ve icatlara odaklanmayı, bu hedefleri değerlendirmeyi, araştırma ve/veya geliştirme sonuçlarının transferini ve teknolojiye dayalı sonuçların geniş bir alanda kullanımını, yayılmasını ve yaygınlaştırılmasını da içine alan bir kavram olarak değerlendirmektedir.

Damanpour	1991	İnovasyonu, bir firmanın başarısının belirleyicileri olarak yeni düşüncelerin adaptasyonu, geliştirilmesi ve oluşturulması süreçlerinin bir sonucudur şeklinde tanımlamaktadır.
Seraslan ve Kepeoğlu	2005	Şirketin rekabet üstünlüğü elde edebilmesi için yenilik kavramı, yenilik stratejisi, yenilik kültürü, yenilik yönetiminin önemini vurgulamaktadır.
Trott	2005	İnovasyon, teorik konsept, teknik icat ve ticari başarının toplamıdır.
Hauschildt	2010	İnovasyonu yeni yöntem, usul ve süreç ile tanımlanabileceğini bunun yanında da ürün ve hizmetle yenilikleri de içerdiğini savunur.
Ciletti	2012	Girişimsel, teknolojik ve hizmet inovasyonu kavramlarını açıklamıştır.
Nicholas, Ledwith ve Bessant	2015	İnovasyon, yeni veya iyileştirilmiş ürün, hizmet veya üretim yöntemi geliştirmek ve bunu ticari gelir elde edecek hale getirmek için yürütülen ürün ve ticari ürün geliştirme süreçlerini ele alan bir yaklaşımdır.
Potts ve Ratten	2016	Kalite ve memnuniyet seviyelerini artırmak için yeni hizmetlerin sunulmasına “hizmet inovasyonu”, organizasyon içindeki kurumsal yapılarıdaki değişikliklerin ele alınmasına “yönetimsel inovasyon” denir.
Ratten ve Ferreira	2017	Birçok organizasyonun özünde bir hizmet sunumu olduğu için spor, hizmet inovasyonu ile ilgilidir.
Kılıç	2018	Bir işletme, kendisi için yeni bir ürün, yöntem ve/veya hizmet geliştirirse inovasyon oluşturur.

4.5. Sporda Yenilikçi Yaklaşımlar

Çoğu yenilik, mevcut ürünleri, süreçleri, hizmetleri veya teknolojileri değiştirmek için yeni bilgilerin kullanılmasını içerir. Genel olarak, organizasyonun bir özelliği olarak yenilik, değişime karşı hiç direnç göstermeden veya çok az direnç göstererek, kabullenmeyi ve değişime açık olmayı ifade eden bir kavram olarak görülmektedir.

Literatürde farklı inovasyon çeşitlerine rastlanmaktadır. Bunlardan başlıcaları;

- Ürün inovasyonu,
- Hizmet inovasyonu,
- Süreç inovasyonu ve örgütsel innovasyondur.

Spordaki yeniliklerin, bireylerin ve kuruluşların performansını en üst düzeye çıkarmaya yönelik çalışmalarda önceden tanımlanmış sorunlara ve gereksinimlere önemli çözümler getirdiği yönünde tespitler bulunmaktadır. Bu açıdan bakıldığında inovasyon sporun gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. İnovasyon, hem yeni fikirlerin yaratılmasını hem de uygulanmasını ifade eder (Fuglsang ve Pedersen, 2011) ve sporda inovasyon olgusu hem kurumsal hem de bireysel düzeyde gerçekleşebilir (Caza, 2000). Son on yılda, spor çalışmalarında, özellikle spor yönetimi araştırmalarında inovasyon ve girişimcilik kavramlarına yönelik çalışmaların olduğu görülmektedir. Hem yenilikçiliğin hem de girişimcilik yaklaşımının spor gelişiminde hayati bir rolü vardır (Potts ve Ratten, 2016). İnovasyon, hayatta kalabilmek, rekabet avantajı ve karlılık için gerekli girişimcilik faaliyetinin belirleyicisi haline gelmiştir (Riot ve ark., 2013).

4.5.1. Spor alanında yeni kavramlar ve yaklaşımlar

Spor, günlük hayatın birçok yönünü yakından ilgilendiren bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun yanında spor, spor endüstrisindeki gelişmeleri ürün ve hizmet, pazarlama ve teknolojik yenilik olarak kullanmaya başlayan bir olgudur (WHO, 2011-2014).

4.5.1.1. Spor girişimciliği ve spor inovasyonu ile ilgili tanımlar

İnovasyon kavramı sporun tüm dallarında hayati bir rol oynamaktadır. Yeni fikirler, değişim ve yenilenme yoluyla inovasyon, sporun nasıl oynandığını, izlendiğini ve organize edildiğini şekillendirir. Başka bir deyişle inovasyon, sporun toplumdaki rolünü etkiler. Sporun değişen bir ortama uyum sağlama yeteneği, uygulayıcılar arasında yenilikçi ve yeni fikirlerin bir sonucu olarak artan küreselleşme, ticarileşme ve yeni sporların ortaya çıkmasıyla pekiştirilmektedir (Tjønndal ve Nilssen, 2019). Son on yılda, spor çalışmalarında, özellikle spor yönetimi araştırmalarında inovasyon ve girişimciliğe artan bir ilgi vardır (Ratten ve Ferreira, 2017). Hem yenilikçiliğin hem de girişimciliğin spor gelişiminde hayati roller oynadığı söylenebilir (Ratten, 2017).



Şekil 1: Spor İnovasyonu

Kaynak: Tjønndal, A. (2017). Sport innovation: developing a typology, *European Journal for Sport and Society*, 14:4, 291-310, DOI: 10.1080/16138171.2017.1421504

Şekil 1’de spor inovasyonunun dinamikliği ve spor yönetimi, yeni sporların ortaya çıkışı, sporda sosyal ve teknolojik gelişim gibi alanları etkilediği görülmektedir.

Senne (2016) spor girişimciliğini, spor ile ilgili yaşanan sorunları çözmek için inovasyonu kullanan ve sorunları çözdüklerinde en iyisi için iş ortamını değiştirebilme yeteneğine sahip insanlar veya kuruluşlar olarak tanımlamakta, spor girişimciliğini “spor bağlamında yeni fırsatlar arayışında aktif olarak yer alan insan veya kuruluşların zihniyeti” olarak ele almaktadır.

Ratten (2012) ise spor girişimciliğini, “iş bağlamında inovatif hareket eden sporla ilgili bir organizasyon” olarak ifade etmektedir. Bu yüzden spor girişimciliği, inovasyonun geliştirilmesi yoluyla yeni iş alanları kurulmasını içermektedir. Hemme ve ark. (2017) göre

spor girişimciliği, spor endüstrisinin ekonomik, sosyopolitik ve girişimci yönleriyle ilgili hususları birleştirmektedir.

Tekin ve Karakuş'a (2018), spor inovasyonunu, spordaki hayata dönük ve yararlı sonuçlar edinmeye yönelik yeni yöntem ve planlamalar olarak tanımlamışlardır. Bir diğer tanıma göre ise spor inovasyonu, spor bağlamında niteliksel bir değişiklik üretmeyi amaçlayan yeni ve yaratıcı fikirlerin üretilmesini ve geleceğe yönelik planlarını ve stratejilerini belirleme süreçleridir (Tjønndal, 2017; Ratten, 2018).

Sporda inovasyon spor takımları, spor organizasyonları ve sporcular da dâhil olmak üzere çeşitli şekillerde gerçekleşmektedir. Bunlar;

- Spor takımlarının performanslarını artırmak için bilgisayar istatistiklerinin kullanılması,
- Web tabanlı spor bahisleri,
- Yeni teknolojilerin spor video oyunlarına entegre edilmesi,
- Bungee jumping, yamaç paraşütü, dağcılık, rafting, kaya tırmanışı, tüplü dalış, fırtına takibi ve sörf gibi yeni ekstrem sporların ekipman ve teknoloji ile birleştirilmesi,
- Sporcuların giydiği yeni malzeme ve kıyafet türlerinin önünü açan Adidas gibi spor şirketleriyle inovasyonun moda yoluyla gerçekleşmeye başlamasıdır.

Spor girişimciliği çeşitli bağlamlarda gerçekleşebilmekle birlikte normalde bir proje üzerinde birlikte çalışan paydaşlarla endüstriler arası iş birliğini gerektirmektedir. Literatürde spor alanında en sık kullanılan yenilik yaklaşımları:

- Sosyal Yenilik (social innovation),
- Teknolojik Yenilik (technological innovation),
- Ticari Yenilik (commercial innovation),
- Topluluk Temelli Yenilik (community-based innovation) ve
- Organizasyonel Yenilik (organizational innovation).

4.5.1.2. Sosyal yenilik

Sosyal yenilikler genellikle karmaşık ve zaman alıcı süreçlerdir. Sosyal yenilik, spor organizasyonları, gruplar veya bireyler (sporcular ve antrenörler gibi) yeni ve yaratıcı çözümler gerektiren sosyal sorunlarla karşı karşıya kaldıklarında ortaya çıkan bir olgudur (Tjønndal, 2016). Spor inovasyonunun bir yönü olarak sosyal konular, sporda daha fazla sosyal adalet ve eşitliğe katkıda bulunma genel amacı ile tabandan ve 'tüm programlar için spor' ile ilgilidir. Spor inovasyonunun bu dinamik yönü, yeni marjinal sosyal grupların spora katılması ve rekabet etmesi için fırsatları içerir. Bu örneğin etkinliklerin tanıtımı ve oluşturulması yoluyla Paralimpik Oyunlar, Özel Olimpiyatlar veya futboldaki 'Evsizler Dünya Kupası' gibi veya yerel eğlence, sağlık ve fiziksel aktivite kampanyaları gibi daha

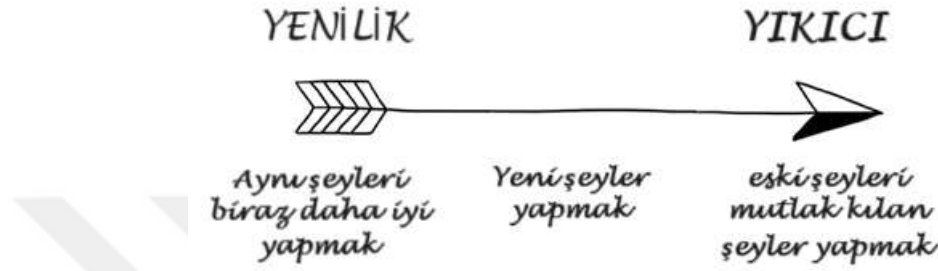
büyük insan gruplarını spora dahil etmenin ve motive etmenin yeni yöntemleri yoluyla da olabilir. Küresel 'Kız Etkisi' kampanyası aracılığıyla gelişmekte olan ülkelerde (Uganda örneği) cinsiyet ve kalkınma hedeflerine ulaşmak için dövüş sanatının bir araç olarak kullanılması (Hayhurst, 2014) sporda sosyal inovasyona, Birleşik Krallık'ta kadınların sporda ve spor aracılığıyla güçlenmesini hedefleyen, kızların ve kadınların beden eğitimine sosyal olarak dahil edilmesi (Evans ve ark., 1997) sporda politika inovasyonuna örnektir.

Cohen ve Peachy (2015), sporda sosyal girişimcilik olgusunu öyküsel sorgulama yaklaşımını ele alarak sporda sosyal girişimcilik eğiliminde, insan, fırsat ve sermaye değişkenlerinin nasıl kesiştiğini ve sosyal girişimcinin sosyal değer önermesine nasıl yön verdiğini araştırmışlardır. Rossi ve Rynne (2014) yaptıkları araştırmada, Avustralyalılar için spor geliştirme programlarını ele almış spor inovasyonunun dinamik yönünü, yeni marjinal sosyal grupların spora katılmasını ve rekabet etme fırsatlarını değerlendirmişlerdir.

4.5.1.3. Teknolojik yenilik

İnsanların spora katılma biçimleri, son yıllarda teknolojideki gelişmeler ile farklılaştırmıştır. Literatürde, sporda teknolojik yeniliklerle ilgili çalışmalarda performans geliştirme, spor hekimliği, atletik performansın ölçülmesindeki gelişmeler, rehabilitasyon ve spor ekipmanlarına yeni uyarlamaları içerdiği görülmektedir. 21. yüzyıl başlarındaki olimpiyat oyunları incelendiğinde de yatırımların giderek daha fazla teknolojiye odaklandığı görülmektedir. Loy (1968), İngiliz yüzme antrenörlerinin bazı kişisel özellikleri ile yeni bir antrenman yöntemini benimseme, uygulama, izleme ve ölçme ile ilgili yapılan çalışmada 106 yüzme antrenörü ile çalışmıştır. Pinch ve Henry (1999), teknolojik yeniliği İngiliz Motor Sporları Endüstrisi üzerinden araştırmışlardır. Johnson ve Ackermann (2010), yaptıkları araştırmada spor hekimliğinde yeni teknoloji ve prosedürleri, özellikle sporcu yaralanmalarında ameliyat olmadan yeni bir teknolojinin (kas-iskelet ultrasonunun, beyin sarsıntısını yönetmede bilgisayarlı nörobilişsel test, trombosit açısından zengin plazmanın rejeneratif tedavi enjeksiyonundan sonra) klinik kullanımında sakatlığı olan sporcunun iyileşmesine katkısı anlatılmıştır. Esson (2015), Gana'da yürütülen araştırmadan yararlanarak yazdığı makalede, gençlerin sosyoekonomik belirsizliğe bir çözüm olarak futbol yoluyla göçü nasıl algıladıklarını ve neoliberal Accra'da karşılaştıkları yaşam kısıtlamalarını ortaya koymuştur. Cilletti'ye (2012) göre, özellikle spor endüstrisindeki zorluklarla yüzleşmek için gerekli olan girişimci bilgi ve becerilere sahip olmak, günümüz spor organizasyonlarını yönetenler için zorunlu bir gerekliliktir. Bu anlamda inovasyon, yeni düşünceleri ve değişimi içeren süreçleri kapsamaktadır. Çoğu inovasyon, mevcut ürünleri, süreçleri, hizmetleri veya teknolojileri değiştirmek için yeni bilgilerin kullanılmasını içermektedir.

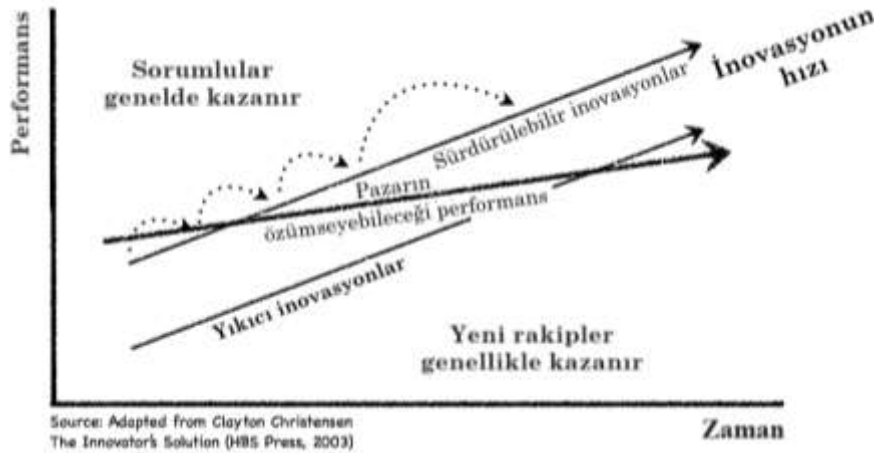
Yıkıcı inovasyon (disruptive innovation), uygulamada stratejik öneme sahip teknolojik bir yenilik türüdür (Coff ve ark., 2013). Yeni pazarlar bulma ve/veya geliştirmenin, bu bağlamda işlevsel yenilikler sunmanın yanı sıra, mevcut pazar bağlantılarını yıkmaya gerçeğinden hareket eder. Söz konusu teori yönetim uygulamalarında önemli bir etki yaratırken beraberinde pek çok araştırmacının da yoğun tartışmalar içerisine girmesine neden olmuştur. Bir firmanın benzersiz bir pazar yaratması ya da mevcut bir pazarda düşük maliyet gibi görece cazip avantajları tüketiciye sunarak ilgili pazarı ele geçirmesi sürecini özetleyen bir kavramdır (Snihur ve Eisenhardt, 2022).



Şekil 2: Yıkıcı inovasyon

Kaynak: Disrupting with Innovation by Jo Otey | Jul 22, 2022 How Traditional Companies Can Disrupt with Innovation <https://covenanttechnologypartners.com/2022/07/22/disrupting-with-innovation/>

Yıkıcı yenilikler, uygulamaları bir pazarı veya endüstri fonksiyonlarını önemli ölçüde etkileyebilen yeni yeniliklerdir. Sonunda mevcut pazarı bozan, pazar lideri firmaları, ürünleri vb. yerinden eden yeni bir pazar ve değer sistemleri yaratırlar (Otey, 2022). Yıkıcı yenilik örnekleri, ortaya çıkan yaratıcı yıkımlar nedeniyle dönüştürücü etki yaratan temel kalıpları sunar.



Şekil 3: Yıkıcı İnovasyon Modeli

Kaynak: The Innovator's Solution: Creating and Sustaining Successful Growth Hardcover – Illustrated, November 19, 2013 by Clayton M. Christensen (Author), Michael E. Raynor (Author)

Yıkıcı inovasyon modeli Christensen (2013) tarafından geliştirilmiş bir kavramdır ve iş dünyasında büyük etki yaratmıştır. Bu model, pazardaki mevcut büyük oyuncuların genellikle

göz ardı ettiği veya yanlış değerlendirdiği düşük kaliteli veya daha az karlı pazar segmentlerinde başlayan inovasyonları tanımlar.

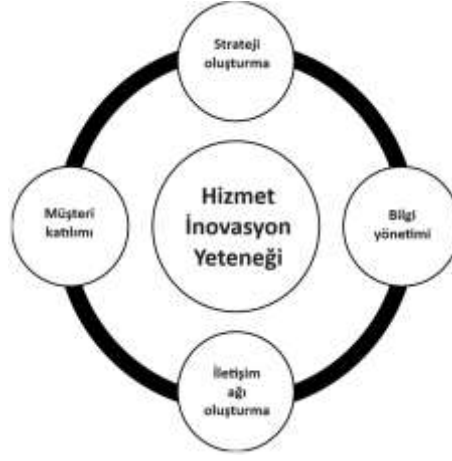
Yıkıcı inovasyon, genellikle daha ucuz, daha basit ve daha erişilebilir ürün veya hizmetler sunar ve mevcut pazar liderlerinin sunduğu ürünlerin tamamen değişik bir yaklaşımdır. Bu yeni ve genellikle daha küçük şirketlerin başlattığı inovasyonlar, başlangıçta mevcut müşteri tabanını hedeflemez. Bunun yerine, genellikle daha az talep gören veya daha düşük kar marjlarına sahip pazar segmentlerine odaklanır.

Ancak, yıkıcı inovasyonlar zamanla gelişir ve geleneksel pazar liderleri için ciddi bir tehdit haline gelir. Yeni teknolojiler ve iş modelleri sayesinde, yıkıcı inovasyonlar pazarın dinamiklerini değiştirir ve genellikle eski pazar liderlerinin varlıklarını sarsar veya yok eder.

Yıkıcı inovasyon modelinin anahtar kavramlarından biri, mevcut müşterilere hitap eden geleneksel inovasyondan farklı olarak, daha az talep gören veya daha az karlı pazar segmentlerine odaklanan başlangıç inovasyonlarının potansiyelidir. Bu model, işletmelerin rekabet avantajlarını korumak için sürekli olarak pazarı gözlemlemeleri ve değişen müşteri ihtiyaçlarına uyum sağlamaları gerektiğini vurgular.

Yıkıcı yenilik örnekleri, ortaya çıkan yaratıcı yıkımlar nedeniyle dönüştürücü etki yaratan temel kalıpları sunar.

Hizmet İnovasyonu (Service Innovation), bir girişimin kullanıcılarına yeni bir hizmeti doğrudan veya geliştirerek sunmasıdır. Bu hizmetler kullanıcılara fayda sağlayan ve işlerini kolaylaştıran hizmetlerdir. Hizmet inovasyonu sadece kullanıcılar için değil, işletmeler için de faydalıdır. Bir işletmenin yeni bir hizmet sunması, o işletmeye müşteri kazandırarak rakiplerinin önüne geçmesini sağlar. Hizmet inovasyonunda başarının, çalışanların kendi aralarındaki ve çalışanlarla yönetim arasındaki bilgi akışı ve paylaşımının sağlıklı işlemesi ile ilişkili olduğu söylenebilir. Örneğin marketlerin web sitesinden bir tıkla sipariş verip kapıya kadar gelmesini sağlamak hizmet inovasyonudur. Sunulmakta olan hizmetleri, daha çok müşteri memnuniyeti sağlayacak ya da daha çok müşterinin ilgisini çekecek şekilde değiştirmek ve farklılaştırmak da hizmet inovasyonu yapmak anlamına gelmektedir.



řekil 4: Hizmet İnovasyonu Yeteneđi Modeli

Kaynak: Blommerde, T. & Lynch, P. (2014).

Hizmet İnovasyonu Yeteneđi Modeli, bir kuruluřun müřterilere deđer sađlama yeteneđini tanımlar. Strateji oluřturma, bilgi yonetiimi, iřletifim ađı oluřturma ve müřteri katılımı ile birbiriyle iliřkili dört boyuttan oluřan çok boyutlu bir olgu olarak tasvir edilmektedir.

Teknolojik İnovasyon (Technological Innovation), teknolojik ürün ve süreç inovasyonunu kapsar. Burada ürün hem fiziksel bir ürünü hem de hizmeti ifade etmektedir. Teknolojik olarak yeni bir ürünün veya sürecin geliřtirilmesinin yanı sıra, mevcut ürün ve süreçlerde önemli teknolojik deđiřikliklerin yapılması da bu kapsamda deđerlendirilir (Cannarella ve Piccioni, 2003). Spor tesisleri sahası olarak bilinen geleneksel alanlar, bilgisayar ve elektronik sistemlerin geliřimi ile birlikte akıllı salonlara ve tesislere dönüřmekte, yeni kamera sistemleri, skorbordlar, bilgisayar sistemleri ile birlikte cep telefonu aracılıđı ile hizmete sunulmaktadır. Antrenman bilimcileri yeni teknolojinin araç ve gereçlerini kullanarak, spor laboratuvarlarında geleceđin sporcularını oluřtururlarken, yeni spor sistemlerini bilgisayar ortamlarında maç analizi yaparak geliřtirmeye çalıřmaktadır.

İnovasyon projelerini kavramsallařtırmaya ve yönlendirmeye yardımcı olmak için, saha operasyonları için teknoloji inovasyonu da dahil olmak üzere süreci kavramsallařtırmak, standartlařtırmak ve iyileřtirmek için “Teknoloji İnovasyon Döngüsü” veya “TechNovation Döngüsü” adı verilen bir model geliřtirilmiřtir.



Şekil 5: “Teknoloji İnovasyon Döngüsü” veya “TechNovation Döngüsü”

Kaynak: A Technology Innovation Model for the United Nations: The “TechNovation Cycle”. <https://walterdorn.net/home/295-tech-innovation-model-for-un-2>

Şekil 5’te basit bir şema ve kanıtlanmış aşamalar kullanılarak, ilk konseptten tam uygulamaya kadar olan doğal süreç aşamalar aracılığıyla açıklanmıştır: Fikir, fizibilite, test etme, pilot proje, konuşlandırma, değerlendirme ve geliştirme, ölçeklendirme ve yaygınlaştırma.

4.5.1.4. Teniste teknolojik gelişmeler

Teniste teknolojik gelişmeler hem ekipmanlar hem de oyun analizi ve antrenman metodolojileri gibi alanlarda kendini göstermektedir. Akıllı tenis raketleri ve topu gibi ekipmanlar, oyuncuların vuruşlarını izleyebilir, analiz edebilir ve veri toplayabilir. Bu veriler, oyuncuların performansını anlamalarına ve geliştirmelerine yardımcı olabilir. Gelişmiş veri analizi yazılımları ve uygulamaları, oyuncuların maçlarını ve antrenmanlarını detaylı bir şekilde analiz etmelerine olanak tanır. Bu analizler, oyuncuların güçlü ve zayıf yönlerini belirlemelerine ve stratejilerini optimize etmelerine yardımcı olabilir. Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri, oyuncuların antrenmanlarını daha etkili hale getirebilir ve oyun stratejilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir. Örneğin, VR tenis simülasyonları veya AR ile zenginleştirilmiş antrenman deneyimleri. Hareket algılama sensörleri ve biyometrik izleme cihazları, oyuncuların hareketlerini ve fizyolojik parametrelerini izleyebilir. Bu, oyuncuların performanslarını değerlendirmelerine ve fiziksel kondisyonlarını optimize etmelerine yardımcı olabilir. İnteraktif antrenman araçları, oyuncuların tek başlarına veya antrenörleri ile birlikte çalışırken etkileşime girebilecekleri eğitim araçları sunar. Örneğin, akıllı kortlar veya eğitim uygulamaları.

Bu teknolojik gelişmeler, tenisçilerin performanslarını artırmak, antrenmanlarını optimize etmek ve stratejilerini geliştirmek için önemli bir rol oynar. Ancak, teknolojiyi kullanırken, gizlilik ve veri güvenliği gibi konuların da dikkate alınması önemlidir.

4.5.2. Sporda ve sađlıkta inovasyon uygulamaları

Sporda endüstriyel yeniliklerin, yeni teknolojik ürünlerin örneđin sanal gerçeklik teknolojisinin spor izleyicileri, antrenörler, oyuncular, öğrenciler ve uluslararası organizasyonlar tarafından kullanıldığı görülmektedir. Sporda kullanılan dijital teknolojiler modern sporlarla ilgili her şeyi deđiştirdiđi görülmektedir. Sporcular ve antrenörler, performansı izlemek ve geliştirmek için dijital verilere güvenmekte, yetkililer, giderek insanüstü bir oyun alanı haline gelen bu alanda muhakemelerini artırmak için izleme sistemlerini kullanmaktadırlar. Seyirciler, sosyal medya ve hatta sanal gerçeklik aracılığıyla canlı sporları izlemektedir.

Örneđin sađlık sektörü birçok inovasyon yatırımının yapıldığı dinamik bir sektör olarak dikkat çekmektedir. Yapılan sađlık inovasyonlarının insan sađlığını daha iyiye götürmesine ek olarak inovasyonu geliştiren kurum, kuruluş ve ekonomilere sađladığı faydalar da dikkat çekici boyuttadır.

4.5.2.1. Sanal gerçeklik (VR) teknolojisi

Sanal gerçeklik, gerçek dünyaya ilişkin bir durumun, bilgisayar tarafından yaratılmış üç boyutlu bir benzetimi içinde, kullanıcının bu benzetim ortamını vücuduna giydiđi çok özel aygıtlar yardımıyla duygusal olarak algıladıđı ve bu yapay dünyayı yine bu aygıtlar aracılığı ile etkin olarak denetleyebildiđi sistemlerdir. Çeşitli disiplinlerde VR ve simülasyon çalışmaları kullanılmaktadır. Sanal gerçeklik uygulamaları, kullanıcılarına bilgisayar tarafından yaratılmış yapay dünyaya girebilme, orada çeşitli deneyimler yaşama ve orayı yönlendirebilme olanağı sađlar (Mackay, 1998). Sanal gerçeklik teknolojisinin sportif performans açısından da faydalı olacağı araştırmalarla kanıtlanmıştır. Ayrıca spor alanında sanal gerçeklik teknolojisinin kullanımı, sporcu eğitiminde fizyolojik gelişimlerini, teknik ve taktiksel gelişimlerini geliştirmek için bir antrenman alanında bulunmadan, kendilerini güvende hissettikleri bir ortamda sanal gerçeklik teknolojisinin materyallerini kullanan bir antrenman yöntemi olarak tanımlanabilir. Son yıllarda spor kulüpleri ve farklı branşlardaki antrenörler tarafından benimsenen teknolojik bir girişimdir.

Spor ve sađlık bilimlerinde teknoloji ve uygulama alanları günümüz koşullarına göre sürekli gelişmekte ve genişlemekte, özellikle son yüzyılda teknolojiye olan ihtiyaç her geçen gün artmaktadır. Navigasyon sistemleri, sanal ortam sađlayan gözlükler, hareket algılayıcı sensörler kullanan akıllı duraklar, hasta izleme sistemleri, ulaşım sektöründe sıklıkla kullanılan konum ve yön bulma uygulamaları, akıllı ev, sokak ve dış aydınlatma kontrolü gibi birçok sistem sanal gerçeklik uygulamalarına dahil edilmiştir. Sanal gerçeklik uygulamalarının sađlık, spor gibi alanlarda geliştirilmesi yönündeki çalışmalar teşvik edilmektedir.

4.5.2.2. Sporda sanal gerçeklik teknolojisinin kullanımı

Günümüzde spor kulüpleri ve sporcular faaliyet gösterdikleri rekabet ortamında daha büyük başarılar imza atmak ve başarıyı sürekli kılabilmek için çeşitli teknolojik imkanlardan en yüksek düzeyde yararlanmanın yollarını aramaktadır. Sanal gerçeklik ve sanal dünya kavram ve uygulamalarının hızla gelişen spor endüstrisinin hizmetine girmeye başladığı gözlemlenmiştir. Bu ittifakta, gerçekliğin yeniden üretimi ve tercümesinde metrik, görsel algı, dijital metrik ve simülasyonun sporcuların ve takımların performansı üzerindeki olumlu etkisi olduğu vurgulanmaktadır.

Akyurt ve Akyurt (2019), işitme engelliler için sanal gerçeklik teknolojisi ile geliştirdikleri prototip ile korta çıkmadan tenis deneyimi ve becerisini kazandırmaya yönelik bir proje gerçekleştirmiştir. Üniversite Eğitiminde Bilimsel Proje Hazırlamanın Önemi kapsamında Sanal Gerçeklik Teknolojisi ile geliştirilen “Sanal Gerçeklik (VR) ile ben de Tenis Oynayabilirim” Engelsiz Tenis Projesi TÜBİTAK üniversite öğrencileri proje yarışmasında bölge üçüncüsü olmuş ve TÜBİTAK tarafından desteklenmiştir. Proje, daha sonra uluslararası bir kongrede sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Azerbeycan'ın enerji firması SOCAR, ilk kez boy gösterdikleri Euro 2016 Avrupa Futbol Şampiyonası'nda “Make Your Debut” (İlk kez katıl) kampanyasını gerçekleştirdi. “Make Your Debut” çadırına giden taraftarlar, sanal gerçeklik setleriyle genç bir oyuncunun gözünden sahaya çıkmanın nasıl bir duygu olduğunu ilk kez tatma imkanına sahip oldular. UEFA ayrıca, YouTube'daki bazı içeriklerin akışını gerçekleştirmek amacıyla VR teknolojisini EURO 2016'da kullanmak için Nokia'ya sınırlı erişim hakkı verdi (Devecioğlu ve ark., 2018).

Tenis Profesyonelleri Birliği (ATP), 2016 yılında Indian Wells'te düzenlenen BNP Paribar Açık turnuvasında VR'da canlı maçlar hazırlamak için VR prodüksiyon şirketi LiveLike ile birlikte çalıştı. Profesyonel tenis tarihinde bir ilk olan canlı VR deneyimi, Stadyum 2 maçlarındaki üç kamera açısını içeriyordu ve Indian Wells Tennis Garden'daki VIP izleme odasındaki VR gözlüklerine aktarıldı. İzleyici dünyanın neresinde olursa olsun aksiyonun içinde oluyor ve ATP Dünya Turu'nun yıldızlarına hemen yaklaşabiliyordu.

Önümüzdeki yıllarda sporda daha akıllı ve yenilikçi sanal gerçeklik uygulamaları görülecektir. VR akışları ve hayran temelli deneyimlerden VR eğitime kadar, dünyanın dört bir yanındaki milyarlarca hayran ve sporcu sürükleyici spor içeriğiyle ilgileniyor. Spor endüstrisi için kilit bir konu, hangi etkili teknolojilerin zirveye çıkacağını anlamak ve ardından bunları uygulamak ve para kazanmak için en etkili stratejileri belirlemek olabilir.

Arndt ve ark. (2018), sabit bir kürek makinesi ile kürek çekme eylemini gerçekleştiren bir sporcuyla sanal ortama dahil ederek VR'nin kürek çekme egzersizleri sırasında sporcuların

teknik becerilerini geliştirip geliştiremeyeceğini araştırmıştır. Çalışmada, sanal gerçeklik teknolojisinin antrenman performansını artırdığını, beceri gelişimini artırdığını ve bunun sonucunda sporcular için VR ortamında gelişmiş bir deneyim sağlayabileceğini söylediler.

Mousavi ve ark. (2019) çalışmalarında sanal gerçekliğin dart atma performansı ve kinematığı üzerindeki etkisini inceledi. Bu çalışmada sanal gerçekliğin motor becerileri öğrenmede etkili bir araç olarak kullanılabilirliğini söylediler.

Nambi ve ark. (2021), kronik bel ağrısı olan futbolcularda sanal gerçeklik antrenmanı ile izokinetik kuvvet antrenmanını karşılaştırarak incelemiş sanal gerçeklik teknolojisi ile kuvvet antrenmanının izokinetik kuvvet antrenmanından daha etkili olduğunu tespit etmişlerdir.

DiCesare ve ark. (2020), sanal gerçeklik teknolojisini kullanarak simüle edilmiş ve gerçek bir spor sahasındaki yaralanma risklerine karşı tepkileri inceledi. Bu çalışmada, geleneksel yöntemlerle çalışan ve spor için özel olarak tasarlanmış bir VR ortamında çalışan katılımcılara, futbol köşe vuruşu senaryolarında başlık içeren bir VR ortamı sağlanmıştır. Çalışma sonucunda VR ile çalışan katılımcıların, geleneksel yöntemlerle çalışan katılımcılara göre spor yaralanmalarına karşı daha dikkatli davranış sergilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Gürbüz ve Taş (2023), yaptıkları çalışmada 12-13 yaş arası çocuk futbolcularda sanal gerçeklik eğitiminin başlık becerilerinin etkililiğini değerlendirmeyi amaçlamışlardır. Araştırmaya Türkiye Futbol Federasyonu tarafından amatör sporcu lisanslı 12-13 yaş arası 24 çocuk futbolcu katılmıştır. 8 haftalık eğitim sürecine 3 grup halinde 24 gönüllü sporcu katılmıştır.

Lok ve ark. (2006) yaptıkları çalışmada, öncelikle eğitimde sanal gerçeklik yeniliğinin geliştirilmesine yönelik teorik bir bakış açısını özetlemek olmuştur. 100'den fazla son kullanıcı tarafından deneyimlenen bir sanal gerçeklik senaryosuna ilişkin çalışmayı eğitimsel kavramlar perspektifinden sunarak, sanal gerçekliği eğitime uygulamayı amaçlayan diğer kişilere yardımcı olmayı amaçlamışlardır.

Kang ve Kang (2019) çalışmalarında, spor aracı olarak sanal gerçeklik tabanlı video oyunu Wii'yi kullanmışlardır. Wii, Nintendo tarafından 2006 yılında piyasaya sürülen bir oyun konsoludur. Wii ile denge duygusu geliştirilebileceğinden ve egzersiz ve rehabilitasyonun etkileri iyileştirilebileceğinden, çoğunlukla yaşlı veya engelli insanların fiziksel becerilerini ve günlük yaşam kapasitelerini geliştirmek için etkili bir araç olarak kullanılır.

4.5.2.3. Sağlık alanında Sanal Gerçeklik Teknolojisi

VR, çeşitli arayüzler aracılığıyla bir ekrandaki görüntülerle etkileşime girmelerine izin veren 360° sanal ortamlar kullanan kullanıcılara gerçekçi bir deneyim sağlayan 3D grafik tabanlı bir teknolojidir (Slater ve Sanchez-Vives, 2016). Sürükleyici VR, bir ekranın kullanıcının tüm görüş alanını kapsadığı ve kullanıcının başa takılan ekran (HMD-VR) veya projeksiyon

tabanlı sistemdir (örn. bir CAVE). Bununla birlikte, sürükleyici olmayan bir VR ortamı, VR teknolojisindeki en az etkileşimli uygulamayı ifade eder ve tipik olarak bir 2D ortamda uygulanır. HMD kullanan sürükleyici VR, kullanıcı için daha gerçekçi bir duyuşsal motor deneyimi sağladığından, sürükleyici olmayan VR'den daha etkili bir eğitim yöntemi olarak önerilmiştir (Huygelier ve ark., 2019).

Sanal gerçeklik teknolojisi ile geliştirilen ürün ve hizmetlerin sunduğu yeni ve farklı deneyimsel fırsatlar, sanal gerçekliğe olan ilgiyi artırmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak sağlıkta teşhis, tedavi, rehabilitasyon ve tıbbi görüntüleme teknikleri öğrencilerinin eğitiminde sanal gerçeklik teknolojisinden yararlanılmaktadır. Akyurt (2022), ülkemizde özellikle radyoloji ünitelerinde X-ışını üretmeden hasta ve çalışanların sağlığını korumaya yönelik prototip geliştirmeye yönelik bilimsel destekli (BABKO 2018, BAYER G4A Turkey 2020, KOSGEB 2022, ileri kadın girişimci destek fonu) araştırma ve ürün geliştirmeye yönelik çalışmalar yürütülmektedir.

Gerçek dünyadaki hareketlerden farklı olarak, VR yoluyla egzersizin zamansal ve mekansal kısıtlamaları yoktur ve kullanıcıda ilgi uyandırıp onlara keyifli bir deneyim sunabileceğinden, kullanıcıyı daha tutarlı egzersiz yapmaya motive edebilir. VR kullanan parkinson hastalarında spor bilimleri fakültelerinin antrenörlük ve diğer bilim dallarındaki eğitimlerinde sanal gerçeklik teknolojisinin uygulanması tamamen yeni bir projedir. Öğrencilere branş derslerinde uygun ortamın sağlanamaması, sakatlanma gibi durumlara karşı öğrencilere sanal gerçeklik teknolojisi ile eğitim verilmektedir.

Spor bilimlerinde teknolojinin kullanılıyor olması özellikle sporcularda maksimum sonuca ulaşma isteğine sebep oluyor. Spor, teknolojiyi en üst düzeyde kullanmakta bu da birçok spor branşında hızlı ilerlemeler görülmesini sağlamaktadır (Allen ve ark., 2009). Bu hızlı ilerleme ve gelişmeler, dünyanın en büyük spor organizasyonu olarak bilinen olimpiyat oyunlarına hazırlanan sporcuların, performans gelişimine ve antrenörlerin de sporcuları antreman etme becerilerine katkı sağladığı söylenebilir.

Spor kulüpleri, sporda fırsatlara dönüştürülebilecek en büyük zorlukları ve fırsatları belirlemek için stratejiler oluşturmaları gerekmektedir. Spor alanında sanal gerçeklik teknolojisinin kullanımı önümüzdeki yıllarda, büyüme potansiyeli ve pazar potansiyeli yüksek olacak bir yapı olarak karşımıza çıkacaktır.

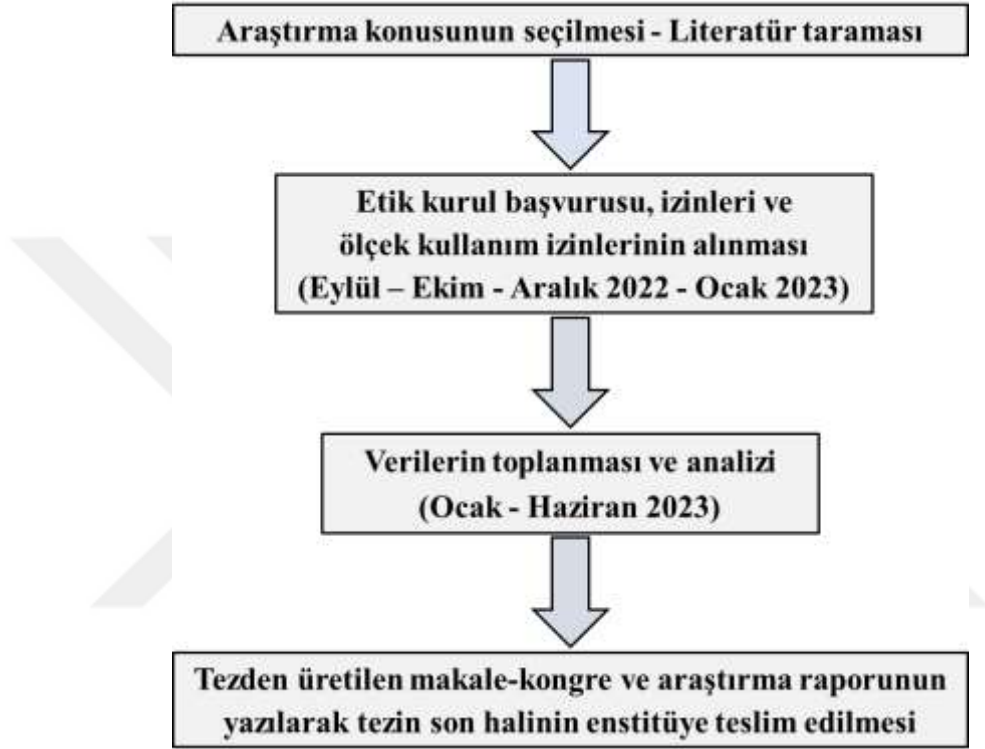
İnovasyon spor kulüplerinin etkili bir şekilde yönetilebilmesi için değer verilmesi gereken bir olgudur. Yüksek Lisans tez çalışması kapsamında yapılacak olan bu araştırma ile ilgili alan yazında çok yeni bir kavram olan sporda inovasyon konusunun, spor işletmelerine, teşkilatlarına, organizasyonlarına sağlayabileceği katkıların daha net ortaya konulması açısından oldukça önemlidir.

5. GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yeri, tasarımı, modeli hipotezleri, araştırmanın iş programı, evren ve örnekleme, veri toplama araçları, araştırma verilerinin nasıl toplandığını ve analiz edildiğine dair bilgiler sunulmuştur.

5.1. Araştırmanın Yeri ve Tarihi

Araştırma konusunun seçilmesine, literatür taramasına Eylül 2022’de başlanmış, Etik kurul ve ölçek kullanım izinlerinin alınması Ocak 2023 ayına kadar devam etmiştir.

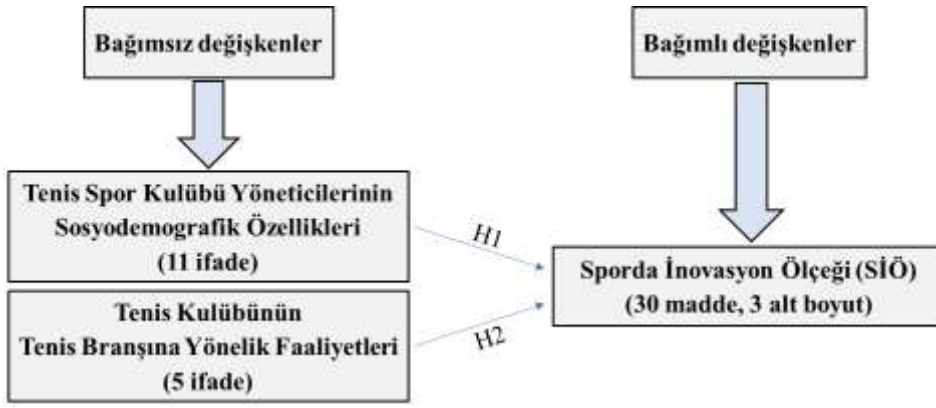


Şekil 6: Araştırmanın Tasarımı

Verilerin toplanması ve analizlerin yapılmasından sonra çalışmaya son hali verilmiştir. Tezden üretilen makale Ekim 2023 tarihinde, TR dizin, diğer dizinler (EBSCOhost Central & Eastern European Academic Source (CEEAS), index copernicus, Türk Medline..) taranan dergide yayınlanmak üzere kabul edilmiş olup, ayrıca uluslararası spor ve sağlık kongresinde sözlü sunum (Kasım 2023) şeklinde yapılmıştır.

5.2. Araştırmanın Modeli

Araştırma deseni (modeli) olarak tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın sorularını cevaplamak ya da hipotezlerini test etmek amacıyla geliştirilmiştir. Bağımlı ve bağımsız değişkenler (ölçek maddelerindeki değişkenler) arasında anlamlı ilişki olup olmadığına bakılmıştır. Elde edilen sonuçlar ışığında tenis yöneticilerinin inovasyon kavramına bakışları ortaya konularak çözüm önerileri verilecektir (Büyüköztürk ve ark., 2013; Karasar, 2012).



Şekil 7: Araştırmanın Modeli

Şekil 7’de bağımlı ve bağımsız değişkenler doğrultusunda oluşturulan araştırma modeli görülmektedir.

5.3. Araştırmanın Hipotezleri

H₀ = Sıfır hipotezi (farksızlık hipotezi) ($H_0: X = \mu$)

Bu hipotez, karşılaştırmak istenen değerler arasında fark olmadığını ileri sürer. Her testte öne sürülen ve asıl test edilmek istenen hipotezdir.

H₁ = Alternatif hipotezi ($H_1: X \neq \mu$)

H₁ hipotezi, H₀ hipotezine ters yönde kurulur. İki grup arasında fark vardır. İki ortalama arasında fark vardır şeklindedir.

H₀ = Sıfır hipotezi (farksızlık hipotezi)

Tablo 2: Araştırmada Kullanılacak Temel Hipotezler Tablosu

Hipotez	Açıklama
Hipotez 1	Sosyo-demografik özellikler ile sporda inovasyon ölçeğinin toplam puanı ve alt boyutlarında ilişki vardır.
Hipotez 2	Tenis kulübünün tenis branşına yönelik yaptığı faaliyetler ile sporda inovasyon ölçeğinin toplam puanı ve alt boyutlarında ilişki vardır.

5.4. Araştırma Planlaması

Araştırma sürecinde izlenen yolları ve zamanlamayı içeren araştırma planı Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3: Araştırma Planlaması

Süreç	Eylül 2022	Ekim 2022	Kasım 2022	Aralık 2022	Ocak 2023	Şubat 2023	Mart 2023	Nisan 2023	Mayıs 2023	Haziran 2023	Temmuz 2023	Ağustos 2023	Eylül 2023	Ekim 2023	Kasım 2023	Aralık 2023	Ocak 2024	Şubat 2024	Mart 2024	Nisan 2024	
Literatür taraması																					
Ölçek izin alma süreci																					
Etik Kurul																					

Anket çalışması																			
Veri analizi																			
Makale süreci																			
Kongre																			
Tezin enstitüye teslimi																			
Tez savunma																			

5.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırma; tenis spor kulübü yöneticilerinin sporda inovasyona bakış açılarını belirlemek üzere yapılan nicel bir araştırmadır. İstanbul ilinde faaliyet gösteren tenis kulüplerinde yürütülmüştür. Araştırmanın örneklemini İstanbul ilinde faaliyet gösteren tenis kulüplerinin yönetiminde görev alan ve Türk Tenis Federasyonu bünyesinde tescil işlemlerini tamamlayan (Türkiye Tenis Federasyonu Tenis Uygulama ve Prosedürleri, 2018) tüm tenis yöneticileri oluşturmuştur. İstanbul ili sınırları içerisinde (Avrupa ve Anadolu yakası) tenis branşında faaliyet gösteren 40 tenis kulübü araştırmaya dâhil edilmiş, çalışmaya gönüllü olarak 111 tenis kulübü yöneticisi (tenis branş, alt-yapı sorumluları, performans tenis sorumluları, milli takım belirleme/seçme sorumluları, veteran tenis vs.) katılmıştır. Kulüp yöneticilerinin bilgilerine TTF web sayfasından ulaşılmıştır. Çalışma öncesi gönüllülerden bilgilendirilmiş onam formu ve 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu'na (KVKK) uygun olarak her türlü kişisel verinin korunacağı ve verilerin üçüncü kişiler ile paylaşılmayacağı yönünde bilgi/aydınlatma yapıldıktan sonra dijital onamları alınmış, onayları alındıktan sonra Google Form üzerinden online ankete başlamaları sağlanmıştır.

Anketler, 17.01. - 27.02.2023 tarihleri arasında online olarak uygulanmıştır. Örneklem seçimine gidilmeden 150 yöneticiye anket formu gönderilmiştir. 6 Şubat'ta ülke genelinde meydana gelen deprem sonrası yapılan çalışmaların arama kurtarma, yardım kampanyalarında görev alan spor yöneticilerinin ve ülkede ilan edilen yas durumu dikkate alınarak veri toplama çalışması 111 tenis kulübü yöneticisi ile tamamlanmıştır (Resmî Gazete 17 Şubat 2023 – Sayı: 32107). Buna göre anketlerin geri dönüş oranı %74,0'tür. Bu oran sağlıklı yorum yapılabilmesi için gerekli %70-80 aralığındadır. Araştırmamızda 6 adet boş anket, veri eksikliği olan 7 adet anket analize dahil edilmemiştir.

5.6. Veri Toplama ve Değerlendirme Araçları

Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Etik Kurulundan çalışmanın bilimsel ve etik olarak uygun yürütüleceğine dair onay alınmıştır. Alınan onay sonrası çalışma için sahada veri toplanmaya başlanmıştır. Veri toplama aracı olarak anket formu kullanılmıştır. Bu bölümlerde yer alan ifadeler yüksek lisans öğrencisi tarafından yapılan literatür sonucu oluşturulmuştur (Ek 1). Üçüncü bölümde Sporda İnovasyon Ölçeği kullanılmış olup, Türkçe

geçerlilik güvenilirlik çalışmasını yapan araştırmacıdan ölçeğin kullanımı ile ilgili yazılı izin (elektronik posta yoluyla) alınmıştır (Ek 2).

5.6.1. Ölçüm araçları

Anket formu üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde katılımcıların sosyodemografik özelliklerini içeren 11 adet ifadeye, ikinci bölümde spor kulübünün yürüttüğü faaliyetler ve inovasyona bakış açılarını belirlemeye yönelik 5'er adet ifadeye yer verilmiştir. Üçüncü bölümde Kanario (2017) tarafından geliştirilen "Sporda İnovasyon Ölçeği" kullanılmıştır. Bu ölçek Kanario tarafından ilk defa "Influence Of Sports Innovation On Organizational Performance: A Case Of Football Kenia Federation" tez çalışmasında kullanılmıştır. Demir ve ark. (2020) tarafından Türkçe uyarlaması yapılan ölçeğin geçerlilik güvenilirlik çalışması da yazarlar tarafından yapılmıştır. Sporda İnovasyon Ölçeği (SİÖ) toplamda 30 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan ifadeler beşli (5'li likert) cevap seçeneğine sahiptir (1 = Kesinlikle Katılmıyorum -5 = Kesinlikle Katılıyorum). Ölçeğin diğer bir özelliği de 13 yaş üstü ve yetişkinlerde de kullanılıyor olabilmesidir. Toplamda 30 ifadeden oluşan sporda inovasyon ölçeğinin 3 adet alt boyutu vardır. Her bir alt boyut 10 adet ifadeden oluşmaktadır. Kulüplerde spor inovasyonu (KSİ 1-10 arası maddeler), spor kulüplerinde sporda yenilikçiliğin zorlukları inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler (SKSYZ 11-20 arası maddeler), spor kulüplerinde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler (SKSİKKYS 21-30 arası maddeler) şeklinde sıralanmıştır.

5.6.2. Ölçek puanlaması

Ölçekten alınan puan olumlu ve olumsuz boyutları kapsamında (-70) – (+70) aralığında değerlendirilmiştir. Ölçekte ters madde bulunmamaktadır, olumsuz boyutlardan edinilen puanlar eksi (-) değer ile olumlu boyuttan edinilen puanlar artı (+) değer ile hesaplanmaktadır.

5.6.3. Ölçek değerlendirmesi

Ölçeğin değerlendirilmesinde olumlu boyut puanlarının fazla olması sporda inovasyonun yüksek olduğunu göstermektedir. Boyutların olumsuz olarak değerlendirilip ve puanlaması sporda inovasyonun düştüğünü göstermektedir.

5.6.4. Güvenirlilik

Ölçeklerin güvenilirlik analizi sonucunda inovasyon ölçeğinin %95,1 oranı ile mükemmel derecede güvenilir olduğu tespit edilmiş olup, "kulüplerde spor inovasyonu" alt boyutunun güvenilirliği %92,3 oranı ile mükemmel derecede güvenilir, Spor "kulüplerde sporda yenilikçiliğin zorlukları" alt boyutunun güvenilirliği %93,7 oranı ile mükemmel derecede güvenilir ve "kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler" alt boyutunun güvenilirliği %90,8 oranı ile mükemmel derecede güvenilir olduğu tespit edilmiştir.

5.7. Arařtırmaya Alınma ve Dıřlanma Ölçütleri

Çalıřmaya; okuma yazma bilen, katılıma sözel ve yazılı onam veren, 19-69 yař aralıęında olan ve dernek ve/veya řirket statüsünde tenis sporu alanında faaliyet gösteren spor kulübü yöneticileri dâhil edilmiřtir. Çalıřmaya, katılım onayı alınmayan ve veri toplama anketini eksik dolduran tenis spor kulübü yöneticileri dahil edilmemiřtir.

5.8. Arařtırmanın Etik Yönü

Bu arařtırma, Helsinki Bildirgesi'nde belirtilen ilkelere uygun olarak gerekleřtirilmiř olup arařtırma ve yayın etięi ilkelerine uyulmuřtur. Devlet üniversitesinin etik kurulundan (20/12/2022 tarihi ve 112 karar numarası) izin alınmıřtır (Ek 3). Ayrıca ‘‘Sporda İnovasyon Öleęi’’nin alıřmada kullanılabilmesi için ölek geliřtiricisinden izin alınmıřtır. Yöneticilere ulařtırılan online anketin ilk bölümüne aydınlatılmıř onam formu eklenmiř ve alıřmaya gönüllü olarak katıldığını beyan eden ve dijital onay veren yöneticiler arařtırmaya dahil edilmiřtir.

5.9. Verilerin Analizi

Verilerin tanımlayıcı istatistiklerinde ortalama, standart sapma, medyan en düşük, en yüksek, frekans ve oran deęerleri kullanılmıřtır. Deęiřkenlerin daęılımı Kolmogorov-Smirnov testi ile ölçülmüřtür. Nicel baęımsız verilerin analizinde Baęımsız Örneklem T-test, Kruskal-Wallis testi ve Mann-Whitney U testi kullanılmıřtır.

6. BULGULAR

6.1. İstatistiksel Analiz

Çalışmada elde edilen verilerin analizlerinde SPSS 28.0 programı kullanılmıştır. Tanımlayıcı istatistikler kullanılarak elde edilen veriler grafiksel ve sayısal olarak gösterilmiştir. Merkezi eğilim ölçümleri olarak aritmetik ortalama, ortanca (Medyan), tepe değer (Mod), geometrik ortalamalara bakılarak, frekans ve oran (%) değerleri verilmiştir. Analiz yapıldığında %95 güven aralığı alınmıştır.

Değişkenlerin dağılımının normal dağılıma sahip olup olmadığını tespit etmek amacıyla normallik test yöntemi olarak Kolmogorov-Smirnov testine başvurulmuştur.

6.2. Demografik Değişkenlerin Frekans ve Yüzde Dağılımları

Tablo 4'te araştırmanın örneklemini oluşturan tenis yöneticilerinin demografik özelliklerine ilişkin tanımlayıcı istatistikler verilmiştir. Yaşları 19-66 aralığında olan yöneticilerin yaş ortalamaları $32,4 \pm 9,2$ yıldır. Yöneticilerin %29,7'si 19-27 yaş aralığında, %1,8'inin lise, %81,1'inin lisans, %16,2'sinin yüksek lisans ve %0,9'unun doktora düzeyinde eğitim aldığı görülmektedir. Evli oranı %31,5'dir. Çalışma deneyimleri incelendiğinde %5,4'ünün 1 yıldan az, %26,1'inin 1-4 yıl arasında, %23,4'nin 5-9 yıl arası, %45'inin 9 yıldan fazla iş tecrübesine sahip oldukları görülmektedir.

Tablo 4: Tenis Yöneticilerinin Sosyo Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı

		Min – Maks.	Medyan	Ort.±ss/n-%
Yaş		19,0 - 66,0	31,0	32,4 ± 9,2
Cinsiyet	Kadın			32 %28,8
	Erkek			79 %71,2
Medeni durum	Evli			35 %31,5
	Bekar			67 %60,4
	Boşanmış			8 %7,2
	Dul			1 %0,9
Eğitim durumu	Lise			2 %1,8
	Lisans			90 %81,1
	Yüksek Lisans			18 %16,2
	Doktora			1 %0,9
Çalışma süresi	1 yıldan az			6 %5,4
	1 - 4 yıl arası			29 %26,1
	5 - 8 yıl arası			26 %23,4
	9 yıldan fazla			50 %45,0
Sporda İnovasyon Ölçeği Toplam Puanı		30,0 - 150,0	111,0	109,1 ± 28,1
Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği		10,0 - 50,0	37,0	35,5 ± 10,4
Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği		10,0 - 50,0	38,0	35,9 ± 10,6
Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği		10,0 - 50,0	40,0	37,7 ± 9,9

Tablo 5’te arařtırmanın rneklemi ni oluřturan tenis yneticilerinin alıřtıkları kulp, kulpte yaptıkları grevler ve inovasyona bakıř aısına iliřkin tanımlayıcı istatistikler verilmiřtir. Yneticilerin %82,9’u asgari cretin zerinde gelir elde etmekte, %17,1’i hobi grupları biriminde alıřmakta ve %16,2’sinin tenis sporu ile 7-9 yıldan beri ilgilendikleri grlmektedir.

Tablo 5: Kulbn Tenis Branřına Ynelik Faaliyetleri ve İnovasyona Bakıřlarına Ait Bulgular

		n	%
Tenis kulb	Anadolu Yakası Kulpleri	60	%54,1
	Avrupa Yakası Kulpleri	51	%45,9
Gelir durumu	Asgari cret	19	%17,1
	Asgari cret zeri	92	%82,9
Kulp stats	Dernek	62	%55,9
	řirket	49	%44,1
alıřtıđı birim	Hobi Grupları	19	%17,1
	Performans	71	%64,0
	Veteran	14	%12,6
	Hepsi	7	%6,3
Grevi	Antrenr	69	%62,2
	Bař Antrenr	3	%2,7
	Ynetici Antrenr	7	%6,3
	Koordinatr	32	%28,8
Ka yıldır tenis sporuyla uđrařıyorsunuz?	1 - 3 yıl	8	%7,2
	4 - 6 yıl	14	%12,6
	7 - 9 yıl	18	%16,2
	≥ 10 yıl	71	%64,0
alıřtıđınız kulpte performans tenisi ile ilgili faaliyetleriniz var mı?	Evet	100	%90,1
	Hayır	11	%9,9
alıřtıđınız kulpte oyuncularınız ařađıdaki turnuvalardan hangisine katılıyorsunuz?	Yaz ve Kıř Kupası	54	%48,6
	Milli Takım Seme Turnuvası	16	%14,4
	Trkiye řampiyonası Turnuvaları	4	%3,6
	Hafta İi - Hafta Sonu Turnuvası	37	%33,3
alıřtıđınız kulpte ařađıdaki turnuvalardan hangisi dzenlenmektedir?	8-9-10 Yař Turnuvası	31	%27,9
	12-14-16 Yař Turnuvası	38	%34,2
	18 Yař Turnuvası	6	%5,4
	Bykler Turnuvası	36	%32,4
Daha nce ‘‘inovasyon, yenilik, yeniliki’’ kavramlarını duydunuz mu?	Evet	104	%93,7
	Hayır	7	%6,3
Kulbnzn sporda inovasyona/yeniliđe bakıřını nasıl deđerlendiriyorsunuz?	ok Dřk	10	%9,0
	Dřk	15	%13,5
	Orta	54	%48,6
	Olduka Yksek	32	%28,8

6.3. Güvenirlilik Analizi Sonucu

Sporda İnovasyon Ölçeği (SİÖ), Türkçeye uyarlama ve geçerlilik güvenirlilik çalışması Demir ve ark. (2020) tarafından yapılmış, yaptıkları çalışmada toplam puanda güvenirlilik oranı %95,1 çıkmıştır. “Kulüplerde Spor İnovasyonu” alt boyutunun güvenirliliği %92,3, “Kulüplerde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları” alt boyutunun güvenirliliği %93,7 ve “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler” alt boyutunun güvenirliliği ise %90,8 çıkmış, ölçeğin güvenilir olduğu görülmüştür. Tablo 3’te tenis kulübü yöneticileri ile yaptığımız çalışmanın güvenirlilik analizinin sonuçları görülmektedir. SİÖ’nin toplam puanda Cronbach’s Alpha değeri %97,2 (30 ifade), “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” değeri %94,4 ile güvenli çıkmıştır. “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları” alt boyutunun güvenirliliği %94,4 (10 ifade), “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler” alt boyutunun güvenirliliği %94,9 (10 ifade) ile mükemmel derecede güvenilir olduğu görülmektedir. Bu sonuçlara göre çalışmamızın “yüksek derecede güvenilir” olduğu sonucuna varılmıştır.

Tablo 6: Güvenirlilik Analizi Sonuçları

Ölçek	Cronbach Alpha Katsayısı	Madde Sayısı
Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları	0,944	10
Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler	0,949	10
Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği	0,941	10
Toplam Puanı	0,972	30

6.4. Ölçeklere İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

Avrupa yakası tenis kulüplerinde *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anadolu yakası tenis kulüplerinden anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksektir. Kadın ve erkek grupları arasında *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir. Medeni durumu evli ve bekar olan gruplar arasında *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir. Eğitim durumu lisans altı ve lisansüstü olan gruplar arasında *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Çalışma süresi 5 yıl altı ve üstü olan gruplar arasında *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir. Gelir durumu asgari ücret ve asgari ücret üzeri olan gruplar arasında *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Dernek kulüpleri ile şirket kulüpleri arasında *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Veteran grubu çalışma biriminde *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* permons grubu çalışma biriminden anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti. Hobi grupları çalışma birimi ile performan ve veteran grubu çalışma birimleri arasında *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Koordinatör grubunda *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* antrenör grubundan anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti.

Tenis oynama süresi 10 yıl üzeri olan grubunda *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* tenis oynama süresi 10 yıl altı olan gruptan anlamlı ($p<0.05$) olarak daha düşüktü.

Performans tenis faaliyeti olan ve olmayan grupta *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Yerel ve genel turnuvalara katılan oyuncular arasında *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

8-10 yaş, 12-16 yaş ve ≥ 18 yaş kulüp turnuvası grupları arasında *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

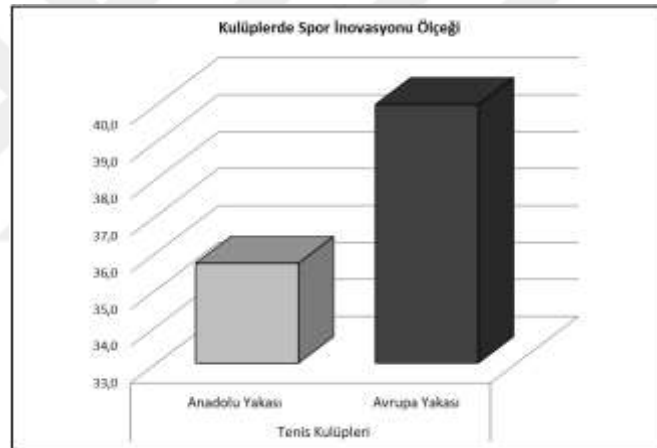
Daha Önce "İnovasyon, Yenilik, Yenilikçi" Kavranlarını Duyan ve duymayan kişiler arasında *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Kulübünün sporda inovasyona bakış açısını yüksek değerlendiren grupta *sporda inovasyon ölçeği toplam puanı* kulübünün sporda inovasyona bakış açısını düşük-orta değerlendiren grupta gruptan anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti.

Tablo 7: Sporda İnovasyon Ölçeği Toplam Puanı

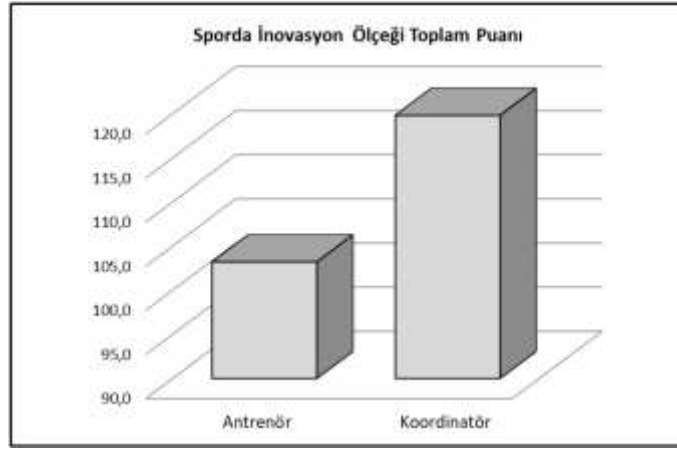
		Min-Mak	Medyan	Ort.±ss	p	
Tenis Kulübü	Anadolu Yakası	30,0 - 150,0	104,0	101,6 ± 26,6	0,000	m
	Avrupa Yakası	30,0 - 146,0	128,0	117,9 ± 27,4		
Cinsiyet	Kadın	30,0 - 147,0	109,0	112,4 ± 27,4	0,509	m
	Erkek	30,0 - 150,0	113,0	107,7 ± 28,4		
Medeni Durumu	Evli	30,0 - 147,0	113,0	108,9 ± 32,1	0,780	m
	Bekar	30,0 - 150,0	111,0	109,1 ± 26,2		
Eğitim Durumu	< Lisans	30,0 - 150,0	113,5	110,2 ± 25,8	0,863	m
	> Lisans	42,0 - 149,0	110,0	103,7 ± 37,4		
Çalışma Süresi	< 5 Yıl	80,0 - 150,0	105,0	110,3 ± 19,9	0,442	m
	> 5 Yıl	30,0 - 147,0	115,5	108,5 ± 31,2		
Gelir Durumu	Asgari Ücret	47,0 - 150,0	111,0	115,7 ± 25,5	0,347	m
	< Asgari Ücret	30,0 - 147,0	111,5	107,7 ± 28,5		
Kulüp Statüsü	Dernek	30,0 - 146,0	107,5	106,0 ± 29,0	0,219	m
	Şirket	30,0 - 150,0	115,0	113,0 ± 26,6		
Çalıştığı Birim	Hobi Grupları ¹	93,0 - 140,0	120,0	117,4 ± 17,2	0,021	K
	Performans ²	30,0 - 150,0	107,0	105,3 ± 29,3		
	Veteran ³	30,0 - 146,0	134,5 ²	122,8 ± 29,9		
Görevi	Antrenör	30,0 - 150,0	105,0	103,2 ± 28,3	0,001	m

	Koordinatör	43,0 - 146,0	128,0	119,8 ± 24,5		
Tenis Oynama Süresi	< 10 Yıl	42,0 - 150,0	119,5	117,8 ± 23,4	0,011	m
	> 10 Yıl	30,0 - 149,0	105,0	104,1 ± 29,4		
Performans Tenis Faaliyeti	Evet	30,0 - 150,0	115,0	110,4 ± 28,0	0,065	m
	Hayır	30,0 - 137,0	104,0	96,6 ± 26,9		
Oyuncu Turnuva Katılımı	Yerel Turnuva	30,0 - 150,0	111,0	109,5 ± 27,1	0,911	m
	Genel Turnuva	45,0 - 148,0	111,0	107,3 ± 32,7		
Kulüpte Düzenlenen Turnuva	8-10 Yaş	30,0 - 150,0	119,0	112,4 ± 29,7	0,269	K
	12-16 Yaş	37,0 - 148,0	104,5	105,3 ± 28,6		
	≥ 18 Yaş	30,0 - 147,0	112,0	110,0 ± 26,5		
Daha Önce "İnovasyon, Yenilik, Yenilikçi" Kavramlarını Duydunuz Mu?						
Evet		30,0 - 150,0	111,0	109,4 ± 27,6	0,818	m
Hayır		30,0 - 140,0	117,0	104,4 ± 36,2		
Kulübünüzün Sporda İnovasyona/Yeniliğe Bakışını Nasıl Değerlendiriyorsunuz?						
Düşük-Orta		37,0 - 147,0	107,0	106,9 ± 25,8	0,032	m
Yüksek		30,0 - 150,0	118,5	114,3 ± 32,9		
^K Kruskal-Wallis (Mann-whitney u test) / ^m Mann-whitney u test						
² Performans grubu ile fark p<0.05						

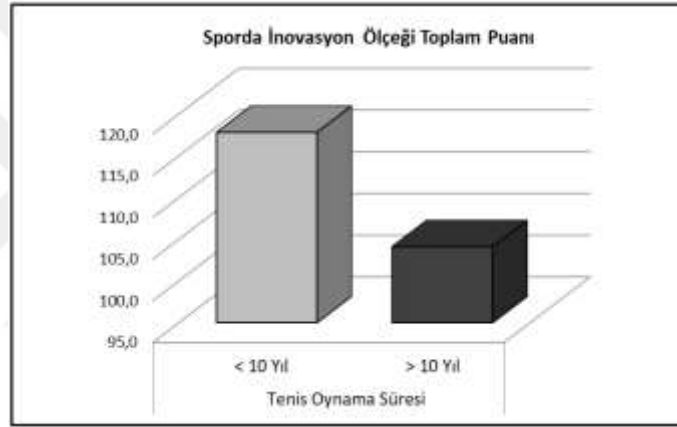


Şekil 8: Sporda İnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ile Tenis Kulübünün Faaliyet Gösterdiği Bölgeye Göre Durumu

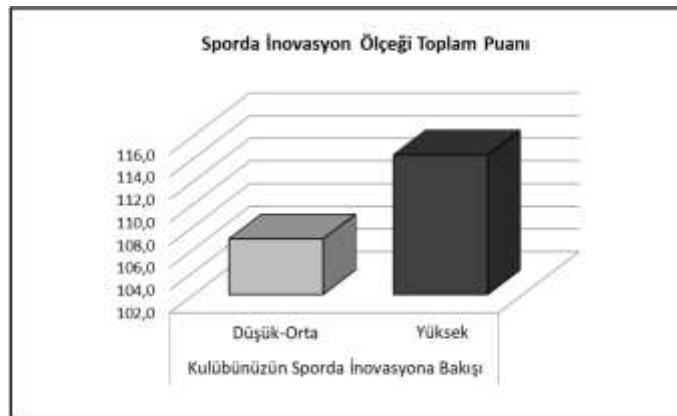
Tenis kulübünün faaliyet gösterdiği bölgeye göre “Sporda İnovasyon Ölçeği Toplam Puanı” ortalamaları Şekil 8’de verilmiştir. Avrupa yakasında faaliyet gösteren kulüplerin sporda inovasyon ölçeğinin toplam puanı, Anadolu yakası kulüplerine göre anlamlı olarak daha yüksektir (p=0.005).



Şekil 9: Sporda İnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ile Yaptığı Göreve Göre Durumu
Yöneticinin yaptığı göreve göre “Sporda İnovasyon Ölçeği Toplam Puanı” ortalamaları Şekil 9’da verilmiştir. Koordinatör olarak görev yapan yöneticilerin sporda inovasyon ölçeğinin toplam puanı, antrenör olarak çalışanlara göre anlamlı olarak daha yüksektir (p=0.005).

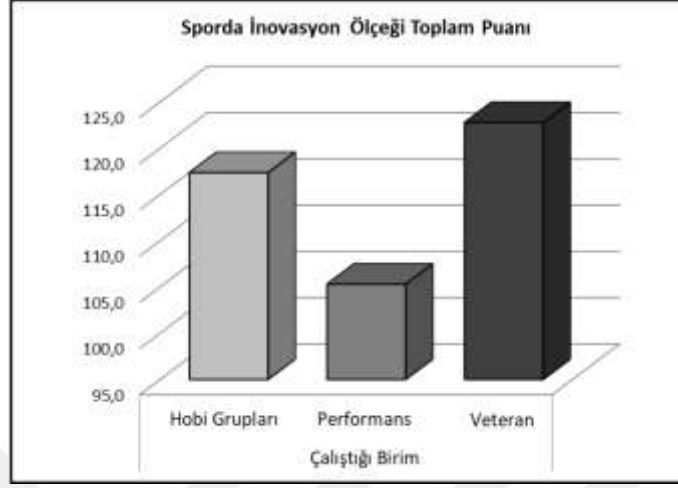


Şekil 10: Sporda İnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ile Yöneticinin Tenis Oynama Süresine Göre Durumu
Tenis oynama süresine göre “Sporda İnovasyon Ölçeği Toplam Puanı” ortalamaları Şekil 10’da verilmiştir. Tenis oynama süresi 10 yıldan az olan yöneticilerin sporda inovasyon ölçeğinin toplam puanı, oynama süresi 10 yıl ve üstünde olan yöneticilere göre anlamlı olarak daha yüksektir (p=0.005).



Şekil 11: Sporda İnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ile Çalıştığı Kulübün İnovasyona Bakış Durumu

Tenis kulübünün sporda inovasyona bakışına göre “Sporda İnovasyon Ölçeği Toplam Puanı” ortalamaları Şekil 11’de verilmiştir. Kulübün bakış açısını yüksek olarak değerlendirenlerin sporda inovasyon ölçeğinin toplam puanı, düşük-orta olarak değerlendirenlere göre anlamlı olarak daha yüksektir ($p=0.005$).



Şekil 12: Sporda İnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ile Kulüplerin Çalıştığı Birime Göre Dağılımı
Tennis kulüp yöneticilerinin çalıştığı birime göre “Sporda İnovasyon Ölçeği Toplam Puanı” ortalamaları Şekil 12’de verilmiştir. Veteran tenisinde çalışan yöneticilerin sporda yenilikçiliğin zorlukları alt boyutu toplam puanı, performans tenisinde çalışanlara göre anlamlı olarak daha yüksektir ($p=0.005$).

Tablo 8’de kulüp yöneticilerinin “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Alt Boyutu Ölçeği” incelenmesi amacıyla yapılan Kruskal-Wallis test, Mann-Whitney U test, Bağımsız Örneklem T test sonuçları verilmiştir.

Avrupa yakası tenis kulüplerinde “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” Anadolu yakası tenis kulüplerinden anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksektir.

Kadın ve erkek grupları arasında “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Medeni durumu evli ve bekar olan gruplar arasında “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Eğitim durumu lisans altı ve lisansüstü olan gruplar arasında “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Çalışma süresi 5 yıl altı ve üstü olan gruplar arasında “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Gelir durumu asgari ücret ve asgari ücret üzeri olan gruplar arasında “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Dernek kulüpleri ile şirket kulüpleri arasında “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Veteran grubu çalışma biriminde “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” performans grubu çalışma biriminden anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksektir.

Hobi grupları çalışma birimi ile performans ve veteran grubu çalışma birimleri arasında “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Koordinatör grubunda “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” antrenör grubundan anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti.

Tenis oynama süresi 10 yıl altı ve üstü olan gruplar arasında “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Performans tenis faaliyeti olan ve olmayan grupta “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Yerel ve genel turnuvalara katılan oyuncular arasında “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

8-10 yaş, 12-16 yaş ve ≥ 18 yaş kulüp turnuvası grupları arasında “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Daha önce “İnovasyon, Yenilik, Yenilikçi” kavramlarını duyan ve duymayan kişiler “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Kulübünün sporda inovasyona bakış açısını düşük-orta ve yüksek değerlendiren gruplar arasında “Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

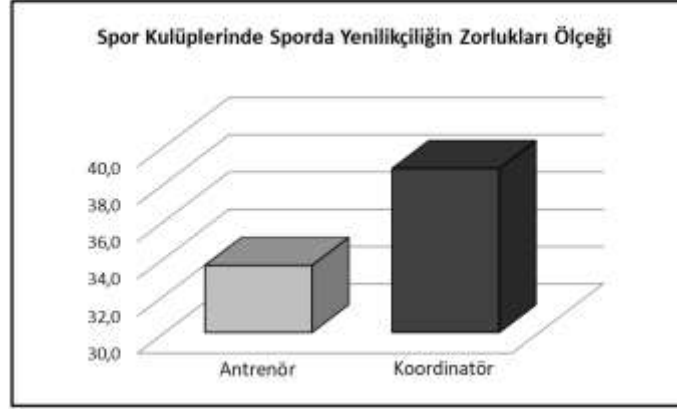
Tablo 8: Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği

		Min-Maks	Medyan	Ort.±ss	p	
Tenis Kulübü	Anadolu Yakası	10.0 - 50.0	33.0	32.7 ± 9.9	0.001	m
	Avrupa Yakası	10.0 - 50.0	41.0	38.7 ± 10.0		
Cinsiyet	Kadın	10.0 - 50.0	37.0	37.3 ± 10.0	0.234	m
	Erkek	10.0 - 50.0	36.0	34.7 ± 10.5		
Medeni Durumu	Evli	10.0 - 50.0	36.0	35.6 ± 10.8	0.904	m
	Bekar	10.0 - 50.0	38.0	35.4 ± 10.2		
Eğitim Durumu	< Lisans	10.0 - 50.0	37.0	35.7 ± 9.9	0.941	m
	> Lisans	12.0 - 50.0	37.0	34.5 ± 12.7		
Çalışma Süresi	< 5 Yıl	16.0 - 50.0	36.0	35.1 ± 9.3	0.544	m
	> 5 Yıl	10.0 - 50.0	38.0	35.6 ± 10.9		
Gelir Durumu	Asgari Ücret	16.0 - 50.0	39.0	37.3 ± 11.0	0.314	m
	< Asgari Ücret	10.0 - 50.0	36.5	35.1 ± 10.2		
Kulüp Statüsü	Dernek	10.0 - 50.0	35.5	34.4 ± 10.8	0.215	t
	Şirket	10.0 - 50.0	39.0	36.8 ± 9.8		
Çalıştığı Birim	Hobi Grupları	16.0 - 48.0	42.0	38.7 ± 9.4	0.029	k
	Performans	10.0 - 50.0	36.0	34.2 ± 10.2		

	Veteran	10.0 - 50.0	43.0	40.0 ± 10.6		
Görevi	Antrenör	10.0 - 50.0	35.5	33.6 ± 10.4	0.005	m
	Koordinatör	16.0 - 50.0	41.0	38.8 ± 9.6		
Tenis Oynama Süresi	< 10 Yıl	16.0 - 50.0	40.0	37.0 ± 10.0	0.185	m
	> 10 Yıl	10.0 - 50.0	36.0	34.6 ± 10.5		
Performans Tenis Faaliyeti	Evet	10.0 - 50.0	38.0	35.7 ± 10.4	0.321	m
	Hayır	10.0 - 47.0	34.0	32.9 ± 10.3		
Oyuncu Turnuva Katılımı	Yerel Turnuva	10.0 - 50.0	37.0	35.5 ± 10.1	0.884	m
	Genel Turnuva	12.0 - 50.0	37.5	35.3 ± 11.9		
Kulüpte Düzenlenen Turnuva	8-9-10 Yaş	10.0 - 50.0	40.0	37.6 ± 10.7	0.156	k
	12-14-16 Yaş	12.0 - 50.0	35.0	33.6 ± 10.6		
	≥ 18 Yaş	10.0 - 50.0	36.0	35.6 ± 9.8		
Daha Önce "İnovasyon, Yenilik, Yenilikçi" Kavranlarını Duydunuz Mu?						
Evet		10.0 - 50.0	37.0	35.6 ± 10.2	0.569	t
Hayır		10.0 - 48.0	40.0	33.3 ± 13.0		
Kulübünüzün Sporda İnovasyona/Yeniliğe Bakışını Nasıl Değerlendiriyorsunuz?						
Düşük-Orta		15.0 - 50.0	36.0	35.5 ± 9.3	0.990	t
Yüksek		10.0 - 50.0	39.0	35.4 ± 12.7		
kKruskal-wallis (Mann-whitney u test) / tBağımsız örneklem t test / mMann-whitney u test						



Şekil 13: Kulüplerin Faaliyet Gösterdiği Bölgeye Göre Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Alt Boyutu Dağılımı
Tenis kulüplerinin faaliyet gösterdiği bölgeye göre “Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Alt Boyutu” ortalamaları Şekil 13’te verilmiştir. Avrupa yakasında faaliyet gösteren kulüplerin sporda yenilikçiliğin zorlukları alt boyutu, Anadolu yakası kulüplerine göre anlamlı olarak daha yüksektir (p=0.005).



Şekil 14: Kulüp Yöneticilerinin Yaptığı Göreve göre Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Alt Boyutu Dağılımı
Tenis kulüp yöneticilerinin yaptığı göreve göre “Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Alt Boyutu” ortalamaları Şekil 14’te verilmiştir. Koordinatör olarak çalışan yöneticilerin sporda yenilikçiliğin zorlukları alt boyutu, antrenör olarak görev yapanlara göre anlamlı olarak daha yüksektir ($p=0.005$).



Şekil 15: Kulüp Yöneticilerinin Çalıştığı Birime Göre Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Alt Boyutu Dağılımı
Tenis kulüp yöneticilerinin çalıştığı birime göre “Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Alt Boyutu” ortalamaları Şekil 15’te verilmiştir. Veteran tenisinde çalışan yöneticilerin sporda yenilikçiliğin zorlukları alt boyutu, performans tenisinde çalışanlara göre anlamlı olarak daha yüksektir ($p=0.005$).

Tablo 9’da “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler” alt boyutunun incelenmesi amacıyla yapılan Kruskal-Wallis test, Mann-Whitney U test, Bağımsız Örneklem T test sonuçları verilmiştir.

Avrupa yakası tenis kulüplerinde “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği”, Anadolu yakası tenis kulüplerinden anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti.

Kadın ve erkek grupları arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Medeni durumu evli ve bekar olan gruplar arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Eğitim durumu lisans altı ve lisansüstü olan gruplar arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Çalışma süresi 5 yıl altı ve üstü olan gruplar arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Gelir durumu asgari ücret ve asgari ücret üzeri olan gruplar arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Dernek kulüpleri ile şirket kulüpleri arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Veteran grubu çalışma biriminde “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği”, performans grubu çalışma biriminden anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti.

Hobi grupları çalışma birimi ile performans ve veteran grubu çalışma birimleri arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Koordinatör grubunda “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği”, antrenör grubundan anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti.

Tenis oynama süresi 10 yıl üstü olan grupta “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği”, tenis oynama süresi 10 yıl altı olan gruptan anlamlı ($p<0.05$) olarak daha düşüktü.

Performans tenis faaliyeti olan grupta “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği”, performans tenis faaliyeti olmayan gruptan anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti.

Yerel ve genel turnuvalara katılan oyuncular arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

8-10 yaş, 12-16 yaş ve ≥ 18 yaş kulüp turnuvası grupları arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

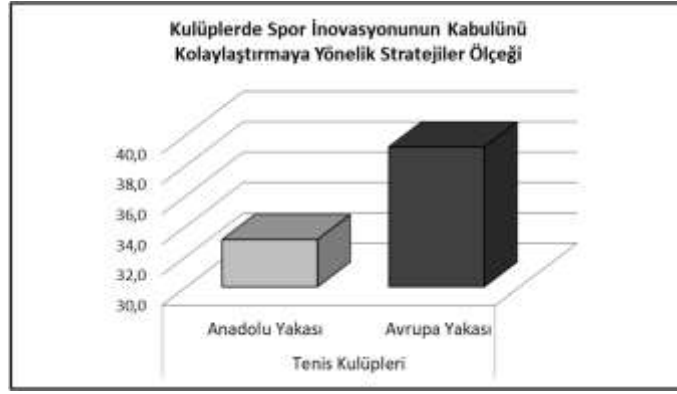
Daha Önce "İnovasyon, Yenilik, Yenilikçi" kavramlarını duyan ve duymayan kişiler "Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği" anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Kulübünün sporda inovasyona bakış açısını yüksek değerlendiren grupta "Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği", kulübünün sporda inovasyona bakış açısını düşük-orta değerlendiren gruptan anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti.

Tablo 9: Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği

		Min-Mak	Medyan	Ort.±ss	p	
Tenis Kulübü	Anadolu Yakası	10.0 - 50.0	35.0	33.1 ± 10.2	0.001	m
	Avrupa Yakası	10.0 - 50.0	42.0	39.2 ± 10.1		
Cinsiyet	Kadın	10.0 - 50.0	35.0	36.1 ± 10.9	0.886	m
	Erkek	10.0 - 50.0	39.0	35.8 ± 10.5		
Medeni Durumu	Evli	10.0 - 50.0	39.0	36.1 ± 11.9	0.656	m
	Bekar	10.0 - 50.0	37.5	35.8 ± 10.0		
Eğitim Durumu	<Lisans	10.0 - 50.0	39.0	36.2 ± 9.9	0.781	m
	> Lisans	13.0 - 50.0	35.0	34.3 ± 13.4		
Çalışma Süresi	< 5 Yıl	19.0 - 50.0	36.0	36.8 ± 8.1	0.992	m
	> 5 Yıl	10.0 - 50.0	39.5	35.5 ± 11.5		
Gelir Durumu	Asgari Ücret	13.0 - 50.0	39.0	38.6 ± 10.2	0.241	m
	<Asgari Ücret	10.0 - 50.0	37.5	35.3 ± 10.6		
Kulüp Statüsü	Dernek	10.0 - 50.0	37.5	34.7 ± 10.7	0.193	m
	Şirket	10.0 - 50.0	39.0	37.4 ± 10.3		
Çalıştığı Birim	Hobi Grupları	28.0 - 49.0	41.0	38.5 ± 6.8	0.031	K
	Performans	10.0 - 50.0	37.0	34.6 ± 11.2		
	Veteran	10.0 - 50.0	45.5	41.4 ± 10.7		
Görevi	Antrenör	10.0 - 50.0	34.5	33.7 ± 10.6	0.002	m
	Koordinatör	15.0 - 50.0	41.0	39.9 ± 9.3		
Tenis Oynama Süresi	< 10 Yıl	13.0 - 50.0	41.5	40.2 ± 8.4	0.001	m
	> 10 Yıl	10.0 - 50.0	34.0	33.5 ± 10.9		
Performans Tenis Faaliyeti	Evet	10.0 - 50.0	39.0	36.6 ± 10.4	0.035	m
	Hayır	10.0 - 44.0	31.0	29.9 ± 10.0		
Oyuncu Turnuva Katılımı	Yerel Turnuva	10.0 - 50.0	39.0	36.2 ± 10.3	0.718	m
	Genel Turnuva	13.0 - 50.0	35.5	34.7 ± 11.9		
Kulüpte Düzenlenen Turnuva	8-9-10 Yaş	10.0 - 50.0	40.0	36.7 ± 11.6	0.617	K
	12-14-16 Yaş	10.0 - 50.0	34.5	35.2 ± 10.3		
	≥ 18 Yaş	10.0 - 50.0	37.5	35.9 ± 10.2		
Daha Önce "İnovasyon, Yenilik, Yenilikçi" Kavranlarını Duydunuz Mu?						
Evet		10.0 - 50.0	38.0	36.0 ± 10.4	0.956	m
Hayır		10.0 - 49.0	40.0	35.0 ± 13.4		
Kulübünüzün Sporda İnovasyona/Yeniliğe Bakışını Nasıl Değerlendiriyorsunuz?						
Düşük-Orta		10.0 - 50.0	36.0	34.8 ± 10.0	0.022	m
Yüksek		10.0 - 50.0	40.0	38.5 ± 11.6		

^K Kruskal-wallis (Mann-whitney u test) / ^m Mann-whitney u test



Şekil 16: Tenis Kulübünün Bulunduğu Yakaya Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı

Tenis kulübünün bulunduğu yakaya göre “Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu” ortalamaları Şekil 16’da verilmiştir. Avrupa yakası tenis kulüplerinin “Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu”, Anadolu yakasında faaliyet gösteren kulüplere göre anlamlı olarak daha yüksektir ($p=0.005$).



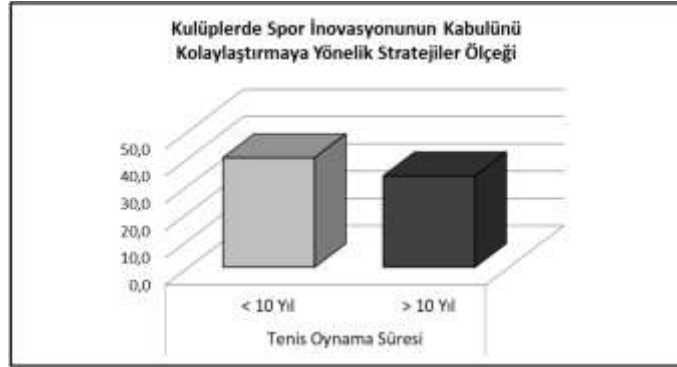
Şekil 17: Tenis Kulübü Yöneticilerinin Yaptığı Göreve Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı

Tenis kulübü yöneticilerinin yaptıkları göreve göre “Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu” ortalamaları Şekil 17’de verilmiştir. Koordinatör olarak çalışan yöneticilerin “Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu”, antrenörlere göre anlamlı olarak daha yüksektir ($p=0.005$).



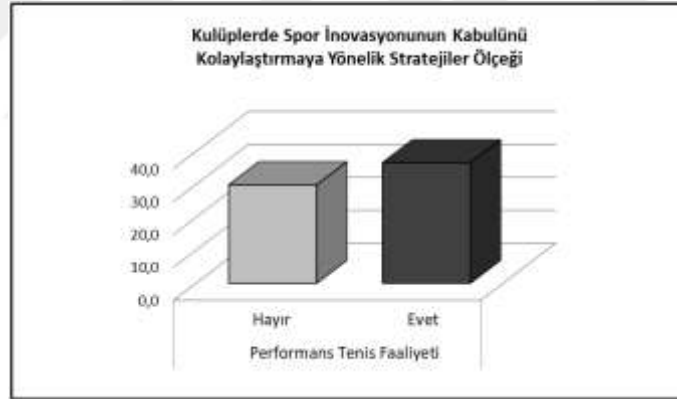
Şekil 18: Tenis Kulübü Yöneticilerinin Çalıştığı Birime Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı

Tenis kulübü yöneticilerinin çalıştığı birime göre “Spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler alt boyutu” ortalamaları Şekil’de verilmiştir. Veteran tenisinden sorumlu yöneticilerin performans tenisinden sorumlu yöneticilere göre anlamlı olarak daha yüksektir ($p=0.005$).



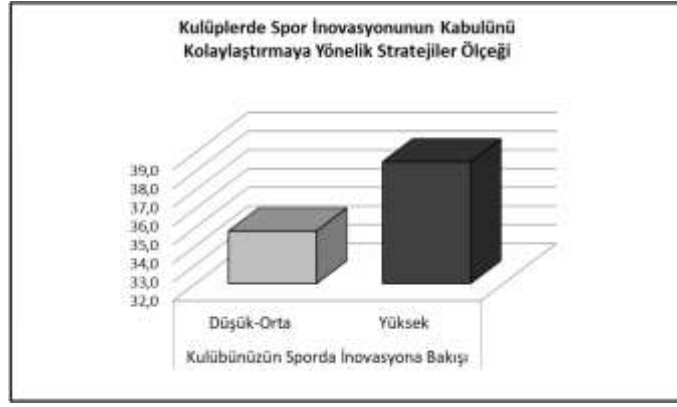
Şekil 19: Tenis Kulübü Yöneticilerinin Tenis Oynama Süresine Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı

Tenis kulübü yöneticilerinin tenis oynama sürelerine göre “Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu” ortalamaları Şekil 19’da verilmiştir. Tenis oynama süreleri 10 yıl ve altı olan yöneticilerin alt boyutu ortalamaları, 10 yıl ve üstü olan yöneticilere göre anlamlı olarak daha yüksektir ($p=0.005$).



Şekil 20: Tenis Kulübü Performans Tenis Yapma Durumuna Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı

Tenis kulübünün performans tenis faaliyeti durumuna göre “Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu” ortalamaları Şekil 20’de verilmiştir. Performans faaliyeti olan kulüplerin alt boyut ortalamaları, performans tenis faaliyeti olmayan kulüplere göre anlamlı olarak daha yüksektir ($p=0.005$).



Şekil 21: Tenis Kulübünün Sporda İnovasyona Bakış Açıklarına Göre Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu Dağılımı

Tenis kulübünün sporda inovasyona bakışına göre “Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Alt Boyutu” ortalamaları Şekil 21’de verilmiştir. İnovasyona bakış açısı yüksek olan kulüplerin alt boyutu ortalaması, bakış açısı düşük-orta olan kulüplere göre daha yüksektir ($p=0.005$).

Tablo 10’da “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” alt boyutunun incelenmesi amacıyla yapılan Kruskal-Wallis test, Mann-Whitney U test, Bağımsız Örneklem T test sonuçları verilmiştir.

Avrupa yakası tenis kulüplerinde “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği”, Anadolu yakası tenis kulüplerinden anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti.

Kadın ve erkek grupları arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Medeni durumu evli ve bekar olan gruplar arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Eğitim durumu lisans altı ve lisansüstü olan gruplar arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir. (Tablo 6)

Çalışma süresi 5 yıl altı ve üstü olan gruplar arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Gelir durumu asgari ücret ve asgari ücret üzeri olan gruplar arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Dernek kulüpleri ile şirket kulüpleri arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Hobi grupları, performans, veteran grubu çalışma birimleri arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Koordinatör grubunda “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği”, antrenör grubundan anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti.

Tenis oynama süresi 10 yıl üstü olan grupta “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği”, tenis oynama süresi 10 yıl altı olan gruptan anlamlı ($p<0.05$) olarak daha düşüktü.

Performans tenis faaliyeti olan ve olmayan grupta “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Yerel ve genel turnuvalara katılan oyuncular arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

8-10 yaş, 12-16 yaş ve ≥ 18 yaş kulüp turnuvası grupları arasında “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

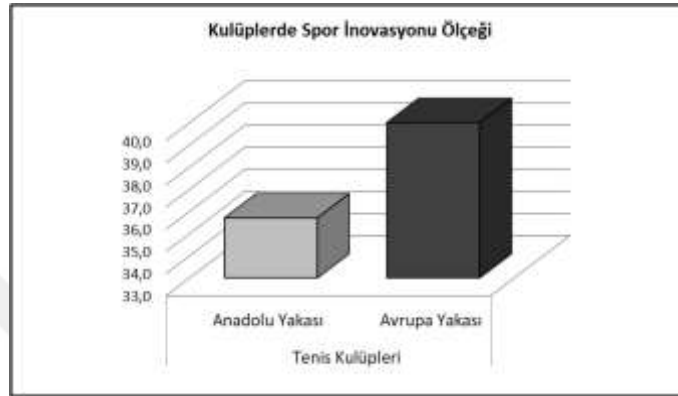
Daha Önce "İnovasyon, Yenilik, Yenilikçi" kavramlarını duyan ve duymayan kişilerde “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” anlamlı ($p>0.05$) farklılık göstermemiştir.

Kulübünün sporda inovasyona bakış açısını yüksek değerlendiren grupta “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği”, kulübünün sporda inovasyona bakış açısını düşük-orta değerlendiren gruptan anlamlı ($p<0.05$) olarak daha yüksekti.

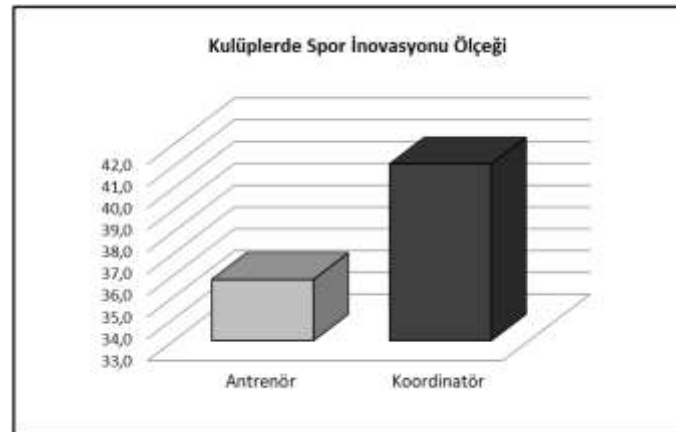
Tablo 10: Kulüplerde Spor İnovasyonu

		Min-Mak	Medyan	Ort.±ss	p	
Tenis Kulübü	Anadolu Yakası	10.0 - 50.0	38.5	35.7 ± 10.4	0.004	m
	Avrupa Yakası	10.0 - 50.0	42.0	40.0 ± 8.8		
Cinsiyet	Kadın	10.0 - 50.0	42.5	39.0 ± 9.3	0.218	m
	Erkek	10.0 - 50.0	39.0	37.2 ± 10.1		
Medeni Durumu	Evli	10.0 - 50.0	40.0	37.2 ± 11.3	0.997	m
	Bekar	10.0 - 50.0	40.0	37.9 ± 9.2		
Eğitim Durumu	<Lisans	10.0 - 50.0	40.0	38.3 ± 9.3	0.304	m
	> Lisans	13.0 - 50.0	39.0	34.9 ± 12.2		
Çalışma Süresi	<5 Yıl	25.0 - 50.0	39.0	38.4 ± 7.1	0.550	m
	> 5 Yıl	10.0 - 50.0	40.0	37.4 ± 11.0		
Gelir Durumu	Asgari Ücret	18.0 - 50.0	39.0	39.8 ± 7.8	0.490	m
	<Asgari Ücret	10.0 - 50.0	40.0	37.3 ± 10.2		
Kulüp Statüsü	Dernek	10.0 - 50.0	39.5	36.9 ± 10.3	0.266	m
	Şirket	10.0 - 50.0	40.0	38.8 ± 9.3		
Çalıştığı Birim	Hobi Grupları	30.0 - 47.0	41.0	40.2 ± 5.4	0.076	K
	Performans	10.0 - 50.0	39.0	36.5 ± 10.5		
	Veteran	10.0 - 50.0	42.5	41.4 ± 9.7		
Görevi	Antrenör	10.0 - 50.0	39.0	35.8 ± 10.3	0.003	m
	Koordinatör	11.0 - 50.0	42.0	41.1 ± 8.1		
Tenis Oynama Süresi	<10 Yıl	13.0 - 50.0	41.0	40.7 ± 7.0	0.035	m
	> 10 Yıl	10.0 - 50.0	39.0	36.0 ± 10.9		
Performans Tenis Faaliyeti	Evet	10.0 - 50.0	40.0	38.1 ± 9.8	0.060	m
	Hayır	10.0 - 46.0	38.0	33.8 ± 9.9		
Oyuncu Turnuva Katılımı	Yerel Turnuva	10.0 - 50.0	40.0	37.8 ± 9.7	0.991	m
	Genel Turnuva	14.0 - 50.0	40.0	37.4 ± 10.8		
Kulüpte Düzenlenen	8-9-10 Yaş	10.0 - 50.0	40.0	38.0 ± 11.1	0.447	K

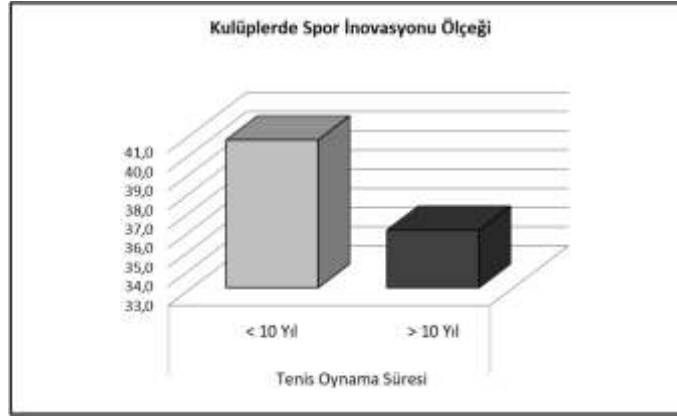
Turnuva	12-14-16 Yaş	12.0 - 50.0	39.0	36.6 ± 9.8	
	≥ 18 Yaş	10.0 - 50.0	41.0	38.5 ± 9.1	
Daha Önce "İnovasyon, Yenilik, Yenilikçi" Kavranlarını Duydunuz Mu?					
Evet		10.0 - 50.0	40.0	37.8 ± 9.8	0.662 ^m
Hayır		10.0 - 46.0	39.0	36.1 ± 11.9	
Kulübünüzün Sporda İnovasyona/Yeniliğe Bakışını Nasıl Değerlendiriyorsunuz?					
Düşük-Orta		11.0 - 49.0	39.0	36.6 ± 9.3	0.003 ^m
Yüksek		10.0 - 50.0	42.5	40.3 ± 11.0	
^k Kruskal-wallis (Mann-whitney u test) / ^l Bağımsız örneklem t test / ^m Mann-whitney u test					



Şekil 22: Tenis Kulübünün Faaliyet Gösterdiği Yakaya Göre Kulüplerde Spor İnovasyonu Alt Boyutu Dağılımı
Tenis kulübünün faaliyet gösterdiği yakaya göre “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” alt boyutu ortalamaları Şekil 22’de verilmiştir. Avrupa yakası kulüplerinin “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” alt boyutu ortalamaları, Anadolu yakası kulüplerine göre anlamlı olarak daha yüksektir (p=0.005).

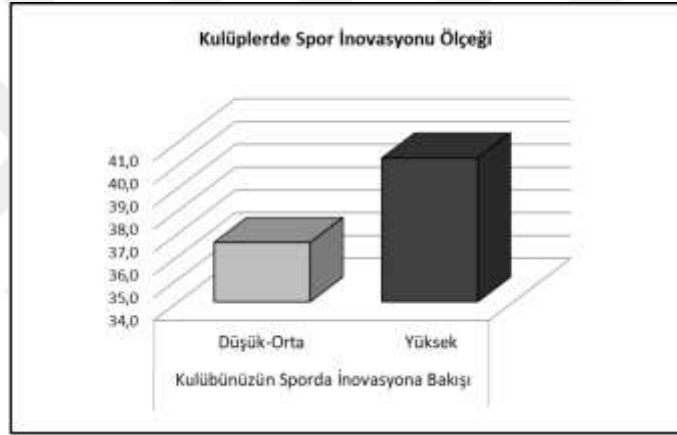


Şekil 23: Tenis Kulübü Yöneticilerinin Yaptığı Göreve Göre Kulüplerde Spor İnovasyonu Alt Boyutu Dağılımı
Tenis kulübü yöneticilerinin yaptığı göreve göre “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” alt boyutu ortalamaları Şekil 23’de verilmiştir. Koordinatörlük görevini yapan yöneticilerin “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” alt boyutu, antrenörlere göre anlamlı olarak daha yüksektir (p=0.005).



Şekil 24: Tenis Kulübü Yöneticilerinin Tenis Oynama Süresine Göre Kulüplerde Spor İnovasyonu Alt Boyutu Dağılımı

Tenis kulübü yöneticilerinin tenis oynama süresine göre “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” alt boyutu ortalamaları Şekil 24’de verilmiştir. Tenis oynama süresi 10 yıl ve altında olan “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” alt boyut ortalamaları, 10 yıl ve üzerinde olanlara göre anlamlı olarak daha yüksektir ($p=0.005$).



Şekil 25: Tenis Kulübünün Sporda İnovasyona Bakışına Göre Kulüplerde Spor İnovasyonu Alt Boyutu Dağılımı

Tenis kulübünün sporda inovasyona bakışına göre “Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği” alt boyutu ortalamaları Şekil 25’te verilmiştir. Kulübünün sporda inovasyona bakış açısını yüksek değerlendiren grubun alt boyut ortalamaları, sporda inovasyona bakış açısını düşük-orta değerlendiren gruba göre anlamlı olarak daha yüksektir ($p=0.005$).

Tablo 11’de “Sporda İnovasyon Ölçeği Toplam Puanı, Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği, Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği, Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeğine yönelik Spearman Korelasyon Analizi sonuçları verilmiştir.

Yaş ile sporda inovasyon ölçeği toplam puanı arasında anlamlı ($p<0.05$) pozitif korelasyon gözlenmiştir.

Yaş ile spor kulüplerinde sporda yenilikçiliğin zorlukları ölçeği arasında anlamlı ($p<0.05$) pozitif korelasyon gözlenmiştir.

Yaş ile kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler ölçeği arasında anlamlı ($p>0.05$) korelasyon gözlenmemiştir.

Yaş ile kulüplerde spor inovasyonu arasında anlamlı ($p>0.05$) korelasyon gözlenmemiştir.

Tablo 11: Spearman Korelasyon Analizi

		Sporda İnovasyon Ölçeği Toplam Puanı	Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları Ölçeği	Kulüplerde Spor İnovasyonunun Kabulünü Kolaylaştırmaya Yönelik Stratejiler Ölçeği	Kulüplerde Spor İnovasyonu Ölçeği
Yaş	r	0.205	0.206	0.185	0.134
	p	0.031	0.030	0.052	0.160

Spearman Korelasyonu

Tablo 12: Kulüpte performans tenisi ile ilgili faaliyetlerine Göre Sporda İnnovasyon Ölçeğinin Toplam Puanı ve Alt Boyutuna Ait Bulgular

	Evet			Hayır			p	m
	Ort.±ss	Medyan	Min-Mak	Ort.±ss	Medyan	Min-Mak		
Sporda İnovasyon Toplam	110.4±28.0	115.0	30.0-150.0	96.6±26.9	104.0	30.0-137.0	0.065	m
Spor Kulüplerinde Sporda Yenilikçiliğin Zorlukları	35.7±10.4	38.0	10.0-50.0	32.9±10.3	34.0	10.0-47.0	0.321	m
Kulüplerde Spor İnovasyonu	36.6±10.4	39.0	10.0-50.0	29.9±10.0	31.0	10.0-44.0	0.035	m
Kulüplerde Spor İnovasyonu	38.1±9.8	40.0	10.0-50.0	33.8±9.9	38.0	10.0-46.0	0.060	m

Tablo 13: Hipotezlerin Analiz Sonuçları

Hipotezler	Kabul/Ret	p değeri
Kulübünün sporda inovasyona bakış açısını yüksek olarak değerlendiren yöneticiler ile düşük-orta değerlendiren yöneticiler anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	$p<0.05$
Avrupa yakası tenis kulüplerinde SİÖ toplam puanı Anadolu yakası tenis kulüplerinden anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	$p<0.05$
Kadın ve erkek yöneticiler arasında SİÖ toplam puanı anlamlı farklılık göstermemiştir.	Kabul	$p>0.05$
Medeni durumu ile SİÖ toplam puanı anlamlı farklılık göstermemiştir.	Kabul	$p>0.05$
Eğitim durumu lisans altı ve lisansüstü olan yöneticiler arasında SİÖ toplam puanı anlamlı farklılık göstermemiştir.	Kabul	$p>0.05$
Çalışma süresi 5 yıl altı ve üstü olan gruplar arasında SİÖ toplam puanı anlamlı farklılık göstermemiştir.	Kabul	$p>0.05$
Gelir durumu asgari ücret ve asgari ücret üzeri olan gruplar arasında SİÖ toplam puanı anlamlı farklılık göstermemiştir	Kabul	$p>0.05$
Dernek kulüpleri ile şirket kulüpleri arasında SİÖ toplam puanı anlamlı farklılık göstermemiştir.	Kabul	$p>0.05$
Veteran grubu çalışma biriminde SİÖ toplam puanı performans grubu çalışma biriminden anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	$p<0.05$

Hobi grupları çalışma birimi ile performans ve veteran grubu çalışma birimleri arasında SİÖ toplam puanı anlamlı farklılık göstermemiştir.	Kabul	p>0.05
Koordinatör grubunda SİÖ toplam puanı antrenör grubundan anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Tenis oynama süresi 10 yıl üzeri olan grubunda SİÖ toplam puanı tenis oynama süresi 10 yıl altı olan gruptan anlamlı olarak daha düşüktür.	Ret	p<0.05
Avrupa yakasında bulunan tenis kulüplerinin sporda inovasyon ölçeği toplam puanı (SİÖ) toplam puanının Anadolu yakası tenis kulüplerine göre toplam puanı daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Veteran tenis grubundan sorumlu yöneticilerin sporda inovasyon ölçeği toplam puanı (SİÖ) performans tenis grubundan sorumlu yöneticilere göre anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Tenis Kulübünde koordinatör olarak görev yöneticinin sporda inovasyon ölçeği toplam puanı antrenörlük görevini yürüten yöneticilere göre anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Yöneticilerin sporda inovasyona yönelik bakış açısını yüksek değerlendiren grupla düşük-orta değerlendiren grupta anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
10 yıl üzeri tenis oynama ile 10 yıl altı durumunun sporda inovasyon ölçeği toplam puanı daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Veteran tenis grubundan sorumlu yöneticinin spor kulüplerinde sporda yenilikçiliğin zorlukları alt boyutu performans grubu çalışma biriminden anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Koordinatör olarak görev yapan kulüp yöneticisinin spor kulüplerinde sporda yenilikçiliğin zorlukları alt boyutunun antrenör olarak görev yapan yöneticiden olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Avrupa yakası tenis kulüplerinde kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler ölçeği anadolu yakası kulüplerinde anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Veteran grubu çalışma biriminde kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler ölçeği performans grubu çalışma biriminden anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Koordinatör grubunda kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler ölçeği antrenör grubundan anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Tenis oynama süresi 10 yıl üstü olan grupta kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler ölçeği tenis oynama süresi 10 yıl altı olan gruptan anlamlı olarak daha düşüktür.	Ret	p<0.05
Performans tenis faaliyeti olan grupta kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler ölçeği performans tenis faaliyeti olmayan gruptan anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05

Kulübünün sporda inovasyona bakış açısını yüksek değerlendiren grupta kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler ölçeği kulübünün sporda inovasyona bakış açısını düşük-orta değerlendiren gruptan anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Avrupa yakası tenis kulüplerinde kulüplerde spor inovasyonu ölçeği anadolu yakası tenis kulüplerinden anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Koordinatör grubunda kulüplerde spor inovasyonu ölçeği antrenör grubundan anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Tenis oynama süresi 10 yıl üstü olan grupta kulüplerde spor inovasyonu ölçeği tenis oynama süresi 10 yıl altı olan gruptan anlamlı olarak daha düşüktür.	Ret	p<0.05
Kulübünün sporda inovasyona bakış açısını yüksek değerlendiren grupta kulüplerde spor inovasyonu ölçeği kulübünün sporda inovasyona bakış açısını düşük-orta değerlendiren gruptan anlamlı olarak daha yüksektir.	Ret	p<0.05
Yaş ile sporda inovasyon ölçeği toplam puanı arasında anlamlı pozitif korelasyon gözlenmiştir.	Ret	p<0.05
Yaş ile spor kulüplerinde sporda yenilikçiliğin zorlukları ölçeği arasında anlamlı pozitif korelasyon gözlenmiştir.	Ret	p<0.05

7. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

7.1. Tartışma

Bu çalışmada tenis kulübü yöneticilerinin sporda inovasyona bakış açılarının incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmamızda yöneticilerin inovasyona bakış açılarını değerlendirmek üzere literatür ışığında hazırlanmış ifadelerin ölçeğinin toplam puanı ile alt boyutları arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığı incelenmiştir.

Yaş ile sporda inovasyon ölçeği toplam puanı arasında anlamlı pozitif korelasyon ($r=0.031$, $p<0.001$), kulüplerinde sporda yenilikçiliğin zorlukları ölçeği alt puanı arasında anlamlı pozitif korelasyon ($r= 0.030$; $p=0,001$) gözlenmiştir. Çalışmamızda elde edilen veriler incelendiğinde yöneticilerin yaş değişkenine göre spor inovasyon ölçeği toplam puanı ve kulüplerinde sporda yenilikçiliğin zorlukları alt boyutlarında anlamlı pozitif korelasyon ($r: 0.205$ -; $p: 0.031$; $r:0.206$ $p:0.030$) bulunmuştur. Yıldırım ve ark. (2023), uzak doğu sporları ile ilgilenen sporcular üzerinde yaptığı çalışmada yaş değişkenine göre kulüplerde spor inovasyonu toplam puanı, kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler ile ölçek toplam puanında anlamlı bir ilişki bulmuşlardır. Karataş ve Akıncı (2022), lisanslı atletizm oyuncularını ile yaptığı çalışmada sporda inovasyon algılarının yenilikçiliğin zorlukları alt boyutu ve toplam puanları arasında anlamlı farklılık tespit etmişlerdir. Akbulut ve Akıncı (2023), Isparta 1. Amatör Ligi futbolcuları ile yaptığı çalışmada yaş, eğitim durumu, kulüpte geçirilen yıl ve ailenin aylık gelirine göre anlamlı bir farklılık bulamaz iken, Demir (2020) doktora çalışmasında sporda inovasyon ölçeği geneli için futbol alt yapı oyuncularından 13-15 yaş grubu ortalamasının 16-18 yaş grubu ortalamasından, 18+ yaş grubu ortalamasının da 13-15 ve 16-18 yaş grubu futbolcuların ortalamasından anlamlı derecede daha yüksek olduğu yönündedir. Çalışmamızda, Avrupa yakasında faaliyet gösteren tenis kulüplerinin sporda inovasyon ölçeği toplam puanının Anadolu yakasında faaliyet gösteren tenis kulüplerine göre anlamlı olarak daha yüksek olduğu (Ort.±ss.101.6±26.6; 117.9±27.4 $p: 0.000$) görülmektedir. Avrupa yakası tenis kulüplerinin kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler alt boyutu, Anadolu yakası tenis kulüplerinden anlamlı olarak daha yüksektir (Ort.±ss.33.1±10,2; 39.2 ± 10.1 $p:0, 0.001$). “Sporda Yeniliğin Zorlukları” alt boyutlarında Avrupa yakasında faaliyet gösteren tenis kulüplerinin, Anadolu yakasında faaliyet gösteren tenis kulüplerine göre anlamlı olduğu tespit edilmiştir (Ort.±sd: 32.7± 9.9; 38.7±10.0. $p: 0.001$).

Avrupa yakası tenis kulüplerinin köklü kuruluşlar olması ve alanında ulusal ve uluslararası organizasyon düzenleme tecrübesine/yeteneğine sahip olmaları, tesisleşme, kort sayısı ve kortların kalitesi ile lisanslı performans oyuncu sayılarının fazla olması, ATP, WTA Championship gibi üst klasmanlarda oynayan/oynayabilecek düzeyde oyuncularının olması,

uluslararası seviyede tenis oynayacak oyuncular yetiştirme misyonunu üstlendikleri için Anadolu yakasında faaliyet gösteren tenis kulüplerine göre daha üst seviyede oldukları ve sporda inovasyonun tüm boyutlarında aldıkları yüksek puan ile yöneticilerinin yeniliğe karşı açık oldukları yorumu getirilebilir. Pekel ve Kılıçkaya (2021), 2020 yılında yaptıkları çalışmada Türkiye’de 5.650 lisanslı performans oyuncusu olduğunu tespit etmişler, en çok lisanslı tenis performans oyuncusunun İstanbul’da olduğunu saptamışlardır (%16 - 925 kişi). Trabal (2008), teknolojik yeniliğe gösterilen dirence yönelik elit kürek sporcuları ve milli antrenörlerle yaptığı çalışmada, elit sporcuların yeniliğe direnç göstermediklerini saptamıştır. Antrenörler ise spor bilimi ile ilgili teknolojik yenilikler ve saha performansındaki gelişmeleri genellikle olumlu karşıladıkları ancak bu yeniliğin performans üzerindeki etkileri konusunda çekimser oldukları yönündedir. Yaptığımız çalışmada koordinatör olan yöneticilerin antrenör yöneticilere göre kulüplerde spor inovasyonu ölçeği (Ort.±ss. 41.1±8.1; 35.8 ± 10.3; p: 0.003) anlamlı ve yüksek olduğudur. Burada antrenör yöneticiler, Trabal’ın (2008) çalışmasında olduğu gibi, yeniliğin performansta kayıplara yol açabileceğini düşünmüş olabilirler. Kulübünün sporda inovasyona bakış açısını yüksek değerlendiren grupta kulüplerde spor inovasyonu ölçeği ile kulübünün sporda inovasyona bakış açısını düşük-orta değerlendiren gruptan anlamlı olarak daha yüksektir (36.6 ±9.3; 40.3±11.0 p<0.003). Veteran grubu çalışma biriminde sporda inovasyon ölçeği toplam puanı performans grubu çalışma biriminden anlamlı olarak daha yüksektir (p<0.05). Akyurt E. ve Akyurt N. (2019), Sanal Gerçeklik ile Tenis (VR TENNIS) prototip projesi ile özellikle antrenörlerin kortta geçireceği sürenin azaltılmasında VR teknoloji ile hazırlanmış içeriklerin engelliler, veteran ve performans tenis oyuncularına sanal gerçeklik gözlüğü ile tenis kortundaymış gibi tenis deneyimi, tenis oynama becerisi kazandırılması yönünde bir çalışmaları bulunmaktadır. Yöneticilerin tenis oynama süresi 10 yıl üstü olan yöneticilerin kulüplerde spor inovasyonu ölçeği toplam puanı, kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler ölçeği alt boyutu tenis oynama süresi 10 yıl altı olan gruptan anlamlı (Ort.±ss. 117.8±23.4; 104.1 ±29.4. p: 0.011) olarak daha düşüktür. Veteran tenisinden sorumlu yöneticinin sporda inovasyon ölçeği toplam puanı ve alt boyutlarının performans tenis yöneticilerinden anlamlı olarak daha yüksek (p<0.05) olduğu görülmüştür. Kulübünün sporda inovasyona bakış açısını yüksek değerlendiren grupta sporda inovasyon ölçeği toplam puanı ve alt puanlarının kulübünün sporda inovasyona bakış açısını düşük-orta değerlendiren yöneticilerden anlamlı olarak daha yüksek (p<0.05) çıkmıştır.

İnovasyon, bir ülke için son derece önemlidir çünkü rekabet gücünü artırır, ekonomik büyümeyi teşvik eder ve yaşam kalitesini iyileştirir. Bu nedenlerden dolayı, bir ülkenin inovasyona yatırım yapması ve inovasyon ekosistemini desteklemesi, uzun vadeli ekonomik

ve sosyal başarı için kritik öneme sahiptir. Sporda inovasyon, performansı artırmak, sporcuların daha iyi sonuçlar elde etmelerine yardımcı olmak ve spor endüstrisinin gelişimine katkıda bulunmak için önemlidir. Ülkeler genellikle sporda inovasyonu teşvik etmek için çeşitli politikalar ve stratejiler uygularlar. Araştırma ve geliştirme (Ar-Ge) yatırımları, spor teknolojisi merkezleri, sporcu gelişim programları, veri analitiği ve teknoloji ve spor inovasyon fonları bunlardan bazılarıdır. Bu politika ve stratejiler, bir ülkenin spor endüstrisinde inovasyonu teşvik etmek ve sporcuların performansını artırmak için etkili bir şekilde kullanılabilir. Bu şekilde, ülkeler uluslararası arenada rekabet avantajı elde edebilir ve sporun genel gelişimine katkıda bulunabilirler. İnovasyon için gereken ortamın oluşturulması devletler için birinci öncelik olmalıdır. Bu da başarıyla çalışan bir sistemin kurulmasını spor politikalarının etkin bir şekilde tasarlanıp uygulanmasını beraberinde getirir.

7.2. Sonuç

Sağlıkta ve spor alanında inovasyon, hayatımızı olumlu yönde etkileyen birçok yeniliği beraberinde getiriyor. Bu alanlarda yapılan inovasyonlar, daha etkili tedavilerin geliştirilmesine, sağlıklı yaşamı destekleyen ürünlerin ortaya çıkmasına ve spor performansını artıran teknolojilerin keşfedilmesine olanak tanır.

Sağlıkta inovasyon, yeni tıbbi cihazlar, ilaçlar ve tedavi yöntemleri geliştirmeyi içerir. Örneğin, yapay zeka ve makine öğrenimi gibi teknolojiler, hastalıkların erken teşhisini sağlayabilir ve tedavi süreçlerini optimize edebilir. 3D yazıcılar, kişiye özel protezlerin ve implantların üretiminde büyük bir rol oynayabilir. Genomik araştırmalar, bireyselleştirilmiş tıbbi tedavilerin geliştirilmesinde önemli bir rol oynar.

Spor alanında ise, giyilebilir teknolojiler, antrenman verimliliğini artırabilir ve sporcuların performansını izlemelerine yardımcı olabilir. Akıllı spor ekipmanları, sporcuların tekniklerini geliştirmelerine ve sakatlanma riskini azaltmalarına yardımcı olabilir. Ayrıca, beslenme ve performans takibi için mobil uygulamalar ve çevrimiçi platformlar, sporcuların hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olabilir.

Bu inovasyonlar, sağlık ve spor endüstrilerinde daha etkili hizmetler sunmakla kalmaz, aynı zamanda genel olarak insan sağlığını ve refahını artırır.

Bir toplumun sağlıklı olması, ülkenin bütüncül gelişimi açısından büyük bir önem arz etmektedir. Özellikle günümüzde çocuk ve gençlerin hareketsiz bir yaşam sürmeleri, dengeli beslenememeleri, sosyal medyayı bilinçli kullanamayıp bağımlı olmaları, spordan uzak kalmaları, açık/kapalı alan oyunları yerine dijital oyunları tercih etmeleri toplum sağlığı açısından önemli bir risk faktörüdür. Bu bağlamda koruyucu tedbirler her gün daha çok önem kazanmaktadır. Çözüm noktasında sağlık ve spor alanındaki bilimsel araştırmaların yapılması

ve teknolojik yeniliklerin izlenmesi, uygulamaya konulması gerekli ve elzem görülmektedir. Spor endüstrisi, risk alma ve proaktiflik nedeniyle doğasında yenilikçilik olan bir endüstridir. İnovasyon, sporun gelişmesinde hayati bir rol oynamaktadır. Yeni fikirler sayesinde değişim ve teknolojik ilerleme inovasyonu, sporun nasıl oynanacağını ve organize edildiğini şekillendirir. Sporda değişim ve yenilenmeyi anlamak için yenilikçi bir bakış açısı verimli olabilir. Yapılan araştırma sonunda inovasyona yönelik farklı disiplinlerde çalışmalar bulunmakla birlikte spor branşında çalışmaların oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Özellikle tenis kulübü yöneticilerinin sporda inovasyona bakış açılarının değerlendirildiği bir çalışmaya rastlanmamıştır.

7.3. Öneriler

Sporda inovasyon olgusunun geliştirilmesi için sektörün beklentilerinin düzenli olarak ölçülmesi önemlidir. Bunlar; sporcular, antrenörler, spor yöneticileri (yüksek performanslı yöneticiler ve sporcuların kariyer ve eğitim danışmanları), spor bilim ve tıp uzmanları (fiziyologlar, fizyoterapistler, tıp doktorları, beslenme uzmanları ve psikologlar) ve kuruluşun dışındaki kişiler (örneğin medya personel, ortopedik cerrahlar ve diğer tıbbi uzmanlar) ve medya temsilcileri, spor kulübü çalışanları, üyeleri, oyunculardır. Spor yöneticileri için inovasyon, spor endüstrisinde rekabet avantajı elde etmek ve sürekli olarak gelişen taleplere uyum sağlamak için kritik bir unsurdur. Teknoloji, spor endüstrisinde sürekli olarak değişen bir faktördür. Spor yöneticileri, teknolojik yenilikleri izlemeli ve uygun olanları organizasyonlarına entegre etmelidir. Örneğin, akıllı stadyumlar, dijital pazarlama stratejileri, veri analitiği ve sanal gerçeklik deneyimleri gibi teknolojik yeniliklerle ilgilenmek önemlidir. Sporseverlerin beklentileri ve tercihleri sürekli olarak değişmektedir. Spor yöneticileri, izleyici deneyimini iyileştirmek için yeni ve yaratıcı yollar bulmalıdır. Örneğin, interaktif uygulamalar, sanal etkinlikler ve izleyiciye özel teklifler gibi çözümlerle müşteri memnuniyetini artırabilirler. Spor endüstrisi, çevresel etkileri azaltmak ve sürdürülebilir uygulamaları teşvik etmek için önemli bir rol oynamaktadır. Spor yöneticileri, çevresel etkileri azaltan inovatif uygulamaları benimsemeli ve yeşil teknolojileri kullanmalıdır. Örneğin, enerji verimli stadyumlar, geri dönüşümlü malzemelerin kullanımı ve karbon ayak izini azaltma stratejileri gibi. Spor endüstrisi, sürekli olarak büyüyen ve değişen bir sektördür. Spor yöneticileri, yeni pazar fırsatlarını keşfetmek için esnek olmalı ve yenilikçi yaklaşımlar benimsemelidir. Örneğin, dijital yayıncılık, e-spor etkinlikleri veya hedef kitleye özel spor etkinlikleri gibi yeni alanlara yatırım yapılabilir. İnovasyon genellikle işbirlikleri ve ortaklıklarla teşvik edilir. Spor yöneticileri, diğer şirketler, teknoloji firmaları veya akademik kuruluşlarla iş birliği yaparak inovatif çözümler geliştirebilirler. Örneğin, spor ekipmanı

üreticileri ve sağlık kuruluşları arasında yapılan iş birlikleri, sporcuların performansını artırmak için yenilikçi ürünlerin geliştirilmesine olanak sağlayabilir.

Spor yöneticileri için inovasyon, sektörde rekabet avantajı elde etmek ve spor endüstrisini daha sürdürülebilir hale getirmek için önemli bir stratejik unsurdur. Esneklik, yaratıcılık ve müşteri odaklılık, başarılı inovasyonun temelini oluşturur.

Spor alanında inovasyonlar için bazı öneriler:

- ✓ Spor kulübü yöneticilerinin yenilikçi kavramları içeren bakış açıları ile yetiştirilmesi,
- ✓ Spor Girişimciliği derslerinin müfredata konulması
- ✓ Spor kıyafetlerinde entegre sensörler ve akıllı kumaşlar kullanarak, sporcuların vücut sıcaklığı, nabız, nefes alma gibi parametrelerini izleyebilir. Bu veriler, antrenman programlarını daha iyi uyarlamak veya performansı optimize etmek için kullanılabilir.
- ✓ Sanal gerçeklik simülasyonları, sporcuların farklı koşullarda ve ortamlarda pratik yapmalarını sağlayabilir. Aynı şekilde, artırılmış gerçeklik uygulamaları, sporcuların tekniklerini geliştirmelerine ve maçları analiz etmelerine yardımcı olabilir.
- ✓ Sporcuların biyometrik verilerini izleyen ve analiz eden sistemler, antrenman programlarını ve beslenme alışkanlıklarını daha iyi yönetmelerine yardımcı olabilir. Bu sistemler, performansı artırmak ve sakatlanma riskini azaltmak için kişiselleştirilmiş öneriler sunabilir.
- ✓ Robotik teknoloji, sporculara antrenman sırasında rehberlik edebilir veya destek olabilir. Örneğin, bir tenis oyuncusu için top toplayıcı robotlar veya bir yüzme sporcusu için su altında hareketi optimize eden cihazlar geliştirilebilir.
- ✓ Yenilikçi besin takviyeleri, sporcuların performansını artırmak ve iyileşme süreçlerini hızlandırmak için kullanılabilir. Bunlar, doğal içeriklere dayanan, sindirimi kolay ve etkili besinler olabilir.

Bu öneriler, spor alanında inovasyon potansiyelini artırmak için bir başlangıç noktası olabilir. Her biri, sporcuların performansını artırmak ve sağlıklı yaşamı teşvik etmek için büyük potansiyele sahip önerilerdir.

KAYNAKÇA

- Akbulut, M. ve Akıncı, A. Y. (2023). Isparta 1. Amatör Ligi Futbolcularının İnovatif Bakış Açılarının İncelenmesi (Isparta Örneği). *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 17-31.
- Akyurt, N. (2022). *Tıbbi görüntüleme teknikleri eğitiminde sanal gerçeklik*. TMRT-Der. 16. Radyoteknoloji Kongresi ve Eğitim Seminerleri, Bolu, Türkiye, 21 - 25 Mayıs 2022
- Akyurt, N. ve Akyurt, E. (2019). Üniversite eğitiminde bilimsel proje hazırlamanın önemi “Sanal Gerçeklik (VR) ile Ben de Tenis Oynayabilirim” Engelsiz Tenis Projesi Örneği. *IX. Uluslararası Yükseköğretimde Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Araştırmaları Kongresi*, Bildiri Özetleri, 342-347.
- Allen, T., Haake, S. & Goodwill, S. (2009). Comparison of a finite element model of a tennis racket to experimental data. *Sports Engineering*, 12, 87-98. doi:10.1007/s12283-009-0032-5
- Arndt, S., Perkis, A. & Voigt-Antons, J.-N. (2018). Using Virtual Reality and Head-Mounted Displays to Increase Performance in Rowing Workouts. *Proceedings of the 1st International Workshop on Multimedia Content Analysis in Sports*, 45-50. <https://doi.org/10.1145/3265845.3265848>
- Ataoğlu, S. (2000). *İstanbul Ermenilerinin Spor Tarihi*, Tarih ve Toplum 34/202.
- Becker, S. W. & Whisler, T. L. (1967). The Innovative Organization: A Selective View of Current Theory and Research. *The Journal of Business*, 40(4), 462-469. <https://www.researchgate.net/publication/24102314.he> Innovative Organization A Selective View of Current Theory and Research. 17.07.2017 tarihinde ulaşılmıştır.
- Blommerde, T. & Lynch, P. (2014). Dynamic Capabilities for Managing Service Innovation: Towards a Conceptual Framework. *Conference Paper*. Irish Academy of Management Conference: Irish Academy of Management at: Kemmy Business School, University of Limerick.
- Bluedorn, A. C. (1979). Reviewed Work: *Innovation in Organizations: Innovation Adoption in School Organizations* by Richard L. Daft, Selwyn W. Becker. *Administrative Science Quarterly*, 24 (1), 161-164.
- Büyükoztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E. Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2013). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Cannarella, C. & Piccioni, V. (2003). “Innovation Transfer and Rural Smes”. *Journal of Central European Agriculture*, 4(4), 371-388.
- Caza, A. (2000). Context Receptivity: Innovation in an amateur sport organization. *Journal of Sport Management*, 14(3), 227-242. doi: 10.1123/jsm.14.3.227
- Christensen, C. M. & Raynor, M. E. (2013). *The Innovator's Solution: Creating and Sustaining Successful Growth*. Cambridge: Harvard Business School - Faculty & Research.
- Ciletti, D. (2012). Sports Entrepreneurship: A Theoretical Approach. D. Ciletti ve S. Chadwick (Der.), *Sport entrepreneurship: theory and practice* (1-14). Morgantown: Fitness Information Technology.
- Coff, R., Felin, T., Langley, A. & Rowley, T. (2013). So!apbox Forum: The business model: A valuable concept for strategic organization? *Strategic Organization*, 11(4), 389-389. DOI: [10.1177/1476127013510226](https://doi.org/10.1177/1476127013510226)
- Cohen, A. & Peachey, J. W. (2015). The making of a social entrepreneur: From participant to cause champion within a sport-for-development context. *Sport Management Review*, 18(1), 111-125. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2014.04.002>
- Damanpour, F. (1991). Organizational Innovation: A Meta-Analysis of Effects of Determinants and Moderators. *The Academy of Management Journal*, 34(3), 555-590. <https://www.jstor.org/stable/256406>. Çevirimiçi: 11.11.2022 tarihinde ulaşılmıştır.
- Demir, A. (2020). Spor Kulüplerinin Futbol Alt Yapı Performans Yönetimi Yaklaşımlarının İnovatif (Yenilikçi) Açından İncelenmesi. *Doktora tezi*. Kocaeli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Spor Bilimleri Doktora Programı.

- Demir, A., Sertbaş, K. ve Sivrikaya, K. (2020). Sporda İnovasyon Ölçeği'nin (SİÖ) Türkçeye uyarlama çalışması. *Eurasian Research in Sport Science*, 5(1), 16-25. doi: 10.35333/ERISS.2020.167
- Devecioğlu, S., Bingöl, A. ve Halisdemir, N. (2018). Spor Organizasyonlarında Sanal Gerçeklik Uygulamalarının Görünümü. *4. Uluslararası Sağlık ve Spor Bilimleri Sempozyumu*, Alanya Alaattin Keykubat Üniversitesi, Conference Abstracts, 44.
- DiCesare, C. A., Kiefer, A. W., Bonnette, S. & Myer, G. D. (2020). High-Risk Lower-Extremity Biomechanics Evaluated in Simulated Soccer-Specific Virtual Environments. *Journal of Sport Rehabilitation*, 29(3), 294-300. doi: 10.1123/jsr.2018-0237
- Downs, G. W. & Mohr, L. B. (1976). Conceptual Issues in the Study of Innovation. *Administrative Science Quarterly*, 21, 700-714. <https://doi.org/10.2307/2391725>
- Drucker, P. F. (1985). *Innovation and Entrepreneurship*. New York: Harper & Row Publishers.
- Drucker, P. F. (1994). *Kapitalist Ötesi Toplum*. (B. Çorakçı, Çev.). İstanbul: İnkılâp Kitabevi. (Orijinal yayın tarihi 1985)
- Elçi, Ş. (2008). İnovasyon Rehberi: Kârlılık ve Rekabetin Elkitabı. Çevirimiçi 10. 11. 2022. https://inomer.org/wp-content/uploads/2018/05/Inovasyon_Rehberi_SirinElci.pdf
- Erkal M., Güven Ö. ve Ayan D. (1992). *Sosyolojik Açıdan Spor*. İstanbul: Türk Dünyası Araştırmalar Vakfı.
- Esson, J. (2015). You have to try your luck: male Ghanaian youth and the uncertainty of football migration. *Environment and Planning A*, 47(6), 1383-1397. <https://doi.org/10.1177/0308518X15594920>
- Evans, J., Davies, B. & Penney, D. (1997). Making Progress? Sport Policy, Women and İnnovation in Physical Education. *European Journal of Physical Education*, 2(1), 39–50. doi: [10.1080/1740898970020104](https://doi.org/10.1080/1740898970020104)
- Fuglsang, L. & Pedersen, J. S. (2011). How Common Is Public Sector Innovation and How Similar Is It to Private Sector Innovation? In: V. Bekkers, J. Edelenbos, and B. Steijn (Der.), *Innovation in the public sector* (44–60). Houndmills: Palgrave Macmillan.
- Goldhar, J. D. (1980). Some modest Conclusions. *Management of Research and Innovation*, Amsterdam/New York/Oxford, 283-284.
- Gürbüz, E. ve Taş, M. (2023). 12-13 Yaş Arası Çocuk Futbolcularda Sanal Gerçeklik Eğitiminin Kafa Becerilerine Etkisi. *Spor Bilimleri Araştırma Dergisi*, 8(1), 43-56.
- Hauschildt, J. (2010). *Innovationsmanagement*. 5. Basım, München: Franz Vahlen GmbH.
- Hayhurst, L. M. C. (2014). The 'Girl Effect' and martial arts: Social entrepreneurship and sport, gender and development in Uganda. *Gender, Place & Culture*, 21(3), 297–315. https://www.jstor.org/stable/pdf/2989891.pdf?refreqid=excelsior%3A53ba5937d0551d9c816eaf9635546f73&ab_segments=&origin=&initiator=&acceptTC=1. Çevirimiçi: 11.3.2023 tarihinde ulaşılmıştır.
- Hemme, F., Morais, D. G., Bowers, M. T. & Todd, J. S. (2017). Extending Sport-Based Entrepreneurship Theory Through Phenomenological Inquiry. *Sport Management Review*, 20(1), 92-104.
- Huygelier, H., Schraepen, B., Van Ee, R., Abeele, V. V. & Gillebert, C. R. (2019). Acceptance of immersive head-mounted virtual reality in older adults. *Scientific Reports*, 9, Article 4519.
- Johnson, J. N. & Ackermann, M. J. (2012). Competitive Sports Participation in Athletes With Congenital Long QT Syndrome. *JAMA The Journal of the American Medical Association*, 308(8), 764-5. DOI:10.1001/jama.2012.9334
- Kanario, M. C. (2017). Influence of Sports Innovation on Organizational Performance: A Case Of Football Kenya Federation. *Published Master Dissertation*, United States International University, Africa.
- Kang, S. & Kang, S. (2019). The study on the application of virtual reality in adapted physical education. *Cluster Computing*, 22(2), 2351–2355. DOI:[10.1007/s10586-018-2254-4](https://doi.org/10.1007/s10586-018-2254-4)

- Karasar, N. (2012). Bilimsel araştırma yöntemleri (24. baskı). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Karataş, B. & Akıncı, A. Y. (2022). Investigation of Innovative Perspectives on Sports of Licensed Athletes in the Infrastructure of Clubs affiliated to the Provincial Directorate of Youth and Sports. *Indonesian Journal of Sport Management*, 2(1), 74-87. <https://doi.org/10.31949/ijsm.v2i1.2276>
- Kermen O. (2002). *Tenis Teknik ve Taktikleri*. Nobel Yayın, Ankara.
- Kılıçgil, E. (1998). *Sosyal Çevre-Spor İlişkileri (Teori ve Elit Sporculara İlişkin Bir Uygulama)*. Ankara: Bağırğan Yayımevi.
- Kılıç, F. (2018). *Açık İnovasyon Kavramı ve Etkileri Üzerine Bir Uygulama*. Yüksek Lisans Tezi. <https://gcris.pau.edu.tr/bitstream/11499/27443/1/Fulya%20K%c4%b1%c4%b1%c3%a7.pdf>. Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- Knight, K. E. (1967). A Descriptive Model of Intra-Firm Innovation Process. *Journal of Management*, 40(4), 478-496. <https://doi.org/10.1086/295013>
- Lange, O. (1943). A Note on Innovations, *The Review of Economic Statistics*, 25(1), 19–25. <https://www.jstor.org/stable/1924543> 17.07.2023 tarihinde ulaşılmıştır.
- Lok, B., Ferdig, R., Raij, A. & Johnsen, K. J. (2006). Applying virtual reality in medical communication education: Current findings and potential teaching and learning benefits of immersive virtual patients. *Virtual Reality*, 10(2-4), 185–195. doi:10.1007/s10055-006-0037-3
- Loy, J. W. & Sage, J. N. (1968). “The effects of formal structure on organizational leadership: An investigation of interscholastic baseball teams”. In G.S. Kenyon & T.M. Grogg (Eds.). *Contemporary Psychology of Sport*, 3, 363-374).
- Mackay, W. E. (1998). Augmented Reality: Linking Real and Virtual Worlds a New Paradigm for Interacting with Computers. *AVI '98: Proceedings of the working conference on advanced visual interfaces*. <https://doi.org/10.1145/948496.948498>
- Mousavi, S. A., Shahbazi, M., Arabameri, E. & Shirzad, E. (2019). The Effect of Virtual Reality Training On Learning and Kinematics Characteristics of Dart Throwing. *International Journal of School Health*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.5812/intjsh.84300>
- Nambi, G., Abdelbasset, W. K., & Alqahatani, B. A. (2021). Radiological (Magnetic Resonance Image and Ultrasound) and biochemical effects of virtual reality training on balance training in football players with chronic low back pain: A randomized controlled study. *Journal of Back and Musculoskeletal Rehabilitation*, 34(2), 269–277. <https://doi.org/10.3233/BMR-191657>
- Nicholas, J., Ledwith, A. & Bessant, J. (2015). Selecting Early-Stage Ideas for Radical Innovation: Tools and Structures. *Research-Technology Management*, 58(4), 36-44. DOI: 10.5437/08956308X5804260
- Otey, J. (2022). Disrupting with Innovation. Çevrimiçi 22.07.2022. <https://covenanttechnologypartners.com/2022/07/22/disrupting-with-innovation/>
- Ölçücü, B., Canikli, A., Hadi, G. ve Taşmektepligil, M. Y. (2011). 12 - 14 Yaş Kategorilerindeki Bayan Tenis Oyuncularının Fiziksel ve Fizyolojik Özellikleri. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 14-25. <https://dergipark.org.tr/en/pub/omuspd/issue/20453/217782>. Çevrimiçi: 11.11.2022.
- Parkhouse, B. L. (2005). *The Management of Sport: Its Foundation and Application*. New York: Mcgraw-Hill.
- Pekel, A. ve Kılıçkaya, O. (2021). Türkiye’deki Tenis Turnuvalarının Bölgesel ve Niceliksel Analizi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 4 (1), 61-72. <https://doi.org/10.38021/asbid.873457>
- Pinch, S. & Henry, N. (1999). Discursive Aspects of Technological Innovation: The Case of the British Motor-Sport Industry. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 31(4), 665-682. <https://doi.org/10.1068/a310665>

- Potts, J. & Ratten, V. (2016). Sports innovation: introduction to the special section, *Innovation: Management, Policy & Practice. Innovation: Organization & Management*, 18(3), 233-237.
- Ratten, V. (2012). Guest editor's introduction: Sports entrepreneurship: towards a conceptualisation. *International Journal of Entrepreneurial Venturing*. 4(1), 1-17.
- Ratten, V. (2016a). Sport innovation management: Towards a research agenda. *Innovation Policy Management and Practice*, 18(3), 238-250.
- Ratten, V. (2016b). *Sport leadership, psychology and innovation*. In V. Ratten & J. J. Ferreira (Eds.), *Sport Entrepreneurship and Innovation*. London: Routledge. <https://www.perlego.com/book/1574195/sport-entrepreneurship-and-innovation-pdf>. Çevirimiçi: 11.1.2023 tarihinde ulaşılmıştır.
- Ratten, V. (2017). *Sports innovation management*. London: Routledge.
- Ratten, V. (2018). *Sport Entrepreneurship: Developing and Sustaining An Entrepreneurial Sports Culture*. Cham Switzerland: Springer International Publishing.
- Ratten, V. & Ferreira, J. J. (2017). *Sport Entrepreneurship and Innovation: Concepts and Theory*. V. Ratten ve J. J. Ferreira (Ed.), New York: Routledge. <https://www.scribd.com/document/463699084/Vanessa-Ratten-Sports-Innovation-Management-Routledge-2017-1> Çevirimiçi: 11.1.2023 tarihinde ulaşılmıştır.
- Riot, C., Hahn, A. & James, D. A. (2013). A structured approach for technology innovation in sport. *Sports Technology*, 6(3), 137-149. <https://doi.org/10.1080/19346182.2013.868468>
- Roberts, E. B. (1988). What We've Learned: Managing Invention And Innovation. *Research Technology Management*, Vol. 31(1), 11-29.
- Rossi, T. & Rynne, S. (2014). Sport development programmes for Indigenous Australians: innovation, inclusion and development, or a product of 'white guilt'? *Sport In Society*, 17(8), 1030-1045. <https://doi.org/doi:10.1080/17430437.2013.838355>
- Schmookler, J. (1966). *Invention and Economic Growth*. Cambridge, MA: Harvard University Press. <https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674432833>. Çevirimiçi: 11.11.2022 tarihinde ulaşılmıştır.
- Schumpeter, J. A. (1934). *The Theory of Economic Development: An Inquiry Into Profits, Capital, Credit, Interest, and the Business Cycle*. Transaction Publishers, Piscataway.
- Senne, J. (2016). Examination of sports entrepreneurship and entrepreneurial strategy. *International Journal of Sports and Physical Education*, 2(1), 27-34.
- Seraslan, M. Z. ve Kopoğlu, A. (2005). *Spor Örgütlerinde Toplam Kalite Yönetimi*. Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.
- Skinner, J., Edwards, A. ve Corbett, B. (2024). *Research Methods for Sport Management*. New York: Routledge.
- Slater, M. & Sanchez-Vives, M. V. (2016). Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality. *Frontiers in Robotics and AI*, 3, Article 74.
- Snihur, Y. & Eisenhardt, K. M. (2022). Looking Forward, Looking Back: Strategic Organization and The Business Model Concept. *Strategic Organization*, 20(4), 757-770.
- Tekin, Z. ve Karakuş, K. (2018). Gelenekselden Akıllı Üretime Spor Endüstrisi 4.0. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7(3), 2103-2117.
- Tınaz, C., Turco, D. ve Salisbury, P. (2014). Sport Policy in Turkey. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 6(3), 533-545. <https://doi.org/10.1080/19406940.2014.893247>
- Tjøndal, A. (2016). Pugilistic Pioneers – The History of Women's Boxing in Norway. *Sport History Review*, 47(1), 3-25.

- Tjønndal, A. (2017). Sport innovation: Developing a typology. *European Journal for Sport and Society*, 14(4), 291-310.
- Tjønndal, A. & Nilssen, M. (2019). Innovative sport and leisure approaches to quality of life in the smart city. *World Leisure Journal*, 61(2), 1-13. <https://doi.org/10.1080/16078055.2019.1639922>.
- Trabal, P. (2008). Resistance to technological innovation in elite sport. *International Review for the Sociology of Sport*, 43(3), 313–330.
- Trott, P. (2005). *Innovation Management and New Product Development*. Fifth Edition. Financial Time Prantice Hall, Harlow. 15.
- Watt, D. C. (2003). *Sports Management and Administration*. Taylor & Francis e-Library.
- WHO (2011). *Compendium of innovative health technologies for low resource settings*. ISBN: 978 92 4 150999 2. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241509992>
- Yıldırım, F., Akıncı Y. A. ve Kılıç T. (2023) *Yalvaç Akademi Dergisi*, 8(1), 166-178. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2993479>. Çevirimiçi 05.05.2023 tarihinde ulaşılmıştır.



Ek 1. Anket Formu

İNOVASYONUNUN TENİS KULUPLERİNE ETKİSİNİN SPOR YÖNETİCİLERİ BAKIŞ AÇISI İLE DEĞERLENDİRİLMESİ

Bilgilendirilme ve Onam Formu

Sayın Katılımcı,

İnovasyon yönetiminde bazı örgütsel ve stratejik yeteneklere sahip olunması gerekmektedir. Bu da devamlı bir şekilde öğrenme süreci ile mümkün olmaktadır. İnovasyon yönetimi, spor kulüpleri için sürdürülebilir rekabet ortamı sağlamaktadır. Bu yönetim tarzının sadece ihtiyaç duyulduğunda değil, sürekli olarak devam ettirilmesi gereklidir.

Bu anket; Spor Yönetiminde İnovasyon: Tenis Kulüplerine Etkisi isimli Yüksek lisans tezinde kullanılacak olup, üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde sosyo-demografik özellikleri belirlemeye yönelik ifadeler olup, İkinci bölümde ise çalıştığımız tenis kulübünün tenis branşına yönelik hangi faaliyetleri gerçekleştirdiğine yönelik ifadelere yer verilmiştir. Üçüncü bölümlerde ise çalıştığımız kulübünüz ile ilgili İnovasyon (yenilikçilik-yenilik) kavramına yönelik görüş ve öneri belirlemeye yönelik olarak 2020 yılında Demir, Sertbaş ve Sivrikaya tarafından Türkçe uyarlaması yapılan” Sporda inovasyon/yenilikçilik ölçeği kullanılacaktır. Anket formunda yer alan ifadelerin tümüne içtenlikle cevap vermeniz büyük önem taşımaktadır. Araştırmaya katılmanız gönüllülük esasına dayalıdır. Size gönderilen linki tıkladıktan sonra çalışmaya gönüllü katıldığınızı beyan ettikten sonra anketi doldurmaya başlayacaksınız. On line size gönderilen bu form aracılığı ile elde edilecek tüm bilgiler gizli kalacak olup üçüncü kişiler ile paylaşılmayacaktır. Anket formu ile elde edilen bilgiler sadece yüksek lisans tezin de araştırma amacıyla (veya “bilimsel amaçlar için”) kullanılacaktır. Çalışmaya katılım gönüllülük esasına göre yapılacaktır. Bu çalışmaya katılmamayı tercih edebilirsiniz veya doldururken istemezseniz online ankete son verebilirsiniz.

Anket formunu doldururken adınızı ve soyadınızı yazmayınız/ belirtmeyiniz.

Yanıtlarınızı, ifadelerin altında yer alan seçenekler arasından sizin için en uygun olanı işaretleyiniz. Açık uçlu sorularda sorunun altında bırakılan boşluğa/kutucuğa yazarak belirtiniz. Birden fazla seçenek işaretleyebileceğiniz sorularda, size uygun gelen bütün seçenekleri işaretleyiniz. Eğer sorunun yanıtları arasında “diğer” seçeneği mevcutsa ve yanıtınız var olan seçenekler arasında yer almıyorsa, bu durumda yanıtınızı diğer seçeneğindeki boşluğa yazınız. Anketi yanıtladığınız için teşekkür ederiz. Çalışma ile ilgili herhangi bir sorunuz olduğunda aşağıda isim ve iletişim bilgileri olan yüksek lisans öğrencisi ile iletişim kurabilirsiniz.

Çalışmaya katılmayı kabul ediyorsanız aşağıdaki kutucuğu X ile işaretleyiniz ve devam ediniz.

Kabul ediyorum

Erem Akyurt Bal

M. Ü. Spor Yönetim Bilimleri Yüksek Lisans Öğrencisi

E-mail adres:

Telefon:

BÖLÜM I: SOSYO-DEMOGRAFİK ÖZELLİKLER

Tenis Kulübü

a) Anadolu Yakası

b) Avrupa Yakası

1. Yaşınız

2. Cinsiyet

a) Kadın b) Erkek

3. Medeni Durum

a) Evli b) Bekar c) Boşanmış d) Dul

4. Eğitim Durumu

a) Lise b) Lisans c) Yüksek Lisans d) Doktora

5. Çalışma Süresi

a) 1 Yıl'dan Az b) 1-4 Yıl Arası c) 5-8 Yıl Arası d) 9 Yıl'dan Fazla

6. Gelir durumu

a) Asgari ücret b) Asgari ücret üzeri

7. Kulüp Statüsü

a) Dernek Şirket b) Şirket

8. Çalıştığı Birim

a) Hobi Grupları b) Performans Tenisi c) Veteran Tenisi d) Hepsi

9. Görevi

a) Antrenör b) Baş Antrenör c) Yönetici Antrenör d) Koordinatör

10. Kaç yıldır tenis sporuyla uğraşıyorsunuz?

a) 1-3 b) 4-6 c) 7-9 d) 10 ve üstü

BÖLÜM II: Kulübünüzün tenis branşına yönelik yapmış olduğu faaliyetlere yönelik ifadelere yer verilmektedir. Lütfen size uygun gelen ifadeleri işaretleyiniz.

11. Çalıştığınız kulüpte performans tenis ile ilgili faaliyetleriniz var mı?

a) Evet b) Hayır

12. Çalıştığınız kulüpte oyuncularınız aşağıdaki turnuvalardan hangisi/hangilerine katılıyorsunuz?

a) 12 Yaş ve üzeri Yaz Kupası b) Kış Kupası, Milli Takım Seçme Turnuvası
c) Tur Takım seçme turnuvası d) Türkiye Şampiyonası turnuvaları
e) Hafta İçi -Hafta Sonu Turnuva

13. Çalıştığınız kulüpte aşağıdaki turnuvalardan hangisi düzenlenmektedir?

- a) 10 yaş (Kırmızı Top-Turuncu Top-Yeşil Top) turnuvası b) 12-14-16 turnuvası
c) 18 yaş turnuvası d) Büyükler turnuvası

14. Daha Önce “İnovasyon, Yenilik, Yenilikçi” Kavramlarını Duydunuz mu?

- a) Evet b) Hayır

15. Kulübünüzün Sporda İnovasyona / Yeniliğe Bakışını Nasıl Değerlendiriyorsunuz?

- a) Çok düşük b) Düşük c) Orta d) Oldukça yüksek

Sıra No.		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Kulübüm, yeni bir ürün geliştirmenin aksine, kendisine en uygun yenilikçi hizmet türlerini geliştirmeyi benimsemektedir.	1	2	3	4	5
2	Kulübüm sportif başarılarını arttırmak, kalitesini yükseltmek ve üye/taftar memnuniyetini arttırmak için yeni hizmetler sunar.	1	2	3	4	5
3	Kulübüm üye ve taraftarlarına yeni program (online platformlar üzerinden) ve yenilikçi hizmetler sağlama düşüncesi ile sporu desteklemeye odaklanır.	1 1	2 2	3 3	4 4	5 5
4	Kulübüm, yeniliği teşvik etmek için organizasyon içi ağlarından (üyelerden ve/veya devletten) destek alır.	1	2	3	4	5
5	Kulübüm, daha çok insanın spora katılımını arttırmak amacı ile yenilikçi hizmetleri destekleyerek spor faaliyetlerin cazibesini artırır.	1	2	3	4	5
6	Kulübüm içinde ünlü bir liderin devam eden sürekli desteği kulübün yenilikçi başarısı için önemlidir.	1	2	3	4	5
7	Kulübümde, yerel ortaklarla (üyeler, sponsorlar vb.) sıkı iş birliği sportif inovasyonların etkinliğini ve hizmet kalitesini arttırmak amacıyla kullanılır.	1	2	3	4	5
8	Kulübüm, çalışanlarına yeni fırsatları keşfetmeleri veya mevcut ürün veya hizmetleri geliştirerek kulüp içinde veya dışında yeni gelişmeler yaratması için zaman ayırır.	1	2	3	4	5
9	Kulübüm, kulüp çalışanlarının yeniliğe olan bağlılıkları ve tutumları, yenilikçi bilginin geliştirilmesi ve bu bilgilerin uygulamaya konulmasında önemli olduğunu düşünmektedir.	1	2	3	4	5

10	Kulübümün yenilikçilik yeteneği, kulübün yenilikçiliği benimseme kapasitesi (yeni fikirlerinin değerini anlama ve bunları benimseme ve bunlardan faydalanma yeteneği) ile ilişkilidir.	1	2	3	4	5
11	Hizmet anlamında “yenilik”, somut olmayan bir nitelikte olduğundan, aynı zamanda hem tüketimi hem de üretimi içerdiğinden dolayı değerlendirmesi zordur bir kavramdır.	1	2	3	4	5
12	Kulübüm taraftarlarına yenilikleri benimseterek mevcut taraftarlarını elinde tutmak için takım istatistikleri ve verilerine yönelik çalışma yapmakta zorluk çekmektedir.	1	2	3	4	5
13	Kulübüm, yeni taraftarlar elde etmek için web sitesi/sosyal medya hesapları vb. platformlarda yenilikçi uygulamalar geliştirme konusunda güçlük çekmektedir.	1	2	3	4	5
14	Kulübümün, “yenilikçiliği” sporun temel bir parçası olarak gören diğer işletmelerin ve tüketicilerin (üye/sponsor/taraftar vb.) beklentilerini karşılayabilmesi için değişmesi gerekir.	1	2	3	4	5
15	Kulübümde bazı acil değişikliklerin yapılmasına rağmen, “yenilikçi” süreçlerin kulübe entegre (bütünleşme) edilmesi zaman almaktadır.	1	2	3	4	5
16	Kulübümde “yenilikçi” uygulamaları hayata geçirmek isteyenlerle, organizasyonun mevcut durumunun korunmasını isteyenler arasında belirli çatışma mevcuttur.	1	2	3	4	5
17	Kulübümde, teknolojik yeniliklerin sportif gelişim süreçlerini nasıl etkilediği konusunda bir araştırma yapılmadığı için yeniliklerin uygulanması zorlaşmaktadır.	1	2	3	4	5
18	Kulüp içerisinde spor ile ilgili teknolojik bir yeniliğin gelişim süreci, “geleneksel üretim” ile “yenilikçi üretim” arasındaki farkı anlamaya yönelik araştırmaların daha fazla yapılması gerekmektedir.	1	2	3	4	5
19	Sportif yenilikçi gelişmeler spor alanında bir değişime sebep olur ancak bu durum kulübümde ve kulübün yöneticilerinde fikir çatışmalarına yol açar.	1	2	3	4	5
20	Sportif yeniliklerin geliştirilmesindeki güçlük, tüketicilerinin (üye/taraftar vb.) spora karşı sadakat ve duygusal bağlılıklarının diğer hizmet alanlarındaki tüketicilerinden daha farklı olmasından kaynaklanır.	1	2	3	4	5
21	Kulübüm, planlama ve öngörü içeren yeni fikirler geliştirmesini sağlayan bir inovasyon/yenilikçilik stratejisine sahiptir.	1	2	3	4	5

22	Kulübümün sportif inovasyonu/yenilikçiliği benimsemesi gerekli değildir ancak sportif inovasyon/yenilikçilik alanında yatırımlarda bulunarak buna karşılık vermektedir.	1	2	3	4	5
23	Kulübüm sportif alanda gerçekleştirebilecek eğilimlere karşı proaktif (uyum sağlayabilir) olmakla daha fazla ilgilendiği için “yeniliklere” açık bir kurumdur.	1	2	3	4	5
24	Kulübümün bir organizasyon olarak büyüklüğü, kaynak ve zaman sorunları nedeniyle yeniliğe odaklanma yeteneğini olumlu-olumsuz etkilememektedir.	1	2	3	4	5
25	Kulübüm, devam eden devlet desteği ve finansal gücünden dolayı inovatif/yenilikçi süreçlere yönelik riskler alır.	1	2	3	4	5
26	Kulübüm kurum içinde gerçekleşen inovasyon/yenilikçilik oranını olumlu yönde etkileyen ileri görüşlü yöneticilere sahiptir.	1	2	3	4	5
27	Kulübümdeki yöneticilerin uzun süredir görevde olmalarının sağladığı motivasyon sayesinde kulübün inovasyon kapasitesi ve inovasyon performansının belirlenmesine yardımcı olur.	1	2	3	4	5
28	Kulübüm, inovatif/yenilikçi süreçleri, “özel mevzuat/yasal düzenlemeler” ve “teşvikler” sağlayan siyasi süreçlerin yardımıyla yönetir.	1	2	3	4	5
29	Kulübümdeki yöneticiler, yenilikçiliğin gelişmesi ve var olan uygulamalarla daha uyumlu çalışmasını sağlamak için “yeniliğin/inovasyonun” kulüp içinde benimsenip geliştirilmesinde kritik bir rol oynamaktadır.	1	2	3	4	5
30	Kulübüm “yenilikçi fikirleri” gelecekteki fırsatları ve/veya güçlükleri analiz edebilmekte kullandığı için kulübün sportif bilgiye/yeniliğe erişim yeteneği rakiplerle rekabet edebilme gücünün önemli bir parçasıdır.	1	2	3	4	5

Anket çalışmamıza katıldığınız için teşekkür ederiz. 😊

Ek 2. Ölçek Kullanım İzin yazısı

AD Ayşe DEMİR < >
Kime: Siz 20.09.2022 Salı 12:00

Merhaba Erem,

Öncelikle mailin için teşekkür ederim.
Ölçeği kullanmana onay veriyorum, çalışma konuna yardımcı olacağını düşünüyorum.
Çalışmada ve hayatında başarılar dilerim.

Sevgiler,
Dr. Ayşe Demir

Gönderen: Erem Akyurt < >
Gönderildi: 19 Eylül 2022 Pazartesi 17:43
Kime: < >
Konu: Sporda İnovasyon Ölçeği'nin (SİÖ) Türkçeye Uyarlama Çalışması kullanımı hk.

Sayın Ayşe Demir merhaba,

Nasılısınız? Ben Erem Akyurt Bal, Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Spor Yöneticiliği İsans mezunuyum. Şu an M.Ü. Sağlık Bilimleri Enstitüsü Spor Yönetim Bilimleri Yüksek Lisans öğrencisiyim. Tez çalışmam da Sporda İnovasyon konusunu işlemek istiyorum. Yapmış olduğum literatür çalışmada bu ölçeğin Türkiye'de geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasını sizin ve ekibiniz tarafından yapıldığını gördüm. Benim tez konum "Spor Yönetiminde İnovasyon: Tenis Kulüplerine Etkisi" isimli yüksek lisans çalışmamda "Sporda İnovasyon Ölçeği'nin (SİÖ) Türkçeye Uyarlama Çalışması"nı kullanmak istiyorum. Ölçeğin kullanım izninin verilmesini saygılarımla arz ederim.

Saygılarımla
Erem Akyurt Bal
M.Ü. Yüksek Lisans Öğrencisi

Ek 3. Etik Kurul İzin Yazısı

Ek 4. Kongre Katılım Belgesi



Ek 5. Tezin Makale Olarak Yayınlanması (TR Dizin ve Uluslararası Dergi)



İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ SAĞLIK HİZMETLERİ MESLEK YÜKSEK OKULU DERGİSİ

ARAŞTIRMA MAKALESİ

TR EN

İNOVASYONUNUN TENİS KULÜPLERİNE ETKİSİNİN SPOR YÖNETİCİLERİ BAKIŞ AÇISI İLE DEĞERLENDİRİLMESİ: İSTANBUL İLİ ÖRNEĞİ

10 Y 2024, Cilt: 10 Sayı: 1, 18 - 32, 10.53770/1304-3660

İsmail AYÇUBUK Ed. • Mehmet Mustafa YORULMAZLAR

<https://doi.org/10.53770/1304-3660>

Öz

Çalışmanın amacı, İstanbul’ında faaliyet gösteren tenis kulüplerinin yöneticilerinin inovasyon algılarının bağımlı ve bağımsız değişkenlere göre incelenmesidir. Çalışmada veri toplama aracı olarak anket formu ve Sporda İnovasyon Ölçeği (SİO) kullanılmıştır. Üç alt boyutu olan ölçek toplam 30 ifadeden oluşmaktadır. Her bir alt boyutta “kulüplerde spor inovasyonu”, “spor kulüplerinde sporda yeniliğin zorlukları” ve “kulüplerde spor inovasyonunun kabulünü kolaylaştırmaya yönelik stratejiler” ile ilgili 10’er ifade bulunmaktadır. Araştırmada elde edilen verilerin normal dağılıma sahip olup olmadığına bakılmıştır. Araştırmaya katılan tenis kulüpleri yöneticilerinin 538’i kadın, 57,2’ni erkekler. Avrupa yakasında faaliyet gösteren tenis kulüplerinin “Sporda Yeniliğin Zorlukları” alt boyut puanlarının Anadolulu yakasında faaliyet gösteren tenis kulüplerine ait boyut puanlarına göre anlamlı olduğu tespit edilmiştir (Chi.kare: 32.74 11.9; 36.7*10.0, p<0.05). Tenis kulüplerinde koordinatörlük görevi yapan yöneticilerin “Sporda yeniliğin zorlukları” alt boyut puanlarının (Chi.kare: 33.8 * 10.4; 36.8* 9.6 p<0.05) antrenörlere göre anlamlı olduğu görülmüştür. Sporda

2024

HEALTH SERVICES VOCATIONAL SCHOOL

2025

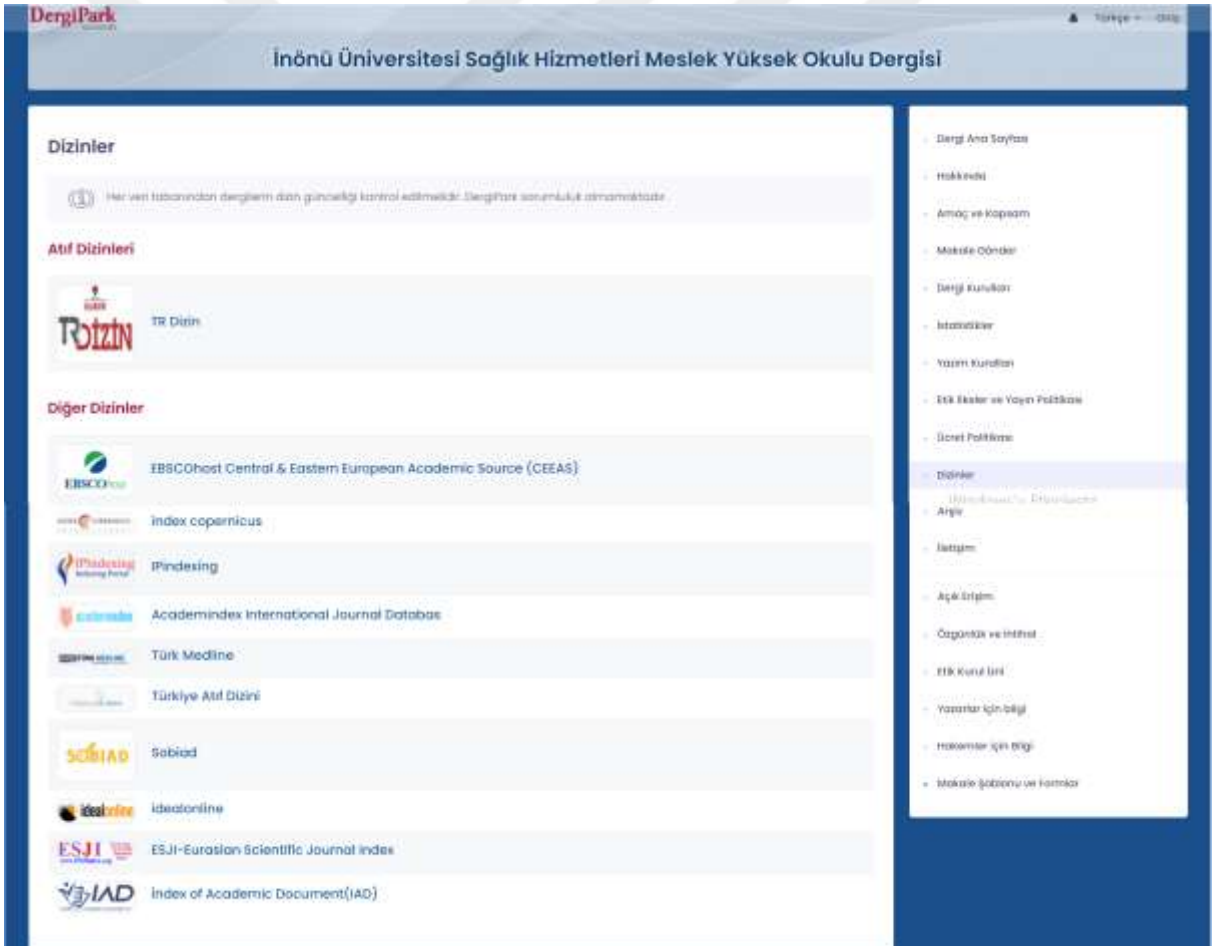
4. Kapak Resmi İndir

MAKALE DOĞRULARI

Yeni Makale

Yeni Makale

Yeni Makale



İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ SAĞLIK HİZMETLERİ MESLEK YÜKSEK OKULU DERGİSİ

Dizinler

Her veri tabanından dergilerin dış güncelleme kontrol edilmektedir. DergiPark sorumluluk almamaktadır.

Atıf Dizinleri

TR Dizin

Diğer Dizinler

EBSCOhost Central & Eastern European Academic Source (CEEAS)

index copernicus

IPindexing

Academindex International Journal Databas

Türk Medline

Türkiye Atıf Dizini

Sabiad

ideationline

ESJI-Eurasian Scientific Journal Index

Index of Academic Document(IAD)

Dergi Ana Sayfası

Hakkında

Amacı ve Kapsamı

Makale Önder

Dergi Kurucusu

İnteraktif

Yazım Kuralları

Etik Kurul ve Yayın Politikası

İletişim Politikası

Dizinler

İnteraktif ve Dizinler

Arşiv

İletişim

Açık Erişim

Özgünlük ve İntihâl

Etik Kurul İleri

Yazarlar İçin Bilgi

Haberler için bilgi

Makale İletişim ve Formlar

Ek 6. Özgeçmiş

Ek 7. Yayınlar