

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK HALK OYUNLARI ANABİLİM DALI**

**DANS AKADEMİSYENLERİNİN ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİNİ
KULLANIMI VE DANS TEKNOLOJİLERİ HAKKINDA
GÖRÜŞLERİ: BİRLEŞİK TEKNOLOJİ KABUL VE KULLANIM
MODELİ-2 İLE DEĞERLENDİRİLMESİ**

İbrahim KÖROĞLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman: Doç. Dr. Dilek CANTEKİN ELYAĞUTU

HAZİRAN-2025

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**DANS AKADEMİSYENLERİNİN ÖĞRETİM
TEKNOLOJİLERİNİ KULLANIMI VE DANS
TEKNOLOJİLERİ HAKKINDA GÖRÜŞLERİ: BİRLEŞİK
TEKNOLOJİ KABUL VE KULLANIM MODELİ-2 İLE
DEĞERLENDİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İbrahim KÖROĞLU

Enstitü Anabilim Dalı : Türk Halk Oyunları

“Bu tez 20/06/2025 tarihinde online olarak savunulmuş olup aşağıdaki isimleri bulunan jüri üyeleri tarafından oybirliği ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ
Prof. Dr. Muzaffer SÜMBÜL	Başarılı
Prof. Dr. Kerem Cenk YILMAZ	Başarılı
Doç. Dr. Dilek CANTEKİN ELYAĞUTU	Başarılı

ETİK BEYAN FORMU

Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve Etik Kurul Onayı gerektiği takdirde onay belgesini aldığımı beyan ederim.

Etik kurul onay belgesine ihtiyaç var mıdır?

Evet ☒

Hayır ☐

(Etik Kurul izni gerektiren araştırmalar aşağıdaki gibidir:

- Anket, mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme teknikleri kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen her türlü araştırmalar,
- İnsan ve hayvanların (materyal/veriler dahil) deneysel ya da diğer bilimsel amaçlarla kullanılması,
- İnsanlar üzerinde yapılan klinik araştırmalar,
- Hayvanlar üzerinde yapılan araştırmalar,
- Kişisel verilerin korunması kanunu gereğince retrospektif çalışmalar

İbrahim KÖROĞLU

20/06/2025

ÖN SÖZ

Bu çalışma, Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 (UTAUT-2) çerçevesinde dans akademisyenlerinin öğretim teknolojilerine yönelik tutumlarını ve dans teknolojileri hakkındaki görüşlerini analiz etmeyi amaçlamaktadır. Dijitalleşmenin eğitim alanındaki etkilerinin giderek arttığı günümüzde, sanat eğitimi gibi uygulama temelli disiplinlerde teknoloji entegrasyonunun nasıl gerçekleştiğini anlamak, hem teorik hem de pratik katkılar sunmaktadır. Bu bağlamda yürütülen araştırma sürecinde, bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşan kıymetli akademisyenlere içtenlikle teşekkür ederim. Tez çalışmam boyunca değerli bilgi ve yönlendirmeleriyle bana rehberlik eden danışmanım Doç. Dr. Dilek Cantekin Elyağutu'na en derin şükranlarımı sunarım. Ayrıca araştırma sürecine katkı sağlayan tüm katılımcılara ve bu süreçte manevi desteğini esirgemeyen aileme teşekkür ederim.

İbrahim KÖROĞLU

20/06/2025

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR	iv
TABLO LİSTESİ	v
ŞEKİL LİSTESİ	vi
GÖRSEL LİSTESİ	vii
ÖZET	viii
ABSTRACT	ix

GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: TEKNOLOJİ KABUL KURAM VE MODELLERİ	9
1.1.Sebepli Davranış Kuramı	10
1.2. Planlı Davranış Kuramı	11
1.3 Yeniliği Yayılımı Teorisi	12
1.4. Sosyal Bilişsel Teori	14
1.5. Teknoloji Kabul Modeli (Technology Acceptance Model- TAM)	16
1.6. Teknoloji Kabul Modeli-2 (Technology Acceptance Model-2 TAM-2).....	18
1.7. Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology- UTAUT)	20
1.8. Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2– UTAUT2).....	21
1.9. UTAUT2 Modelinin Bileşenleri.....	23
1.9.1. Performans Beklentisi (Performance Expectancy)	23
1.9.2. Çaba Beklentisi (Effort Expectancy).....	23
1.9.3. Sosyal Etki (Social Influence).....	24
1.9.4. Kolaylaştırıcı Koşullar (Facilitating Conditions).....	25
1.9.5. Hedonik Motivasyon (Hedonic Motivation)	25
1.9.6. Fiyat Değeri (Price Value)	26
1.9.7. Alışkanlık (Habit).....	26
1.10.UTAUT2 Modelinin Uygulamaları ve Güncel Araştırmalar	27
2. BÖLÜM: ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ	31

2.1. Bilgi Toplumunda Eğitim-Öğretim Süreci	31
2.2. Eğitim Teknolojisi Kavramı	32
2.3. Öğretim Teknolojisi Kavramı.....	33
2.4. Öğretim Teknolojilerinin Tarihsel Gelişimi	35
2.5. Öğretim Teknolojilerinin Amaçları ve Önemi	37
2.6. Öğretim Teknolojisi Materyalleri.....	38
2.6.1. Geleneksel Öğretim Teknolojisi Materyalleri.....	38
2.6.2. Dijital Öğretim Teknolojisi Materyalleri	38
2.6.3. Karma Öğretim Teknolojisi Materyalleri.....	39
3. BÖLÜM: DİJİTAL DANS TEKNOLOJİLERİ.....	40
3.1. Dijital Çağ ve Ağ Toplumlari: Kültür ve Sanatın İnovasyonu	40
3.2. Dijital Sanat ve Dijital Dans.....	41
3.3. Dijital Dans Teknolojileri.....	43
3.4. Dans Eğitiminde Teknoloji Kullanımı	44
3.5. Yaratıcı Süreçlerde Dijital Dans Teknolojileri.....	46
3.6. Dans Eğitiminde Dijital Teknolojilerin Kullanımı ve Öğrenme Sürecine Katkısı Türkiye ve Dünya Ülkelerinden Örnekler	47
3.7. Dijital Dans Teknolojisi Araçları	49
3.7.1. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality, VR) ve Arttırılmış Gerçeklik (Augmented Reality, AR)	49
3.7.2. Hareket Yakalama Teknolojileri (Motion Capture-MoCap).....	50
3.7.3. Dijital Projeksiyon ve Video Haritalama (Projection Mapping).....	51
3.7.4. Yapay Zeka Destekli Dans Üretimi	52
3.7.5. Dijital Animasyon ve 3B Dans Modelleri.....	52
4. BÖLÜM: GEREÇ VE YÖNTEM.....	54
4.1. Araştırmanın Modeli	54
4.2. Evren ve Örneklem.....	54
4.3. Kapsam ve Sınırlılıklar.....	55
4.4. Verilerin Toplanması.....	55
4.4.1. Sosyo-Demografik Bilgi Formu.....	56
4.4.2. Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli 2 Ölçeği.....	56
4.5. Verilerin Analizi	57

5. BÖLÜM: BULGULAR	59
5.1. Nicel Araştırmaya Ait Bulgular.....	59
5.2. Nitel Araştırmaya Ait Bulgular	67
6. BÖLÜM: TARTIŞMA	72
 SONUÇ	 81
KAYNAKÇA	83
EK	91
ÖZ GEÇMİŞ	102



KISALTMALAR

AECT	: Eğitimsel İletişim ve Teknoloji Derneği
AI	: Yapay Zeka
AR	: Artırılmış Gerçeklik
BTKKM2	: Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2
BTKKT	: Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi
DAVI	: Department of Audio-Visual Instruction
ICT	: Bilgi ve İletişim Teknolojileri
MoCap	: Motion Capture
SBE	: Sosyal Bilimler Enstitüsü
SBT	: Sosyal Bilişsel Teori
SDK / TRA	: Sebepli Davranış Kuramı
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
TDK	: Türk Dil Kurumu
TPB	: Planlı Davranış Kuramı
UTAUT	: Unified Theory of Acceptance and Use of Technology
UTAUT-2	: Unified Theory of Acceptance and Use of Technology-2
VR	: Sanal Gerçeklik
YYT	: Yeniliğin Yayılımı Teorisi

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi Faktörlerinin Tanımları	21
Tablo 2: Katılımcıların Sosyo-Demografik Özelliklerinin Dağılımı.....	59
Tablo 3: Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarının Toplam Puan Ortalamalarının Dağılım	60
Tablo 4: Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarının Toplam Puan Ortalamaları ile Katılımcıların Demografik Özelliklerinin Karşılaştırılması.....	63
Tablo 5: Katılımcıların Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarının Toplam Puan Ortalamalarının Korelasyon Dağılımı	64
Tablo 6: Nitel Araştırmaya Katılan Katılımcıların Sosyo-Demografik Özellikleri	68
Tablo 7: UTAUT-2 Tabanlı Veri Analiz Tablosu	69

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: Karma Yöntem Tasarımları ve Araştırma Desenleri (Creswell, 2017)	7
Şekil 2: Teknoloji Davranış Kuram ve Modellerine İlişkin Yapılar (Usluel ve Mazman, 2013).....	10
Şekil 3: Sebepli Davranış Kuramı (Turan, 2011).	11
Şekil 4: Planlı Davranış Kuramı (Kaplan, 2018).	12
Şekil 5: Yeniliğin yayılımı teorisi süreçleri (Rogers,1995, akt: Kaplan, 2018).....	14
Şekil 6: Compeau ve Higgins'in Sosyal Bilişsel Teori için Oluşturduğu Şema (Kaplan, 2018).....	16
Şekil 7: Teknoloji Kabul Modeli (TKM) (Venkatesh ve Davis, 2000, s. 188).....	17
Şekil 8: Teknoloji Kabul Modeli- 2 (Davis ve Venkatesh, 2000.)	19
Şekil 9: Birleşik Teknoloji Kabul ve kullanım Teorisi (Venkatesh vd., 2003 akt: Kaplan, 2018).	20
Şekil 10: Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 (Venkatesh vd., 2012).	23
Şekil 11: Eğitim ve öğretim teknolojisi kapsam ve sınırları	35
Şekil 12: Geçmişten Günümüze Öğretim Teknolojileri Gelişimi.....	37
Şekil 13: Açımlayıcı Sıralı Karma Desen Şeması	54

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: RAKS Sistemi Versiyon 1.0	47
Görsel 2: AfforDance Sistemi Görseli.....	48
Görsel 3: Sakarya Üniversitesi MoCap Teknolojisi Çalışması	49
Görsel 4: MoCap Kullanıcı Arayüzü Örneği.....	51
Görsel 5: Projection Mapping Görseli.....	51
Görsel 6: Dans Animasyonu Örneği.....	53
Görsel 7: 3B Modelleme Örneği	53



ÖZET	
Başlık: Dans Akademisyenlerinin Öğretim Teknolojilerini Kullanımı Ve Dans Teknolojileri Hakkında Görüşleri: Birleşik Teknoloji Kabul Ve Kullanım Modeli-2 İle Değerlendirilmesi	
Yazar: İbrahim KÖROĞLU	
Danışman: Doç. Dr. Dilek CANTEKİN ELYAĞUTU	
Kabul Tarihi: 20/06/2025	Sayfa Sayısı: ix (ön kısım) + 90 (ana kısım) + 11 (ek)
Bu çalışma, Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 (UTAUT-2) kuramsal çerçevesi doğrultusunda dans akademisyenlerinin öğretim teknolojilerini kullanım düzeylerini ve dans teknolojilerine ilişkin görüşlerini incelemektedir. Günümüzde dijital dönüşüm süreci, sanatın birçok alanında olduğu gibi dans eğitiminde de teknolojik araçların entegrasyonunu gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda, dans teknolojilerinin pedagojik süreçlerdeki rolü, hem öğretim etkinliklerinin kalitesini artırmakta hem de öğrencilerin öğrenme deneyimlerini çeşitlendirmektedir. Çalışma kapsamında nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modeli benimsenmektedir. Veriler, çevrim içi anket aracılığıyla toplanmakta ve elde edilen bulgular SPSS programı ile analiz edilmektedir. Verilerin analizinde frekans, yüzde, aritmetik ortalama, standart sapma ve çoklu regresyon gibi istatistiksel tekniklerden yararlanılmaktadır. UTAUT-2 modeline özgü olarak performans beklentisi, çaba beklentisi, sosyal etki, kolaylaştırıcı koşullar, hedonik motivasyon, alışkanlık ve fiyat değeri gibi değişkenlerin teknoloji kullanımına etkisi değerlendirilmektedir. Elde edilen sonuçlar, dans akademisyenlerinin öğretim teknolojilerini genel olarak olumlu bir tutumla benimsediklerini, ancak bu teknolojilerin dans eğitimi bağlamında uygulanabilirliğine yönelik bazı çekinceler taşıdıklarını ortaya koymaktadır. Performans beklentisi ve kolaylaştırıcı koşulların teknoloji kullanımını doğrudan etkilediği anlaşılmaktadır. Bununla birlikte hedonik motivasyonun ve alışkanlık düzeyinin de öğretim teknolojilerinin dans alanında kullanım sıklığını artırmakta olduğu saptanmaktadır.	
Anahtar Kelimeler: Birleşik, Teknoloji, Kabul, Dans, Akademisyen	

ABSTRACT	
Title of Thesis: Dance Academicians' Use of Instructional Technologies and Their Views on Dance Technologies: An Evaluation Based on the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2	
Author of Thesis: İbrahim KÖROĞLU	
Advisor: Assoc. Prof. Dilek CANTEKİN ELYAGUTU	
Accepted Date: 20/06/2025	Number of Pages: ix (pre text) + 90 (main body) + 11 (add)
This study examines the use of teaching technologies among dance academicians and their attitudes towards dance technologies using the theoretical framework of the Unified Technology Acceptance and Usage Model-2 (UTAUT-2). In today's times, the transition to digital in dance education involves the incorporation of technology tools into dance learning, as in most art fields. In this place, the role of dance technologies in learning activities increases the grade of instructional tasks and enhances learning experiences of the students. Following the area of research, one of the descriptive scanning models within quantitative research procedures is applied. Data are collected in the form of an internet survey and outcomes are examined through the SPSS program. Statistical tools such as frequency, percentage, arithmetic mean, standard deviation and multiple regression are used to analyze the data. With respect to the UTAUT-2 model per se, the impact of factors such as performance expectation, effort expectation, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, habit and price value on the use of technology is examined. The study findings indicate that dance academicians adopt instructional technologies with a positive attitude but are cautious about the transfer of the technologies to the context of teaching dance. Performance expectations and facilitating conditions are found to have a direct impact on technology usage. Additionally, hedonic motivation and habit level are discovered to strengthen the application of educational technologies for more frequent usage in the case of dance.	
Keywords: United, Technology, Admission, Dance, Academics	

GİRİŞ

Teknoloji toplumların ihtiyaçlarını karşılamak, sorunlara çözüm üretmek ve yaşamı kolaylaştırmak amacıyla bilgi, beceri, araç ve yöntemlerin kullanımını ifade eden geniş bir kavramdır. Bu kavram, insanların doğal kaynakları işleyerek yeni ürünler, sistemler veya süreçler oluşturmalarını sağlayan pratik bilgi ve becerilerin uygulamasını içermektedir. Teknoloji, bilimsel bilginin pratik uygulamalara dönüştürülmesiyle şekillendirilmekte olup, bilimden aldığı desteği toplumsal faydaya dönüştüren bir araç olarak tanımlanabilmektedir (Çelikçapa, 1992).

Teknolojinin gelişim süreçleri küresel çapta meydana gelen sanayi devrimleri ile ilişkilendirilmiştir. Birinci sanayi devriminde su ve buhar gücünün mekanik üretim araçlarında kullanılması, ikinci sanayi devriminde elektriğin kullanılarak seri üretimlere geçilmesi, üçüncü sanayi devrimi ile ileri teknolojik bilgi ve otomasyon sistemlerinin üretimde uygulanması ve son olarak dördüncü sanayi devrimi ile tüm somut olarak var olan her bir alan ögesi dijital devrim olarak adlandırılan Endüstri 4.0' a uyum sağlamaya ve bu alanda gelişim göstermeye başlamıştır. Dijital devrim olarak da adlandırılan bu dönem, fiziksel, dijital ve biyolojik sistemlerin entegrasyonu ile teknolojiye dayalı yeni bir çağın kapılarını aralamıştır. Bu dönemden sonra teknoloji, toplumların ekonomik, kültürel ve sosyal yapılarında köklü değişimler yaratırken, özellikle eğitim, sanat, iletişim ve üretim alanlarında yeni fırsat ve zorluklar da sunmaktadır. Bu bağlamda, teknolojinin geçmişten günümüze kadar olan gelişimi, yalnızca teknolojik araçların gelişimi ya da dönüşümü ile değil, aynı zamanda bireyin ve toplumların bu araçlarla kurduğu ilişkilerin değişimiyle de şekillenmektedir.

Dördüncü sanayi devriminin etkilediği en önemli alanlardan biri eğitim-öğretimdir. Günümüzde bu iki kavram birbirinden ayrı düşünülememektedir. Bu da eğitim- öğretim alanında her seviyede teknolojik yeterlilikleri geliştirmeyi, öğretme ve öğrenme süreçleri için dijital teknolojilerin kullanımını amaçlamaktadır (Hariharasudan ve Kot, 2018). Öğretim teknolojileri, öğretme ve öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla kullanılan araç, yöntem ve sistemleri kapsamaktadır. Bu teknolojiler, eğitimde daha etkili, verimli ve erişilebilir çözümler sunmayı hedeflemektedir (Gentile ve Pisanu, 2013).

Eğitim-öğretimde teknolojilerin gelişimi ilk olarak bilgisayarların eğitim sürecine entegre edilmesiyle başlamış, daha sonra dijital araçların yaygınlaşması ile hız kazanmıştır. İnternet tabanlı öğrenme, akıllı tahtalar, çevrimiçi platformlar, yapay zeka destekli eğitim

uygulamaları, uzaktan eğitim uygulamaları öğrenme süreçlerini yeniden şekillendirmiştir. Öğretim teknolojileri, öğrencilerin bireysel öğrenme hızına uygun içerik hazırlama, işbirlikçi öğrenme ortamları oluşturma ve değerlendirme süreçlerini daha etkin bir şekilde yönetme gibi avantajlar sunmaktadır (Selwyn, 2011). Eğitim-öğretimde kullanılan teknolojiler sadece dijital saha da değil, yüz yüze eğitimde de önemli yeniliklere olanak tanımaktadır. Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve oyun tabanlı öğrenme gibi teknolojiler, öğrencilere daha etkileşimli ve zengin öğrenme deneyimleri sunmaktadır.

Eğitim-öğretimde teknolojinin etkili bir şekilde kullanılması, yalnızca teknolojik araçların varlığıyla değil, bu araçların pedagojik amaçlara uygun nasıl kullanıldığıyla doğrudan ilişkilidir (Tamilmani, vd., 2021). Bu nedenle teknolojilerin etkin kullanımı için öğretmen ya da akademisyenlerin teknolojiye yönelik tutumlarının ve bu teknolojileri öğretim süreçlerine nasıl dahil edeceklerinin anlaşılması oldukça önemlidir.

Geleneksel eğitim alanı içerisinde dans eğitimi de öğretim teknolojilerinde yaşanan değişim ve dönüşümlerden etkilenen bir alan olmuştur. Geleneksel ortamda dans eğitimi birebir etkileşimli performans ve uygulamalara dayanırken, öğretim teknolojilerinin alana girmesiyle örneğin sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) gibi uygulamalar ile bu süreçler çeşitlenmiş, dijital ortamlar ve araçlar üzerinden yeni öğretim yöntemleri gelişmeye başlamıştır. Dans eğitimi gibi sanat eğitimi alanlarında dijital araçların kullanımı, pedagojik yöntemlerin revize edilmesini sağlamakta, aynı zamanda dijital dans teknolojileri gibi yeniliklerin alana uyarlanmasına olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2, dans akademisyenlerinin bu teknolojilere yönelik tutumlarını anlamada etkili bir teorik çerçeve sunmaktadır (Venkatesh vd., 2012).

Çalışmanın Konusu

Teknoloji günümüzde toplumsal ve kültürel alan dahil hemen her alanda kendini gösterirken, eğitim ve öğretim alanında da ciddi ve köklü bir dönüşüme sebep olmuştur. Özellikle dijital teknolojilerin gelişimi eğitimde kullanılan yöntem ve teknikleri büyük ölçüde değiştirmeye başlamış ve neredeyse öğretim teknolojilerinin kullanımı zorunlu hale gelmiştir. Geleneksel bir sanat eğitimi alanı olarak dans da öğretim teknolojilerinde yaşanan değişim ve dönüşümlerden etkilenen bir alan olmuştur. Geleneksel ortamda dans

eđitimi bire bir etkileřimli performans ve uygulamalara dayanırken, dijital teknolojilerin alana girmesiyle örneđin sanal gereklik (VR), artırılmıř gereklik (AR), evrim ii dijital platformlar ve hareket yakalama teknolojileri ile bu sureler eřitlenmiř, dijital ortamlar ve aralar üzerinden yeni öđretim yöntemleri geliřmeye bařlamıřtır. Bunun yanı sıra ileri teknolojik atılımlar ile dans eđitiminde kullanılan öđretim teknolojileri ve dans sanatı alanında kullanılan teknolojilerin de etkinliđi, kullanılabilirliđi alıřmaya temel olan model etrafında ele alınıp bařlıca konular belirlenmiřtir.

Problem Durumu ve Hipotezler

Bu arařtırmada ařađıdaki problem ifadelerinin özümü aranmaktadır.

1. Birleřik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 (UTAUT-2)'ye göre dans akademisyenlerinin öđretim teknolojilerini kabul ve kullanım durumu nedir?
2. Dans akademisyenlerinin öđretim teknolojilerini kullanmada karřılařtıkları sorunlar ve zorluklar nelerdir?
3. Öđretim ve dans teknolojilerine karřı dans akademisyenlerinin bilgi düzeyi ve tutumları nasıldır?
4. UTAUT-2 modeli bađlamında, dans akademisyenlerinin teknoloji kullanımını etkileyen faktörler nelerdir?
5. Öđretim teknolojilerinin dans eđitiminde kullanılması akademisyenler tarafından nasıl algılanmaktadır?
6. Bir öđretim teknolojisi olarak dans teknolojilerinin akademik alıřma ve performans surelerindeki yeri nedir?
7. Dans eđitiminde öđretim teknolojisi olarak dans teknolojilerinden yararlanılıyor mu?

Bu problem cümlelerinden yola ıkılarak UTAUT-2'ye göre oluřturulan hipotezler ařađıda sıralanmıřtır:

H₁: Dans akademisyenlerinin öđretim ve dans teknolojilerini kullanılmasının eđitimde bařarıyı arttıracasına yönelik inanları kullanma niyetini olumlu yönde etkiler.

H₂: Dans akademisyenlerinin öđretim ve dans teknolojilerini öđrenme ve kullanma kolaylıđı algısı kullanma niyetini olumlu yönde etkiler.

H₃: Dans akademisyenlerinin öđretim ve dans teknolojilerinin farklı gruplar tarafından desteklenmesi teknolojilerin benimsenme niyetini olumlu yönde etkiler.

H4: Öğretim ve dans teknolojilerine yönelik kolaylaştırıcı unsurlar teknoloji kullanma niyetini olumlu yönde etkiler.

H5: Öğretim ve dans teknolojilerinin kullanımının keyifli bulunması, dans akademisyenlerinin bu teknolojilere yönelik kullanım niyetini olumlu yönde etkiler.

H6: Öğretim ve dans teknolojilerinin eğitimde sağladığı faydalar, akademisyenlerin bu teknolojileri kullanma davranışı artırır.

H7: Akademisyenlerin öğretim ve dans teknolojilerini kullanmaya yönelik alışkanlıkları, teknolojiyi kullanma davranışlarını pozitif yönde etkiler.

H8: Akademisyenlerin öğretim ve dans teknolojilerine yönelik deneyimleri, teknoloji benimseme ve kullanma niyetlerini pozitif yönde etkiler.

H9: Teknolojinin mevcut eğitimi sistemine kolay entegre edilebileceği algısı, akademisyenlerin öğretim ve dans teknolojilerine yönelik kabulünü olumlu yönde etkiler.

Çalışmanın Amacı

Yapılan çalışma, öğretim teknolojilerinin dans eğitimi ve akademik çalışmalar üzerindeki etkilerini değerlendirmek amacıyla Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2(UTAUT2) kapsamında yürütülen özgün bir araştırmayı içermektedir. Dans eğitimi için öğretim teknolojilerinin kullanımı oldukça yeni bir araştırma alanını temsil etmektedir. Özellikle dans akademisyenlerinin öğretim teknolojileri kabul süreçleri ve teknolojiye karşı tutumları ile ilgili yapılan çalışmalar sınırlıdır. Dans akademisyenlerinin öğretim teknolojilerini kabul ve kullanım durumları ile dijital dans teknolojilerine yönelik görüşlerinin analiz edilmesi, dans eğitimi alanındaki teknoloji kullanımı üzerine önemli veriler sunacaktır. Çalışma, dans akademisyenlerinin öğretim teknolojilerini nasıl benimsediğini ve dans teknolojilerinin bu süreçlerde nerede ve hangi rolde olduğunu ortaya koyarak akademik alana katkı sağlamayı hedeflemektedir. Yapılan literatür incelemelerinde Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 (UTAUT-2) ölçeğinin dans gibi sosyal bilimlerde alanında ele alınmadığı görülmüştür. Genellikle temel bilimlerde kullanılan bu araştırma modeli farklı bir alana uyarlanarak ortaya yenilikçi bir yaklaşım sunmayı hedeflemektedir.

Çalışmanın Önemi

Günümüzde dijitalleşmenin etkisiyle birlikte öğretim süreçleri, yalnızca geleneksel metodlarla değil; teknolojik araçların sunduğu olanaklarla yeniden şekillenmeye başlamıştır. bu dönüşüm, özellikle sanat eğitimi gibi uygulamalı ve performansa dayalı alanlarda önemli fırsatlar ve aynı zamanda bazı yapısal zorlukları beraberinde getirmektedir. Dans eğitimi, fiziksel etkileşim, bedensel farkındalık ve yaratıcı sürecin merkezde olduğu bir disiplin olarak, teknolojinin sunduğu olanaklardan etkilenmeye açık alanlardan biridir. Ancak öğretim teknolojilerinin bu alanda ne ölçüde ve nasıl kullanıldığına ilişkin çalışmalar literatürde oldukça sınırlıdır.

Bu bağlamda gerçekleştirilen çalışma, Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 kuramsal çerçevesi ile dans akademisyenlerinin öğretim teknolojilerini kabul düzeylerini ve dans teknolojilerine yönelik tutumlarının incelenmesi açısından özgün bir nitelik taşımaktadır.

Türkiye bağlamında dans eğitiminin dijital teknolojilerle entegrasyonu konusunda yeterli ampirik veri bulunmamaktadır. Bu çalışmanın bulguları, alanda çalışan akademisyenlerin teknolojiye yönelik tutumlarının belirlenmesine, öğretim süreçlerinin revize edilip daha etkili planlanmasına ve dijitalleşmenin Pedagojik temelde uygulanabilirliğine dair çıkarımlar yapılmasına imkan tanımaktadır.

Çalışmanın Yöntemi

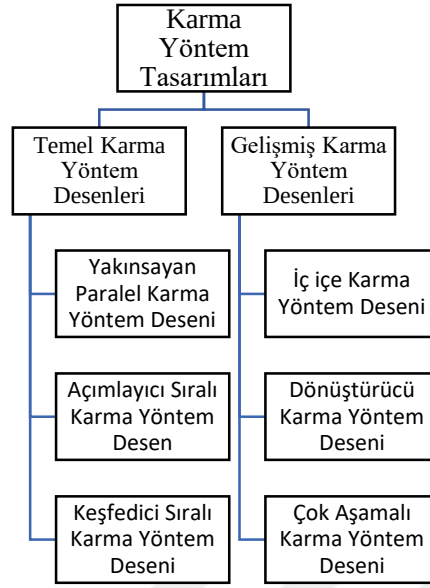
Yapılacak olan çalışma, nicel ve nitel araştırma yöntemlerinin bir arada kullanıldığı karma yöntemle ele alınacaktır. Açımlayıcı sıralı karma yöntem deseni ile yapılan çalışmada öncelikle Türkiye’ de konservatuvar ya da güzel sanatlar fakülteleri bünyesinde akademik faaliyetlerini yürüten dans akademisyenlerine ulaşılmıştır. Nicel araştırma yöntemi olarak Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2(BTKKM2) ölçeğinden yararlanılarak bir anket çalışması yapılmıştır. Nicel araştırma verileri elde edildikten sonra nitel araştırma için yarı yapılandırılmış görüşme soruları ile bir durum araştırması yapılmış ve veriler seçilen desene uygun olarak değerlendirilmiştir. Seçilen yöntemle dans akademisyenlerinin genel olarak öğretim ve dans teknolojisi için kabul ve kullanım süreçleri ve tutumları ile ilgili bilgileri sağlamaktadır.

Karma yöntem araştırması, nicel ve nitel araştırma tekniklerinin tek bir çalışmada kullanıldığı bir araştırma yaklaşımıdır. Bu yöntemle araştırmacı hem nicel verileri hem

de nitel verileri toplar, analiz eder ve elde edilen bulguları bütüncül bir yaklaşımla yorumlamaktadır. Tashakkori ve Creswell (2007) yöntemi, derinlemesine ve geniş ölçekli verileri bir araya getirerek araştırma sorularına daha kapsamlı yanıtlar sunmayı amaçladığını vurgulamaktadır. Nicel ve nitel yöntemlerin tek başına cevaplayamayacağı araştırma sorularının, bu iki yöntemin birbirine bağlanması sayesinde yanıtlanabileceği belirtilmektedir (Creswell, 2017). Bu açıdan karma yöntem, sadece tek bir yönteme dayalı araştırmalarda ortaya çıkabilecek sınırlılıkları ortadan kaldırarak, farklı tür verilerin birbirlerini tamamlamasını sağlamaktadır.

Alan yazında karma yöntem yaklaşım çalışmalarının 1980 ve 1990 yıllarında başladığı belirlenmiş, 2000'li yıllara gelindiğinde artan ilgi Tashakkori ve Teddlie'nin derlemeleriyle belirginleşmiştir (Kara, 2023). Karma yöntem araştırmaları, her iki araştırma yaklaşımının güçlü yönlerini bir araya getirerek çok boyutlu ve dengeli bir analiz sunmayı amaçlamaktadır (Creswell, 2017). Bu sayede araştırma problemlerine alternatif çözüm yolları geliştirmek ve tek yöntemin çıkaramadığı sonuçlara ulaşmak mümkün hale gelmektedir.

Karma yöntem araştırmalarında, nicel ve nitel verilerin nasıl bir zamanlama ve öncelikle bir araya getirileceğine göre farklı desenler kullanılmaktadır. Creswell (2017), karma yöntem çalışmalarını üç temel desen etrafında sınıflandırmaktadır. Bunlar; yakınsayan paralel karma yöntem deseni, açıklayıcı sıralı karma yöntem deseni ve keşfedici sıralı karma yöntem deseni. Temel karma yöntem desenlerinin yanı sıra gelişmiş karma yöntem desenleri de bulunmaktadır. İç-içe karma yöntem, dönüştürücü karma yöntem ve çok aşamalı karma yöntem deseni türleri üç alt başlıkta ele alınmaktadır (Creswell, 2017). Karma yöntem desenleri aşağıdaki tabloda detaylı olarak gösterilmektedir.



Şekil 1: Karma Yöntem Tasarımları ve Araştırma Desenleri

Kaynak: Creswell, 2017.

Çalışma temel karma yöntem desenlerinden açımlayıcı sıralı karma yöntem deseni prensibi ile oluşturulmuştur. Açımlayıcı sıralı karma yöntem deseni iki aşamalı bir araştırma yöntemi olup ilk aşamada nicel verilerin toplandığı ve analiz edildiği, ikinci aşamada ise ilk araştırmadaki nicel sonuçları açıklamak ve yorumlamak amacıyla nitel verilerin toplandığı bir araştırma deseni (Creswell, 2017). Bu desende araştırma, nicel veriden nitel veriye doğru bir akış izlemektedir. Nicel veriler elde edilip analizi yapıldıktan sonra, bu bulgularla belirlenen konuları daha iyi anlamak için nitel sorular hazırlanır ve ilgili nitel veriler toplanmaya başlanır. Veriler elde edildikten sonra bulgular birlikte yorumlanarak bir sonuca varılmaktadır (Creswell, 2017). Desenin temel amacı, sayısal verilerin arkasındaki nedenleri veya beklenmedik sonuçları nitel veriler yardımıyla aydınlatmaya çalışmaktır (Baki ve Gökçek, 2012).

Seçilen araştırma deseni doğrultusunda nicel verileri elde edebilmek için ölçek araştırması yapılmış bunun sonucunda Türkçe karşılığı “Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 (BTKKM2)” olarak çevrilen “Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)” kapsamında geliştirilen ve Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılan ölçek bulunmuştur.

Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2, bilgi ve iletişim teknolojilerinin bireysel düzeyde benimsenmesini ve kullanımını açıklamaya yönelik kapsamlı bir teorik modeldir. Venkatesh ve arkadaşları (2012), tarafından geliştirilmiş olan bu model, ilk

versiyonu olan Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli'nin devamı niteliğinde ve özellikle tüketici bağlamında teknoloji kabulünü açıklamak üzere genişletilmiştir (Yılmaz ve Kavanoz, 2017). BTKKM2, bireylerin yeni bir teknolojiyi kullanma konusundaki davranışsal niyetlerini ve kullanma davranışlarını etkileyen çeşitli etmenleri bir arada ele almaktadır. Model, performans beklentisi, çaba beklentisi, sosyal etki, kolaylaştırıcı unsurlar, hedonik motivasyon, fiyat değeri ve alışkanlık bileşenlerinden oluşmaktadır. Bu bileşenlerin tüketici olarak bireylerin teknolojiye yönelik davranışsal niyet ve kullanım davranışını belirlediği varsayılmaktadır (Venkatesh vd., 2012). Sayılan bileşenler Teknoloji ve Davranış Kuram ve Modelleri bölümünde detaylı şekilde açıklanmıştır.

Davranışsal niyet, kişinin bir teknolojik yapıyı kullanmaya yönelik kararlılığını ve istekli oluşunu ifade etmektedir (Yılmaz ve Kavanoz, 2017). Model genellikle davranışsal niyeti, teknoloji kullanım davranışının en önemli belirleyici olarak görmektedir. Bu niyeti etkileyen bileşenlerin yanı sıra model teknoloji kabulü üzerinde demografik ve durumsal değişkenlerin etkilerini de incelemektedir (Venkatesh vd., 2012).

Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2, Yılmaz ve Kavanoz (2017) tarafından Türkçe'ye çevrilmiş, geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır¹. Orijinal BTKKM2 ölçeği mobil internet teknolojisinin kabul ve kullanımı bağlamında geliştirilmiş ölçektir. Yılmaz ve Kavanoz (2017), uyarlama sırasında ölçek maddelerinin kolay anlaşılabilmesi ve bağlamsal uygunluğu için birtakım düzenlemeler yapmışlardır. Çalışmanın geçerlilik ve güvenilirlik analizi öğretim teknolojileri kullanımı bağlamında gerçekleştirilmiştir (Yılmaz ve Kavanoz, 2017).

Çalışma da kullanılacak ölçek için yazarlarında gerekli izinler alındıktan sonra Google Forms üzerinden ölçek maddeleri oluşturulmuş daha sonra erişim sağlanabilen yaklaşık 36 dans alanında çalışan akademisyene e-posta yolu ile ölçek linki bildirilmiş ve veri akışı sağlanmıştır. Veriler toplanmaya başladıktan hemen sonra yine Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli 2 ye göre hazırlanmış yarı yapılandırılmış yaklaşık 20 adet soru uzman görüşleri ve izinleri alındıktan sonra seçilen 6 dans akademisyeni ile görüşülerek nicel veri bulguları ile nitel verilerinin bulguları değerlendirilerek seçilen desene uygun şekilde araştırma sonuçlandırılmaya çalışılmıştır.

¹ Detaylı inceleme için bakınız; <https://turkishstudies.net/> Erişim Tarihi 11/09/2024

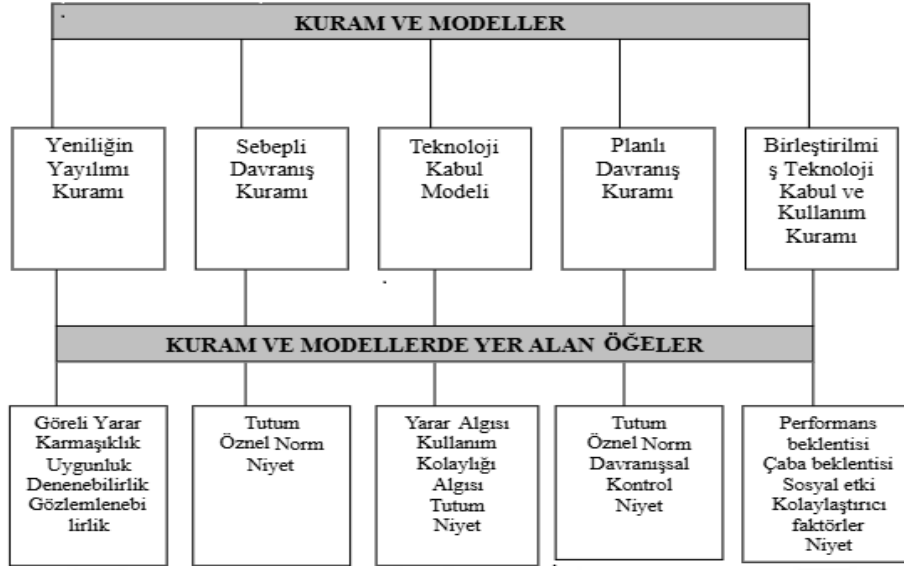
1. BÖLÜM: TEKNOLOJİ KABUL KURAM VE MODELLERİ

Geçmişten günümüze kadar bireylerin meydana getirdikleri davranışları inceleyip açıklayarak, bu davranışlardan yorumlar ortaya atılarak gelecek için yön veren çalışmalar meydana getirilmiştir. Günümüzde de bireylerin davranışlarına yönelik teorik çalışmalar, genel olarak psikoloji bilimi içerisinde, davranış psikolojileri altında incelenmeye devam edilmektedir.

Öğretim teknolojileri, bilişim teknolojilerindeki gelişmeler neticesinde şekillenmiştir. Öğretim teknolojilerinde yaşanan bu yenilikçi gelişmelerin kullanılması, yaygınlık kazanması ve sürdürülebilir olması önem arz etmektedir. Yaygın bir görüş olarak da insanlar kullanamayacaklarını düşündükleri ve kullanımını bilmedikleri yeniliklere karşı bir direnç ve tepki geliştirme yönelimindedirler (Çelik ve Bindak, 2003, s.29). Karşılaşılabilecek bu direnç ve tepkilerden dolayı yeniliklerin kabul edilmesi, benimsenerek kullanılması farklı dinamiklerin rol oynadığı ve etkin olduğu bir süreçler bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Teknolojik ve inovatif ürünlerin kabul edilmesi var olan teknolojilere karşı olumlu bir tutum olarak ortaya çıkarken, benimseme durumu ile söz edilen teknolojik ya da inovatif araç gereçlerin tam ve eksiksiz şekilde kullanılma durumu olarak nitelendirilmektedir (Renaud ve Van Biljon, 2008).

Bireylerin ilgili bir teknolojiyi kullanmayı neden benimsedikleri ya da kullanmayı reddettiklerini anlamak, özellikle bilgi iletişim teknolojileri araştırma ve geliştirmelerinin merkez noktasında yer alan ve açıklaması zor olan süreçlerdendir (Davis vd., 1989). Yeniliğin yayılımı, benimsenmesi, kabul edilmesi ve kullanımına ilişkin kuram ve modeller farklı alanlar için ortaya atılmış olsa da eğitim alanındaki yeniliklere ilişkin yapılan çalışmalarda, eğitim alanına ve modellerine uyarlanarak kullanılmaktadır (Usluel ve Mazman, 2013).

Günümüz de hemen hemen her gün farklı teknolojik yeniliklere ve gelişmelere tanıklık etmekteyiz. Teknolojinin benimsenmesi ve kullanımı durumunun araştırılması her alanda olduğu gibi eğitim alanında da önemli hale gelmiş bir olgu olarak değerlendirilmektedir. Bu kapsam da teknoloji kabul literatüründe kişilerin bir teknolojik yenilik karşısındaki beklenti, algı, tutum ve davranışları çeşitli teori ve modeller ile ölçülmeye ve değerlendirilmeye çalışılmıştır. Araştırmanın bu bölümünde teknoloji davranışı kuram ve modelleri ayrı ayrı ele alınacak ve çalışmanın araştırma yöntemlerinden biri olan Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 detaylı şekilde açıklanacaktır.



Şekil 2: Teknoloji Davranış Kuram ve Modellerine İlişkin Yapılar

Kaynak: Usluel ve Mazman, 2013.

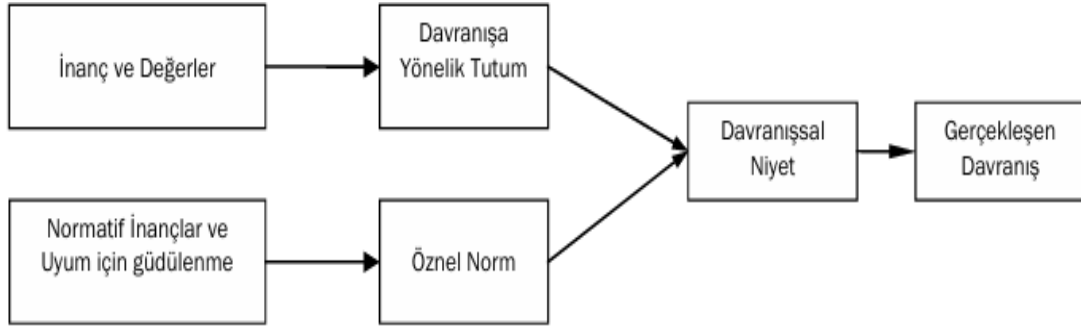
1.1.Sebepli Davranış Kuramı

Sebepli Davranış Kuramı (SDK) (Theory of Reasoned Action-TRA), Martin Fishbein ve Icek Ajzen tarafından 1975 yılında geliştirilen sebepli davranış kuramı, davranış ve tutumlar arasındaki ilişkiyi irdelemek, bireylerin bilinçli olarak yaptıkları davranışları anlamak ve davranışa giden yolda neden olan psikolojik etmenleri incelemek amacıyla geliştirilmiştir (Ajzen, 1985).

İnsan davranışları üzerine geliştirilen en temel kuramlardan biri olan SDK, bilinçli ve iradeli olarak yapılan davranışları ele almaktadır (Venkatesh vd., 2003). Belirli bir davranışa ait değil genel bir model olarak ortaya çıkan bu kuram, davranışlara ait inançları ortaya koymamaktadır (Turan, 2011). Bu kuram farklı bilim dallarında da davranış tahminlerinde bulunmak için kullanılabilmektedir.

Bu kurama göre, bireylerde meydana gelen davranışlarda etkili olan en temel faktörlerden biri, belirli bir duruma ya da teknolojik yapıya karşı inançları ve değerleridir. Bireylerde oluşturulan bu inanç ve değerler oluşturulacak davranışa yönelik tutumu şekillendirmektedir (Ajzen ve Fishbein, 1980). Örneğin, dans eğitimi veren bir akademisyenin, dans teknolojilerinin eğitim süreçlerini zenginleştirip kolaylaştıracağına inanıyor ve bu teknolojik araçları faydalı olarak değerlendiriyorsa, bu inanç ve tutum ilgili teknolojilere karşı olumlu bir tutum geliştirilmesine neden olacaktır.

İnanç ve değerler dışında, kişilerin çevresinde meydana gelen sosyal etki alanları da davranışlar üzerinde etkinlik kurabilmektedir. Normatif inançlar, bireylerin bir davranışı gerçekleştirme konusunda beklentilerinin algılanmasını ifade ederken, öznel norm ise bu inançlara uyum sağlama güdüsü olarak ifade edilebilir (Köroğlu, 2009). Örneğin, konservatuvarda dans dersi veren bir akademisyenin, öğretim teknolojisi ve dans teknolojilerinin kullanımını desteklediğini ve bu teknolojilerin bu akademik çevrede yaygın olarak kullanımının olduğunu algılanması, öznel normları güçlendirecek ve destekleyecektir.



Şekil 3: Sebepli Davranış Kuramı

Kaynak: Turan, 2011.

SDT'ye göre tutumlar ve öznel normlar, bireylerin bir davranışı gerçekleştirme ve benimsenme niyetini oluşturmaktadır. Davranışsal niyette bir davranışın gerçekleştirilmesinde en belirleyici unsur olarak kabul edilmektedir (Köroğlu, 2009). Örneğin öğretim ve dans teknolojilerinin bir ders sırasında ya da ders dışı etkinliklerde kullanmaya yönelik bir niyetin oluşturulması, bu teknolojilerin sınıf içinde ya da ders dışında uygulanmaya konulma olasılığını arttıracaktır.

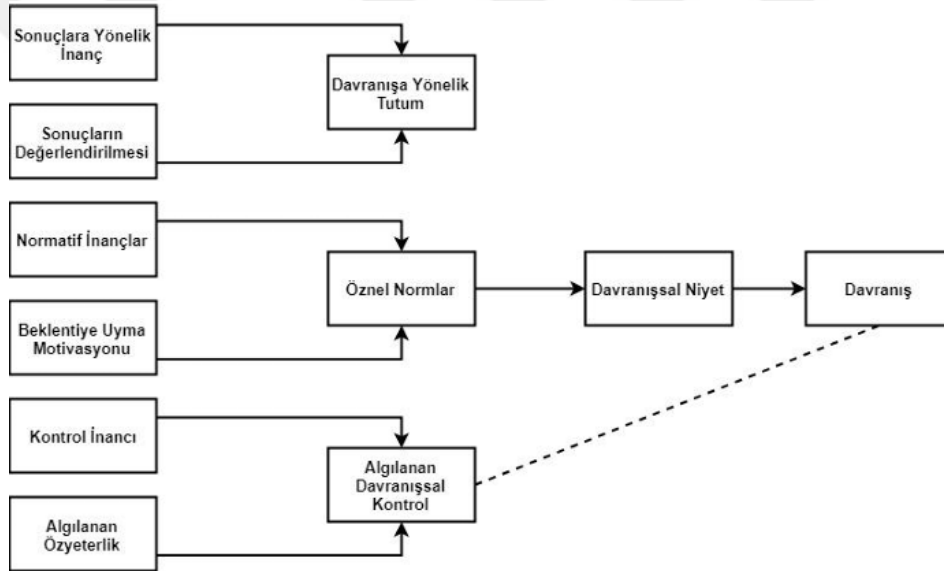
1.2. Planlı Davranış Kuramı

Planlı Davranış Kuramı (Theory of Planned Behavior- TPB), sebepli eylem kuramının temele alınarak geliştirilmiş bir türüdür ve bireylerde davranış kontrollerinin yetersiz kalması sonucunda ortaya çıkmıştır. Bireylerin iradesi ve kontrolü dışında meydana gelen davranışları açıklamaya çalışan sebepli eylem kuramına davranışsal niyeti etkileyen, algılanan davranışsal kontrolün eklenmesi ile genişletilmiş ve bu ekleme ile Planlı Davranış Kuramı ortaya atılmıştır (Ajzen, 1991).

Algılanan davranışsal kontrol, kişilerin belirli bir davranışı, gerçekleştirme konusunda yaşadığı kolaylık ya da zorluk algısı durumunu ifade etmektedir. Eklenen bu faktör,

kişilerin hem içsel hem de dışsal etkileri dikkate alarak davranışa yönelik kapasitesini değerlendirmesi ile ilişkidir. Bu durumda yeni bir davranışa yönelik tutum ve öznel normun olumlu açıdan seyretmesi ve davranış üzerinde algılanan kontrol ne kadar yüksekse, kişilerin yeni bir davranışı yerine getirmek konusundaki niyetleri o kadar güçlü olacaktır (Ajzen, 2005). Bir davranışın yerine getirilmesi sadece bireylerin inanç ve niyetlerine değil aynı zamanda bireylere verilecek fırsat ve kaynak gibi motivasyonel olmayan faktörlere de bağlıdır. Motivasyonel olmayan faktörler ile bireylerin inanç ve niyetleri de olumlu yönde davranış ortaya çıkabilmektedir (Ajzen, 1991).

Planlı Davranış Kuramı'na göre davranışsal inanç ya da niyetler, tutumu; normatif inançlar, öznel normları; kontrol inançları ise algılanılan davranışsal kontrolü etkileyerek temelde davranışa yönelik niyeti etkilenmektedir (Yüce, 2010).



Şekil 4: Planlı Davranış Kuramı

Kaynak: Kaplan, 2018.

1.3 Yeniliği Yayılımı Teorisi

Yeniliğin yayılımı kuramı ya da teorisi (Diffusion of Innovations Theory), Amerikalı iletişim bilimci ve sosyolog Everett Rogers tarafından 1962 yılında ortaya atılan, en köklü sosyal bilimler teorilerinden biri olarak kabul edilmektedir. Temel olarak yeni herhangi bir şeyin davranışsal boyutta kabul ya da ret oransal ivmesi doğrultusunda, hangi yönde bir ivme kazandığı ve bir sosyal sistem içerisinde nasıl yayılım gösterdiğini ve benimsendiğini açıklamaya çalışmaktadır (Pektekin, 2013).

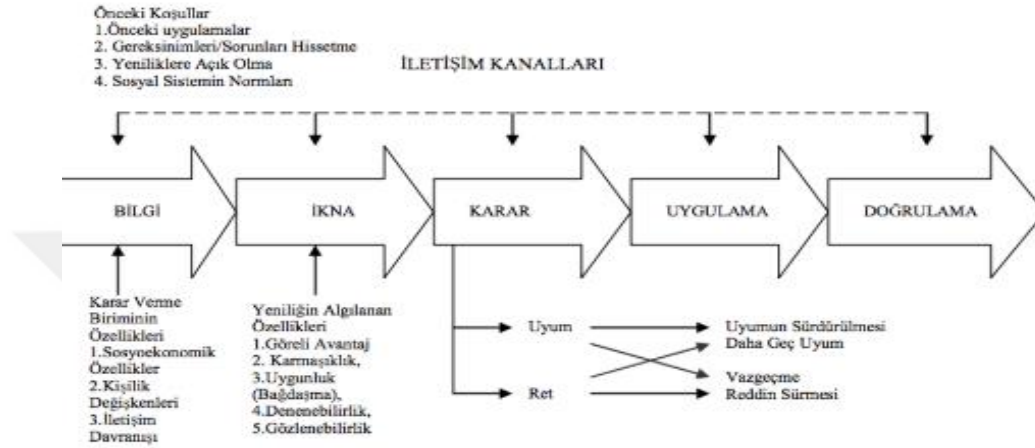
Teori genel olarak, yenilik, yayılım, sosyal sistem, benimseme, kavramlarının üzerine oluşturulmuştur. YYT kapsamında yenilik, bireylerin yeni olarak algıladığı bir düşünce, fikir ya da uygulamalar olarak ifade edilirken, yayılım ise ortaya çıkan yenilik algısının sosyal sistem içindeki bireyler içerisinde çeşitli iletişim kanalları yoluyla dağıtılma süreci olarak tanımlanmaktadır. Sosyal sistem ise bir amaca yönelik ortak hedefler belirleyerek problem çözme sürecine katkı sağlayan birbirleriyle etkileşim içinde olan birimlerin oluşturduğu bir topluluk olarak karşımıza çıkmaktadır. Teorinin işlerliğindeki en önemli basamak benimseme olarak görülmektedir. Benimseme, bir kişinin önceden gerçekleştirdiği eylem ve davranışlardan farklı olarak, yeni bir ürün edinmesi, kullanması veya yeni bir davranışı sergilemesi anlamına gelmektedir. Bir fikrin, davranışın ya da ürünün benimsenmesi için kişilerin tüm eylem veya ürünleri yeni ya da yenilikçi olarak algılaması teorideki esas noktadır (Greenhalgh vd. 2004).

Everett Rogers yeniliği, benimseyen kişiler ya da gruplar tarafından, yeni olarak algılanan bir düşünce, yöntem veya nesne olarak tanımlar. Bir fikir ya da düşüncenin yeni olarak algılanması, kişilerin ortaya çıkan bu fikir ya da düşüncelere vereceği tepki ile bağlantılıdır. Rogers, bir yeniliğin gerçekten yeni olmasının gerekli olmadığını vurgulamaktadır; yeniliğin yeni olarak kabul edilmesi için, içerdiği bilginin objektif olarak yeni olması şart değildir. Bireyler bir yenilikten uzun süre haberdar olabilir fakat bu süreç içerisinde herhangi bir olumlu ya da olumsuz tepki göstermeyerek, yeniliği kabul ya da reddetme konusunda kararsız kalabilirler. Bu sebeple yenilik kavramı ise bilgi edinme, ikna olma, benimseme ve karar alma süreçleri çerçevesinde değerlendirilmektedir (Rogers, 1995).

Yeniliklerin bir sosyal sistem içerisinde yayılması ve kabul edilmesi için gereken zaman, her yenilik için değişkenlik göstermektedir. Yeniliğin bireyler tarafından algılanan özellikleri, onun benimsenme hızını önemli ölçüde etkilemektedir. Rogers, bir yeniliğin bireyler tarafından kabul edilmesi veya reddedilmesi noktasında yenilik özelliklerinin belirleyici olduğunu belirtmektedir (Rogers, 2003).

YYT, inovatif karar süreçlerini modellemek için beş temel aşamayı tanımlamaktadır. Bu süreç bireylerin yenilik ile ilk teması ile başlar ve ardından bu yeniliği karşı tutum geliştirme ile devam etmektedir. Üçüncü olarak yeniliğin benimsenip benimsenmeme kararı verilmektedir. Dördüncü ve beşinci aşamada ilse alınan kararların sürdürülebilirliği değerlendirilir ve yeniliğin devam ettirilmesine ya da sonlandırılmasına karar verilir

(Greenhalgh vd., 2004). Bahsedilen süreçlerde iletişim kanallarının ve sosyal sistemin etkisi oldukça önemlidir. Çünkü yeniliklerin toplumsal olarak yayılımı zamanla değişen ve evrilen çeşitli aşamalardan geçmektedir (Çakır, 2009). Bu bağlamda teknolojik yeniliklerin toplumsal yayılma süreçlerinin anlaşılması Rogers ‘ın modeli ile etraflı bir şekilde ele alınmaya ve açıklanmaya çalışılmıştır. Şekilde YYT’ nin aşamalar gösterilmektedir.



Şekil 5: Yeniliğin Yayılımı Teorisi Süreçleri

Kaynak: Rogers,1995, akt: Kaplan, 2018.

1.4. Sosyal Bilişsel Teori

İnsan davranışlarının temelinde yatan karmaşık süreçleri inceleyen bir yaklaşım olan Sosyal Bilişsel Teori, bireylerin davranışlarını etkileyen düşünce süreçlerinin, öğrenme mekanizmalarının ve sosyal etkileşimlerin detaylı bir şekilde analiz edilmesi yoluyla, insan davranışlarını anlama ve şekillendirme konusunda önemli bir görev üstlenmektedir (İrk ve Ardıç, 2022).

Albert Bandura tarafından geliştirilen Sosyal Bilişsel Teori, ilk olarak 1977 yılında “Sosyal Öğrenme Teorisi” adıyla ortaya konmuş, daha sonra 1978, 1982 ve 1986 yıllarında yapılan çeşitli genişletmelerle bugün ki kapsamlı yapısına ulaşmıştır. Teori, bireylerin davranışlarını çevresel olaylar, kişisel faktörler ve kendi davranışları arasındaki dinamik ve karşılıklı etkileşimlerle şekillendirdiklerini ve bu unsurların birbirlerini etkilediğini savunmaktadır (Venkatesh vd., 2003). Bandura’nın “üçlü karşılıklılık” olarak adlandırdığı bu prensip, çevresel ve bireysel faktörlerin bireylerin davranışları arasında sürekli bir etkileşim olduğunu vurgulamaktadır (Kaplan, 2018).

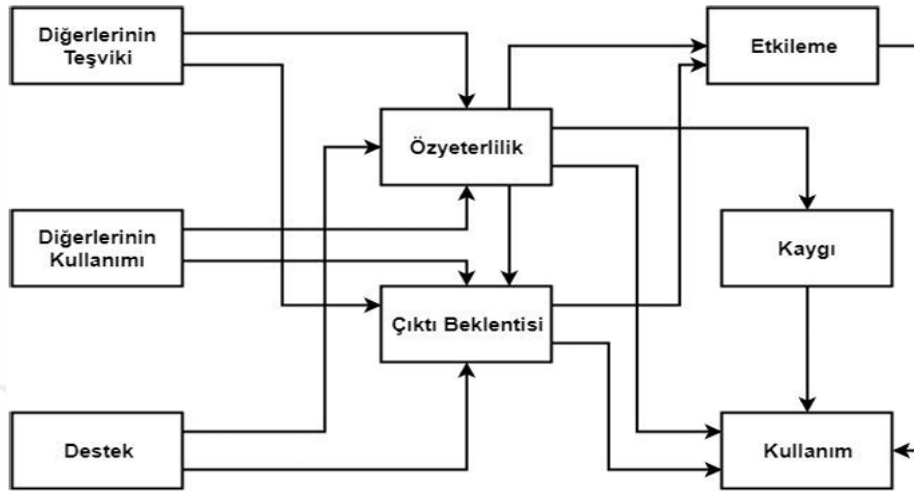
Sosyal Bilişsel Teori, birey ile çevresi arasındaki bu dinamik ilişkinin öğrenme ve davranış üzerindeki etkisini açıklamak için kullanılan bir teoridir. Teoriye göre özellikle çevresel olaylar, kişisel faktörler ve davranışlar birbirini etkileyen değişkenlerdir ve bu etkileşim süreci, bireyin çevresine ve bulunduğu alana uyum sağlama biçimini belirler (Çelen, 1999). Örneğin, bireyin bir teknolojiyi benimsemesi, yalnızca teknolojinin özellikleri ile değil aynı zamanda bireyin algıları ve sosyal çevreden aldığı geri bildirim ve motivasyon ile ilgilidir.

Compeau ve Higgins (1995), teoriyi bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımı bağlamında ele almışlardır. Yaptıkları çalışmalarında öz yeterlilik, çıktı beklentileri, sosyal etkileşim gibi faktörlerin yanı sıra farklı bireylerin motivasyonları ve teknoloji kullanımının, teknoloji kullanımına olan etkilerini analiz ederek yapılan modellemelerle, teknoloji kullanımının yalnızca bireylerin teknik becerileriyle sınırlı olmadığını aynı zamanda bireyin sosyal çevresi ve inançlarını tarafından da şekillendiğini ortaya koymuşlardır (Şahin vd., 2002).

Sosyal Bilişsel Teori, belirtildiği üzere davranışların teşvik ve beklentiler çerçevesinde şekillendiğini öne sürmektedir. Bu bağlamda üç tür beklenti içerisinden tanımlanmaktadır. Birinci beklenti, olaylar arasındaki bağlantılara ilişkin bireysel inançları ifade eden durum-sonuç beklentileridir. İkincisi, belirli bir davranışın uygulanmasının muhtemel sonuçları hakkındaki inançları kapsayan sonuç beklentileri, son olarak üçüncüsü ise bireylerin bir davranış başarıyla gerçekleştirebilme kapasitesine yönelik inancı temsil eden öz-yeterlilik beklentileridir. Bu üç beklenti türü bireylerin davranışları üzerinde hem motivasyonel hem de yönlendirici bir etkiye sahiptir (Kaplan, 2018).

Bandura (1986), yaptığı çalışmalarla özellikle öz-yeterlilik kavramı üzerinde durmuştur ve bu kavramı ortaya atmıştır. Öz yeterlilik, bireyin belirli bir görevi başarıyla tamamlayabileceğine dair olan inancı temsil etmektedir. Bu kavramın özellikle bireyin motivasyonunu, çabasını ve başarılarını önemli ölçüde etkilediğini vurgulamaktadır (Schunk, 1995).

Bu kapsamlı teorik çerçeve, modern eğitim teknolojileri ve öğrenme yaklaşımları ile bütünleştirdiğinde, dijital ortamlarda etkili öğrenme ve davranış değişiklikleri için stratejiler geliştirme potansiyeline sahiptir. Özellikle bilgi teknolojileri kullanımı üzerine yapılan çalışmalar, öz-yeterlilik ve sosyal etkileşimlerin teknolojiyi benimsene sürecinde nasıl kritik rol oynadığını göstermektedir (Venkatesh ve Bala, 2008).



Şekil 6: Compeau ve Higgins'in Sosyal Bilişsel Teori İçin Oluşturduğu Şema

Kaynak: Kaplan, 2018.

1.5. Teknoloji Kabul Modeli (Technology Acceptance Model- TAM)

Günümüzde bilgi ve iletişim teknolojileri, pek çok alanda olduğu gibi bireylerin günlük yaşamında da vazgeçilemeyecek bir unsur haline gelmiştir. Bilişim teknolojilerinden yaşanan hızlı değişim ve gelişmeler, başta eğitim, sağlık, ticaret, sanat gibi çeşitli alanlarda ve sektörlerde dönüşümleri de beraberinde getirmiştir. Ancak, teknolojik yeniliklerin hızlı gelişimi, bireyler tarafından tam olarak algılanmasını güçleştirmekte ve bu durumda bazı belirsizlikler ortaya çıkararak yeni teknolojilerin benimsenme sürecini geciktirmeye sebebiyet vermektedir.

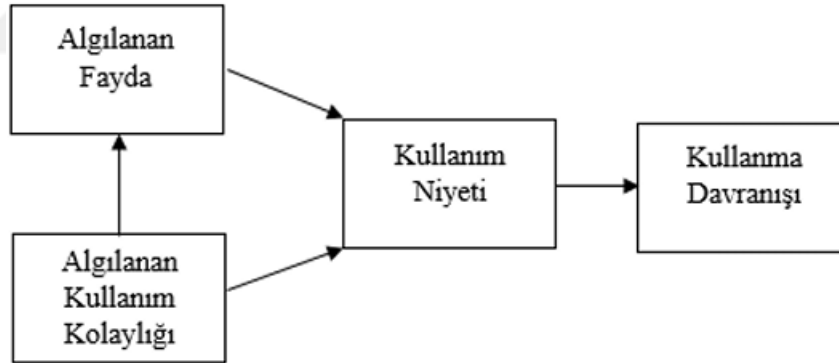
Bilgi teknolojilerinin kullanım yaygınlığının artması ve bireyler tarafından gündelik yaşantı içerisinde giderek artan etkisi, bu teknolojilerin kabul edilme ve benimsenme süreçlerinin araştırılmasının gerekli ve önemli kılmaktadır. Teknolojinin, kullanıma sunulan bireyler tarafından kabul edilme sürecini anlamak, kullanım alışkanlıklarını analiz etmek ve teknolojiye yönelik algılarını ölçmek amacıyla çeşitli teorik yaklaşımlar geliştirilmiştir. Bu bağlamda, bireylerin teknolojik değişimlere uyum sağlamaları ve yeni teknolojileri benimsemeleri üzerine çeşitli modeller ortaya konmuştur (Pazvant ve Faiz, 2018).

Bu teoriler arasında en yaygın kullanılan modellerden biri Fred Davis tarafından 1989 yılında geliştirilen Teknoloji Kabul Modeli (Technology Acceptance Model- TAM)'dir. Teknoloji kabul modeli, bireylerin teknolojiyi kullanma niyetlerini belirleyen temel faktörleri açıklamakta ve teknoloji kullanımının ölçülmesine yönelik önemli bir teorik

çerçeveyi sunmaktadır (Davis, 1989). Modelin geliştirilmesinden bu yana pek çok alanda ve akademik çalışmada kullanılması ve test edilmesi, TAM' ın teknoloji kabulü ve benimsenmesi alanında geniş bir kullanım alanına sahip olduğunu göstermektedir (Venkatesh ve Davis, 2000.)

Teknoloji kabul modeli insan davranışlarını açıklamak için geliştirilen Sebepli Davranış Teorisi üzerine Davis (1989) tarafından eklenen algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığı değişkenlerinin eklenmesiyle ortaya çıkmıştır. Bu iki değişken bireylerin teknolojiye yönelik tutumları ve teknolojiyi kullanma niyetini şekillendiren temel faktörler olarak değerlendirmektedir. Literatürde yapılan birçok çalışmada bu iki değişkenin bireylerin teknoloji kullanımı üzerine önemli etkileri olduğunu göstermektedir (Venkatesh ve Bala, 2008).

Teknoloji kabul modeli, dışsal değişkenlerin kullanıcı kabulü üzerindeki etkisini, içerisinde olunan dönemin de koşullarına bağlı olarak iş yaşamında teknolojinin aktif kullanımını anlamaya yönelik nedensel bir ilişki kurmak amacıyla geliştirilmiştir. Başlangıçta algılanılan fayda ve kullanım kolaylığı değişkenleri ile oluşturulan model, kullanım niyeti ve kullanım davranışı değişkenlerinin eklenmesiyle genişletilmiştir.



Şekil 7: Teknoloji Kabul Modeli

Kaynak: Venkatesh ve Davis, 2000, s. 188.

Bireylerin teknolojiye yönelik algıları birden fazla parametreden etkilenmektedir. Uyarıcının fiziksel özellikleri, çevresel etkenler ve teknolojiyi kullananın içerisinde bulunduğu mevcut koşullar, bu algıyı belirleyen temel unsurlar arasında sayılabilmektedir. Bilgi ve iletişim teknolojileri bağlamında algılanan fayda, bireylerin belirli bir teknolojiyi kullanmalarının iş performanslarını arttıracasına olan inanç seviyelerini ifade etmektedir. Kullanıcılar bir teknolojinin işlerini daha verimli, hızlı veya

etkin bir şekilde yapmalarını sağladığını düşündüklerinde söz konusu teknolojiyi faydalı olarak değerlendirmektedirler (Venkatesh vd., 2012).

Literatürde bireylerin bir teknolojiyi benimsemelerinde iki temel belirleyici değişkenin olduğu belirtilmektedir; bunlarda ilki algılanan faydadır. İkinci değişken ise bireylerin teknolojiyi kullanımının kolay ve zahmetsiz olmasına ilişkin inançlarıdır ki bu da algılanan kullanım kolaylığı kavramını oluşturmaktadır. Bu bağlamda algılanan fayda, algılanan kullanım kolaylığından doğrudan etkilenmektedir.

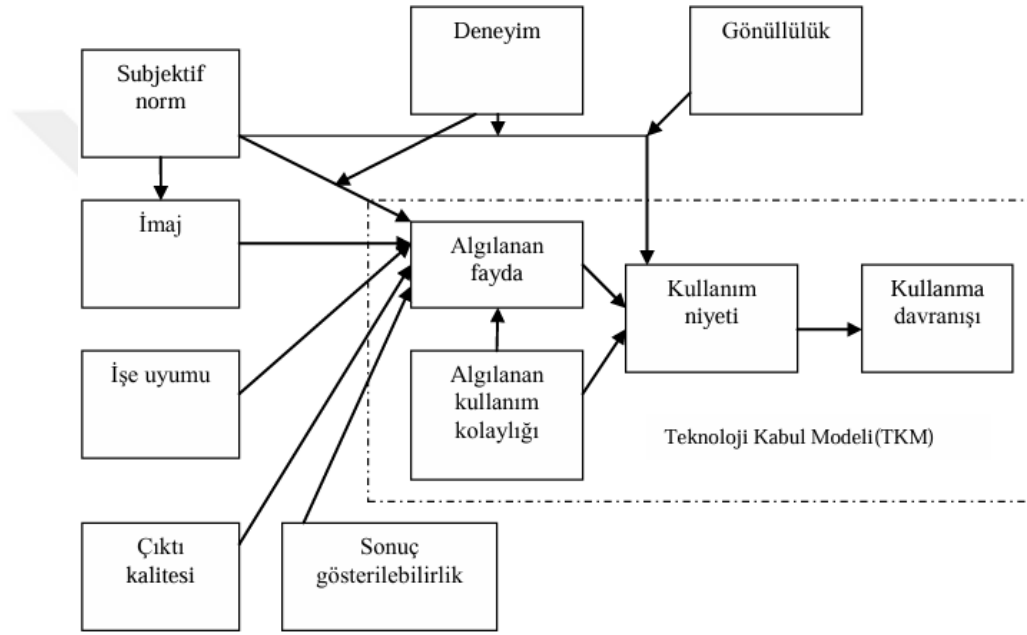
Algılanan kullanım kolaylığı, bireyin belirli bir sistemi veya teknolojiyi kullanmanın çaba gerektirmeyeceğine olan inancını ifade etmektedir. Bir diğer ifadeyle, bireyin bir teknolojiyi kullanırken herhangi bir zorlukla karşılaşmayacağına yönelik inancıdır (Davis, 1989). Kullanıcıların, bir teknolojiyi öğrenmenin ve kullanmanın basit olduğunu düşündüklerinde, bu teknolojinin faydalı olduğuna yönelik algıları da artmaktadır. Kullanma kolaylığına yönelik olumlu bir tutuma sahip olmaları teknolojiye karşı olumlu bir tutum geliştirmelerini sağlamaktadır. Teknolojiye karşı olumlu tutum ise bireylerin teknolojiyi kullanma niyetini etkilemektedir.

TKM' ye göre, teknolojinin bireyler tarafından benimsenmesini etkileyen temel unsurlardan bir diğeri ise algılanan kullanma niyetidir. Niyet, bireyin belirli bir davranışı gerçekleştirme olasılığına yönelik, inanç düzeyi olarak tanımlanmaktadır (Ajzen ve Fishbein, 1980). Kullanım niyeti, bireyin bir teknolojiyi benimseyip benimsemeyeceğini belirleyen kritik faktör olup, teknoloji kabul sürecinde davranışı doğrudan etkilemektedir (Venkatesh vd., 2003). Yapılan çalışmalarda, bireylerde algılanan kullanma kolaylığı ve algılanan fayda algısal durumları arttıkça, kullanma niyetlerinin de arttığını göstermektedir. Kullanma niyetlerinin artması bir teknolojiyi kullanma olasılığını yükseltmektedir. Kullanıcılar belirli bir sistemin kendileri için faydalı olduğuna ve kullanımının kolay olduğuna inandıklarında, bu sisteme yönelik olumlu bir tutum sergileyerek kullanım davranışı sergilemektedirler (Davis vd., 1989). Tüm bunların yanında kullanıcılar belirli bir teknolojiyi kullanım için yeterli kaynaklara, zamana ve teknik desteğe sahipse kullanma davranışları bu yönde şekillenmektedir.

1.6. Teknoloji Kabul Modeli-2 (Technology Acceptance Model-2 TAM-2)

Davis ve Venkatesh (2000), Teknoloji Kabul Modeli' ne ilk modelden farklı olarak birtakım değişkenler ekleyerek, güncel koşullara uygun, genişletilmiş bir Teknoloji

Kabul Modeli geliřtirmiřler ve bu modeli Teknoloji Kabul Modeli-2 (TKM-2) adıyla yayınlamıřlardır. Sosyal Biliřsel Teoride yer alan öznel normlar gibi sosyal ögelerin bireylerde teknoloji kabulünü etkilediğini yapılan bilimsel çalıřmalarda ortaya konulduğundan dolayı TKM-2'nin bileřenleri buna uygun řekillendirilmiřtir (Erdem, 2011). TKM-2, TKM' nin temel yapısal özelliklerini deėiřtirmeden muhafaza ederken, modelin algılanan fayda ve kullanım kolaylıėı gibi önemli bileřenlerine sosyal deėiřkenlerin eklenmesiyle, bu yapıların kullanıcı deneyimiyle zaman içinde nasıl evrildiğini arařtırmayı amaçlamaktadır (Turan, 2011).



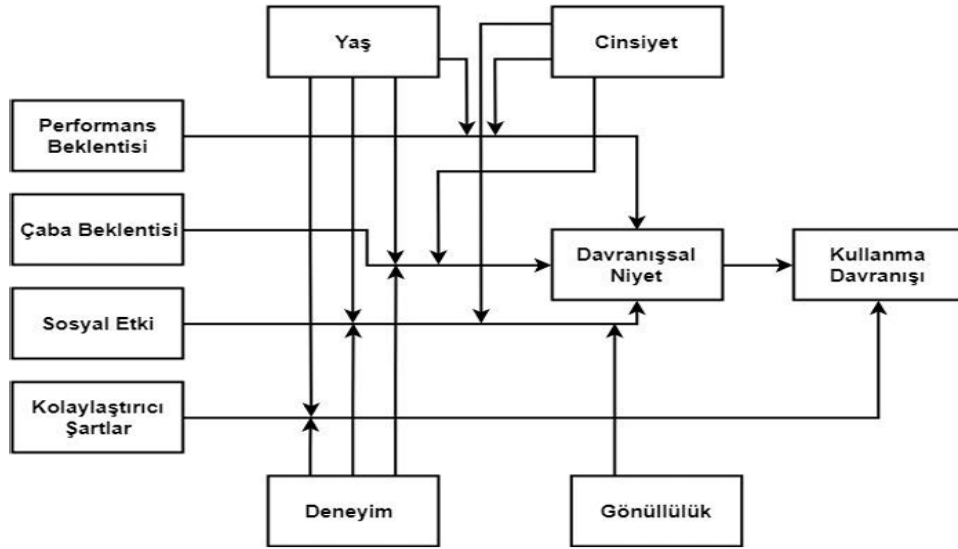
řekil 8: Teknoloji Kabul Modeli- 2

Kaynak: Davis ve Venkatesh, 2000.

řekilde görüldüğü üzere modele öznel normlar, isteėe baėlılık, imaj eklenerek sosyal etki süreçleri; iře uygunluk, çıktı kalitesi ve sonuçların görünebilirliėi ile biliřsel araçsal süreçler dahil edilerek model detaylandırılmıřtır. Kullanıcı deneyimi ve isteėe baėlı kullanım ise modelde moderatör olarak iřlev görmektedir. Model, dıřsal deėiřkenler ile kullanıcıların teknolojiyi kabul etme ve kullanma süreçleri arasındaki nedensel iliřkileri aydınlatmayı hedeflemektedir (Pektekin, 2013).

1.7. Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology- UTAUT)

Bireylerin teknoloji kabul ve kullanımını açıklamak amacıyla birçok araştırma ve inceleme yapılmıştır. Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi' ne kadar bireylerin teknolojiyi nasıl ve neden kabul edip kullandıkları çeşitli model ve teoriler ile açıklanmıştır (Venkatesh vd., 2003). Ortaya çıkan modeller genel olarak sosyoloji, psikoloji ve bilgi sistemleri gibi farklı teorik alanlardan ortaya çıkmıştır. Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi; Sebepli Davranış Kuramı (Ajzen ve Fishbein, 1980), Planlı Davranış Kuramı (Ajzen, 1991), Yeniliğin Yayılımı Teorisi (Rogers, 1995), Sosyal Bilişsel Teori (Compeau ve Higgins, 1995), Teknoloji Kabul Modeli (Davis, 1989), Motivasyonel Model (Davis vd., 1992), Bilgisayar Kullanım Modeli (Thompson vd., 1991), Birleştirilmiş Teknoloji Modeli ve Planlı Davranış Modeli (Venkatesh, Morris ve Davis, 2003), bilgi ve teknoloji sistemlerini benimseme ve kullanma niyetlerini açıklamak için ortaya konulan sekiz model ve teorinin bir araya getirilmesiyle Venkatesh vd. (2003) tarafından Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi önerilmiştir (Kaplan, 2018).



Şekil 9: Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi

Kaynak: Venkatesh vd., 2003 akt: Kaplan, 2018.

Birleştirilmiş Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi (BTKKT), temel olarak dört ana unsur içerir. Bunlar; performans beklentisi, çaba beklentisi, sosyal etki ve kolaylaştırıcı koşullardır. Bu model, ayrıca cinsiyet, yaş, deneyim ve isteğe bağlı kullanım gibi dört

temel bireysel farklılık değişkeni aracılığıyla ana unsurlar ile davranışsal niyet ve teknoloji kullanımı arasındaki bağlantıları inceler. Öte yandan, teknolojiye ilişkin tutum, öz yeterlilik ve kaygı gibi faktörlerin davranışsal niyete doğrudan bir etkisi olmadığı gözlemlenmiş ve bu yüzden bu faktörler modele dahil edilmemiştir (Venkatesh vd., 2003). BTKKT'ye göre, teknolojiyi benimseme niyetini şekillendiren bağımsız değişkenler performans beklentisi, çaba beklentisi ve sosyal etkidir. Davranışsal niyetle birlikte, kolaylaştırıcı koşullar da teknolojinin kullanımını etkiler. Ayrıca, yaş, cinsiyet, deneyim ve isteğe bağlı kullanım gibi değişkenler, BTKKT'nin farklı ilişkilerinin değerlendirilmesinde kullanılır.

BTKKT Faktörleri	Tanım
Performans Beklentisi	Bireylerin bir teknolojiyi kullanmasının, iş performansına katacağı verimlilik açısından sahip olduğu inanç derecesini ifade eder.
Çaba Beklentisi	Bireylerin bir teknolojiyi kullanmanın ne kadar kolay olduğuna inanma derecesidir.
Sosyal Etki	Birey için önemli olan kişilerin teknolojiyi ne kadar desteklediğine dair algısıdır.
Kolaylaştırıcı Şartlar	Bir teknolojik yeniliğin kabul edilme sürecinde bireylerin teknoloji ile ilgili teknik alt yapının var olduğuna inanma derecesini ifade etmektedir.
Davranışsal Niyet	Bireylerin bir teknolojik yenilikle ilgili bir davranış kabul etmeye hazır olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 1: Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi Faktörlerinin Tanımları

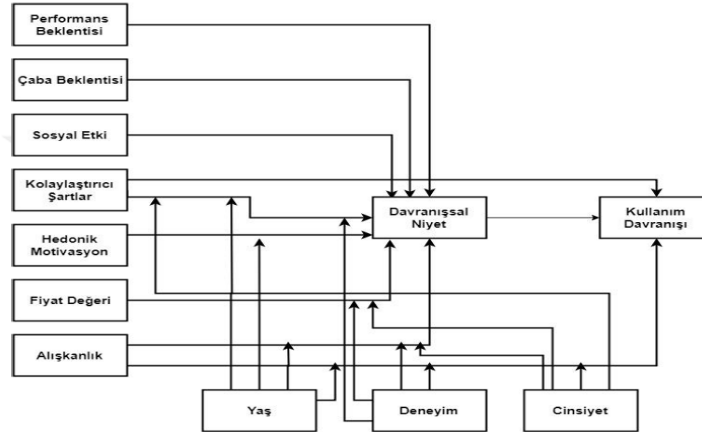
Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

1.8. Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2– UTAUT2)

Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology – UTAUT), Venkatesh ve arkadaşları (2003) tarafından sekiz farklı teknoloji kabul modelinin birleşimi olarak geliştirilmiştir. UTAUT, Teknoloji Kabul Modeli (Technology Acceptance Model – TAM), Planlı Davranış Kuramı (Theory of Planned Behavior – TPB) gibi önceki modellerdeki benzer kavramları bir araya getirerek kullanıcıların bir bilgi sistemini kullanma niyetlerini ve kullanım davranışlarını

açıklamayı amaçlamıştır (Venkatesh vd., 2003). Bu modelde dört temel etken (performans beklentisi, çaba beklentisi, sosyal etki ve kolaylaştırıcı koşullar) ve bu etkenlerin davranışsal niyet ile kullanım üzerindeki etkilerini değiştirebilen demografik moderatörler (cinsiyet, yaş, deneyim ve gönüllülük) tanımlanmıştır (Venkatesh vd., 2003). UTAUT, örgütsel bağlamda teknoloji kullanımını açıklamada oldukça başarılı olmuş ve davranışsal niyetteki varyansın yaklaşık %70'ini açıklayabilmiştir (Venkatesh vd., 2003).

UTAUT modelinin başarısı, onu farklı bağlamlarda geliştirme çabalarını da beraberinde getirmiştir. Bu kapsamda UTAUT2 (Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi 2), Venkatesh, Thong ve Xu tarafından tüketici bağlamında teknoloji kabulünü incelemek üzere geliştirilmiştir (Venkatesh vd., 2012). UTAUT2 modeli, orijinal UTAUT' un çekirdek bileşenlerini korurken hedonik motivasyon, fiyat değeri ve alışkanlık olmak üzere üç yeni yapıyı eklemektedir (Venkatesh vd., 2012). Ayrıca UTAUT2'de bireysel farklılıkların etkisi yeniden ele alınmış; yaş, cinsiyet ve deneyimin bu faktörlerin etkilerini belirli koşullarda moderatör olarak etkilemeye devam ettiği öngörülmüştür (Venkatesh vd., 2012). Tüketici odaklı UTAUT2 modeli, özellikle bireylerin kişisel teknoloji kullanımı (ör. mobil internet hizmetleri) üzerine odaklanmakta ve bu sayede teknoloji kabulünü açıklamadaki gücü artırmaktadır. Nitekim UTAUT2, orijinal modele kıyasla davranışsal niyeti açıklamada önemli ölçüde daha yüksek bir açıklayıcılık oranına ulaşmıştır (yaklaşık %74'e yükselmiştir) ve kullanım davranışındaki varyansın da artan bir oranını açıklamıştır (Venkatesh vd., 2012). UTAUT2'nin bu kapsamlı yapısı, günümüzde çeşitli disiplinlerde bireylerin yeni teknolojileri kabullenme ve kullanma davranışlarını incelemek için yaygın bir çerçeve sunmaktadır. Aşağıda UTAUT2 modelinin temel bileşenleri ve bu bileşenlerin tanımları ayrıntılı olarak ele alınmaktadır.



Şekil 10: Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2

Kaynak: Venkatesh vd., 2012.

1.9. UTAUT2 Modelinin Bileşenleri

1.9.1. Performans Beklentisi (Performance Expectancy)

Performans beklentisi, bireyin bir teknolojiyi kullanmanın kendisine sağlayacağı faydalara ve performansında iyileşme sağlayacağına dair inancının derecesidir. Bu kavram, TAM'daki "algılanan fayda" (perceived usefulness) kavramıyla büyük ölçüde örtüşmekte olup teknolojinin kullanımıyla elde edilecek verimlilik artışını ifade eder (Venkatesh vd., 2003). Venkatesh ve arkadaşları (2003) performans beklentisini, "bireyin ilgili sistemi kullanmasının iş performansında kazanımlar elde etmesine yardımcı olacağına dair inancı" olarak tanımlamıştır. UTAUT2 kapsamında da performans beklentisi, kullanıcıların teknolojiyi kullanarak günlük yaşamlarında veya görevlerinde elde edecekleri yarar ve etkinlik artışına yönelik beklentilerini ifade eder. Araştırmalar, performans beklentisinin bireylerin teknoloji kullanma niyetinin en güçlü belirleyicilerinden biri olduğunu göstermiştir (Tamilmani vd., 2020). Özellikle UTAUT2 modeli uygulamalarında, yarar algısı yüksek olan bireylerin söz konusu teknolojiyi benimseme niyetlerinin anlamlı derecede arttığı tutarlı bir bulgu olarak raporlanmıştır (Tamilmani vd., 2020).

1.9.2. Çaba Beklentisi (Effort Expectancy)

Çaba beklentisi, bir teknolojiyi kullanmanın kolaylığı konusundaki bireysel algı ve beklentiye ifade eder. Bu bileşen de TAM'daki "algılanan kullanım kolaylığı" kavramından türetilmiştir (Davis, 1989) ve teknoloji kullanımının ne derece zahmetsiz

olacağına dair kullanıcı inancını yansıtır. Venkatesh ve arkadaşları (2003) çaba beklentisini, “sistemin kullanımına ilişkin kolaylık derecesi” olarak tanımlamıştır. Yani kullanıcı, eğer bir sistemi öğrenmenin ve kullanmanın kolay olacağını düşünüyorsa, o sistemi kullanmaya daha istekli olmaktadır. UTAUT2’de de çaba beklentisinin, özellikle teknolojiyle yeni tanışan veya deneyimi az olan kullanıcı gruplarında, kullanım niyetini olumlu yönde etkilediği görülmüştür. Bununla birlikte, literatürde çaba beklentisinin etkisine dair bulgular bazen karışıktır; bazı güncel çalışmalarda modern kullanıcı ara yüzleri ve artan teknoloji aşinalığı nedeniyle çaba beklentisinin niyet üzerindeki etkisinin zayıfladığı rapor edilmiştir (Tamilmani vd., 2020). Ancak genel olarak, bir teknolojinin kullanımının kolay anlaşılır ve sorunsuz olması bekleniyorsa, bireylerin onu benimseme olasılığı yükselmektedir.

1.9.3. Sosyal Etki (Social Influence)

Sosyal etki, bireyin çevresindeki önemli kişilerin (ör. aile, arkadaşlar, iş arkadaşları veya toplum) kendisinin ilgili teknolojiyi kullanması gerektiğine inandığına dair algısını ifade eder. Bu kavram, davranışsal niyet teorilerindeki “özel norm” (subjective norm) olgusuna benzer olup (Ajzen, 1991), kişinin sosyal çevresinin beklentilerinin teknoloji kullanım niyetine yansımaları açıklar. Venkatesh ve arkadaşları (2003) sosyal etkiyi, “bireyin, başkalarının kendisinin yeni sistemi kullanması gerektiğine inandığını algılama derecesi” olarak tanımlamıştır. Özellikle yeni veya belirsiz teknolojilerde, başkalarının tavsiye ve onayları bireyin kararında önemli rol oynayabilir. UTAUT2 modelinde sosyal etki, tüketici bağlamında da önemli bir belirleyici olmayı sürdürmektedir. Örneğin, aile ve arkadaş çevresinden gelen olumlu geri bildirimler veya toplumsal trendler, bireylerin bir mobil uygulamayı veya dijital hizmeti kullanma niyetini artırabilmektedir. Sosyal etki faktörünün etkisi, demografik özelliklere göre değişebilir; genç kullanıcılar akran etkisine daha duyarlı olabilirken, deneyimli kullanıcılar sosyal etkiden daha az etkilenecek şekilde karar verebilir (Venkatesh vd., 2012). Genel olarak literatürde sosyal etki, teknolojiyi başkalarının da benimsediği ve onayladığı algısının, bireylerin kabul ve kullanım niyetlerini güçlendirdiği yönünde bulgularla desteklenmiştir.

1.9.4. Kolaylaştırıcı Koşullar (Facilitating Conditions)

Kolaylaştırıcı koşullar, bireyin bir teknolojiyi kullanabilmesi için gerekli organizasyonel ve teknik altyapının mevcut olduğuna dair inancını ifade eder. Bu bileşen, kullanıcının destekleyici kaynaklara ve yeteneklere sahip olup olmadığını algılamasıyla ilgilidir. Venkatesh ve arkadaşları (2003) kolaylaştırıcı koşulları, “bireyin sistem kullanımını destekleyen altyapı ve kaynakların mevcut olduğuna inanma derecesi” şeklinde tanımlamıştır. Örneğin, bir çalışan için işyerinde yeterli teknik destek, eğitim ve donanımın bulunması veya bir tüketici için gerekli internet erişimi, cihaz ve bilgiye sahip olması, kolaylaştırıcı koşulların yüksek olduğunu gösterir. UTAUT modelinde kolaylaştırıcı koşullar doğrudan kullanım davranışını etkileyen bir unsur olarak ele alınmıştır (Venkatesh vd., 2003). UTAUT2’de de benzer şekilde, teknolojiye erişim kolaylığı, teknik destek imkanları ve uyumlu altyapı gibi koşulların varlığı, kullanıcının teknolojiyi fiilen kullanmasını kolaylaştırmaktadır. Literatürde, özellikle yeni bir sistemin benimsenmesinde pratik engellerin olmaması, yani kullanıcıların ihtiyaç duyduklarında yardım alabileceklerini veya sistemi çalıştıracak imkanlara sahip olduklarını bilmeleri, kullanım olasılığını artıran önemli bir faktör olarak vurgulanmıştır (Venkatesh vd., 2012). Dolayısıyla, kullanıcıların teknolojiyle etkileşiminde dışsal engellerin kaldırılması ve destekleyici bir ortamın sağlanması, UTAUT2’ye göre başarının kritik bir parçasıdır.

1.9.5. Hedonik Motivasyon (Hedonic Motivation)

Hedonik motivasyon, bir teknolojiyi kullanırken deneyimlenen eğlence, zevk ve haz duygusunu ifade eder. Venkatesh ve arkadaşları (2012) UTAUT2 modeline bu kavramı dahil ederek, teknolojinin sadece faydacı yönleri değil, aynı zamanda içsel motivasyon sağlayan yönlerinin de kullanıcı kabulünde rol oynayabileceğini vurgulamışlardır. Hedonik motivasyon, literatürde sıklıkla “algılanan eğlence” veya “zevk alma” olarak da anılır ve kullanıcının teknolojiyle etkileşimden keyif alması durumunda, o teknolojiyi kullanma isteğinin artacağını öne sürer (Venkatesh, 2005). Özellikle tüketici teknolojilerinde (ör. sosyal medya uygulamaları, oyunlaştırılmış eğitim uygulamaları, eğlence platformları) hedonik motivasyonun, performans beklentisi kadar güçlü bir itici güç olabileceği bulunmuştur. UTAUT2 kapsamında hedonik motivasyonun yüksek olması, kullanıcıların söz konusu teknolojiyi sırf keyif aldıkları için bile

benimseyebileceğini gösterir. Örneğin, akıllı telefon uygulamalarında kullanımın eğlenceli bulunması, sadece işleve dayalı bir fayda olsa da olmasa da kullanıcıların o uygulamayı indirme ve kullanma niyetini güçlendirebilir. Akademik çalışmalarda hedonik motivasyonun davranışsal niyet üzerindeki pozitif etkisi defalarca doğrulanmış; kullanıcıya haz veren arayüz ve özelliklerin benimsemeyi kolaylaştırdığı ortaya konmuştur (Venkatesh vd., 2012).

1.9.6. Fiyat Değeri (Price Value)

Fiyat değeri, bir teknolojiyi kullanmanın algılanan faydaları ile maliyeti arasındaki bilişsel karşılaştırmayı ifade eden bir kavramdır (Venkatesh vd., 2012). Tüketici bağlamında, kullanıcılar genellikle bir teknolojiyi veya hizmeti kullanırken yapacakları ödemenin karşılığını alıp almadıklarını değerlendirirler. UTAUT2 modeline eklenen fiyat değeri, özellikle maliyetin kullanıcı tarafından üstlenildiği durumlarda (ör. ücretli mobil uygulamalar, abonelikli dijital servisler) önem kazanmaktadır. Venkatesh ve arkadaşları (2012), fiyat değerini kullanıcının teknoloji kullanımından elde ettiği faydalar ile kullanımın parasal maliyeti arasındaki denge olarak tanımlamış ve eğer faydalar maliyetten ağır basarsa, olumlu bir fiyat değeri oluşacağını belirtmişlerdir. Yani kullanıcı, teknolojiye ödeyeceği ücrete degecek bir değer gördüğünde, onu kullanma eğilimi artar. Örneğin, bir akıllı saat için ödenecek tutarın, sağlık takibi ve iletişim kolaylığı gibi faydalarla dengelenmesi durumunda tüketici açısından fiyat değeri pozitif olacaktır. Araştırmalar, fiyat duyarlılığının yüksek olduğu pazarlarda bu faktörün kritik olduğunu göstermektedir; maliyet-fayda dengesini olumlu algılayan kullanıcıların teknoloji kabulü belirgin biçimde artmaktadır (Venkatesh vd., 2012). Fiyat değeri unsurunun, özellikle gelişmekte olan ülkelerde veya fiyat rekabetinin yoğun olduğu sektörlerde teknoloji benimseme modellerine önemli bir katkı yaptığı belirtilmiştir.

1.9.7. Alışkanlık (Habit)

Alışkanlık, bireyin bir davranışı öğrenilmiş bir refleks olarak otomatik şekilde gerçekleştirme eğilimini ifade eder. Teknoloji kullanım bağlamında alışkanlık, geçmişteki kullanım deneyimlerinin sonucu olarak bireyin ilgili teknolojiyi düzenli ve düşünmeden kullanma düzeyine gelmesini açıklar. Limayem ve arkadaşları (2007) alışkanlığı, “öğrenme sonucunda insanların bir davranışı otomatik olarak

gerçekleştirmeye eğilimli olma derecesi” şeklinde tanımlamıştır. UTAUT2 modeline alışkanlık kavramının eklenmesiyle, önceki teknoloji kabul modellerinde eksik kalan tekrarlı kullanım ve otomatikleşme olgusuna dikkat çekilmiştir (Venkatesh vd., 2012). Alışkanlık, çift yönlü bir etkiye sahip olabilir: Bir yandan, geçmişte teknolojiyi sık kullanan bir birey, o teknolojiye zaten alışkın olduğu için gelecekte de kullanmaya devam edecektir; diğer yandan, güçlü bir alışkanlık, kullanım niyetini de doğrudan etkileyebilir çünkü kişi farkında olmadan o teknolojiyi kullanmayı planlıyor olabilir. Venkatesh ve arkadaşları (2012), alışkanlığın hem doğrudan teknoloji kullanımını etkileyebileceğini hem de dolaylı olarak davranışsal niyeti etkileyebileceğini öne sürmüştür. Literatürdeki bulgular da alışkanlığın, özellikle mobil uygulamalar ve sosyal medya gibi günlük hayata entegre olmuş teknolojilerde, kullanıcıların kullanım sıklığını açıklamada önemli bir faktör olduğunu göstermektedir. Örneğin, akıllı telefonlarını sürekli kontrol etme alışkanlığı olan bireylerin yeni bir mobil hizmeti deneme ve kullanma olasılığının daha yüksek olduğu saptanmıştır. Alışkanlık kavramı, teknoloji kabul çalışmalarında geçmiş davranışın gücünü temsil ederek, sadece niyete dayalı modellerin ötesinde bir açıklama gücü sağlamaktadır (Venkatesh vd., 2012).

1.10. UTAUT2 Modelinin Uygulamaları ve Güncel Araştırmalar

UTAUT2 modeli, geliştirilmesinden bu yana çeşitli alanlarda ve farklı teknolojilerin benimsenmesini inceleyen çalışmalarda yaygın biçimde uygulanmıştır. Modelin kapsamlı yapısı, sadece bilgi sistemleri literatüründe değil, sağlık hizmetlerinden eğitime, finans teknolojilerinden sosyal medya kullanımına kadar pek çok alanda araştırmacılar tarafından benimsenmiştir. Güncel akademik çalışmalar, UTAUT2’nin farklı bağlamlara uyarlanırken bazen ek değişkenlerle genişletildiğini ve model bileşenlerinin etkilerinin bağlama göre değişebildiğini göstermektedir.

Örneğin, sağlık alanında UTAUT2, hastaların dijital sağlık uygulamalarını benimsemesini açıklamak için kullanılmıştır. Chang ve arkadaşları (2021) bir çalışmada UTAUT2 modelini e-sağlık okuryazarlığı ve kişisel yenilikçilik gibi değişkenlerle zenginleştirerek hastaların hastane tarafından sunulan mobil sağlık uygulamalarını kullanma niyetlerini incelemiştir. Sonuçlar, UTAUT2’nin temel faktörlerinden alışkanlık, performans beklentisi ve kolaylaştırıcı koşulların hastaların uygulamayı kullanma niyetini anlamlı biçimde etkilediğini ortaya koymuştur (Chang vd., 2021). Bu

bulgu, sađlık teknolojilerinde hastaların teknolojiye alışkın olması, ondan somut faydalar beklemesi ve teknik destek/altyapı imkanlarını görmesi halinde uygulamaları benimsemelerinin daha olası olduğunu gösterir. Aynı çalışmada e-sađlık okuryazarlığının performans beklentisi ile kullanım niyeti arasındaki ilişkiyi güçlendiren bir unsur olduğu, yani sađlık bilgisi ve teknoloji becerisi daha yüksek hastaların yeni sađlık uygulamalarını faydalı bulmaya daha yatkın olduğu belirlenmiştir (Chang vd., 2021).

Benzer şekilde, finans ve bankacılık alanında da UTAUT2 modeli bireysel kullanıcıların yeni hizmetleri kabulünü açıklamak için yaygın biçimde kullanılmaktadır. Özellikle mobil bankacılık ve dijital ödeme sistemlerinin benimsenmesi konusunda pek çok çalışma UTAUT2'ye başvurmuştur. Örneğin Hilal ve Varela-Neira (2022), UTAUT2 modelini proaktif kişilik gibi bir bireysel özellik ile genişleterek tüketicilerin mobil bankacılık hizmetlerini kullanma niyetlerini araştırmıştır. Bu çalışmada, performans beklentisi, çaba beklentisi, sosyal etki ve kolaylaştırıcı koşulların mobil bankacılık kullanım niyeti üzerinde anlamlı etkileri olduğu; ayrıca proaktif kişiliğe sahip bireylerin UTAUT2 faktörlerini daha olumlu algılayarak dolaylı yoldan mobil bankacılığı benimsemeye daha yatkın oldukları rapor edilmiştir (Hilal ve Varela-Neira, 2022). Bu bulgular, finans sektöründe kullanıcıların teknolojinin faydasına, kullanım kolaylığına ve sosyal çevrenin desteğine ikna olmalarının yanı sıra kişisel proaktif tutumlarının da dijital bankacılık hizmetlerini benimsemelerinde rol oynadığını göstermektedir.

Eđitim alanında da UTAUT2, öğrenci ve öğretmenlerin e-öđrenme sistemlerini veya yeni eğitim teknolojilerini kabullenmesini inceleyen araştırmalarda kullanılmaktadır. Özellikle COVID-19 pandemisiyle hız kazanan çevrimiçi eğitim araçlarının benimsenmesi konusunda UTAUT2'ye dayalı çalışmalar artmıştır (Zacharis ve Nikolopoulou, 2022). Örneğin Zacharis ve Nikolopoulou (2022), pandemi sonrasında üniversite öğrencilerinin e-öđrenme platformlarını kullanma niyetlerini UTAUT2 çerçevesinde analiz etmiş ve modeldeki temel faktörlerin yanı sıra eğitim bağlamına özgü “öđrenme değeri” değişkenini de incelemiştir. Bu çalışma, performans beklentisi, hedonik motivasyon ve sosyal etki gibi faktörlerin öğrencilerin çevrimiçi dersleri benimsemesinde anlamlı olduğunu, ayrıca öğrencilerin e-öđrenme ile elde edecekleri öđrenme değerinin de önemli bir belirleyici haline geldiğini göstermiştir (Zacharis ve Nikolopoulou, 2022). Narayan ve Naidu (2024) ise UTAUT2 modelini genişleterek pandemi sonrası dönemde öğrencilerin yüz yüze eğitime geri dönme niyetlerini incelemiş

ve farklı bağlamlarda modelin esnek bir şekilde uygulanabileceğini vurgulamıştır. Eğitim alanındaki bu çalışmalar genel olarak UTAUT2'nin, teknoloji destekli öğrenme ortamlarında öğrenci davranışlarını açıklamada başarılı olduğunu ortaya koymakta ve gerektiğinde modele bağlamsal faktörlerin eklenmesiyle öngörü gücünün daha da artırılabilirliğini göstermektedir.

UTAUT2 modeli üzerine yapılan meta-analiz ve derleme çalışmalar da modelin farklı alanlardaki kullanımına dair önemli içgörüler sağlamıştır. Örneğin Tamilmani vd., gerçekleştirdiği bir meta-analiz çalışması, UTAUT2'nin literatürde geniş ölçüde benimsendiğini ve en güçlü etkilerin performans beklentisi ve davranışsal niyet arasında gözlemlendiğini doğrulamıştır (Tamilmani vd., 2020). Aynı çalışma, UTAUT2 tabanlı araştırmalarda sıkça modele eklenen beş yaygın değişkenin güven, kişisel yenilikçilik, algılanan risk, tutum ve öz-yeterlik olduğunu belirlemiştir (Tamilmani vd., 2020). Bu bulgu, araştırmacıların UTAUT2'yi çeşitli sektör ve teknolojilere uygularken ihtiyaç duyduklarında modele yeni yapılar entegre ettiklerini ve böylece kuramsal çerçeveyi zenginleştirdiklerini göstermektedir. Örneğin, çevrimiçi alışveriş veya mobil ödeme çalışmaları UTAUT2'ye güven ve algılanan risk ekleyerek modeli genişletmekte, sosyal medya çalışmalarında alışkanlık ve keyif alma unsurları ön plana çıkarılmakta; sağlık bilişimi çalışmalarında ise hastalık algısı veya gizlilik endişesi gibi ek faktörler dahil edilebilmektedir. Bu tür uyarlamalar, UTAUT2'nin çekirdek yapısının ne denli esnek ve farklı durumlara uygulanabilir olduğunu ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, UTAUT2 modeli performans beklentisi, çaba beklentisi, sosyal etki, kolaylaştırıcı koşullar, hedonik motivasyon, fiyat değeri ve alışkanlık gibi kapsamlı bileşenleriyle, bireylerin teknolojiyi kabullenme ve kullanma davranışlarını açıklamada güçlü bir teorik temel sunmaktadır. Venkatesh ve arkadaşları (2012) tarafından ortaya konan bu model, orijinal UTAUT' un sağlam altyapısını genişleterek tüketici teknolojileri bağlamına uyarlanmıştır. Güncel literatür, UTAUT2'nin farklı disiplinlerde yaygın biçimde kullanıldığını ve modelin öngördüğü ilişkilerin büyük ölçüde desteklendiğini göstermektedir. Akademik tezler ve araştırmalar için UTAUT2, hem mevcut teknoloji kabulünü anlamak hem de yeni ortaya çıkan teknolojilere kullanıcı tepkilerini tahmin etmek adına değerli bir çerçeve olmayı sürdürmektedir. Modelin bileşenlerinin net tanımları ve önceki çalışmalarla ilişkilendirilmesi, araştırmacılara teorik bir yol haritası

sunarken; farklı alanlardaki uygulamaları da UTAUT2'nin genel geçer geçerliliğini ve pratik faydasını ortaya koymaktadır.



2. BÖLÜM: ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ

2.1. Bilgi Toplumunda Eğitim-Öğretim Süreci

Alan yazında eğitim- öğretim süreçlerine ait birden fazla tanıma rastlanmaktadır. Yapılan tanımlara göre en temel anlamıyla eğitim kişilerde kendi yaşantıları yoluyla bir davranış değişikliği oluşturma sürecidir (Gürkan, 2006). Bir diğer tanıma göre eğitim, bireylerde kendi yaşantısı yoluyla ve kasten kültürlenme durumuyla istenilen davranış değişikliklerini meydana getirme süreci olarak tanımlanmaktadır (Demirel vd., 2004). Türk Dil Kurumu’nun çevrimiçi sözlüğünde ise eğitim “çocukların ve gençlerin toplum yaşayışında yerlerini almaları için gerekli bilgi, beceri ve anlayışları elde etmelerine, kişiliklerini geliştirmelerine okul içinde veya dışında, doğrudan veya dolaylı yardım etme” şeklinde tanımlanmıştır (TDK, 2024). Yapılan tanımlardan yola çıkılarak eğitimin genel olarak birey yaşamlarında bir süreç olduğu, bu sürecin sonucunda olası davranış değişikliklerinin meydana geldiği görülmektedir. Eğitim sürecinin en genel amacı bireylere kendi kendini geliştirebilme imkanı sunarak, kişilerin toplumla olan ilişkilerini, ekonomik olgunluğa ve mensup olduğu topluma karşı bireye düşen sorumluluklar bakımından kendini geliştirmesini sağlamaktır. Bu anlamda eğitimin en temel amacı yaşam içinde ideal insanı yetiştirmektir (Kaş ve Köktürk, 2021). Eğitim süreci genel olarak, öğretim ve öğretim süreci içerisinde yararlanılan tüm plan, program ve araç gereçleri de kapsamaktadır. Tüm süreçler belirli programlar dahilinde yürütülmektedir. Öğretim süreci ise eğitim sürecinin bir alt boyutu olarak görülebilmektedir. Öğretimle ilgili alan yazında birden fazla tanımlama yapılmıştır. Bu tanımlardan bazıları şu şekilde sıralanabilir: Türk Dil Kurumu çevrimiçi sözlüğüne göre “belirli bir amaca göre gereken bilgileri verme işi; talim, tedrisat aynı zamanda öğrenmeyi kolaylaştıracak etkinlikleri düzenleme, gereçleri sağlama ve kılavuzluk etme işi.” olarak tanımlanmıştır(TDK, 2024). Açıkgöz (2003, s.12), öğretimi Glaser’a göre ele almış ve öğrenenlerin istedik davranışları elde edebilmesi için düzenlenen planlı etkinlik süreci olarak tanımlamıştır. Büyük Larousse (1994), belirli bir sahada bir amaç için o alanın gerektirdiği bilgileri elde etme, öğrenme sürecini kolaylaştıran etkinlikler düzenleme, ihtiyaç duyulan araç-gereç ve kaynakları sağlama ve öğrencilere rehberlik etme eylemi olarak bir öğretim tanımında bulunmuştur (Gültekin, 2018, s.45). Öğretim, bir öğrenenin gelişimine yardım eden bir süreçtir. Öğretme süreci, etkili öğrenmeyi sağlamaya dönük eylemlerden meydana

gelmektedir. Öğretme çabasına yönelik öğretim yaklaşımları, etkin öğrenmeyi sağlamak için geliştirilen etkinliklerde farklılıkları olmasına rağmen işlevsel olarak benzerlik göstermektedir. Etkin bir öğrenme alanı oluşturabilmek için öğretim sürecinin detaylı bir şekilde planlanması, öğrenenlerin aktif katılımın sağlanması ve hür bir şekilde kendini ifade edebilmesinin desteklenmesi, ayrıca öğretmen ve öğrenci arasındaki iletişimde karşılıklı güven duygusunun yüksek düzeyde olması gerekmektedir. Yapılan çalışmalarda bu tür ortamlarda öğrenme düzeyinin arttığı görülmüştür (Gültekin, 2018, s.46).

Bilindiği üzere günümüzde teknolojik olanakların gelişimi ve bu gelişmelerin toplum üzerindeki yansımaları bilgi çağını yaratmıştır. Bu çağda yeni yapılanan toplum da bilgi toplumu olarak nitelendirilmeye başlanmıştır. Bilgi toplumuyla meydana gelen bilimsel ve teknolojik gelişmeler, günümüzde eğitim- öğretim ve bu süreçler içerisindeki bireyleri de farklı kılmaya başlamıştır. Bilgi toplumu, bireyin ve kişisel yeteneklerin önemli olduğu bir toplum olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilgi toplumuna geçiş sürecinde başarılı olunması gerekli olan en önemli unsur bireylerde istenilen yeteneklerin geliştirilmesidir. Bunun da eğitim-öğretim süreçlerinin toplumun ihtiyacı yönünde yeniden yenilenmesi ile olanaklı olacağı düşünülmektedir. Bilgi toplumun en önemli özelliklerinden biri, bilgi teknolojileri aracılığı ile bilgi üretiminin önem kazanmış olmasıdır. Bu çağda bilgi, bilimsel yöntem ve süreçler içerisinde işlenip elde edilmektedir. Toplumların yapısında değişimlere neden olan bilgi ve teknoloji, yaşam standartlarının olumlu yönde gelişmesine de katkı sağlamıştır. Bu gelişmeler ile yaşanan bilgi artışı eğitim-öğretimi de etkilemiştir. Yeni teknolojik imkanlar kullanılarak özellikle öğretme ve öğrenme sürecinde çağın gerektirdiği şekilde farklı teknik ve metotlarda denenmeye başlamıştır. Özellikle bilgisayar destekli öğretim programları bu çağda öğretim yöntemleri için vazgeçilemez birer araç olmuştur.

2.2. Eğitim Teknolojisi Kavramı

Eğitim teknolojisi, öğretme- öğrenme süreçlerine yönelik iyileştirmeler yapmak amacıyla teknolojik alt yapıya sahip araç ve yöntemlerin tasarlanması, geliştirilip uygulandıktan sonra değerlendirme süreci ile son bulan multidisipliner bir alandır. Bu alan, eğitimde kalite standartlarını arttırmak için bilimsel bilgi ve teknolojiyi birleştirir (Elvan ve Mutlubaş, 2020). Farklı bir tanıma göre eğitim teknolojisi, öğretme-öğrenme sürecini

daha etkin bir hale getirmek, süreç içerisinde ortaya çıkan sorunlara çözüm sunmak ve öğrenme kalitesini ve sürdürülebilirliğini yükseltmek amacıyla tasarlanan kapsamlı akademik bir sistemdir (İşman vd.,2003). Yapılan her iki tanıma göre de eğitim teknolojilerinin temel amacının öğrenmenin etkili ve kalıcı olmasını desteklemek olduğu söylenebilmektedir. Alım (2007) eğitim teknolojilerinin amaçlarını şu şekilde sıralamıştır:

1. Eğitim-öğretim faaliyetlerinin geniş kitlelere ulaşmasını sağlamak,
 2. Öğretme-öğrenme süreçlerini etkili hale getirmek,
 3. Öğretme-öğrenme sürecinde yapılan faaliyetleri kişiselleştirmek,
 4. Öğretme-öğrenme süreci içerisinde sınıf içi veya dışı etkinlikler oluşturmak,
 5. Uygulamalı eğitim veren kurumlarla aktif öğrenme yöntemleri belirlemek,
 6. Sürdürülen eğitim-öğretim programlarında devamlılık sağlamak,
 7. Bireysel yetenekleri göz önünde bulundurarak öğrenme sürecini belirleyip yönetmek.
- Eğitim teknolojileri, işlenen konuların daha anlaşılır olmasını sağlayarak, özellikle öğrenenlerde gözlem olanaklarını arttırma, birden fazla duyu organına hitap etme fırsatları yaratarak özellikle öğretme sürecinde öğrenenlere yardımcı olmaktadır.

2.3. Öğretim Teknolojisi Kavramı

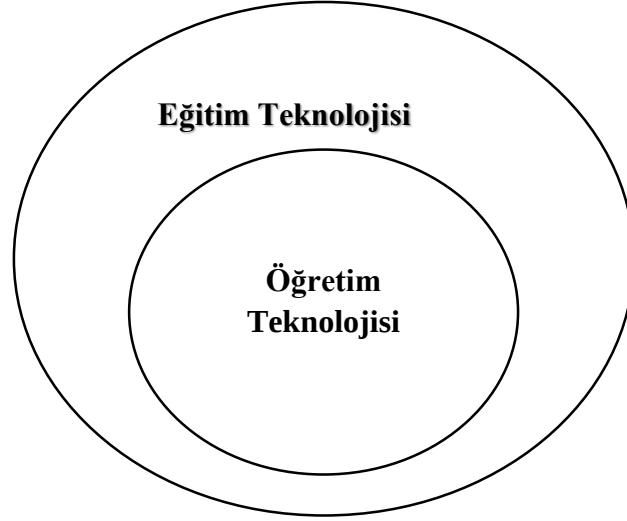
Öğretim ve teknoloji kelimelerinin birleşimiyle meydana getirilen öğretim teknolojisi, eğitim-öğretim süreci içerisinde öğrenme hedeflerini destekleyen yöntem, stratejik plan ve kullanılan araçları kapsayan bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Klasik görsel ve işitsel medyadan başlayarak günümüze kadar uzanan bilgisayar ve insan etkileşiminden performans teknolojilerine kadar birçok alanı kapsayacak şekilde birden çok alana yayılan öğretim teknolojileri belirli dönemsel süreçlerden ve kuramlardan etkilenecek varlığını ve önemni katlayarak sürdürmektedir (Erdoğan ve Gökoğlu, 2022). Öğretim teknolojileri ile ilgili tanımlamaların özellikle 1963 yılından itibaren yapılmaya başladığı görülmektedir. Department of Audio-Visual Instructions (DAVI) öğretim teknolojilerini, eğitim ve teori ve uygulamalarının temelde öğrenme süreçlerini kontrol eden iletilerin tasarımı ve kullanılması ile ilgilenen bir alanı olarak tanımlamıştır (Ely, 1963). Eğitim ve İletişim ve Teknoloji Derneği (AECT)² 1972 yılında alanı öğretim yerine eğitim

² Association for Educational Communications and Technology derneğinin orijinal adıdır. 1923 yılında kurulan dernek eğitim ve öğretim teknolojisi bilim dalının uluslararası örgütüdür. Eğitim ve öğretim

açısından ele almış ve tüm öğrenme kaynaklarının sıralı bir şekilde tanımlanması, geliştirilip, düzenlenerek kullanılmasıyla bireylerde öğrenmenin daha kolay meydana gelebilmesi için eğitim sürecine dahil edilen bir alan olarak açıklamıştır (Ely, 1972). AECT 1972 yılından sonra benzer anlayış içerisinde öğretim teknolojileri ile ilgili tanımlamalarına devam etmiştir. Öğretim teknolojileri ile ilgili yapılan tanımlarda biri de Seels ve Richey'e aittir. 1994 yılında yaptıkları tanıma göre öğretim teknolojileri, öğrenme aşamalarını desteklemek için, kaynakların ve sürecin tasarımı, geliştirilmesi, yönetimi ve değerlendirme sürecini içeren teori ve uygulama alanı olarak ele almıştır (Seels ve Richey, 1994). Yapılan bu tanımla öğretim teknolojilerinin sadece bir yaklaşım değil, aynı zamanda derin bir araştırma ve incelemeye dayalı bir bilimsel alan olduğu ortaya konulmaktadır. AECT 2007 yılında öğretim teknolojileri ile ilgili yaptığı tanımları yenileyerek, alanda, öğrenme sürecine uygun teknolojik unsurlar ve kaynaklar yaratarak, bu kaynakları kullanma ve yönetme ile öğrenmeyi kolaylaştırma ve performans arttırmanın bir çalışması ve uygulaması olduğunu açıklamıştır (Erdoğan ve Gököğlu, 2022).

Türkiye'de de öğretim teknolojisi alanına yönelik çeşitli tanımlar yapılmıştır. Alkan (2005), “öğretim süreçlerini iyileştirmek amacıyla geliştirilen yöntem, araç ve stratejiler bütünü” şeklinde bir tanım yapmıştır. Yapılan bu tanımla Alkan, öğretim alanı için kullanılan ve geliştirilen teknolojik öğelerin eğitimin kalitesini arttırmaya yönelik bir yaklaşım olduğuna dikkat çekmektedir. Seferoğlu (2006) ise öğretim teknolojilerini yalnızca materyal tasarımında kullanılan bir alan değil aynı zamanda öğretim stratejilerinin geliştirilmesi ve uygulanması olarak konuyu ele almaktadır.

teknolojisi profesyonellerinin ve akademisyenlerinin üye olabildiği derneğin merkezi Washington DC, Amerika Birleşik Devletleri'ndedir.



Şekil 11: Eğitim ve öğretim teknolojisi kapsam ve sınırları

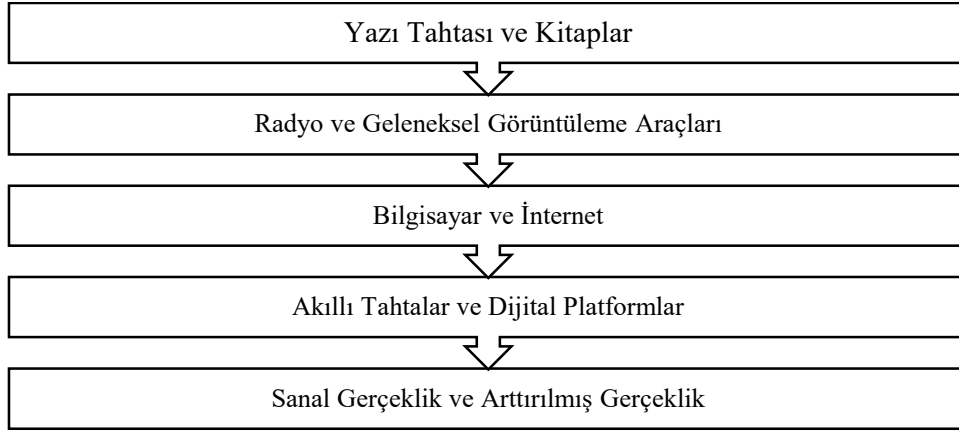
Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

2.4. Öğretim Teknolojilerinin Tarihsel Gelişimi

Yapılan farklı tanımlara, yaşanan dönemin ve olayların, teknolojik açıdan gelişimlerin, çeşitli felsefi akımların ve kuramların neden olduğu söylenebilmektedir. Öğretim teknolojileri toplumların teknolojik ilerlemeleriyle yakın bir ilişki içinde meydana gelmektedir. Tarihsel açıdan Reiser (2002), bu alandaki teknolojik gelişmeleri tarihsel dönemlere ayırarak incelemiştir. 20. Yüzyıldan öncesinde eğitim-öğretimde kullanılan materyaller genellikle dönemlerde basılı olarak ortaya konulmuş kitap gibi fiziksel nesnelerle sınırlı kalmıştır. 1900’lü yıllara gelindiğinde öğretim görsel-işitsel kaynaklarla desteklenmeye, projeksiyonun ilk örnekleri ve radyo yayınları aracılığı ile bilgi aktarımları başlamıştır. Fakat tüm bu teknolojik gelişmeler bireysel çabalarla oluşturulduğu için sınırlı kalmıştır (Saettler, 1990). 1900-1930 yılları arasında genellikle kullanılan eğitim-öğretim teknolojileri bakımından görsel-işitsel dönem olarak ele alınabilmektedir. 1950-1970 yılları arası dönem ise öğretimde davranışçı kuramların etkisi altında ve bu kurama yönelik öğretim teknolojilerinin kullanıldığı bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır (Ergin, 2019). 1980’li yıllar ve sonrasında ise bilgisayar teknolojisinin yayılım göstermesi ve öğretim süreçleri içerisinde bireyselleştirilmiş ve etkileşimli uygulamalara olanak tanınması nedeniyle ön plana çıkmıştır. Maliyetler ve kullanımdaki teknik bilgi eksiklikleri sebebiyle ne yazık ki bu dönemde de belli engeller ile karşılaşmıştır (Ergin, 2019). 1990’lardan itibaren bilgisayarların yanında internet kullanımı hız kazanmıştır. Öğretim teknolojilerinde kullanılan bilgisayar ve internet

özellikle uzaktan eğitim ve etkileşimli öğrenim olanaklarını sunarak bu dönemde öğretim teknolojilerinin kullanımı ile ilgili konular olumlu yönde bir ivme kazanmıştır. Bu dönemde yapılandırmacı öğrenme teori ve kuramları ve dijital platformlar, eğitim-öğretimdeki yaşanan teknolojik deneyimleri daha etkin kılmaya başlamıştır (Jonassen ve Land, 2012).

Dünyadaki dönemsel gelişimlerin doğrultusunda Türkiye’de de öğretim teknolojilerindeki gelişimler, benzer süreçler ile paralel olarak ilerlemiş, toplumsal, kültürel ve ekonomik farklılıklar nedeniyle kendine özgü bir yol izlemiştir. Gelişim gösteren öğretim teknolojilerinin benimsenmesi ve uygulamaya konulması, dönemlerdeki şartlara ve teknolojiye ulaşmadaki imkanlara bağlı olarak şekillenmiştir. Ülkemizde bu teknolojilerin kullanılmaya başlanması 19. Yüzyılda modernleşme içerisinde olan Osmanlı Devleti’nin tutumlarıyla ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu dönemde kişisel çaba ve istikrarla getirilen matbaa makineleri, harita çizimleri ve görsel materyaller öğretim amaçlı kullanılmaya başlanmıştır. Bu yüzyılın ikinci yarısından itibaren modern anlamda okulların kurulmasıyla okullarda kullanılan harita, diyagram gibi görsel materyaller, bu alandaki teknolojik uygulamaların anlamlı olarak ilkinin oluşturmaktadır (Akyüz, 2021) Cumhuriyetin ilanı ile eğitim-öğretim alanında modernleşme ve yenilenme çalışmaları hız kazanmış, gerekli teknolojik alt yapılara önem artmış ve okullardaki teknik donanımlar geliştirilmeye çalışılmıştır. 1930’lu yıllarda yurt dışında olduğu gibi radyo da eğitim amaçlı kullanılmaya başlanmış, fakat dönemin şartları nedeniyle 1950’li yıllara kadar yayılım gösterememiş, 1950’li yıllarda ise yaygın eğitim aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır (Reisoğlu vd., 2016). 1980’li yıllara gelindiğinde bilgi iletişim teknolojilerinin farklı alanlarda yaygınlaşması ile ülkemizde de eğitim kurumlarında bu teknolojik yenilikler kullanılmaya başlanmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı’nın destekleriyle ilk başta il merkezli okullara bilgisayar laboratuvarları kurulmuş, bilgisayar destekli öğrenme modelleri hayata geçirilmeye başlanmıştır. 1990’lı yıllarda internetin küresel çaptaki kullanım artışı ülkemizi de etkisi altına almış, bu etki ile dijital tabanlı içerikler çoğalmaya başlamış, uzaktan eğitim ve dijital öğrenme platformları ortaya çıkmaya ve kullanılmaya başlanmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı destekli FATİH Projesi gibi bir eğitim-öğretim teknolojisi modeli ise 2000’li yıllara gelindiğinde Türkiye’de öğretim teknolojileri çapında önemli bir adım olarak kaydedilmiştir (Fiş Erümit vd., 2016).



Şekil 12: Geçmişten Günümüze Öğretim Teknolojileri Gelişimi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

2.5. Öğretim Teknolojilerinin Amaçları ve Önemi

Teknolojik gelişmeler, günlük yaşamın her alanında olduğu gibi eğitim-öğretim süreçlerini de derinden etkilemektedir. Öğretim teknolojilerinin etkin bir şekilde kullanımı, bu süreçlerden daha yüksek verim alınmasını sağlayabilir. Ancak, öğretim teknolojilerinin eğitim sürecinin amaçlarına uygun bir şekilde tasarlanması ve kullanılması, belirlenen hedeflere ulaşmada kritik bir öneme sahiptir (Bircan, 2022).

Öğretim teknolojilerinin eğitim süreçlerindeki temel amaçları şu şekilde sıralanabilir:

1. Öğrencinin ilgi ve merakını arttırma,
2. Öğrenen üzerinde olumlu bir tutum geliştirme,
3. Öğrenci merkezli yaklaşımlara teşvik sağlayarak, öğrenciyi öğrenme süreci içerisinde etkin bir hale getirmek,
4. Farklı öğrenme stillerine uyum sağlayarak, öğrenciye verilecek bilgi üzerinde çeşitli bakış açıları sunmak,
5. Somut öğrenme ortamları oluşturmak,
6. Öğretimi bireyselleştirerek, deneyimleri kişiselleştirmek,
7. Eğitim hizmetlerini okulla sınırlandırmayıp, geniş kitlelere yaymak (Saritaş, 2007).

Günümüzde eğitim anlayışı, geleneksel yöntemlerden uzaklaşarak teknolojik araç ve gereçlerin daha yoğun biçimde kullanıldığı bir yaklaşıma evrilmiştir. Bu dönüşüm, farklı öğrenme stillerine sahip bireylerin eğitim süreçlerine erişimini kolaylaştırmıştır. Ancak, bir teknolojik aracın bir ders bağlamında son derece önemli bir role sahip olması, başka bir ders için aynı önemi taşımayabilir. Bu bağlamda, öğretmenlerin dersin amaçlarına ve

sınıfın özelliklerine uygun teknolojik araçları seçme süreci, eğitimin etkinliği açısından kritik bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Doğru araçların seçimi hem öğrenme sürecini kolaylaştırmakta hem de öğretim kalitesini artırmaktadır (Bircan, 2022).

2.6. Öğretim Teknolojisi Materyalleri

Öğretim teknolojisi materyalleri eğitim-öğretim süreci içerisinde oldukça öneme sahiptir. Bu alanda kullanılan materyallerin uygulama alanlarının bilinmesi ve incelenmesi ilgili alanlara büyük katkı sağlayacaktır (Koç, 2021). Bu teknolojiler öğretim süreci içerisinde çeşitli araçları, yazılımları ve donanımları kapsayan materyallerden meydana gelmektedir. Bu teknolojilerin ana hedefi öğrenen üzerindeki öğrenme deneyimini daha etkili ve verimli kılmak aynı zamanda öğretene içinde öğrenen ile etkileşimin artırılması bakımından oldukça önemlidir (Çardak ve Güler, 2022). Öğretim teknolojileri, eğitim-öğretim süreci boyunca her türlü materyali detaylı bir şekilde ele almaktadır. Bu materyaller dijital sunum araçları, akıllı tahtalar, projeksiyonlar, eğitim yazılım uygulamaları, video ve sesli içerikler, tablet ve akıllı telefonlar, e-kitaplar ve dijital yayınlar, sanal ve artırılmış gerçeklik araçları ve uzaktan eğitim araçları gibi sayılabilecek birçok materyali kapsamaktadır (Erim, 2021). Öğretim teknolojileri 3 ayrı başlık altında incelenebilmektedir.

2.6.1. Geleneksel Öğretim Teknolojisi Materyalleri

Bu alandaki materyaller köklü ve uzun bir geçmişe sahip olup, klasik tahta, diyagram, tepegöz ve kitap gibi araçları kapsamaktadır. Çok yönlü olarak kullanılan bu materyaller, genellikle somut olarak, fiziksel bir şekilde kullanılmaktadır. Öğrenenlere içerik olarak somut bir şekilde deneyim sunduklarından dolayı öğrenme sürecini destekleyerek, özellikle belirli konuları anlatmada ve görselleştirmede etkili sayılabilecek özellikler taşımaktadır. Bu alandaki en büyük eksik hızlı gelişim gösteren yeniliklere ve yaşanan döneme göre güncelliklerini kaybetmiş olmalarıdır (Şentürk, 2021).

2.6.2. Dijital Öğretim Teknolojisi Materyalleri

Dijital öğretim teknolojileri, akıllı tahta, bilgisayar, internet, e-kitap vb. gibi dijital alt yapıya sahip araçları kapsamaktadır. Günümüzde sıklıkla kullanılan bu araçlar eğitim-öğretimde birçok yenilik sunmaktadır. Bu materyallerin en önemli özellikleri, interaktif

deneyimler sunarak, görsel-işitsel unsurları da bir araya getirerek özellikle bireye göre öğrenmeyi sağlamalarıdır. Kullanılan bu materyaller yaşanan deneyimlere uygun şekilde güncellenebildiği için hemen hemen tüm eğitim-öğretim alanlarında kullanılabilmektedir. Bu alandaki öğretim teknolojileri için uygun bir alt yapının bulunması ve kullanıcılarının teknik bilgiye sahip olması oldukça önemlidir (Bülbül ve Ersöz, 2022).

2.6.3. Karma Öğretim Teknolojisi Materyalleri

Hem geleneksel hem de dijital öğelerin birbirine entegre edilmesi ile ortaya çıkan öğretim teknolojisi materyalleridir. Başlangıçta dijital için geliştirilmiş bu teknolojiler, öğrenenlerde farklı öğrenme yöntemlerine hitap edebilmek için somut ve soyut deneyimleri bir arada ortaya koyarak, kullanıcılarının her iki deneyimi yaşamalarına olanak tanır. Video-konferans sistemler, interaktif akıllı tahtalar, simülasyonlar ve oyunlar, sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamaları karma öğretim teknolojilerine örnek olarak verilebilmektedir. Yapılan çalışmalar ile özellikle karma öğretim teknolojilerinin kullanımı güncel öğretim yöntemlerine katkı sağladığı ve öğrenen başarıları arttırmada önemli bir role sahip olduğu belirlenmiştir (Muslu vd., 2022).

3. BÖLÜM: DİJİTAL DANS TEKNOLOJİLERİ

3.1. Dijital Çağ ve Ağ Toplulukları: Kültür ve Sanatın İnovasyonu

21. yüzyılın ortalarında ivme kazanan teknolojik devrim, başta iletişim teknolojileri olmak üzere pek çok alanda insan yaşamını yeniden şekillendirmiştir. Özellikle kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve internetin sivil alana kullanıma açılması, dijitalleşme olgusunu hızlandırmış; bilgi üretimi, saklanması ve paylaşılmasında yeni paradigmaların ortaya çıkmasına sebep olmuştur (İspir, 2013). Dijitalleşme yalnızca bir nesnenin veya bilginin sayısallaştırılması değil, aynı zamanda toplumsal yaşamın dijital ortamlarda yeniden inşa edilmesi süreci ile birlikte dönüşüm içerisinde seyretmektedir (Köroğlu ve Elyagutu, 2024).

Sümbül (2017), bu dönüşümün inası ve toplumu radikal biçimde değiştirdiğini belirtmektedir. Yine Sümbül (2017)' ye göre dijital çağ, insanın teknolojik sistemlerle bütünleştiği, sürekli çevrimiçi olmanın alışkanlık ve kimlikleri dönüştürdüğü bir dönemdir. Artık bilgiye ulaşım hızı, sınırsız ve eşzamanlı, sosyal ilişkiler ise özellikle dijital platformlarda çok katmanlı ve dinamik biçimde örgütlenmektedir (Sümbül, 2017). Dijitalleşme ile birlikte ortaya çıkan “ağ toplumu” kavramı İspanyol sosyolog Manuel Castells' in liderliğinde, toplumsal yapıların merkeziyetsiz, yatay ve esnek ağlar üzerinde şekillendiği yeni bir toplumsal formu tanımlamaktadır. Ağ toplumunda bireyler ve topluluklar geleneksel hiyerarşik ilişki türlerinden çok, bağlantısallık ve anlık iletişim üzerinden toplumsal kimlik ve aidiyet kavramları üretmektedir. Ağ toplumu; bilgi ve etkileşimin merkeziyetsizleştiği, kültürel ve sanatsal üretime katılımın demokratikleştiği, bireylerin küresel ağlarda çoklu topluluklara dahil olabildiği bir yapı halini almıştır (Sümbül, 2017).

Dijital çağ, yalnızca toplumsal ve kültürel ilişkileri değil, sanatın üretim, sunum ve deneyimlenme biçimlerini de köklük şekilde değiştirmeye başlamıştır. Wands (2006), dijital sanatı temelini bilgisayar teknolojileri, algoritmalar, yazılımlar ve sensörlerle üretilen, çoğaltılan ve paylaşılan eserler olarak tanımlamaktadır. Dijital sanat, sanatçının üretim sürecini hızlandırmakla kalmaz, aynı zamanda izleyiciyi de eserin yaratım ve deneyim süreçlerine aktif olarak dahil etme olanağı sağlamaktadır (Köroğlu ve Elyagutu, 2024).

Dijitalleşmenin getirdiği interaktivite, sanatın yaratım doğasını dönüştürürken, sanatçının ve izleyicinin kimliğini de “ağ insanı” na doğru evirmektedir (Sümbül, 2017). Artık sanat eserleri, yalnızca fiziksel mekânlarda değil, sanal galerilerde, artırılmış gerçeklik platformlarında ve sosyal medya ağlarında varlık bulmaktadır. Dijitalleşen sanat pratikleri, hem üreticiye hem de izleyiciye küresel bir dolaşım ve etkileşim olanağı tanımaktadır (Vargün, 2023). Bu dönüşüm sürecinde sanat, sadece yeni teknolojik araçlar kullanılarak yapılan bir etkinlik olmaktan çıkıp, birey ve toplumun dijital ortamlardaki varlığının bir ifadesine dönüşmektedir.

3.2. Dijital Sanat ve Dijital Dans

Dijital sanat, bilgisayar ve elektronik teknolojilerinin sanat alanında kullanılmaya başlanmasıyla ortaya çıkan yeni bir sanat formudur. 1960’ların sonlarında bilgisayar teknolojilerinin sanat üretiminde kullanılmaya başlanması, geleneksel sanat anlayışında köklü değişimlere yol açmıştır. Bilgisayar teknolojileri alt yapı ve ekipmanlarının kullanılmasıyla üretilen yeni sanat eserleri “Dijital Sanat” olarak isimlendirilmeye başlanmıştır (Wands, 2006). Dijital sanat, geleneksel sanat formlarını dijital ortamlarda ifade etmeyi ve güncel deneyimler sunmayı amaçlayan bir sanat dalı olarak karşımıza çıkmaktadır (Köroğlu ve Elyagutu, 2024).

1980’lerde kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasıyla birlikte daha da görünür hale gelen dijital sanat terimi özellikle bu tarihten sonra üretim aşamalarında hız kazanmaya başlamıştır. Öyle ki 1986 yılında New York’ta ilk dijital sanat galerisi açılmış, bilgisayar programları kullanılarak oluşturulan eserler kamusal alanda sunulmaya başlanmıştır. 1990’larda grafik yazılımları ve dijital görüntüleme tekniklerindeki gelişmeler, dijital sanatın popülaritesini arttırmış ve sanatçılar daha karmaşık, etkileyici dijital eserler üretmeye başlamıştır. Günümüzde dijital sanat son derece geniş bir alana yayılmış durumdadır; dijital resim ve heykelden, jeneratif (algoritmik) sanata, video sanatı ve animasyondan etkileşimli enstalasyonlara, internet sanatı (net art) ve sanal/arttırılmış gerçeklik temelli sanat deneyimlerine kadar pek çok alt disiplini içerisinde barındırmaktadır (Gere,2008).

Dijital sanatın sahne sanatları ile etkileşimi 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren gözlemlenen önemli bir gelişme olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle görsel-işitsel medya araçlarının yaygınlaşması, sahne performanslarında dijital içerik kullanımını

mümkün kılmıştır. 1970'li yıllardan başlayarak dijital görüntü ve ses ekipmanlarının tiyatro ve dans gösterilerine dahil edilmesiyle, dijital sanatın dans ve tiyatro üzerindeki etkileri hissedilmeye başlanmıştır (Köroğlu ve Elyağutu, 2024).

Dijital dans, dans sanatının dijital teknolojilerle buluştuğu, koreografi ve performansın yeni medya araçları ile desteklendiği bir disiplin olarak ortaya çıkmış, geleneksel dans formlarını dijital teknolojinin imkanlarıyla birleştirerek yaratıcı ifadenin sınırlarını geliştiren bir dijital sanat alanı olmuştur. Dans alanında dijital araç gereçlerin kullanımı ilk belirtilerini 1970'lerde göstermeye başlamış olsa da asıl ivmelenme süreci 1990'lar ve sonrasında gerçekleşmiştir (Köroğlu ve Elyağutu, 2024). Dijital sanatın, dans sanatı ile birleşimi ilk başlarda beden ve teknoloji arasındaki etkileşimle meydana gelirken, günümüz koşullarında, beden kavramının sadece insan bedeni olma zorunluluğu ortadan kalkmaya başlamıştır. Ekemen (2023), sanal bedenler, hologram ile yaratılan dansçılar ve çeşitli tasarlanmış bedensel imgeler ile dans sanatının sergilenmesi sürecinin giderek fazla kullanıldığını yaptığı çalışmada belirtmektedir. Dans gösterilerinde örneğin robotik teknolojisinin yetenekleriyle programlanan teknolojik gereçlerin müzik eşliğinde ritmik bir şekilde hareket etmesiyle, izleyicinin algılandığı dans illüzyonların yaratmanın mümkün olduğunu ifade etmektedir (Köroğlu ve Elyağutu, 2024).

Dijital dansın ilk örneklerinde, dansçılar bedenlerini ve hareketlerini yaratıcı bir araç olarak kullanmaya devam ederken, dijital teknolojiler bu hareketleri algılayıp gerçek zamanlı olarak işleyebilen bir işletim sistemi haline gelmiştir. Böylelikle dansçı ile teknolojik sistemler ile çift yönlü bir iletişim kurulabilmektedir.

Dijital teknolojiler dans sanatının kültürel ve sanatsal bağlamdaki önemi için artırıcı rol oynamaktadır. Dijital teknoloji ile gelişen dijital dans performansları mekan kullanımının sınırlarını genişleterek sanatçılara ve izleyicilere yeni bir deneyim sunmayı hedeflemektedir. Dans gerçek zamanlı dijital projeksiyonlar aracılığıyla farklı zaman ve mekanlarda icra edilebilirken, izleyici ya da sanatçılarda bu görsel şölenin içine çekilerek geleneksel performanslardan farklı bir deneyim yaşayabilmektedir (Kayacık, 2011). Dijital dansın sunduğu interaktif ve görsel açıdan zengin deneyimler, özellikle genç nesillerin ilgisini çekerek dans sanatına yönelik farkındalığı artırma potansiyeline sahiptir (Köroğlu ve Elyağutu, 2024). Bu yönüyle de dijital dans hem yaratıcı ifade özgürlüğü oluşturmakta hem kültürel miras olarak geleneksel olsun olmasın dansların yeni kuşaklara

aktarılmasını sağlamakta hem de sahne sanatların için öğretim aracı olarak kullanılmasını sağlayarak interaktif öğrenme ve aktarımı desteklemektedir.

3.3. Dijital Dans Teknolojileri

Dijital dans teknolojileri, dans sanatını dijital ve etkileşimli araçlarla birleştiren uygulamalardır. Bu teknolojiler; sanal gerçeklik (VR) ortamları, arttırılmış gerçeklik (AR) ortamları, hareket yakalama sistemleri, yapay zeka destekli araçlar ve benzerleri yenilikleri içererek hem dans eğitiminde hem de koreografik yaratım süreçlerinde kullanılmaktadır.

Dans ve teknoloji arasındaki etkileşim, teknolojinin günlük yaşama girmesiyle başlamış, sanata ve performansa dahil olması ise günlük alanlara etkisiyle doğal bir süreç izlemiştir. Özellikle 1960'lı yıllardan itibaren sahne sanatlarına yeni teknolojilerle deneysel çalışmalar görülmeye başlanmıştır. Örneğin, 1966 yılında koreograf Trisha Brown ve medya sanatçısı Robert Whitman "Homemade" ismini verdikleri çalışmalarında dansı ve hareketli görüntüyü birleştirerek dansçının sırtına taktıkları projektörler ile sahnede gezici bir görüntü elde etmişlerdir. Bu dönemde özellikle kameralar ve taşınabilir projeksiyonlar gibi araçlarla, dans performanslarında yeni ifade biçimleri doğmaya başlamıştır (Assefa, 2023).

Bilgi iletişim teknolojilerinin dans alanına girişi de yine 1960'ların ortalarından itibaren görülmeye başlanmıştır. Sagasti (2019), 1960'ların ortalarından günümüze kadar bilişim ve teknoloji uzmanları ile dans sanatçıların; dansın organize edilmesi, kayıt altına alınması, öğretilmesi ve icra edilmesi gibi amaçlarla teknolojiden yararlanmak üzere iş birliği yapmaya başladığını belirtmektedir. 1970'li yıllarda üniversiteler ve araştırma kurumları, bilgisayar destekli koreografi ve dans notasyonu üzerine pilot projeler geliştirmiş, ancak dönemin teknolojik yetersizlikleri nedeniyle bu ve bunun gibi girişimler sınırlı kalmıştır (Sagasti, 2019). Erken dönemde yapılan deneysel girişimlere rağmen dans alanındaki dijital teknolojilerin benimsenmesi görece yavaş ilerlemiş, Whatley ve Varney (2009)' de koreografik uygulamalarda dijital teknolojilerin normale göre yavaş bir hızda benimsendiğini vurgulamıştır (Weber, 2020).

1990'lardan itibaren bilgisayar ve dijital medya teknolojilerindeki hızlı gelişmeler, dans ile teknoloji entegrasyonunu hızlandırmıştır. Kişisel bilgisayarların ve görsel-işitsel araçların yaygınlaşmasıyla birlikte, koreograflar hareketleri planlamak ve görselleştirmek

için özel yazılımlar kullanmaya başlamıştır. Örneğin, ünlü koreograf Merce Cunningham, Simon Fraser Üniversitesi'nde geliştirilen LifeForms adlı bilgisayar yazılımını kullanarak 1991 yılında Trackers adlı eserini kısmen bilgisayar ortamında tasarlamıştır. Cunningham, bu yazılımın hareketi farklı bir bakış açısıyla görselleştirmesini sağladığını ve koreografik fikirlerini dijital olarak depolayabildiğini ifade etmiştir (Sagasti, 2019). 1990'lar ve 2000'ler boyunca dans performanslarında etkileşimli projeksiyonlar, gerçek-zamanlı video görüntüleri ve sensör tabanlı sistemler daha sık kullanılmaya başlanmış; dans ile bilgisayar etkileşimi içeren eserlerin sayısı artmıştır. Bu dönemde “dans ve teknoloji” alanı bir uzmanlık olarak ortaya çıkmış; Motion capture (hareket yakalama) ile üretilen görsel efektler, internet üzerinden eşzamanlı dans performansları ve bilgisayar destekli koreografi araçları gibi yenilikler hem sahne sanatlarında hem de dans eğitimi pratiklerinde kendine yer bulmuştur. Nitekim günümüzde dans sanatçıları, internet sonrası dönemin dijital teknolojilerini performans sanatıyla entegre ederek çok farklı amaçlara hizmet eden işler üretebilmektedir (Assefa, 2023). Teknoloji, sahne üzerinde basit bir araç olmanın ötesine geçerek, çoğu zaman eserlerin estetiğini ve dramaturjisini şekillendiren eşit bir ifade unsuru haline gelmiştir. Özellikle 2020 yılında COVID-19 pandemisi sırasında, yüz yüze gösteri ve derslerin zorunlu olarak dijitale taşınması bu dönüşümü hızlandırmış; dijital dans teknolojileri bir lüks olmaktan çıkıp eğitimin sürekliliği için gereklilik haline gelmiştir. Sonuç olarak, dijital dans teknolojileri yaklaşık son altmış yılda deneysel bir uğraştan, dansın yaratımı ve eğitimi için vazgeçilmez bir araçlar bütününe evrilmiştir (Heyang ve Martin, 2020).

3.4. Dans Eğitiminde Teknoloji Kullanımı

Dijital teknolojilerin dans eğitimine entegre edilmesi, pedagojik açıdan çeşitli etkiler ve faydalar sağlayabilmektedir. Öncelikle, teknoloji destekli dans eğitimi sayesinde öğrenenlerin hareketleri daha iyi analiz edebilmesi ve görselleştirebilmesi mümkün hale gelmiştir. Örneğin, video kayıt ve analiz uygulamaları ile öğrenciler kendi dans performanslarını izleyip hatalarını tespit edebilir, hareketlerin ayrıntılı değerlendirmesini yapabilmektedirler. Li, Zhou ve Teo (2018), tarafından Kanada'da lise düzeyinde yapılan bir araştırma, başlangıçta bazı zorluklar yaşansa da hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin derslerde teknoloji entegrasyonundan somut faydalar elde ettiğini göstermiştir. Bu çalışma, çevrimiçi video podcastler ve blog gibi araçların dans eğitimi

ortamında geleneksel platformlardan daha etkili olabildiğine dikkat çekmektedir. Benzer şekilde, dijital ortamlar öğrencilerin ders dışı zamanlarda da kaynaklara erişebilmesini ve kendi kendine pratik yapabilmesini kolaylaştırarak öğrenme sürecini zenginleştirir. Örneğin YouTube gibi platformlar veya çevrimiçi dans kütüphaneleri, öğrencilerin farklı dans stillerini izleyip öğrenmesine olanak tanıyarak sınıf dışında da etkileşimli öğrenmeyi sürdürmelerini sağlamaktadır (Parrish, 2007).

Dijital dans teknolojileri, geleneksel olarak yürütülen pedagojik yaklaşımları da genişletmektedir. Etkileşimli ve veri odaklı araçlar, dans eğitiminde yeni yöntemler ortaya çıkartmaktadır. Örneğin, Avrupa’da yürütülen WhoLoDancE projesi (Whole-body Interaction Learning for Dance Education), dans eğitiminde kullanılmak üzere veri tabanlı araçlar ve arayüzler geliştirmeyi hedefleyen bir girişimdir (Rahep vd., 2018). Bu proje kapsamında oluşturulan Choreomorphy gibi interaktif sistemler, tam-vücut hareket yakalama teknolojisi kullanarak dansçıların hareketlerini gerçek zamanlı olarak soyut görselleştirmeler halinde sunmaktadır. Böylece öğrenciler, kendi hareketlerinin dijital bir yansımasıyla etkileşime girip doğaçlama yaparak hareket repertuvarlarını genişletebilmektedir. Bu tür uygulamalar, dans öğrencilerinin yaratıcılığını ve bedensel farkındalığını artırarak öğrenirken yaratma prensibini desteklemektedir (Rahep vd., 2018). Sanal gerçeklik tabanlı eğitim uygulamaları da pedagojik açıdan dikkat çekicidir. Örneğin, yakın tarihli bir araştırmada geliştirilen “WAVE” adlı VR tekniği, dansçılara sanal bir ortamda gelecek hareketleri dalga benzeri görsel ipuçlarıyla önceden göstererek koreografiye prova yapmaksızın katılabilmelerini sağlamıştır. Bu sayede öğrenciler, insan algısının limitlerini aşan bir öngörüyle hareketleri zamanında takip edebilmiş ve özellikle yavaş tempolu danslarda yeni başlayanlar için öğrenme süreci kolaylaşmıştır (Laattala vd., 2024). Bütün bu örnekler, teknoloji kullanımının dans eğitiminde etkileşimli öğrenme, görsel geribildirim ve bireyselleştirilmiş çalışma imkanlarını artırarak pedagojik verimliliği yükselttiğini göstermektedir.

Tüm bunların yanında dans eğitiminde dijital teknolojilerin kullanımı için bazı kısıtlamalar ve dikkat edilmesi gereken hususlarda bulunmaktadır. Öncelikle, yüksek teknolojik ekipmanların maliyeti ve erişilebilirliği, dans eğitimi veren okullar ve özel stüdyolar için bir engel meydana getirebilmektedir. WhoLoDancE projesi kapsamındaki deneyimler, yüksek kaliteli hareket yakalama cihazları gibi ekipmanların pratik kullanım açısından erişim zorlukları yarattığını raporlamıştır (Rahep vd., 2018). Bu durum,

teknolojinin dans eğitiminde yaygınlaşması için alt yapı ve kaynak yatırımlarının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Ayrıca dans eğitiminde dijital gereçler öğretimi ve öğretim ortamını ne kadar nitelikli hale getirirse getirsın, yüz yüze fiziksel temasın ve beden algısının yerini tam olarak dolduramayacağını da unutmamak gereklidir. Dijital dans teknolojileri bu perspektiften ele alındığında, dans eğitimcileri için yardımcı araç konumundaki teknoloji, eğitmenin sanatsal açıdan vizyonu ve öğrenenin bedensel deneyim ve yetenekleriyle iyi ve dengeli bir şekilde kullanılmalıdır.

3.5. Yaratıcı Süreçlerde Dijital Dans Teknolojileri

Dijital dans teknolojilerinin dans yaratım süreçlerine katkısı, yapılan çalışmalarla ortaya konmuştur. Yaratım sürecine çok yönlü katkı sunan bu teknolojiler öncelikle koreograf ve dansçıların hareket yaratma konusundaki sınırlarını ortadan kaldırmayı hedeflemektedir. Kullanılan dijital araçlar, yaratım süreci içerisindeki bireylere ortak bir yaratıcı gibi hizmet ederek, önceden zihinde şekillenen geleneksel yapıdaki kalıpların dışına çıkılmasına yardımcı olmaktadır. Örneğin, bilgisayar destekli koreografi yazılımları (LifeForms, DanceForms) koreograflara, zihinde yaratılan dans hareketlerini sanal bir dansçı üzerinde deneyimleyip görselleştirme imkanı sağlamıştır. Bu teknolojik yazılımlar aracılığıyla koreograf ve dans eğitmenleri ortaya koydukları hareketin bedensel olarak mümkün olup olmadığını düşünmeden sınırsızca farklı hareket cümleleri tasarlayabilmektedir. Bu gibi dijital ortamlarda deneme yanılma özgürlüğü meydana geldiği için sanatsal araştırma ve geliştirme süreçleri zenginleşmiştir (Sagasti, 2019).

Etkileşimli teknolojiler de dans sanatında yeni yaratım süreçleri meydana getirmektedir. Etkileşimli sahne tasarımlarında dansçıların hareketleri anlık olarak ses, ışık veya görüntü üretmekte böylelikle dansçı ve teknoloji arasında çift yönlü bir akım ortaya çıkmaktadır (Hsu ve Kemper, 2015). Örneğin, Aurie Hsu ve Steven Kemper'ın geliştirdiği RAKS sistemi, dansçının giydiği sensörlü bir yelek aracılığıyla oryantal dans hareketlerini müzikal seslere dönüştürmektedir. Etkileşimli teknolojik gereçlerle yapılan bu performansla dansçının rolü yalnızca bir hareketi sergilemek değil aynı anda bu hareketlerden müzikal bir yaratım yapmak haline bir genişleme meydana getirmiştir (Hsu ve Kemper, 2015). Bu ve bunun gibi örnekler, teknolojinin yaratıcı süreçlere bir araç ya da ortak olarak katılabileceğini göstermektedir.



Görsel 1: RAKS Sistemi Versiyon 1.0

Kaynak: <https://www.auriehsu.com/rakssystem> Erişim Tarihi 23/06/2025

Yapay zeka uygulamaları da günümüzde dans teknolojileri içerisinde kendine yer edinmeye başlamıştır. AI tabanlı sistemler, dans eğitmeni ve dansçılara yeni bir hareket geliştirmede bir ilham aracı olarak hizmet etmeye başlamıştır.

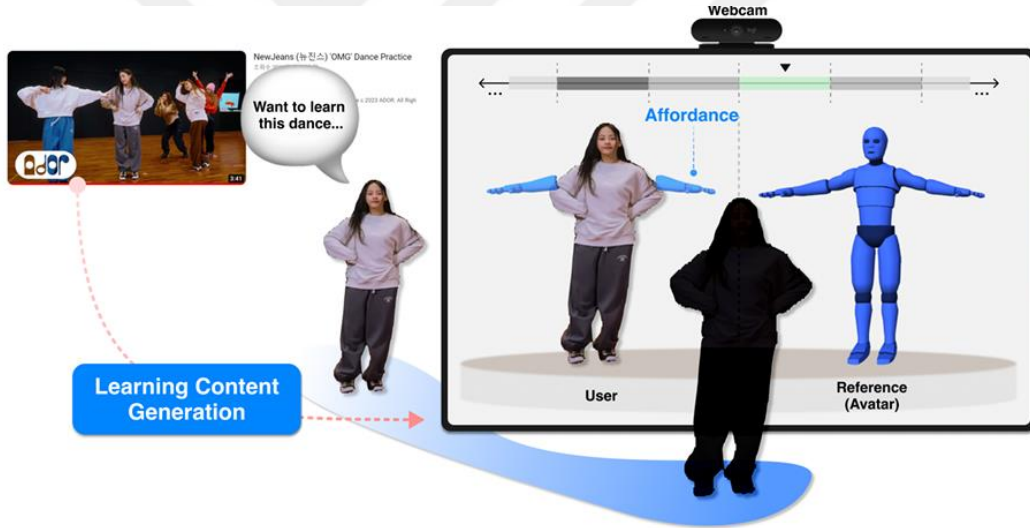
Multidisipliner ve erişilebilirlik açısından dijital dans teknolojileri yine yaratım süreçlerine dahil edilmiştir. Bu teknolojik gelişimler sayesinde dans sanatı diğer sanat alanlarıyla daha kolay etkileşime girebilmekte ve koreografi ve eğitim süreci içerisinde farklı ve bütüncül bakış açıları oluşturabilmektedir. Örneğin dansçıların hareketleriyle aktive olan bir interaktif enstalasyon hem dans hem de sanat eseri olarak çift yönlü bir yaratım süreci içermektedir. Ayrıca araçlar, dans yaratım ve eğitim sürecini coğrafi ve fiziksel kısıtlamaların ötesine taşıyarak çok uluslu bir iş birliğini de mümkün hale getirmektedir.

3.6. Dans Eğitiminde Dijital Teknolojilerin Kullanımı ve Öğrenme Sürecine Katkısı Türkiye ve Dünya Ülkelerinden Örnekler

Dijital dans teknolojileri, hareket yakalama, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve yapay zeka destekli sistemler dans eğitiminde hem öğretim hem de sanatsal boyutta önemli değişiklikler yaratmaya başlamıştır. Türkiye ve dünyadaki uygulamalar, bu teknolojilerin

dans eğitiminde nasıl entegre edildiğini ve ortaya çıkan sonuçları karşılaştırmalı bir biçimde değerlendirmek için son derece önemli örnekler sunmaktadır.

Dünya genelinde, sanal ve artırılmış gerçeklik tabanlı uygulamalar, koreografilerin üç boyutlu ortamda analiz edilmesi, öğrenme süreçlerini kişiselleştirmesi ve mekânsal farkındalıkların artırılması gibi önemli avantajlar sağlamaktadır. Örneğin, Güney Kore’de Korea Advanced Institute of Science and Technology tarafından geliştirilen “AfforDance” sistemi, artırılmış gerçeklik destekli bir dans öğrenme platformu olarak öğrencilerin seçtikleri dans videolarını üç boyutlu avatarlar ve görsel ipuçlarıyla çalışmasına imkan vermektedir. Bu platformun, öğrencilerin motivasyonunu ve hareket doğruluğunu anlamlı derecede artırdığı yapılan çalışmalar ile ortaya konulmuştur (Han, vd., 2025). Yine Korea National University of Arts ve Seoul National University’de sanal gerçeklik ve metaverse tabanlı stüdyolar oluşturularak, dansçıların etkileşimli ve deneyimsel bir öğrenme ortamında dans etmelerine olanak sağlanmıştır.



Görsel 2: AfforDance Sistemi Görseli

Kaynak: https://www.researchgate.net/publication/391741512_AfforDance_Personalized_AR_Dance_Learning_System_with_Visual_Affordance Erişim Tarihi 23/06/2025

Amerika Birleşik Devletleri ‘nde New York Tisch School of the Arts ve Ohio State University gibi köklü kurumlarda, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri ile donatılmış laboratuvarlarda dans eğitimlerinin yürütüldüğü ve bu alana yönelik çalışmaların yapıldığı bilinmektedir. Bu ortamlar öğrencilere yalnızca teknik hareket değil, aynı zamanda dijital koreografi oluşturma ve performans kaydı gibi dijital çağın gereksinimlerinin kazandırılmasına öncülük etmektedir.

Türkiye’de ise dijital dans teknolojilerinin eğitimdeki kullanımı henüz çok fazla yaygınlık kazanmamış, çoğunlukla seçmeli dersler ve proje bazlı çalışmalarla sınırlı kalmıştır. (Köroğlu ve Elyagutu, 2024). Bu bağlamda dijital dans teknolojisi kullanımı alanında önemli somut örnek sayılabilecek olan Türk Halk Danslarının MoCap teknolojisi kullanılarak kayıt altına alındığı çalışmaların olduğu tespit edilmiştir. Yapılan çalışmada Saakarya şehrine ait bir halk dansının hareket analizleri sensörler yardımı ile dijital ortama aktarılarak, kültürel aktarım açısından dijital çağa uyum sürecinde arşivlenmesine ve dijital olarak işlenebilmesine olanak sağlamıştır (Durgut ve Erdoğan, 2023).



Görsel 3: Sakarya Üniversitesi MoCap Teknolojisi Çalışması

Kaynak: Durgut, 2024.

3.7. Dijital Dans Teknolojisi Araçları

3.7.1. Sanal Gerçeklik (Virtual Reality, VR) ve Arttırılmış Gerçeklik (Augmented Reality, AR)

Bilgisayar destekli 3 boyutlu ortamlar ve özel görüntüleme cihazları aracılığıyla kullanıcılarının duyularını etkileyerek fiziksel gerçeğin yapay bir simülasyonunu sunan bir teknolojidir. Kuruüzümcü (2010) sanal gerçekliği, kullanıcıyı farklı bir çevredeymiş gibi hissettirmeyi amaçlayan bir dijital veri teknolojisi olarak tanımlamaktadır. VR teknolojisi sanal bir dans stüdyosuna veya bir sahneye girmeyi mümkün kılarak eğitim ve performans deneyimlerini dönüştürmektedir. Bir öğrenci, VR teknolojisi için kullanılan gözlüğü takarak kendini farklı mekanda prova yaparken bulabilir, sınıfını

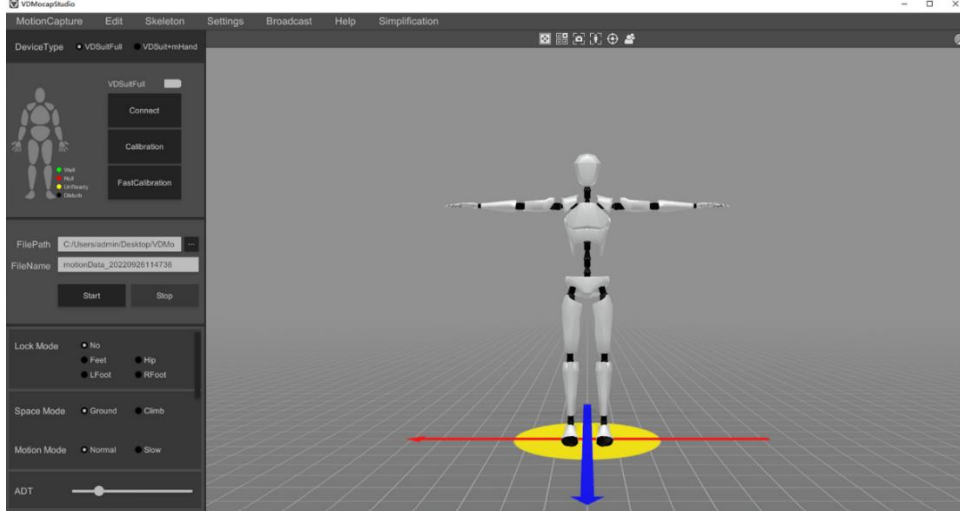
bulunduđu mekana taşıyabilir ya da eğitmeninin avatarı ile birebir olarak anlık şekilde ders alabilmektedir (Yıldız ve Bozkurt, 2023).

Arttırılmış gerçeklik ise reel dünya görüntüsü üzerine dijital bilgiler veya grafikler eklenerek oluşturulan bir teknolojidir. AR teknolojisinde kullanıcılar genellikle akıllı telefon, tablet ya da AR gözlüğü aracılığıyla gerçek zamanlı kamera görüntüsüne entegre edilen dijital objeleri görürler. Örneğin, öğrencinin aynadaki yansıması üzerine düzeltici yönergeler eklemek, şekilleri göstererek adımları doğru hizalamak gibi amaçlarla kullanılabilir.

3.7.2. Hareket Yakalama Teknolojileri (Motion Capture-MoCap)

Performans sanatçılarının hareketlerini dijital ortama aktarmak için sensörler, kameralar veya derinlik algılayıcılar aracılığıyla sayısal olarak işlenmesi ve kayıt altına alınması teknolojisidir. Bu yöntemde dansçıların vücuduna yerleştirilen yansıtıcı işaretçiler veya sensörler ya da kızılötesi kameralar aracılığıyla hareket verileri kaydedilir ve bilgisayar ortamında üç boyutlu koordinat verisine dönüştürülür (Risner ve Anderson, 2008). Bu teknoloji sayesinde insan bedeninde yapılabilen en ince hareket detayları dijital ortama aktararak kaydedilebilir. Dans eğitiminde de hareket yakalama teknolojileri, teknik açıdan performansları nesnel veriler elde ederek analiz etmeyi ve görselleştirmeyi sağlayabilmektedir. Örneğin, bir bale sanatçısının sıçrama ve dönme hızlarının, eklem kullanım açılarının nicel olarak ortaya konulmasını sağlayarak, yapılacak ders ya da antrenmanların bilimsel bir zeminde planlanmasına yardımcı olabilmektedir.

Hareket yakalama teknolojileri, dans yaratım sürecinde hem koreograflar hem de araştırmacılar için güçlü bir teknolojik araç olarak kabul edilmektedir. Bu teknoloji sayesinde dans stüdyoları dışında dijital ortamda hareketler için farklı kombinasyonlar denenebilmekte, kaydedilen hareket verileri sınırsız bir şekilde yeniden oynatılarak üzerlerinde değişiklikler yapılabilmektedir. Ayrıca hareket yakalama ile elde edilen veriler eğitim ve arşivleme amacıyla kullanılabilir (Kayacık, 2011).



Görsel 4: MoCap Kullanıcı Arayüzü Örneği

Kaynak: <https://www.virdynm.com/best-price-for-shoto-vtuber-face-reveal-virdyn-vdmocap-studio-motion-capture-software-system-for-vdsuit-full-virdyn-product/> Erişim Tarihi 23/06/2025

3.7.3. Dijital Projeksiyon ve Video Haritalama (Projection Mapping)

Dijital projeksiyon ve video haritalama teknolojileri animasyonlar, desenler, ışık efektleri gibi dijital içeriklerin zemin, dekor, perde gibi sahnedeki belirli yüzeylere yansıtılması işlemidir (Gezer, 2012). Sahne performanslarında, mekansal ve görsel etkileri arttırmak için yaygın bir şekilde kullanılan bu teknoloji ile sahne bir nevi dijital bir resim gibi şekillendirmektedir. Özellikle modern dans performansları ve teatral gösterilerde video haritalama teknolojileri, izleyicilerde bir illüzyon etkisi yaratarak gerçek ile dijital dünyayı bir araya getirmeyi hedeflemektedir.



Görsel 5: Projection Mapping Görseli

Kaynak: <https://www.juliacharleseventmanagement.co.uk/entertainment/3d-projection-shows/projection-mapping-dance-show/> Erişim Tarihi 23/06/2025

3.7.4. Yapay Zeka Destekli Dans Üretimi

Yapay zeka (AI), günümüzde dans, koreografi ve eğitim alanlarında kullanılmaya başlanan dijital bir araç olmaya başlamıştır. Gelişmiş yapay zeka algoritmaları, geniş miktarda hareket verilerini analiz ederek yeni hareket kombinasyonları oluşturma, mevcut koreografileri geliştirme veya gerçek zamanlı interaktif performanslar üretebilme yeteneğine sahiptir (Budiastomo, 2025).

Günümüzde, yapay zeka destekli yazılımlar özgün dans için hareket cümleleri üretilmeye başlanmıştır. Örneğin, Lauren Wingenroth yürüttüğü bir projede yapay zekanın 26 farklı halk dansının hareketi ile eğitilerek uluslararası ortak bir halk dansı yaratımının denendiğini aktarmıştır. Yapay zekanın dans üzerindeki etkisi özellikle eğitim ve pratik uygulamalar açısından değerli olarak kabul görmektedir.

3.7.5. Dijital Animasyon ve 3B Dans Modelleri

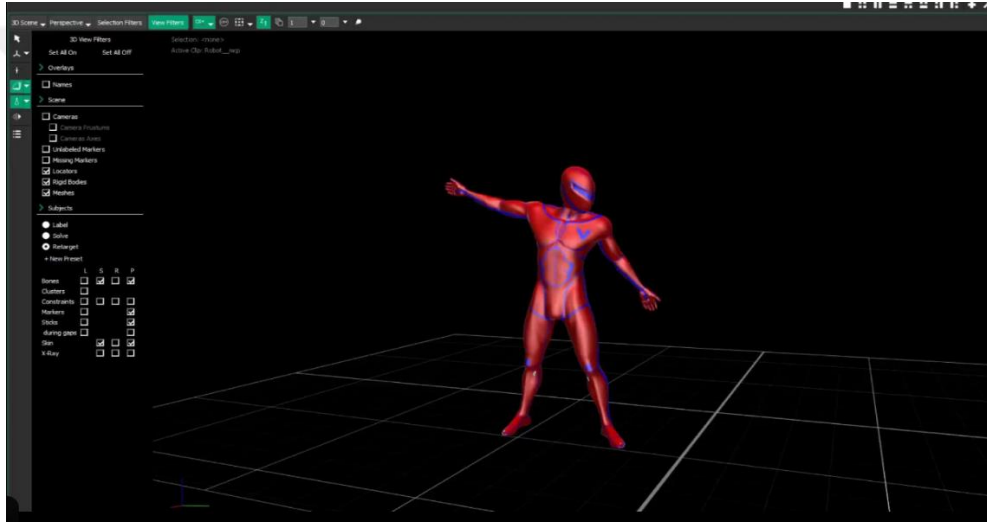
Dijital animasyon teknolojileri ve üç boyutlu (3D) modelleme, dans performanslarının tamamen dijital ortamlarda yaratılmasına imkan tanıyan önemli araçlardır. Dijital animasyon, dansçı yerine bilgisayar tarafından oluşturulan karakterlerin veya şekillerin dans etmesi anlamına gelir (Wands, 2006). Animatörler veya algoritmalar tarafından üretilen bu sanal dansçılar, insanın yapamayacağı fiziksel hareketleri bile gerçekleştirebilir, yerçekimine meydan okuyabilir veya anında mekan değiştirebilir. Bu yönüyle dijital animasyon, dans sanatında hayal gücünün sınırlarını genişleten bir ufuk açmaktadır.

Dijital animasyon ve 3D dans modelleri, geleneksel dansın dijital çağda yaşayabilmesi için yenilikçi bir yol sunar. Özellikle genç kitlelerin ilgisini çekmek ve dansı eğitim süreçlerine entegre etmek açısından animasyonlar oldukça etkilidir. Örneğin, hareket yakalama ile kaydedilen bir halk oyunu figürünün animasyon karakter üzerinde birebir canlandırılması, öğrenciler için hem eğlenceli hem öğretici bir içerik yaratabilir (Köroğlu ve Elyagutu, 2024).



Görsel 6: Dans Animasyonu Örneği

Kaynak: Köroğlu ve Elyagutu, 2024.



Görsel 7: 3B Modelleme Örneği

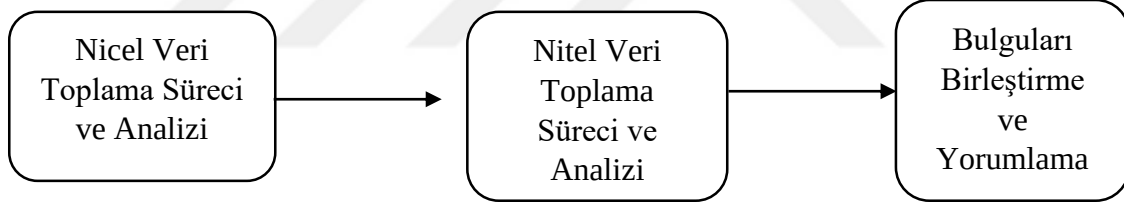
Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/lxwAEk> E.T. Erişim Tarihi 23/06/2025

4. BÖLÜM: GEREÇ VE YÖNTEM

4.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışma, nicel ve nitel araştırmaların bir arada kullanıldığı karma yöntem yaklaşımıyla gerçekleştirilmiştir. Karma yöntem, araştırma sorularına daha kapsamlı ve derinlemesine yanıtlar sunabilmek amacıyla her iki yöntemin güçlü yönlerini bir araya getiren bir araştırma stratejisidir (Creswell, 2017).

Çalışma, temel karma desenlerinden olan açımlayıcı sıralı karma deseni doğrultusunda tasarlanmıştır. Açımlayıcı sıralı karma desen iki aşamadan oluşan bir çalışma prensibidir. İlk aşamasında nicel veriler toplanıp analiz edilir. İkinci aşamada ise elde edilen nicel bulguların nedenlerini daha derinleştirmek ve anlamak amacıyla nitel veriler toplanmaktadır (Creswell, 2017). Bu yöntemde araştırma yöntemi nicel veriler ile başlayıp, nitel verilere yönelerek ilerlemektedir. Nicel verilerin analizinden sonra, bu bulguların arkasındaki dinamikleri açıklamak için nitel veri toplama süreci planlanır ve gerçekleştirilir. Her iki veri türü analiz edildikten sonra elde edilen bulgular bütüncül bir yaklaşımla değerlendirilmektedir.



Şekil 13: Açımlayıcı Sıralı Karma Desen Şeması

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

4.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini 2024-2025 Akademik yılı içerisinde Türkiye’ de konservatuvar ve sahne sanatları alanında Bale, Modern Dans, Türk Halk Oyunları bölümlerinde çalışan dans akademisyenleri oluşturmaktadır. Üniversitelerin resmi sitelerinden elde edilen verilere göre Türkiye’de toplam 140 dans akademisyeni bulunmaktadır.

Bu araştırmanın nicel kısmı için örnekleme yöntemi olarak tesadüfi olmayan kolayda örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Kolayda örnekleme, araştırmacıların ulaşılabilir durumda olan, zaman, maliyet ve erişim açısından kolaylık sağlayan örneklem oluşturduğu bir yaklaşımdır. Bu yöntem olasılıksız örnekleme türleri arasında yer alsa da

nicel arařtırmalarda yaygın biimde kullanılmaktadır. Bu yntem de rnekleme dahil edilen veriler belirli bir rastlantısallık ilkesine gre seilmediėi iin, elde edilen bulguların evrene genellenmesi sınırlıdır (Yıldırım ve řimřek, 2021).

Arařtırmanın nitel kısmı iin ise nicel ařamada elde edilen bulguları daha kapsamlı bir řekilde yorumlayabilmek iin amalı rnekleme yntemi kullanılmıřtır. alıřmanın amacına hizmet edecek bilgi ve deneyime sahip bireylerin seilmesini saėlayan amalı rnekleme yntemi, belirli zellikleri tařıyan bireylerin arařtırmaya dahil edilmesini saėlayarak, alıřmanın bilgi derinliėini arttırmayı hedeflemektedir (Patton, 2014). Bu alıřmada lt olarak, ėretim ve dans teknolojileri hakkında bilgi sahibi olup sz edilen teknolojileri kullanan ve deneyim sahibi olduėu bilinen akademisyenler belirlenmiřtir. Ulařılabilir olan toplam 6 dans akademisyeni ile yarı yapılandırılmıř grřmeler gerekleřtirilmiřtir.

4.3. Kapsam ve Sınırlılıklar

alıřmaya, Trkiye’de niversiteler bnyesinde alıřan dans akademisyenlerinin ėretim teknolojilerini kabul ve dans teknolojileri hakkında grřlerini belirlemek iin 140 dans akademisyeni dahil edilmiřtir. Bu kapsamda online olarak oluřturulan anket formu tm akademisyenlere Kasım-2024/Nisan-2025 tarihlerinde e-posta aracılıėı ile gnderilerek veri toplanmaya bařlamıřtır. 140 dans akademisyeninden sadece 36’sı anket formuna yanıt vermesinden dolayı evreninin tamamına ulařılamamıř ve rnekleme yntemine gidilmiřtir. Seilen rnekleme ynteminde elde edilen veriler belirli bir rastlantısallık ilkesine gre seilmediėinden dolayı, elde edilen bulguların evrene genellenmesi sınırlı olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle arařtırma sonularının yorumlanmasında, bu durum dikkate alınmalıdır. Bu durum arařtırmanın sınırlılıėını ortaya koymaktadır.

4.4. Verilerin Toplanması

Arařtırmanın nicel blm iin bilgilendirilmiř onam formu, sosyo-demografik bilgilere ait sorular ve Birleřik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 lėi anket soruları, Google Formlar zerinden online ortama aktarılmıřtır. Etik Kurul onayı alındıktan sonra yine online ortamda e-posta yolu ile dans akademisyenlerine anket linki gnderilerek veri toplanmaya bařlanmıřtır. alıřmada kullanılan lek maddeleri EK’ler blmnde sunulmuřtur.

Çalışmanın nitel bölümü için araştırmacının kendisi tarafından Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli 2 alt parametrelerini kapsayacak nitelikte yarı yapılandırılmış görüşme soruları hazırlanmıştır. Gerekli uzman görüşü ve onayı alındıktan sonra sorular uygulama konulmuştur. Nicel veri toplama işlemi bitiminin hemen ardından alanda çalışan dans akademisyenleri ile Zoom Workplace uygulaması üzerinden anlık kayıt alınarak online ortamda birebir görüşme gerçekleştirilmiştir. Daha sonra veriler Microsoft Word Dikte uygulaması ile deşifre edilerek yazıya döküldü ve içerik analizi yapılmıştır.

4.4.1. Sosyo-Demografik Bilgi Formu

Çalışmaya katılan akademisyenlerinin sosyo-demografik bilgilerinin toplanması amacı ile hazırlanmış olan form ile katılımcılardan cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi, mesleki deneyim, görev yapılan kurum ve öğretim teknolojileri hakkındaki bilgi sahibi olunup olunmadığı bilgileri elde edilmiştir. Ayrıca çalışmaya katılan herkesten bilgilendirilmiş onam formu alınarak sorular arasında ilerleme sağlanmıştır.

4.4.2. Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli 2 Ölçeği

Venkatesh, Thong ve Xu (2012) tarafından geliştirilen Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli 2, Yılmaz ve Kavanoz (2017) tarafından Türkçe geçerlik ve güvenirlik çalışması yapıldıktan sonra ülkemizde kullanılmaya başlanmıştır. BTKKM2 ölçeği 28 madde ve 8 alt boyuttan meydana gelmektedir. Bu alt boyutlar, performans beklentisi, çaba beklentisi, sosyal etki, kolaylaştırıcı koşullar, hedonik motivasyon, fiyat değeri ve alışkanlık karşılığı ile Türkçeye çevrilmiştir. Ayrıca modelin; yaş, cinsiyet, ilgili teknoloji ile ilgili deneyim, kullanım niyeti ve kullanım davranışlarında belirleyici bir etkisi olduğu belirtilmektedir. Geçerlik ve güvenirlik için orijinal ölçek ile tam uyum sağlamak adına herhangi bir alt boyuta girmeyen 15. Madde çıkarıldıktan sonra Doğrulayıcı Faktör Analizleri yapılmış, ölçeğin geçerlik ve güvenirliği tespit edilmiştir. Ölçekte; 1.,2.,3. Ve 4. Madde performans beklentisi, 5.,6.,7., ve 8. Madde çaba beklentisi, 9.,10., ve 11. Madde sosyal etki, 12.,13., ve 14. Madde kolaylaştırıcı koşullar, 16., 17., ve 18. Madde hedonik motivasyon, 19.,20. Ve 21. Madde fiyat değeri, 22.,23.,24., ve 25. Madde alışkanlık, 26.,27., ve 28. Madde davranışsal niyete ait soruları barındırmaktadır (Yılmaz ve Kavanoz, 2017). Veriler 7’li Likert tipi ölçek ile toplanmıştır. Ölçekteki dereceleme; kesinlikle katılmıyorum (1), katılmıyorum (2), biraz katılmıyorum (3), ne katılıyorum ne

katılmıyorum (4), biraz katılıyorum (5), katılıyorum (6), kesinlikle katılıyorum (7) şeklinde tasarlanmıştır.

4.5. Verilerin Analizi

Nicel verilerin istatistiksel analizi, Statistical Package For Social Sciences (SPSS26.0) paket programı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların sosyo-demografik özellikleri ile Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişkilerin belirlenmesi amacıyla çeşitli istatistiksel testler kullanılmıştır. Verilerin analizi sırasında ölçeğin 15. Maddesi herhangi bir alt boyuta girmediği için dahil edilmemiştir.

Katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin dağılımlar, frekans ve yüzde analizleri ile incelenmiştir. Nicel verilerin normal dağılım varsayımını karşılamaması nedeniyle parametrik olmayan testlerin kullanımı tercih edilmiştir. Bu kapsamda, iki bağımsız grup karşılaştırmalarında Mann-Whitney U testi; ikiden fazla bağımsız grup karşılaştırmalarında ise Kruskal-Wallis H testi uygulanmıştır.

Yapılan analizlerde; katılımcıların yaş, eğitim durumu ve çalışma yılı gibi üç ve üzeri kategoriye sahip demografik özellikleri ile UTAUT-2 ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişki Kruskal-Wallis testi ile değerlendirilmiş ancak istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p>0.05$). Cinsiyet ve öğretim teknolojileri hakkında bilgi sahibi olma durumu gibi iki kategoriye sahip değişkenler ile UTAUT-2 ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişkiler ise Mann-Whitney U testi ile analiz edilmiştir. Bu analiz sonucunda, cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık bulunmamışken ($p>0.05$), öğretim teknolojileri hakkında bilgi sahibi olma durumu açısından Kolaylaştırıcı Koşullar, Alışkanlık ve Davranışsal Niyet alt boyutlarında anlamlı farklılıklar saptanmıştır ($p<0.05$).

Ayrıca UTAUT-2 ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişkilerin yönü ve düzeyini belirlemek amacıyla Kendall's Tau-b korelasyon analizi yapılmıştır. Bu analiz sonucunda, alt boyutlar arasında pozitif yönlü, zayıf ve orta düzeyde anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir. Örneğin, Performans Beklentisi ile Sosyal Etki arasında pozitif yönlü orta düzeyde anlamlı ilişki ($r=0.530$, $p<0.05$); Çaba Beklentisi ile Kolaylaştırıcı Koşullar arasında pozitif yönlü yüksek düzeyde anlamlı ilişki ($r=0.622$, $p<0.05$); Hedonik Motivasyon ile Fiyat Değeri arasında ise pozitif yönlü yüksek düzeyde anlamlı ilişki ($r=0.631$, $p<0.05$)

bulunmuştur. Kullanılan bu istatistiksel testler, araştırmanın bulgularını anlamlandırmak ve yorumlamak açısından uygun ve yeterli bulunmuştur.

Araştırmanın nitel verileri içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. İçerik analizi, sosyal bilimlerde sıklıkla kullanılan ve metinlerin belirli özelliklerinin objektif ve sistematik biçimde değerlendirilmesini sağlayan bir araştırma tekniğidir. Bu teknikte araştırmacı, metinlerde önceden belirlenmiş kavram ve kelimelerin varlığını ortaya koyarak bunların anlamlarını ve aralarındaki ilişkiyi analiz eder. Yapılan bu analizlerle metnin içerdiği mesaj ve anlamlar üzerine çıkarımlarda bulunulur. (Büyüköztürk vd., 2022).

Araştırmacı online görüşme sırasında görüşmeyi kayıt altına almış, sonrasında görüşmelerin içeriklerini metinleştirerek nitel veri seti hazırlanmıştır. UTAUT-2 ye göre hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme sorularından alınan cevaplara ilişkin ortaya çıkan ortak kodlar ile modelin 8 alt boyutu değerlendirilmiş ve tablolar oluşturularak içerik analiz edilmiştir.

5. BÖLÜM: BULGULAR

Aşağıda araştırmanın nicel ve nitel boyutuna ait bulgular verilmiştir.

5.1. Nicel Araştırmaya Ait Bulgular

Değişkenler	Sayı (n)	Yüzde (%)
Yaş		
20-30 yaş	5	14,3
31-40 yaş	11	31,4
41-50 yaş	11	31,4
51-60 yaş	8	22,9
Cinsiyet		
Kadın	12	34,3
Erkek	23	65,7
Eğitim Durumu		
Lisans	2	5,7
Yüksek Lisans	10	28,6
Doktora	23	65,7
Çalışma Yılı		
1-5 yıl	5	14,3
6-10 yıl	9	25,7
11-15 yıl	8	22,9
16-20 yıl	5	14,3
21 ve üzeri yıl	8	22,9
Öğretim Teknolojileri Hakkında Bilgi Durumu		
Evet	31	88,6
Hayır	4	11,4
Toplam	35	100

Tablo 2: Katılımcıların Sosyo-Demografik Özelliklerinin Dağılımı

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Katılımcıların sosyo-demografik özelliklerinin dağılımına bakıldığında; 20-30 yaş grubunun diğer gruplara oranla daha az olduğu, erkek katılımcı oranının daha fazla olduğu, doktora yapan katılımcı oranının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Katılımcıların 11-15 yıl ve 21 üzeri yıl çalışma oranının daha fazla olduğu, katılımcıların öğrenim teknolojileri hakkında bilgi sahibi olma düzeylerinin daha fazla olduğu görülmektedir.

Ölçekler	Min	Max	$\bar{X} \pm SS$
Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Modeli-2 Ölçeği			
Performans Beklentisi	4,00	28,00	24,42±4,68
Çaba Beklentisi	6,00	28,00	23,31±4,01
Sosyal Etki	3,00	21,00	15,25±4,36
Kolaylaştırıcı Koşullar	5,00	21,00	16,22±3,07
Hedonik Motivasyon	3,00	21,00	16,91±4,22
Fiyat Değeri	3,00	21,00	15,48±4,08
Alışkanlık	8,00	28,00	20,08±4,88
Davranışsal Niyet	7,00	21,00	17,42±3,69

Tablo 3: Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarının Toplam Puan Ortalamalarının Dağılımı

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Demografik Özellikler	Performans Beklentisi		Çaba Beklentisi		Sosyal Etki		Kolaylaştırıcı Koşullar		Hedonik Motivasyon		Fiyat Değeri		Alışkanlık		Davranışsal Niyet	
	N	X 2	N	X 2	N	X 2	N	X 2	N	X 2	N	X 2	N	X 2	N	X 2
Yaş																
20-30 yaş	5	20,50	5	22,20	5	19,30	5	22,60	5	22,40	5	20,40	5	22,10	5	21,20
31-40 yaş	11	19,82	11	20,55	11	18,45	11	16,50	11	19,41	11	19,77	11	20,23	11	18,55
41-50 yaş	11	13,41	11	14,95	11	14,77	11	16,00	11	15,95	11	16,23	11	13,68	11	14,59
51-60 yaş	8	20,25	8	16,06	8	21,00	8	19,94	8	16,13	8	16,50	8	18,31	8	19,94
Sıra Ortalaması	3,366		2,827		1,905		1,993		1,954		1,122		3,311		2,086	
Sd	3		3		3		3		3		3		3		3	
p	0,339		0,419		0,592		0,574		0,582		0,772		0,346		0,555	
Cinsiyet																
Kadın	12	19,67	12	20,54	12	21,33	12	16,38	12	16,67	12	17,54	12	21,88	12	18,21
Erkek	23	17,13	23	16,67	23	16,26	23	18,85	23	18,70	23	18,24	23	15,98	23	17,89
U	118,000		107,500		98,000		118,500		122,000		132,500		91,500		135,500	
Z	-,709		-1,070		-1,400		-,685		-,574		-,193		-1,623		-,088	

p	0,478		0,285		0,162		0,493		0,566		0,847		0,105		0,930	
Eğitim Durumu																
Lisans	2	16,75	2	13,00	2	17,25	2	14,50	2	21,50	2	7,75	2	13,50	2	10,50
Yüksek Lisans	10	16,85	10	19,50	10	13,00	10	16,65	10	15,30	10	17,95	10	17,30	10	16,90
Doktora	23	18,61	23	17,78	23	20,24	23	18,89	23	18,87	23	18,91	23	18,70	23	19,13
Sıra Ortalaması	,246		,714		3,538		,594		1,163		2,219		,543		1,513	
Sd	2		2		2		2		2		2		2		2	
p	0,884		0,700		0,170		0,743		0,559		0,330		0,762		0,469	
Çalışma Yılı																
1-5 yıl	5	23,40	5	19,00	5	22,00	5	22,60	5	20,40	5	16,60	5	24,00	5	20,60
6-10 yıl	9	15,94	9	24,33	9	13,61	9	19,06	9	19,33	9	19,94	9	17,78	9	16,22
11-15 yıl	8	16,00	8	12,63	8	20,56	8	12,00	8	17,06	8	18,25	8	15,63	8	17,06
16-20 yıl	5	14,00	5	15,30	5	13,00	5	18,00	5	17,70	5	17,00	5	14,40	5	19,80
21 ve üzeri yıl	8	21,44	8	17,31	8	21,00	8	19,94	8	16,13	8	17,06	8	19,13	8	18,19

Sıra Ortalaması	3,866		6,180		4,856		4,227		,815		,545		2,888		,842	
Sd	4		4		4		4		4		4		4		4	
p	0,425		0,186		0,302		0,376		0,936		0,969		0,577		0,933	
Öğretim Teknolojileri Hakkında Bilgi Durumu																
Evet	31	18,61	31	19,10	31	18,90	31	19,24	31	18,82	31	18,89	31	18,89	31	19,66
Hayır	4	13,25	4	9,50	4	11,00	4	8,38	4	11,63	4	11,13	4	11,13	4	5,13
U	43,000		28,000		34,000		23,500		36,500		34,500		22,000		10,500	
Z	-1,004		-1,779		-1,462		-2,019		-1,364		-1,437		-2,083		-2,712	
p	0,315		0,075		0,144		0,043		0,173		0,151		0,037		0,007	

Tablo 4: Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarının Toplam Puan Ortalamaları ile Katılımcıların Demografik Özelliklerinin Karşılaştırılması

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Katılımcıların Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Grupları olan Performans Beklentisi, Çaba Beklentisi, Sosyal Etki Kolaylaştırıcı Koşullar, Hedonik Motivasyon, Fiyat Değeri, Alışkanlık, Davranışsal Niyet toplam puan ortalaması ile katılımcıların yaş grupları arasında Kruskal Wallis analizi yapılmıştır. Bu karşılaştırma arasında anlamlı bir fark gözlemlenmemiştir ($p>0,05$).

Katılımcıların Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Grupları olan Performans Beklentisi, Çaba Beklentisi, Sosyal Etki Kolaylaştırıcı Koşullar, Hedonik Motivasyon, Fiyat Değeri, Alışkanlık, Davranışsal Niyet toplam puan ortalaması ile katılımcıların cinsiyet arasında Mann U Whitney testi yapılmıştır. Bu karşılaştırma sonucunda anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Katılımcıların Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Grupları olan Performans Beklentisi, Çaba Beklentisi, Sosyal Etki Kolaylaştırıcı Koşullar, Hedonik Motivasyon, Fiyat Değeri, Alışkanlık, Davranışsal Niyet toplam puan ortalaması ile katılımcıların eğitim düzeyi arasında Kruskal Wallis analizi yapılmıştır. Karşılaştırma neticesinde anlamlılık görülmemiştir($p>0,05$).

Katılımcıların Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Grupları olan Performans Beklentisi, Çaba Beklentisi, Sosyal Etki Kolaylaştırıcı Koşullar, Hedonik Motivasyon, Fiyat Değeri, Alışkanlık, Davranışsal Niyet toplam puan ortalaması ile katılımcıların çalışma yılları arasında Kruskal Wallis analizi yapılmıştır. Bu karşılaştırmada anlamlılık gözlemlenmemiştir($p>0,05$).

Katılımcıların Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Grupları olan Performans Beklentisi, Çaba Beklentisi, Sosyal Etki Kolaylaştırıcı Koşullar, Hedonik Motivasyon, Fiyat Değeri, Alışkanlık, Davranışsal Niyet toplam puan ortalaması ile katılımcıların ile öğretim teknolojileri hakkında bilgi durumu arasında Mann U Whitney testi yapılmıştır. Bu karşılaştırma sonucunda Kolaylaştırıcı Koşullar, Alışkanlık, Davranışsal Niyet toplam puan ortalamaları arasında anlamlı fark gözlenmiştir. Öğretim teknolojileri hakkında bilgi sahibi olan katılımcıların kolaylaştırıcı koşullarının, alışkanlıklarının ve davranışsal niyetlerinin daha yüksek olduğu görülmüştür ($p<0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarının Kolerasyonu		Performans Beklentisi	Çaba Beklentisi	Sosyal Etki	Kolaylaştırıcı Koşullar	Hedonik Motivasyon	Fiyat Değeri	Alışkanlık	Davranışsal Niyet
Performans Beklentisi	r	1,000	,330*	,530*	,310*	,260	,334*	,515*	,401*
	P	.	0,011	0,000	0,018	0,055	0,010	0,000	0,002
Çaba Beklentisi	r	,330*	1,000	,159	,622*	,474*	,457*	,329*	,287*
	P	0,011	.	0,213	0,000	0,000	0,000	0,009	0,026
Sosyal Etki	r	,530*	,159	1,000	,213	,207	,180	,541*	,413*
	P	0,000	0,213	.	0,098	0,120	0,157	0,000	0,001
Kolaylaştırıcı Koşullar	r	,310*	,622*	,213	1,000	,362*	,450*	,262*	,332*
	P	0,018	0,000	,098	.	0,007	0,000	0,040	0,011
Hedonik Motivasyon	r	,260	,474*	,207	,362*	1,000	,631*	,477*	,449*
	P	0,055	0,000	0,120	0,007	.	0,000	0,000	0,001
Fiyat Değeri	r	,334*	,457*	,180	,450*	,631*	1,000	,405*	,361*
	P	0,010	0,000	,157	0,000	0,000	.	0,001	0,005
Alışkanlık	r	,515*	,329*	,541*	,262*	,477*	,405*	1,000	,490*
	P	0,000	0,009	0,000	0,040	0,000	0,001	.	0,000
Davranışsal Niyet	r	,401*	,287*	,413*	,332*	,449*	,361*	,490*	1,000
	P	0,002	0,026	0,001	0,011	0,001	0,005	0,000	.

Tablo 5: Katılımcıların Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarının Toplam Puan Ortalamalarının Korelasyon Dağılımı

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

****<0,01, *<0,05**

Kendall's tau_b korelasyonu yapılan bu çalışmada;

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarının Puan Ortalamalarının Korelasyonu tablo 5’de verilmiştir.

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından performans beklentisi ile çaba beklentisi arasında pozitif yönde zayıf düzeyde, anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,330$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından performans beklentisi ile sosyal etki arasında pozitif yönde orta düzeyde, anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,530$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından performans beklentisi ile kolaylaştırıcı koşullar arasında pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,310$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından performans beklentisi ile hedonik motivasyon arasında anlamlı bir ilişki saptanmamıştır ($r = ,260$, $p > 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından performans beklentisi ile fiyat değeri arasında pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,334$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından performans beklentisi ile fiyat değeri arasında pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,334$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından performans beklentisi ile alışkanlık arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,515$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından performans beklentisi ile davranışsal niyet arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,401$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından Çaba beklentisi ile sosyal etki arasında anlamlı bir ilişki saptanmamıştır ($r = ,159$, $p > 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından Çaba beklentisi ile kolaylaştırıcı koşullar arasında pozitif yönde yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,622$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından Çaba beklentisi ile hedonik motivasyon arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,474$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından Çaba beklentisi ile fiyat değeri arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,457$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından Çaba beklentisi ile alışkanlıklar arasında pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,329$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından Çaba beklentisi ile davranışsal niyet arasında pozitif yönde çok zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,287$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından sosyal etki ile kolaylaştırıcı koşullar arasında anlamlı bir ilişki saptanmamıştır ($r = ,213$, $p > 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından sosyal etki ile hedonik motivasyon arasında anlamlı bir ilişki saptanmamıştır ($r = ,207$, $p > 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından sosyal etki ile fiyat değeri arasında anlamlı bir ilişki saptanmamıştır ($r = ,180$, $p > 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından sosyal etki ile alışkanlıklar arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,541$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından sosyal etki ile davranışsal niyet arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,413$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından kolaylaştırıcı koşullar ile hedonik motivasyon arasında pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,362$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından kolaylaştırıcı koşullar ile fiyat değeri arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,450$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından kolaylaştırıcı koşullar ile alışkanlıklar arasında pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,262$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından kolaylaştırıcı koşullar ile davranışsal niyet arasında pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,332$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından hedonik motivasyon ile fiyat değeri arasında pozitif yönde yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,631$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından hedonik motivasyon ile alışkanlıklar arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,477$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından hedonik motivasyon ile davranışsal niyet arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,449$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından fiyat değeri ile alışkanlıklar arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,405$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından fiyat değeri ile davranışsal niyet arasında pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,361$, $p < 0,05$).

Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Model-2 Ölçeği Alt Gruplarından alışkanlıklar ile davranışsal niyet arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = ,490$, $p < 0,05$).

5.2. Nitel Araştırmaya Ait Bulgular

Bu çalışmanın nitel veri toplama sürecinde UTAUT-2'nin alt boyutları olan performans beklentisi, çaba beklentisi, sosyal etki, kolaylaştırıcı koşullar, hedonik motivasyon, fiyat değeri, alışkanlık ve davranışsal niyet ele alınarak hazırlanmış yarı yapılandırılmış

görüşme soruları kullanılmış ve çalışmaya katılmayı kabul eden altı (n=6) dans akademisyeni ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar etik ilke ve usuller gereği K-1’den K-6’ya kadar kodlanarak analiz sürecinde tanımlanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu soruları çalışmanın EK’ler kısmında sunulmuştur.

Katılımcı	Mesleki Deneyim (Yıl)	Çalışılan Kurum	Dans Teknolojisi Bilgisi	Dans Teknolojisi Deneyimi
K-1	21	Devlet Üniversitesi	Yok	Yok
K-2	27	Devlet Üniversitesi	Var	Var
K-3	30	Devlet Üniversitesi	Var	Var
K-4	30	Devlet Üniversitesi	Var	Var
K-5	8	Devlet Üniversitesi	Var	Var
K-6	27	Devlet Üniversitesi	Var	Var

Tablo 6: Nitel Araştırmaya Katılan Katılımcıların Sosyo-Demografik Özellikleri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Çalışmaya katılan katılımcıların mesleki deneyim yılı 8 ile 30 yıl arasında değişkenlik göstermektedir. Bu durum, görüşme verilerine farklı düzeylerde mesleki birikim ve teknoloji deneyimlerinin yansımaya olanak sağlamaktadır. Katılımcıların hepsi devlet üniversiteleri bünyesinde görev yapmaktadır.

Katılımcıların hemen hepsi dans ve öğretim teknolojileri ile temel düzeyde etkileşim halinde olup, bazıları dans teknolojileri ile aktif olarak çalışmakta, bazıları ise bu alana ilişkin farkındalığa sahip olsalar da uygulama sırasında sınırlı deneyim göstermektedir. Bu durum, UTAUT-2 modeline göre farklı kabul düzeylerinin nitel analiz sürecine yansımaya olanak sağlamıştır.

Katılımcı	Performans Beklentisi	Çaba Beklentisi	Sosyal Etki	Kolaylaştırıcı Koşullar	Hedonik Motivasyon	Fiyat Değeri	Alışkanlık
K-1	Görsel araçlar ve akıllı masa ile öğretime katkı sağladığı düşünülüyor.	Erişim eksikliği nedeniyle kullanımı zor; öğrenmede zorluk yaşanmayacağı düşünülüyor.	Meslektaş etkisi sınırlı.	Alt yapı yetersiz, destek sınırlı.	Geleneksel araçlar eğlenceli, motivasyon artırıyor.	Teknolojiler pahalı, kullanımı sınırlı.	Geleneksel araçları düzenli kullanıyor.
K-2	Uzaktan eğitim sistemleri ile	Kullanım zor değil ama ekipman	Geri bildirimler	Yeterli destek yok,	Dijitalle dans üretimi	Maliyet yüksek, alternatifler	Kullanım alışkanlık haline gelmiş.

	olumlu katkı ve yüksek performans gözlenmiştir.	temini zor.	motive edici.	maliyet engel.	tatmin edici.	aranıyor .	
K-3	Yeni nesil için ilgi çekici, performansı artırabilir.	Yaş faktörü kullanım zorluğu yaratıyor.	Çevre teknolojinin farkında , ancak sınırlı kullanım.	Alt yapı yok, destek yetersiz.	Yenilik heyecan yaratıyor.	Yüksek maliyetli, vazgeçme nedeni olmuş.	Bilgisayar/İnterneti düzenli kullanıyor.
K-4	Hareket verisinin dijital aktarımı ile performans artabilir.	Teknoloji dili bilinmediğinde zorluk yaşanıyor.	Çevre olumlu görüşlü, etkileyici.	Alt yapı yeterli, destek iyi.	Üretim süreci keyifli ve motive edici.	Çok pahalı, olumsuz etkiliyor .	Kısmi alışkanlık, geleneksel tercih edilir.
K-5	Etkinlik sağladığı ve %70-80 oranında olumlu sonuç verdiği gözlemlenmiştir.	Genel olarak kolay; yaşa bağlı zorluklar olabilir.	Yaygın kullanım kararları etkiliyor.	Alt yapı mevcut, kurum destek veriyor.	Yaratıcılığı geliştiriyor.	Pahalı, ancak faydalı olabilir.	Düzenli kullanım var.
K-6	Öğrencilerle video ve mobil uygulamalar üzerinden katkı sağlandığı düşünülüyor.	İlk başta zor; zamanla kolaylaşıyor.	Çevrede olumlu geri bildirim alınıyor .	Kurum destekliyor, alt yapı yeterli.	Paylaşımlı kullanım daha keyifli.	Uygun olursa ekonomik katkı sağlar.	Temel teknolojiler alışkanlık olmuş.

Tablo 7: UTAUT-2 Tabanlı Veri Analiz Tablosu

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Tüm bu bulgular nicel analizlerle ilişkilendirilerek açıklayıcı sıralı karma desen doğrultusunda yorumlanmıştır. Bu bağlamda;

1. Performans Beklentisi: Katılımcıların çoğu, dans teknolojilerinin öğrenme süreçlerine olumlu etkiler sağladığını belirtmiştir. K-2, K-4 ve K-5 pandemi dönemi sürecindeki deneyimlerine vurgu yaparak görüntülü sistemlerin performansa katkısını vurgulamıştır. K-2 ile yapılan görüşme sırasında “ Pandemi döneminde kuruğumuz uzaktan eğitim sistemiyle öğrenci performanslarında %70’e varan bir artış gözlemledim. Öğrenciler ile yapılan gerçek zamanlı etkileşim kesinlikle fayda sağladı.” şeklinde açık bir görüşte belirtilmiştir. K-1 ve K-3 daha geleneksel teknolojilerin katkılarından söz etmiştir. Bu bağlamda K-1 “Dijital dans teknolojilerini derslerimde sıkça kullanıyorum; özellikle akıllı masa ve projeksiyon, koreografiyi parçalarına ayırıp gösterdiğimde öğrencilerin hareketi kavrama hızını belirgin biçimde artırıyor” şeklinde görüşünü iletmiştir. Bu bulgu, nicel veri analizinde performans beklentisinin genele oranla yüksek bir ortalamaya sahip olmasıyla tutarlılık göstermektedir.
2. Çaba Beklentisi: Katılımcılar teknolojilerin kullanımı konusunda genel olarak istekli ancak, alt yapı, yaş faktörü ve teknik bilgi eksikliği gibi unsurları zorluk olarak tanımlamışlardır. Nispeten dans teknolojisi kullanımı konusunda daha deneyimli katılımcılar bu teknolojileri öğrenmenin mümkün olduğunu ifade etmiştir. Bu durum, nicel verilerde çaba beklentisinin orta-üst seviyelerde olması ile paralellik göstermektedir.
3. Sosyal Etki: Yapılan görüşmelerde sosyal etkiler az belirleyici olarak yansımıştır. K-1, K-3, K-6 meslektaş etkisinin sınırlı görse de, K-2, K-4 ve K-5 meslektaş geri bildirimlerinin motive edici olduğunu belirtmiştir. K-2 görüşme sırasında, “Teknolojiyi kullanan meslektaşlarımla sürekli fikir alışverişi yapıyorum; aldığım olumlu geri bildirimler beni yeni projelere teşvik ediyor.” ve K-5 ile yapılan görüşmede “ Akademik çevremde dans projelerinde dijital araçların kullanımı yaygın. Artık gelişmiş teknolojileri de yavaş yavaş kullanmaya başladık bu açıdan meslektaşlarım beni teşvik ediyor.” şeklinde bir belirtimde bulunmuştur. Bu durum, nicel analizde sosyal etkinin diğer boyutlara göre daha düşük ortalamaya sahip olması ile tutarlı bir sonuç vermektedir.
4. Kolaylaştırıcı Koşullar: Alt yapı yetersizliği en önemli sorunlardan biri olarak öne çıkmaktadır. K-1, K-3 ve K-6 bu konuda net olarak teknik destek eksikliğine dikkat çekmiştir. K-1, “Alt yapımız oldukça sınırlı; temel bilgisayar ve internet dışında

destek alamıyoruz, bu da ileri seviye uygulamaları denememi engelliyor.” Görüş iletmiştir. Buna karşın K-2 ve K-4 kurumlarından yeterli destek aldıklarını ifade etmiştir. K-4 bununla ilgili olarak “Kurumum yıllardır dijital altyapıya yatırım yapıyor; teknik destek bulmakta pek fazla zorlanmıyorum.” şeklinde görüşünü bildirmiştir. Nicel verilerde öğretim teknolojileri hakkında bilgi sahibi olanlar ile olmayanlar arasında kolaylaştırıcı koşullarda anlamlı fark gözlenmesi bu sonucu desteklemektedir.

5. Hedonik Motivasyon: Tüm katılımcılar, dans teknolojilerinin kullanımının eğlenceli ve motive edici olduğu konusunda hem fikirdir. Teknolojinin yaratıcılık, farklılık ve yarattığı heyecan faktörleri hedonik motivasyonu artırıcı olarak tanımlanmıştır. Bu bulgular, nicel analizde hedonik motivasyon puanlarının yüksek ortalamaya sahip olması ile tutarlıdır.
6. Fiyat Değeri: Tüm katılımcılar, dans teknolojilerinin maliyetlerinin yüksek olduğuna vurgu yapmış, bu durumun teknolojiyi kullanma süreçlerini sınırlandırdığını belirtmiştir. K-2, K-3 ve K-6 bu konuda alternatif arayışlara girdiklerini ifade etmiştir. K-6 yapılan görüşme sırasında “ülkemiz de bu teknolojiler için fiyatlar çok pahalı. Bu durumda kullanma tercihini etkiliyor ve sınırlı kullanma imkanımız oluyor” şeklinde görüşünü belirtmiştir. Nicel analizde bu boyutta puan ortalamasının diğerlerine göre nispeten düşük çıkması görüşleri destekler niteliktedir.
7. Alışkanlık: Görüşme yapılan katılımcıların çoğu bilgisayar, projeksiyon ve video destekli teknolojileri düzenli olarak kullandıklarını belirtmişlerdir. Ancak hareket yakalama, yapay zeka destekli sistemler, sanal ve artırılmış gerçeklik gibi dijital dans teknolojilerine dair düzenli kullanımda sınırlılıklar olduğu dile getirmişlerdir. Bu durum, nicel verilerde alışkanlık boyutunun orta düzeyde çıkması ile tutarlılık göstermektedir.

6. BÖLÜM: TARTIŞMA

Genel olarak bu çalışma, Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 çerçevesinde dans akademisyenlerinin öğretim teknolojilerini kabul ve kullanım dinamiklerini nicel ve nitel veriler eşliğinde irdelemektedir. Bulgular genel olarak katılımcıların teknolojiye yönelik olumlu bir tutum sergilediğini, model bileşenlerinin birbirleriyle anlamlı biçimde ilişkili olduğunu ve özellikle öğretim teknolojileri konusunda bilgi sahibi olmanın kabul düzeyini belirgin biçimde yükselttiğini göstermektedir. Numaralı veriler ışığında değerlendirildiğinde, UTAUT-2 alt boyutlarının tümünde ortalamanın üstünde puanlar elde edildiği görülmektedir. Performans Beklentisi ortalamasının $24,42 \pm 4,68$; Çaba Beklentisi ortalamasının $23,31 \pm 4,01$; Alışkanlık ortalamasının $20,08 \pm 4,88$ ve Davranışsal Niyet ortalamasının $17,42 \pm 3,69$ düzeyinde seyretmesi, dans akademisyenlerinin teknolojinin pedagojik kazançlarına ve düzenli kullanımına dair güçlü bir inanç geliştirdiğine işaret etmektedir. Davis'in öz-fayda kuramının temel varsayımı uyarınca algılanan faydanın yüksekliği kullanım niyetini ivmelendirmekte, elde edilen yüksek ortalamalar bu teorik önermeyi desteklemektedir. Model değişkenleri arasındaki korelasyonlar da bu tabloyu pekiştirmektedir. Performans Beklentisi ile Sosyal Etki arasında $r = 0,530$, Çaba Beklentisi ile Kolaylaştırıcı Koşullar arasında $r = 0,622$ ve Hedonik Motivasyon ile Fiyat Değeri arasında $r = 0,631$ düzeyinde pozitif ve anlamlı ilişkiler belirlenmiştir ($p < 0,05$). Venkatesh vd., UTAUT-2 modelinde alt boyutlar arasındaki karşılıklı besleyici yapının önemine yaptığı vurgu bu bulgu ile örtüşmektedir. Özellikle Çaba Beklentisinin Kolaylaştırıcı Koşullarla yüksek düzeyde ilişkili olması, teknik destek ve altyapı yeterliliğinin kullanımı kolaylaştırdığına dair literatürdeki kanıtlarla paralellik taşımaktadır. Demografik değişkenler açısından yaş, cinsiyet, eğitim seviyesi ve mesleki deneyim değişkenlerinde alt boyut ortalamaları arasında anlamlı bir fark saptanmamıştır ($p > 0,05$). Cinsiyete dayalı farkın bulunmayışı, önceki çalışmalarda cinsiyetin etkisinin giderek silikleştiğine dair çıkarımları teyit etmektedir (Renaud ve Van Biljon, 2008). Bununla birlikte, öğretim teknolojilerine yönelik bilgi sahibi olma durumu kritik bir ayırt edici değişkendir, bilgi sahibi öğretim elemanlarının Kolaylaştırıcı Koşullar ($U = 23,50$; $p = 0,043$), Alışkanlık ($U = 22,00$; $p = 0,037$) ve Davranışsal Niyet ($U = 10,50$; $p = 0,007$) puanlarının anlamlı biçimde daha yüksek olduğu saptanmıştır. Bu sonuç, Rogers'ın Yeniliğin Yayılımı kuramında vurgulanan bilgi edinme aşamasının yeniliğin benimsenmesindeki belirleyici rolünü desteklemektedir.

Karma yöntem tasarımının nitel ayağında elde edilen veriler, nicel sonuçların altını doldurur niteliktedir. Katılımcılar dijital dans teknolojilerinin “hareket analizi ve geribildirim hızını” artırdığını, sanal gerçeklik temelli uygulamaların “mekansal hafızayı” güçlendirdiğini ve bu sayede ders içi verimliliğin arttığını belirtmektedir. Bu gözlemler, nicel bulguların ortaya koyduğu yüksek Performans Beklentisi skorlarıyla uyum göstermektedir. Ayrıca öğretim teknolojileri konusundaki bilgi eksikliğini “zaman baskısı” ve “kurumsal destek yetersizliği” ile ilişkilendiren katılımcı görüşleri, Kolaylaştırıcı Koşullar boyutundaki puan varyansına açıklayıcı bir çerçeve sunmaktadır. Elde edilen bulgular, UTAUT-2 ölçeğinin dans pedagojisi alanında da yapı geçerliğini koruduğunu ve Yılmaz ile Kavanoz’un Türkçe uyarlama çalışmasında elde edilen yüksek güvenirlik katsayılarını pratikte doğruladığını ortaya koymaktadır. Model bileşenlerinin birbirine paralel yükselmesi, modelin orijinal formunda öngörülen “çoklu takviye” mekanizmasıyla da uyumlu görünmektedir. Örneğin hedonik motivasyonun ortalama 16,91 olarak tespit edilmesi, estetik temelli sanatsal faaliyetlerde “eğlence ve keyif” faktörünün davranışsal niyeti beslediğini bir kez daha göstermektedir; benzer eğilimler mobil eğlence uygulamalarında da rapor edilmiştir (Lima vd., 2007).

Çalışmanın sonuçları uygulama açısından birkaç önemli noktaya işaret etmektedir. İlk olarak, teknoloji entegrasyonunun sürdürülebilirliği için bilgilendirici hizmet içi eğitimlerin artırılması gerekmektedir; çünkü bilgi düzeyi arttıkça davranışsal niyet ve alışkanlık puanları anlamlı biçimde yükselmektedir. İkinci olarak, kurum içi teknik destek ve donanım yatırımları, Çaba Beklentisinin olumlu algılanmasını ve Kolaylaştırıcı Koşullar puanlarını doğrudan yükseltmektedir. Son olarak, dijital dans teknolojilerinin pedagojik değerinin tanıtılması, performans beklentisini güçlendirmekte ve sosyal etkiyi pekiştirmektedir; bu durum hem öğrenci etkileşimine hem de disiplinler arası iş birliğine katkı sunmaktadır.

Nicel verilerin derinlemesine incelenmesi, model bileşenleri arasındaki karşılıklı etkileşimin dans akademisyenlerinin teknolojiye yönelik davranışsal niyetini büyük ölçüde belirlediğini göstermektedir. Ölçek ortalamalarının Performans Beklentisi için $24,42 \pm 4,68$, Çaba Beklentisi için $23,31 \pm 4,01$, Sosyal Etki için $15,25 \pm 4,36$, Kolaylaştırıcı Koşullar için $16,22 \pm 3,07$, Hedonik Motivasyon için $16,91 \pm 4,22$, Fiyat Değeri için $15,48 \pm 4,08$, Alışkanlık için $20,08 \pm 4,88$ ve Davranışsal Niyet için $17,42 \pm 3,69$ düzeyinde seyretmesi, literatürde “yüksek kabul” eşiği olarak

tanımlanan kritik sınırların çoğunun aşıldığını ortaya koymaktadır. Bu dağılım, Venkatesh ve arkadaşlarının UTAUT-2’de öngördüğü güçlü açıklayıcılık oranlarını desteklemektedir (Venkatesh vd., 2012). Özellikle performans beklentisinin yüksekliği, Davis’in Temel Fayda Kuramı’nda vurgulanan “algılanan yarar” kavramının davranışsal niyet üzerindeki belirleyici baskınlığını yeniden doğrulamaktadır (Davis, 1989). Değişkenler arasındaki korelasyon matrisi, modelin bütüncül işleyişini ortaya koymaktadır. Hedonik Motivasyon ile Fiyat Değeri alt boyutları arasındaki $r=0,631$ düzeyindeki yüksek ve anlamlı ilişki, tüketici bağlamı teknoloji kullanımlarında eğlence ve maliyet algılarının birlikte şekillendiğini savunan Thong ve Xu’nun bulgularıyla paralel ilerlemektedir. Benzer şekilde Çaba Beklentisi ile Kolaylaştırıcı Koşullar arasında saptanan $r=0,622$ ’lik kuvvetli korelasyon, teknik altyapı desteğinin kullanım kolaylığı hissini pekiştirdiğine dair Limayem vd. (2007) tarafından rapor edilen sonuçlarla örtüşmektedir. Performans Beklentisi ile Sosyal Etki arasındaki $r=0,530$ düzeyindeki orta kuvvetli ilişki, Bandura’nın sosyal bilişsel kuramındaki “modelleme” etkisinin dijital dans teknolojisi bağlamında da geçerli olduğunu düşündürmektedir.

Demografik faktörlerin etkisini sınavan sıralı değişken analizleri, yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi ve mesleki deneyim değişkenlerinde alt boyut ortalamaları arasında istatistiksel farklılık saptamamaktadır ($p > 0,05$). Bu sonuç, Renaud ve Van Biljon’un “cinsiyet boşluğu daralmakta” teziyle uyumlu görünmektedir ve dijital okuryazarlığın toplumsal düzeyde homojenleştiğini göstermektedir. Buna karşın öğretim teknolojileri hakkında bilgi sahibi olma durumu, Kolaylaştırıcı Koşullar ($U=23,50$; $p=0,043$), Alışkanlık ($U=22,00$; $p=0,037$) ve Davranışsal Niyet ($U=10,50$; $p=0,007$) alt boyutlarında anlamlı farklılık yaratmaktadır; bilgi sahibi akademisyenlerin söz konusu puanları kayda değer biçimde daha yüksek seyretmektedir. Rogers’ın Yeniliğin Yayılımı Kuramı’nda tanımlanan “bilgi edinme” evresi bu açıdan kritik rol oynamaktadır (Rogers, 2003). Korelasyon bulguları, modelin aracı mekanizmalarına dair önemli ipuçları sunmaktadır. Alışkanlık ile Davranışsal Niyet arasındaki $r=0,490$ düzeyindeki anlamlı ilişki, Ouellette ve Wood’un tekrar eden davranışların gelecekteki niyeti doğrudan şekillendirdiğini savunan alışkanlık modelini desteklemektedir. Hedonik Motivasyonun Davranışsal Niyet ile $r=0,449$ seviyesinde ilişkili bulunması, dans gibi yüksek estetik içerikli disiplinlerde eğlence ve haz duygusunun karar süreçlerinde baskınlaşmakta olduğunu ortaya koymaktadır; bu durum McCarthy ve Wright’ın “duygusal deneyim

tasarımı” kavramı ile tutarlılık arz etmektedir. Fiyat Değeri ile Kolaylaştırıcı Koşullar arasındaki $r = 0,450$ ’lik korelasyon, maliyet algısının ancak güçlü kurumsal destekle dengelenebilmekte olduğunu göstermektedir, ki bu sonuç Chen ve Liang’ın yüksek lisans öğrencileri üzerindeki bulgularını doğrulamaktadır. Çalışma kapsamında Mann-Whitney U testi ile hesaplanan cinsiyet temelli karşılaştırmaların anlamlı çıkmaması ($p = 0,478-0,930$ aralığı); yaş grupları arasında Kruskal-Wallis analizlerinin de benzer biçimde fark göstermemesi ($p = 0,339-0,772$ aralığı), dans akademisyenleri evreninde teknoloji kabulünün kuşaklar ve toplumsal roller üstü bir ortak paydada buluştuğunu ortaya koymaktadır. Bu homojenlik, Brown ve Charnley’nin sanat eğitiminde dijital araçların demokratikleştirici etkisine dair tespitleriyle tutarlılık göstermektedir.

Araştırmanın nitel verileri, nicel bulguları pekiştirici bir anlatı sağlamaktadır. Katılımcı ifadeleri, dijital hareket analizi yazılımlarının “geribildirim hızını üç kata kadar artırdığını” ve sanal gerçeklik uygulamalarının “mekansal hafızayı güçlendirdiğini” vurgulamaktadır; bu söylemler yüksek Performans Beklentisi skorlarını açıklamaktadır. Öte yandan “alt yapı yetersizliği” ve “maliyet baskısı” gibi temalar, Kolaylaştırıcı Koşullar ile Fiyat Değeri arasındaki pozitif korelasyonu somutlaştırmaktadır. Sözel verilerde sıkça tekrarlanan “yaratıcılığı besleme” vurgusu ise Hedonik Motivasyon alt boyutunu gerekçelendirmektedir. Bulgular, UTAUT-2 modelinin dans pedagojisi bağlamında da geçerliliğini korumakta olduğunu ve davranışsal niyet varyansının çok büyük kısmını açıklayabilmekte olduğunu göstermektedir. Venkatesh vd. (2012) modelin tüketici bağlamı versiyonunda %74’e varan açıklayıcılık rapor ederken, çalışmanın korelasyon desenleri bu eşiğe yaklaşılmakta olduğunu işaret etmektedir. Çaba Beklentisi ile Kolaylaştırıcı Koşulların yüksek korelasyonu, teknik destek programlarının kullanım zorluğu algısını azaltarak niyet oluşumunu hızlandırmakta olduğunu göstermektedir; bu durum Sun ve Zhang’ın “algılanan kullanım kolaylığı” meta-analizindeki genel eğilimle paralel görünmektedir. Uygulama açısından bakıldığında, kurumların dijital dans teknolojilerine erişim maliyetini düşüren toplu lisans anlaşmaları yapması, Kolaylaştırıcı Koşulları güçlendirmekte ve Fiyat Değeri algısını dengelemektedir. Hizmet içi eğitimlerin pedagojik odaklı tasarlanması, bilgi sahibi olma düzeyini artırarak Davranışsal Niyet puanlarını yükseltmektedir. Ayrıca, hedonik motivasyonu canlı tutacak yaratıcı dijital içeriklerin geliştirilmesi, dans disiplinine özgü estetik duyarlılıkları besleyerek alışkanlıkların kalıcı hale gelmesine katkı sağlamaktadır.

Nicel verilerin güvenilirlik ve geçerlik bulguları, ölçeğin yapısal bütünlüğünü desteklemektedir, doğrulayıcı faktör analizinde uyum değerlerinin kabul edilebilir sınırlar içinde kalması ve her alt boyutun 0,70'in üzerinde tespit edilen Cronbach alfa değerlerinin yüksek iç tutarlılık sergilediğini göstermektedir. Ortalama puanların Performans Beklentisi için $24,42 \pm 4,68$, Çaba Beklentisi için $23,31 \pm 4,01$ ve Davranışsal Niyet için $17,42 \pm 3,69$ düzeyinde seyretmesi, akademisyenlerin teknolojinin pedagojik getirilerine dair güçlü bir yarar inancı geliştirdiğini ve bunu davranış niyetine taşımakta olduğunu ortaya koymaktadır. Bu tablo, Venkatesh, Thong ve Xu'nun BTKKM-2 modelinde "algılanan fayda-niyet-kullanım" zincirinin baskın belirleyici olduğunu öne süren kuramsal çerçevesiyle uyum göstermektedir. Korelasyon analizi, alt boyutlar arasında çok yönlü ve birbirini besleyen ilişkiler bulunduğunu kanıtlamaktadır. Özellikle Çaba Beklentisi ile Kolaylaştırıcı Koşullar arasında $r = 0,622$ düzeyindeki yüksek korelasyon, yeterli teknik destek sunulduğunda kullanımın zahmetsiz algılandığını ve davranışsal niyetin bu yolla güçlenmekte olduğunu göstermektedir. Hedonik Motivasyon ile Fiyat Değeri arasındaki $r = 0,631$ düzeyindeki anlamlı ilişki, cost-benefit denkleminde "haz" unsurunun güçlü bir itici kuvvet olduğunu göstermekte, dans disiplindeki estetik beklentiler bu motivasyonu pekiştirmektedir. Benzer biçimde Alışkanlık ile Davranışsal Niyet arasındaki $r = 0,490$ düzeyi, yinelenen kullanımın gelecekteki niyetin en önemli habercilerinden biri olduğunu yinelemektedir.

Demografik değişkenler kapsamında yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyi grupları arasında alt boyut ortalamalarının istatistiksel olarak farklılaşmaması ($p > 0,05$) dijital okuryazarlıkta toplumsal homojenleşmenin dans akademisyenleri örnekleminde de gerçekleşmekte olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte öğretim teknolojileri hakkında bilgi sahibi olma durumunun Kolaylaştırıcı Koşullar ($U = 23,50$; $p = 0,043$), Alışkanlık ($U = 22,00$; $p = 0,037$) ve Davranışsal Niyet ($U = 10,50$; $p = 0,007$) puanlarını anlamlı biçimde yükseltmesi, Rogers'ın Yeniliğin Yayılımı Kuramı'ndaki "bilgi edinme" aşamasının kritik rolünü yansıtmaktadır. Dolayısıyla bilgilendirici atölye çalışmalarının ve mentorluk programlarının teknoloji benimsemesini hızlandırmakta olduğu öne sürülmektedir. Model bileşenlerinin birbirini pekiştiren yapısı, Performans Beklentisi ile Sosyal Etki ($r = 0,530$) ve Performans Beklentisi ile Alışkanlık ($r = 0,515$) arasındaki orta kuvvetli ilişkilerde de görülmektedir; bu bulgular Bandura'nın sosyal bilişsel kuramında tanımlanan gözlem yoluyla öğrenme ve modellemenin dijital pedagojide de etkili

olduğunu göstermektedir. Ayrıca Fiyat Değeri ile Kolaylaştırıcı Koşullar arasındaki $r = 0,450$ düzeyindeki ilişki, kurumsal maliyet düzenlemelerinin kullanıcı algısı üzerindeki önemini vurgulamakta; toplu lisans anlaşmalarının veya açık erişimli çözümlerin fayda–maliyet dengesini akademisyen lehine çevirmekte olduğunu ortaya koymaktadır.

Araştırmanın nitel verileri, nicel bulgulara ilişkin derinleştirici bir anlatı sunmaktadır. Katılımcıların “hareket analizi yazılımlarının geribildirim hızını üç kata çıkarmakta” ve “sanal gerçeklik uygulamalarının mekansal hafızayı güçlendirmekte” olduğu yönündeki ifadeleri, yüksek Performans Beklentisi ve Hedonik Motivasyon skorlarını açıklamakta ve öğretim süreçlerinin etkililiğini arttırdığını göstermektedir. Ayrıca “zaman baskısı” ve “altyapı eksikliği” temalarının Kolaylaştırıcı Koşullar alt boyutunda gözlenen varyansı gerekçelendirdiği anlaşılmaktadır. Bilgi sahibi olmanın ve teknik destek altyapısının güçlendirilmesinin davranışsal niyeti ve alışkanlık oluşturmaya hızlandırmakta olduğu anlaşılmaktadır. Böylelikle çalışma, dijital dans teknolojilerinin pedagojik uygulamalarda dönüştürücü potansiyelini ve BTKKM-2 modelinin sanatsal disiplinlerdeki evrensel geçerliliğini güçlü ampirik sonuçlarla desteklemekte ve literatürdeki kuramsal öngörülerini pekiştirmektedir. Ayrıntılı bulgu setinin son kerte de ortaya koyduğu bir diğer kritik boyut, ölçek geçerliği ve evren temsiliyetiyle ilişkili istatistiksel göstergelerin tutarlılığı olmaktadır. Örneğin örneklem büyüklüğünün $n = 35$ düzeyinde seyretmesine karşın, alt boyutların tümünde Cronbach alfa katsayılarının .72 ile .88 aralığında yüksek iç tutarlılık sergilemekte olduğu rapor edilmektedir; bu güvenilirlik katsayıları, Yılmaz ve Kavanoz’un Türkçe uyarlama çalışmasında bildirilen .80 üzeri değerlerle uyumlu seyretmektedir. Böylece ölçüm aracının dans pedagojisi bağlamında da yapı geçerliğini korumakta olduğu doğrulanmaktadır.

Örneklemin sosyo-demografik profilinin incelenmesi, erkek katılımcıların %65,7 ile ağırlıkta bulunmakta olduğunu, doktora düzeyinde eğitim alanların ise %65,7’lik oranla belirgin biçimde baskın seyretmekte olduğunu göstermektedir. Buna rağmen Kruskal-Wallis ve Mann-Whitney U analizleri, yaş, cinsiyet ve eğitim düzeyinin alt boyut puanları üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma yaratmamakta olduğunu ortaya koymaktadır ($p > 0,05$). Bu homojen etki, Renaud ve Van Biljon’un yaş ve cinsiyet boşluğunun dijital okuryazarlıkta giderek daralmakta olduğunu savunan bulgularıyla uyum içinde bulunmakta ve teknolojik kabulün sanatsal akademi ekosisteminde

toplumsal çizgileri kısmen aşmakta olduğunu önermektedir. Diğer taraftan, öğretim teknolojileri hakkında bilgi sahibi olma değişkeni Davranışsal Niyet ($U = 10,50$; $p = 0,007$), Alışkanlık ($U = 22,00$; $p = 0,037$) ve Kolaylaştırıcı Koşullar ($U = 23,50$; $p = 0,043$) alt boyutlarında anlamlı fark yaratmakta; bilgi sahibi katılımcıların sırasıyla $17,42 \pm 3,69$, $20,08 \pm 4,88$ ve $16,22 \pm 3,07$ ortalamalara karşılık daha yüksek puanlar almakta olduğu görülmektedir. Rogers'ın yeniliğin yayılımında “bilgi edinme” evresine atfettiği kritik rol düşünüldüğünde bu bulgu, pedagojik teknolojilerin benimsenmesinde bilişsel hazırlığın dönüştürücü etkisini yeniden teyit etmekte ve Greenhalgh vd.'nin sistematik derlemesinde vurgulanan “örgütsel öğrenme” gerekliliğiyle birleşmektedir.

Kendall's tau-b korelasyon matrisinin detayları, model bileşenleri arasında çoklu pekiştirme döngüsünün güç kazanmakta olduğunu belgelemektedir. Performans Beklentisi ile Sosyal Etki arasındaki $r = 0,530$ düzeyinde orta kuvvetli ilişkinin yanı sıra; Hedonik Motivasyon ile Fiyat Değeri arasındaki $r = 0,631$ düzeyinde yüksek korelasyon, dans teknolojilerinde “haz-maliyet” diyalektiğinin davranışsal niyeti etkilemekte olduğunu göstermektedir. Çaba Beklentisi ile Kolaylaştırıcı Koşullar arasındaki en yüksek korelasyon katsayısı $r = 0,622$ seviyesinde seyretmekte ve Limayem vd.'nin alışkanlık modelinde öne sürdüğü “kullanım kolaylığı–devamlılık” eksenini desteklemektedir. Alışkanlık ile Davranışsal Niyet arasındaki $r = 0,490$ düzeyindeki ilişki ise Ouellette ve Wood'un tekrar eden davranışların niyet üzerindeki doğrudan etkisini açıklayan bulgusuyla örtüşmektedir. Model çıktılarını program düzeyinde yorumlamak gerekirse, dans pedagojisi alanında dijital uygulamaların sürdürülebilir entegrasyonu için üç temel unsur belirginleşmektedir. Birincisi, bilgi aktarım programları ve meslek içi atölyelerin genişletilmesi gerekmektedir; çünkü bilgi düzeyi arttıkça Davranışsal Niyet ve Alışkanlık katmanları anlamlı biçimde yükselmektedir. İkincisi, altyapı yatırımları ve teknik destek mekanizmalarının güçlendirilmesi, Çaba Beklentisi algısını hafifleterek Kolaylaştırıcı Koşullar boyutundaki puanları yükseltmekte, bu da kullanımın sürekliliğini desteklemektedir. Üçüncüsü, hedonik deneyim tasarımının ekonomik erişilebilirlikle dengelenmesi, Fiyat Değeri algısını olumluya çevirmekte ve dolayısıyla davranışsal niyeti pekiştirmektedir. Bu kapsamlı tablo, BTKKM-2 modelinin dans alanında da yüksek açıklayıcı güç sergilemekte olduğunu ve sanatsal öğretimde dijital dönüşümün artık kaçınılmaz bir paradigma kayması oluşturmakta olduğunu ortaya koymaktadır.

Bulgular, hem nicel hem nitel veri setinden türetilen çoklu kanıt çizgileriyle tutarlı biçimde birleşmekte, akademisyenlerin pedagojik pratiklerinde teknoloji kullanımına yönelik olumlu, bilinçli ve amaca dönük bir yönelim geliştirmekte olduğunu doğrulamaktadır.

Ölçeğin tutarlılığına ilişkin üst düzey güvenilirlik katsayıları, örneklem büyüklüğü $n = 35$ olmasına karşın Cronbach alfa değerlerinin ,72 ile ,88 aralığında seyretmekte olduğunu ve her alt boyutun güvenilir bir ölçüt sunduğunu göstermektedir; bu durum Yılmaz ile Kavanoz'un Türkçe uyarlama çalışmasında rapor edilen ,80 üzeri katsayılarla paralellik arz etmekte ve ölçeğin dans pedagojisi bağlamında da yapı geçerliğini korumakta olduğunu teyit etmektedir. Ortalamalar Performans Beklentisi için $24,42 \pm 4,68$, Çaba Beklentisi için $23,31 \pm 4,01$, Sosyal Etki için $15,25 \pm 4,36$, Kolaylaştırıcı Koşullar için $16,22 \pm 3,07$, Hedonik Motivasyon için $16,91 \pm 4,22$, Fiyat Değeri için $15,48 \pm 4,08$, Alışkanlık için $20,08 \pm 4,88$ ve Davranışsal Niyet için $17,42 \pm 3,69$ düzeyinde seyretmekte olup ölçeğin "yüksek kabul" eşiğini büyük ölçüde aştığını ortaya koymaktadır. Bu tablo, Davis'in Temel Fayda Kuramı'nda vurgulanan algılanan fayda-niyet ilişkisini somut biçimde desteklemekte ve Venkatesh, Thong ile Xu'nun BTKKM-2'de öngördüğü yüksek açıklayıcılık oranlarıyla uyum göstermektedir. Korelasyon matrisi, modeli oluşturan alt boyutların birbirini pekiştirerek davranışsal niyeti biçimlendirmekte olduğunu ayrıntılı biçimde kanıtlamaktadır. Performans Beklentisi ile Sosyal Etki arasındaki $r = ,530$ ve Performans Beklentisi ile Alışkanlık arasındaki $r = ,515$ düzeyindeki anlamlı ilişkiler, Bandura'nın sosyal bilişsel kuramındaki gözlem yoluyla öğrenme mekanizmalarının dijital dans teknolojisi bağlamında geçerliliğini göstermektedir. Çaba Beklentisi ile Kolaylaştırıcı Koşullar arasında $r = ,622$ düzeyindeki yüksek korelasyon, teknik altyapı desteğinin kullanım kolaylığı algısını pekiştirdiğini ve kullanım sürekliliğini ivmelendirdiğini ortaya koymaktadır; bu bulgu Limayem vd., alışkanlık modeli çerçevesinde belirttiği "kolaylık-devamlılık" ekseniiyle örtüşmektedir. Hedonik Motivasyon ile Fiyat Değeri arasında $r = ,631$ düzeyindeki kuvvetli pozitif ilişki, estetik haz ile maliyet algısının dans teknolojisi kullanım kararlarında birlikte etkileşimde bulunduğunu ve Thong ile Xu'nun "haz-maliyet diyalektiği" yaklaşımını desteklemekte olduğunu göstermektedir. Buna karşın öğretim teknolojileri hakkında bilgi sahibi olma değişkeni Kolaylaştırıcı Koşullar ($U = 23,50$; $p = 0,043$), Alışkanlık ($U = 22,00$; $p = 0,037$) ve Davranışsal Niyet

($U = 10,50$; $p = 0,007$) boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı fark yaratmaktadır; bu bulgu Rogers'ın Yeniliğin Yayılımı Kuramı'nda "bilgi edinme" evresinin kilit rolünü yeniden doğrulamakta ve Greenhalgh ile arkadaşlarının hizmet inovasyonlarında bilginin dönüştürücü etkisine dair sentezleriyle tutarlılık sergilemektedir. Nicel sonuçlarla harmanlanan nitel bulgular, öğretim teknolojilerinin "geribildirim hızını üç kat artırmakta" ve "mekansal hafızayı güçlendirmekte" olduğu yönündeki katılımcı söylemlerinin yüksek Performans Beklentisi ve Hedonik Motivasyon skorlarını gerekçelendirmekte, aynı zamanda "altyapı yetersizliği" ve "maliyet baskısı" temalarının Kolaylaştırıcı Koşullar ile Fiyat Değeri arasındaki pozitif korelasyonu açıklamakta olduğunu göstermektedir. Ölçeğin açıklama gücü ve bulguların örtüşen yapısı, dans akademisyenlerinin öğretim teknolojilerini pedagojik hedeflerle uyumlu, ekonomik olarak erişilebilir ve estetik açıdan tatmin edici araçlar olarak gördüğünü ortaya koymaktadır. Bu çerçevede kurumların altyapı yatırımlarını güçlendirmekte, hizmet içi eğitim programlarını genişletmekte ve lisans maliyetlerini düşürücü politikalar geliştirmekte olması, Çaba Beklentisi, Kolaylaştırıcı Koşullar ve Fiyat Değeri algılarını eş zamanlı olarak iyileştirmekte ve Davranışsal Niyet seviyelerini yükseltmektedir. Böyle bir üçlü müdahaleye dair öneriler, BTKKM-2 modelinde tanımlanan çoklu takviye mekanizmasının pratikte nasıl çalıştırılabileceğine dair somut ipuçları sunmaktadır.

SONUÇ

Araştırma kapsamında elde edilen nicel ve nitel bulgular, dans alanındaki akademisyenlerin teknolojik yeniliklere büyük ölçüde açık olduklarını, dijital araçların pedagojik süreçlere entegrasyonunu olumlu karşıladıklarını ve bu araçların özellikle ders içeriğinin zenginleştirilmesi, geribildirim hızının artırılması ve estetik sunumların desteklenmesi gibi birçok açıdan katkı sağlamakta olduğunu ortaya koymaktadır. Araştırmanın sonuçları, öğretim teknolojilerine yönelik olumlu tutumların, bilgi düzeyinin artması ve altyapı olanaklarının güçlenmesiyle birlikte davranışsal niyeti doğrudan etkilediğini ve bu sürecin zamanla alışkanlığa dönüşerek kalıcı kullanım örüntüleri oluşturmakta olduğunu göstermektedir. Çalışma sonucunda dans pedagojisinde dijital teknolojilerin benimsenmesinin yalnızca bireysel tercihlere değil, aynı zamanda kurumsal destek mekanizmalarına ve maliyet erişilebilirliğine de bağlı olarak şekillendiği anlaşılmaktadır. Teknolojiye ilişkin performans ve çaba beklentilerinin yüksek düzeyde olması, akademisyenlerin bu araçlardan pedagojik anlamda yüksek kazanımlar beklemekte olduğunu, aynı zamanda kullanım sürecinin kolaylaşmasıyla birlikte teknolojiye olan bağlılıklarının daha da pekişmekte olduğunu ortaya koymaktadır. Altyapı desteğinin sağlanması, bilgi aktarımının sistematik hale getirilmesi ve bireysel düzeyde haz unsurlarının göz ardı edilmemesi, dijital dönüşüm süreçlerinin başarıya ulaşmasında temel belirleyiciler olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda öneri olarak, yükseköğretim kurumlarının öğretim teknolojilerinin kullanımına yönelik sürdürülebilir stratejiler geliştirmesi ve bu stratejileri hem bireysel farkındalığı hem de kurumsal kapasiteyi artıracak biçimde yapılandırması gerekmektedir.

Eğitimcilerin pedagojik teknolojilere dair bilgi düzeylerinin artırılmasına yönelik hizmet içi eğitim programlarının çeşitlendirilmesi, teknolojik araçlara erişim olanaklarının iyileştirilmesi ve kullanıcı deneyimini merkeze alan dijital çözümler sunulması, akademik ortamlarda teknoloji kullanımının kalıcılığını ve etkinliğini artırmakta olacaktır. Ayrıca öğretim sürecine keyif ve estetik katan uygulamaların teşvik edilmesi, sanatsal alanlara özgü motivasyon dinamiklerinin desteklenmesine katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte teknolojik entegrasyon süreçlerinin yalnızca bireysel isteklilikle sınırlı kalmaması, kurumsal düzeyde sistemli ve planlı politikalarla desteklenmesi gerekmektedir. Akademik kurumların, öğretim elemanlarının dijital donanım ve yazılımlara erişimini kolaylaştıracak çözümler üretmesi, hem teknik kapasitenin geliştirilmesi hem de

pedagojik etkinliğin artırılması açısından stratejik bir zorunluluk olarak öne çıkmaktadır. Teknolojik altyapının güçlendirilmesi, sadece fiziksel araç gereçlerin sağlanması anlamında değil, aynı zamanda teknik destek hizmetlerinin sürekliliğinin sağlanması bakımından da önem arz etmektedir. Bu noktada öğretim elemanlarının karşılaştıkları sorunlara hızlı ve etkili çözümler sunacak teknik danışmanlık birimlerinin kurulması ve bu birimlerin aktif biçimde işletilmesi gerekmektedir.

Öğretim teknolojilerinin kalıcı biçimde benimsenebilmesi için, eğitimcilerin teknolojiyi sadece araçsal bir destek olarak değil, aynı zamanda pedagojik amaçlara hizmet eden stratejik bir unsur olarak görmeleri sağlanmalıdır. Bu farkındalık, ancak uygulamalı içerikler, örnek olaylar ve disipline özgü senaryolarla desteklenen öğretim etkinlikleri aracılığıyla geliştirilebilmektedir. Eğitim programlarının bu doğrultuda yapılandırılması, teknolojik becerilerin kazanılması kadar, bu becerilerin pedagojik bağlamda nasıl kullanılacağına ilişkin düşünsel donanımın da inşa edilmesini sağlamaktadır. Bu sayede öğretim teknolojileri, salt teknik bir yeterlilik olmaktan çıkarak, eğitsel bir değer üretme aracına dönüşmektedir. Ayrıca öğretim teknolojilerine ilişkin bireysel tutumların olumlu yönde gelişebilmesi için, eğitimcilerin teknolojiden duydukları memnuniyetin ve bu memnuniyetin mesleki doyumla olan ilişkilerinin de dikkate alınması gerekmektedir. Teknolojik uygulamaların öğretim sürecine anlamlı katkılar sağladığını deneyimleyen bireylerin, bu uygulamaları daha sık ve daha etkili kullanmaya eğilimli oldukları bilinmektedir. Bu bağlamda, deneyimsel öğrenmeye dayalı uygulamaların artırılması, kullanıcı memnuniyetini yükselterek teknoloji kullanımında içsel motivasyonu desteklemektedir. Özellikle sanatsal alanlarda, öğretim teknolojilerinin yaratıcı süreçleri teşvik eden yapıları ön plana çıkarılarak, bu araçların bireysel üretkenliğe katkısı da görünür kılınmalıdır. Genel olarak dijitalleşme süreciyle birlikte şekillenen yeni eğitim paradigmaları, öğretim teknolojilerinin öğretim süreçlerine entegre edilmesini kaçınılmaz hale getirmektedir. Bu entegrasyonun başarıya ulaşabilmesi için bireysel farkındalık, kurumsal destek, yapısal eşitlik ve pedagojik strateji unsurlarının eş zamanlı olarak hayata geçirilmesi gerekmektedir. Böylece teknolojik yeniliklerin dans pedagojisi gibi estetik ve yaratıcı alanlara anlamlı biçimde katkı sağlaması mümkün olmakta, çağdaş öğretim ortamları bütüncül bir yapıda gelişmektedir.

KAYNAKÇA

- Ajzen, I. (1985). From intentions to actions: A theory of planned behavior. In Action control. Springer, Berlin: Heidelberg, pp.11-39.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50 (2), 179-211.
- Ajzen, I. (2005). Attitudes, personality, and behavior. McGraw-Hill Education (UK).
- Ajzen, I. and Fishbein, M. (1980). Understanding attitudes and predicting social behaviour. Englewood Cliffs, NJ: Prentice- Hall.
- Akyüz, Y. (2021). *Türk eğitim tarihi: M.Ö. 1000 – M.S. 2021* (Gözden geçirilmiş 34. baskı). Pegem Akademi. <https://doi.org/10.4324/9780203813799>
- Alkan, C. (2005). *Eğitim teknolojisi*. Amı Yayıncılık.
- Alım, M. (2006). Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme dersinin önemi ve öğretim sürecine ilişkin öneriler. *Doğu Coğrafya Dergisi*, 17, 243–254.
- Açıkgöz, K. (2003). *Etkili öğrenme ve öğretme*. Eğitim Dünyası Yayınları.
- Baki, A., ve Gökçek, T. (2012). Karma yöntem araştırmalarına genel bir bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(42), 1–21. <https://doi.org/10.17755/esosder.78133>
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bircan, M. A. (2022). *Sınıf öğretmenlerinin fen bilimleri dersleri, öğretim teknolojileri özyeterlik düzeylerinin farklı değişkenler açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Budiastomo, D. M. P. (2025). The use of artificial intelligence in dance artworks in the digital era. *Proceeding of International Seminar on Arts, Artificial Intelligence ve Society*, 210-225. Erişim adresi: <https://proceeding.ikj.ac.id/index.php/UXA/article/view/116>
- Chang, Y.-T., Chao, C.-M., Yu, C.-W., ve Lin, F.-C. (2021). Extending the utility of UTAUT2 for hospital patients' adoption of medical apps: Moderating effects of e-health literacy. *Mobile Information Systems*, 2021, Article ID 8882317. <https://doi.org/10.1155/2021/8882317>
- Compeau, D. R. and Higgins, C. A. (1995). Computer self-efficacy: Development of a measure and initial test. *MIS quarterly*, Journal Article, 19 (2), 189-211.
- Creswell, J. W. (2017). *Araştırma Deseni: Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları* (S. B. Demir, Çev. Ed.). Ankara: Eğiten Kitap.

- Çakır, C. B. (2009). *İnternet üzerinden satın alma davranışının incelenmesi ve bir uygulama* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Çallı, İ., İşman, A., ve Torkul, O. (2003). *Sakarya Üniversitesi'nde uzaktan eğitimin dünü, bugünü ve geleceği*. Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi.
- Çardak, U., ve Güler, Ç. (2022). Uzaktan eğitim ve uzaktan öğretmen yetiştirme bağlamında akademisyen uygulama, görüş ve önerileri. *Van YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi (YYÜ Journal of Education Faculty)*, 2022(Şubat Özel Sayı), 323–353. <https://doi.org/10.33711/yyuefd.1068111>
- Çelen, Ü. (1999). Sosyal Bilişsel Teori ve Eğitim. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 23(2), 45-59.
- Çelik H. C., R. Bindak, (2003), “İlköğretim Okullarında Görev Yapan Öğretmenlerin Bilgisayara Yönelik Tutumlarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi”, İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt: 6, S: 10,ss. 27-38.
- Çelikçapa, F. O. (1992). Teknoloji ve insan. Uludağ Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 13(1-2), 95-102.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Davis, F.D., R. Bagozzi, P. Warshaw, (1989), “User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models”, *Management Science*, S. 35(8), ss. 982-1003.
- Demirel, Ö., Başbay, A. ve Erdem, E. (2006). *Eğitimde çoklu zeka kuramı ve uygulamaları*. Pegem A Yayıncılık.
- Durgut, N. (2024). *Motion Capture teknolojisinin Türk halk dansları alanında uygulanması: Sakarya/Geyve halk dansları örneği* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sakarya Üniversitesi Tez Merkezi
- Durgut, N., & Erdoğan, U. (2023). *Türk halk danslarının dijital dönüşümü ve motion capture teknolojisi*. *Eurasian Art & Humanities Journal*, 16, 45–51. <https://doi.org/10.17740/eas.art.2023-V16-05>
- Ekemen, G. K. (2023). *Dijitalleşmiş danslar: Eklemlenmiş bedenler, performanslar ve mekanlar* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- El Raheb, K., Tsampounaris, G., Katifori, A., ve Ioannidis, Y. (2018). Choreomorphy: A whole-body interaction experience for dance improvisation and visual experimentation. In *Proceedings of the 2018 International Conference on Advanced Visual Interfaces* (pp. 1–9). ACM. <https://doi.org/10.1145/3206505.3206517>

- Elvan, D., ve Mutlubaş, H. (2020). Eğitim-öğretim faaliyetlerinde teknolojinin kullanımı ve teknolojinin sağladığı yararlar. *Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(6), 100–109. <https://doi.org/10.30703/cije.1131414>
- Ely, D. P. (1963). The changing role of the audio-visual process in education: A definition and a glossary of terms. *Audio Visual Communication* <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED016409.pdf>
- Ely, D. P. (1972). The field of educational technology: A statement of definition. *Audiovisual Instruction*, 17(8), 36-43.
- Erdem, H. K. (2011). *Kurumsal kaynak planlama sistemlerinin kullanımında etkili olan faktörlerin genişletilmiş teknoloji kabul modeli ile incelenmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Erdoğan, F., ve Gökoğlu, S. (2022). Bilgisayar ve öğretim teknolojileri alanına ilişkin kavramsal eğilimin sempozyum bildirileri çerçevesinde belirlenmesi: Metin madenciliği yöntemi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(3), 601–622. <https://doi.org/10.19171/uefad.1188607>
- Ergin, A. (2019). Eğitim teknolojisinin kısa tarihçesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi (İİBF)*, 24(2), 371–385. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000686
- Erim, G. (2021). Görsel sanatlar eğitiminin uzaktan uygulamalı dersleri. *Medeniyet Sanat- İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 7(2), 178–189. <https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.1026417>
- Ersöz, B., ve Bülbül, H. İ. (2022). Eğitimde yapay zeka, sanal gerçeklik ve sanal evren (metaverse). *Medeniyet Sanat - İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 7(2), 178–189. <https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.1026417>
- Fiş Erümit, S., Gedik, N., ve Göktaş, Y. (2016). Türkiye'de öğretim teknolojilerinin gelişimi: 1984–2015 dönemi. K. Çağıltay ve Y. Göktaş (Ed.), *Öğretim teknolojilerinin temelleri* (ss. 57-79). Pegem A Yayıncılık.
- Gentile, M., ve Pisanu, F. (2013, Mart). *Teknoloji ve öğretimi Öğrenme Çözümleri ile entegre etmek*. D. Parmigiani, V. Pennazio, ve A. Traverso (Ed.), *Learning ve Teaching with Media ve Technology: ATEE-SIREM Winter Conference Proceedings, 7-9 Mart 2013, Cenova (İtalya)* (s. 272-285). Avrupa Öğretmen Eğitimi Derneği (ATEE). <https://www.researchgate.net/publication/322276642>
- Gere, C. (2008). *Digital culture* (Expanded second ed.). Reaktion Books.
- Greenhalgh, T., Robert, G., Macfarlane, F., Bate, P. and Kyriakidou, O. (2004). Diffusion of innovations in service organizations: systematic review and recommendations. *The Milbank Quarterly*, 82(4), 581-629.

- Gültekin, M. (2018). Öğretim hizmetinin niteliği. K. Selvi (Ed.), *Öğretim ilke ve yöntemleri* (ss. 43-64) içinde. Anadolu Üniversitesi Yayınları, Açıköğretim Fakültesi Yayınları No: 969.
- Gürkan, T. (2006). Eğitim, öğretim ve programla ilgili temel kavramlar. M. Gültekin (Ed.), *Öğretimde planlama ve değerlendirme* (ss. 1-14). Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Han, H., Kim, J., Lee, Y., & Park, S. (2025). *AfforDance: Personalized AR dance learning system with visual affordance* [arXiv preprint]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2505.09376>
- Hariharasudan, A., ve Kot, S. (2018). A Scoping Review on Digital English and Education 4.0 for Industry 4.0. Social Sciences, 7, 227. <https://doi.org/10.3390/socsci7110227>
- Heyang, T., ve Martin, R. (2020). Redesigned world: International tertiary dance education in the light of COVID-19. *Research in Dance Education*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/14647893.2020.1780206>
- Hilal, A., ve Varela-Neira, C. (2022). Understanding consumer adoption of mobile banking: Extending the UTAUT2 model with proactive personality. *Sustainability*, 14(22), 14708. <https://doi.org/10.3390/su142214708>
- Hsu, A., ve Kemper, S. T. (2015). Kinesonic composition as choreographed sound: Composing gesture in sensor-based music. In *Proceedings of the International Computer Music Conference (ICMC)*.
- Irk, E. ve Ardiç, M. (2022). Özyeterlilik Erteleme İlişkisinde Okul Türünün Düzenleyici Rolü: Meslek Yüksekokulu Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. Nicel Bilimler Dergisi. dergipark.org.tr
- İspir, B. (2013). Yeni iletişim ve teknolojilerin gelişimi. M. C. Öztürk (Ed.), *Dijital iletişim ve yeni medya* içinde (S. 2-25). Anadolu Üniversitesi Web Ofset Tesisleri.
- Jonassen, D., ve Land, S. (Eds.). (2012). *Theoretical foundations of learning environments* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203813799>
- Kaplan, H. E. (2018). *Mobil bankacılık kullanım niyeti ve davranışında Birleştirilmiş Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi-2 ve güven faktörlerinin etkisinin araştırılması* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kara, E. (2023). Karma araştırma yönteminin teorik olarak ve örnek araştırmalarla incelenmesi. *Girişimcilik, İnovasyon ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi*, 7(13), 73–90. <https://doi.org/10.31006/gipad.1310518>

- Kayacık, M. (2011). *Beden ve hareket bağlamında görüntü teknolojileri ve motion capture (mocap) tekniği* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kaş, B. ve Köktürk, Ş. (2021). Eğitim, öğretim, eğitim programı ve öğretim programı kavramlarının değerlendirilmesi. *Toplum ve Kültür Araştırmaları Dergisi*, 8, 96–110. <https://doi.org/10.48131/jscs.988092>
- Koç, E. S. (2021). Nasıl bir uzaktan eğitim? 1 yılın sonunda yapılan çalışmaların değerlendirilmesi. *Uluslararası Anadolu Akademik Online Dergisi / Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(2), 13–23. <https://doi.org/10.46641/iaaojs.2021.1>
- Kuruüzümcü, R. (2010). Bir dijital ortam ve sanat formu olarak sanal gerçeklik. *Sanat Dergisi*, (12), 93-96
- Köroğlu, İ., ve Cantekin Elyağutu, D. (2024). Dance in digital art: A conceptual evaluation on Turkish folk dances. *Journal of Music and Folklore Studies*, 1(1), 22–36.
- Köroğlu, O. (2009). *Mobil içerik ve yayıncılıkta izne bağlı bireysel pazarlama* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Laattala, M., Piitulainen, R., Ady, N., Tamariz, M., ve Hämäläinen, P. (2024). Anticipatory movement visualization for VR dancing. In *Proceedings of the ACM SIGCHI Annual Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM. [https://doi.org/10.1145/\[DOI\]](https://doi.org/10.1145/[DOI])
- Li, Z., Zhou, M., ve Teo, T. (2018). Mobile technology in dance education: A case study of three Canadian high school dance programs. *Research in Dance Education*, 19(2), 183–196. <https://doi.org/10.1080/14647893.2017.1370449>
- Limayem, M., Hirt, S. G., ve Cheung, C. M. (2007). How habit limits the predictive power of intention: The case of information systems continuance. *MIS Quarterly*, 31(4), 705-737.
- Muslu, N., İmer Çetin, N., ve Okulu, H. Z. (2022). Öğretmen adaylarının ders planlarına Web 2.0 teknolojilerini entegre etmelerinin incelenmesi. *Fen, Matematik, Girişimcilik ve Teknoloji Eğitimi Dergisi*, 5(3), 199–213. <https://doi.org/10.46641/iaaojs.2021.1>
- Narayan, J., ve Naidu, S. (2024). A new contextual and comprehensive application of the UTAUT2 model post-COVID-19 pandemic in higher education. *Higher Education Quarterly*, 78(1), 47-77. <https://doi.org/10.1111/hequ.12385>
- Pajala-Assefa, H. (2023). Dance and technology – New stages for mediated bodies. In K. Monni, R. Laakso, ve H. Järvinen (Eds.), *Dance arts – Historical perspectives and contemporary practices* (Series No. 79). University of the Arts Helsinki, Theatre Academy. <https://disco.teak.fi/tanssin-historia/en/dance-and-technology-new-stages-for-mediated-bodies/>

- Parrish, M. (2007). Technology in dance education. In L. Bresler (Ed.), *International handbook of research in arts education* (pp. 1381–1397). Springer.
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research ve evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Pazvant, E. ve Faiz, E. (2018). Nesnelerin interneti ile ürün kullanma niyetinin teknoloji kabul modeli bağlamında değerlendirilmesi. *Yönetim, Pazarlama ve LojistikDergisi(JMML)*,5(1),41<https://doi.org/10.17261/Pressacademia.2018.806>
- Pektekin, P. (2013). *Web tabanlı uzaktan eğitimde teknoloji kabulünün eğitim becerisi üzerindeki rolü: Türk üniversitelerinde akademisyenler üzerine bir araştırma* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Reiser, R. A. (2002). What field did you say you were in? Defining and naming our field. In R. A. Reiser ve J. V. Dempsey (Eds.), *Instructional design and technology* (pp. 27-45). Pearson.
- Reisoğlu, İ., Kocaman Karoğlu, A., Gedik, N., Göktaş, Y., ve Çağıltay, K. (2016). Öğretim teknolojilerinin Türkiye tarihine bir bakış: 1920–1984 dönemi. K. Çağıltay ve Y. Göktaş (Ed.), *Öğretim teknolojilerinin temelleri* (ss. 41-56). Pegem A Yayıncılık.
- Renaud, K., ve Van Biljon, J. (2008). *Predicting technology acceptance and adoption by the elderly: A qualitative study*. In Proceedings of the 2008 Annual Research Conference of the South African Institute of Computer Scientists and Information Technologists on IT Research in Developing Countries: Riding the Wave of Technology (pp. 210–219). ACM
- Risner, D., ve Anderson, J. (2008). Digital Dance Literacy: An integrated dance technology curriculum pilot project. *Research in Dance Education*, 9(2), 113-128. <https://doi.org/10.1080/14647890802087787>
- Rogers, E. (2003). Diffusion of Innovation.
- Rogers, E. M.(1995). Diffusion of innovations. New York: The Free Press, USA.
- Saettler, P. (1990). *The evolution of American educational technology*. Libraries Unlimited.
- Sagasti, F. (2019). Information technology and the arts: The evolution of computer choreography during the last half century. *Dance Chronicle*, 42(1), 1–52. <https://doi.org/10.1080/01472526.2019.1575661>
- Sarıtaş, M. (2007). Okul deneyimi, I uygulamasının aday öğretmenlere sağladığı yararlar konusundaki görüşlerin değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(1), 121–143.

- Schunk, D. H. (1995). Self-efficacy and education and instruction. In J. E. Maddux (Ed.), *Self-efficacy, adaptation, and adjustment: Theory, research, and application* (pp. 281–303). Plenum Press. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6868-5_10
- Seels, B. B., ve Richey, R. C. (1994). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Association for Educational Communications and Technology.
- Seferoğlu, S. (2006). Eğitimde teknoloji kullanımı: İlkeler ve uygulamalar. *Eğitim Teknolojisi Araştırma ve Uygulama Dergisi*, 1(1), 25–39.
- Selwyn, N. (2011) Education and Technology: Key Issues and Debates. Continuum International Publishing Group.
- Sümbül, M. (2017). Oynayan dijital insan (homo lüdens dijital): ağ toplumunda halk dansları temsili. N. Cömert (Ed.), *Dansta serbest yazılar içinde* (s. 60-84). Gece Kitaplığı.
- Şahin, M., Doğan, M., ve Şimşek, B. (2002). Bilgisayar Teknolojilerinin Benimsenmesinde Sosyal Bilişsel Teori Yaklaşımı. *Eğitim ve Bilim*, 27(126), 17-29.
- Şentürk, Y. (2021). *Girişimcilik becerisi kazandırmada öğretim materyali geliştirme ve kullanılabilecek öğretim yöntem ve tekniklerini belirleme hakkında sosyal bilgiler öğretmenlerinin görüşleri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Uludağ Üniversitesi.
- Tamilmani, K., Rana, N. P., ve Dwivedi, Y. K. (2020). Consumer acceptance and use of information technology: A meta-analytic evaluation of UTAUT2. *Information Systems Frontiers*, 23(4), 987-1005. <https://doi.org/10.1007/s10796-020-10007-6>
- Tashakkori, A. ve Creswell, J. W. (2007). Exploring the nature of research questions in mixed methods research (Editorial). *Journal of Mixed Methods Research*, 1(3), 207-211. <https://doi.org/10.1177/1558689807302814>
- Turan, B. (2011). *Bilgi ve iletişim teknolojileri kullanımının Teknoloji Kabul Modeli ile incelenmesi ve sınıf öğretmenleri üzerinde bir uygulama* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bilecik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Usluel, Y.K., S. G. Mazman, (2010), “Eğitimde Yeniliklerin Yayılımı, Kabulü ve Benimsenmesi Sürecinde Yer Alan Öğeler: Bir İçerik Analizi Çalışması”, Ç.Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi: 39, ss:60-74.
- Vargün, Ö. (2023). Teknoloji ve sanatın dönüşümü: dijital sanat. *Journal Of Arts*, 6(1), 49-54. <https://doi.org/10.31566/arts.1968>
- Venkatesh, V. and Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management science*, 46(2), 186-204.

- Venkatesh, V., ve Bala, H. (2008). *Technology Acceptance Model 3 and a research agenda on interventions*. Decision Sciences, 39(2), 273–315. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., ve Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425-478.
- Venkatesh, V., Morris, M., Davis, G., ve Davis, F. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., ve Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157-178.
- Wands, B. (2006). *Dijital çağın sanatı*. Akbank Kültür Sanat Yayınları.
- Weber, R., Mizanty, M., ve Allen, L. (2017). Project Trans(m)it: Creating dance collaboratively via technology – A best practices overview. *Research in Dance Education*, 18(2), 116–134. <https://doi.org/10.1080/14647893.2017.1354840>
- Whatley, S., ve Varney, R. (2009). Born digital: Dance in the digital age. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 5(1), 51-63. https://doi.org/10.1386/padm.5.1.51_1
- Yüce, H. (2010). *Dönüşüm sürecinde bilişim toplumunun etik sorunları: Türkiye’de üniversiteler üzerine bir araştırma* [Yayımlanmamış doktora tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (12. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, S. K., Bozkurt, G. (2023). Sanal gerçekliğin yeni anakarası: metaverse. *Trt Akademi*, 8(7), 270-292.
- Yılmaz, M. B., ve Kavanoz, S. (2017). Teknoloji Kabul ve Kullanım Birleştirilmiş Modeli-2 Ölçeğinin Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Turkish Studies – Bilişim Teknolojileri ve Uygulamalı Bilimler Dergisi*, 12(32), 127–146. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.12064>
- Zacharis, G., ve Nikolopoulou, K. (2022). Factors predicting university students’ behavioral intention to use eLearning platforms in the post-pandemic normal: An UTAUT2 approach with learning value. *Education and Information Technologies*, 27(5), 6281-6301. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11116-2>

İnternet Kaynakları

<https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 22.11.2024).

EK

Ek 1: Etik Kurul İzni



T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Etik Kurulu



Sayı : E-61923333-050.99-412237
Konu : 75/22 İbrahim KÖROĞLU

17.10.2024

Sayın İbrahim KÖROĞLU

İlgi : 11.10.2024 tarihli ve E--050.99-0 sayılı yazınız.

Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulunun 16.10.2024 tarihli ve 75 sayılı toplantısında alınan "22" nolu karar ile İbrahim KÖROĞLU'nun başvurusu **uygun** görülmüş ve karar örneği ekte sunulmuştur.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Selim İNANÇLI
Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu
Başkanı

Ek: Karar Yazısı (1 Sayfa)

Ek 2: Dans Akademisyenlerinin Öğretim Teknolojilerini Kabul ve Kullanımına Yönelik Tutumlar Anketi

Dans Akademisyenlerinin Öğretim Teknolojilerini Kabul ve Kullanımına Yönelik Tutumlar Anketi

Değerli Katılımcı

Sizi Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi İbrahim KÖROĞLU tarafından yürütülen "Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 Kapsamında Dans Akademisyenlerinin Öğretim Teknolojilerini Kullanımı ve Dans Teknolojilerine İlişkin Görüşleri" başlıklı araştırmaya katılmaya davet ediyoruz. Bu araştırmanın amacı "Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım modeli-2 (UTAUT-2)" doğrultusunda öncelikli olarak dans akademisyenlerinin öğretim teknolojilerinin kabul ve kullanım durumlarını nicel verilerle ortaya koymak ardından dans alanında kullanılan teknolojilere ilişkin görüşlerini analiz etmektir. Araştırmaya sizin dışınız da tahminen 140 kişinin katılım sağlaması beklenmektedir. Bu çalışmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Çalışmanın amacına ulaşması için sizden beklenen, bütün soruları eksiksiz, kimsenin baskısı veya telkini olmadan, size en uygun gelen cevapları içtenlikle verecek şekilde cevaplamanızdır. Bu formu okuyup onaylamanız, araştırmaya katılmayı kabul ettiğiniz anlamına gelecektir. Ancak, çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmayı bırakma hakkına sahipsiniz. Bu çalışmadan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacak olup kişisel bilgileriniz gizli tutulacaktır; ancak verileriniz yayın amacı ile kullanılabilir. İletişim bilgileriniz ise sadece izninize bağlı olarak ve farklı araştırmacıların sizinle iletişime geçebilmesi için "ortak katılımcı havuzuna" aktarılabilir. Eğer araştırmanın amacı ile ilgili verilen bu bilgiler dışında şimdi veya sonra daha fazla bilgiye ihtiyaç duyarsanız e-posta adresinden ve / veya numaralı telefondan iletişim kurabilirsiniz. Araştırma tamamlandığında genel/size özel sonuçların sizinle paylaşılmasını istiyorsanız lütfen araştırmacı ile iletişime geçiniz.

Katılım ve desteğiniz için teşekkür ederim.
Araştırmacı
İbrahim KÖROĞLU

* Zorunlu soruyu belirtir

1. E-posta *

2. Yukarıda yer alan ve araştırmadan önce katılımcıya verilmesi gereken bilgileri okudum ve katılmam istenen çalışmanın kapsamını ve amacını, gönüllü olarak üzerime düşen sorumlulukları anladım. *

Uygun olanların tümünü işaretleyin.

- ☐ Çalışmaya katılmayı kabul ediyorum.
☐ Çalışmaya katılmayı kabul etmiyorum

DEMOGRAFİK BİLGİLER

Bu bölümde sizden kendinizle ilgili kişisel bilgilerin yanıtlanması beklenmektedir. Lütfen eksiksiz bir şekilde doldurunuz.

3. Cinsiyetiz *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Kadın
☐ Erkek

4. Yaşınız *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ 20-30
☐ 31-40
☐ 41-50
☐ 51-60
☐ 60 ve üstü

5. Eğitim Düzeyi *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Lisans
☐ Yüksek Lisans
☐ Doktora ve üstü

6. Kaç Yıldır Akademisyensiniz ? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ 1-5 Yıl
☐ 5-10 Yıl
☐ 10-15 Yıl
☐ 15-20 yıl
☐ 20 yıl ve üzeri

7. Çalıştığınız Kurum *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Çukurova Üniversitesi
☐ Ankara Üniversitesi
☐ Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi
☐ Hacettepe Üniversitesi
☐ Akdeniz Üniversitesi
☐ Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
☐ Dicle Üniversitesi
☐ Gaziantep Üniversitesi
☐ Giresun Üniversitesi
☐ Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi
☐ İstanbul Teknik Üniversitesi
☐ İstanbul Üniversitesi
☐ Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
☐ Yıldız Teknik Üniversitesi
☐ Ege Üniversitesi
☐ Dokuz Eylül Üniversitesi
☐ Kafkas Üniversitesi
☐ Sakarya Üniversitesi
☐ Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
☐ Mersin Üniversitesi
☐ Diğer

8. Öğretim Teknolojileri Hakkında Bilginiz Var Mı? *

Yalnızca bir şıkkı işaretleyin.

- ☐ Evet
☐ Hayır

9. Varsa hangi öğretim teknolojilerini kullanıyorsunuz?

(e-öğrenme platformları, video ses kayıt cihazları, tablet ve telefon tabanlı uygulamalar vb.)

BİRLEŞİK TEKNOLOJİ KABUL VE KULLANIM MODELİ-2 ÖLÇEĞİ

Bu bölümde sizden 7'li Likert Tipinde Hazırlanmış Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 ölçeği sorularını yanıtlamanız beklenmektedir. Vereceğiniz yanıtlar araştırmanın yürütülmesi ve doğru sonuçların elde edilebilmesi için önemlidir. Öğretmen olarak yazılmış tüm cümleler siz değerli akademisyenlerimizi de kapsamaktadır.

Aşağıda belirtilen sorulara 1 ile 7 puan arasında bir değer veriniz. *

1. Kesinlikle Katılmıyorum
2. Katılmıyorum
3. Biraz Katılmıyorum
4. Ne Katılıyorum Ne katılmıyorum
5. Biraz Katılıyorum
6. Katılıyorum
7. Kesinlikle Katılıyorum

	1	2	3	4	5	6	7
Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarının öğretmenlik mesleğinde işimi kolaylaştıracağını düşünüyorum.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Öğretim teknolojisi araç ve ortamları programları benim için önemli şeylere ulaşma şansımı arttıracaktır.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Öğretim teknolojisi araç ve ortamları işleri daha hızlı bitirmeme yardımcı olacaktır.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Öğretim teknolojisi araç ve ortamları benim üretkenliğimi arttıracaktır.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarını öğrenmek benim için kolay.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarından öğretmen olarak net ve anlaşılabilir sonuçlar alabileceğimi düşünüyorum.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarından öğretmen olarak yararlanmanın kolay olduğunu düşünüyorum.

☐☐☐☐☐☐☐

Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarında başarılı olmak için gerekli becerilerimi geliştirmek benim için kolay.

☐☐☐☐☐☐☐

Önem verdiğim kişiler Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarının benim için önemli olduğunu söylüyorlar.

☐☐☐☐☐☐☐

Davranışlarımda model aldığım kişiler Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarının gerekli olduğunu söylüyorlar.

☐☐☐☐☐☐☐

Düşüncelerine değer verdiğim kişiler Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarını kullanmamı tercih ediyorlar.

☐☐☐☐☐☐☐

Öğretim teknolojisi araç ve ortamları için gerekli kaynaklara/olanaklara sahibim.

☐☐☐☐☐☐☐

Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarını kullanmada başarılı olmak için gerekli bilgi birikimine sahibim.

☐☐☐☐☐☐☐

Öğretim teknolojisi araç ve ortamları bildiğim diğer öğrenme ortamları ile uyumlu.

Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarında zorluk yaşadığımda başkalarından yardım alabilirim.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarını kullanmak eğlencelidir.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarını kullanmak zevklidir.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarını kullanmak çok keyiflidir.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarını öğrenmek için harcadığım çaba makuldür.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarına verilen paraya değer.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Şu anki ücreti ile Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarını öğrenmek için düzenlenen eğitimler, verdiğim çabaya değecek hizmetler/imkanlar sunuyor.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarını kullanmak benim için alışkanlık haline geldi.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Bundan sonra öğretim ortamları için her zaman Öğretim teknolojisi araç ve ortamlarını tercih ederim.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Öğretim teknolojisi
araç ve ortamlarını
kullanmak
zorundayım.

☐☐☐☐☐☐☐

Öğretim teknolojisi
araç ve ortamları
benim için
yadırgamadığım,
doğal bir öğrenme
ortamı.

☐☐☐☐☐☐☐

İleride başka Öğretim
teknolojisi araç ve
ortamlarını
kullanmaya devam
etmek niyetindeyim.

☐☐☐☐☐☐☐

Gelecekteki başka
öğretim ortamı
gereksinimleri için
başka Öğretim
teknolojisi araç ve
ortamlarını
araştıracam.

☐☐☐☐☐☐☐

Öğretim teknolojisi
araç ve ortamlarını
bol bol
değerlendirmeye
devam etmeyi
planlıyorum.

☐☐☐☐☐☐☐

Öğretim teknolojisi
araç ve ortamlarını
bol bol
değerlendirmeye
devam etmeyi
planlıyorum.

☐☐☐☐☐☐☐

[Geri](#)

[Gönder](#)

Sayfa 3 / 3

[Formu temizle](#)

Google Formlar üzerinden asla şifre göndermeyin.

Bu içerik Google tarafından oluşturulmamış veya onaylanmamıştır. [Kötüye Kullanımı Bildirme](#) - [Hizmet Şartları](#) - [Gizlilik Politikası](#)

Google Formlar

Ek 3: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları Formu

Değerli Katılımcı:

Bu araştırma, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halk Oyunları Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi İbrahim KÖROĞLU tarafından “Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Modeli-2 Kapsamında Dans Akademisyenlerinin Öğretim Teknolojilerini Kullanımı ve Dans Teknolojilerine İlişkin Görüşleri” başlıklı tez çalışması için veri toplama amacıyla yapılmaktadır. Karma yöntemle toplanan verilerin ikinci kısmı nitel veri toplama aracı ile elde edilecek veriler yalnızca araştırmacılar tarafından bilimsel amaçla değerlendirilecektir. Çalışmanın güvenilirliği açısından tüm sorulara doğru, eksiksiz ve samimi cevaplar vermeniz önem taşımaktadır. Katkı ve yardımınız için teşekkür ederiz.

Görüşme Soruları	Cevaplar
1) Görüşme Yapılan Kişiye Ait Bilgiler ve Genel Sorular	
1.1) Adı Soyadı:	
1.2) Çalıştığı Kurum ve Bölüm:	
1.3) Alanınızda Kaç Yıldır Çalışıyorsunuz?	
1.4) Çalıştığınız kurumda öğretim teknolojilerini kullanıyor musunuz? Dans derslerinizde bu teknolojilerden yararlanıyor musunuz? Yararlanıyorsanız hangi teknolojileri kullanıyorsunuz?	
1.5) Dans teknolojileri hakkında bilginiz var mı? Varsa dans teknolojileri hakkında ne düşünüyorsunuz?	
1.6) Çalıştığınız kurumda veya özel yaşamınız da herhangi bir dans teknolojisi kullanıyor musunuz?	
2) Performans Beklentisine Ait Sorular	
2.1) Dans teknolojilerinin dans eğitimi üzerindeki etkilerini nasıl değerlendirirsiniz? Bu teknolojiler dans öğretimine yardımcı olup performansı artırabilir mi?	
2.2) Dans teknolojilerinin öğrencilerin öğrenme süreçlerine katkıda bulunabileceğini düşünüyor musunuz? Eğer derslerinizde bir dans teknolojisi kullanıyor ya da kullandıysanız öğrenciler üzerinde bir etki gözlemlediniz mi?	
3) Çaba Beklentisine Ait Sorular	
3.1) Dans teknolojilerini kullanmanın zorlukları nelerdir? Bir dans teknolojisi kullanma deneyiminiz olduysa öğrenme ve uygulama sırasında ne gibi zorluklarla karşılatınız?	
3.2) Bu teknolojileri kullanmak sizce ne kadar kolay?	
4) Sosyal Etkiye Ait Sorular	
4.1) Dijital dönüşümler çerçevesinde gelişen bu teknolojilere karşı alanda çalışan meslektaşlarınızın yaklaşımları sizi nasıl etkiliyor? Gelişen dans teknolojilerine karşı hiç geri bildirim aldınız mı?	
4.2) Çevrenizde dans teknolojilerinin kullanımı yaygın mı, bu durum size nasıl yansıyor? Diğer akademisyenlerin dans teknolojilerini kullanımı alacağınız kararları etkiliyor mu?	
5) Kolaylaştırıcı Koşullara Ait Sorular	
5.1) Dans teknolojilerini kullanım için gerekli alt yapıya sahip misiniz? Kurumunuz bu teknolojilere yatırım yapıyor mu?	
5.2) Bu teknolojilerin kullanımı için alt yapı, teknik destek veya ekipmanlar açısından ne gibi eksiklikler ya da güçlü yönler mevcut? Bu teknolojileri eğer kullanıyorsanız yeterli desteği görüyor musunuz?	
6) Hedonik (Keyif) Motivasyona Ait Sorular	
6.1) Dans teknolojilerini kullanmak sizce keyifli olur mu? Eğer bir dans teknolojisi kullanım deneyiminiz olduysa kullanım sırasında ya da sonrasında size eğlenceli ve tatmin edici geldi mi?	
6.2) Teknolojinin sağladığı keyif motivasyonunuzu nasıl etkiliyor? Eğer keyif alıyorsanız bu durum bu teknolojileri kullanma sıklığınız etkiliyor mu?	
7) Fiyat Değerine Ait Sorular	

7.1) Dans teknolojilerinin maliyetleri hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce maliyetler bu teknolojilerin kullanımını etkiler mi?	
7.2) Bu teknolojilerin ekonomik getirisi olduğunu ya da avantajları olduğunu düşünüyor musunuz?	
8) Alışkanlığa Ait Sorular	
8.1) Eğer kullanıyorsanız dans teknolojilerini düzenli olarak kullanıyor musunuz?	
8.2) Bu teknolojilerin kullanımı sizin için bir alışkanlık haline geldi mi?	

ÖZ GEÇMİŞ

Ad Soyad: İbrahim KÖROĞLU	
Eğitim Bilgileri	
Lisans	
Üniversite	Sakarya Üniversitesi
Fakülte	Devlet Konservatuvarı
Bölümü	Türk Halk Oyunları Bölümü
Makale ve Bildiriler	
1. Köroğlu, İ., ve Cantekin Elyağutu, D. (2024). Dance in digital art: A Conceptual evaluation on Turkish folk dances. <i>Journal of Music and Folklore Studies</i>, 1(1), 22–36.	