



**DÜZENLİ SPOR YAPAN VE YAPMAYAN SPOR
BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN SPOR
AMAÇLI MOBİL UYGULAMA KULLANIM
İSTEKLİLİKLERİ VE SADAKATLERİNİN
İNCELENMESİ**

Sedanur EĞRİÇAYIR

Yüksek Lisans Tezi

Beden Eğitimi ve Spor

Ana Bilim Dalı

Doç. Dr. Zekai ÇAKIR

2026

(Her Hakkı Saklıdır)

T.C.
BAYBURT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANA BİLİM DALI
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

DÜZENLİ SPOR YAPAN VE YAPMAYAN SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ
ÖĞRENCİLERİNİN SPOR AMAÇLI MOBİL UYGULAMA KULLANIM
İSTEKLİLİKLERİ VE SADAKATLERİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sedanur EĞRİÇAYIR

Danışman: Doç. Dr. Zekai ÇAKIR

BAYBURT - 2026

KABUL VE ONAY

Doç. Dr. Zekai ÇAKIR danışmanlığında, Sedanur EĞRİÇAYIR tarafından hazırlanan “Düzenli Spor Yapan ve Yapmayan Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Spor Amaçlı Mobil Uygulama Kullanım İsteklilikleri ve Sadakatlerinin İncelenmesi” başlıklı bu çalışma, 16.03.2026 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. Selim ASAN

Üye : Doç. Dr. Zekai ÇAKIR

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Ali CEYHAN

Bu tezin kabulü Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu’nun/...../20... tarih ve 20...../.....-..... sayılı kararıyla onaylanmıştır.

Prof. Dr. Bünyamin ALİM
Enstitü Müdürü

BEYANNAME

Bayburt Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tez yazım kılavuzuna göre Doç. Dr. Zekai ÇAKIR danışmanlığında hazırlamış olduğum “Düzenli Spor Yapan ve Yapmayan Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Spor Amaçlı Mobil Uygulama Kullanım İsteklilikleri ve Sadakatlerinin İncelenmesi” başlıklı program seçin tezimin bilimsel etik değerlere ve kurallara uygun, özgün bir çalışma olduğunu, aksinin tespit edilmesi halinde her türlü yasal yaptırımını kabul edeceğimi beyan ederim.

16.03.2026

Sedanur EĞRİÇAYIR



ÖN SÖZ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum bu çalışmayı, değerli bilgi ve katkıları ile yöneten, çalışmamın her aşamasında yardımlarını esirgemeyen hocam, Sayın Doç. Dr. Zekai ÇAKIR’a en derin saygı ve şükranlarımı sunarım.

Çalışmalarım sırasında ilgi ve desteklerini esirgemeyen bu zorlu süreç boyunca beni büyük bir sabırla destekleyen, her daim yanımda olan kıymetli aileme teşekkür ederim.

Sedanur EĞRİÇAYIR



ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DÜZENLİ SPOR YAPAN VE YAPMAYAN SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN SPOR AMAÇLI MOBİL UYGULAMA KULLANIM İSTEKLİLİKLERİ VE SADAKATLERİNİN İNCELENMESİ

Sedanur EĞRİÇAYIR

Bayburt Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Zekai ÇAKIR

Bayburt-2026, Sayfa: 62

Dijitalleşmenin hızla ilerlemesiyle birlikte mobil uygulamalar, spor ve fiziksel aktivite davranışlarının desteklenmesinde önemli bir araç hâline gelmiştir. Bu araştırmanın amacı, düzenli spor yapan ve yapmayan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım isteklilikleri ve sadakat düzeylerini karşılaştırmalı olarak incelemektir. Araştırma, gönüllü katılım esasına dayalı olarak ulaşılan 480 üniversite öğrencisi üzerinde yürütülmüştür. Veri toplama aracı olarak Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği (MUKİÖ) ve Mobil Uygulama Kullanma Sadakati Ölçeği (MUKSÖ) kullanılmış; elde edilen veriler bağımsız örneklem t-testi ve ANOVA analizleri ile değerlendirilmiştir. Bulgular, kadın öğrencilerin kullanım istekliliğinin erkeklere göre daha yüksek olduğunu; buna karşın erkek öğrencilerin sadakat düzeylerinin daha güçlü olduğunu göstermiştir. Ayrıca düzenli spor yapmayan öğrencilerin uygulamalara yönelik hem kullanım istekliliği hem de sadakat düzeylerinin düzenli spor yapanlara kıyasla daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Spor türü değişkenine göre bireysel spor yapan öğrencilerin takım sporcularından anlamlı düzeyde daha yüksek kullanım istekliliği ve sadakat düzeyine sahip olduğu görülmüştür. Öğrenim görülen bölüm açısından Spor Yöneticiliği öğrencilerinin kullanım istekliliği puanlarının daha yüksek olduğu; uygulama sadakati açısından ise Antrenörlük ve Spor Yöneticiliği öğrencilerinin daha yüksek düzeyde bağlılık sergiledikleri belirlenmiştir. Sonuç olarak spor amaçlı mobil uygulamaların, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri açısından fiziksel aktivite süreçlerini destekleyebilecek, performans takibini kolaylaştırabilecek ve dijital spor alışkanlıklarının anlaşılmasına katkı sağlayabilecek araçlar olduğu söylenebilir. Elde edilen bulguların, üniversite gençliğinde teknolojiyi spora uyarlamaya yönelik stratejilerin geliştirilmesine katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Mobil uygulamalar, spor bilimleri, kullanım istekliliği, sadakat, dijital spor teknolojileri.

ABSTRACT

M. SC. THESIS

AN INVESTIGATION INTO THE WILLINGNESS TO USE AND LOYALTY TOWARDS SPORTS-ORIENTED MOBILE APPLICATIONS AMONG SPORT SCIENCES FACULTY STUDENTS BASED ON THEIR REGULAR PHYSICAL ACTIVITY ENGAGEMENT

Sedanur EĞRİÇAYIR

Bayburt University

Institute of Graduate Studies

Department of Physical Education and Sports Teaching

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Zekai ÇAKIR

Bayburt-2026, Pages: 62

With the rapid advancement of digitalisation, mobile applications have become an important tool in supporting sports and physical activity behaviours. This study aims to comparatively examine the willingness to use and loyalty toward sports-oriented mobile applications among Faculty of Sport Sciences students who regularly engage in sports and those who do not. The research was conducted with 480 university students who volunteered. The Mobile Application Usage Willingness Scale (MAUWS) and the Mobile Application Usage Loyalty Scale (MAULS) were used as data-collection instruments, and the collected data were analysed using independent-samples t-tests and ANOVA. The findings indicated that female students demonstrated a higher willingness to use mobile applications than male students, whereas male students exhibited stronger loyalty to application use. Furthermore, students who did not participate in regular sports activities were found to possess higher levels of both willingness and loyalty toward such activities than those who regularly engaged in sports. In terms of sports type, students participating in individual sports showed significantly higher levels of willingness and loyalty than those participating in team sports. Regarding academic departments, Sports Management students had higher willingness-to-use scores, while students in both Coaching Education and Sports Management demonstrated higher levels of application loyalty. Overall, sports-oriented mobile applications may be considered effective tools for supporting physical activity, facilitating performance monitoring, and contributing to a better understanding of digital sports habits among students in the Faculty of Sport Sciences. The findings from this study are expected to contribute to the development of strategies to integrate technology into sports participation among university youth.

Keywords: Mobile applications, sport sciences, usage willingness, loyalty, digital sports technologies.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY.....	II
BEYANNAME	III
ÖN SÖZ	IV
ÖZET	V
ABSTRACT	VI
İÇİNDEKİLER.....	VII
TABLOLAR.....	IX
ŞEKİLLER.....	X
KISALTMALAR.....	XI
GİRİŞ.....	1
Araştırmanın Konusu ve Problemi	2
Araştırmanın Amacı	3
Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi	4
Araştırmanın Sınırlılıkları	4
Varsayımlar	5
Terim ve Tanımları	5
BİRİNCİ BÖLÜM.....	7
1. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	7
1.1. MOBİL UYGULAMALAR VE KULLANIM ALANLARI	9
1.1.1. Mobil Uygulama Türleri ve Özellikleri	9
1.1.2. Spor Alanında Mobil Uygulamalar ve Faydaları.....	9
1.1.3. Mobil Uygulamaların Geleceği ve Trendler	10
1.2. SPOR BİLİŞİMİ VE DİJİTALLEŞME	11
1.2.1. Spor Endüstrisinde Dijital Dönüşüm	11
1.2.2. Mobil Teknolojilerin Spor Alanındaki Yeri	11
1.2.3. Spor Amaçlı Mobil Uygulamaların Sınıflandırılması	12
1.3. SPOR MOTİVASYONU VE TEKNOLOJİK DESTEK	13
1.3.1. Spor Motivasyonu.....	14
1.3.2. Spor Teknolojilerinin Spor Motivasyonu Üzerindeki Etkisi	14
1.3.3. Sosyal Medyanın ve Toplulukların Spor Motivasyonuna Etkisi	15
1.4. SPORCU SADAKATI VE UYGULAMA KULLANIMI	15
1.4.1. Sadakat (Loyalty) ve Kullanıcı Bağlılığı	16
1.4.2. Mobil Uygulama Sadakati	17
1.4.3. Müşteri Sadakati ve Dijital Platformlarda Bağlanma	18
1.4.4. Spor Mobil Uygulamalarında Devamlılık ve Etkileşim	19
1.5. SPOR BİLİMLERİ ÖĞRENCİLERİNDE TEKNOLOJİ KULLANIMI	19
1.5.1. Teknolojiye Yönelik Tutumlar	20
1.5.2. Fiziksel Aktivite Takip Uygulamaları	21
1.5.3. Spor Yapan ve Yapmayan Bireylerin Dijital Davranış Farklılıkları	21
1.5.4. Düzenli Spor Yapanlarda Dijital Takip ve Performans Odaklı Kullanım	21
1.5.5. Spor Yapmayanlarda Motivasyon ve Başlama Niyeti	22
1.5.6. Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorileri	22
1.5.7. Sadakat ve Bağlılık Kuramları.....	23

1.6. SPOR AMAÇLI MOBİL UYGULAMA KULLANIM İSTEKLİLİĞİ	23
1.6.1. Kullanım İstekliliğini Etkileyen Faktörler	24
1.6.2. Teknolojik Engeller ve Uygulama Kullanımı	24
İKİNCİ BÖLÜM	26
2. YÖNTEM	26
2.1. ARAŞTIRMA MODELİ	26
2.2. EVREN VE ÖRNEKLEM.....	26
2.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI	26
2.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	26
2.3.2. Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği (MUKİÖ)	27
2.3.3. Mobil Uygulama Kullanma Sadakati Ölçeği (MUKSÖ).....	27
2.4. SÜREÇ/UYGULAMA	28
2.5. VERİ ANALİZİ.....	28
2.6. GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK.....	29
2.7. ARAŞTIRMACININ ROLÜ	30
2.8. ETİK ONAY	30
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	31
3. BULGULAR.....	31
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	40
Sonuç ve Tartışma	40
Sınıf Düzeyine İlişkin Sonuç ve Tartışma	45
Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği ile Sadakat Arasındaki İlişkiye Yönelik Tartışma	47
Öneriler	49
KAYNAKÇA.....	50
EKLER	58
Ek 1: Etik Onay Formu.....	58
Ek 2: Kişisel Bilgi Formu.....	59
Ek 3: Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği	60
Ek 4: Mobil Uygulama Kullanma Sadakati Ölçeği	61
ÖZ GEÇMİŞ	62

TABLÖLAR

Tablo 1: Katılımcılara Uygulanan Ölçek Puanlarının Çarpıklık (Skewness) ve Basıklık (Kurtosis) Değerleri	29
Tablo 2: Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları.....	31
Tablo 3: Cinsiyete Göre Spor Amaçlı Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği ve Sadakatine İlişkin Betimsel İstatistikler İle Bağımsız Örneklem T-Testi Sonuçları	32
Tablo 4: Düzenli Spor Yapma Değişkenine Göre MUKİÖ ve MUKSÖ İlişkin Betimsel İstatistikler İle Bağımsız Örneklem T-Testi Sonuçları	33
Tablo 5: Yapılan Spor Türü Değişkenine Göre MUKİÖ ve MUKSÖ İlişkin Betimsel İstatistikler ile Bağımsız Örneklem T-Testi Sonuçları	35
Tablo 6: Katılımcıların Bölüm Değişkenine Göre MUKİÖ ve MUKSÖ İlişkin ANOVA Testi Sonuçları	36
Tablo 7: Katılımcıların Okudukları Sınıf Değişkenine Göre MUKİÖ ve MUKSÖ İlişkin ANOVA Testi Sonuçları.....	37
Tablo 8: Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği ile Mobil Uygulama Sadakati Arasındaki Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları	39

ŞEKİLLER

Şekil 1: Cinsiyete Göre MUKİÖ ve MUKSÖ Puan Ortalamaları	33
Şekil 2: Düzenli Spor Yapma Durumuna Göre MUKİÖ ve MUKSÖ Puan Ortalamaları	34
Şekil 3: Yapılan Spor Türüne Göre MUKİÖ ve MUKSÖ Puan Ortalamaları.....	36
Şekil 4: Sınıf Düzeyine Göre MUKİÖ ve MUKSÖ Puan Ortalamaları	38
Şekil 5: MUKİÖ ile MUKSÖ Arasındaki İlişki.....	39



KISALTMALAR

ACSM	: American College of Sports Medicine	Amerikan Spor Hekimliği Koleji
AI	: Artificial Intelligence	Yapay Zekâ
ANOVA	: Analysis of Variance	Varyans Analizi
API	: Application Programming Interface	Uygulama Programlama Arayüzü
AR	: Augmented Reality	Artırılmış Gerçeklik
BDT	: Big Data Technologies	Büyük Veri Teknolojileri
CET	: Cognitive Evaluation Theory	Bilişsel Değerlendirme Kuramı
DTS	: Digital Tracking Systems	Dijital Takip Sistemleri
FA	: Physical Activity	Fiziksel Aktivite
GenAI	: Generative Artificial Intelligence	Üretken Yapay Zekâ
GPS	: Global Positioning System	Küresel Konumlandırma Sistemi
GT	: Wearable Technologies	Giyilebilir Teknolojiler
IoT	: Internet of Things	Nesnelerin İnterneti
JMIR	: Journal of Medical Internet Research	Tıbbi İnternet Araştırmaları Dergisi
Kİ	: Usage Intention	Kullanım İstekliliği
MU	: Mobile Application	Mobil Uygulama
MUKİÖ	: Mobile Application Usage Intention Scale	Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği
PE	: Physical Education	Beden Eğitimi
PETE	: Physical Education Teacher Education	Beden Eğitimi Öğretmen Eğitimi
PU	: Perceived Usefulness	Algılanan Fayda
SAD	: Loyalty Level	Sadakat Düzeyi
SBF	: Faculty of Sport Sciences	Spor Bilimleri Fakültesi
SDT	: Self-Determination Theory	Öz-Belirleme Kuramı
SEM	: Structural Equation Modeling	Yapısal Eşitlik Modellemesi
SNS	: Social Networking Sites	Sosyal Ağ Siteleri
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences	Sosyal Bilimler İçin İstatistik Paket Programı
TAM	: Technology Acceptance Model	Teknoloji Kabul Modeli
UTAUT	: Unified Theory of Acceptance and Use of Technology	Birleşik Teknoloji Kabulü ve Kullanım Teorisi
UI	: User Interface	Kullanıcı Arayüzü
UX	: User Experience	Kullanıcı Deneyimi
VR	: Virtual Reality	Sanal Gerçeklik
WHO	: World Health Organization	Dünya Sağlık Örgütü

GİRİŞ

Dijitalleşme sürecinin hız kazanmasıyla birlikte bilgi ve iletişim teknolojileri, bireylerin günlük yaşamlarının ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir. Özellikle akıllı telefonlar, yalnızca iletişim aracı olmanın ötesine geçerek kullanıcıların ihtiyaçlarına göre uyarlanabilen, çok yönlü dijital platformlara dönüşmüştür (Brown & Chalmers, 2003; Venkatesh vd., 2003). Bu dönüşümün en görünür çıktılarında biri, kullanıcıya kişiselleştirilmiş hizmet sunduğu için giderek yaygınlaşan mobil uygulamalardır. Mobil uygulamalar; eğlence, eğitim, sosyal iletişim, alışveriş, finans ve sağlık takibi gibi geniş bir yelpazede bireylerin yaşam kalitesini artırmaya yönelik yenilikçi araçlar sunmaktadır (Barwise vd., 2002; Porat & Tractinsky, 2008).

Teknolojik yeniliklerin özellikle genç nüfus tarafından hızla benimsenmesi, mobil uygulamaların kullanımını belirleyici bir faktör hâline getirmiştir. Gençler, teknolojik ürünleri hem sosyal kimliklerinin bir parçası olarak değerlendirmekte hem de gündelik yaşamlarını kolaylaştırmak amacıyla aktif biçimde kullanmaktadır (Ito vd., 2008). Türkiye’de genç nüfusun mobil teknoloji kullanımının yüksek olduğu ve özellikle sosyal medya ile mobil uygulama kullanım oranlarının küresel ölçekte dikkat çekici düzeyde olduğu görülmektedir (Ceyhan & Çakır, 2021; We Are Social & Meltwater, 2025). Bu durum, teknoloji firmaları ve uygulama geliştiricilerinin Türkiye pazarına olan ilgisini artırmakta ve mobil uygulamaların spor, sağlık ve eğitim gibi alanlarda daha etkin kullanılmasını sağlamaktadır (Doğan, 2021).

Spor alanında dijital uygulamaların yükselişi, özellikle fiziksel aktiviteyi artırmaya yönelik davranış değişikliği çalışmalarında önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır. Spor amaçlı mobil uygulamalar; egzersiz takibi, performans analizi, motivasyon artırıcı geri bildirimler, sosyal paylaşım ve oyunlaştırma gibi özellikler sayesinde kullanıcıların fiziksel aktiviteye katılım istekliliğini artırmaktadır (Romeo vd., 2019; Direito vd., 2017; Kenteris vd., 2009). Bu doğrultuda mobil teknolojiler, fiziksel aktivite davranışlarının sürdürülmesini destekleyen önemli araçlardan biri hâline gelmiştir. Bununla birlikte uygulama kullanımının sürdürülebilirliği; algılanan fayda, kullanım kolaylığı, güven, sosyal destek ve uygulamaya duyulan psikolojik bağlılık gibi unsurlara bağlı olarak değişmektedir (Davis, 1989; Venkatesh vd., 2003). Bu bağlamda sadece uygulamayı indirmek yeterli olmamakta, uygulamaya dair sadakat oluşturmak da kritik bir noktayı ifade etmektedir.

Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri, hem fiziksel aktiviteyi yaşam biçimi hâline getirmeleri hem de geleceğin spor profesyonelleri olarak bu uygulamaları kullanma potansiyelleri nedeniyle araştırma açısından uygun bir örneklem grubu olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte, alanyazında spor amaçlı mobil uygulama kullanım

istekliliği ile kullanıcı sadakati arasındaki ilişkiyi birlikte ele alan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Özellikle düzenli spor yapan ve yapmayan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin bu değişkenler açısından karşılaştırmalı olarak incelendiği araştırmalara yeterince rastlanmamaktadır. Bu durum, araştırmanın alanyazındaki sınırlı çalışmalara katkı sunması açısından önemli görülmektedir (Venkatesh vd., 2003; Fanning vd., 2012). Üniversite öğrencilerinin teknolojiyle olan güçlü etkileşimi göz önüne alındığında, spor uygulamalarının benimsenme süreçlerinin incelenmesi, fiziksel aktivite alışkanlıklarının geliştirilmesine yönelik önemli çıkarımlar sunacaktır.

Bu araştırma, düzenli spor yapan ve yapmayan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulamalara yönelik kullanım istekliliği ve sadakat düzeylerini karşılaştırmalı olarak incelemeyi amaçlamaktadır. Böylece teknoloji destekli fiziksel aktivite katılımını artırmaya yönelik stratejilerin geliştirilmesine, mobil spor uygulamalarının kullanıcı ihtiyaçlarına göre yeniden tasarlanmasına ve spor bilimleri alanında dijitalleşmeye yönelik farkındalığın artırılmasına katkı sağlanması hedeflenmektedir. Araştırma sonucunda elde edilecek bulguların, hem uygulayıcılara hem de spor temelli dijital ürün geliştiren sektör paydaşlarına yol gösterici nitelikte olacağı öngörülmektedir.

Araştırmanın Konusu ve Problemi

Günümüzde mobil teknolojilerin hızlı gelişimiyle birlikte spor ve fiziksel aktivite alanında kullanılan mobil uygulamalar bireylerin yaşamlarında önemli bir yer edinmiştir. Egzersiz planlama, performans takibi, motivasyon artırma ve davranış değişikliği sağlama gibi işlevlere sahip bu uygulamalar, özellikle genç yetişkinler arasında yaygın bir kullanım alanı bulmaktadır (Bort-Roig vd., 2014; Direito vd., 2017). Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri, hem akademik hem de kişisel yaşamlarında sporla yakından ilişkili olmaları nedeniyle, spor amaçlı mobil uygulamaları potansiyel olarak en fazla kullanan gruplardan biri olarak değerlendirilmektedir. Ancak tüm öğrencilerin bu uygulamaları aynı düzeyde benimsemediği ve kullanıcı sadakati açısından farklılıklar gösterdiği bilinmektedir.

Teknoloji kabulü literatürü, bireylerin dijital bir ürünü kullanmaya yönelik niyetlerini belirlemede algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığının kritik rol oynadığını göstermektedir (Davis, 1989; Venkatesh vd., 2003). Bununla birlikte kullanıcıların uygulamalara yönelik sadakatlerinin oluşması için yalnızca kullanım niyetinin yeterli olmadığı, aynı zamanda olumlu deneyim, motivasyon, güven ve süreklilik gerektirdiği ifade edilmektedir (Oliver, 1999; Kim vd., 2015). Spor amaçlı mobil uygulamaların yaygınlaşmasına rağmen, düzenli spor yapan ve yapmayan öğrenciler arasında kullanım istekliliği ve sadakat düzeylerinin nasıl farklılaştığına yönelik araştırmalar sınırlıdır. Özellikle sporla akademik düzeyde ilgilenen

öğrencilerin teknoloji tabanlı spor çözümlerine bakış açılarının, uygulama üreticileri ve spor alanındaki profesyoneller için önemli bilgiler sunacağı düşünülmektedir.

Bu bağlamda araştırmanın temel problemi, düzenli spor yapan ve yapmayan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım isteklilikleri ile sadakat düzeylerinin ne durumda olduğu ve bu değişkenlerin hangi faktörlere göre farklılaştığının belirlenmesidir. Araştırmanın problem cümlesi şu şekilde ifade edilebilir:

- “Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım isteklilikleri ve sadakatleri düzenli spor yapma durumlarına göre farklılık göstermekte midir?”

Bu ana problem doğrultusunda cevaplanması gereken alt problemler ise şunlardır:

- Öğrencilerin spor amaçlı mobil uygulama kullanım isteklilikleri düzenli spor yapma durumlarına göre farklılık göstermekte midir?
- Öğrencilerin spor amaçlı mobil uygulamalara yönelik sadakat düzeyleri düzenli spor yapma durumlarına göre değişmekte midir?
- Mobil uygulama kullanım davranışı cinsiyet, sınıf düzeyi ve tercih edilen uygulama türü gibi değişkenlere göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı, düzenli spor yapan ve yapmayan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım isteklilikleri ve sadakat düzeylerinin incelenmesidir. Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki alt amaçlara cevap aranacaktır:

- Spor amaçlı mobil uygulama kullanım istekliliği, düzenli spor yapan öğrenciler ile düzenli spor yapmayan öğrenciler arasında farklılık göstermekte midir?
- Spor amaçlı mobil uygulama kullanımına yönelik sadakat düzeyi, düzenli spor yapan öğrenciler ile yapmayan öğrenciler arasında farklılık göstermekte midir?
- Spor amaçlı mobil uygulama kullanım istekliliği ile kullanım sadakati arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- Kullanım istekliliği ve sadakat düzeyleri cinsiyet, sınıf düzeyi ve mobil uygulama kullanım alışkanlıklarına göre farklılık göstermekte midir?

Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi

Mobil uygulamalar, fiziksel aktiviteyi destekleme, egzersiz takibi sağlama ve motivasyon artırma özellikleriyle spor alanında giderek daha fazla kullanılmaktadır. Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri ise hem teknolojiyi aktif kullanan genç nüfus içinde yer almakta hem de gelecekte spor alanında profesyonel olarak görev alacak bireyler olmaları nedeniyle bu araştırmanın odak grubunu oluşturmaktadır.

Alanyazında, spor amaçlı mobil uygulamaların benimsenmesi, kullanım istekliliği ve sadakat kavramlarını bir arada ele alan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Ayrıca düzenli spor yapan ve yapmayan öğrencilerin dijital spor uygulamalarına yönelik davranışlarının karşılaştırmalı olarak incelenmesi yeni bir katkı niteliği taşımaktadır.

Bu araştırmanın alan yazına sağlayacağı katkılar şu şekilde özetlenebilir:

- Spor uygulamalarının kullanıcı motivasyonlarıyla ilişkisinin anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.
- Eğitim kurumlarında spor teknolojilerinin kullanımını geliştirmeye yönelik çıkarımlar sunacaktır.
- Teknoloji geliştiricilerine, uygulama içeriklerinin iyileştirilmesine yönelik yol gösterecektir.
- Spor amaçlı dijital dönüşüm sürecine bilimsel temel oluşturacaktır.

Bu açıdan çalışma, hem kuramsal olarak literatürdeki boşlukları doldurması hem de uygulamaya yönelik somut öneriler geliştirmesi bakımından önemlidir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma;

- Yalnızca Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri ile sınırlıdır.
- Örneklem belirli bir üniversite ile sınırlıdır; bu nedenle sonuçlar genellenebilirlik açısından sınırlı olabilir.
- Veri toplama aracı olarak ölçek temelli ölçümler kullanılmış olup, katılımcıların öznel beyanlarına dayanmaktadır.
- Araştırma, belirli bir zaman diliminde ve erişilebilir örneklem grubu üzerinde yürütülmüştür.

- Sadece mobil uygulama kullanımı değerlendirildiğinden giyilebilir teknoloji, akıllı saat vb. farklı dijital araçlar kapsam dışıdır.

Varsayımlar

Bu çalışmanın temel varsayımları aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

- Katılımcıların ölçeklere verdikleri cevaplar doğru, samimi ve gerçeği yansıtmaktadır.
- Kullanılan veri toplama araçları araştırılan kavramları geçerli ve güvenilir biçimde ölçmektedir.
- Üniversite öğrencileri mobil uygulamalar konusunda temel kullanım bilgisine sahiptir.
- Düzenli spor yapma beyanları katılımcıların gerçek fiziksel aktivite alışkanlıklarını temsil etmektedir.

Terim ve Tanımları

Spor Amaçlı Mobil Uygulama:

Fiziksel aktiviteyi teşvik etmeye, egzersiz takibine, motivasyon artırmaya ve sağlıklı yaşam alışkanlıklarını desteklemeye yönelik geliştirilen mobil yazılımlar (Bort-Roig vd., 2014; Direito vd., 2017).

Kullanım İstekliliği:

Bireyin bir uygulamayı kullanmaya yönelik bilişsel niyet ve motivasyon düzeyi. Teknoloji benimseme araştırmalarında davranışsal niyet ile ilişkilidir (Davis, 1989; Venkatesh vd., 2003).

Sadakat:

Kullanıcının belirli bir mobil uygulamayı tekrar kullanma eğilimi göstermesi ve alternatif uygulamalara yönelme olasılığının düşük olması durumudur (Oliver, 1999; Kim vd., 2015).

Algılanan Fayda:

Bir teknolojinin kullanımı sonucunda bireyin performans, verimlilik ve yaşam kalitesinin artacağına dair algısı (Davis, 1989).

Algılanan Kullanım Kolaylığı:

Bir teknolojinin kullanımının minimum efor gerektirdiğine ilişkin kişisel inanç (Davis, 1989).

Düzenli Spor Yapan Öğrenci:

Haftada en az 3 gün, her biri en az 30 dakika orta veya yüksek şiddette fiziksel aktiviteye katıldığını beyan eden birey (ACSM, 2021).

Düzenli Spor Yapmayan Öğrenci: Belirlenen fiziksel aktivite kriterlerinin altında kalan öğrenci (WHO, 2010; ACSM, 2021).



BİRİNCİ BÖLÜM

1. KURAMSAL ÇERÇEVE

Mobil teknoloji, günümüz toplumlarında günlük yaşam pratiklerini önemli ölçüde etkileyen bilişim gelişmeleri arasında yer almakta ve akıllı telefonlar ile tabletler üzerinden erişilebilen mobil uygulamalar aracılığıyla geniş bir kullanım alanına sahip olmaktadır (Kenteris vd., 2009; Brown & Chalmers, 2003). Teknolojinin sunduğu hızlı erişim, kişiselleştirilebilirlik, düşük maliyet ve taşınabilirlik gibi avantajlar nedeniyle mobil uygulamalar, iletişimden alışverişe, eğitimden sağlığa kadar birçok sektörde tercih edilen bir araç haline gelmiştir (Vatanasombut vd., 2008). Mobil uygulama kullanım oranındaki artış, geliştiricilerin kullanıcı beklentilerine duyarlı ve sürdürülebilir yazılım tasarlama gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır (Wijesekera vd., 2015).

Mobil uygulama pazarının büyümesi her geçen yıl ivme kazanmış; mesajlaşma, bankacılık, eğlence ve alışveriş uygulamalarının kullanıcı sayılarında dikkate değer artış yaşanmıştır (Slade vd., 2013). Bununla birlikte, mobil uygulamaların sportif faaliyetlerle entegrasyonu da hızlanmıştır. Spor ve egzersiz bilimi alanında kullanılan mobil uygulamalar; performans takibi, egzersiz planlama, motivasyonu destekleme ve sağlık davranışlarını geliştirme amacıyla yaygın bir şekilde tercih edilmeye başlanmıştır (Middelweerd vd., 2014; Schoeppe vd., 2016). Sporcular ve antrenörler; kalp atış hızı, hız, mesafe, sıçrama yüksekliği, kaldırma hızı gibi parametreleri mobil uygulamalar ve giyilebilir teknolojiler aracılığıyla takip edebilmekte, bu durum performans değerlendirme süreçlerine önemli katkılar sunduğu belirtilmektedir (Balsalobre-Fernández vd., 2015; Düking vd., 2016). Mobil sağlık uygulamaları aynı zamanda fiziksel aktivite davranışlarının izlenmesi, öz düzenleme süreçlerinin desteklenmesi ve davranış değişikliği süreçlerinin desteklenmesinde önemli dijital araçlar olarak değerlendirilmektedir (Direito vd., 2017; Middelweerd vd., 2014). Ayrıca mobil uygulamalar aracılığıyla sunulan anlık geri bildirim, hedef belirleme ve ilerleme takibi özellikleri, bireylerin fiziksel aktivite motivasyon ve uygulama etkileşimi ile ilişkili olabileceği belirtilmektedir (Baretta vd., 2019; Milne-Ives vd., 2023; Schoeppe vd., 2016).

Spor amaçlı mobil uygulamaların kullanımının yaygınlaşması, teknoloji kabulü ve kullanıcı sadakati gibi kavramsal çerçevelerin değerlendirilmesini önemli hale getirmektedir. Teknoloji Kabul Modeli'ne göre bireylerin bir teknolojiyi kullanma niyeti, büyük ölçüde algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığı ile ilişkili olduğu belirtilmektedir (Davis, 1989). Bir başka kuramsal yaklaşım olan Birleşik Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorisi (UTAUT), sosyal etki ve kolaylaştırıcı koşullar gibi değişkenlerin teknoloji kullanım niyetiyle ilişkili

olduğunu ileri sürmektedir (Venkatesh vd., 2003). Bununla birlikte, mobil uygulamaların uzun süreli kullanımını açıklamada müşteri sadakati kavramı da kritik bir rol oynamaktadır. Oliver (1999) sadakati, bireyin ürünü tekrar tercih etme eğilimini sürdüren psikolojik bir bağlılık durumu olarak tanımlamaktadır. Mobil uygulama sektöründe sadakat; kullanım sıklığı, memnuniyet, güven ve alternatiflere yönelmeme davranışıyla ilişkilidir (Kim vd., 2015).

Spor amaçlı mobil uygulamalarının üniversite öğrencileri arasında kullanımı ise özel bir önem taşımaktadır. Teknolojik yeniliklerin benimsenmesinde gençler, özellikle de üniversite öğrencileri, teknolojik yenilikleri benimsemeye yatkın kullanıcı grupları arasında yer almaktadır (Ito vd., 2008; Özata, 2009). Spor bilimleri fakültesi öğrencileri, hem mesleki gelişimleri hem de aktif yaşam tarzları nedeniyle mobil uygulama kullanımına en yatkın gruplardan biri olarak görülmektedir. Buna rağmen, düzenli spor yapan ve yapmayan öğrenciler arasında kullanım istekliliği ve sadakat düzeylerinin hangi faktörlere göre farklılaştığına dair alan yazında sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır.

Diğer taraftan mobil uygulamaların spor alanında getirdiği yenilikler, yalnızca bireysel performans takibiyle sınırlı kalmayıp toplumun fiziksel aktivite davranışlarıyla ilişkili dijital destek unsurları arasında değerlendirilmektedir (Li vd., 2022; Ferriero vd., 2020). Sporun bir ülkenin toplumsal ve ekonomik kalkınmasında kritik bir rol oynadığı düşünüldüğünde (Chappelet, 2005), teknolojik araçların sporun yaygınlaştırılması üzerindeki etkisinin araştırılması önemli görülmektedir. Ayrıca mobil uygulamaların güvenilirliği, erişilebilirliği ve kullanılabilirliği üzerine yapılan araştırmalar, spor ve egzersiz bilimlerinin uygulamalı yönünü güçlendirmektedir (Muntaner-Mas, 2019; Stojiljković vd., 2024).

Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri, hem fiziksel aktiviteyi yaşam biçimi hâline getirmeleri hem de geleceğin spor profesyonelleri olarak bu uygulamaları kullanma potansiyelleri nedeniyle araştırma açısından uygun bir örneklem grubu olarak değerlendirilmektedir (Guo vd., 2022; Zhang vd., 2022). Buna karşın, literatürde spor amaçlı mobil uygulama kullanım istekliliği ile sadakat/ sürekli kullanım niyeti ilişkisini, düzenli spor yapan ve yapmayan öğrenciler arasında karşılaştırmalı biçimde ele alan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir (Angosto vd., 2020; Faizah vd., 2024). Özellikle üniversite gençliğinin teknolojiyle ilişkisi göz önüne alındığında, spor uygulamalarının benimsenme süreçlerinin incelenmesi, fiziksel aktivite alışkanlıklarının geliştirilmesine yönelik önemli çıkarımlar sunabileceği düşünülmektedir (Guo vd., 2022; Zhang vd., 2022).

1.1. MOBİL UYGULAMALAR VE KULLANIM ALANLARI

Mobil uygulamalar, akıllı telefonlar ve tabletler gibi taşınabilir cihazlar üzerinde çalışan, belirli ihtiyaçlara yönelik tasarlanmış dijital yazılımlar olarak tanımlanmaktadır (Alalwan, 2020; Vahdat vd., 2021). İnternet erişiminin artması ve cihaz teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte mobil uygulamalar, bankacılıktan eğlenceye, sağlıktan spora kadar geniş bir kullanım alanına yayılmıştır (Barwise vd., 2002). Güncel literatürde mobil uygulamaların, kullanıcıların günlük rutinlerini dijital ortama taşıyarak "yaşam tarzı entegrasyonu" sağladığı ve bu sürecin kullanıcı bağlılığı ile ilişkili olduğu vurgulanmaktadır (Østerlie, 2025). Türkiye’de akıllı telefon sahipliğinin yüksekliği, mobil uygulamaların günlük yaşamda yaygın biçimde kullanıldığını göstermektedir.

1.1.1. Mobil Uygulama Türleri ve Özellikleri

Mobil uygulamalar, platform farklılıklarına göre iOS ve Android işletim sistemleri üzerinde geliştirilmekte ve kullanıcı deneyimi üzerinde etkili olduğu belirtilmektedir. Günümüzde kullanıcı beklentileri yalnızca temel işlevlerle sınırlı kalmamaktadır. Bulut tabanlı veri senkronizasyonu, yapay zekâ destekli öneri sistemleri, kullanıcı dostu arayüz (UI) ve kullanıcı deneyimi (UX) tasarımları mobil uygulama geliştirme süreçlerinin önemli bileşenleri arasında yer almaktadır (Vahdat vd., 2021). Mobil uygulamaların, mobil web sitelerine kıyasla daha uzun kullanım süresi ve daha yüksek kullanıcı etkileşimi sağladığı belirtilmekte; bu durum uygulama tabanlı dijital ekosistemlerin giderek güçlendiğini göstermektedir (McLean, 2018). Özellikle sosyal medya, sağlık, finans ve spor uygulamalarının milyonlarca kullanıcıya ulaşması, mobil teknolojilerin bireylerin iletişim, tüketim ve yaşam alışkanlıklarıyla ilişkili dijital dönüşüm süreçlerine katkı sunduğunu göstermektedir (Pew Research Center, 2023).

Dijital dönüşüm sürecinin hızlanmasıyla birlikte şirketler ve hizmet sağlayıcılar, rekabet avantajı elde etmek amacıyla uygulama tabanlı çözümlere daha fazla yatırım yapmaktadır. Kullanıcıların uygulama tercihlerini etkileyen başlıca faktörlerin kullanım kolaylığı, performans, güvenlik, gizlilik, kişiselleştirme, görsel tasarım ve hizmet kalitesi olduğu vurgulanmaktadır (Wijesekera vd., 2015; Alalwan, 2020). Bu doğrultuda mobil uygulama geliştirme süreçleri yalnızca teknik altyapıya dayalı bir süreç olmaktan çıkmış; kullanıcı davranışları, deneyim tasarımı ve dijital psikoloji unsurlarını da içeren çok boyutlu bir yapı hâline geldiği görülmektedir.

1.1.2. Spor Alanında Mobil Uygulamalar ve Faydaları

Mobil uygulamalar, spor ve egzersiz bilimleri alanında performans takibi, fiziksel aktivite düzeyinin izlenmesi, motivasyon yönetimi ve sağlık davranışlarının desteklenmesi gibi

çok yönlü işlevlere sahiptir. Akıllı telefonlarda bulunan kamera, GPS, ivmeölçer, jiroskop ve benzeri sensörler; koşu mesafesi, adım sayısı, hareket hızı, sıçrama performansı ve antrenman verilerinin pratik biçimde takip edilmesine olanak sağlamaktadır (Bort-Roig vd., 2014; Shaw vd., 2021). Giyilebilir teknolojiler ve mobil uygulamalar sayesinde spor performansı daha erişilebilir ve veri temelli biçimde değerlendirilmesine olanak sağlayabilmektedir (Balsalobre-Fernández vd., 2015). Bu yönüyle mobil uygulamalar, hem spor profesyonelleri hem de fiziksel aktiviteye yeni başlayan bireyler için erişilebilir ve düşük maliyetli dijital takip araçları olarak değerlendirilmektedir.

Mobil sağlık ve fiziksel aktivite uygulamaları; hedef belirleme, öz izleme, geri bildirim alma ve davranış değişikliği süreçlerini destekleyen önemli dijital araçlardır. Yapılan sistematik incelemelerde, fiziksel aktiviteyi artırmaya yönelik mobil uygulamaların özellikle kısa vadede olumlu etkiler gösterebildiği; ancak uzun dönemli sürdürülebilirlik açısından daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulduğu belirtilmektedir (Direito vd., 2017; Romeo vd., 2019). Bu nedenle spor amaçlı mobil uygulamaların, bireylerin fiziksel aktivite farkındalığı, sağlıklı yaşam davranışları ve egzersiz süreçlerinin takibi ile ilişkili dijital araçlar arasında değerlendirildiği görülmektedir (Direito vd., 2017; Middelweerd vd., 2014; Souaifi vd., 2025; Wang vd., 2025).

Spor profesyonelleri açısından mobil uygulamalar; antrenman verilerinin kaydedilmesi, biyomekanik değişkenlerin izlenmesi, performans ölçümlerinin yapılması ve kişiselleştirilmiş antrenman süreçlerinin planlanması açısından önemli avantajlar sunduğu belirtilmektedir. Shaw vd. (2021), spor ve egzersiz alanında çalışan uygulayıcıların akıllı telefon ve tablet uygulamalarını özellikle sprint hızı, sıçrama performansı ve biyomekanik verileri toplamak amacıyla kullandıklarını belirtmektedir. Bu bağlamda mobil uygulamalar, spor bilimleri alanında hem uygulayıcılar hem de bireysel kullanıcılar için veri temelli karar verme süreçlerini destekleyici teknolojik araçlar arasında değerlendirilmektedir.

1.1.3. Mobil Uygulamaların Geleceği ve Trendler

Günümüz mobil uygulama ekosistemi; yapay zekâ entegrasyonları, canlı yayın teknolojileri ve topluluk tabanlı etkileşimlerle önemli değişim süreçlerinden geçtiği görülmektedir. Özellikle üretken yapay zekâ (GenAI) teknolojilerinin spor uygulamalarına entegre edilmesiyle birlikte, sanal koçluk deneyimlerinin daha kişiselleştirilmiş, gerçek zamanlı ve etkileşim odaklı hâle geldiği görülmektedir (Sanapala, 2025). Bunun yanında canlı yayın destekli dijital platformlar; sosyal etkileşim, eğlence ve çevrim içi deneyimi bir araya getirerek kullanıcı bağlılığı ile ilişkili yeni nesil dijital ekosistemlerin ortaya çıkmasına katkı sunduğu belirtilmektedir (Chen vd., 2020; Zhang vd., 2021). Bu gelişmeler, spor ve mobil uygulama

ekosisteminin gelecekte daha akıllı, veri temelli ve kullanıcı merkezli bir yapıya dönüşme eğiliminde olduğunu göstermektedir.

1.2. SPOR BİLİŞİMİ VE DİJİTALLEŞME

Spor bilişimi, spor alanında kullanılan dijital teknolojiler aracılığıyla performans geliştirme ve veri analizi süreçlerini destekleyen bir alan olarak değerlendirilmektedir (Camkıran vd., 2021). Sporun dijitalleşmesi sürecinde “Büyük Veri” (Big Data) kullanımı, antrenörlerin sporcu gelişimini yalnızca fiziksel değil, biyometrik veriler üzerinden de değerlendirmesine katkı sağlayabilmektedir (Mănescu, 2025). Bununla birlikte canlı yayın ve etkileşim temelli dijital platformlar, kullanıcıların gerçek zamanlı iletişim kurmasına, bilgi paylaşımında bulunmasına ve sosyal etkileşim odaklı dijital deneyimler yaşamasına olanak sağlayabilmektedir (Hilvert-Bruce vd., 2018; Chen & Lin, 2018). Bu gelişmeler, spor bilişimi uygulamalarının daha kullanıcı merkezli, veri temelli ve etkileşim odaklı bir yapıya dönüşüm süreciyle ilişkili olduğu değerlendirilmektedir (Won vd., 2023).

1.2.1. Spor Endüstrisinde Dijital Dönüşüm

Dünya genelinde spor endüstrisi, dijital teknolojilerin sağladığı yeniliklerle önemli dijital dönüşüm süreçlerinden geçtiği görülmektedir. Bu dönüşüm yalnızca saha içi performansın geliştirilmesiyle sınırlı kalmamakta; taraftar etkileşimi, veri analitiği, yayıncılık, pazarlama ve sporcu sağlığı gibi birçok alanı da kapsamaktadır. Nesnelerin interneti, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, bulut bilişim ve yapay zekâ tabanlı sistemler, spor organizasyonlarının daha verimli, güvenli ve etkileşimli bir yapıya kavuşması ile ilişkilendirilmektedir (Tekin & Karakuş, 2018; Naraine, 2023). Özellikle canlı yayın, sosyal medya ve etkileşimli dijital platformların yaygınlaşması, taraftar deneyiminde daha etkileşim odaklı dijital yapıların ortaya çıkmasına katkı sunduğu belirtilmektedir (Pegoraro vd., 2010; Stavros vd., 2014; Bründl vd., 2017). Teknolojideki ilerlemeler sporu şeklen geliştirirken aynı zamanda yenilemekte ve spor teknolojisine dayalı sistemlerin kullanımını artırmaktadır (Devecioğlu & Altıngül, 2011). Nesnelerin interneti, bulut bilişim, artırılmış gerçeklik ve otonom sistemler gibi teknolojilerin spor ortamlarında yaygın şekilde kullanılmaya başlandığı belirtilmektedir (Tekin & Karakuş, 2018). Dijitalleşme sürecinde ortaya çıkan teknolojik yeniliklerin sporun toplumdaki rolü üzerinde önemli etkileri olduğu belirtilmektedir (Tjønndal, 2017).

1.2.2. Mobil Teknolojilerin Spor Alanındaki Yeri

Mobil teknolojiler, spor alanında fiziksel aktivite takibi, performans ölçümü ve egzersiz davranışlarının desteklenmesi açısından önemli bir yere sahip olduğu değerlendirilmektedir.

Akıllı telefonlarda yer alan GPS, kamera, ivmeölçer ve jiroskop gibi sensörler sayesinde kullanıcıların hareket düzeyi, mesafe, hız, adım sayısı ve bazı performans göstergeleri pratik biçimde takip edilebilmektedir (Bort-Roig vd., 2014; Silva vd., 2020). Bu yönüyle mobil uygulamalar, hem bireysel kullanıcılar hem de spor profesyonelleri için taşınabilir, düşük maliyetli ve erişilebilir ölçüm araçları olarak değerlendirilmektedir.

Spor performansı açısından mobil uygulamalar, özellikle sıçrama yüksekliği, sprint, hareket analizi ve antrenman takibi gibi alanlarda kullanılmaktadır (Balsalobre-Fernández vd., 2015), Mobil uygulamaların geleneksel laboratuvar ekipmanlarına kıyasla daha taşınabilir ve uygulanabilir alternatifler sunabileceğini göstermektedir.

Ayrıca mobil teknolojiler yalnızca performansı ölçen araçlar değil, aynı zamanda fiziksel aktivite davranışını destekleyen dijital sistemlerdir. Hedef belirleme, hatırlatıcı bildirimler, geri bildirim, ödül sistemi ve oyunlaştırma gibi özellikler, kullanıcıların egzersize katılımını ve motivasyonunu destekleyebilmektedir. Nitekim akıllı telefon uygulamalarının fiziksel aktiviteyi artırmada özellikle kısa vadede olumlu etkiler ile ilişkili olduğu belirtilmektedir (Romeo vd., 2019; Yang vd., 2022). Akıllı telefon tabanlı sağlık ve fitness uygulamalarının bireylerin fiziksel aktivite düzeylerini takip etmelerine katkı sunduğu belirtilmektedir. Ayrıca bu uygulamaların egzersiz alışkanlıklarının geliştirilmesi, biyometrik verilerin izlenmesi ve öz takip süreçlerinin desteklenmesiyle ilişkili olduğu ifade edilmektedir (Higgins, 2016). Bu doğrultuda mobil uygulamalar, fiziksel aktivite süreçlerini destekleyen, egzersiz davranışlarının izlenmesine katkı sağlayan ve kullanıcı deneyimini geliştirebilen dijital araçlar arasında değerlendirilmektedir.

1.2.3. Spor Amaçlı Mobil Uygulamaların Sınıflandırılması

Spor amaçlı mobil uygulamalar, kullanım amaçlarına ve kullanıcı ihtiyaçlarına göre farklı kategoriler altında değerlendirilmektedir. Literatürde bu uygulamaların genel olarak; performans ve antrenman takibi uygulamaları, sağlık ve fiziksel aktivite destekli uygulamalar ile sosyal etkileşim ve motivasyon odaklı uygulamalar şeklinde sınıflandırıldığı görülmektedir (Middelweerd vd., 2014; Higgins, 2016). Performans odaklı uygulamalar; sprint hızı, sıçrama yüksekliği, kuvvet analizi, kalp atım hızı ve antrenman yükü gibi sportif performans göstergelerinin takip edilmesine imkân sunmaktadır. Özellikle mobil sensör teknolojileri ve giyilebilir cihazlarla entegre çalışan uygulamalar, sporculara anlık veri takibi ve performans değerlendirmesi imkânı sunmaktadır (Balsalobre-Fernández vd., 2015).

Sağlık ve fiziksel aktivite odaklı uygulamalar ise bireylerin günlük hareket düzeylerini artırmayı, egzersiz alışkanlığı kazanmalarını ve sağlıklı yaşam davranışlarını desteklemeye

yönelik geliştirildiği belirtilmektedir. Bu uygulamalar genellikle adım sayısı, enerji tüketimi, egzersiz süresi ve fiziksel aktivite düzeyinin izlenmesine yönelik özellikler içermektedir (Direito vd., 2017). Bunun yanında sosyal etkileşim ve motivasyon temelli uygulamalar; kullanıcıların topluluklara katılmasına, performans paylaşımı yapmasına, arkadaşlarıyla rekabet etmesine ve sosyal destek almasına olanak sağlamaktadır. Sosyal paylaşım, geri bildirim, ödüllendirme ve oyunlaştırma gibi bileşenlerin kullanıcı bağlılığı ve fiziksel aktivite motivasyonu üzerinde olumlu etkilerle ilişkili olduğu belirtilmektedir (Yang vd., 2022). Bu sınıflandırma, spor bilimleri alanında mobil uygulamaların kullanım amaçlarının anlaşılması ve farklı kullanıcı profillerine uygun dijital çözümler geliştirilmesi açısından önemli bir çerçeve sunmaktadır.

1.3. SPOR MOTİVASYONU VE TEKNOLOJİK DESTEK

Spor motivasyonu, bireylerin fiziksel aktiviteye başlama, sürdürme ve performans geliştirme yönündeki davranışlarıyla ilişkili önemli psikolojik süreçlerden biri olarak değerlendirilmektedir. Öz-belirleme kuramına göre bireyin davranışları; içsel motivasyon, dışsal motivasyon ve motivasyonsuzluk gibi farklı düzeylerde açıklanabilmektedir. İçsel motivasyon, bireyin spora ilgi ve haz duyduğu için katılım göstermesini ifade ederken; dışsal motivasyon sağlık, ödül, sosyal onay veya performans beklentisi gibi dışsal faktörlerle ilişkilidir (Ryan & Deci, 2000).

Günümüzde mobil uygulamalar, giyilebilir teknolojiler ve dijital takip sistemleri, fiziksel aktivite davranışının desteklenmesinde önemli araçlar hâline gelmiştir. Akıllı sensörler ve dijital takip sistemleri, sporcuların performans süreçlerini destekleyebildiği belirtilmektedir (Tekin & Karakuş, 2018). Bu teknolojiler; hedef belirleme, öz izleme, geri bildirim, hatırlatıcı bildirimler ve ilerleme takibi gibi özellikler aracılığıyla bireylerin egzersiz sürecini daha görünür ve izlenebilir hâle gelmesine katkı sunduğu belirtilmektedir. Mobil sağlık uygulamalarının fiziksel aktiviteyi artırma ve hareketsiz davranışı azaltma konusunda etkili olabileceği sistematik inceleme ve meta-analiz çalışmalarında belirtilmektedir (Direito vd., 2017; Romeo vd., 2019).

Ayrıca oyunlaştırma, rozetler, puanlama, meydan okuma ve sosyal karşılaştırma gibi özellikler, kullanıcıların fiziksel aktiviteye yönelik ilgisini artırabilmektedir. Yang ve arkadaşları (2022), oyunlaştırılmış akıllı telefon uygulamalarının fiziksel aktivite düzeyleri üzerinde olumlu etkiler oluşturabildiğini belirtmektedir. Bu bağlamda mobil uygulamalar, yalnızca performansı ölçen araçlar değil; aynı zamanda spor motivasyonunu destekleyen, davranış değişikliği süreçlerini destekleyebilen ve fiziksel aktivite sürekliliğine katkı sağlayan dijital destek sistemleri olarak değerlendirilebilir.

1.3.1. Spor Motivasyonu

Spor motivasyonu, bireyin fiziksel aktiviteye yönelik ilgisini, devamlılığını ve hedefe ulaşma isteğini belirleyen temel unsurlardan biridir. Teknolojik destekli mobil uygulamalar; hedef belirleme, öz izleme, ilerleme takibi, hatırlatıcı bildirimler ve geri bildirim özellikleriyle bireylerin egzersiz davranışlarını destekleyebilmektedir. Mobil sağlık uygulamalarında yer alan öz izleme ve geri bildirim mekanizmalarının, fiziksel aktivite düzeyini artırmada etkili davranış değişikliği bileşenleri arasında yer aldığı belirtilmektedir (Direito vd., 2017; Middelweerd vd., 2014).

Ayrıca oyunlaştırma, sosyal paylaşım, rozet, puanlama ve meydan okuma gibi özellikler, kullanıcıların fiziksel aktiviteye yönelik ilgisini ve devamlılığını destekleyebildiği belirtilmektedir. Bu tür dijital bileşenlerin fiziksel aktivite davranışını destekleyebildiği ve özellikle kısa vadeli motivasyon üzerinde olumlu etkiler oluşturabildiği görülmektedir (Romeo vd., 2019; Yang vd., 2022). Bu bağlamda teknoloji, düzenli spor alışkanlığının kazanılmasında yalnızca yardımcı bir araç değil, aynı zamanda motivasyonu destekleyen ve fiziksel aktivite sürekliliğine katkı sunan destekleyici dijital araçlar arasında değerlendirilebilir.

1.3.2. Spor Teknolojilerinin Spor Motivasyonu Üzerindeki Etkisi

Spor teknolojileri, bireylerin egzersiz davranışlarını takip etmelerine ve fiziksel aktivite hedeflerini daha somut biçimde değerlendirmelerine olanak sağlayabilmektedir. Mobil uygulamalar ve giyilebilir cihazlar aracılığıyla sunulan adım sayısı, mesafe, kalori, kalp atım hızı ve egzersiz süresi gibi veriler, bireylerin kendi performanslarını fark etmelerine katkı sunarak öz düzenleme süreçlerini desteklemektedir. Bu tür dijital takip sistemlerinin, kullanıcıların fiziksel aktivite davranışlarını izlemelerine ve sağlıkla ilişkili hedeflere yönelmelerine katkı sağladığı belirtilmektedir (Sullivan & Lachman, 2017; Brickwood vd., 2019).

Bunun yanında spor teknolojileri, bireylere kişiselleştirilmiş geri bildirim sunarak motivasyonun sürekliliğini destekleyebilmektedir. Kullanıcıların ilerleme durumunu görmesi, hedeflerine ne ölçüde yaklaştığını değerlendirmesi ve egzersiz davranışını düzenlemesi, fiziksel aktiviteye devam etme isteğini destekleyebilmektedir. Giyilebilir aktivite takip cihazlarının özellikle öz izleme, hedef belirleme ve geri bildirim sağlama özellikleriyle davranış değişikliğini destekleyebildiği ifade edilmektedir (Lyons vd., 2014).

Ayrıca mobil uygulamalarda yer alan sosyal paylaşım, çevrim içi topluluklar, meydan okuma görevleri ve başarı bildirimleri, kullanıcıların egzersiz sürecini daha etkileşimli ve motive edici hâle getirmektedir. Bu özellikler, bireyin yalnızca kendi performansına

odaklanmasını değil, aynı zamanda sosyal destek ve rekabet aracılığıyla fiziksel aktivite davranışını sürdürmesini de destekleyebilmektedir. Bu nedenle spor teknolojileri, performans takibinin ötesinde, egzersiz motivasyonu ile ilişkili ve düzenli fiziksel aktivite alışkanlığını destekleyen önemli dijital araçlar olarak değerlendirilebilir.

1.3.3. Sosyal Medyanın ve Toplulukların Spor Motivasyonuna Etkisi

Topluluk tabanlı egzersiz uygulamaları ve sosyal medya platformları, bireylerin fiziksel aktivite süreçlerinde sosyal destek almalarına, deneyim paylaşımlarına ve diğer kullanıcılarla etkileşim kurmalarına olanak sağlamaktadır. Özellikle çevrim içi topluluklar aracılığıyla gerçekleştirilen sosyal karşılaştırma, grup desteği ve ortak hedef oluşturma süreçlerinin fiziksel aktivite motivasyonu ile ilişkili olabileceği belirtilmektedir (Maher vd., 2014). Mobil uygulamalarda yer alan arkadaş ekleme, liderlik tabloları, meydan okuma görevleri ve sosyal paylaşım özellikleri, kullanıcıların uygulamaya katılımını ve egzersiz sürekliliğini destekleyici bileşenler arasında değerlendirilmektedir (Yang vd., 2022).

Sosyal medya ve dijital topluluklar, bireylerin yalnızca fiziksel aktivite verilerini paylaşımlarına değil, aynı zamanda sosyal aidiyet ve topluluk hissi geliştirmeleriyle ilişkilendirilmektedir. Sosyal destek algısının fiziksel aktiviteye katılım üzerinde önemli bir rol oynadığı; özellikle çevrim içi topluluklardan alınan sosyal teşviklerin bireylerin motivasyon düzeyleriyle olumlu ilişkili olduğu ifade edilmektedir (Laranjo vd., 2015). Bunun yanında çevrim içi egzersiz topluluklarının kullanıcıların fiziksel aktivite alışkanlıklarını sürdürmelerine katkı sağladığı ve dijital bağlılığı destekleyebildiği belirtilmektedir (Zhang vd., 2016).

Bu bağlamda dijital topluluklar ve sosyal medya platformları, sporu bireysel bir etkinlik olmaktan çıkararak etkileşim, paylaşım ve sosyal destek temelli bir deneyime dönüşümüne katkı sunduğu değerlendirilmektedir. Mobil uygulamalarda yer alan sosyal bağların, kullanıcı sadakati ve egzersiz devamlılığı açısından önemli motivasyon kaynakları arasında yer aldığı değerlendirilmektedir.

1.4. SPORCU SADAKATİ VE UYGULAMA KULLANIMI

Dijital teknolojilerin spor alanına entegrasyonu ile birlikte spor amaçlı mobil uygulamaların kullanımı yaygın biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Bu durum, uygulama geliştiricileri açısından kullanıcıların uygulamayı benimsemesi, düzenli kullanması ve uzun vadeli bağlılık geliştirmesi önemli bir araştırma alanı olarak öne çıkarmıştır. Spor uygulamalarında kullanıcı sadakati; bireyin uygulamayı sürekli kullanma eğilimi göstermesi,

uygulamaya olumlu tutum geliřtirmesi ve uygulamayı gnlk egzersiz rutininin bir parası hline getirmesi olarak deęerlendirilmektedir (Higgins, 2016; Chen vd., 2025).

Sporcular aısından uygulama sadakatı; performans takibi, antrenman verilerinin kaydedilmesi, kiřiselleřtirilmiř geri bildirimler ve geliřim srelerinin dijital ortamda izlenebilmesi gibi avantajlarla iliřkilendirilmektedir. Mobil uygulamalar aracılıęıyla sunulan anlık veri takibi, hedef belirleme ve ilerleme analizleri, kullanıcıların uygulamaya ynelik baęlılık geliřtirmesini destekleyebildięi belirtilmektedir (Balsalobre-Fernndez vd., 2015). Bununla birlikte sadakat kavramı yalnızca davranıřsal kullanım sıklıęını deęil, aynı zamanda uygulamaya ynelik olumlu duygu, gven ve memnuniyet dzeyini de kapsamaktadır. Davranıřsal sadakat uygulamanın dzenli kullanımını ifade ederken; tutumsal sadakat uygulamaya karřı geliřtirilen olumlu psikolojik baęlılıęı iermektedir (Oliver, 1999).

Mobil spor uygulamalarında sosyal etkileřim zellikleri de kullanıcı baęlılıęı ile iliřkili faktrler arasında deęerlendirilmektedir. evrim ii topluluklar, arkadař ekleme sistemleri, sosyal paylařım zellikleri ve grup tabanlı meydan okumalar; bireylerin uygulamaya ynelik aidiyet hissini artıracıdır. zellikle sosyal destek ve sosyal karřılařtırma mekanizmalarının fiziksel aktivite motivasyonu ve uygulama kullanım sreklilięi zerinde olumlu etkilerle iliřkili olduęu belirtilmektedir (Maher vd., 2014; Zhang vd., 2016). Bunun yanında kullanım kolaylıęı, veri gvenlięi, kiřiselleřtirilmiř ierik sunumu, kullanıcı deneyimi, sosyal varlık algısı ve etkileřim dzeyi gibi unsurların uygulama sadakatinin oluřumunda nemli deęiřkenler arasında yer aldıęı ifade edilmektedir. zellikle dijital fitness topluluklarında kullanıcılar arasında kurulan etkileřim ve sosyal baęlılık hissini, uygulamaya ynelik dijital baęlılık ve kullanım sreklilięi ile iliřkili olduęu belirtilmektedir (Chen vd., 2025; Wang vd., 2054).

Ayrıca dijital yayıncılık, canlı yayın platformları ve evrim ii spor ieriklerinin yaygınlařması, kullanıcıların spor uygulamalarına ve dijital spor ekosistemine daha srekli eriřim saęlamasına katkıda bulunmaktadır. Sporun dijitalleřmesiyle birlikte kullanıcıların uygulama ierisinde kendilerini bir topluluęun parası olarak hissetmeleri, uygulama baęlılıęını ve kullanım devamlılıęını destekleyebilmektedir. Bu baęlamda spor uygulamalarında sadakat; yalnızca teknik performans zellikleriyle deęil, aynı zamanda sosyal etkileřim, gven, kullanıcı deneyimi ve kiřisel geliřim algısıyla da yakından iliřkili bir kavram olarak deęerlendirilebilir.

1.4.1. Sadakat (Loyalty) ve Kullanıcı Baęlılıęı

Sadakat, bireyin belirli bir rn, hizmet veya markayı tekrar tercih etme eęilimi gstermesi olarak tanımlanmakta ve pazarlama literatrnde srdrlebilir kullanıcı

ilişkilerinin önemli bileşenlerinden biri olarak değerlendirilmektedir (Oliver, 1999). Dijital uygulama ekosisteminde kullanıcı sadakati, bireyin alternatif uygulamalar bulunmasına rağmen mevcut uygulamayı kullanmaya devam etmesi ve uygulamaya yönelik olumlu tutum geliştirmesiyle ilişkilidir. Özellikle mobil uygulamalarda sadakat; kullanıcı memnuniyeti, algılanan fayda, kullanım kolaylığı, güven ve alışkanlık geliştirme süreçleriyle ilişkili olduğu belirtilmektedir (Bhattacharjee, 2001; Chiu vd., 2021).

Mobil spor uygulamalarında kullanıcı bağlılığı, yalnızca uygulamanın düzenli kullanımını değil; aynı zamanda uygulamanın başkalarına önerilmesi, premium özelliklerin tercih edilmesi, içerik paylaşımı yapılması ve dijital topluluklara aktif katılım gösterilmesi gibi davranışları da kapsamaktadır. Kullanıcıların kişiselleştirilmiş geri bildirimler alması, performans gelişimini takip edebilmesi ve hedef odaklı veri sunumuyla karşılaşması, uygulamaya yönelik bağlılık düzeyini destekleyebildiği belirtilmektedir (Higgins, 2016). Ayrıca sosyal etkileşim özellikleri, çevrim içi topluluklar ve oyunlaştırma bileşenlerinin de kullanıcıların uygulamaya yönelik tutumsal bağlılıklarını destekleyebildiği belirtilmektedir (Yang vd., 2022).

Spor bilimleri alanında uygulama sadakati, kullanıcı davranışlarını anlamak ve dijital spor uygulamalarının etkinliğini değerlendirmek açısından önemli bir gösterge olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle kullanıcı bağlılığı ve sadakat düzeylerinin incelenmesi, spor amaçlı mobil uygulamaların kullanıcı deneyimini geliştirme ve uzun vadeli kullanım davranışını destekleme açısından önemli çıkarımlar sunabilmektedir.

1.4.2. Mobil Uygulama Sadakati

Mobil uygulama sadakati, kullanıcıların bir uygulamayı düzenli olarak kullanmaya devam etmesi ve alternatif uygulamalar bulunmasına rağmen mevcut uygulamayı tercih etmeyi sürdürmesiyle ilişkilidir. Bilgi sistemleri literatüründe devamlı kullanım niyeti; algılanan fayda, kullanım kolaylığı, memnuniyet ve beklentilerin karşılanması gibi unsurlarla açıklanmaktadır (Bhattacharjee, 2001). Fitness ve sağlık uygulamaları özelinde de algılanan kullanım kolaylığı ve algılanan faydanın kullanıcıların uygulamayı sürdürme niyetini etkileyen önemli değişkenler arasında yer aldığı belirtilmektedir (Cho vd., 2020; Chiu vd., 2021).

Spor amaçlı mobil uygulamalarda kullanıcıların performanslarını kolayca takip edebilmesi, gelişim süreçlerini grafikler ve kişiselleştirilmiş geri bildirimler aracılığıyla görebilmesi, uygulamaya yönelik bağlılığı destekleyebilmektedir. Bunun yanında karmaşık arayüzler, teknik sorunlar, hatalı veri ölçümü ve düşük kullanıcı deneyimi, uygulama sadakatini olumsuz etkileyebilecek unsurlar arasında değerlendirilmektedir. Bu nedenle spor

uygulamalarında sade arayüz, güvenilir veri sunumu, kişiselleştirilmiş öneriler ve kullanıcı beklentilerine uygun tasarım, sadakatle ilişkili önemli unsurlar arasında değerlendirilmektedir (Beldad & Hegner, 2018).

Yapay zekâ destekli kişiselleştirme, akıllı öneri sistemleri ve bireysel hedeflere göre düzenlenen egzersiz planları, kullanıcı deneyimini güçlendirerek uygulamanın uzun süreli kullanımını destekleyebilir. Bu bağlamda mobil uygulama sadakati, yalnızca teknik özelliklerle değil; algılanan fayda, güven, kişiselleştirme, kullanım kolaylığı ve kullanıcı memnuniyetiyle birlikte değerlendirilmesi gereken çok boyutlu bir kavramdır.

1.4.3. Müşteri Sadakati ve Dijital Platformlarda Bağlanma

Dijital platformlarda bağlanma, kullanıcıların bir uygulama veya çevrim içi sistemle zaman içerisinde işlevsel ve duygusal bir ilişki geliştirmesi olarak değerlendirilmektedir. Özellikle sosyal etkileşim özelliklerine sahip mobil uygulamalarda kullanıcıların aidiyet hissi geliştirebildiği ve bunun uygulama kullanım sürekliliğini olumlu ilişkiler gösterebildiği (Hamari & Koivisto, 2015). Spor uygulamalarında yer alan topluluk sistemleri, arkadaş ekleme, liderlik tabloları, başarı rozetleri ve sosyal paylaşım özellikleri; kullanıcıların uygulama içerisinde daha aktif rol almasına ve dijital bağlılık geliştirmesine destekleyebildiği belirtilmektedir.

Mobil uygulamalarda kullanıcı bağlılığı yalnızca teknik performansla değil; kullanıcı deneyimi, sosyal destek, kişiselleştirme ve etkileşim düzeyiyle de ilişkilidir. Özellikle kişiselleştirilmiş geri bildirimler, bireysel hedeflere uygun öneriler ve kullanıcı davranışına göre şekillenen içerikler, uygulamanın algılanan değerini artırabildiği belirtilerek sadakat oluşumunu destekleyebilmektedir (Bhattacharjee, 2001). Bunun yanında oyunlaştırma, ödül sistemleri ve çevrim içi meydan okumalar gibi etkileşim odaklı bileşenlerin kullanıcıların uygulama içerisinde daha uzun süre aktif kalmasına katkı sağlayabildiği ifade edilmektedir (Yang vd., 2022).

Dijital ekonomide artan rekabet ortamı, uygulama geliştiricilerini kullanıcı deneyimini geliştiren ve bağlılığı artıran yenilikçi sistemler oluşturmaya yönelim göstermelerine neden olabilmektedir. Bu bağlamda spor amaçlı mobil uygulamalar; performans takibi, sosyal etkileşim, kişiselleştirme ve motivasyonel destek özelliklerini bir araya getirerek hem davranışsal hem de tutumsal kullanıcı sadakatini destekleyici dijital platformlar arasında değerlendirilmektedir.

1.4.4. Spor Mobil Uygulamalarında Devamlılık ve Etkileşim

Devamlılık, spor amaçlı mobil uygulama kullanıcılarının uygulamayı düzenli biçimde kullanma ve fiziksel aktivite davranışını uzun vadede sürdürme eğilimini ifade etmektedir. Güncel araştırmalar, kişiselleştirilmiş egzersiz planları, performans geri bildirimleri, hedef takibi ve kullanıcı ihtiyaçlarına göre uyarlanabilen içeriklerin devamlı kullanım kullanım devamlılığı ile ilişkili olduğu belirtilmektedir (Perez-Aranda vd., 2023). Özellikle fitness ve egzersiz uygulamalarında kullanıcı memnuniyeti, algılanan fayda ve kullanım kolaylığı gibi unsurların, uygulamaya yönelik bağlılığı güçlendirdiği belirtilmektedir.

Mobil fitness uygulamalarının, kullanıcıların fiziksel aktiviteyi sürdürmesini ve sağlıklı yaşam davranışlarını geliştirmesini destekleyici dijital sağlık araçları arasında değerlendirilmektedir (Chen vd., 2025). Etkileşim ise kullanıcıların uygulama içerisinde aktif katılım göstermeleri, egzersiz verilerini analiz etmeleri, başarılarını paylaşmaları ve dijital topluluklarla iletişim kurmaları sürecini kapsamaktadır. Son yıllarda yapılan çalışmalar, oyunlaştırma (gamification), sosyal rekabet, ödül sistemleri ve anlık geri bildirim mekanizmalarının kullanıcı etkileşimini kullanıcı etkileşimi ve uygulama sadakati ile olumlu ilişkili olduğu belirtilmektedir (Windasari & Lin, 2021; Angosto vd., 2023). Ayrıca yüksek düzeyde kullanıcı etkileşimi sağlayan mobil fitness uygulamalarının, bireylerin egzersize devam etme motivasyonlarını ve uygulamayı yeniden kullanma niyetlerini destekleyebildiği ifade edilmektedir (Perez-Aranda vd., 2023). Bu bağlamda etkileşim odaklı dijital tasarım anlayışı, spor mobil uygulamalarında kullanıcı sadakati ve sürdürülebilir fiziksel aktivite davranışının önemli bileşenlerinden biri olarak değerlendirilmektedir.

1.5. SPOR BİLİMLERİ ÖĞRENCİLERİNDE TEKNOLOJİ KULLANIMI

Spor bilimleri öğrencileri, eğitim ve antrenman süreçlerinde dijital teknolojilerden yoğun biçimde yararlanan bireyler arasında yer almaktadır. Günümüzde spor teknolojileri; performans analizi, egzersiz planlaması, fiziksel aktivite takibi, veri analizi ve bireysel gelişimin izlenmesi gibi birçok alanda aktif olarak kullanılmaktadır. Bu doğrultuda mobil uygulamalar, giyilebilir teknolojiler ve dijital antrenman sistemleri, spor bilimleri öğrencilerinin hem akademik hem de uygulamalı eğitim süreçlerinde önemli araçlar arasında değerlendirilmektedir (Yang vd., 2021). Özellikle fiziksel aktivite verilerinin anlık izlenebilmesi, kişiselleştirilmiş antrenman planlarının oluşturulabilmesi ve performans geri bildirimlerinin sunulabilmesi, bu teknolojilerin kullanımını destekleyen unsurlar arasında gösterilmektedir.

Dijital çağda yetişen üniversite öğrencilerinin teknoloji kullanımına yönelik yatkınlıklarının yüksek olduğu ve mobil uygulamaları daha hızlı benimsedikleri belirtilmektedir (Peng vd., 2023). Bunun yanında üniversitelerde dijital öğrenme ortamlarının yaygınlaşması, spor eğitimi süreçlerinde teknoloji entegrasyonunu daha da önemli hâle getirmiştir (Johannes vd., 2024). Güncel araştırmalar, spor bilimleri öğrencilerinin fiziksel aktiviteyi sürdürme, performanslarını değerlendirme ve sağlık davranışlarını takip etme amacıyla mobil fitness uygulamalarını düzenli olarak kullandıklarını ortaya koymaktadır (Sultoni vd., 2022; Chen vd., 2025). Ayrıca dijital okuryazarlık düzeyinin yüksek olmasının, spor amaçlı mobil uygulamalara yönelik kullanım istekliliği ve teknoloji temelli spor davranışları üzerinde olumlu ilişkiler gösterebildiği ifade edilmektedir (Angosto vd., 2023). Bu bağlamda spor bilimleri öğrencilerinin teknoloji kullanım düzeylerinin, gelecekteki dijital spor uygulamalarının gelişimi açısından önemli bir unsur olarak değerlendirilmektedir.

1.5.1. Teknolojiye Yönelik Tutumlar

Teknolojiye yönelik tutumlar, bireylerin dijital araçları benimseme, kullanma ve kullanımını sürdürme davranışlarıyla ilişkili önemli psikolojik değişkenlerden biri olarak değerlendirilmektedir. Spor bilimleri öğrencilerinin mobil uygulamalar, giyilebilir teknolojiler ve dijital performans takip sistemleri gibi teknolojik araçlara yönelik genel olarak olumlu tutum geliştirdikleri belirtilmektedir. Özellikle spor performansını izleme, fiziksel aktiviteyi planlama ve kişisel gelişimi takip etme gibi avantajların, öğrencilerin bu teknolojilere yönelik kullanım istekliliğiyle ilişkili olduğu ifade edilmektedir (Angosto vd., 2020). Ayrıca mobil sağlık ve fitness uygulamalarının kullanım kolaylığı, erişilebilirlik ve kişiselleştirilmiş geri bildirim özelliklerinin kullanıcıların teknolojiye yönelik olumlu algılarla ilişkili olduğu belirtilmektedir (Yang & Koenigstorfer, 2021).

Bununla birlikte teknolojiye yönelik tutumların bireyler arasında farklılık gösterebildiği görülmektedir. Veri gizliliği endişeleri, teknik bilgi eksikliği, kullanım karmaşıklığı ve dijital güvenlik kaygıları gibi faktörler bazı öğrencilerin mobil uygulamalara karşı daha temkinli yaklaşımlarına ilişkili olabilmektedir. Özellikle öz yeterlilik düzeyi düşük bireylerin dijital spor uygulamalarını kullanma konusunda daha çekingen davranabildikleri ifade edilmektedir (Vinnikova vd., 2020). Bu nedenle spor bilimleri öğrencilerinin teknoloji kullanımına yönelik olumlu tutum geliştirebilmeleri için dijital okuryazarlık becerilerinin desteklenmesi ve kullanıcı dostu teknolojik sistemlerin geliştirilmesi gerektiği değerlendirilmektedir.

1.5.2. Fiziksel Aktivite Takip Uygulamaları

Fiziksel aktivite takip uygulamaları; kalp ritmi, adım sayısı, mesafe ölçümü, yakılan kalori, uyku düzeni ve egzersiz programı takibi gibi fonksiyonları sayesinde spor bilimleri öğrencileri tarafından sıklıkla tercih edilmektedir. Strava, Nike Training Club, Garmin Connect, Fitbit, Samsung Health, Apple Fitness ve Google Fit gibi uygulamalar, kullanıcıların günlük fiziksel aktivite düzeylerini izlemelerine, egzersiz verilerini analiz etmelerine ve performanslarını değerlendirmelerine olanak sağlamaktadır (Yang vd., 2021; Çetin & Kaya, 2022). Bu uygulamalar, kişilerin hem kendi fiziksel gelişimlerini analiz etmelerini hem de spor performanslarını kanıta dayalı olarak değerlendirmelerini destekleyebildiği belirtilmektedir.

1.5.3. Spor Yapan ve Yapmayan Bireylerin Dijital Davranış Farklılıkları

Düzenli spor yapan öğrencilerin mobil uygulamaları daha çok performans takibi, egzersiz verilerini analiz etme ve antrenman süreçlerini geliştirme amacıyla kullanma eğiliminde oldukları; spor yapmayan öğrencilerin ise fiziksel aktiviteye başlama, motivasyon kazanma ve sağlıklı yaşam davranışı geliştirme amacıyla bu uygulamalara yönelebildikleri belirtilmektedir (Dallinger vd., 2015; Yang vd., 2021). Bu durum kullanım istekliliği açısından davranışsal farklılıkların bulunduğu işaret etmektedir.

Ayrıca spor yapan bireyler, uygulamalardan elde ettikleri başarıları paylaşma, hedef tamamlama ve sosyal destek alma yoluyla dijital bağlılık geliştirme eğilimi gösterebilmektedir. Sosyal etkileşim, hedef belirleme, geri bildirim, ödül ve oyunlaştırma mekanizmalarının kullanıcıların uygulamaya devam etme niyetiyle ilişkili olduğu belirtilmektedir (Sullivan & Lachman, 2017; Huang vd., 2024). Spor yapmayan bireylerde ise ilk kullanım sonrası kullanım devamlılığının daha değişkenlik gösterebildiği, bu nedenle etkileşim ve motivasyon artırıcı özelliklerin kritik rol oynadığı değerlendirilmektedir.

1.5.4. Düzenli Spor Yapanlarda Dijital Takip ve Performans Odaklı Kullanım

Düzenli egzersiz yapan bireylerin, veriye dayalı antrenman planlamasına daha fazla önem verdikleri için performans ölçümü sağlayan mobil uygulamaları ve giyilebilir teknolojileri daha sık kullanma eğiliminde oldukları belirtilmektedir. Özellikle GPS tabanlı takip sistemleri, nabız ölçümü, yüklenme şiddeti analizi ve antrenman verilerinin kayıt altına alınması gibi özellikler sayesinde sporcuların performans gelişim süreçlerini daha sistematik biçimde değerlendirebildikleri belirtilmektedir (Cummins vd., 2013). Bu uygulamalar aracılığıyla kuvvet, sürat, dayanıklılık ve toparlanma düzeyi gibi performans parametreleri analiz edilmekte ve bireysel gelişim süreçleri düzenli olarak takip edilebilmektedir.

Ayrıca düzenli spor yapan öğrencilerin, dijital takip sistemleri sayesinde antrenman verilerini izleyerek egzersiz süreçlerini daha sistematik biçimde düzenleme eğilimi gösterebildikleri (Jin vd., 2022). Anlık geri bildirim sağlayan mobil uygulamalar ve giyilebilir teknolojiler, bireylerin öz değerlendirme becerilerini geliştirirken aynı zamanda motivasyon, bağlılık ve başarı algısını da olumlu ilişkiler gösterebilmektedir (Ferguson vd., 2022). Bu nedenle dijital performans analiz araçlarının, düzenli spor yapan bireylerde sürdürülebilir egzersiz davranışını destekleyici unsurlar arasında değerlendirilmektedir.

1.5.5. Spor Yapmayanlarda Motivasyon ve Başlama Niyeti

Spor yapmayan veya düşük fiziksel aktivite düzeyine sahip bireyler için mobil uygulamalar, fiziksel aktiviteye başlama niyetiyle ilişkili olma açısından önemli bir motivasyon aracı olarak değerlendirilmektedir. Özellikle hatırlatıcı bildirimler, günlük hedef belirleme, ilerleme takibi, ödül ve rozet sistemleri gibi özelliklerin, hareketsiz bireylerde davranış değişikliği süreçleriyle ilişkili olduğu belirtilmektedir (Direito vd., 2017). Uygulamaların karmaşık arayüzlere sahip olması veya kullanım zorluğu oluşturmaları motivasyon kaybıyla ilişkili olabilmektedir (Vinnikova vd., 2020). Bu nedenle spor yapmayan öğrencilerde kullanımın sürdürülebilir olabilmesi için mobil uygulamaların sade, anlaşılır ve rehberlik sağlayan bir yapıda tasarlanmasının önemli olduğu değerlendirilmektedir.

1.5.6. Teknoloji Kabul ve Kullanım Teorileri

Mobil uygulama kullanım istekliliğini açıklamak amacıyla en sık kullanılan kuramsal yaklaşımlardan biri Teknoloji Kabul Modeli'dir (TAM). Bu modele göre bireylerin bir teknolojiyi benimsemesinde algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığı teknoloji kullanım niyetini açıklamada öne çıkan değişkenler arasında değerlendirilmektedir (Davis, 1989). Spor bilimleri öğrencileri açısından değerlendirildiğinde, mobil uygulamaların performans takibi, egzersiz planlama ve fiziksel aktiviteyi sürdürme süreçlerinde yararlı bulunmasının kullanım istekliliğiyle ilişkili olabileceği belirtilmektedir.

Bunun yanında Birleşik Teknoloji Kabulü ve Kullanım Teorisi (UTAUT), performans beklentisi, çaba beklentisi, sosyal etki ve kolaylaştırıcı koşulların teknoloji kullanım niyeti üzerindeki etkisini açıklamaktadır (Venkatesh vd., 2003). Özellikle spor amaçlı mobil uygulamalarda sosyal çevrenin etkisi, kullanım kolaylığı ve teknolojik yeterlilik düzeyi gibi faktörlerin öğrencilerin kullanım davranışlarıyla ilişkili olduğu ifade edilmektedir. Bu teorik yaklaşımlar, spor bilimleri öğrencilerinin mobil uygulama kullanım istekliliği ve kullanım davranışlarını açıklamada araştırmanın kuramsal temelini desteklemektedir.

1.5.7. Sadakat ve Bağlılık Kuramları

Sadakat kuramları, bireylerin bir ürün veya hizmeti tekrar tercih etmelerinde duygusal bağlılık, memnuniyet ve algılanan fayda gibi unsurların birlikte etkili olduğunu ileri sürmektedir (Oliver, 1999). Spor amaçlı mobil uygulamalarda ise kullanıcı kullanıcı bağlılığıyla ilişkili olduğu belirtilmektedir (Yang vd., 2021). Özellikle kullanıcıların uygulama aracılığıyla fiziksel gelişimlerini gözlemleyebilmeleri ve ilerleme verilerine ulaşabilmeleri, uygulamaya yönelik sadakat düzeyiyle olumlu ilişkiler gösterebilmektedir.

Bağlılık modelleri, spor mobil uygulamalarının sürdürülebilir kullanımını açıklamada önemli bir kuramsal çerçeve sunmaktadır. Mobil fitness uygulamalarında kullanıcı memnuniyeti, motivasyon, oyunlaştırma ve sosyal destek unsurlarının kullanım devamlılığıyla ilişkili olduğu ifade edilmektedir (Chiu vd., 2021). Bu nedenle sadakat ve bağlılık temelli yaklaşımlar, spor bilimleri öğrencilerinin mobil uygulama kullanım davranışlarını açıklamada araştırmanın teorik yapısını destekleyen önemli unsurlar arasında yer almaktadır.

1.6. SPOR AMAÇLI MOBİL UYGULAMA KULLANIM İSTEKLİLİĞİ

Spor amaçlı mobil uygulama kullanım istekliliği, bireylerin fiziksel aktiviteyi desteklemek, egzersiz davranışını sürdürmek, performanslarını izlemek ve kişisel sağlık hedeflerine ulaşmak amacıyla mobil uygulamaları kullanmaya yönelik davranışsal niyetlerini ifade etmektedir. Teknoloji kabul literatüründe algılanan fayda, kullanım kolaylığı, performans beklentisi, alışkanlık ve kolaylaştırıcı koşulların kullanım istekliliği ile ilişkili değişkenler arasında değerlendirildiği belirtilmektedir (Davis, 1989; Venkatesh vd., 2003; Yang vd., 2021). Yang vd. (2021), fitness uygulaması kullanım niyetini açıklayan değişkenler arasında alışkanlık, performans beklentisi, kolaylaştırıcı koşullar, fiyat değeri ve çaba beklentisinin kullanım niyetiyle anlamlı ilişkiler gösterdiğini ortaya koymuştur.

Spor bilimleri öğrencileri açısından mobil uygulama kullanım istekliliği; performans geri bildirimi alma, egzersiz verilerine hızlı erişme, kişisel gelişimi takip etme ve fiziksel aktiviteyi daha planlı hâle getirme gibi işlevsel avantajlarla ilişkilendirilebilir. Fitness uygulamalarında hedef belirleme, ilerleme takibi, motivasyonel içerikler ve oyunlaştırma özelliklerinin kullanıcıların uygulamaya yönelme niyetini, kullanım istekliliğiyle olumlu ilişkiler gösterebileceği belirtilmektedir (Angosto vd., 2023; Yang vd., 2021). Angosto vd. (2023), 2020 sonrası fitness ve fiziksel aktivite uygulamalarına yönelik kullanım niyetini ele alan literatürü sistematik biçimde incelemiştir.

Bununla birlikte kullanım istekliliği yalnızca uygulamanın sağladığı performans avantajlarıyla açıklanamamaktadır. Kullanıcı memnuniyeti, uygulamaya güven, algılanan değer,

sosyal destek ve devamlı kullanım niyeti de spor amaçlı mobil uygulamaların sürdürülebilir kullanımında önemli değişkenler arasında değerlendirilmektedir. Fitness ve sağlık uygulamalarında devamlı kullanım niyetinin beklenti-onay ve bağlılık temelli değişkenlerle ilişkili olduğu belirtilmektedir (Chiu vd., 2021). Ayrıca veri gizliliği, sağlık bilgilerinin paylaşımı ve güvenlik endişeleri de mobil sağlık uygulamalarının benimsenmesi ve kullanılmasında kullanım sürecini etkileyebilen faktörler arasında değerlendirilmektedir (Dang vd., 2021; Schroeder vd., 2022). Bu nedenle kullanıcı odaklı, güvenilir, sade ve kişisel gereksinimlere uygun biçimde tasarlanan spor uygulamalarının kullanım istekliliğini artırabileceği söylenebilir.

1.6.1. Kullanım İstekliliğini Etkileyen Faktörler

Mobil uygulama kullanım istekliliğini açıklayan en yaygın kuramsal çerçevelerden biri Teknoloji Kabul Modeli'dir (TAM). Bu modele göre algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığı, bireylerin teknoloji kullanım niyetiyle ilişkili temel değişkenler arasında değerlendirilmektedir (Davis, 1989). Spor amaçlı mobil uygulamalar açısından değerlendirildiğinde; hedef belirleme, performans geri bildirimi, egzersiz takibi, sosyal destek ve oyunlaştırma gibi özellikler kullanıcıların kullanım istekliliğiyle olumlu ilişkiler gösterebilmektedir (Sullivan & Lachman, 2017; Sun & Jiang, 2022).

Kullanım istekliliğini etkileyen önemli faktörlerden biri de mesleki gelişim ve teknolojik yeterlilik kazanma isteğidir. Mobil uygulamalar ve dijital takip sistemleri; fiziksel aktivite verilerinin izlenmesi, egzersiz sürecinin değerlendirilmesi ve performans gelişiminin analiz edilmesi açısından öğrencilere uygulamalı öğrenme olanağı sunmaktadır (Rodafinos, 2024). Bu nedenle davranışsal niyetin yalnızca bireysel fayda beklentisiyle değil, aynı zamanda mesleki yeterlilik ve kariyer gelişimi gereksinimleriyle de bağlantılı olduğu değerlendirilmektedir.

1.6.2. Teknolojik Engeller ve Uygulama Kullanımı

Spor amaçlı mobil uygulamaların yaygınlaşmasına rağmen, kullanıcıların uygulamaları etkin ve sürdürülebilir biçimde kullanmalarını sınırlandıran çeşitli teknolojik engeller bulunmaktadır. Özellikle karmaşık kullanıcı arayüzleri, teknik hata ve bağlantı problemleri, yüksek pil tüketimi, veri senkronizasyon sorunları ve uygulamaların farklı cihazlarla uyumsuz çalışması kullanıcı deneyimiyle olumsuz ilişkiler gösterebilmektedir (Vinnikova vd., 2020). Bunun yanında veri gizliliği, kişisel sağlık bilgilerinin korunması ve güvenlik kaygıları da bireylerin mobil uygulamalara yönelik güven algısıyla olumsuz ilişkili olabilmektedir (Dang vd., 2021). Özellikle düşük dijital okuryazarlık düzeyine sahip kullanıcıların uygulama

özelliklerini etkili biçimde kullanmakta zorlandıkları ve bu durumun kullanım devamlılığıyla olumsuz ilişkiler gösterebildiği. Bu nedenle spor amaçlı mobil uygulamaların kullanıcı dostu tasarıma sahip olması, teknik destek sunması ve güvenilir veri koruma politikaları geliştirmesi, kullanım istekliliği ve kullanıcı bağlılığının artırılması açısından önemli görülmektedir.



İKİNCİ BÖLÜM

2. YÖNTEM

2.1. ARAŞTIRMA MODELİ

Bu araştırma, nicel araştırma yöntemine dayalı olarak betimleyici, karşılaştırmalı ve ilişkisel tarama modeli çerçevesinde yürütülmüştür. Araştırmada, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım isteklilikleri ve sadakat düzeyleri mevcut durumlarıyla betimlenmiş; düzenli spor yapma durumuna göre gruplar karşılaştırılmış ve kullanım istekliliği ile sadakat arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu model, araştırmada ele alınan değişkenler arasındaki ilişkilerin ve grup farklılıklarının mevcut durum çerçevesinde incelenmesine olanak sağlamaktadır (Karasar, 2009; Büyüköztürk, 2018).

Katılımcılar, beyanlarına göre düzenli spor yapanlar ve yapmayanlar olmak üzere iki gruba ayrılmıştır. Bu model, bağımlı ve bağımsız değişkenler arasındaki ilişkilerin ve grup farklılıklarının ortaya konulmasına olanak sağlamaktadır. Veri toplama sürecinde öz-bildirim esaslı anketler kullanılmış olup, elde edilen veriler nicel istatistiksel tekniklerle analiz edilmiştir.

2.2. EVREN VE ÖRNEKLEM

Araştırmanın evrenini, Türkiye'deki üniversitelerin Spor Bilimleri Fakültelerinde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini, 2025–2026 eğitim-öğretim yılında Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gören ve çalışmaya gönüllü olarak katılan toplam ... öğrenci oluşturmuştur. Katılımcıların ...'i düzenli spor yapan, ...'i ise düzenli spor yapmayan öğrencilerden oluşmaktadır.

Bu araştırmada düzenli spor yapma durumu, katılımcının son altı ay içerisinde haftada en az üç gün ve her seferinde en az 30 dakika fiziksel aktivite yaptığını beyan etmesi ölçütüne göre belirlenmiştir. Örneklem büyüklüğünün istatistiksel gücü karşılayacak düzeyde olmasına dikkat edilmiştir.

2.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Araştırmada aşağıdaki ölçme araçları kullanılmıştır:

2.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Bu araştırmada, katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin verileri toplamak amacıyla kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Bu form aracılığıyla öğrencilerin bölüm ve sınıf düzeyleri, düzenli olarak spor yapma durumları, ekonomik durumları ve internete erişim

süreleri gibi çeşitli demografik ve yaşam tarzı bilgileri elde edilmiştir. Kişisel bilgi formu, yalnızca araştırma amaçları doğrultusunda kullanılmış; katılımcıların anonimliği ve gizliliği en yüksek düzeyde korunmuştur. Formun uygulanması sırasında tüm katılımcılara bilgilerin gönüllülük esasına göre toplandığı açıkça belirtilmiş ve formda yer alan herhangi bir soruyu yanıtlamama haklarının bulunduğu ifade edilmiştir.

2.3.2. Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği (MUKİÖ)

Bu araştırmada kullanılan mobil uygulama kullanmaya devam etme niyeti ölçeği, Hoehle, Aljafari ve Venkatesh (2016) tarafından Bhattacharjee (2001) ile Venkatesh ve Goyal'den (2010) uyarlanmış; Türkçe geçerlik ve güvenirlik çalışması Güler (2019) tarafından yapılmıştır. Ölçek 7 maddeden oluşmakta ve 7'li Likert tipi derecelendirme (1=Kesinlikle Katılmıyorum — 7=Tamamen Katılıyorum) kullanılmaktadır. Ölçekteki maddeler, bireyin uygulamayı gelecekte kullanmaya yönelik davranışsal niyetini tahmin etmeye yöneliktir. Ölçekte yer alan örnek maddeler: “Mobil uygulamayı kullanmaya devam etmeyi düşünüyorum” ve “Mobil uygulamayı kullanmaya devam edeceğimi tahmin ediyorum.” şeklindedir. Ölçekteki 5. madde (“Gelecekte mobil uygulamayı kullanmaya devam etmeyi düşünmüyorum”) ters puanlanmaktadır. Ölçeğin her bir maddesi bağımsız şekilde puanlanmakta ve yüksek toplam puan, uygulamayı kullanma istekliliğinin daha güçlü olduğunu göstermektedir.

Ölçeğin geliştirme çalışmasında psikometrik geçerlilik ve güvenirlik analizleri gerçekleştirilmiş, yapı geçerliliğinin uygun olduğu, iç tutarlılığın ise .80'in üzerinde Cronbach Alpha katsayısı ile yeterli düzeyde olduğu rapor edilmiştir (Güler, 2019). Bu nedenle ölçeğin ilgili araştırmalarda kullanılabilecek yeterli psikometrik özelliklere sahip olduğu değerlendirilmektedir.

2.3.3. Mobil Uygulama Kullanma Sadakati Ölçeği (MUKSÖ)

Araştırmada kullanılacak Mobil uygulama marka sadakati ölçeği, Hoehle, Aljafari ve Venkatesh (2016) tarafından Johnson, Herrmann ve Huber'den (2006) uyarlanmış; Türkçe formu Güler (2019) tarafından test edilmiştir. Ölçek 5 maddeden oluşmaktadır

Ölçek 7 maddeden oluşmakta ve 7'li Likert tipi derecelendirmeye sahiptir:

(1) Kesinlikle Katılmıyorum – (7) Tamamen Katılıyorum.

Ölçek maddeleri anlaşılır ve ölçülmek istenen yapıyı temsil edecek biçimde hazırlanmıştır. Örneğin “Mobil uygulamayı ilk tercihim olarak değerlendiririm.” maddesi doğrudan sadakat göstergesi niteliğindedir. Ayrıca ölçek; tanıtmaya, başkalarına önerme, uzun

vadeli kullanım istekliliği gibi sadakat davranışlarını da kapsamaktadır. Maddelerin tamamı, ölçeğin tek boyutlu yapısını destekleyecek biçimde mobil uygulama sadakati kavramını bütüncül olarak değerlendirmektedir. Ölçekten alınan yüksek puanlar, bireyin ilgili uygulamaya karşı yüksek sadakat ve bağlılık geliştirdiğini göstermektedir.

Çeşitli örneklem gruplarıyla yapılan geçerlilik ve güvenirlik çalışmalarında ölçeğin yüksek iç tutarlılık katsayısına (Cronbach's Alpha) sahip olduğu rapor edilmiştir.

2.4. SÜREÇ/UYGULAMA

Veri toplama süreci, çevrimiçi anket formları ve yüz yüze veri toplama yöntemlerinin birlikte kullanıldığı hibrit bir yaklaşımla yürütülmüştür. Katılımcılara araştırmanın amacı, gönüllülük esasları ve gizlilik ilkeleri açıklanmış; aydınlatılmış onam alınmıştır. Anket formu sırasıyla kişisel bilgi formu, kullanım istekliliği ve sadakat ölçeklerinden oluşmuştur.

2.5. VERİ ANALİZİ

Araştırmada elde edilen veriler SPSS 27 istatistik paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Öncelikle veri seti eksik veri, uç değer ve normallik varsayımları açısından incelenmiştir. Katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin veriler frekans ve yüzde değerleriyle sunulmuştur. Ölçek puanlarına ilişkin aritmetik ortalama, standart sapma, minimum, maksimum, çarpıklık ve basıklık değerleri hesaplanmıştır.

Verilerin normal dağılım gösterip göstermediği Kolmogorov-Smirnov testi ile birlikte çarpıklık ve basıklık değerleri üzerinden değerlendirilmiştir. Çarpıklık ve basıklık değerlerinin kabul edilebilir sınırlar içerisinde olması durumunda parametrik testler kullanılmıştır.

Düzenli spor yapan ve yapmayan öğrencilerin mobil uygulama kullanım istekliliği ve sadakat düzeyleri arasındaki farkı belirlemek amacıyla bağımsız örneklem t-testi uygulanmıştır. İki kategorili demografik değişkenlerde bağımsız örneklem t-testi, üç ve daha fazla kategoriye sahip değişkenlerde ise tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. ANOVA sonucunda anlamlı fark bulunması durumunda, farkın kaynağını belirlemek amacıyla Tukey HSD post-hoc testi uygulanmıştır.

Mobil uygulama kullanım istekliliği ile mobil uygulama kullanım sadakati arasındaki ilişki Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir. Tüm analizlerde anlamlılık düzeyi $p < .05$ olarak kabul edilmiştir. Ayrıca bulguların pratik önemini değerlendirmek amacıyla Cohen's d, eta-kare ve gerekli durumlarda Hedges' g etki büyüklüğü değerleri rapor edilmiştir. Etki büyüklüğünün örneklem hacmine duyarlılığını azaltmak amacıyla, gerektiğinde Hedges' g

düzeltilmesi kullanılmıştır (Hedges & Olkin, 1985; Lakens, 2013). Böylece elde edilen bulguların pratik öneminin daha sağlıklı biçimde yorumlanması sağlanmıştır.

2.6. GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK

Araştırmada kullanılan Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği ve Mobil Uygulama Kullanma Sadakati ölçekleri, Güler (2019) tarafından geliştirilmiş ve geçerlik-güvenirlik analizleri yapılmış ölçme araçlarıdır. Her iki ölçek de 7 maddeden oluşmakta olup 7’li Likert tipi derecelendirmeye sahiptir. Ölçeklerin yapı geçerliği doğrulayıcı faktör analizi ile test edilmiş ve tek boyutlu yapıyı doğruladığı rapor edilmiştir. Ayrıca ölçeklerin iç tutarlılık katsayılarının (Cronbach’s Alpha) .80’in üzerinde olduğu belirtilmiş ve ölçme araçlarının yeterli güvenirliğe sahip olduğu ifade edilmiştir.

Bu araştırma kapsamında da ölçeklerin iç tutarlılık güvenirliği yeniden değerlendirilmiş ve Cronbach’s Alpha katsayılarının kabul edilebilir düzeyde olduğu belirlenmiştir. Bunun yanında verilerin parametrik analizlere uygunluğunu değerlendirmek amacıyla normallik analizleri yapılmış; Kolmogorov–Smirnov testi ile çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri incelenmiştir. Elde edilen sonuçlarda skewness ve kurtosis değerlerinin -1.5 ile $+1.5$ aralığında olduğu görülmüş ve verilerin normal dağılım varsayımını karşıladığı kabul edilmiştir (Tabachnick & Fidell, 2013). Bu doğrultuda araştırmada parametrik analiz yöntemleri tercih edilmiştir.

Tablo 1: Katılımcılara Uygulanan Ölçek Puanlarının Çarpıklık (Skewness) ve Basıklık (Kurtosis) Değerleri

Ölçek	n	Ortalama	Min.	Maks.	Std.	Skewness	Std.Error	Kurtosis	Std.Error
MUKİÖ	480	4,083	1	7	1,270	-0,81		-,532	
MUKSÖ	480	4,058	1	7	1,321	-0,92	,111	-,535	,222

Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği (MUKİÖ); Mobil Uygulama Kullanma Sadakati Ölçeği (MUKSÖ)

Araştırmada kullanılan Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği (MUKİÖ) ve Mobil Uygulama Kullanma Sadakati Ölçeği’ne (MUKSÖ) ilişkin tanımlayıcı istatistikler ve normallik değerleri Tablo 1’de sunulmuştur. İnceleme sonucunda her iki ölçeğe ait çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinin ± 1.5 aralığında olduğu görülmüştür. Bu durum, verilerin normal dağılım varsayımını karşıladığını göstermektedir (Tabachnick & Fidell, 2013). Ayrıca ölçek puanlarının ortalama değerlerinin orta düzeyin üzerinde olduğu belirlenmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda araştırmada parametrik analiz yöntemlerinin kullanılmasının uygun olduğuna karar verilmiştir.

2.7. ARAŞTIRMACININ ROLÜ

Bu araştırmada veri toplama, uygulama ve analiz süreçlerinin tamamı araştırmacı tarafından yürütülmüştür. Araştırmacı, katılımcılarla doğrudan iletişim kurarak araştırmanın amacı ve kapsamı hakkında gerekli bilgilendirmeleri yapmış ve gönüllü katılım sürecini yönetmiştir. Veri toplama sürecinde araştırmacı etkisini en aza indirmek amacıyla ölçekler anonim ve öz-bildirim esasına dayalı olarak uygulanmıştır.

Araştırmacı, verilerin analiz ve yorumlanması sürecinde bilimsel etik ilkeler doğrultusunda hareket etmiş ve tüm değerlendirmelerde objektif ölçütleri esas almıştır. Ayrıca araştırmacının katılımcılarla herhangi bir hiyerarşik ilişkisinin veya çıkar çatışmasının bulunmaması, araştırmanın nesnelliğini destekleyen bir unsur olarak değerlendirilmiştir.

2.8. ETİK ONAY

Bu araştırma, Bayburt Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Sedanur EĞRİÇAYIR tarafından yürütülmüştür. Araştırmanın etik uygunluğu, Bayburt Üniversitesi Etik Kurulu tarafından değerlendirilmiş ve çalışmanın etik ilkelere uygun olduğu oy birliği ile kabul edilmiştir (Karar Tarihi: 20.08.2025, Karar Sayısı: 429).

Etik kurul değerlendirme süreci, Bayburt Üniversitesi Rektörlüğü Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü'nün 06.08.2025 tarihli ve E-83542712-050.99-298030 sayılı yazısı doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Alınan etik kurul onayı sonrasında araştırmanın yürütülmesine izin verilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BULGULAR

Bu bölümde, araştırmaya katılan katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 2: Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları

Değişken	Grup	n	%
Cinsiyet	Erkek	266	55,4
	Kadın	214	44,6
	Toplam	480	100
Düzenli Spor Yapma Durumu	Evet	305	63,5
	Hayır	175	36,5
	Toplam	480	100
Yapılan Spor Türü	Bireysel Sporlar	300	62,5
	Takım Sporları	180	37,5
	Toplam	480	100
Bölüm	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	90	18,8
	Spor Yöneticiliği	126	26,3
	Antrenörlük	135	28,1
	Rekreasyon	129	26,9
	Toplam	480	100
Sınıf Düzeyi	1. Sınıf	122	25,4
	2. Sınıf	110	22,9
	3. Sınıf	118	24,6
	4. Sınıf	130	27,1
	Toplam	480	100

Tablo 2 incelendiğinde araştırmaya toplam 480 öğrencinin katıldığı görülmektedir. Katılımcıların %55,4'ü erkek, %44,6'sı kadın öğrencilerden oluşmaktadır. Öğrencilerin %63,5'inin düzenli spor yaptığı, %36,5'inin ise düzenli spor yapmadığı belirlenmiştir. Yapılan spor türü açısından katılımcıların %62,5'inin bireysel sporlarla, %37,5'inin ise takım sporlarıyla ilgilendiği görülmektedir.

Bölüm dağılımlarına bakıldığında en yüksek katılımın Antrenörlük bölümünden (%28,1), en düşük katılımın ise Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünden (%18,8) olduğu belirlenmiştir. Sınıf düzeyine göre dağılımlar incelendiğinde ise öğrencilerin sınıflara görece dengeli biçimde dağıldığı görülmektedir.

Tablo 3: Cinsiyete Göre Spor Amaçlı Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği ve Sadakatine İlişkin Betimsel İstatistikler ile Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları

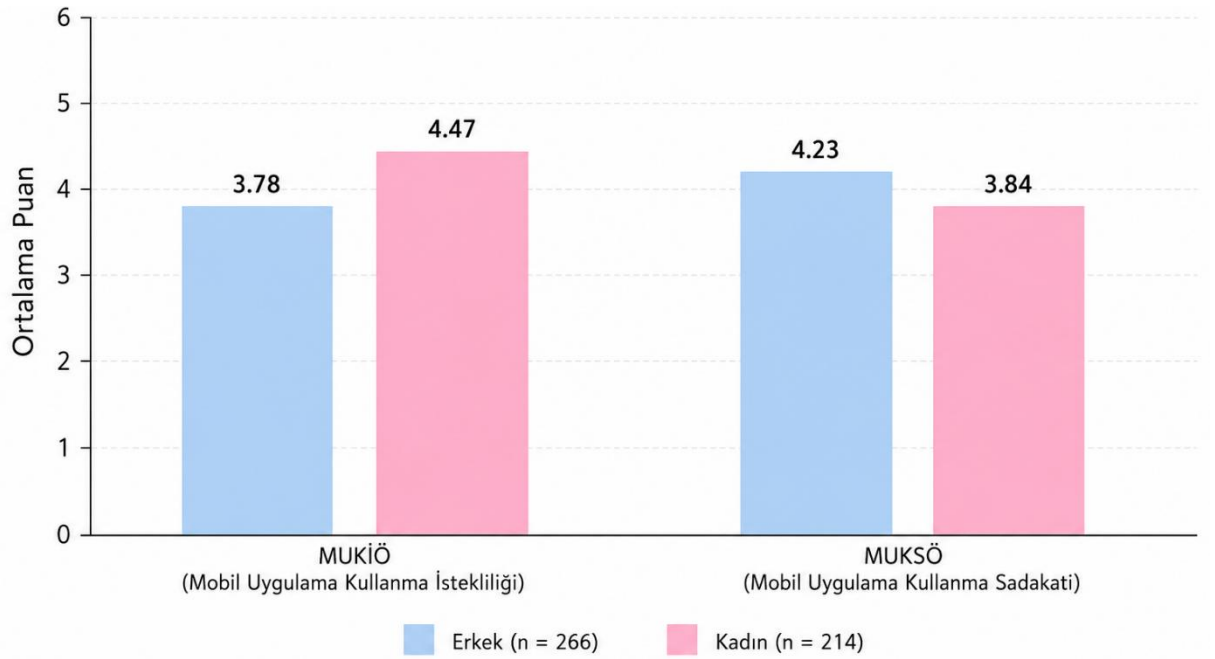
Değişken	Cinsiyet	n	$\bar{x}$	ss	t	df	p	Cohen's d
MUKİÖ	Erkek	266	3,78	1,227	-6,123	457,046	.001*	-0,562
	Kadın	214	4,47	1,222				
MUKSÖ	Erkek	266	4,23	1,434	3,262	477,858	.001*	0,30
	Kadın	214	3,84	1,133				

*p<0,05; D: Etki büyüklüğü (Cohen's *d* veya Hedges' *g*) Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği (MUKİÖ); Mobil Uygulama Kullanma Sadakati Ölçeği (MUKSÖ)

Tablo 3'te Cinsiyete göre spor amaçlı mobil uygulama kullanma istekliliği ve sadakati arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımsız örneklem t-testi uygulanmıştır.

Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği (MUKİÖ) puanlarında cinsiyet açısından anlamlı bir fark bulunmuştur, $t(457.05) = -6.12$, $p = .001$. Kadın öğrencilerin ($\bar{x} = 4.47$, $ss = 1.22$) mobil uygulama kullanma isteklerinin, erkek öğrencilere ($\bar{x} = 3.78$, $ss = 1.23$) göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Etki büyüklüğü orta düzey (Cohen's $d = -0.56$) olarak hesaplanmıştır.

Mobil Uygulama Kullanma Sadakati (MUKSÖ) puanlarında da cinsiyete göre anlamlı bir fark tespit edilmiştir, $t(477.86) = 3.26$, $p = .001$. Bu farklılık erkek öğrencilerin ($\bar{x} = 4.23$, $ss = 1.43$) sadakat düzeylerinin kadın öğrencilere ($\bar{x} = 3.84$, $ss = 1.13$) göre daha yüksek olmasından kaynaklanmaktadır. Etki büyüklüğü küçük düzey (Cohen's $d = 0.30$) olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar, cinsiyet değişkenine göre mobil uygulama kullanma istekliliği ve sadakat düzeylerinin farklılaştığını göstermektedir. Kadın öğrenciler mobil spor uygulamalarını kullanma isteği açısından daha avantajlı iken, erkek öğrenciler ise uygulamaya bağlılık (sadakat) açısından daha yüksek puanlar almıştır.



Şekil 1: Cinsiyete Göre MUKİÖ ve MUKSÖ Puan Ortalamaları

Şekil 1’de, katılımcıların cinsiyet değişkenine göre mobil uygulama kullanma istekliliği (MUKİÖ) ve mobil uygulama sadakati (MUKSÖ) puan ortalamaları gösterilmiştir. Kadın öğrencilerin kullanım istekliliği puanlarının daha yüksek olduğu, erkek öğrencilerin ise uygulama sadakati açısından daha yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 4: Düzenli Spor Yapma Değişkenine Göre MUKİÖ ve MUKSÖ ilişkin Betimsel İstatistikler ile Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları

*	Değişken	n	$\bar{x}$	ss	t	df	p	Cohen's d
MUKİÖ	Evet	305	3,93	1,329	-3,531	478	,001*	-0,335
	Hayır	175	4,35	1,116				
MUKSÖ	Evet	305	3,82	1,281	-5,295	359,466	,001*	-0,502
	Hayır	175	4,47	1,294				

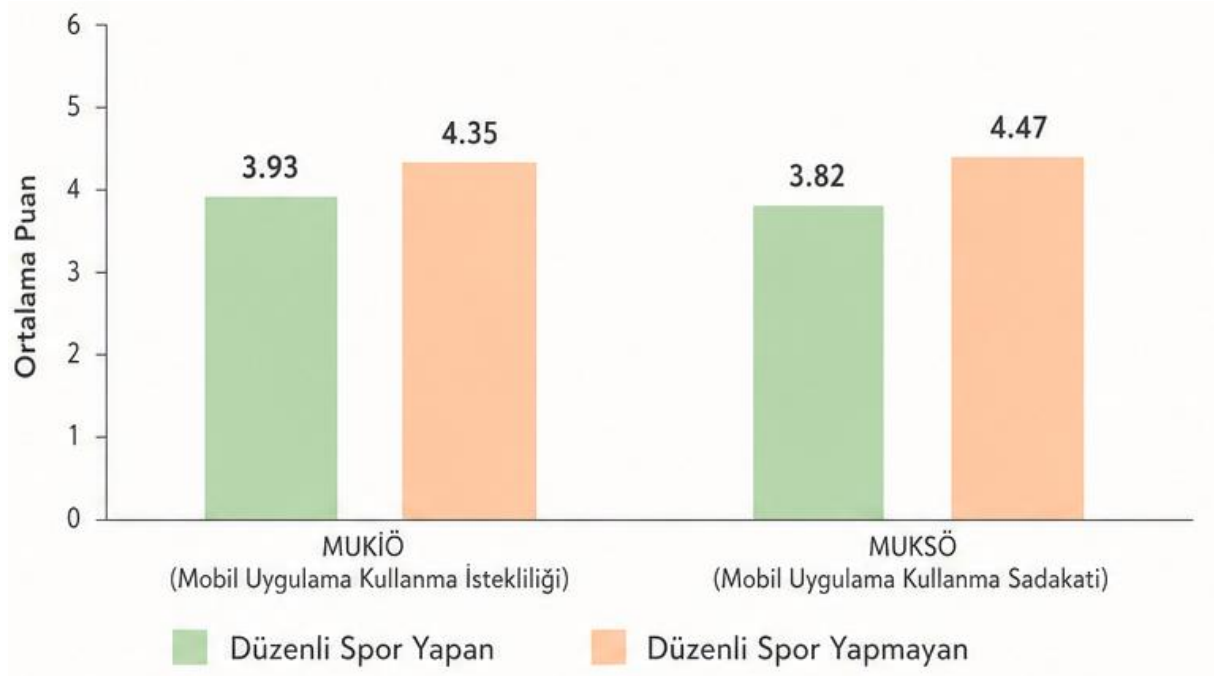
*p<0,05; D: Etki büyüklüğü (Cohen’s d veya Hedges’ g) Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği (MUKİÖ); Mobil Uygulama Kullanma Sadakati Ölçeği (MUKSÖ)

Tablo 4’te, düzenli spor yapma durumuna göre spor amaçlı mobil uygulama kullanma istekliliği ve sadakati arasında anlamlı bir fark olup olmadığı bağımsız örneklem t-testi ile incelenmiştir.

Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği (MUKİÖ) puanlarında düzenli spor yapan öğrenciler ($\bar{x}$ = 3.93, ss = 1.33), spor yapmayan öğrencilere ($\bar{x}$ = 4.35, ss = 1.12) kıyasla anlamlı düzeyde daha düşük puan almıştır; $t(478) = -3.53$, $p = .001$. Etki büyüklüğü küçük düzeydedir (Cohen’s d = -0.34).

Mobil Uygulama Kullanma Sadakati (MUKSÖ) puanlarında da düzenli spor yapan öğrencilerin ($\bar{x} = 3.82$, $ss = 1.28$), spor yapmayan öğrencilere ($\bar{x} = 4.47$, $ss = 1.29$) göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha düşük puana sahip oldukları görülmüştür; $t(359.47) = -5.30$, $p = .001$. Etki büyüklüğü orta düzeydedir (Cohen's $d = -0.50$).

Bu sonuçlar, spor yapmayan öğrencilerin mobil spor uygulamalarına yönelik kullanım istekliliği ve sadakat düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu durum, spor yapmayan bireylerin fiziksel aktivite süreçlerinde dijital desteğe daha fazla yönelme eğiliminde olabilmeleriyle ilişkili olabilir. Diğer bir ifadeyle, düzenli spor yapan öğrenciler fiziksel aktiviteyi uygulama destekli olmaksızın sürdürebilirken; spor yapmayan öğrenciler için mobil uygulamaların fiziksel aktivite sürecinde destekleyici araçlar olarak değerlendirilebileceği düşünülmektedir.



Şekil 2: Düzenli Spor Yapma Durumuna Göre MUKİÖ ve MUKSÖ Puan Ortalamaları

Şekil 2’de, düzenli spor yapma durumuna göre mobil uygulama kullanma istekliliği ve sadakat puan ortalamaları sunulmuştur. Spor yapmayan öğrencilerin hem kullanım istekliliği hem de uygulama sadakati puanlarının düzenli spor yapan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 5: Yapılan Spor Türü Değişkenine Göre MUKİÖ ve MUKSÖ İlişkin Betimsel İstatistikler ile Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları

*	Değişken	n	$\bar{x}$	ss	t	df	p	Cohen's d
MUKİÖ	Bireysel	300	4,45	1,223	8,925	405,915	0,001	0,821
	Sporlar							
	Takım	180	3,48	1,109				
	Sporları							
MUKSÖ	Bireysel	300	4,23	1,335	3,738	395,988	0,001	0,347
	Sporlar							
	Takım	180	3,78	1,252				
	Sporları							

*p<0,05; **D:** Etki büyüklüğü (Cohen's *d* veya Hedges' *g*) Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği (MUKİÖ); Mobil Uygulama Kullanma Sadakatı Ölçeği (MUKSÖ)

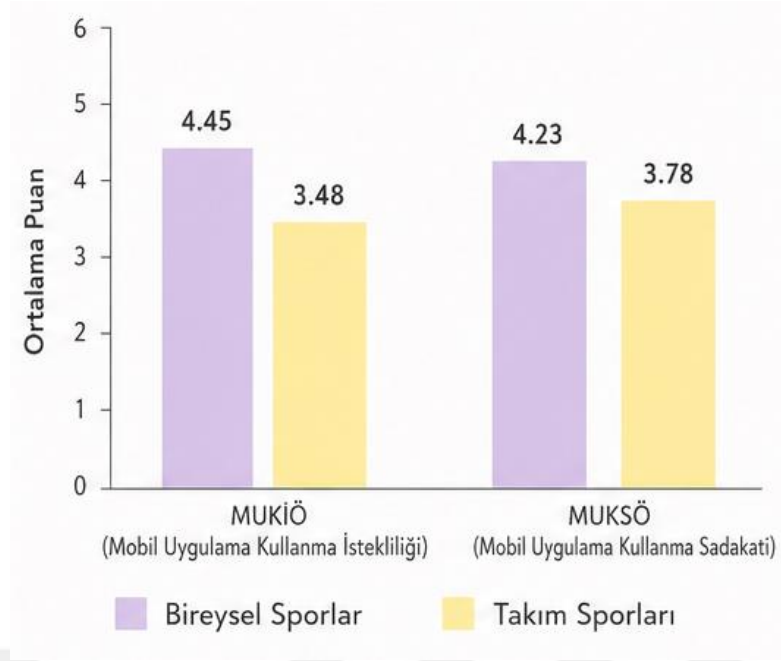
Tablo 5'te, spor türüne göre spor amaçlı mobil uygulama kullanma istekliliği ve sadakati arasındaki farklar bağımsız örneklem t-testi ile incelenmiştir.

Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği (MUKİÖ) puanlarında yapılan analiz sonucunda, bireysel sporlarla ilgilenen öğrencilerin ($\bar{x} = 4.45$, $ss = 1.22$), takım sporlarıyla ilgilenen öğrencilere ($\bar{x} = 3.48$, $ss = 1.11$) göre anlamlı düzeyde daha yüksek kullanım istekliliğine sahip oldukları belirlenmiştir; $t(405.92) = 8.93$, $p = .001$. Etki büyüklüğü büyük düzeydedir (Cohen's $d = 0.82$).

Mobil Uygulama Kullanma Sadakatı (MUKSÖ) değişkeninde de spor türüne göre anlamlı farklılık gözlenmiştir; $t(395.99) = 3.74$, $p = .001$.

Bireysel spor yapan öğrenciler ($\bar{x} = 4.23$, $ss = 1.34$), takım sporu yapan öğrencilere ($\bar{x} = 3.78$, $ss = 1.25$) göre daha yüksek sadakat düzeyi sergilemiştir. Bu değişken için hesaplanan etki büyüklüğü orta düzeydedir (Cohen's $d = 0.35$).

Sonuçlar genel olarak değerlendirildiğinde, bireysel sporlarla uğraşan öğrencilerin mobil spor uygulamalarına hem istek hem bağlılık açısından daha olumlu tutum sergiledikleri söylenebilir. Bu durum, bireysel sporların kişisel performans takibi, hedef belirleme ve dijital antrenman desteği gerektirmesiyle ilişkilendirilebilir. Etki büyüklüğünün yüksek olması, spor türü değişkeninin mobil uygulama kullanım istekliliği açısından güçlü bir farklılaştırıcı değişken olabileceğini göstermektedir.



Şekil 3: Yapılan Spor Türüne Göre MUKİÖ ve MUKSÖ Puan Ortalamaları

Şekil 3'te, bireysel sporlar ve takım sporlarıyla ilgilenen öğrencilerin mobil uygulama kullanma istekliliği ve sadakat düzeyleri karşılaştırılmıştır. Bireysel spor yapan öğrencilerin her iki değişkende de takım sporlarıyla ilgilenen öğrencilere göre daha yüksek puan ortalamalarına sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 6: Katılımcıların Bölüm Değişkenine Göre MUKİÖ ve MUKSÖ İlişkin Anova Testi Sonuçları

*	Bölüm	n	X	Ss	Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Anlamlı Fark
MUKİÖ	Beden Eğitimi ve Spor ⁽¹⁾	90	3,83	1,129	Gruplar Arası	18,531	3	6,177			
	Spor Yöneticiliği ⁽²⁾	126	4,37	1,448	Gruplar İçi	754,747	476	1,586	3,896	.009	2-1,4
	Antrenörlük ⁽³⁾	135	4,11	1,164	Toplam	773,278	479				
	Rekreasyon ⁽⁴⁾	129	3,95	1,242							
	Toplam	480	4,08	1,271							
MUKSÖ	Beden Eğitimi ve Spor ⁽¹⁾	90	3,61	1,421	Gruplar Arası	26,441	3	8,814			
	Spor Yöneticiliği ⁽²⁾	126	4,18	1,241	Gruplar İçi	810,005	476	1,702	5,179	.002	2-1; 3-1
	Antrenörlük ⁽³⁾	135	4,28	1,150	Toplam	836,447	479				
	Rekreasyon ⁽⁴⁾	129	4,02	1,427							
	Toplam	480	4,06	1,321							

*p<0,05; D: Etki büyüklüğü (Cohen's d veya Hedges' g) Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği (MUKİÖ); Mobil Uygulama Kullanma Sadakati Ölçeği (MUKSÖ)

Tablo 6’da, katılımcıların okudukları bölüme göre spor amaçlı mobil uygulama kullanma istekliliği ve sadakat düzeylerinin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır.

Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği (MUKİÖ) puanlarında bölüm değişkenine göre anlamlı bir fark bulunmuştur ($F(3,476) = 3.90, p < .05$). Yapılan Tukey çoklu karşılaştırma testi sonucunda bu farkın Spor Yöneticiliği bölümü öğrencilerinin, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği ile Rekreasyon bölümlerinde öğrenim gören öğrencilere göre daha yüksek kullanım istekliliğine sahip olmasından kaynaklandığı belirlenmiştir.

Mobil Uygulama Kullanma Sadakati (MUKSÖ) puanlarında da bölüm değişkenine göre anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($F(3,476) = 5.18, p < .05$). Yapılan çoklu karşılaştırma sonucunda bu farkın Spor Yöneticiliği ve Antrenörlük bölümü öğrencilerinin, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünde öğrenim gören öğrencilere göre daha yüksek sadakat düzeyine sahip olmalarından kaynaklandığı belirlenmiştir.

Bu sonuçlar, Spor Yöneticiliği ve Antrenörlük bölümü öğrencilerinin mobil spor uygulamalarını kullanma isteği ve uygulamaya yönelik bağlılıklarının diğer bölümlere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu durum, spor yönetimi ve antrenman süreçlerinde dijital araçlara yönelik ilgi ve kullanım eğilimlerinin daha yüksek olmasıyla ilişkili olabilir.

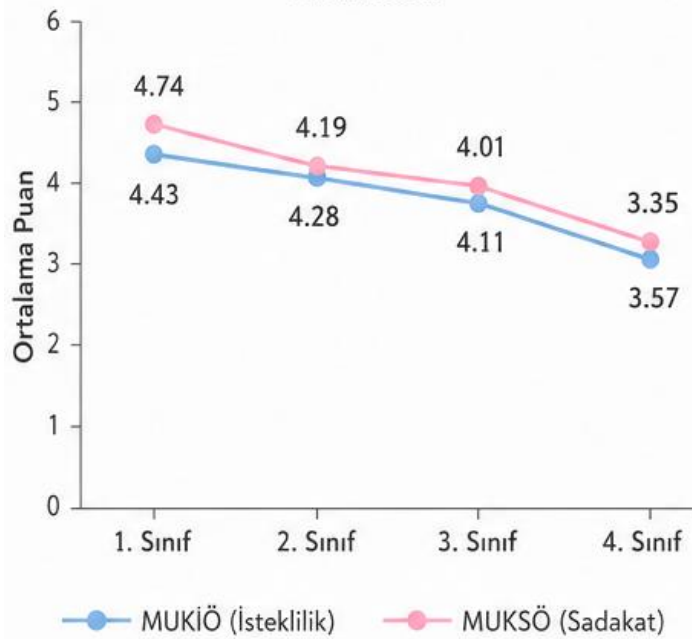
Tablo 7: Katılımcıların Okudukları Sınıf Değişkenine Göre MUKİÖ ve MUKSÖ İlişkin Anova Testi Sonuçları

*	Bölüm	n	X	Ss	Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Anlamlı Fark
MUKİÖ	1.Sınıf	122	4,43	1,42778	Gruplar	53,466	3	17,822	11,785	0,000	1-4; 2-4;
	2.Sınıf	110	4,28	1,161	Gruplar	719,812	476	1,512			
	3.Sınıf	118	4,11	1,222	Toplam	773,278	479				
	4.Sınıf	130	3,57	1,084							
	Toplam	480	4,08	1,271							
MUKSÖ	1.Sınıf	122	4,74	1,010	Gruplar	125,402	3	41,801	27,983	0,000	1- 2,3,4; 2-4; 3-4
	2.Sınıf	110	4,19	1,399	Gruplar	711,045	476	1,494			
	3.Sınıf	118	4,01	1,250	Toplam	836,447	479				
	4.Sınıf	130	3,35	1,218							
	Toplam	480	4,06	1,321							

Tablo 7’de katılımcıların okudukları sınıf düzeyine göre spor amaçlı mobil uygulama kullanma istekliliği ve sadakat düzeylerinin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır.

Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği (MUKİÖ) puanlarında sınıf değişkenine göre anlamlı bir fark bulunmuştur ($F(3,476) = 11.79, p < .05$). Yapılan Tukey çoklu karşılaştırma testi sonucunda bu farkın 1. ve 2. sınıf öğrencilerinin puanlarının 4. sınıf öğrencilerine göre daha yüksek olmasından kaynaklandığı belirlenmiştir. Ortalama puanlara bakıldığında en yüksek değer 1. sınıf öğrencilerinde ($\bar{x} = 4.43$), en düşük değer ise 4. sınıf öğrencilerinde ($\bar{x} = 3.57$) görülmektedir.

Mobil Uygulama Kullanma Sadakati (MUKSÖ) puanlarında da sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($F(3,476) = 27.98, p < .05$). Çoklu karşılaştırma analizi sonucunda 1. sınıf öğrencilerinin 2., 3. ve 4. sınıf öğrencilerine göre daha yüksek sadakat düzeyine sahip olduğu, ayrıca 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin de 4. sınıf öğrencilerine göre daha yüksek puan aldığı belirlenmiştir. Ortalama puanlar incelendiğinde en yüksek değer 1. sınıfta ($\bar{x} = 4.74$), en düşük değer ise 4. sınıfta ($\bar{x} = 3.35$) olduğu görülmektedir. Bu bulgular, alt sınıflarda öğrenim gören öğrencilerin mobil spor uygulamalarını kullanma istekliliği ve uygulamaya yönelik sadakatlerinin üst sınıflara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu durum, üst sınıflarda öğrencilerin uygulama kullanımına yönelik ilgilerinin zamanla azalabilmesi veya fiziksel aktivite süreçlerini daha bağımsız biçimde sürdürebilmeleriyle ilişkili olabilir.



Şekil 4: Sınıf Düzeyine Göre MUKİÖ ve MUKSÖ Puan Ortalamaları

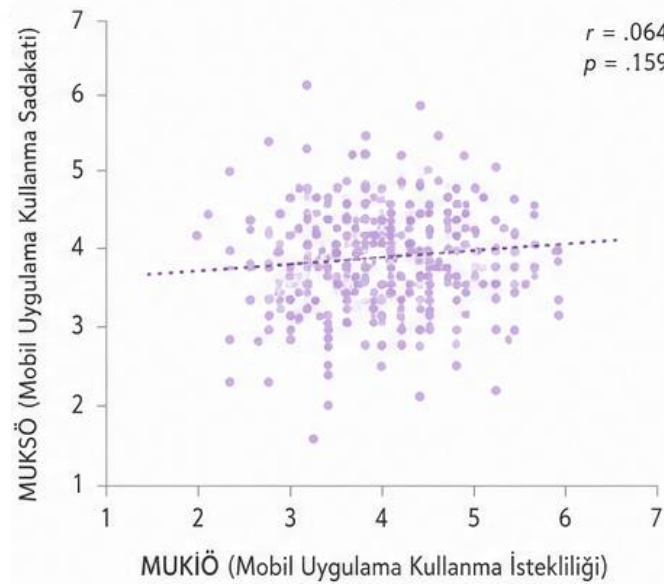
Şekil 4'te, katılımcıların sınıf düzeylerine göre mobil uygulama kullanma istekliliği ve sadakat puan ortalamaları gösterilmektedir. Özellikle üst sınıflara doğru her iki değişkende de puan ortalamalarının azaldığı dikkat çekmektedir.

Tablo 8: Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği ile Mobil Uygulama Sadakati Arasındaki Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları

Değişkenler	1	2
1. Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği- MUKİÖ	—	.064
2. Mobil Uygulama Kullanma Sadakati- MUKSÖ	.064	—

Not. $N = 480$. Pearson korelasyon katsayısı rapor edilmiştir. $p = .159$ ($p > .05$).

Tablo 8’de mobil uygulama kullanma istekliliği ile mobil uygulama sadakati arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla Pearson korelasyon analizi yapılmıştır. Analiz sonucunda iki değişken arasında pozitif yönlü ancak istatistiksel olarak anlamlı olmayan çok zayıf bir ilişki olduğu belirlenmiştir ($r = .064$, $p > .05$). . Bu durum kullanım istekliliği ile kullanıcı sadakati arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığını göstermektedir. Bu bulgu, kullanıcı sadakatinin yalnızca kullanım istekliliği ile değil, farklı psikolojik ve teknolojik değişkenlerle de ilişkili olabileceğini düşündürmektedir. Kullanıcı sadakati genellikle algılanan fayda, kullanım kolaylığı, kullanıcı deneyimi ve güven gibi birçok faktörün birlikte etkisiyle oluşmaktadır.



Şekil 5: MUKİÖ ile MUKSÖ Arasındaki İlişki

Şekil 5’te, mobil uygulama kullanma istekliliği ile mobil uygulama sadakati arasındaki ilişkiye ait saçılım diyagramı sunulmuştur. Değişkenler arasında pozitif yönlü ancak düşük düzeyde ve istatistiksel olarak anlamlı olmayan bir ilişki olduğu görülmektedir.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma kapsamında elde edilen bulgular alan yazın doğrultusunda tartışılmış, sonuçlar yorumlanmış ve araştırma bulgularına dayalı olarak çeşitli önerilere yer verilmiştir. Araştırmada Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım istekliliği ve sadakat düzeylerinin; cinsiyet, düzenli spor yapma durumu, yapılan spor türü, bölüm ve sınıf düzeyi gibi değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Ayrıca mobil uygulama kullanım istekliliği ile kullanıcı sadakati arasındaki ilişki değerlendirilmiştir.

Sonuç ve Tartışma

Araştırma bulguları, ilgili alan yazın çerçevesinde ele alınarak yorumlanmış; elde edilen sonuçların benzer çalışmalarla olan tutarlılığı değerlendirilmiştir. Bunun yanında araştırma kapsamında ulaşılan sonuçların spor bilimleri alanındaki dijitalleşme süreçlerine ve mobil uygulama kullanım davranışlarına yönelik katkıları tartışılmıştır. Son olarak gelecekte yapılabilecek araştırmalara ve uygulamaya yönelik önerilere yer verilmiştir.

Cinsiyete İlişkin Tartışma

Tablo 3'te görüldüğü üzere, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım istekliliği ve uygulama sadakati düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı biçimde farklılaştığı belirlenmiştir. Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği (MUKİÖ) puanlarında kadın öğrencilerin ortalama puanlarının ($\bar{x} = 4.47$), erkek öğrencilerin ortalama puanlarından ($\bar{x} = 3.78$) daha yüksek olduğu görülmektedir. Yapılan bağımsız örneklem t-testi sonucunda bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir ($t = -6.12$; $p < .05$). Etki büyüklüğünün orta düzeyde olması (Cohen's $d = -0.56$), cinsiyet değişkeninin kullanım istekliliği üzerinde dikkate değer bir farklılaşma oluşturduğunu göstermektedir.

Kadın öğrencilerin kullanım istekliliği düzeylerinin daha yüksek olması, mobil uygulamaların fiziksel aktiviteyi planlama, egzersiz süreçlerini takip etme, sağlık verilerini izleme ve motivasyon sağlama gibi işlevlerinden daha fazla yararlanma eğiliminde olmalarıyla ilişkili olabilir. Literatürde mobil sağlık ve fiziksel aktivite uygulamalarının özellikle öz izleme, geri bildirim ve hedef belirleme özellikleriyle kullanıcı motivasyonunu desteklediği belirtilmektedir (Direito vd., 2017; Yang vd., 2022). Bu bağlamda kadın öğrencilerin mobil spor uygulamalarına yönelik daha yüksek kullanım isteği göstermeleri alan yazın ile uyumlu görünmektedir.

Mobil uygulamaların kullanım kolaylığı, erişilebilirlik ve kullanıcı deneyimi özelliklerinin bireylerin uygulamayı kullanma niyetini etkilediği belirtilmektedir (Hoehle vd., 2016). Özellikle mobil uygulamaların kullanıcı ihtiyaçlarına uygun, anlaşılır ve pratik bir yapıda olması, kullanıcıların uygulamaya yönelik olumlu tutum geliştirmelerine katkı sağlayabilmektedir. Bu doğrultuda kadın öğrencilerin mobil spor uygulamalarına yönelik daha yüksek kullanım isteği göstermelerinde, uygulamaların sunduğu planlama, takip ve öz değerlendirme özelliklerinin etkili olabileceği düşünülmektedir.

Diğer taraftan Tablo 3 incelendiğinde, Mobil Uygulama Kullanma Sadakati (MUKSÖ) puanlarında erkek öğrencilerin ortalama puanlarının ($\bar{x}$ = 4.23), kadın öğrencilerin puanlarından ($\bar{x}$ = 3.84) daha yüksek olduğu görülmektedir. Yapılan analiz sonucunda bu farkın da anlamlı olduğu belirlenmiştir (t = 3.26; p < .05). Etki büyüklüğünün küçük düzeyde olması (Cohen's d = 0.30), sadakat açısından cinsiyet farklılığının kullanım istekliliğine göre daha sınırlı düzeyde olduğunu göstermektedir.

Erkek öğrencilerin uygulama sadakati düzeylerinin daha yüksek olması, performans takibi, rekabet, veri analizi ve oyunlaştırma gibi özelliklerin erkek kullanıcıların uygulamaya bağlılık geliştirmelerinde etkili olabilmesiyle açıklanabilir. Literatürde davranışsal sadakat ve kullanım devamlılığının kullanıcı deneyimi, alışkanlık ve performans odaklı kullanım davranışlarıyla ilişkili olduğu belirtilmektedir (Oliver, 1999; Higgins, 2016). Bu doğrultuda erkek öğrencilerin uygulamaları daha uzun süreli ve düzenli biçimde kullanma eğiliminde oldukları söylenebilir. Literatürde kullanıcı sadakatının yalnızca ilk kullanım isteğiyle değil, uygulamanın uzun süreli kullanım deneyimi, algılanan faydası ve kullanım kolaylığıyla da ilişkili olduğu belirtilmektedir (Davis, 1989; Hoehle vd., 2016). Bu bağlamda erkek öğrencilerin performans odaklı kullanım davranışlarının uygulama bağlılığını artırmış olabileceği değerlendirilebilir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, araştırma bulguları cinsiyet değişkeninin spor amaçlı mobil uygulama kullanım davranışında önemli bir farklılaştırıcı unsur olduğunu ortaya koymaktadır. Kadın öğrenciler kullanım istekliliği açısından daha yüksek puan alırken, erkek öğrencilerin uygulama sadakati açısından daha yüksek düzeyde bağlılık sergiledikleri görülmektedir.

Düzenli Spor Yapma Durumuna İlişkin Tartışma

Tablo 4'te görüldüğü üzere, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım istekliliği ve uygulama sadakati düzeylerinin düzenli spor yapma durumuna göre anlamlı biçimde farklılaştığı belirlenmiştir. Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği (MUKİÖ) puanlarında düzenli spor yapmayan öğrencilerin ortalama puanlarının ($\bar{x}$ = 4.35),

düzenli spor yapan öğrencilerin puanlarından ($\bar{x} = 3.93$) daha yüksek olduğu görülmektedir. Yapılan analiz sonucunda bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir ($t = -3.53$; $p < .05$). Etki büyüklüğünün küçük düzeyde olması (Cohen's $d = -0.34$), düzenli spor yapma durumunun kullanım istekliliği üzerinde sınırlı ancak anlamlı bir farklılaşma oluşturduğunu göstermektedir.

Düzenli spor yapmayan öğrencilerin kullanım istekliliği puanlarının daha yüksek olması, fiziksel aktivite süreçlerinde dijital desteğe daha fazla ihtiyaç duymalarıyla ilişkili olabilir. Mobil uygulamalarda yer alan hedef belirleme, egzersiz planlama, ilerleme takibi, hatırlatıcı bildirimler ve motivasyon sağlayıcı içeriklerin, fiziksel aktivite alışkanlığı kazanma sürecinde destekleyici rol oynayabildiği belirtilmektedir (Direito vd., 2017; Romeo vd., 2019). Bu doğrultuda düzenli spor yapmayan öğrencilerin mobil spor uygulamalarını fiziksel aktiviteye yönelmede yardımcı bir araç olarak değerlendirdikleri düşünülebilir. Mobil uygulamalarda yer alan hedef belirleme, ilerleme takibi ve geri bildirim gibi özelliklerin fiziksel aktivite motivasyonunu destekleyebildiği belirtilmektedir (Direito vd., 2017; Romeo vd., 2019; Yang vd., 2022). Özellikle fiziksel aktivite alışkanlığı henüz tam gelişmemiş bireylerin, mobil uygulamaları davranış değişikliğini destekleyen dijital araçlar olarak değerlendirebildikleri söylenebilir.

Tablo 4 incelendiğinde, Mobil Uygulama Kullanma Sadakati (MUKSÖ) puanlarında da benzer bir durum ortaya çıktığı görülmektedir. Düzenli spor yapmayan öğrencilerin ortalama puanlarının ($\bar{x} = 4.47$), düzenli spor yapan öğrencilerin puanlarından ($\bar{x} = 3.82$) daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Yapılan bağımsız örneklem t-testi sonucunda bu farkın anlamlı olduğu tespit edilmiştir ($t = -5.30$; $p < .05$). Etki büyüklüğünün orta düzeyde olması (Cohen's $d = -0.50$), düzenli spor yapma durumunun uygulama sadakati açısından daha belirgin bir farklılık oluşturduğunu göstermektedir.

Bu bulgu, düzenli spor yapmayan bireylerin mobil uygulamalara daha fazla bağlılık geliştirebildiklerini düşündürmektedir. Düzenli spor yapan öğrenciler fiziksel aktivite süreçlerini uygulama desteği olmadan sürdürebilirken, spor yapmayan öğrencilerin motivasyon, yönlendirme ve egzersiz takibi açısından mobil uygulamalardan daha fazla yararlanma eğiliminde oldukları söylenebilir. Bu durum, düzenli spor yapmayan bireylerin mobil uygulamaları fiziksel aktiviteye yönelmede destekleyici ve motive edici araçlar olarak değerlendirmeleriyle ilişkili olabilir. Özellikle egzersiz alışkanlığı bulunmayan bireylerin, uygulamalarda yer alan hatırlatıcılar, hedef belirleme sistemleri, geri bildirim mekanizmaları ve oyunlaştırma özellikleri sayesinde uygulamalara daha fazla bağlılık geliştirebildiği düşünülmektedir. Bu bulgu, mobil uygulamaların yalnızca performans takibi amacıyla değil,

fiziksel aktiviteye başlama sürecinde motivasyon desteği sağlayan dijital araçlar olarak da değerlendirilebileceğini göstermektedir. Literatürde mobil sağlık ve fitness uygulamalarının özellikle fiziksel aktivite düzeyi düşük bireylerde davranış değişikliğini destekleyebildiği belirtilmektedir (Yang vd., 2022; Sullivan & Lachman, 2017).

Genel olarak değerlendirildiğinde, araştırma bulguları düzenli spor yapma durumunun mobil spor uygulamalarına yönelik kullanım istekliliği ve uygulama sadakati üzerinde anlamlı bir farklılaşma oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Özellikle düzenli spor yapmayan öğrencilerin mobil uygulamalara yönelik daha yüksek istek ve bağlılık göstermeleri, dijital spor uygulamalarının fiziksel aktiviteye yönlendirme ve motivasyon sağlama açısından önemli bir destek aracı olabileceğini düşündürmektedir.

Spor Türüne İlişkin Tartışma

Tablo 5’te görüldüğü üzere, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım istekliliği ve uygulama sadakati düzeylerinin yapılan spor türüne göre anlamlı biçimde farklılaştığı belirlenmiştir. Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği (MUKİÖ) puanlarında bireysel sporlarla ilgilenen öğrencilerin ortalama puanlarının ($\bar{x} = 4.45$), takım sporlarıyla ilgilenen öğrencilerin puanlarından ($\bar{x} = 3.48$) daha yüksek olduğu görülmektedir. Yapılan analiz sonucunda bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir ($t = 8.93$; $p < .05$). Etki büyüklüğünün büyük düzeyde olması (Cohen’s $d = 0.82$), spor türü değişkeninin mobil uygulama kullanım istekliliği üzerinde güçlü bir farklılaştırıcı etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Bireysel sporlarla ilgilenen öğrencilerin kullanım istekliliği düzeylerinin daha yüksek olması, bireysel sporların doğası gereği kişisel performans takibi, hedef belirleme, öz değerlendirme ve bireysel gelişim süreçlerine daha fazla odaklanılmasıyla ilişkili olabilir. Mobil uygulamalarda yer alan performans analizi, egzersiz planlama, veri takibi ve kişiselleştirilmiş geri bildirim gibi özelliklerin bireysel spor yapan kullanıcılar açısından daha işlevsel algılanabildiği düşünülmektedir. Mobil uygulamalarda yer alan hedef belirleme, ilerleme takibi ve geri bildirim gibi özelliklerin fiziksel aktivite motivasyonunu destekleyebildiği belirtilmektedir (Direito vd., 2017; Romeo vd., 2019; Yang vd., 2022; Hoehle vd., 2016). Bireysel sporlarla ilgilenen öğrencilerin performans odaklı veri takibi ve bireysel gelişim süreçlerine daha fazla önem vermeleri, mobil uygulamaların sunduğu kişiselleştirilmiş kullanım deneyimini daha işlevsel algılamalarına neden olmuş olabilir. Literatürde mobil spor uygulamalarının özellikle bireysel performansın izlenmesi ve öz düzenleme süreçlerinin desteklenmesinde önemli rol oynadığı belirtilmektedir (Balsalobre-Fernández vd., 2015; Direito vd., 2017).

Tablo 5 incelendiğinde, Mobil Uygulama Kullanma Sadakati (MUKSÖ) puanlarında da spor türüne göre anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Bireysel spor yapan öğrencilerin ortalama puanlarının ($\bar{x}=4.23$), takım sporlarıyla ilgilenen öğrencilerin puanlarından ($\bar{x}=3.78$) daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Yapılan bağımsız örneklem t-testi sonucunda bu farkın anlamlı olduğu tespit edilmiştir ($t=3.74$; $p<.05$). Etki büyüklüğünün orta düzeyde olması (Cohen's $d=0.35$), bireysel spor yapan öğrencilerin uygulamalara yönelik daha yüksek düzeyde bağlılık geliştirdiklerini göstermektedir.

Bu durum, bireysel spor yapan öğrencilerin antrenman süreçlerini daha çok bireysel planlama ve dijital takip sistemleri aracılığıyla yürütmeleriyle açıklanabilir. Takım sporlarında antrenman süreçlerinin daha çok takım organizasyonu ve antrenör kontrolü çerçevesinde ilerlemesi, mobil uygulama kullanımına duyulan ihtiyacı nispeten azaltabilmektedir. Buna karşılık bireysel spor yapan öğrenciler için mobil uygulamalar; performans analizi, ilerleme takibi, egzersiz planlama ve motivasyon sağlama açısından daha merkezi bir role sahip olabilmektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, araştırma bulguları spor türü değişkeninin mobil spor uygulamalarına yönelik kullanım istekliliği ve uygulama sadakati üzerinde önemli bir farklılaşma oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Özellikle bireysel spor yapan öğrencilerin mobil uygulamalara yönelik daha yüksek istek ve bağlılık göstermeleri, dijital spor teknolojilerinin bireysel performans odaklı spor branşlarında daha yoğun biçimde kullanılabildiğini düşündürmektedir.

Öğrenim Görülen Bölüme İlişkin Tartışma

Tablo 6'da görüldüğü üzere, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım istekliliği ve uygulama sadakati düzeylerinin öğrenim görülen bölüm değişkenine göre anlamlı biçimde farklılaştığı belirlenmiştir. Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği (MUKİÖ) puanlarında bölüm değişkenine göre anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F(3,476)=3.90$; $p<.05$). Yapılan Tukey çoklu karşılaştırma testi sonucunda bu farklılığın, Spor Yöneticiliği bölümünde öğrenim gören öğrencilerin ($\bar{x}=4.37$), Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği ($\bar{x}=3.83$) ile Rekreasyon ($\bar{x}=3.95$) bölümü öğrencilerine göre daha yüksek kullanım istekliliği puanlarına sahip olmalarından kaynaklandığı belirlenmiştir.

Spor Yöneticiliği öğrencilerinin mobil uygulama kullanım istekliliği düzeylerinin daha yüksek olması, bu öğrencilerin dijital spor teknolojileri, veri yönetimi, spor organizasyonları ve teknoloji destekli spor yönetimi süreçlerine daha fazla ilgi duymalarıyla ilişkili olabilir. Spor yönetimi alanında dijital platformların, veri analiz sistemlerinin ve mobil teknolojilerin giderek daha yaygın kullanılması, öğrencilerin bu tür uygulamalara yönelik farkındalık ve kullanım

eğilimlerini artırabilmektedir. Literatürde spor yönetimi süreçlerinde dijitalleşmenin önemli bir unsur hâline geldiği belirtilmektedir (Naraine, 2023; Tekin & Karakuş, 2018).

Tablo 6 incelendiğinde, Mobil Uygulama Kullanma Sadakati (MUKSÖ) puanlarında da bölüm değişkenine göre anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F(3,476)=5.18$; $p<.05$). Yapılan çoklu karşılaştırma sonucunda bu farkın, Spor Yöneticiliği ($\bar{x}=4.18$) ve Antrenörlük ($\bar{x}=4.28$) bölümü öğrencilerinin, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümü öğrencilerine ($\bar{x}=3.61$) göre daha yüksek sadakat düzeyine sahip olmalarından kaynaklandığı belirlenmiştir.

Antrenörlük ve Spor Yöneticiliği öğrencilerinin uygulama sadakati düzeylerinin daha yüksek olması, bu bölümlerde performans analizi, antrenman planlama, veri takibi ve dijital spor teknolojilerinin daha yoğun kullanılabilmesiyle açıklanabilir. Özellikle antrenman süreçlerinde performans verilerinin düzenli takibi ve dijital geri bildirim sistemlerinin kullanılması, mobil uygulamalara yönelik bağlılık düzeyini artırabilmektedir. Buna karşılık Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği öğrencilerinin daha düşük puanlara sahip olmaları, öğretim odaklı eğitim süreçlerinde mobil performans uygulamalarının daha sınırlı kullanımına bağlı olabilir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, araştırma bulguları öğrenim görülen bölümün mobil spor uygulamalarına yönelik kullanım istekliliği ve uygulama sadakati üzerinde önemli bir farklılaşma oluşturduğunu göstermektedir. Özellikle Spor Yöneticiliği ve Antrenörlük bölümü öğrencilerinin mobil spor uygulamalarına yönelik daha yüksek ilgi ve bağlılık göstermeleri, dijital spor teknolojilerinin uygulamalı spor alanlarında daha yoğun biçimde kullanılabildiğini düşündürmektedir. Teknoloji Kabul Modeli'ne göre bireylerin bir teknolojiyi kullanma davranışı, algılanan fayda ve kullanım kolaylığı gibi değişkenlerden etkilenmektedir (Davis, 1989). Spor Yöneticiliği ve Antrenörlük öğrencilerinin mobil spor uygulamalarına yönelik daha yüksek bağlılık göstermeleri, bu uygulamaları mesleki gelişim ve performans yönetimi açısından daha faydalı algılamalarıyla ilişkili olabilir.

Sınıf Düzeyine İlişkin Sonuç ve Tartışma

Tablo 7'de görüldüğü üzere, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım istekliliği ve uygulama sadakati düzeylerinin sınıf değişkenine göre anlamlı biçimde farklılaştığı belirlenmiştir. Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği (MUKİÖ) puanlarında sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F(3,476)=11.79$; $p<.05$). Yapılan Tukey çoklu karşılaştırma testi sonucunda bu farkın, 1. sınıf ($\bar{x}=4.43$) ve 2. sınıf ($\bar{x}=4.28$) öğrencilerinin puanlarının 4. sınıf öğrencilerine ($\bar{x}=3.57$) göre daha yüksek olmasından kaynaklandığı belirlenmiştir. Ortalama puanlar incelendiğinde, sınıf düzeyi

yükseldikçe mobil uygulama kullanım istekliliği puanlarında kademeli bir düşüş olduğu görülmektedir.

Mobil Uygulama Kullanma Sadakati (MUKSÖ) puanlarında da sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($F(3,476)=27.98$; $p<.05$). Çoklu karşılaştırma sonuçlarına göre, 1. sınıf öğrencilerinin ($\bar{x} = 4.74$), 2. sınıf ($\bar{x} = 4.19$), 3. sınıf ($\bar{x} = 4.01$) ve 4. sınıf öğrencilerine ($\bar{x} = 3.35$) göre daha yüksek sadakat düzeyine sahip oldukları belirlenmiştir. Ayrıca 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin de 4. sınıf öğrencilerine göre daha yüksek puan aldığı görülmektedir. Özellikle sadakat puanlarında sınıf düzeyine bağlı olarak belirgin bir azalma eğiliminin ortaya çıktığı dikkat çekmektedir.

Şekil 4 incelendiğinde de hem kullanım istekliliği hem de uygulama sadakati puanlarının üst sınıflara doğru azaldığı görülmektedir. Bu durum, üniversiteye yeni başlayan öğrencilerin dijital spor uygulamalarına karşı daha yüksek ilgi ve merak duymalarıyla ilişkili olabilir. Alt sınıflardaki öğrencilerin teknoloji kullanımına daha açık olmaları, yeni deneyimlere yönelme eğilimleri ve fiziksel aktivite süreçlerinde dijital desteğe daha fazla ihtiyaç duymaları bu sonucu açıklayabilir.

Bunun yanında üst sınıflarda öğrenim gören öğrencilerin, zamanla fiziksel aktivite alışkanlıklarını daha bağımsız biçimde sürdürebilmeleri ve mobil uygulamalara duydukları ihtiyacın azalması da puanlardaki düşüşle ilişkili olabilir. Literatürde kullanıcı deneyimi arttıkça teknoloji kullanım davranışlarının değişebileceği ve başlangıçta yüksek olan kullanım isteğinin zamanla farklılaşabileceği belirtilmektedir (Bhattacharjee, 2001; Hoehle vd., 2016). Bu doğrultuda alt sınıf öğrencilerinin mobil uygulamaları daha motive edici ve yenilikçi araçlar olarak algıladıkları düşünülebilir. Özellikle uygulamaların başlangıç döneminde motivasyon artırıcı ve yönlendirici bir araç olarak görülmesine karşın, deneyim arttıkça öğrencilerin uygulama kullanımını daha sınırlı hâle getirebildikleri düşünülebilir. Literatürde teknoloji kullanım davranışlarının zaman içerisinde değişebildiği ve kullanıcı deneyimi arttıkça kullanım motivasyonunun farklılaşabildiği belirtilmektedir (Bhattacharjee, 2001; Yang vd., 2021).

Genel olarak değerlendirildiğinde, araştırma bulguları sınıf düzeyi arttıkça spor amaçlı mobil uygulamalara yönelik kullanım istekliliği ve uygulama sadakatinin azalma eğilimi gösterdiğini ortaya koymaktadır. Bu sonuç, mobil spor uygulamalarının özellikle üniversite eğitiminin ilk yıllarında öğrenciler açısından daha motive edici ve destekleyici bir araç olarak algılanabildiğini düşündürmektedir.

Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği ile Sadakat Arasındaki İlişkiye Yönelik Tartışma

Tablo 8’de görüldüğü üzere, mobil uygulama kullanma istekliliği ile mobil uygulama sadakati arasındaki ilişki Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği (MUKİÖ) ile Mobil Uygulama Kullanma Sadakati (MUKSÖ) arasında pozitif yönlü ancak çok zayıf ve istatistiksel olarak anlamlı olmayan bir ilişki olduğu belirlenmiştir ($r = .064$; $p > .05$). Her ne kadar Güler’in (2019) çalışması doğrudan spor amaçlı mobil uygulamalara odaklanmasa da, mobil uygulama kullanılabilirliği, devam etme niyeti ve sadakat arasındaki ilişkileri açıklaması bakımından bu araştırmanın bulgularını yorumlamada destekleyici bir çerçeve sunmaktadır. Hoehle, Aljafari ve Venkatesh (2016) tarafından geliştirilen modelde, mobil uygulama kullanılabilirliğinin kullanım niyeti ve marka sadakati üzerinde etkili olduğu belirtilmektedir. Ancak kullanıcı sadakatinin yalnızca kullanım isteğiyle açıklanamayacağı; kullanıcı deneyimi, algılanan fayda, kullanım kolaylığı ve uygulamanın kullanıcı ihtiyaçlarını karşılama düzeyi gibi birçok değişkenin birlikte etkisiyle oluşabileceği ifade edilmektedir. Bu çalışmada kullanım istekliliği ile sadakat arasında anlamlı ilişki bulunmaması, Güler’in (2019) genel mobil uygulama bağlamında ortaya koyduğu ilişkilerden farklılaşmaktadır. Bu farklılığın, mevcut araştırmanın spor amaçlı mobil uygulama bağlamında yürütülmesi ve sadakatin yalnızca kullanım isteğiyle değil; kullanıcı deneyimi, algılanan fayda, alışkanlık, memnuniyet ve kişiselleştirme gibi çoklu değişkenlerle ilişkili olmasından kaynaklanabileceği düşünülmektedir.

Şekil 5 incelendiğinde de değişkenler arasında belirgin bir doğrusal ilişki olmadığı görülmektedir. Kullanım istekliliği yüksek olan bireylerin her zaman yüksek sadakat düzeyine sahip olmadığı, benzer şekilde uygulamaya bağlılık geliştiren bireylerin de başlangıçta yüksek kullanım istekliliği göstermeyebileceği değerlendirilebilir. Bu durum, kullanım istekliliği ve sadakat kavramlarının birbirinden farklı psikolojik süreçleri temsil ettiğini düşündürmektedir.

Literatürde kullanıcı sadakatinin yalnızca davranışsal niyet ile açıklanamayacağı; algılanan fayda, kullanım kolaylığı, kullanıcı deneyimi, memnuniyet, güven ve kişiselleştirme gibi birçok değişkenin birlikte etkisiyle oluştuğu belirtilmektedir (Bhattacharjee, 2001; Oliver, 1999). Özellikle mobil uygulamalarda ilk kullanım isteğinin oluşması ile uygulamanın uzun süreli kullanımına yönelik bağlılık geliştirilmesi arasında farklı dinamiklerin etkili olduğu ifade edilmektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde, araştırma bulgularının alan yazındaki çok boyutlu sadakat yaklaşımıyla uyumlu olduğu söylenebilir.

Bunun yanında spor amaçlı mobil uygulamaların kullanımında bireylerin motivasyon düzeyleri, fiziksel aktivite alışkanlıkları, sosyal etkileşim beklentileri ve uygulama deneyimleri gibi faktörlerin de kullanıcı sadakati üzerinde etkili olabileceği düşünülmektedir. Dolayısıyla

mobil spor uygulamalarında sürdürülebilir kullanıcı bağlılığının sağlanabilmesi için yalnızca kullanım isteği oluşturma yeterli olmayabileceği; kullanıcı deneyimini güçlendiren, kişiselleştirilmiş ve etkileşim odaklı dijital sistemlerin önemli olduğu değerlendirilmektedir.

Araştırma bulguları genel olarak değerlendirildiğinde, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin spor amaçlı mobil uygulama kullanım istekliliği ve uygulama sadakati düzeylerinin çeşitli demografik ve sportif değişkenlere göre anlamlı biçimde farklılaştığı görülmüştür. Özellikle cinsiyet, düzenli spor yapma durumu, yapılan spor türü, öğrenim görülen bölüm ve sınıf düzeyi değişkenlerinin mobil uygulama kullanım davranışları üzerinde etkili olduğu belirlenmiştir. Araştırma sonuçları, mobil spor uygulamalarının yalnızca teknolojik araçlar olarak değil; motivasyon, performans takibi, fiziksel aktiviteyi sürdürme ve bireysel gelişimi destekleme açısından da önemli işlevler üstlenebildiğini göstermektedir.

Bununla birlikte mobil uygulama kullanım istekliliği ile uygulama sadakati arasında anlamlı bir ilişki bulunmaması, kullanıcı bağlılığının yalnızca kullanım isteğiyle açıklanamayacağını ortaya koymaktadır. Bu durum; kullanıcı deneyimi, algılanan fayda, memnuniyet, güven, kullanım kolaylığı ve kişiselleştirme gibi farklı değişkenlerin kullanıcı sadakati üzerinde etkili olabileceğini düşündürmektedir. Araştırma bulgularının, spor bilimleri alanındaki dijitalleşme süreçlerinin anlaşılmasına katkı sağlayabileceği ve mobil spor teknolojilerine yönelik gelecekte yapılacak çalışmalara temel oluşturabileceği değerlendirilmektedir.

Araştırma sonuçları, mobil spor uygulamalarında kullanılabilirlik özelliklerinin kullanıcı davranışları üzerinde önemli rol oynayabileceğini göstermektedir. Literatürde mobil uygulamaların estetik tasarım, kullanım kolaylığı, erişilebilirlik, geri bildirim mekanizmaları ve kullanıcı deneyimi gibi özelliklerinin kullanım niyeti ve uygulama bağlılığı üzerinde etkili olduğu belirtilmektedir (Hoehle vd., 2016). Bu doğrultuda spor amaçlı mobil uygulamaların kullanıcı ihtiyaçlarına uygun, kişiselleştirilebilir ve motive edici özelliklerle geliştirilmesinin kullanıcı devamlılığı açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Sonuç olarak bu araştırma, spor amaçlı mobil uygulamaların Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri açısından önemli bir dijital destek aracı olarak değerlendirilebileceğini ortaya koymuştur. Mobil spor uygulamalarının bireylerin fiziksel aktivite süreçlerine katkı sağlayabilmesi için kullanıcı ihtiyaçlarına uygun, erişilebilir, motive edici ve kullanıcı deneyimini destekleyen özelliklerle geliştirilmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca gelecekte yapılacak araştırmalarda farklı örneklem gruplarıyla daha kapsamlı çalışmalar yürütülmesinin, mobil spor uygulamalarının kullanım davranışlarına ilişkin daha ayrıntılı sonuçlar ortaya koyabileceği değerlendirilmektedir.

Öneriler

Araştırma sonuçları doğrultusunda aşağıdaki öneriler sunulabilir:

Spor amaçlı mobil uygulamaların geliştirilme süreçlerinde kullanıcıların bireysel özellikleri ve sportif alışkanlıkları dikkate alınabilir.

Mobil uygulamalarda kişiselleştirilmiş geri bildirim, hedef belirleme, oyunlaştırma ve sosyal etkileşim özelliklerinin artırılması kullanıcı bağlılığını destekleyebilir.

Düzenli spor yapmayan bireylerin fiziksel aktiviteye yönlendirilmesinde mobil uygulamalardan destekleyici araç olarak yararlanılabilir.

Spor Bilimleri Fakültelerinde dijital spor teknolojilerine yönelik uygulamalı ders içeriklerinin artırılması öğrencilerin teknoloji kullanım farkındalığına katkı sağlayabilir.

Gelecekte yapılacak araştırmalarda farklı üniversitelerden ve farklı yaş gruplarından katılımcılarla daha geniş örneklemeler üzerinde çalışmalar gerçekleştirilebilir.

Mobil uygulama kullanım davranışlarının uzun dönemli etkilerini incelemek amacıyla boylamsal araştırma desenleri kullanılabilir.

Kullanım istekliliği ve sadakat üzerinde etkili olabilecek motivasyon, dijital okuryazarlık, kullanıcı deneyimi, veri güvenliği algısı ve teknoloji öz yeterliliği gibi değişkenler farklı modeller kapsamında incelenebilir.

Spor amaçlı mobil uygulamaların kullanım süreçlerine ilişkin daha ayrıntılı veriler elde edebilmek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden de yararlanılabilir.

KAYNAKÇA

- Alalwan, A. A. (2020). Mobile food ordering apps: An empirical study of the factors affecting customer e-satisfaction and continued intention to reuse. *International Journal of Information Management*, 50, 28–44. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.04.008>
- American College of Sports Medicine. (2021). *ACSM's guidelines for exercise testing and prescription* (11th ed.). Wolters Kluwer. <https://books.google.com.tr/books?id=rpoMEAAQBAJ>
- Angosto, S., García-Fernández, J., & Grimaldi-Puyana, M. (2023). A systematic review of intention to use fitness apps (2020–2023). *Humanities and Social Sciences Communications*, 10, 512. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-02011-3>
- Angosto, S., García-Fernández, J., Valantine, I., & Grimaldi-Puyana, M. (2020). The intention to use fitness and physical activity apps: A systematic review. *Sustainability*, 12(16), 6641. <https://doi.org/10.3390/su12166641>
- Balsalobre-Fernández, C., Glaister, M., & Lockey, R. A. (2015). The validity and reliability of an iPhone app for measuring vertical jump performance. *Journal of Sports Sciences*, 33(15), 1574–1579. <https://doi.org/10.1080/02640414.2014.996184>
- Baretta, D., Perski, O., & Steca, P. (2019). Exploring users' experiences of the goal-setting features in physical activity apps: A qualitative study. *Digital Health*, 5, 1–13. <https://doi.org/10.2196/11636>
- Barwise, P., & Strong, C. (2002). Permission-based mobile advertising. *Journal of Interactive Marketing*, 16(1), 14–24. <https://doi.org/10.1002/dir.10000>
- Beldad, A. D., & Hegner, S. M. (2018). Expanding the technology acceptance model with the inclusion of trust, social influence, and health valuation to determine the predictors of German users' willingness to continue using a fitness app: A structural equation modeling approach. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 34(9), 882–893. <https://doi.org/10.1080/10447318.2017.1403220>
- Bhattacharjee, A. (2001). Understanding information systems continuance: An expectation-confirmation model. *MIS Quarterly*, 25(3), 351–370. <https://doi.org/10.2307/3250921>
- Bort-Roig, J., Gilson, N. D., Puig-Ribera, A., Contreras, R. S., & Trost, S. G. (2014). Measuring and influencing physical activity with smartphone technology: A systematic review. *Sports Medicine*, 44(5), 671–686. <https://doi.org/10.1007/s40279-014-0142-5>
- Brickwood, K.-J., Watson, G., O'Brien, J., & Williams, A. D. (2019). Consumer-based wearable activity trackers increase physical activity participation: Systematic review and meta-analysis. *JMIR mHealth and uHealth*, 7(4), e11819. <https://doi.org/10.2196/11819>
- Brown, B., & Chalmers, M. (2003). Tourism and mobile technology. In K. Kuutti, E. H. Karsten, G. Fitzpatrick, P. Dourish, & K. Schmidt (Eds.), *ECSCW 2003* (pp. 335–354). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-010-0068-0_18
- Bründl, S., Matt, C., & Hess, T. (2017). Consumer use of social live streaming services: The influence of co-experience and effectance on enjoyment. In *Proceedings of the 25th European Conference on Information Systems (ECIS)* (pp. 1775–1791). https://aisel.aisnet.org/ecis2017_rp/114
- Büyüköztürk, Ş. (2018). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* (24. bs.). Pegem Akademi.

- Camkıran, N., Sersan, V., & Yıldız, K. (2021). Spor ortamında teknoloji kullanımına yönelik bir derleme çalışma. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 6(2), 162–177. <https://doi.org/10.31680/gaunjss.913352>
- Ceyhan, M. A., & Çakır, Z. (2021). Examination of fear of missing out (FOMO) states of students who study at the school of physical education and sports in terms of some variables. *Education Quarterly Reviews*, 4(4), 419–427.
- Chappelet, J. L. (2005). Sport and economic development. In *Input paper for 2nd Magglingen Conference* (Vol. 20, p. 2015). https://www.sportanddev.org/sites/default/files/downloads/sport__economic_development_in_english.pdf
- Chen, C. C., & Lin, Y. C. (2018). What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement. *Telematics and Informatics*, 35(1), 293–303. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.003>
- Chen, M., Carl, K. V., & Hinz, O. (2025). Continued usage of mobile fitness applications: A systematic literature review. *Management Review Quarterly*. <https://doi.org/10.1007/s11301-025-00537-1>
- Chen, Y., Lu, F., & Zheng, S. (2020). A study on the influence of e-commerce live streaming on consumer repurchase intentions. *International Journal of Marketing Studies*, 12(4), 48–62. <https://doi.org/10.5539/ijms.v12n4p48>
- Chiu, W., Cho, H., & Chi, C. G. (2021). Consumers' continuance intention to use fitness and health apps: An integration of the expectation–confirmation model and investment model. *Information Technology & People*, 34(3), 978–998. <https://doi.org/10.1108/ITP-09-2019-0463>
- Cho, H., Chi, C., & Chiu, W. (2020). Understanding sustained usage of health and fitness apps: Incorporating the technology acceptance model with the investment model. *Technology in Society*, 63, 101429. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101429>
- Cummins, C., Orr, R., O'Connor, H., & West, C. (2013). Global positioning systems (GPS) and microtechnology sensors in team sports: A systematic review. *Sports Medicine*, 43(10), 1025–1042. <https://doi.org/10.1007/s40279-013-0069-2>
- Çetin, O., & Kaya, S. (2022). Atletik performans ölçümünde ve takibinde kullanılan mobil uygulamalar: Geleneksel bir derleme. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(1), 1–21. <https://izlik.org/JA62WX97CM>
- Dallinga, J. M., Mennes, M., Alpay, L., Bijwaard, H., & Baart de la Faille-Deutekom, M. (2015). App use, physical activity and healthy lifestyle: A cross sectional study. *BMC Public Health*, 15, 833. <https://doi.org/10.1186/s12889-015-2165-8>
- Dang, Y., Guo, S., Guo, X., Wang, M., & Xie, K. (2021). Privacy concerns about health information disclosure in mobile health: Questionnaire study investigating the moderation effect of social support. *JMIR mHealth and uHealth*, 9(2), e19594. <https://doi.org/10.2196/19594>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Devecioğlu, S., & Altıngül, O. (2011). Spor teknolojilerinde inovasyon. In A. Varol, Y. Varol, & V. Çelik (Eds.), *IATS* (Vol. 11, pp. 16–18). https://www.academia.edu/download/3343993/9_65203.pdf

- Direito, A., Carraça, E., Rawstorn, J., Whittaker, R., & Maddison, R. (2017). mHealth technologies to influence physical activity and sedentary behaviors: Behavior change techniques, systematic review and meta-analysis of randomized controlled trials. *Annals of Behavioral Medicine*, 51(2), 226–239. <https://doi.org/10.1007/s12160-016-9846-0>
- Doğan, İ. (2021). Lise öğrencilerinin sosyal medya kullanım alışkanlıkları ve motivasyonları: Bir saha araştırması. *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(24), 253–277. <https://doi.org/10.38155/ksbd.824932>
- Düking, P., Hotho, A., Holmberg, H.-C., Fuss, F. K., & Sperlich, B. (2016). Comparison of non-invasive individual monitoring of the training and health of athletes with commercially available wearable technologies. *Frontiers in Physiology*, 7, 71. <https://doi.org/10.3389/fphys.2016.00071>
- Faizah, A., Hardian, A. F. A., Nandini, R. D., Handayani, P. W., & Harahap, N. C. (2024). The influence of incentive-based mobile fitness apps on users' continuance intention with gender moderation effects: Quantitative and qualitative study. *JMIR Human Factors*, 11, e50957. <https://doi.org/10.2196/50957>
- Fanning, J., Mullen, S. P., & McAuley, E. (2012). Increasing physical activity with mobile devices: A meta-analysis. *Journal of Medical Internet Research*, 14(3), e61. <https://doi.org/10.2196/jmir.2171>
- Ferguson, T., Olds, T., Curtis, R., Blake, H., Crozier, A. J., Dankiw, K., Dumuid, D., Kasai, D., O'Connor, E., Virgara, R., & Maher, C. (2022). Effectiveness of wearable activity trackers to increase physical activity and improve health: A systematic review of systematic reviews and meta-analyses. *The Lancet Digital Health*, 4(8), e615–e626. [https://doi.org/10.1016/S2589-7500\(22\)00111-X](https://doi.org/10.1016/S2589-7500(22)00111-X)
- Ferriero, G., Vercelli, S., Fundarò, C., & Ronconi, G. (2020). Use of mobile applications to collect data in sport, health, and exercise science: A narrative review. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, 34(12), e276. <https://doi.org/10.1519/JSC.0000000000003365>
- Guo, J., Liu, Y., Liu, N., & Zhang, J. (2022). Influencing factors of college students' use of sports apps in mandatory situations: Based on UTAUT and SDT. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(19), 12500. <https://doi.org/10.3390/ijerph191912500>
- Güler, Ç. (2019). A structural equation model to examine mobile application usability and use. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 12(3), 169–181. <https://doi.org/10.17671/gazibtd.454749>
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2015). “Working out for likes”: An empirical study on social influence in exercise gamification. *Computers in Human Behavior*, 50, 333–347. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.018>
- Hedges, L. V., & Olkin, I. (1985). *Statistical methods for meta-analysis*. Academic Press.
- Higgins, J. P. (2016). Smartphone applications for patients' health and fitness. *The American Journal of Medicine*, 129(1), 11–19. <https://doi.org/10.1016/j.amjmed.2015.05.038>
- Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*, 84, 58–67. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>
- Hoehle, H., Aljafari, R., & Venkatesh, V. (2016). Leveraging Microsoft's mobile usability guidelines: Conceptualizing and developing scales for mobile application usability. *International Journal of Human-Computer Studies*, 89, 35–53. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2016.02.001>

- Huang, J., Chen, J., & Zhou, L. (2024). Motivation crowding effects on the intention for continued use of gamified fitness apps: A mixed-methods approach. *Frontiers in Psychology*, 14, 1286463. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1286463>
- Ito, M., Horst, H., Bittanti, M., boyd, d., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G., Pascoe, C. J., & Robinson, L. (2008). *Living and learning with new media: Summary of findings from the Digital Youth Project*. The MIT Press. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED536072.pdf>
- Jin, D., Halvari, H., Maehle, N., & Olafsen, A. H. (2022). Self-tracking behaviour in physical activity: A systematic review of drivers and outcomes of fitness tracking. *Behaviour & Information Technology*, 41(2), 242–261. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1801840>
- Johannes, C., Roman, N. V., Onagbiye, S. O., Titus, S., & Leach, L. L. (2024). Strategies and best practices that enhance the physical activity levels of undergraduate university students: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 21(2), 173. <https://doi.org/10.3390/ijerph21020173>
- Johnson, M. D., Herrmann, A., & Huber, F. (2006). The evolution of loyalty intentions. *Journal of Marketing*, 70(2), 122–132. <https://doi.org/10.1509/jmkg.70.2.122>
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi* (19. baskı). Ankara, Türkiye: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kenteris, M., Gavalas, D., & Economou, D. (2009). An innovative mobile electronic tourist guide application. *Personal and Ubiquitous Computing*, 13, 103–118. <https://doi.org/10.1007/s00779-007-0191-y>
- Kim, S. J., Wang, R. J. H., & Malthouse, E. C. (2015). The effects of adopting and using a brand's mobile application on customers' subsequent purchase behavior. *Journal of Interactive Marketing*, 31(1), 28–41. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2015.05.004>
- Lakens, D. (2013). Calculating and reporting effect sizes to facilitate cumulative science: A practical primer for t-tests and ANOVAs. *Frontiers in Psychology*, 4, 863. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00863>
- Laranjo, L., Arguel, A., Neves, A. L., Gallagher, A. M., Kaplan, R., Mortimer, N., Mendes, G. A., & Lau, A. Y. S. (2015). The influence of social networking sites on health behavior change: A systematic review and meta-analysis. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 22(1), 243–256. <https://doi.org/10.1136/amiainl-2014-002841>
- Li, M., Shi, Y., & Peng, B. (2022). The analysis and research on the influence of sports industry development on economic development. *Journal of Environmental and Public Health*, 2022, 3329174. <https://doi.org/10.1155/2022/3329174>
- Lyons, E. J., Lewis, Z. H., Mayrsohn, B. G., & Rowland, J. L. (2014). Behavior change techniques implemented in electronic lifestyle activity monitors: A systematic content analysis. *Journal of Medical Internet Research*, 16(8), e192. <https://doi.org/10.2196/jmir.3469>
- Maher, C., Lewis, L., Ferrar, K., Marshall, S., De Bourdeaudhuij, I., & Vandelanotte, C. (2014). Are health behavior change interventions that use online social networks effective? A systematic review. *Journal of Medical Internet Research*, 16(2), e40. <https://doi.org/10.2196/jmir.2952>
- Mănescu, D. C. (2025). Big data analytics framework for decision-making in sports performance optimization. *Data*, 10(7), 116. <https://doi.org/10.3390/data10070116>

- McLean, G. (2018). Examining the determinants and outcomes of mobile app engagement: A longitudinal perspective. *Computers in Human Behavior*, 84, 392–403. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.015>
- Middelweerd, A., Mollee, J. S., van der Wal, C. N., Brug, J., & Te Velde, S. J. (2014). Apps to promote physical activity among adults: A review and content analysis. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 11, 97. <https://doi.org/10.1186/s12966-014-0097-9>
- Milne-Ives, M., Homer, S. R., Andrade, J., & Meinert, E. (2023). Potential associations between behavior change techniques and engagement with mobile health apps: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 14, 1227443. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1227443>
- Muntaner-Mas, A., Martinez-Nicolas, A., Lavie, C. J., Blair, S. N., Ross, R., & Lucia, A. (2019). A systematic review of fitness apps and their potential clinical and sports utility for objective and remote assessment of cardiorespiratory fitness. *Sports Medicine*, 49, 587–600. <https://doi.org/10.1007/s40279-019-01084-y>
- Naraine, M. L., Hayduk, T., & Doyle, J. P. (Eds.). (2023). *The Routledge handbook of digital sport*. Routledge.
- Oliver, R. L. (1999). Whence consumer loyalty? *Journal of Marketing*, 63(4_suppl1), 33–44. <https://doi.org/10.1177/00222429990634s105>
- Østerlie, O., Kristensen, G. O., Holland, S. K., Camacho Miñano, M. J., & Whatman, S. (2025). Digital technology use in physical education teacher education: A scoping review. *Sport, Education and Society*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/13573322.2025.2474631>
- Özata, F. Z. (2009). *Yüksek teknoloji yeniliği olarak akıllı telefonların genç tüketiciler tarafından benimsenmesinde etkili olan faktörler* (Tez No. 241734) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi].
- Pegoraro, A. (2010). Look who's talking—Athletes on Twitter: A case study. *International Journal of Sport Communication*, 3(4), 501–514. <https://doi.org/10.1123/ijsc.3.4.501>
- Peng, S., Othman, A. T., Khairani, A. Z., Zeng, G., Xiaogang, Z., & Fang, Y. (2023). Effectiveness of pedometer- and accelerometer-based interventions in improving physical activity and health-related outcomes among college students: A systematic review and meta-analysis. *Digital Health*, 9, 20552076231188213. <https://doi.org/10.1177/20552076231188213>
- Perez-Aranda, J., Robles, E. M. G., & Urbistondo, P. A. (2023). Understanding antecedents of continuance and revisit intentions: The case of sport apps. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 72, 103288. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2023.103288>
- Pew Research Center. (2023). *Mobile technology and home broadband 2023*. <https://www.pewresearch.org>
- Porat, T., & Tractinsky, N. (2008). Affect as a mediator between web-store design and consumers' attitudes toward the store. In C. Peter & R. Beale (Eds.), *Affect and emotion in human-computer interaction* (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 4868, pp. 142–153). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-540-85099-1_12
- Rodafinos, A., Barkoukis, V., Tzafilkou, K., Ourda, D., Economides, A. A., & Perifanou, M. (2024). Exploring the impact of digital competence and technology acceptance on academic performance in physical education and sports science students. *Journal of Information Technology Education: Research*, 23, 1–19. <https://doi.org/10.28945/5309>

- Romeo, A., Edney, S., Plotnikoff, R., Curtis, R., Ryan, J., Sanders, I., ... & Maher, C. (2019). Can smartphone apps increase physical activity? Systematic review and meta-analysis. *Journal of Medical Internet Research*, 21(3), e12053. <https://doi.org/10.2196/12053>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sanapala, S., Kumar, B. P., Varma, A. P., Ajay, D. J., & Prasad, B. H. (2025). FitTrack: A personalized fitness tracking website using generative AI. In *2025 8th International Conference on Circuit, Power & Computing Technologies (ICCPCT)* (pp. 655–660). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICCPCT65132.2025.11176763>
- Schoeppe, S., Alley, S., Van Lippevelde, W., Bray, N. A., Williams, S. L., Duncan, M. J., & Vandelanotte, C. (2016). Efficacy of interventions that use apps to improve diet, physical activity and sedentary behaviour: A systematic review. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 13, 127. <https://doi.org/10.1186/s12966-016-0454-y>
- Schroeder, T., Haug, M., & Gewald, H. (2022). Data privacy concerns using mHealth apps and smart speakers: Comparative interview study among mature adults. *JMIR Formative Research*, 6(6), e28025. <https://doi.org/10.2196/28025>
- Shaw, M. P., Satchell, L. P., Thompson, S., Harper, E. T., Balsalobre-Fernández, C., & Peart, D. J. (2021). Smartphone and tablet software apps to collect data in sport and exercise settings: Cross-sectional international survey. *JMIR mHealth and uHealth*, 9(5), e21763. <https://doi.org/10.2196/21763>
- Silva, A. G., Simões, P., Queirós, A., Rocha, N. P., & Rodrigues, M. (2020). Mobile apps to quantify aspects of physical activity: A systematic review on its reliability and validity. *Journal of Medical Systems*, 44, 51. <https://doi.org/10.1007/s10916-019-1506-z>
- Slade, E. L., Williams, M. D., & Dwivedi, Y. K. (2013). Mobile payment adoption: Classification and review of the extant literature. *The Marketing Review*, 13(2), 167–190. <https://doi.org/10.1362/146934713X13699019904687>
- Souaifi, M., Dhahbi, W., Jebabli, N., Ceylan, H. İ., Boujabli, M., Muntean, R. I., & Dergaa, I. (2025). Artificial intelligence in sports biomechanics: A scoping review on wearable technology, motion analysis, and injury prevention. *Bioengineering*, 12(8), 887. <https://doi.org/10.3390/bioengineering12080887>
- Stavros, C., Meng, M. D., Westberg, K., & Farrelly, F. (2014). Understanding fan motivation for interacting on social media. *Sport Management Review*, 17(4), 455–469. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2013.11.004>
- Stojiljković, N., Stanković, D., Pelešić, V., Čokorilo, N., Olanescu, M., Peris, M., Suciu, A., & Plesa, A. (2024). Validity and reliability of the My Jump 2 app for detecting interlimb asymmetry in young female basketball players. *Frontiers in Sports and Active Living*, 6, 1362646. <https://doi.org/10.3389/fspor.2024.1362646>
- Sullivan, A. N., & Lachman, M. E. (2017). Behavior change with fitness technology in sedentary adults: A review of the evidence for increasing physical activity. *Frontiers in Public Health*, 4, 289. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2016.00289>
- Sultoni, K., Peralta, L. R., & Cotton, W. (2022). Using a design-based research approach to develop a technology-supported physical education course to increase the physical activity levels of university students: Study protocol paper. *PLOS ONE*, 17(12), e0269759. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0269759>

- Sun, M., & Jiang, L. C. (2022). Linking social features of fitness apps with physical activity among Chinese users: Evidence from self-reported and self-tracked behavioral data. *Information Processing & Management*, 59(6), 103096. <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2022.103096>
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics* (6th ed.). Pearson.
- Tekin, Z., & Karakuş, K. (2018). Gelenekselden akıllı üretime spor endüstrisi 4.0. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırma Dergisi*, 7(3), 2103–2117. <https://doi.org/10.15869/itobiad.428815>
- Tjørndal, A. (2017). Sport innovation: Developing a typology. *European Journal for Sport and Society*, 14(4), 291–310. <https://doi.org/10.1080/16138171.2017.1421504>
- Vahdat, A., Alizadeh, A., Quach, S., & Hamelin, N. (2021). Would you like to shop via mobile app technology? The technology acceptance model, social factors and purchase intention. *Australasian Marketing Journal*, 29(2), 187–197. <https://doi.org/10.1016/j.ausmj.2020.01.002>
- Vatanasombut, B., Igbaria, M., Stylianou, A. C., & Rodgers, W. (2008). Information systems continuance intention of web-based applications customers: The case of online banking. *Information & Management*, 45(7), 419–428. <https://doi.org/10.1016/j.im.2008.03.005>
- Venkatesh, V., & Goyal, S. (2010). Expectation disconfirmation and technology adoption: Polynomial modeling and response surface analysis. *MIS Quarterly*, 34(2), 281–303. <https://doi.org/10.2307/20721428>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Vinnikova, A., Lu, L., Wei, J., Fang, G., & Yan, J. (2020). The Use of Smartphone Fitness Applications: The Role of Self-Efficacy and Self-Regulation. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(20), 7639. <https://doi.org/10.3390/ijerph17207639>
- Wang, P., Wang, A., & Wang, S. (2025). Integrating multimodal AI technologies for sports injury prediction and rehabilitation: Systematic review. *Journal of Human Sport and Exercise*, 21(1), 22–37. <https://doi.org/10.55860/w6j5wc21>
- We Are Social, & Meltwater. (2025). *Digital 2025 global overview report: The essential guide to the world's connected behaviours*. <https://wearesocial.com/wp-content/uploads/2025/02/GDR-2025-v2.pdf>
- Wijesekera, P., Baokar, A., Hosseini, A., Egelman, S., Wagner, D., & Beznosov, K. (2015). Android permissions remystified: A field study on contextual integrity. In *24th USENIX Security Symposium (USENIX Security 15)* (pp. 499–514). <https://www.usenix.org/system/files/conference/usenixsecurity15/sec15-paper-wijesekera.pdf>
- Windasari, N. A., & Lin, F. (2021). Why do people continue using fitness wearables? The effect of interactivity and gamification. *SAGE Open*, 11(4). <https://doi.org/10.1177/21582440211056606>
- Won, D., Chiu, W., & Byun, H. (2023). Factors influencing consumer use of a sport-branded app: The technology acceptance model integrating app quality and perceived enjoyment. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, 35(5), 1112–1133. <https://doi.org/10.1108/APJML-09-2021-0709>

- World Health Organization. (2010). *Global recommendations on physical activity for health*. World Health Organization. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241599979>
- Yang, Y., & Koenigstorfer, J. (2021). Determinants of fitness app usage and moderating impacts of education-, motivation-, and gamification-related app features on physical activity intentions: Cross-sectional survey study. *Journal of Medical Internet Research*, 23(7), e26063. <https://doi.org/10.2196/26063>
- Yang, Y., Hu, H., & Koenigstorfer, J. (2022). Effects of gamified smartphone applications on physical activity: A systematic review and meta-analysis. *American Journal of Preventive Medicine*, 62(4), 602–613. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2021.10.005>
- Zhang, J., Brackbill, D., Yang, S., Becker, J., Herbert, N., & Centola, D. (2016). Support or competition? How online social networks increase physical activity: A randomized controlled trial. *Preventive Medicine Reports*, 4, 453–458. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2016.08.008>
- Zhang, M., Sun, L., Qin, F., & Wang, G. A. (2021). E-service quality on live streaming platforms: Swift guanxi perspective. *Journal of Services Marketing*, 35(3), 312–324. <https://doi.org/10.1108/JSM-01-2020-0009>
- Zhang, Y., Ming, Y., Li, Y., & Yang, Y. (2022). An empirical study on university students' continuous utilization of fitness apps in China. <https://doi.org/10.18452/25220>

EKLER

Ek 1: Etik Onay Formu

Evrak Tarih ve Sayısı: 20.08.2025-300920



T.C.
BAYBURT ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
ETİK KURULU
KARARI



Karar Tarihi
20.08.2025

Karar Sayısı
429

Oturum Sayısı
11

Üniversitemiz Etik Kurulu tarafından, Bayburt Üniversitesi Rektörlüğü Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü'nün 06.08.2025 tarihli ve E-83542712-050.99-298030 sayılı yazısı gereği, Bayburt Üniversitesi Rektörlüğü Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı 222225050 numaralı öğrencisi Sedanur EĞRİÇAYIR'ın yüksek lisans tezi olarak yürüttüğü "Düzenli Spor Yapan ve Yapmayan Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Spor Amaçlı Mobil Uygulama Kullanım İsteklilikleri ve Sadakatlerinin İncelenmesi" başlıklı araştırma önerisi üniversitemiz etik kurulu tarafından incelenmiş olup, araştırma önerisinin etik ilkelere uygun olduğuna toplantıya katılan üyelerin oy birliğiyle karar verilmiştir.

Prof.Dr. Fatih GÜRBÜZ
Başkan

BELGENİN ASLI ELEKTRONİK İMZALIDIR

Mevcut Elektronik İmzalar

Belge Doğrulama Kodu : *BSD1MVVE4*
Prof.Dr. FATİH GÜRBÜZ (Etik Kurulu - Başkan) 20.08.2025 12:34

Belge Takip Adresi :

Bilgi için: MELİSA Y
Unvanı: Büro Pers



Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Ek 2: Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu

Lütfen aşağıdaki soruları doğru ve eksiksiz olarak yanıtlayınız.

1. **Cinsiyetiniz:**
☐ Erkek
☐ Kadın
2. **Bölümünüz:** Spor Yöneticiliği, Antrenörlük, Beden Eğitimi, Rekreasyon
4. **Sınıfınız:**
☐ 1. Sınıf
☐ 2. Sınıf
☐ 3. Sınıf
☐ 4. Sınıf
☐ Diğer: _____
5. **Düzenli spor yapıyor musunuz?**
(En az haftada 3 gün, 30 dakika ve üzeri egzersiz yapmayı düzenli spor olarak kabul ediniz)
☐ Evet
☐ Hayır
6. **Yapıyorsanız, hangi spor branşlarıyla ilgileniyorsunuz? Bireysel Takım Sporları**
7. **Haftada ortalama kaç saat spor yapıyorsunuz?**
☐ 0 saat
☐ 1-3 saat
☐ 4-6 saat
☐ 7 saat ve üzeri
8. **Spor amaçlı mobil uygulama kullanıyor musunuz?**
☐ Evet
☐ Hayır
9. **Kullanıyorsanız, hangi uygulamaları kullanıyorsunuz?**
10. **Mobil uygulamaları kullanma sıklığınız nedir?**
☐ Günlük
☐ Haftalık
☐ Ayda birkaç kez
☐ Nadiren

Ek 3: Mobil Uygulama Kullanma İstekliliği Ölçeği

No	Ölçek maddeleri	Derecelendirme						
		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Biraz Katılmıyorum	Kararsızım	Biraz Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1	Mobil uygulamayı kullanmaya devam etmeyi düşünüyorum.	1	2	3	4	5	6	7
2	Mobil uygulamayı kullanmayı bırakmak yerine kullanmaya devam etmeyi istiyorum.	1	2	3	4	5	6	7
3	Mobil uygulamayı kullanmaya devam edeceğimi tahmin ediyorum.	1	2	3	4	5	6	7
4	Mobil uygulamayı kullanmaya devam etmeyi planlıyorum.	1	2	3	4	5	6	7
5	Gelecekte mobil uygulamayı kullanmaya devam etmeyi düşünmüyorum.	1	2	3	4	5	6	7
6	Gelecekte mobil uygulamayı kullanmaya devam etme ihtimalim yüksektir.	1	2	3	4	5	6	7

Ek 4: Mobil Uygulama Kullanma Sadakati Ölçeği

No	Ölçek maddeleri	Derecelendirme						
		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Biraz Katılmıyorum	Kararsızım	Biraz Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1	Mobil uygulamayı kullanmaları için arkadaşlarımı ve akrabalarımı cesaretlendiririm.	1	2	3	4	5	6	7
2	Başkalarına mobil uygulamayla ilgili olumlu şeyler söylerim.	1	2	3	4	5	6	7
3	Önümüzdeki birkaç yıl, mobil uygulamanın sunduğu daha fazla hizmetten yararlanacağım.	1	2	3	4	5	6	7
4	Görüşümü soran birine mobil uygulamayı tavsiye ederim.	1	2	3	4	5	6	7
5	Mobil uygulamayı ilk tercihim olarak değerlendiririm.	1	2	3	4	5	6	7

ÖZ GEÇMİŞ

Sedanur EGRİCAYIR, Beden Eğitimi ve Spor alanında lisans eğitimini tamamladıktan sonra, Bayburt Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'nde Yüksek Lisans eğitimine başlamış ve bu alanda akademik kariyerini ilerletmektedir.

