DOI: 10.13114/mjh.1729598

Geliş Tarihi: 28.06.2025
Kabul Tarihi: 30.08.2025

Mediterranean Journal of Humanities
https://dergipark.org.tr/mjh
XV/2 (2025) 75-89

Espor Tutumu ve Teknoloji Kullanım Alışkanlarının Sosyolojik Bağlamda İncelenmesi: Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenleri ile Antrenörler Üzerine Bir Araştırma

The Examination of Esports Attitude and Technology Usage Habits in a Sociological Context: A Study on Physical Education and Sports Teachers and Sports Coaches

Cihan AKKAYA*
Mustafa Nurullah KADI**

Öne Çıkanlar:
- Teknoloji kullanım alışkanlıkları ile espor tutumu arasında orta düzeyde ve pozitif yönlü bir ilişki bulunmaktadır.
- Kadın katılımcılar ve beden eğitimi öğretmenleri, espor konusunda diğer gruplara kıyasla anlamlı düzeyde daha olumlu tutumlar göstermektedir.
- Espor, dijitalleşme ve sosyokültürel dinamiklerle şekillenen bir spor alanı olarak giderek daha fazla kabul görmektedir.

Öz: Teknolojinin gündelik hayata entegrasyonu spor kültürünü önemli ölçüde etkilemiş ve yeni bir dijital fenomen olarak esporun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Esporun popülaritesi hızla artmasına rağmen, geleneksel sporla ilişkili profesyoneller olan beden eğitimi ve spor öğretmenleri ile spor antrenörlerinin bu alana yönelik tutumlarına odaklanan sınırlı sayıda araştırma bulunmaktadır. Bu çalışma, bu iki grup arasında espor tutumları ve teknoloji kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi inceleyerek bu boşluğu doldurmaktadır. Toplam 441 katılımcı (232 beden eğitimi öğretmeni ve 209 spor antrenörü) Espor Tutum Ölçeği ve Teknoloji Kullanım Alışkanlığı Ölçeğini tamamlamıştır. Çalışmada nicel, kesitsel bir tasarım kullanılmış ve veriler SPSS kullanılarak analiz edilmiştir. Sonuçlar, espor tutumu ile teknoloji kullanım alışkanlıkları arasında orta düzeyde, pozitif bir korelasyon olduğunu ortaya koymuştur. Kadın, daha genç ve daha az mesleki deneyime sahip katılımcılar daha olumlu tutumlar ve daha güçlü dijital alışkanlıklar göstermiştir. Öğretmenler, antrenörlerden daha yüksek puanlar alarak mesleki alışkanlıklarda bir fark olduğunu ortaya koymuştur. Bulgular, toplumsal cinsiyet, ağ toplumu ve habitus gibi sosyolojik kavramlar kullanılarak yorumlanmıştır. Çalışma, dijital dönüşümün spor alanındaki profesyonel perspektifleri nasıl yeniden şekillendirdiğini vurgulamakta ve esporun geleneksel ve dijital spor kültürleri arasında bir köprü görevi görebileceğini öne sürmektedir.

Anahtar Kelimeler: Espor, Dijitalleşme, Toplumsal Cinsiyet, Mesleki Habitus, Ağ Toplumu, Eğitim

Highlights:
- There is a moderate and positive correlation between technology usage habits and attitudes toward esports.
- Female participants and physical education and sports teachers exhibited significantly more favorable attitudes toward esports than their counterparts.
- Esports is increasingly recognized as a sporting field shaped by digital transformation and sociocultural dynamics.

* Doç. Dr. Karabük Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Antrenörlük Eğitimi Bölümü, Karabük, cihanakkaya@karabuk.edu.tr ORCID: 0000-0001-9192-3422

** Doktora Öğrencisi, Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye, nrllh.291@gmail.com ORCID: 0000-0001-5982-9890

This work is licensed under Creative Commons Attribution–NonCommercial–ShareAlike 4.0 International License (CC BY-NC-SA 4.0)

Abstract: The increasing integration of technology into daily life has significantly influenced sports culture, leading to the emergence of esports as a new digital phenomenon. Although the popularity of esports is growing rapidly, limited research has focused on the attitudes of professionals associated with traditional sports—namely physical education and sports teachers and sports coaches—toward this emerging field. This study addresses this gap by examining the relationship between esports attitudes and technology usage habits among these two groups. A total of 441 participants (232 physical education teachers and 209 sports coaches) completed the Esports Attitude Scale and the Technology Usage Habit Scale. The study employed a quantitative, cross-sectional design and analyzed the data using SPSS. Results revealed a moderate, positive correlation between esports attitudes and technology usage habits. Women, younger participants, and those with less professional experience showed more favorable attitudes and stronger digital habits. Teachers scored higher than coaches, indicating a distinction in professional habitus he findings were interpreted using sociological concepts such as gender, network society, and habitus. The study highlights how digital transformation reshapes professional perspectives in the field of sports and suggests that esports can serve as a bridge between traditional and digital sports cultures.

Keywords: Esports, Digitalization, Gender, Professional Habitus, Network Society, Education

Summary: With the rapid advancement of technology, new digital fields have emerged, notably including esports. As esports increasingly gains recognition as a social and cultural phenomenon, understanding professional attitudes toward this digital field has become essential. This study aims to explore the relationship between esports attitudes and technology usage habits among physical education and sports teachers and sports coaches. Additionally, the study examines how demographic variables such as gender, profession, age, experience, and online duration influence these attitudes and habits. The research also incorporates a sociological perspective by drawing on concepts such as gender, network society (Castells) and habitus (Bourdieu) to interpret the findings.

The study employed a cross-sectional and correlational survey design. Data were collected through Google Forms from a total of 441 voluntary participants, comprising 232 physical education and sports teachers and 209 sports coaches employed by the Ministry of National Education and the Ministry of Youth and Sports. The instruments included the Technology Usage Habit Scale (TKAÖ) developed by Küçükvardar (2020b) and the Esports Attitude Scale (ESTÖ) developed by Savaş & Turan (2023). Both scales are five-point Likert-type instruments with proven reliability (Cronbach's alpha values ranging between .88 and .93). Participants also completed a personal information form including demographic variables. Analyses were conducted using SPSS 27, employing descriptive statistics, independent samples t-tests, Pearson correlation, and one-way ANOVA. Normality assumptions were tested via skewness and kurtosis, and Hochberg GT2 post-hoc tests were applied where appropriate.

The study indicated a moderate, positive, and statistically significant correlation between esports attitudes and technology usage habits ($r = .474$, $p < .001$). Gender-based analyses revealed that women had significantly higher scores than men on both scales, especially in the affective dimension of esports attitudes (Cohen's $d = 0.47$). Profession-based comparisons showed that physical education teachers exhibited significantly more positive esports attitudes and stronger technology habits than coaches, suggesting a professional habitus divergence (Cohen's d for TKAÖ = 0.58). Younger participants (20–30 age group) and those with less professional experience (1–5 years) scored significantly higher on both scales, indicating generational and experiential differences aligned with concepts like digital natives and digital socialization. Participants who spent more than seven hours online daily also achieved higher scores on both scales. In contrast, educational attainment did not produce significant differences in esports attitudes and had only a minor impact on technology habits.

The results emphasize the interdependent nature of esports and digital technology, particularly among younger, less experienced, and digitally integrated professionals. Based on Castells' network society theory, the positive correlation between esports attitudes and technology usage suggests that digital networks shape individuals adaptability to emerging digital cultures. Gender differences illustrate how digital platforms such as esports may challenge traditional gender roles and foster more inclusive spaces. The distinction between teachers and coaches aligns with Bourdieu's concept of habitus, highlighting how professional identity and institutional roles shape openness to digital innovations. Furthermore, the data reinforce the idea that digital competence and attitude toward new media are not merely products of formal education but also shaped by informal, everyday engagement with technology.

This research contributes to the esports literature by focusing on professionals—teachers and

coaches—who traditionally represent the domain of physical sports. The study bridges the research gap on traditional and digital sports by examining attitudes and behaviors towards esports and encourages further research on how educational and sports institutions can respond to the ongoing digital transformation of sports culture.

Giriş

Teknolojinin son yıllardaki gelişimi ve değişimi hızlı bir şekilde devam etmekte ve bu süreç bireylerin yaşam tarzlarını etkileyip şekillendirmektedir. Özellikle son zamanlarda teknoloji ile yoğun etkileşim içerisinde olan bireyler, yeni ve daha yenilikçi alanlara yönelmektedir. Bunun sonucunda, günümüzde sıkça vurgulanan ve modern çağın problemi olan lanse edilen teknoloji bağımlılığı kavramı ortaya çıkmaktadır (Küçükvardar 2020a, 18). Literatürde teknoloji bağımlılığı kavramı, teknolojik cihazların ve internetin aktif olarak kullanımında aşırıya kaçılması ve aynı zamanda bu kullanma isteğini engelleyememe durumu olarak ifade edilmektedir. Bunun yanı sıra aşırı teknoloji kullanımından kaynaklı olarak günlük işlerin veya aktivitelerin yapılamaması, teknoloji kullanım kısıtlılığında gerginlik, stres bozukluğu gibi davranışsal problemler yaşama olarak da tanımlanabilmektedir (Griffiths 1995, 14; Young 1997; Kwon *et al*. 2013, 2). Bireylerin teknolojiyle kurduğu bağımlılık seviyesinde değerlendirilen ilişki biçimleri, toplumsal yaşamın pek çok alanında yeni etkileşim biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Dolayısıyla; teknolojinin ilerlemesiyle ortaya çıkan gelişmeler ve değişmeler birçok farklı alanda etkili olmuş ve spor da yeni teknolojik gelişmeler ışığında dönüşen alanlardan birisi olmuştur. Teknolojinin spor üzerinde yaratmış olduğu değişimler ve spora olan etkisi, birçok yeni spor branşının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Özellikle yeni jenerasyon bireylerin teknolojiye olan yatkınlığı ile yeni alanlara yöneldiği ve bu alanların daha çok sanal oyunlar olduğu bilinmektedir. Bu yeni alanlardan biri ise espor olarak adlandırılmaktadır. Teknolojinin dinamik bir şekilde gelişmesi, oyun dünyasında bilgisayar ve konsol oyunlarına olan ilginin artması ve bu oyunların gün geçtikçe daha ilgi çekici hale gelmesinin bir yansıması olarak espor; toplumun belli bir kesimi için eğlence ve rekabet anlayışı içeren bir unsur haline gelmiştir. Bu da bireylerin teknolojiyi sadece iş alanlarında veya günlük işlerde kullanma pratiği olarak değil, aynı zamanda kendilerini mutlu etme ve rekabet duygusu içinde eğlenceli vakit geçirme anlayışına da dönüştürdüğünü göstermektedir. Son yıllarda oyun dünyasında teknolojik ilerlemelerle çoklu seviyeli ve birden çok oyuncunun birlikte oynayabildiği, rekabetin de üst düzeyde olduğu oyunların sıkça tercih edilmeye başlandığı ortamlar oluşmaya başlamış ve bu ortamlar hızlı bir şekilde popüler olmuştur. Basit oyunların bile profesyonel olarak oynanmaya başlaması, espor kavramını ortaya çıkarmıştır (Akgöl 2019, 210).

Espor toplumsal bir fenomen olarak görünür oldukça üzerine yapılan tanımlamalar, tartışmalar ve akademik çalışmalar artmıştır. Buna göre espor, çoğunlukla dijital ortamda oyun oynamayı seven gençlerden oluşan bir alan olarak literatürde yer almakta (Akgöl 2019, 210) bireysel anlamda da teknolojinin kullanıldığı, bilişsel ve fiziksel yeteneklerin aktif olarak kullanıldığı ve geliştirildiği bir spor alt alanı olarak tanımlanmaktadır (Wagner 2006, 440; LuBei 2003a, 21; LuBei 2003b, 30). İlk başlarda geleneksel spor anlayışından tamamen farklı bir şekilde konumlandırılan espor, zamanla sporla olan benzerlikleri göz önüne alınarak değerlendirilmeye başlamıştır. Sporun sahip olduğu kültürel geçmiş ve rekabet unsurlarını esporda da görmek mümkündür. Akkaya'nın da vurguladığı gibi (2023) espor video oyunları üzerinden rekabete dayalı bir etkinliktir ve hem oyun kültürünü hem de spor kültürünü dijital teknolojileri kullanarak şekillendiren bir olgu olarak öne çıkmaktadır.

Geleneksel sporlar ile espor arasındaki benzerlikler ve farklılıklar konuya ilişkin literatürde yer almaktadır. Buna göre en büyük farklardan biri esporun genellikle sporcu olarak adlandırılan çok oyunculu video oyunlarında, oyuncuların birbirleriyle karşı karşıya geldiği organize yarışmalar olmasıdır. Geleneksel sporlarda ise teknolojinin sağladığı imkanlar spor faaliyetlerine yardımcı olmak için kullanılsa da sporun gerçek dünyada gerçekleştiği vurgulanmaktadır. Esporda müsabakalar sanal ve dijital ortamlar aracılığıyla gerçekleşir. Espor faaliyetleri gerçek

dünyadaki insanlar tarafından koordine edilir, yönetilir ve işletilir ancak oyunun sonucunu belirleyen oyuncunun içinde yaşadığı fiziksel ve pratik durum değil, elektronik sistemlerle gösterdiği çabanın sonucudur. Espor fiziksel aktivite olarak daha az efor sarfetmeyi gerektiren yönüyle satranç, briç gibi branşlara benzemektedir. Zihinsel yeteneklerin fiziksel pratikle bütünleşmesi olarak adlandırılabilecek esporda, strateji kurmak ve oyun esnasında ortaya akıl koyabilmek asıl farklardan biridir. Espor, dünya çapında yükselen rekabetçi bir elektronik oyundur; diğer alanlarda olduğu gibi yeni nesillerin teknoloji ve dijital ortam kullanımını arttırmasıyla popülerlik kazanmaktadır (Malik 2019, 90; Argan & Akın 2007, 65). Geleneksel spor ve espor arasındaki benzerlikler ele alındığında her ikisinde de antrenman yapılması gerektiği göze çarpmaktadır. Espor antrenmanı, sporcuların hem devamlılık hem de daha iyi performans sergileyebilmesi için uzun süreler bilgisayarlarda konsollar ile simüle oyunlar oynamasını gerektirmektedir (Akın 2008, 45). Bu durum da esporun profesyonel anlamda geleneksel sporlar gibi disipline edici süreçler içerdiğini ortaya koyar.

Öte yandan gittikçe karmaşıklaşan bir alan olarak esporun tanımlamalarında zorluklar olduğu belirtilmektedir Bir tanıma göre "espor, video oyunları oynayan oyuncular arasında organize edilmiş ve düzenlenmiş bir yarışmadır" (Netholfer *et al*. 2025, 11). Bu tanımın esporun hem profesyonel hem de amatör düzeydeki farklı rekabet seviyelerini; eşzamanlı olmayan ve fiziksel sanal sporlar gibi farklı türdeki espor biçimlerini kapsadığı vurgulanmaktadır. Tanımda geçen ''organize edilmiş ve düzenlenmiş'' (*organized and codified*) vurgusu esporun sıradan video oyunu oynamaktan ayrıldığına işaret etmektedir.

Espor, tıpkı Norbert Elias'ın Uygarlık Süreci (1939; 2021) eserinde teorize ettiği toplumsal dönüşümlere benzer bir sporlaştırma (sportization) sürecinden geçmektedir. Buna göre günümüz modern sporu kuralların standartlaştırılması, şiddetin kontrol altına alınması ve rekabetin rasyonelleştirilmesi gibi unsurlar eklenerek bugünkü görünümünü kazanmıştır. Espor da çeşitli farklılıklarla benzer süreçlerden geçmektedir. Örneğin esporda kurallar video oyunu şirketleri tarafından belirlenirken, geleneksel sporlarda federasyonlar ve uluslararası kuruluşlar bu rolü üstlenmektedir. Bu durum da esporun spor olarak tanınmasının önünde bir engel olarak görülmektedir.

Molina *et al*. (2024), esporun sporlaştırılma (sportization) sürecinde, bu fenomenin geleneksel sporlar üzerindeki dönüştürücü etkisini incelemiştir. Çalışmada esporun tıpkı modern spor gibi standartlaştırılmış kurallar, profesyonelleşme ve kurumsallaşma gibi sporlaştırma unsurlarını taşıdığı ancak oyun şirketlerinin fikri mülkiyet kontrolünün bu süreci sınırlandırdığı vurgulanmaktadır. Araştırmacılar esporun çevresel sürdürülebilirlik, sporcu güvenliği ve sosyal adalet gibi alanlarda geleneksel sporlara kıyasla avantajlar sunduğunu ancak toplumsal cinsiyet eşitsizlikleri gibi sorunların devam ettiğini belirtmektedir. Sonuç olarak, hibrit spor modellerinin gelecekte spor ekosistemini yeniden şekillendirebileceği öne sürülmektedir.

Abanazır (2022), Uluslararası Olimpiyat Komitesi'nin (IOC) espora karşı mesafeli duruşunu ve esporun Olimpik Hareket (OH) içindeki yerini değerler ve ticarileşme ekseninde incelediği çalışmasında; OH 'in espor endüstrisini 'ticari odaklı' bağlamda eleştirmesine rağmen, kendi ticarileşme pratiklerini (yayın hakları, sponsorluklar) göz ardı ettiğini öne sürmektedir. Buna göre espor turnuvalarında fair play ve etik kodlar gibi değerlerin varlığı, OH 'in iddialarını zayıflatmaktadır. Özellikle spor temalı oyunların (ör. FIFA serisi), OH' in genç izleyici kitlesine ulaşma ve yayın gelirlerini arttırma hedefleriyle uyumlu olduğu vurgulanmaktadır. Abanazır (2022), OH' in değerlerle ticari kaygılar arasındaki gerilimi yönetemediğini ancak bu dinamiklerin esporun 2030'larda Olimpik programda yer almasını muhtemel kıldığını öne sürmektedir.

Bu tartışmalar esporun hem sporlaştırılma süreci hem de Olimpik Hareket içindeki konumu bağlamında kurumsallaşma, çıkar çatışmaları ve ticarileşme ekseninde şekillenmekte ve bu durum esporun günümüz spor ve oyun dünyasında giderek daha meşru ve etkili bir alan haline geldiğini göstermektedir. Espora ilişkin ortaya çıkan veriler de bunu doğrular niteliktedir. Espor

pazarındaki küresel gelirin 2025 ile 2029 yılları arasında toplam 1,2 milyar ABD doları (%25,1) artarak sürekli bir artış göstereceği tahmin edilmektedir. Her yıl devam eden üst üste artışın ardından, gelirin 2029 yılında 5,93 milyar ABD dolarına ulaşarak yeni bir zirveye ulaşacağı belirtilmektedir Esporu izleyenlerin sayısı da yıllar içinde hızla artmaktadır. Buna göre 2020'de 215 milyon seviyesinde olan izleyici sayısının 2025 yılı içinde 322 milyon seviyesine ulaşacağı ön görülmektedir (Clement 2025a; 2025b).

Bu araştırmalar ve gelişmelerden yola çıkarak teknoloji ve espor ilişkisinin birbirine bağlı olduğunu ve teknolojik ilerlemelere paralel olarak espor dünyasının da geliştiğini söyleyebiliriz. Esporun bireysel veya birden çok oyuncunun birleşerek takım oluşturduğu, başka ülkelerden insanlarla tanışıp çevrimiçi olarak oyunlar oynadığı, zihinsel ve fiziksel gelişim gerektiren bir etkinlikler olduğu yapılan çalışmalar sonucunda görülmekte ve bu etkinliklerin büyümesiyle yüksek katılımlı espor turnuvaları da gerçekleştirilebilmektedir. (Southern 2017, 10; Argan *et al*. 2006, 3). Bireylerin espora yönelik bilişsel, duyuşsal ve davranışsal tepkileri espora yönelik bakış açılarını ortaya koymada önemlidir. Bundan dolayı espor literatürü hızla genişlemektedir. Esporda fiziksel aktivite (Ketelhut *et al*. 2021), espor ve okul sporları (Fakazlı & İlhan 2023, 520), esporun yükselişi: üniversite için algılanan faydalar ve riskler (Delello *et al*. 2021, 3), espor izleyici talepleri ölçeği (Qian *et al*. 2020), esporcuların sağlık riskleri (Yin *et al*. 2020, 486) gibi çalışmaları literatürden örnek verebiliriz. Literatürdeki çalışmaların genellikle öğrenciler üzerine yapılmış olduğu dikkat çekmektedir. Fakat sanal ortamda gerçekleştirilen bir etkinlik olarak esporla ilgili; sporu geleneksel anlamda deneyimleyen beden eğitimi ve spor öğretmenleriyle antrenörlerin tutumlarını, teknolojiye olan yatkınları ve kullanım alışkanlıklarını ele alan bir çalışmaya literatürde rastlanılmamıştır. Teknolojiye olan yatkınlık ve teknolojinin hayatımızın hemen hemen her alanında kullanılıyor olması, bireylerin dijital ortamlara adapte olma sürecini hızlandırmaktadır. Dolayısıyla gelişen donanım teknolojileri, yapay zekâ destekli oyun analizleri ve hızlı internet altyapısı gibi unsurlar, bireylerin espora olan ilgisini arttırmakta ve bu alanın giderek daha profesyonel bir zemine oturmasına katkı sağlamaktadır. Bu bağlamda, teknoloji kullanım alışkanlıkları ile espor arasındaki etkileşimi incelemek, dijital dönüşümün spor dünyasına olan etkilerini anlamak açısından önem taşımaktadır. Yapılan çalışma ile espora yönelik tutumların, teknoloji kullanım alışkanlığı ile ilişkisi analiz edilerek literatüre katkı sağlanması amaçlanmaktadır.

Çalışmanın Yöntemi

Araştırma Modeli

Bu çalışma Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenleri ile Antrenörlerin, Teknoloji Kullanım Alışkanlığı ve Espora karşı olan tutumlarını incelemek amacıyla kesitsel ve ilişkisel tarama modelinde tasarlanmıştır. Veri toplama tekniği olarak ise anket yöntemi kullanılmıştır. Bu tarama modeli, çoğunlukla örneklemin büyük olduğu ve farklı özellikteki kişileri içeren araştırmalardır. Bu araştırmalarda belirlenen araştırmaya dahil edilen örneklemin betimlenecek değişkenlere ilişkin durumu bir seferde ölçülür. (Büyüköztürk *et al*. 2012, 50).

Evren ve Örneklem

Çalışmanın evreni ve örneklemini aktif olarak Millî Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda görev yapan Beden eğitimi ve Spor öğretmenleri ile Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı kurumlarda aktif olarak görev yapan antrenörler oluşturacak olup ve Google formlar aracılığıyla gönderilen kişisel bilgi formu ile formda yer alan ölçekleri eksiksiz dolduran katılımcılar dikkate alınacaktır. Örneklem oluştururken evreni temsil edebilme özelliğine bakılmıştır. Örneklem büyüklüğü belirlemede genel olarak kullanılan Cochran'ın formülünden yararlanılmıştır (Baltacı 2017, 40). Beden eğitimi ve Spor öğretmenleri ile Antrenörlerin çalışmaya katılmaları tamamen gönüllülük esasına bağlıdır. Bu çalışma için 750 ölçek gönderilmiştir. Gönderilen ölçeklerden 441 ölçek eksiksiz olarak tamamlanmıştır. Çalışma için Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu'ndan E-78977401-050.04-399552 sayılı kararla onay alınmıştır.

Çalışmaya katılan Beden Eğitimi ve Spor öğretmenleri ile antrenörlerin demografik bilgileri aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Değişkenlerine Göre Dağılımları

Değişkenler		**Frekans** N	**Yüzde** %
Cinsiyet	Kadın	230	52.2
	Erkek	211	47.8
	Toplam	441	100.0
Meslek	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmeni	232	52.6
	Antrenör	209	47.4
	Toplam	441	100.0
Eğitim Durumu	Lisans	352	79.8
	Yüksek Lisans	76	17.2
	Doktora	13	2.9
	Toplam	441	100.0

Tablo1'e göre çalışmaya 230'u kadın katılımcı 211'i erkek katılımcı olmak üzere toplam 441 katılımcı gönüllü olarak katılmıştır. Bu katılımcılar arasından 232'si Beden Eğitimi ve Spor Öğretmeni kalan 209'unu antrenörler oluşturmaktadır. Diğer bir değişken olan Eğitim durumları açısından tabloyu incelediğimizde Lisans mezunu 352, Yüksek Lisans mezunu 76 ve Doktora mezunu 13 olmak üzere katılımcılar bölümlere ayrılmıştır.

Tablo 2. Katılımcıların Diğer Değişkenlerine Göre Dağılımları

Değişkenler		**Frekans** N	**Yüzde** %
Yaş Aralığı (Yıl)	*20-25*	100	22.7
	26-30	147	33.3
	31-35	81	18.4
	36-40	53	12.0
	41-45	38	8.6
	46+	22	5.0
	Total	441	100.0
Meslek Deneyimi (Yıl)	*1-5*	231	52.4
	6-10	102	23.1
	11-15	59	13.4
	16-20	32	7.3
	21+	17	3.9
	Total	441	100.0
Çevrimiçi Kalma Süresi (Saat)	1 saatten az	26	5.9
	1-3 saat	227	51.5
	4-6 saat	161	36.5
	7 üstü saat	27	6.1
	Total	441	100.0

Tablo 2 katılımcıların yaş aralığı, meslek deneyimi ve Çevrimiçi kalma süresi gibi değişkenleri hakkında bilgiler içermektedir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada verilerin toplanmasında iki farklı ölçekten faydalanılmıştır. Bağımsız değişkenler göz önünde bulundurularak yapılan literatür incelemesi sonucunda belirlenen ilk ölçek Teknoloji

Kullanım Alışkanlığı Ölçeğidir (TKAÖ). Bu ölçek Küçükvardar (2020b) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 32 madde ve 6 alt boyuttan oluşmaktadır. Katılımcıların TKAÖ'den alabileceği en düşük puan 36, en yüksek puan 160'tır. TKAÖ ölçeğinin Cronbach Alpha değeri 0.92'dir. Ayrıca ölçeğin devamlılık katsayısı için ölçek dört hafta aynı gruba uygulanmış ve korelasyon katsayısı anlamlı bulunmuştur (r=.78; p>.001) Çalışma da kullanılan ikinci ölçek ise Savaş & Turan (2023) tarafından geliştirilen Espor Tutum Ölçeğidir (ESTÖ). Bu ölçek 3 alt boyut ve 18 maddeden oluşmaktadır. Katılımcıların ESTÖ'den alabileceği en düşük puan 18, en yüksek puan 90'dır. Çalışmada kullanılan ESTÖ'nün her bir alt boyut için ayrı ayrı Cronbach Alpha değerleri hesaplanmış ve bu değerlerin 0.88 ile 0.93 arasında değiştiği görülmüştür. Çalışmada kullanılan 5'li likert tipteki ölçeklerin güvenilir ve geçerli olduğu görülmüştür.

Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin analizinde IBM SPSS Statistics 27 paket programı kullanılmıştır. Verilerin analizinden önce ölçek puanlarının normal dağılıma uygunluğu incelenmiştir. Bu amaçla çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri dikkate alınarak bu değerlerin ±1.5 aralığında yer aldığı görülmüş ve verilerin normal dağıldığı kabul edilmiştir (Tabachnick & Fidell 2013). Bu durumda değişkenler arasındaki ilişkileri belirlemek amacıyla Pearson korelasyon analizi, iki grup arasındaki farklılıkları test etmek için bağımsız örneklem t-testi, birden fazla grup içeren karşılaştırmalar için ise tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır.

Bulgular

Tablo 3. ESTÖ ve TKAÖ Pearson Korelasyon Sonuçları

		ESTÖ_Toplam	TKAÖ_Toplam
ESTÖ_Toplam	Pearson Correlation	1	.474
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	441	441
TKAÖ_Toplam	Pearson Correlation	.474	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	441	441

Pearson korelasyon analiz sonuçlarına göre, ESTÖ ve TKAÖ toplam puanları arasında pozitif yönlü, orta düzeyde (r= .474) anlamlı bir ilişki bulunmaktadır (p <.001).

Tablo 4. Cinsiyete Göre Espor Tutum Ölçeği (ESTÖ) ve Teknoloji Kullanım Alışkanlığı Ölçeği (TKAÖ) Puanlarının Karşılaştırılması

Değişken	Cinsiyet	n	M	SD	t	p	Cohen's d
ESTÖ Toplam	Kadın	230	51.44	16.77	4.71	<.001	0.45
	Erkek	211	43.67	17.89			
TKAÖ Toplam	Kadın	230	94.33	26.73	4.41	<.001	0.42
	Erkek	211	83.17	26.34			

Cinsiyete göre yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçlarında, kadınların hem ESTÖ hem de TKAÖ toplam puanlarında, erkeklere kıyasla anlamlı derecede daha yüksek puanlara sahip olduğu görülmüştür (p <.001). Etki büyüklükleri (Cohen's d) orta düzeydedir.

Tablo 5. Cinsiyete Göre Espor Tutum Ölçeği (ESTÖ) Alt Boyut Puanlarının Karşılaştırılması

Alt Boyut	Cinsiyet	n	M	SD	t	p	Cohen's d
Bilişsel	Kadın	230	18.77	5.33	3.43	<.001	0.33
	Erkek	211	16.96	5.76			
Duyuşsal	Kadın	230	18.40	6.82	4.92	<.001	0.47
	Erkek	211	15.09	7.32			
Davranışsal	Kadın	230	14.27	6.19	4.51	<.001	0.43
	Erkek	211	11.62	6.16			

Espor Tutum Ölçeği'nin alt boyutları incelendiğinde de cinsiyetler arasında anlamlı farklılıklar olduğu görülmüştür. Kadın katılımcılar erkeklere kıyasla bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlarda anlamlı düzeyde daha yüksek puanlara sahiptir (p <.001). Etki büyüklüklerine (Cohen's d) bakıldığında en güçlü fark duyuşsal boyuttadır. Duyuşsal ve davranışsal boyutlarda orta düzey, bilişsel boyutta küçük-orta düzeyde bir etki söz konusudur.

Tablo 6. Mesleğe Göre Espor Tutum Ölçeği (ESTÖ) ve Teknoloji Kullanım Alışkanlığı Ölçeği (TKAÖ) Puanlarının Karşılaştırılması

Değişken	Meslek	n	M	SD	t	p	Cohen's d
ESTÖ Toplam	Beden Eğitimi Öğrt.	232	51.78	16.25	5.21	<.001	0.50
	Antrenör	209	43.22	18.24			
TKAÖ Toplam	Beden Eğitimi Öğrt.	232	96.19	26.21	6.12	<.001	0.58
	Antrenör	209	81.00	25.86			

Meslek gruplarına göre yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçlarında, beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin hem ESTÖ hem de TKAÖ puanlarının, antrenörlere kıyasla anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür (p <.001). Bu farklılıkların etki büyüklükleri (Cohen's d) ise orta düzeydedir.

Tablo 7. Mesleğe Göre Espor Tutum Ölçeği (ESTÖ) Alt Boyut Puanlarının Karşılaştırılması

Alt Boyut	Meslek	n	M	SD	t	p	Cohen's d
Bilişsel	Beden Eğitimi Öğretmeni	232	18.91	5.21	4.02	<.001	0.38
	Antrenör	209	16.79	5.83			
Duyuşsal	Beden Eğitimi Öğretmeni	232	18.73	6.67	6.10	<.001	0.58
	Antrenör	209	14.68	7.28			
Davranışsal	Beden Eğitimi Öğretmeni	232	14.14	6.09	4.04	<.001	0.39
	Antrenör	209	11.75	6.33			

Espor Tutum Ölçeği'nin bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlarına ilişkin analizlerde

anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Beden eğitimi ve spor öğretmenleri her üç alt boyutta da antrenörlere kıyasla daha yüksek puanlara sahiptir (p <.001). Bilişsel ve davranışsal boyutta küçük-orta ve duyuşsal boyutta ise orta düzeyde bir etki görülmüştür.

Tablo 8. Yaş Gruplarına Göre Espor Tutum Ölçeği (ESTÖ) ve Teknoloji Kullanım Alışkanlığı Ölçeği (TKAÖ) Puanlarının Karşılaştırılması

Değişken	Yaş Grubu	n	M	SD	F	p	η^2
ESTÖ	20-25	100	53.37	16.970	11.17	.001	.114
	26-30	147	51.97	17.600			
	31-35	81	45.54	15.883			
	36-40	53	40.89	13.128			
	41-45	38	37.21	18.017			
	46+	22	36.36	19.060			
	Toplam	441	47.72	17.726			
TKAÖ	20-25	100	97.49	27.475	8.27	.001	.087
	26-30	147	93.46	25.333			
	31-35	81	87.32	25.389			
	36-40	53	73.92	21.436			
	41-45	38	80.76	32.014			
	46+	22	77.23	25.071			
	Toplam	441	88.99	27.096			

Yaş gruplarına göre Espor Tutum Ölçeği (ESTÖ) ve Teknoloji Kullanım Alışkanlıkları Ölçeği (TKAÖ) puanları arasında tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Levene's testinde varyansların homojen olarak dağıldığı tespit edilmiştir (ESTÖ için p = .054, ve TKAÖ için p = .083; p> .05). Varyans analizi sonucunda hem ESTÖ hem de TKAÖ açısından yaş grupları arasında anlamlı farklılıklar saptanmıştır. Eta kare değeri açısından ESTÖ için güçlü, TKAÖ için orta büyüklükte etki tespit edilmiştir. Gruplar arası farklılıkları tespit için uygulanan Hochberg GT2 post-hoc testinde ise genç yaş gruplarının (özellikle 20–25 ve 26–30) hem espor tutumlarının hem de teknoloji kullanım alışkanlıklarının ileri yaş gruplarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 9. Eğitim Düzeyine Göre Espor Tutum Ölçeği (ESTÖ) ve Teknoloji Kullanım Alışkanlığı Ölçeği (TKAÖ) Puanlarının Karşılaştırılması

Değişken	Eğitim Düzeyi	n	M	SD	F	p	η^2
ESTÖ	Lisans	352	47.61	18.317	1.23	.182	.006
	Yüksek Lisans	76	49.37	15.181			
	Doktora	13	41.15	14.229			
	Toplam	441	47.72	17.726			
TKAÖ	Lisans	352	87.34	27.168	3.28	.039	.015
	Yüksek Lisans	76	95.33	25.561			
	Doktora	13	96.62	29.156			
	Toplam	441	88.99	27.096			

Eğitim düzeyine göre ESTÖ ve TKAÖ arasındaki farklılıkları belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Levene's testi sonuçlarına göre ESTÖ için varyans homojenliği sağlanmadığından (p = .018; p <.05) Welch ANOVA uygulanmış ve eğitim düzeyi grupları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür (η^2 = .006). Buna karşılık, TKAÖ için varyans homojenliği sağlandığından (p = .452; p> .05) ANOVA testi uygulanmış ve gruplar arasında küçük düzeyde denilebilecek farklılık görülmüştür (η^2 = .015). TKAÖ için gruplar arası

farklılıkları tespitte uygulanan Hochberg GT2 post-hoc testinde de anlamlı farklılıklar bulunmamıştır.

Tablo 10. Çevrimiçi Kalma Süresine Göre Espor Tutum Ölçeği (ESTÖ) ve Teknoloji Kullanım Alışkanlığı Ölçeği (TKAÖ) Puanlarının Karşılaştırılması

Değişken	Çevrimiçi Kalma Süresi	n	M	SD	F	p	η²
ESTÖ	1 saatten az	26	38,50	19,406	7.19	.001	.047
	1-3 saat	227	46,33	17,878			
	4-6 saat	161	49,29	16,561			
	7 üstü saat	27	59,04	15,456			
	Toplam	441	47,72	17,726			
TKAÖ	1 saatten az	26	64,35	25,784	38.35	.001	.208
	1-3 saat	227	83,57	23,371			
	4-6 saat	161	94,12	25,556			
	7 üstü saat	27	127,78	20,730			
	Toplam	441	88,99	27,096			

Çevrimiçi kalma sürelerine göre Espor Tutum Ölçeği (ESTÖ) ve Teknoloji Kullanım Alışkanlıkları Ölçeği (TKAÖ) puanları arasında tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Levene's testinde varyansların homojen olarak dağıldığı tespit edilmiştir (ESTÖ için p = .287, ve TKAÖ için p = .321; p> .05). Varyans analizi sonucunda hem ESTÖ hem de TKAÖ açısından çevrimiçi kalma süreleri arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Buna göre etki büyüklüğü açısından ESTÖ için küçük düzeyde, TKAÖ için ise orta-yüksek düzeyde bir etki bulunmuştur. Buna göre, uygulanan Hochberg GT2 post-hoc testinde ise ESTÖ açısından özellikle "7 saatten fazla" çevrimiçi kalan katılımcıların puanları, diğer tüm gruplardan anlamlı şekilde daha yüksek çıkmıştır. TKAÖ açısından ise çok daha güçlü farklar bulunmuştur. "7 saatten fazla" çevrimiçi kalan katılımcıların teknoloji kullanım alışkanlığı puanları tüm diğer gruplardan anlamlı şekilde yüksek çıkmıştır.

Tablo 11. Mesleki Deneyime Göre Espor Tutum Ölçeği (ESTÖ) ve Teknoloji Kullanım Alışkanlığı Ölçeği (TKAÖ) Puanlarının Karşılaştırılması

Değişken	Mesleki Deneyim (Yıl)	n	M	SD	F	p	η²
ESTÖ	1-5	231	52.84	17.081	13.842	.001	.113
	6-10	102	45.59	16.215			
	11-15	59	40.58	14.692			
	16-20	32	37.03	18.307			
	21+	17	35.88	19.528			
	Toplam	441	47.72	17.726			
TKAÖ	1-5	231	95.99	27.078	11.601	.001	.096
	6-10	102	87.11	24.236			
	11-15	59	75.32	24.715			
	16-20	32	78.91	25.690			
	21+	17	71.65	22.536			
	Toplam	441	88.99	27.096			

Mesleki deneyimin (yıl) espor tutumu (ESTÖ) ve teknoloji kullanım alışkanlıkları (TKAÖ) üzerindeki etkisini incelemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Levene's testinde varyansların homojen olarak dağıldığı tespit edilmiştir (ESTÖ için p = .139,

TKAÖ için p = .459; p> .05). ANOVA sonuçlarına göre hem ESTÖ hem de TKAÖ açısından mesleki deneyim düzeyleri arasında anlamlı farklar bulunmuştur. Etki büyüklüğü açısından değerlendirildiğinde, mesleki deneyimin ESTÖ üzerindeki etkisi orta düzeyde (η^2 = .113), TKAÖ üzerindeki etkisinin ise küçük-orta düzeyde (η^2 = .096) görülmüştür. Hochberg's GT2 post-hoc testinde ise, 1–5 yıl deneyime sahip katılımcıların hem espor tutumu hem de teknoloji kullanım alışkanlığı puanlarının, özellikle daha kıdemli gruplara kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Sonuç ve Değerlendirme

İnsanlık tarihinin önemli olgularından biri olan oyun ile günümüzde esporun yükselişi arasındaki ilişki, toplumsal yaşamın dönüşümü ve teknolojinin bireyler üzerindeki etkisini göstermesi bakımından kayda değerdir. Eski çağlardan bu yana oyun, Huizinga'nın da (2006, 45) Homo Ludens kavramıyla vurguladığı gibi, bireylerin sosyal ilişkiler ve anlamlar inşa etmesinde önemli bir rol oynamıştır. Buna göre yalnızca bir eğlence aracı olmayan, aynı zamanda toplumsal yapıları dönüştüren bir mekanizma olarak da ele alınabilecek oyunlar; dijitalleşmenin etkisiyle video oyunlarına dönüşmüştür. Bu tarihsel kökler, oyunun yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumsal yapıları pekiştiren veya dönüştüren bir mekanizma olduğunu göstermektedir. Dijitalleşmeyle video oyunlarının yaygınlaşması, bilişsel ve sosyal faydaların (Granic *et al.* 2014, 66) yanı sıra, yeni dijital toplulukların (Xue *et al.* 2019) oluşumuna zemin hazırlamıştır. Esporun ortaya çıkışı, oyunun amatör bir eğlence olmaktan çıkarak profesyonel bir endüstriye dönüşümünü simgelemektedir.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular, beden eğitimi ve spor öğretmenleri ile antrenörlerin espora ilişkin tutumları ve teknoloji kullanım alışkanlıkları üzerine sosyolojik analiz yapma imkânı sunmaktadır. Buna göre; teknolojinin ve dijitalleşmenin bireylerin tutum ve davranışları üzerindeki etkileri, toplumsal cinsiyet rolleri, mesleki habitus ve kuşaklararası farklılıklar gibi sosyolojik olguları ortaya koymaktadır.

Espor tutumu (ESTÖ) ile teknoloji kullanım alışkanlığı (TKAÖ) arasındaki pozitif yönlü ve orta düzeydeki anlamlı ilişki teknolojinin bireylerin yaşamına entegrasyonunun belirli alanlara yönelik tutumlarını da etkilediğini göstermekte ve bireylerin teknolojiyle kurduğu ilişkinin, onların espor gibi yeni toplumsal olgulara adaptasyon sürecindeki rolünü vurgulamaktadır.

Castells'in (2004, 10) ağ toplumu kuramına göre dijital iletişim teknolojileri; bireylerin sosyal ilişkilerini, bilgiye erişimini ve yaşam pratiklerini yeniden şekillendirmektedir. Buna göre çağdaş toplumun temel yapısı mikroelektronik tabanlı bilgi ve iletişim teknolojileriyle şekillenen ağlardan (network) oluşmaktadır. Bu yapıda (ağ toplumu) toplumsal ilişkiler, üretim, tüketim, deneyim ve iktidar gibi temel alanlar ağ mantığıyla örgütlenmiştir. Bu ağlar tek bir merkez üzerinden yapılanmaz ve öte yandan esnekliğiyle değişen koşullara uyum sağlar. Sonuçta ağ toplumu; insan bedenini ve zihnini dijital iletişim yoluyla genişleterek, zaman ve mekân sınırlarını aşan yeni bir sosyal yapıyı ortaya çıkarır. Bu bağlamda; bireylerin teknolojiyle iç içe geçmiş (ağlarla örtülü) gündelik yaşamları, onların dijital ortamlardaki faaliyetlere —örneğin espor— yönelik daha olumlu tutumlar geliştirmelerini sağlar. Espor tutumu ile teknoloji kullanım alışkanlıkları arasındaki pozitif ve anlamlı ilişki, Castells'in (2004,10) belirttiği gibi; bireylerin ağ temelli sosyal yapılardaki teknolojiyi etkin kullanma becerilerinin, onları dijital oyun kültürüne daha yatkın hâle getirdiğini göstermektedir. Teknolojiye daha fazla entegre olan bireyler, esporu da daha kolay benimsemekte ve olumlu görmektedir.

Kadınların hem ESTÖ hem de TKAÖ toplam puanlarında erkeklere kıyasla anlamlı derecede daha yüksek puanlara sahip olması, spor alanında toplumsal cinsiyet rollerinin dönüşümü anlamına gelmektedir. Espora ilişkin toplumsal cinsiyete dayalı literatürle kıyaslandığında ortaya çıkan sonuç dikkate değerdir. Örneğin Almanya'da yapılan bir çalışmaya göre espor oyuncularının büyük çoğunluğunu erkekler oluştururken (%91,9) kadın katılımcıların sayısının oldukça düşük olduğu görülmüştür ve bu durum esporun rekabetçi yapısı ve erkek egemen

kültürün yanı sıra kadınların sıklıkla karşılaştığı cinsiyetçilik, saldırgan dil ve çevrimiçi tacizle ilişkilendirilmiştir (Rudolf *et al.* 2020). Yine Norveç'te 70.695 genç ile yapılan güncel bir araştırmada 16–18 yaş grubundaki erkeklerin %8,8'i espor oyuncusuyken, kızların yalnızca %0,7'sinin bu gruba dahil olduğu bulunmuştur (Overå *et al.* 2024). Bu araştırmada kadınların erkeklere kıyasla daha yüksek tutum ve alışkanlık puanlarına sahip olması, espor alanında görülen cinsiyet eşitsizliklerine dair uluslararası bulgularla karşılaştırıldığında dikkat çekici bir farklılık ortaya koymaktadır. Bu bulgu kadınların esporu yalnızca erkek egemen bir alan olarak değil, toplumsal cinsiyet rollerinin dönüşümü ve sporda cinsiyet eşitliğinin güçlenmesi için yeni bir fırsat alanı olarak gördüklerini göstermektedir.

Geleneksel spor alanlarında kadın temsilinin daha düşük olduğu göz önüne alındığında; espor gibi yeni ve dijital bir alanda kadınların daha olumlu tutum sergilemesi, dijitalleşmenin geleneksel toplumsal cinsiyet normlarını yeniden düzenleme ve hatta bu normları aşan yeni alanlar yaratma potansiyelini ortaya koymaktadır. Özellikle duyuşsal boyuttaki anlamlı fark, kadınların espora karşı erkeklere kıyasla daha duygusal bağlar kurma ve bu alana daha olumlu yaklaşma eğiliminde olduğunu ve dijitalleşmenin toplumsal cinsiyet eşitliği bağlamında sunabileceği fırsatları göstermektedir. Kadınların espor gibi dijital alanlarda daha fazla görünürlük kazanması, dijitalleşme bağlamında, toplumsal cinsiyetin yeniden inşası üzerine yapılabilecek sosyolojik tartışmaları zenginleştirecektir.

Dijitalleşme cinsiyet eşitliği için bir potansiyel taşıdığı kadar, toplumsal cinsiyet kalıplarını pekiştirme riskini de barındırmaktadır. Bu bağlamda espor gibi dijital kültür alanları, toplumsal cinsiyetin hem yeniden üretildiği hem de dönüştürülebileceği mücadele alanları olarak yorumlanabilir. Nitekim, Luo & Chen (2024) tarafından yürütülen Amerikalı ve Çinli üniversite öğrencilerinin espora yönelik algılarını, cinsiyet açısından ve kültürel perspektiflerle inceleyen çalışmada Çinli öğrencilerin espora ekonomik fırsatlar, sosyalleşme ve resmi tanınırlık açısından Amerikalılardan daha olumlu baktığı bulunurken; cinsiyet algısı bakımından farklılıklar tespit edilmiştir. Buna göre erkek öğrenciler espora yönelik tüm algısal faktörlerde kadınlardan daha yüksek puanlar almıştır. Özellikle ABD'deki kadın katılımcılar, espora en düşük ilgiyi gösteren grup olarak öne çıkmaktadır. Bu sonuçlar, espor endüstrisinin küresel pazarda cinsiyet eşitliği ve kültürel adaptasyon stratejileri geliştirmesi gerektiğini göstermektedir.

Beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin hem ESTÖ hem de TKAÖ puanlarının antrenörlere kıyasla anlamlı düzeyde yüksek olması, mesleki açıdan bir habitus farklılığını göstermektedir. Bireyin geçmiş deneyimlerini ve yaşam koşulları tarafından şekillenen düşünme, hissetme ve eylem biçimlerini kapsayan bir yatkınlıklar sistemi (Bourdieu 1995, 75) olarak habitus, öğretmenlik ve antrenörlük gibi mesleki alanlarda uzun süreli sosyalleşme ve pratik deneyimler sonucunda; o meslek grubunun üyeleri tarafından ortaklaşa edinilen ve içselleştirilen bir yatkınlıklar sistemine dönüşmektedir. Öğretmenlerin; eğitim sisteminin bir parçası olarak teknolojiye ve yeniliklere daha açık olma eğiliminde olmaları, espora yönelik tutumlarını daha olumlu yönde etkilerken; antrenörler spora daha geleneksel pratik ölçülerinde yaklaşan meslek sınıfı olarak, espora karşı daha mesafeli bir duruş sergilemektedir. Özellikle duyuşsal boyuttaki belirgin fark, öğretmenlerin esporu eğitsel bir araç ve genç nesillerle iletişim kurma biçimi olarak görme eğilimini göstermektedir. Öte yandan bu bulgu mesleki habitusun, bireylerin yeni toplumsal olgulara adaptasyon süreçlerindeki belirleyici rolünü de vurgulamaktadır. Yapılan bir çalışma (Putra & Manurizal, 2024) beden eğitimi öğretmen adaylarının, esporun gelecekte önemli bir kariyer yolu olabileceğine inandığını ortaya koymaktadır.

Mesleki habitus mesleğin kendi doğası gereği farklılıklar ortaya çıkarabileceği gibi deneyim bağlamında da birtakım farklılıklar yaratmaktadır. Mesleki deneyimin espor tutumu ve teknoloji kullanım alışkanlıkları üzerindeki etkisine bakıldığında, özellikle 1-5 yıl deneyime sahip katılımcıların daha kıdemli gruplara kıyasla daha yüksek puanlara sahip olması, bireylerin kariyerlerinin erken dönemlerinde yeni teknolojilere ve değişen mesleki pratiklere uyum sağlamaya daha yatkın olduğunu göstermektedir. Bu durum mesleki sosyalleşmenin (habitus

geliştirmenin) dinamik bir süreç olduğunu ve bireylerin kariyerlerinin farklı aşamalarında farklı adaptasyon şekilleri geliştirdiğine işaret etmektedir. Genç ve daha az deneyimli profesyonellerin, espor gibi yeni alanlara daha kolay uyum sağlaması, onların mesleki habituslarının tam olarak içselleştirilmemiş olduğunu ve yeniliklere karşı daha esnek bir tutum gösterdiklerini ortaya koymaktadır.

Yaş gruplarına göre yapılan analizlere göre, genç yaş gruplarının (özellikle 20–25 ve 26–30) hem espor tutumlarının hem de teknoloji kullanım alışkanlıklarının ileri yaş gruplarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olması kuşaklar arası farklılıkların dijitalleşme çağındaki yansımalarını göstermektedir. Bulgular dijital yerli ve dijital göçmen şeklinde kavramsallaştırılan ayrımı gündeme getirmektedir. Dijital yerliler 1980'li yılların ortalarında doğmuş; dijital teknolojilerin, internetin, bilgisayarların ve akıllı telefonların yaygınlaştığı bir dünyada büyümüş bireyleri ifade ederken; dijital göçmenler ise, dijital teknolojilerin yaygınlaşmasından önce, yani genellikle 1980 öncesinde doğmuş ve analog dünyada büyümüş bireyleri kapsamaktadır (Prensky 2001, 2). Dijital yerliler olarak da adlandırılan genç nesillerin dijital teknolojilerle erken yaşta tanışması ve bu teknolojileri gündelik hayatlarının bir parçası haline getirmesi, onların espora karşı daha olumlu bir tutum geliştirmelerine sebep olmaktadır.

Çevrimiçi kalma süresinin espor tutumu ve teknoloji kullanım alışkanlıkları üzerindeki etkisi ise dijitalleşmenin bireylerin sosyal yaşamlarını ve kültürel pratiklerini dönüştürdüğünü göstermektedir. Özellikle "7 saatten fazla" çevrimiçi kalan katılımcıların espor tutumlarının ve teknoloji kullanım alışkanlıklarının diğer gruplara kıyasla anlamlı şekilde yüksek olması ağ toplumu (Castells 2004, 10) bağlamında; dijital ağlara katılımın ve bu ağlarda geçirilen sürenin, bireylerin yeni kültürel formlara (espor gibi) uyum sürecini etkilediğini ortaya koymaktadır.

Eğitim düzeyinin espor tutumu üzerinde anlamlı bir fark yaratmaması ve teknoloji kullanım alışkanlığı açısından küçük düzeyde bir farklılık yaratması dijital okuryazarlığın ve bireylerin teknolojiye adaptasyonun sadece formal eğitimle sınırlı olmadığını, aynı zamanda informal (hayatın akışı içerisinde) öğrenme süreçleri ve günlük pratiklerle de şekillendiğini göstermektedir. Öte yandan eğitim düzeyi, mezun olunan okul, alınan diploma vs. bireyler açısından kurumsallaşmış (institutionalized) kültürel sermaye türü (Bourdieu 1986, 245) olarak toplumsal alanlarda avantaj teşkil etse de araştırmaya katılanların en az lisans seviyesinde olması eğitim düzeyi açısından belirgin farklılıklar yaratmamıştır.

Sonuç olarak, beden eğitimi ve spor öğretmenleri ile antrenörlerin teknoloji kullanım alışkanlıkları ile espora yönelik tutumlarının çeşitli değişkenler doğrultusunda anlamlı biçimde farklılaştığı ortaya çıkmıştır. Özellikle genç, kadın, daha az deneyimli ve çevrimiçi kalma süresi yüksek bireylerin bu alanlarda daha olumlu tutumlara sahip oldukları belirlenmiştir. Antrenör ve öğretmenlerin dijitalleşme süreçlerine uyum sağlama biçimleri de mesleki rollere göre değişiklik göstermektedir. Cinsiyet, yaş, mesleki deneyim ve çevrimiçi kalma süresi gibi değişkenler bireylerin dijital teknolojilerle olan etkileşimlerini ve espora yaklaşımlarını anlamada önemli faktörler olarak öne çıkmaktadır. Genç yaş gruplarındaki katılımcılar ve günlük çevrimiçi kalma süresi yüksek olan katılımcılar espora daha olumlu bakmakta ve teknolojiyi daha yoğun kullanmaktadır. Diğer bir yandan, mesleki deneyimi yüksek bireylerde geleneksel yaklaşımların sürdüğü ve dijitalleşmeye karşı daha mesafeli tutumlar sergilediği anlaşılmaktadır. Bu bulgular, dijitalleşmenin spor eğitimi alanında nasıl karşılandığını anlamak ve geleceğe yönelik planlamalar yapmak açısından önemli veriler sunmaktadır.

BİBLİYOGRAFYA

Abanazır, C. 2022. "Of Values And Commercialisation: An Exploration Of Esports' Place Within The Olympic Movement". *Sport, Ethics and Philosophy* 16(4), 397-412. https://doi.org/10.1080/17511321.2021.1945669

Akgöl O. 2019. "Spor Endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye'de E-spor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme". *TRT Akademi* 4(8), 206–224.

Akın E. 2008. *Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi. Eskişehir.

Akkaya C. 2023. "Dijitalleşen Toplumda Dijital Kültür ve Espor". *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 22(3), 719–735. doi:10.21547/jss.1281650

Argan M. & Akın E. 2007. "Elektronik Spor; Özellikleri, Kavram ve Uygulamalarına Yönelik Kuramsal Çerçeve". *Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi*, 9–11 Kasım 2007, Antalya, 64.

Argan M., Özer A. & Akın E. 2006. "Elektronik spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları". *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi* 1(2), 1–11.

Baltacı A. 2017. "Okul Müdürlerinin Öz Yeterlik Algıları ve Mesleğe Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki". *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi* 3(2), 35–61.

Bourdieu P. 1986. "The Forms of Capital". *Journal of Economic Sociology* 3(5), 241–258.

Bourdieu P. 1995. *Pratik Nedenler*. Çev. H. Tufan, İstanbul: Kesit Yayıncılık.

Büyüköztürk Ş., Çakmak-Kılıç E., Akgün Ö. E., Karadeniz Ş. & Demirel F. 2012. *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (13. baskı). Ankara: Pegem Akademi.

Castells M. 2004. "Informationalism, Networks, and the Network Society: A Theoretical Blueprint". Ed. Manuel Castells, *The Network Society A Cross-cultural Perspective.* Massachusetts, 3-45.

Clement, J. 2025a. "eSports Audience Size Worldwide From 2020 to 2025, By Type of Viewers". Statista. https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/

Clement, J. 2025b. "eSports Market Revenue Worldwide From 2017 to 2029". Statista. https://www.statista.com/forecasts/490522/global-esports-market-revenue

Delello J. A., McWhorter R. R., Roberts P., Dockery H. S., De Giuseppe T. & Corona F. 2021. "The Rise of eSports: Insights into the Perceived Benefits and Risks for College Students". *International Journal of eSports Research* 1(1), 1–15. doi: 10.4018/IJER.20210101.oa5

Elias N. 2021. *Uygarlık Süreci Cilt 1.* Çev. *E.* Ateşman, İstanbul: İletişim Yayınları.

Fakazlı A. E. & İlhan E. L. 2023. "Esports and School Sports in Turkey: From the Perspective of Physical Education Teachers". *International Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR)* 10(93), 516–527. doi:10.26450/jshsr.3551

Granic I., Lobel A. & Engels R. C. 2014. "The Benefits of Playing Video Games". *American Psychologist* 69(1), 66–78. doi:10.1037/a0034857

Griffiths M. D. 1995. "Technological Addictions". *Clinical Psychology Forum* 76, 14–19.

Huizinga J. 2006. *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev. M. A. Kılıçbay, 2. Basım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ketelhut S., Martin-Niedecken A. L., Zimmermann P. & Nigg C. R. 2021. "Physical Activity and Health Promotion in Esports and Gaming – Discussing Unique Opportunities For an Unprecedented Cultural Phenomenon". *Frontiers in Sports and Active Living* 3:693700. doi:10.3389/fspor.2021.693700

Küçükvardar M. 2020a. "Teknoloji Bağımlılığı ve Gençler". *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 8(1), 15–28.

Küçükvardar M. 2020b. "Teknoloji Kullanım Alışkanlığı Ölçeği'nin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışmaları". *Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Dergisi* 21(46), 40–56.

Kwon, M., Lee, J.-Y., Won, W.-Y., Park, J.-W., Min, J.-A., Hahn, C., Gu, X., Choi, J.-H., & Kim, D.-J. 2013. "Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS)". *PloS ONE*, 8(2), e56936. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936

LuBei H. 2003a. "Opportunities and Challenges of China Digital Sports Industry". *J Pers Comput* 6, 21–22.

LuBei Y. 2003b. "Esports and Cognitive Development". *International Journal of eSports Studies* 1(1), 25–38.

Luo, X. & Chen, L. 2024. "Sex Differences and Cultural Diversity in Perceptions Toward Esports Between American and Chinese University Students". *Cogent Social Sciences,* 10(1). https://doi.org/10.1080/23311886.2024.2399932

Malik P. 2019. "E-sports: A Competitive Electronic Sports". *International Journal of Yogic, Human Movement and Sports Sciences* 4(1), 87–90.

Molina, P., Gómez-Gonzalvo, F., & Valenciano-Valcárcel, J. 2024, "The Sportization of Esports and its Implications in the Near Future of Sport". *Sport, Ethics and Philosophy,* 19(1), 20–34. https://doi.org/10.1080/17511321.2024.2324390

Netholfer N., Jenny S.E. & Besombes N. 2025. "Defining and Spelling Esports". Eds. Jenny, S. E., Besombes, N., Brock, T., Cote, A. C., & Scholz, T, *Handbook of Esports.* New York:Routledge, 6-18.

Overå, S., Bakken, A., & Hyggen, C. 2024. "Prevalence and Characteristics of Female and Male Esports Players Among Norwegian Youth: A General Population Study". *International Journal of Environmental Research and Public Health,* 21(9), 1136. https://doi.org/10.3390/ijerph21091136

Prensky M. 2001. "Digital Natives, Digital Immigrants". *On the Horizon* 9(5), 1–6.

Putra, M. A., & Manurizal, L. 2024. "Pre-Service Physical Education Teachers' Perceptions of Esports As A Potential Career Pathway". *Journal Sport Area,* 9(2), 329–339. https://doi.org/10.25299/sportarea.2024.vol9(2).13895

Qian T. Y., Zhang J. J., Wang J. J. & Hulland J. 2020. "Beyond the game: Dimensions of Esports Online Spectator Demand". *Communication & Sport*, doi:10.1177/2167479519839436

Rudolf, K., Bickmann, P., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., & Grieben, C. 2020. "Demographics and Health Behavior of Video Game and eSports Players in Germany: The eSports Study 2019". *International Journal of Environmental Research and Public Health,* 17(6), 1870. https://doi.org/10.3390/ijerph17061870

Savaş B. Ç. & Turan M. 2023. "E-Spor Tutum Ölçeği: Geçerlilik ve Güvenilirlik Çalışması". *Uluslararası Eğitim Teknolojileri ve Bilimsel Araştırmalar Dergisi* 23, 1524–1561. doi:10.35826/ijetsar.629

Southern N. 2017. "The Rise of eSports: A New Audience Model and a New Medium?". *Oscillations*, California State University Stanislaus, University Circle, Turlock. 65-68.

Tabachnick B. G. & Fidell L. S. 2013. *Using Multivariate Statistics (6th ed.).* Pearson Education.

Wagner M. G. 2006. "On the Scientific Relevance of Esports". *International Conference on Internet Computing*, 437–442.

Xue H., Newman J. I. & Du J. 2019. "Narratives, Identity and Community in Esports". *Leisure Studies* 38(6), 845–861. https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1640778

Yin K., Zi Y., Zhuang W., Gao Y., Tong Y., Song L. & Liu Y. 2020. "Linking E-sports to Health Risks and Benefits: Current Knowledge and Future Research Needs". *Journal of Sport and Health Science* 9(6), 485–488. doi: 10.1016/j.jshs.2020.04.006

Young K. S. 1997. "What Makes the Internet Addictive: Potential Explanations for Pathological Internet Use". *105th Annual Conference of the American Psychological Association*, 15 Ağustos, Chicago.