

Yayın Geliş Tarihi: 30.05.2023
Yayına Kabul Tarihi: 31.07.2023
Online Yayın Tarihi: 15.09.2023
<http://dx.doi.org/10.16953/deusosbil.1307089>

Dokuz Eylül Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi
Cilt: 25, Sayı: 3, Yıl: 2023 Sayfa: 1400-1426
E-ISSN: 1308-0911

Araştırma Makalesi

TEKNOLOJİ KABUL MODELİYLE TURİZM EĞİTİMİNDE SANAL GERÇEKLIK UYGULAMALARINA İLİŞKİN TUTUM VE KULLANIM NİYETLERİNİN BELİRLENMESİNE YÖNELİK BİR ARAŞTIRMA

*Kaan KASAROĞLU**

*Mehmet Emre GÜLER***

Öz

Küresel özellik taşıyan ve yoğun bir rekabetin hâkim olduğu turizm endüstrisinde sürdürülebilir rekabet avantajı elde etmenin yolu nitelikli hizmetten, yani nitelikli personelden geçmektedir. Nitelikli iş gücünün sağlanması noktasında da mesleki turizm eğitimi son derece önem arz etmektedir. Öte yandan, günümüzde gelişen teknolojiler ve insan yaşamındaki aktif kullanımı da göz önüne alındığında, turizm eğitiminde yeni teknolojilerden faydalanmanın ve eğitim süreçlerinin bu teknolojiler ile eşgüdümlü şekilde gerçekleştirilmesinin turizm eğitiminin niteliğini artıracığı, dolayısıyla endüstride ihtiyaç duyulan kalifiye iş gücünü yetiştirme noktasında katkı sağlayacağı görülmektedir. Diğer alanlarda da olduğu gibi turizm eğitiminde de kullanılan son teknolojilerden biri sanal gerçeklik teknolojisidir. Bu bağlamda, lisans düzeyinde turizm eğitimi alan öğrencilerin eğitim sürecinde sanal gerçeklik teknolojisi uygulamalarını kullanım uyum süreçlerini ve

Bu makale için önerilen kaynak gösterimi (APA 6. Sürüm):

Kasaroğlu, K. & Güler, M. E. (2023). Teknoloji kabul modeliyle turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarına ilişkin tutum ve kullanım niyetlerinin belirlenmesine yönelik bir araştırma. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25 (3), 1400-1426.

* Araştırma Görevlisi, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Turizm İşletmeciliği Bölümü, ORCID: 0000-0003-1647-6145, kaan.kasaroglu@ikcu.edu.tr,

** Prof. Dr., , İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Turizm İşletmeciliği Bölümü, ORCID: 0000-0002-8689-9859, memre.guler@ikcu.edu.tr

Bu araştırma İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı bünyesinde hazırlanan yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

Bu araştırma, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Araştırmalar Etik Kurulu tarafından 21.06.2022 karar tarihli ve 2022/11-02 karar numarasına göre etik açıdan uygun bulunmuştur.

bu süreci etkileyen faktörlerin belirlenmesi bu çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır. Bu amaç doğrultusunda Davis (1989) tarafından geliştirilen Teknoloji Kabul Modeli baz alınarak oluşturulan anket çalışması İzmir ilinde bulunan devlet üniversitelerinde lisans düzeyinde turizm eğitimi alan öğrencilere uygulanmış olup, elde edilen veriler SPSS analiz programı ile analiz edilmiştir. Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda; algılanan kullanım kolaylığı, algılanan fayda ve eğlence boyutlarının kullanıma yönelik tutum üzerinde, algılanan fayda ve kullanıma yönelik tutum boyutlarının da davranışsal niyet üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Turizm Eğitimi, Teknoloji, Sanal Gerçeklik, TKM, Turizm.*

A RESEARCH ON DETERMINING THE ATTITUDES AND USAGE INTENTIONS REGARDING VIRTUAL REALITY APPLICATIONS IN TOURISM EDUCATION WITH THE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

Abstract

The way to gain sustainable competitive advantage in the tourism industry, which has a global feature and intense competition, passes through qualified service, that is, qualified personnel. Vocational tourism education is extremely important at the point of providing a qualified workforce. Also, considering the developing technologies and their integration into human life today, it is seen that utilizing new technologies in tourism education and carrying out the education processes in coordination with these technologies will increase the quality of tourism education and thus contribute to the training of the qualified workforce needed in the industry. As in other fields, one of the latest technologies used in tourism education is virtual reality technology. In this context, the main purpose of this study is to determine the adaptation processes of using virtual reality technology applications in the education process of students receiving tourism education at the undergraduate level and the factors affecting this process. For this purpose, the survey, which was created on the basis of the Technology Acceptance Model developed by Davis (1989), was applied to the students who received tourism education at the undergraduate level in the state universities in İzmir, and the obtained data were analyzed with the SPSS analysis program. In line with the findings obtained in the research; It was concluded that perceived ease of use, perceived usefulness and enjoyment dimensions had a statistically significant effect on attitude towards use, perceived usefulness and attitude towards use dimensions also had a statistically significant effect on behavioral intention.

Keywords: *Tourism Education, Technology, Virtual Reality, TAM, Tourism.*

GİRİŞ

Emek yoğun yapıda bir hizmet endüstrisi olan turizmde beklenen ekonomik çıktının sağlanması verilen hizmetin kalitesine, dolayısıyla turist memnuniyetine bağlıdır (Dağdeviren, 2007, s. 14). Turist memnuniyetini artırmanın temel yolu da nitelikli iş gücü vasıtasıyla turiste sunulan kaliteli hizmet olarak gösterilmektedir (Güneş, 1997, s. 20). Nitelikli iş gücü ise doğrudan nitelikli

bir turizm eğitimi ile mümkün olmaktadır (Christou, 1999, s. 683). Çünkü iyi bir mesleki eğitim almış insan gücü turizm faaliyetlerine anlam katmakta, turistin beklediği kaliteli hizmeti sağlamaktadır (Evren, 2010, s. 1). Bugünün turizm öğrencilerinin, yarının işgücünü oluşturduğu düşünüldüğünde, modern eğitim teknolojileriyle desteklenmiş turizm eğitimi süreçleri ile öğrencinin mesleki niteliği artırılabilir, böylelikle endüstriye yönelik ulusal ve uluslararası düzeyde rekabet avantajı elde etme noktasında fayda sağlayacaktır. Turizm eğitiminde kullanılacak modern eğitim teknolojilerinden biri de sanal gerçeklik teknolojisi (Martin & McEvoy, 2003, s. 338). Sanal gerçeklik, katılımcıların hem gerçek hem de gerçek olmayan durumların simüle edilmiş deneyimlerini yaratmalarına olanak tanıyan etkileşimli, bilgisayar tarafından üretilmiş bir ortam (Hobson & Williams, 1995, s. 125) olarak tanımlanmakta ve sunduğu çeşitli katkılar ile eğitim sürecinde niteliği artıran bir unsur olarak görülmektedir. Öte yandan, sanal gerçeklik teknolojisinin turizm eğitimine uyumu noktasında dikkat edilmesi gereken başlıca noktalardan biri kullanıcıların, yani turizm öğrencilerinin sanal gerçeklik teknolojisini kabul süreçlerini ortaya koymaktır. Çünkü ancak kullanıcı durumunda olan öğrencilerin bu teknolojiyi kabullerini etkileyen faktörlerin belirlenerek bu doğrultuda eğitim sürecine dâhil edilmesi, hedeflenen eğitim niteliğinin artırılmasına doğrudan katkı sunacaktır. Bu noktada, ilgili literatürde kullanıcıların teknoloji kabul süreçlerini ve kabullerini etkileyen faktörlerin belirlenmesine yönelik farklı kuram ve modeller bulunmakla birlikte, en bilinen ve yaygın olarak kullanılan modellerden bir tanesi Davis (1989) tarafından geliştirilen “Teknoloji Kabul Modeli”dir. Dolayısıyla gerçekleştirilen bu araştırma; Türkiye’de lisans düzeyinde turizm eğitimi alan öğrencilerin eğitimde sanal gerçeklik teknolojisinin kullanılmasına yönelik kabul süreçlerini, algı ve beklentilerini ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilmiştir.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Turizm eğitiminin temel amacı endüstrinin ihtiyaç duyduğu nitelikli personel ihtiyacını karşılamak iken, bununla birlikte bazı farklı amaçlara da ulaşılması hedeflenmektedir. Buna göre turizm eğitimi ile teorik ve pratik arasında bağlantı kurmak, kişiler arasında hoşgörü ve sevginin egemen olmasını sağlamak, diğer endüstriler ile iş birliğini geliştirmek, turizm için gerekli olan kaynakları korumak, turizmde kariyere yönelik olumlu imaj yaratmak, değişen talebe karşılık verebilmek, endüstrinin teknolojik gelişmelere adapte olmasını sağlamak, yabancı işgücüne olan ihtiyacı azaltmak ve toplum düzeyinde turizm bilinci oluşturmak gibi amaçlar da taşımaktadır (Sezgin, 1995, s. 139; Amoah & Baum, 1997, s. 5; Türkseven, 2012, s. 22). Bahsi geçen amaçlara ulaşma noktasında da içinde bulunulan dönemin gereksinimlerine karşılık verecek şekilde eğitim programlarını sürdürmek ve uygun teknolojileri eğitime uyumlu hale getirmek gerekmektedir. Uygun teknolojinin eğitim sürecine dahil edilmesiyle öğrenmenin etkinliğinin artacağı, kaynakların optimal düzeyde kullanılmasını sağlayacağı (Sharma, 2002, s. 27), öğrencinin özgüveninde, öz değerinde (Heafner, 2004, s. 47), akademik

başarısına (Larwin & Larwin, 2011, s. 253; Bernard vd., 2014, s. 89) ve motivasyonun artırılmasına (Byun & Joung, 2018, s. 1) katkı sağlayacağı, bununla birlikte bilgiye erişimi kolaylaştıracağı (Chang, Chen & Hsu, 2011, s. 1229), çalışma performansını ve iletişimi artıracığı ifade edilmektedir (Dickinson & Bass, 2020, s. 1246).

Özellikle yeni nesil öğrencilerin teknoloji eğilimleri ve kullanım düzeyleri göz önüne alındığında, teknoloji destekli sürdürülen turizm eğitiminin kalitesini artırmada önemli bir unsur olabileceği görülmektedir. Nitekim çeşitli araştırmalarda da turizm eğitiminde kitlesel açık çevrimiçi dersler (Annaraud & Singh, 2017), web 2.0 teknolojileri (Liburd & Christensen, 2013) ve simülasyon (Ferreira, 1997; Roberts, 1999; Fawcett & Lockwood, 2000) gibi teknolojilerin kullanılmasının çeşitli katkılar sağlayacağını belirtilmektedir. Günümüz teknolojik gelişmeleri göz önünde bulundurulduğunda, bu teknolojilerden biri de sanal gerçeklik teknolojisidir.

Sanal gerçeklik, bilgisayar grafik teknolojisi, simülasyon teknolojisi, yapay zekâ, sensör teknolojisi, ekran ve paralel ağ işleme teknolojisindeki ulaşılan başarıları ve bu noktaları entegre eden en ileri teknolojidir. Bu nedenle, bilgisayar tarafından üretilen yüksek teknoloji bir simülasyon sistemi olarak kabul edilir (Chavez & Bayona, 2018, s. 1346). Sanal gerçeklik teknolojisi, özellikle bilgisayar ile karşılaştırıldığında kısmen yeni bir teknoloji olarak nitelendirilebileceğinden bu teknoloji üzerine yapılan tanımlar değişkenlik göstermekle birlikte (Keskin, 2017, s. 295), genel olarak; *“kişinin gezinebileceği ve muhtemelen etkileşimde bulunabileceği, kullanıcının beş duyasından birinin veya daha fazlasının gerçek zamanlı simülasyonu ile sonuçlanan, 'sanal ortam' olarak adlandırılan, bilgisayar tarafından oluşturulan üç boyutlu bir ortamın kullanımı”* olarak tanımlanmaktadır (Guttentag, 2010, s. 638).

Sanal gerçeklik teknolojisinin en çok etkilediği alanların başında eğitim gelmektedir. Oblinger (2003, s. 38) günümüz yükseköğretiminin önem vermesi gereken en önemli konulardan birinin, teknoloji ile son derece yakın temasta olan ve teknolojiyle iç içe bir yaşam süren yeni kuşakların eğitim süreçlerini yönetmek olduğunu ifade etmektedir. Eğitim kurumları eğer genç kuşakları geleceğe hazırlamak istiyorlarsa, bunu eğitim süreçlerine yeni nesil teknolojileri dâhil ederek gerçekleştirmek durumundadırlar (Singh & Lee, 2009, s. 315). Bahsi geçen yeni teknolojilerden biri olan sanal gerçeklik, sağladığı faydalar neticesinde eğitim süreçlerine etki eden ve faydalanılan bir teknoloji haline gelmiştir.

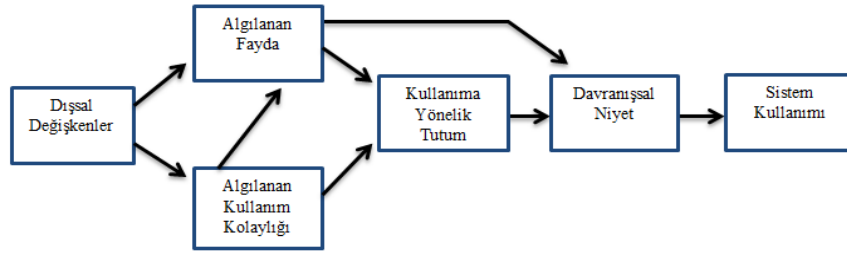
Sanal gerçeklik, geleneksel öğretim metodlarından farklı olarak öğrenci merkezli ve öğrenci tarafından kontrol edilebilir bir yaklaşımdır ve bu yaklaşım, eğitim ortamını daha etkileşimli bir hale getirmektedir (Schwienhorst, 2002, s. 201). Bununla birlikte bu teknoloji fiziksel dünyada yapılması zor veya imkânsız durumların güvenli bir şekilde gerçekleştirilmesine olanak vermekte (Chittaro & Ranon, 2007, s. 9; Twining, 2009, s. 498), katılımı artırarak öğrenciyi pasif bir

dinleyici rolünden uzaklaştırmakta (Freina & Ott, 2015), öğrencilere mevcut problemi bulmaları ve çözümleri deneyerek test etmeleri için alan sunmakta (Carruth, 2017), diğer bir ifade ile eğitim ve deneyim arasında bir köprü kurmaktadır (Barab, vd., 2005, s. 89). Sanal gerçeklik teknolojisi sayesinde gerçek hayatta denenmesi zor bir tıbbi bir operasyon gerçekleştirilmekte (Keskin, 2017, s. 295), bir terapist, hastasının topluluk önünde konuşma korkusunu yenmesinde yardımcı olabilmekte (Gutiérrez vd., 2008, s. 92) ve hatta Mars yüzeyinde veya Ay’da yürüyüş gerçekleştirilebilmektedir (Kurbanoğlu, 1996, s. 27).

Turizm endüstrisine farklı noktalardan uyumlu hale gelmiş ve endüstride gerek yapısal gerek deneyimsel etkiye yol açan sanal gerçeklik teknolojisinin, geleceğin nitelikli turizm personelini yetiştirme noktasında da kullanılması son derece önem arz etmektedir. Benzer şekilde, ilgili literatürde bu konu ile ilgili çeşitli araştırmalara rastlanılmış olup, sanal gerçeklik ve buna bağlı sistemlerin yükseköğretim düzeyinde verilecek turizm eğitiminde destekleyici olarak kullanılabilmesi (Martin & McEvoy, 2003, s. 338; Penfold, 2009, s. 152; Singh & Lee, 2009, s. 315; Shen vd., 2022, s. 2), bu teknoloji öğrencilerin problem çözme ve ekip çalışması yeteneklerini geliştirdiği (Penfold, Ma & Kong, 2007, s. 194; Penfold, 2009, s. 154), sanal olarak seyahat etme olanağı sunduğu için öğrencilere zaman ve ekonomik özgürlük sunduğu (Huang, Backman & Backman, 2010, s. 322), iletişim ve işbirliğini geliştirip derse yönelik ilgi motivasyonu artırdığı (Eschenbrenner, 2008, s. 95; Singh & Lee, 2009, s. 325; Huang, vd., 2013, s. 190) belirtilmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisi ve simülasyon gibi buna bağlı sistemler aracılığı ile öğrenci finansın, muhasebenin, servis kalitesinin, pazarlamanın ve insan kaynakları yönetiminin temel kavram ile konseptini öğrenebilecek (Martin & McEvoy, 2003, s. 338), böylelikle yükseköğretim turizm eğitiminde ihtiyaç duyulan ve oluşturulmak istenen nitelikli eğitime katkı sağlanacağı düşünülmektedir. Ancak bu noktada öğrencilerin sanal gerçeklik teknolojisini kabul süreçlerini ve bu süreci etkileyen faktörlerin neler olduğunun ortaya konması irdelenmesi gereken önemli bir noktadır. Çünkü ancak kullanıcı durumunda olan öğrencilerin bu teknolojiyi kabullerini etkileyen faktörlerin belirlenerek bu doğrultuda eğitim sürecine dâhil edilmesi, hedeflenen eğitim niteliğinin artırılmasına doğrudan katkı sunacaktır. Bu noktada, ilgili literatürde kullanıcıların teknoloji kabul süreçlerini ve kabullerini etkileyen faktörlerin belirlenmesine yönelik en bilinen modellerden bir tanesinin “Teknoloji Kabul Modeli” olduğu görülmektedir.

Davis (1989) tarafından geliştirilen Teknoloji Kabul Modeli (Davis, Bagozzi & Warshaw, 1989, s. 985); kullanıcıların bir teknolojiyi nasıl kabul ettiklerini ve kullandıklarını modelleyen bir bilgi sistemleri teorisidir (Singh & Lee, 2009, s. 318). Kullanıcıların yeni teknolojileri benimseyip benimsemeyeceğini öngörebilmek için kullanışlı bir model olarak değerlendirilmektedir (Straub, Keil & Brenner, 1997, s. 1).

Davis'in modeli algılanan kullanılabilirlik ve algılanan kullanım kolaylığı bağımsız değişkenleri ile kullanıcı tutumları, niyetleri ve kullanım davranışının bağımlı değişkenleri arasındaki ilişkiyi tanımlamaktadır. Ajzen'in geliştirdiği Sebepli Faaliyetler Teorisi temel alınarak geliştirilen bu model, bu yönüyle temel aldığı modelden ayrılmaktadır (Straub, Keil & Brenner, 1997, s. 2). Teorinin modeli şu şekildedir:



Şekil 1. Teknoloji Kabul Modeli

Kaynak: (Davis, Bagozzi & Warshaw, 1989, s. 985)

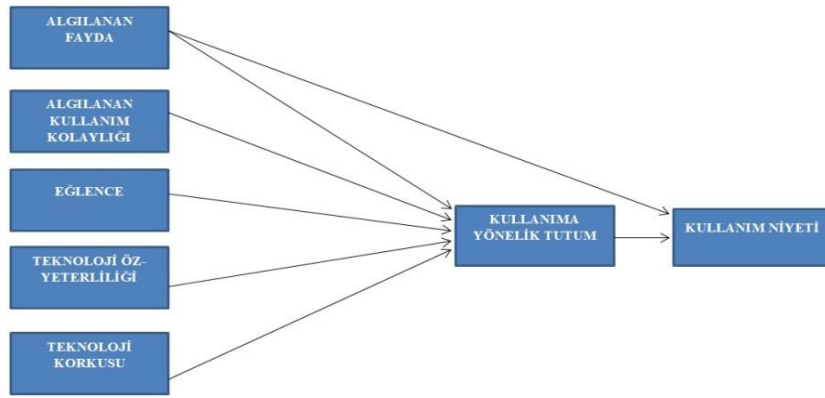
Teknoloji Kabul Modeli; hem algılanan kullanım kolaylığının hem de algılanan faydanın sistem kullanımı ile ilişkili olduğu varsayımına dayanmaktadır. Bu nedensel model, sistem kullanımının, kullanıma yönelik tutumlardan etkilenen davranışsal niyetten etkilendiğini, tutumun ise algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığı tarafından doğrudan etkilendiğini belirtmektedir (Gefen & Straub, 1997, s. 390). Ayrıca modelde algılanan kullanım kolaylığının da doğrudan algılanan faydayı etkilediği görülmektedir. Burada algılanan faydadan kasıt; “bir kişinin belirli bir sistemi kullanmanın iş performansını artıracağına inanma derecesi”, algılanan kullanım kolaylığı ise; “bir kişinin belirli bir sistemi kullanmanın zahmetsiz olacağına inanma derecesi” anlamlarına gelmektedir (Davis, 1989, s. 320). Son olarak etkileyen dışsal etkenler ise nesnel sistem tasarım özellikleri, eğitim, bilgisayar öz yeterliği, kullanıcının tasarıma katılımı ve uygulama sürecinin doğası gibi kişinin kendi elinde ve inisiyatifinde olmayan etmenleri tanımlamaktadır (Davis & Venkatesh, 1996, s. 20).

YÖNTEM

Bu çalışma, turizm eğitimi alan lisans öğrencilerinin turizm eğitiminde sanal gerçeklik teknolojilerinin kullanılmasına yönelik kabul süreçlerini ve bu süreci etkileyen faktörler ile bu teknolojinin kullanılmasına yönelik beklentilerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu araştırma, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Araştırmalar Etik Kurulu tarafından 21.06.2022 karar tarihli ve 2022/11-02 karar numarasına göre etik açıdan uygun bulunmuştur.

Araştırmanın Modeli ve Hipotezler

Araştırmanın modelinde, TKM'nin orijinal boyutlarına ek olarak "Eğlence" boyutu kişinin teknolojiyi kullanım esnasında aldığı keyfi, eğlenme derecesini (Van Der Heijden, 2004, s. 696), "Teknoloji Öz Yeterliliği" boyutu; kişinin belirli bir görevi veya işi teknolojiden faydalanarak gerçekleştirebilme yeteneğine dair inancını, "Teknoloji Korkusu" boyutu ise bireyin teknolojiyi kullanma olasılığı durumunda duyduğu endişeyi temsil etmektedir (Shen & Eder, 2009, s. 226).



Şekil 2. Araştırma Modeli

Oluşturulan model kapsamında araştırmacının varsayımlarına dayalı olarak, araştırmanın amacına ve ortaya konmak istenen duruma yönelik geliştirilen hipotezler şu şekildedir:

H1: Öğrencilerin boyutlara yönelik değerlendirmeleri cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir.

H1a: Cinsiyete göre algılanan fayda noktasında anlamlı bir fark vardır.

H1b: Cinsiyete göre algılanan kullanım kolaylığı noktasında anlamlı bir fark vardır.

H1c: Cinsiyete göre kullanıma yönelik tutum noktasında anlamlı bir fark vardır.

H1d: Cinsiyete göre teknoloji öz yeterliliği noktasında anlamlı bir fark vardır.

H1e: Cinsiyete göre eğlence noktasında anlamlı bir fark vardır.

H1f: Cinsiyete göre teknoloji korkusu noktasında anlamlı bir fark vardır.

H1g: Cinsiyete göre davranışsal niyet noktasında anlamlı bir fark vardır.

H2: Öğrencilerin boyutlara yönelik değerlendirmeleri yaşa göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir.

H2a: Yaşa göre algılanan fayda noktasında anlamlı bir fark vardır.

H2b: Yaşa göre algılanan kullanım kolaylığı noktasında anlamlı bir fark vardır.

H2c: Yaşa göre kullanıma yönelik tutum noktasında anlamlı bir fark vardır.

H2d: Yaşa göre teknoloji öz yeterliliği noktasında anlamlı bir fark vardır.

H2e: Yaşa göre eğlence noktasında anlamlı bir fark vardır.

H2f: Yaşa göre teknoloji korkusu noktasında anlamlı bir fark vardır.

H2g: Yaşa göre davranışsal niyet noktasında anlamlı bir fark vardır.

H3: Öğrencilerin boyutlara yönelik değerlendirmeleri öğrenim görülen bölüme göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir.

H3a: Bölüme göre algılanan fayda noktasında anlamlı bir fark vardır.

H3b: Bölüme göre algılanan kullanım kolaylığı noktasında anlamlı bir fark vardır.

H3c: Bölüme göre kullanıma yönelik tutum noktasında anlamlı bir fark vardır.

H3d: Bölüme göre teknoloji öz yeterliliği noktasında anlamlı bir fark vardır.

H3e: Bölüme göre eğlence noktasında anlamlı bir fark vardır.

H3f: Bölüme göre teknoloji korkusu noktasında anlamlı bir fark vardır.

H3g: Bölüme göre davranışsal niyet noktasında anlamlı bir fark vardır.

H4: Algılanan Faydanın öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik niyetleri üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır.

H5: Algılanan Faydanın öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumları üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır.

H6: Algılanan Kullanım Kolaylığının öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumları üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır.

H7: Eğlencenin öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumları üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır.

H8: Teknoloji Öz-Yeterliliğinin öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumları üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır.

H9: Teknoloji korkusu boyutunun öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumları üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır.

H10: Öğrencilerin sanal gerçeklik uygulamalarına yönelik tutumlarının turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik niyetleri üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır.

Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın kapsamına giren ve sonuçların genellemek istendiği tüm olgu, nesne veya bireylerin tümünü oluşturan bütüne evren adı verilmektedir (Sönmez & Alacapınar, 2019, s. 317). Örneklem yapılarak hakkında genelleme yapılabilecek evren ise araştırma evrenidir (Karasar, 2003, s. 110; Ekiz, 2017, s. 103). Bu kapsamda çalışmanın araştırma evrenini İzmir’de yükseköğretim düzeyinde lisans eğitimi gören turizm öğrencileri oluşturmaktadır.

Araştırma evreninde yer alan herkese ulaşmanın mümkün olamayacağı düşüncesiyle örneklem tekniği olarak amaçlı örneklemeden faydalanılmıştır. Yargısal örneklem olarak da ifade edilen amaçlı örneklemede örneklem kimlerin dâhil edileceği araştırmacı tarafından belirlenir ve örneklem araştırmacının yargısı doğrultusunda şekillenir (Balçı, 2018, s. 105). Bu kapsamda oluşturulan soru formu İzmir ilinde bulunan devlet üniversitelerinde lisans düzeyinde turizm eğitimi alan öğrencilere uygulanmış olup, yüz yüze ve çevrimiçi olacak şekilde toplam 536 anket dağıtılmış, 39 adedi yanlış veya eksik doldurulduğu için değerlendirme dışında tutulmuş, 497 anket değerlendirmeye alınmıştır. Araştırmanın yalnızca devlet üniversitelerinde ve sadece lisans düzeyinde turizm eğitimi gören öğrencileri kapsamı da çalışmanın sınırlılığını oluşturmaktadır.

Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada nicel araştırma yöntemi kullanılmış olup, veri toplama aracı olarak anket kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan anket iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde Davis (1989) tarafından geliştirilen Teknoloji Kabul Modelinde yer alan ölçeklerden “Algılanan Fayda” ve “Algılanan Kullanım Kolaylığı” boyutları altı soru ve modele ek olarak eklenen ve çalışmanın modelinde kullanılan “eğlence” boyutu üç soru (Davis vd., 1992; Shen vd., 2022), “Teknoloji Öz-Yeterliliği” boyutu dört soru (Compeau & Higgins, 1995’den uyarlayan Wang & Wang, 2008), “Teknoloji Korkusu” boyutu dört soru (Heinssen, Glass & Knight, 1987; Wang & Wang, 2008’den uyarlayan Adukaite, vd., 2016), “Kullanıma Yönelik Tutum” boyutu dört soru (Ajzen & Fishbein, 1980; Ajzen, 1991’den esinlenen Taylor & Todd, 1995) ve “Davranışsal Niyet” boyutu üç soru (Davis vd., 1989) olacak şekilde birinci bölüm toplam 30 sorudan oluşmaktadır. Bu bölüm turizm eğitimi alan öğrencilerin eğitimde sanal gerçeklik uygulamalarını kabullerini etkileyen faktörlerin ortaya konması için 5’li Likert Tipi Ölçek olacak şekilde hazırlanmıştır. 5’li Likert Tipi ölçeğine göre çalışma içerisinde her madde için 1 ile 5 puan arasında seçim şansı sunulmuştur. Buradaki (1) puan verilebilecek en düşük düzeyi, yani “Kesinlikle Katılmıyorum” durumunu, (5) puan ise en yüksek değeri, yani “Kesinlikle Katılıyorum” durumunu ifade etmektedir. Anketin ikinci bölümünde ise katılımcıların öğrenim gördükleri bölüm ve demografik özelliklerini ortaya koymaya yönelik sorular bulunmaktadır.

BULGULAR

Çalışmaya katılan turizm öğrencilerinin demografik özelliklerini belirlemek amacıyla yöneltilen cinsiyet, yaş, öğrenim gördüğünüz bölüm ve kaçınıcı sınıfa gidiyorsunuz gibi sorulara istinaden verilen cevaplara yönelik dağılım tablosu şu şekildedir;

Tablo 1. Katılımcılara Yönelik Değişkenler

| Değişken (s=497) | Frekans (f) | Yüzde (%) |
|-------------------------------------|-------------|-----------|
| Cinsiyetiniz | | |
| Kadın | 232 | 46,7 |
| Erkek | 265 | 53,3 |
| Yaşınız | | |
| 20 ve altı | 167 | 33,6 |
| 21-25 | 314 | 63,2 |
| 26-30 | 10 | 2,0 |
| 31 ve üstü | 6 | 1,2 |
| Eğitim Gördüğünüz Bölüm | | |
| Turizm İşletmeciliği | 146 | 29,4 |
| Gastronomi ve Mutfak Sanatları | 229 | 46,1 |
| Turizm Rehberliği | 122 | 24,5 |
| Kaçınıcı Sınıfa Gidiyorsunuz | | |
| 1.Sınıf | 144 | 29,0 |
| 2.Sınıf | 91 | 18,3 |
| 3.Sınıf | 145 | 29,2 |
| 4.Sınıf | 117 | 23,5 |

Tablo 1 incelendiğinde, araştırmaya katılan turizm öğrencilerinin ağırlıklı olarak erkek (n=265), 21-25 yaş aralığında (n=63,2), Gastronomi ve Mutfak Sanatları bölümü öğrencisi (n=46,1) olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıflarda ise homojen bir dağılım olduğu görülmektedir.

Ölçekte yer alan maddelerin basıklık ve çarpıklık değerleri incelendiğinde de tüm maddelerin değerlerinin ± 2 aralığında olduğu görülmüştür. Nitekim çeşitli araştırmacılar (Bayar & Bayar, 2015, s. 147; George & Mallery, 2016, s. 114) basıklık çarpıklık değerlerinin ± 2 aralığında olması durumunda verilerin normal dağılıma sahip olduğunun kabul edilebileceğini belirtmektedir. Dolayısıyla, parametrik testlerin yapılabilmesi için gerekli olan ön şartın sağlandığı düşünülmektedir.

Araştırmanın devamlılığının sağlanması noktasında önemli bir nokta olarak elde edilen verilerin güvenilirlik analizi yapılarak Cronbach Alpha değeri incelenmiştir. Yapılan analiz sonucunda ölçeğin Cronbach Alpha değeri 0,959 olarak bulunmuş ve buna göre ölçeğin yüksek derecede güvenilirliğe sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada kullanılan ölçeğe faktör analizi uygulanırken dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) ve Barlett Küresellik testleridir. Bahsi geçen iki test de faktör analizinin yapılabilmesi için ilişkiel bazda hem örneklemin hem de değişkenlerin yeterliliğini ortaya koyan testlerdir (George & Mallery, 2016, s. 260) ve KMO değerinin en az 0,5'ten büyük olması gerekmektedir (George & Mallery, 2016, s. 264; Can, 2022, s. 329). Buna göre analiz sonuçlarına göre KMO değeri 0,951, yani yüksek derecede yeterli, Barlett Küresellik değerleri ise ,000, yani $p < 0,05$ olduğundan dolayı anlamlı bulunmuştur.

Faktör analizi sürecinde döndürme yöntemi olarak varimax kullanılmış olup, faktörlerin belirlenmesinde öz değerleri (eigenvalue) 1 ve üzeri olan faktörler seçilmiştir. Bir faktörün altında yer alarak belirli bir yapıyı ölçen maddenin faktör yük değerinin belirli bir oranın üzerinde olması gerektiği düşünülmekte ve bu değer 0,45 olması iyi ve yeterli olarak kabul edilmektedir (Büyüköztürk, 2002, s. 118). Dolayısıyla, faktör yükleri 0,45 veya daha üstü olan değişkenler dahil edilmiş ve anlamlı bulunmuştur. Ayrıca, bir maddenin bir faktör altındaki en yüksek yük değeri ile en yüksek ikinci yük değeri arasındaki farkın en az 0,10 olması gerekmektedir, bunu sağlayamayan madde binişik madde olarak tanımlanır ve çıkarılması gerekmektedir (Büyüköztürk, 2002, s. 118-119). Dolayısıyla binişik madde olarak tanımlanan 2 madde ölçekten çıkarılmış ve analiz 28 madde üzerinden son halini almıştır. Faktör analizine ilişkin sonuçlar şu şekildedir;

Tablo 2. Faktör Analizi Sonuçları

| Sorular | FAKTÖR BOYUTLARI | | | | | | |
|---------|------------------|------------------------------|-------------------------|--------------------------|---------|-------------------|-------------------|
| | Algılanan Fayda | Algılanan Kullanım Kolaylığı | Kullanıma Yönelik Tutum | Teknoloji Öz-Yeterliliği | Eğlence | Teknoloji Korkusu | Davranışsal Niyet |
| Soru 9 | 0,800 | | | | | | |
| Soru 8 | 0,791 | | | | | | |
| Soru 10 | 0,722 | | | | | | |
| Soru 7 | 0,678 | | | | | | |
| Soru 11 | 0,672 | | | | | | |
| Soru 5 | | 0,714 | | | | | |
| Soru 4 | | 0,685 | | | | | |
| Soru 2 | | 0,653 | | | | | |
| Soru 1 | | 0,648 | | | | | |

| | | | | | | | |
|-------------------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| Soru 6 | | 0,644 | | | | | |
| Soru 3 | | 0,642 | | | | | |
| Soru 28 | | | 0,784 | | | | |
| Soru 29 | | | 0,762 | | | | |
| Soru 27 | | | 0,733 | | | | |
| Soru 30 | | | 0,716 | | | | |
| Soru 16 | | | | 0,800 | | | |
| Soru 18 | | | | 0,773 | | | |
| Soru 17 | | | | 0,763 | | | |
| Soru 19 | | | | 0,726 | | | |
| Soru 13 | | | | | 0,788 | | |
| Soru 15 | | | | | 0,770 | | |
| Soru 14 | | | | | 0,761 | | |
| Soru 22 | | | | | | 0,915 | |
| Soru 21 | | | | | | 0,890 | |
| Soru 23 | | | | | | 0,874 | |
| Soru 25 | | | | | | | 0,794 |
| Soru 26 | | | | | | | 0,737 |
| Soru 24 | | | | | | | 0,683 |
| Eigen Değerleri | 49,178 | 8,842 | 7,160 | 4,199 | 3,959 | 3,22 | 2,814 |
| % Varyans | 14,448 | 13,497 | 12,901 | 11,613 | 9,440 | 9,099 | 8,476 |
| Toplam % Varyans | 79,474 | | | | | | |
| Güvenilirlik Katsayısı | 0,925 | 0,896 | 0,947 | 0,881 | 0,955 | 0,890 | 0,902 |

Faktör analizine göre maddeler modelin orijinal halinde de olduğu gibi 7 boyut altında toplanmış ve bu boyutlar sırasıyla “Algılanan Fayda”, “Algılanan Kullanım Kolaylığı”, “Kullanıma Yönelik Tutum”, “Teknoloji Öz-Yeterliliği”, “Eğlence”, “Teknoloji Korkusu” ve “Davranışsal Niyet” şeklinde isimlendirilmiştir. 7 boyuttan oluşan ölçeğin toplam açıkladığı varyans %79,474 olarak görülmektedir. Son olarak, açıklanan her bir boyut için ayrı ayrı güvenilirlik analizi uygulanmış ve boyutların güvenilirlik katsayısının 0,881 ile 0,955 aralığında olduğu görülmüştür. 0,80 ve üzerinde oluşan güvenilirlik katsayılarının “iyi” olarak değerlendirildiği göz önüne alındığında (Sekaran, 2003, s. 311), boyutların güvenilirliğinin ve tutarlılığının da sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışmanın ilk bölümünde yer alan, turizm eğitiminde öğrencilerin sanal gerçeklik uygulamalarını kabul süreçlerini etkileyen faktörlerin neler olduğuna yönelik yöneltilen sorular ile öğrencilerin demografik özellikleri arasındaki ilişki ve verilen cevapların demografik özelliklere göre farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya koymak, böylelikle araştırmada yer alan hipotezleri test etmek amaçlanmıştır, bu amaca istinaden de ilk olarak T-Testi uygulanmıştır. Buna göre, araştırmaya katılan turizm öğrencilerinin sanal gerçekliği kabul süreçlerine ilişkin verdikleri cevaplar neticesinde oluşan boyutlar ile cinsiyetleri arasındaki farkın incelenmesine yönelik T-Testi sonuçları aşağıdaki tabloda gösterilmektedir.

Tablo 3. Oluşan Boyutların Cinsiyete Göre Farklılığı

| Boyut | Cinsiyet | Kategorik Değişken | | | Levene Testi | | T-Testi | |
|------------------------------|----------|--------------------|-----------|---------|--------------|--------|-------------|--|
| | | N | \bar{x} | SS | Sig. | T | Sig. | |
| Algılanan Kullanım Kolaylığı | Kadın | 232 | 3,7737 | ,75012 | 0,004 | -1,457 | ,141 | |
| | Erkek | 265 | 3,8830 | ,90171 | | -1,475 | | |
| Algılanan Fayda | Kadın | 232 | 3,8888 | ,86222 | ,106 | 1,695 | ,091 | |
| | Erkek | 265 | 3,7464 | ,99300 | | 1,711 | | |
| Kullanıma Yönelik Tutum | Kadın | 232 | 4,1207 | ,79158 | ,000 | 2,763 | ,005 | |
| | Erkek | 265 | 3,8745 | 1,13696 | | 2,828 | | |
| Teknoloji Öz-Yeterliliği | Kadın | 232 | 3,5754 | ,88471 | ,548 | -3,192 | ,002 | |
| | Erkek | 265 | 3,8396 | ,95084 | | -3,207 | | |
| Eğlence | Kadın | 232 | 4,2026 | ,89768 | ,034 | 1,102 | ,271 | |
| | Erkek | 265 | 4,1044 | 1,06581 | | 1,115 | | |
| Teknoloji Korkusu | Kadın | 232 | 3,6681 | 1,07465 | ,289 | -1,374 | ,170 | |
| | Erkek | 265 | 3,8050 | 1,13750 | | -1,379 | | |
| Davranışsal Niyet | Kadın | 232 | 3,6537 | ,90338 | 0,12 | ,777 | ,432 | |
| | Erkek | 265 | 3,5836 | 1,08315 | | ,786 | | |

T-Testi sonucu incelendiğinde yalnızca “Kullanıma Yönelik Tutum” ve “Teknoloji Öz-Yeterliliği” boyutlarının cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir. Ortalamalar incelendiğinde kadın öğrencilerin kullanıma yönelik tutum noktasında daha yüksek ortalamaya sahip olduğu görülürken, Teknoloji öz-yeterliliği noktasında da erkek öğrenciler tarafından verilen cevapların ortalamaları kadın öğrencilere göre daha yüksek düzeydedir. Buna göre H_1 hipotezinin altında yer alan H_{1c} ve H_{1d} hipotezleri kabul edilirken H_{1a} , H_{1b} , H_{1e} , H_{1f} ve H_{1g} hipotezleri ise reddedilmiştir.

Tablo 4. Teknoloji Kabulü Boyutlarının Yaşa Göre Farklılığı

| Boyut | Kategorik Değişken | | | | Levene Testi | | T-Testi | |
|------------------------------|--------------------|-----|-----------|---------|--------------|--------|---------|--|
| | Yaş | N | \bar{x} | SS | Sig. | T | Sig. | |
| Algılanan Kullanım Kolaylığı | 20 ve altı | 167 | 3,7535 | ,79360 | ,193 | -1,492 | ,136 | |
| | 21 ve üstü | 330 | 3,8717 | ,85412 | | -1,529 | | |
| Algılanan Fayda | 20 ve altı | 167 | 3,7892 | ,97888 | ,590 | -,400 | ,689 | |
| | 21 ve üstü | 330 | 3,8248 | ,91485 | | -,392 | | |
| Kullanıma Yönelik Tutum | 20 ve altı | 167 | 3,9326 | 1,02213 | ,755 | -,903 | ,367 | |
| | 21 ve üstü | 330 | 4,0182 | ,98510 | | -,892 | | |
| Teknoloji Öz-Yeterliliği | 20 ve altı | 167 | 3,6647 | ,94653 | ,363 | -,881 | ,379 | |
| | 21 ve üstü | 330 | 3,7424 | ,92044 | | -,873 | | |
| Eğlence | 20 ve altı | 167 | 4,0659 | 1,06247 | ,450 | -1,351 | ,177 | |
| | 21 ve üstü | 330 | 4,1929 | ,95180 | | -1,303 | | |
| Teknoloji Korkusu | 20 ve altı | 167 | 3,7186 | 1,01460 | ,044 | -,322 | ,737 | |
| | 21 ve üstü | 330 | 3,7525 | 1,15603 | | -,336 | | |
| Davranışsal Niyet | 20 ve altı | 167 | 3,5269 | 1,01615 | ,666 | -1,415 | ,158 | |
| | 21 ve üstü | 330 | 3,6616 | ,99457 | | -1,406 | | |

Tabloda görüldüğü üzere “26-30” ile “31 ve üstü” yaş aralığındaki katılımcıların nicelik olarak az sayıda olması sebebiyle ilgili yaş grupları “21 ve üstü” olacak şekilde yeniden sınıflandırılmış ve ortak bir alt grup oluşturulmuştur. T-Testi sonuçlarına göre ise turizm eğitimi alan öğrencilerin yaşları ile teknoloji kabulünü etkileyen boyutlar arasında herhangi bir anlamlı farka rastlanılmamıştır. Buna göre **H2** hipotezi ve buna bağlı olarak belirlenen alt hipotezlerin tümü reddedilmiştir.

T-Testinden farklı olarak, birbirinden farklı grupların ortalamaları arasında anlamlı düzeyde fark olup olmadığını ölçen bir diğer test ise ANOVA testidir. Teknoloji kabulü boyutları ile turizm öğrencilerinin öğrenim gördükleri bölümler arasındaki farka ilişkin ANOVA testi yapılmış, elde edilen bulgular Tablo 5’de gösterilmiştir.

Tablo 5. Teknoloji Kabulü Boyutlarının Bölüme Göre Farklılığı

| Boyut | Öğrenim Görülen Bölüm | N | \bar{x} | SS | F | P |
|------------------------------|--------------------------------|-----|-----------|--------|-------|-------|
| Algılanan Kullanım Kolaylığı | Turizm İşletmeciliği | 146 | 3,9852 | ,79917 | 4,984 | ,007* |
| | Gastronomi ve Mutfak Sanatları | 229 | 3,7132 | ,85371 | | |
| | Turizm Rehberliği | 122 | 3,8716 | ,81559 | | |

| | | | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------|-----|--------|---------|-------|--------------|
| Algılanan Fayda | Turizm İşletmeciliği | 146 | 3,8644 | ,92623 | | |
| | Gastronomi ve Mutfak Sanatları | 229 | 3,7581 | ,94441 | ,731 | ,482 |
| | Turizm Rehberliği | 122 | 3,8541 | ,93386 | | |
| Kullanıma Yönelik Tutum | Turizm İşletmeciliği | 146 | 4,0565 | 1,03173 | | |
| | Gastronomi ve Mutfak Sanatları | 229 | 3,9028 | 1,04115 | 1,612 | ,201 |
| | Turizm Rehberliği | 122 | 4,0717 | ,85672 | | |
| Teknoloji Öz-Yeterliliği | Turizm İşletmeciliği | 146 | 3,8562 | ,86645 | | |
| | Gastronomi ve Mutfak Sanatları | 229 | 3,5469 | ,94197 | 7,238 | ,001* |
| | Turizm Rehberliği | 122 | 3,8668 | ,93275 | | |
| Eğlence | Turizm İşletmeciliği | 146 | 4,3630 | ,89350 | | |
| | Gastronomi ve Mutfak Sanatları | 229 | 4,0306 | 1,05895 | 5,175 | ,006* |
| | Turizm Rehberliği | 122 | 4,1202 | ,93505 | | |
| Teknoloji Korkusu | Turizm İşletmeciliği | 146 | 3,9064 | 1,05898 | | |
| | Gastronomi ve Mutfak Sanatları | 229 | 3,6303 | 1,11351 | 2,787 | ,063 |
| | Turizm Rehberliği | 122 | 3,7514 | 1,14477 | | |
| Davranışsal Niyet | Turizm İşletmeciliği | 146 | 3,7648 | ,95425 | | |
| | Gastronomi ve Mutfak Sanatları | 229 | 3,5036 | 1,04416 | 3,143 | ,044* |
| | Turizm Rehberliği | 122 | 3,6503 | ,96195 | | |

(*): $p < 0,05$

Teknoloji kabulüne yönelik oluşturulan boyutların, öğrencilerin öğrenim gördüğü bölüme göre anlamlı bir fark oluşturup oluşturmadığının değerlendirildiği Tablo 5 göstermektedir ki ($p < 0,05$); teknoloji kabul boyutlarından “Algılanan Kullanım Kolaylığı”, “Teknoloji Öz-Yeterliliği”, “Eğlence” ve “Davranışsal Niyet” boyutlarının öğrenim görülen bölüme göre anlamlı düzeyde farklılığı bulunmaktadır. Bahsi geçen farklılığın hangi gruplar arasında bulunduğunu belirlemek amacıyla çoklu karşılaştırma analizleri uygulanmıştır. Buna göre, “Eğlence” boyutu hariç diğer boyutların homojen dağılıma sahip olduğu görülmüş ve bu boyutlara çoklu karşılaştırma analizlerinden “Tukey” testi yapılmıştır. “Eğlence” boyutunun ise tam sınır değer aldığı görülmüş ($\text{sig}=0,50$), bu sebepten dolayı varyansın homojen dağılmadığı kabul edilerek “Tamhane’s T2” testi uygulanmıştır. Çoklu karşılaştırma testleri sonucunda “Algılanan Kullanım Kolaylığı”, “Eğlence” ve “Davranışsal Niyet” boyutlarında Turizm İşletmeciliği Bölümü ile Gastronomi ve Mutfak Sanatları Bölümünde öğrenim gören öğrenciler arasında, “Teknoloji Öz-Yeterliliği” boyutunda ise Gastronomi ve Mutfak Sanatları öğrencilerinin hem Turizm İşletmeciliği hem de Turizm Rehberliği öğrencileri arasında farklılık tespit edilmiştir.

Analiz sonuçları değerlendirildiğinde “Algılanan Kullanım Kolaylığı”, “Eğlence” ve “Davranışsal Niyet” boyutlarında Turizm İşletmeciliği bölümü

öğrencilerinin Gastronomi ve Mutfak Sanatları bölümü öğrencilerine göre daha yüksek oranda katılım gösterdiği, “Teknoloji Öz-Yeterliliği” boyutunda ise Gastronomi ve Mutfak Sanatları bölümü öğrencilerinin diğer bölüm öğrencilerine göre katılım düzeylerinin daha düşük olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Verilen bilgiler doğrultusunda **H3** hipotezi altında yer alan **H_{3b}**, **H_{3d}**, **H_{3e}** ve **H_{3g}** hipotezleri kabul edilmiş, buna karşılık olarak **H_{3a}**, **H_{3c}** ve **H_{3f}** hipotezleri ise reddedilmiştir.

Çalışmada yer alan diğer hipotezleri test etmek ve modelde yer alan boyutların öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik teknolojilerini kullanım niyetleri üzerinde anlamlı bir etkisi olup olmadığını ölçmek için regresyon analizi uygulanmıştır. Regresyon analizleri sonuçları şu şekildedir;

Tablo 6. Algılanan Fayda Boyutunun Davranışsal Niyete Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi

| | Standartlaşmamış Katsayılar | | Standartlaşmış Katsayılar | | |
|--|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | B. | Std. Sapma | Beta | T | Sig. |
| Sabit | ,909 | ,142 | | 6,419 | ,000 |
| Algılanan Fayda | ,710 | ,036 | ,663 | 19,692 | ,000 |
| R= ,663 R ² = ,439 Cook's Distance=0,47 Durbin-Watson= 1,959 Anova Sig.= ,000 | | | | | |

*Bağımlı Değişken: Davranışsal Niyet

Yukarıda görülen tablo 6’da bağımsız değişken olarak “Algılanan Fayda” boyutunun bağımlı değişken olan “Davranışsal Niyet” boyutuna anlamlı bir etkisi olup olmadığına yönelik bilgiler verilmiştir. Buna göre, tabloda yer alan R² değeri “,439” bulunmuş, yani algılanan fayda boyutunun turizm öğrencilerinin eğitimde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik davranışsal niyetlerini %43,9 oranında açıklayabildiği görülmüştür. Araştırmada yer alan hipotez değerlendirildiğinde ise, tabloda “Algılanan Fayda” sütununda yer alan anlamlılık değeri “,000” görülmekte, yani p <0,05 olduğundan dolayı Algılanan faydanın davranışsal niyet üzerinde istatistiksel olarak anlamlı düzeyde bir etkiye sahip olduğu görülmektedir. Verilen bilgiler doğrultusunda **H4** hipotezi kabul edilmiştir.

Tablo 7. Turizm Eğitimi Alan Öğrencilerin Teknoloji Kabul Süreçlerini Etkileyen Faktörlere İlişkin Çoklu Regresyon Analizi

| | Standartlaşmamış Katsayılar | | Standartlaşmış Katsayılar | | | Korelasyon | |
|------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|------------|-------|
| | B | Std. Sapma | Beta | t | Sig. | Tolerans | VIF |
| Sabit | ,348 | ,156 | | 2,230 | ,026 | | |
| Algılanan Kullanım Kolaylığı | ,167 | ,057 | ,140 | 2,945 | ,003 | ,359 | 2,783 |

| | | | | | | | |
|--|------|------|------|-------|-------------|------|-------|
| Algılanan Fayda | ,456 | ,046 | ,427 | 9,806 | ,000 | ,425 | 2,351 |
| Teknoloji Öz-Yeterliliği | ,010 | ,042 | ,009 | ,225 | ,822 | ,521 | 1,918 |
| Eğlence | ,292 | ,043 | ,290 | 6,788 | ,000 | ,443 | 2,259 |
| Teknoloji Korkusu | ,005 | ,027 | ,006 | ,188 | ,851 | ,920 | 1,086 |
| R= ,777 R ² = ,603 Düz. R ² = ,599 Durbin-Watson= 2,142 Anova Sig.= ,000 | | | | | | | |

***Bağımlı Değişken: Kullanıma Yönelik Tutum**

Yukarıdaki tabloda, araştırmanın modelinde kullanılan ve bağımsız değişken olarak nitelendirilen beş boyutun, turizm eğitimi alan öğrencilerin sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumlarını anlamlı bir düzeyde etkileyip etkilemediği incelenmiştir. Tablonun alt kısmında yer alan Anova testinin anlamlılığı değerlendirildiğinde, modelde yer alan bağımsız değişkenler ile bağımlı değişken arasında istatistiksel düzeyde bir anlamlılığın var olduğu görülmektedir (Sig=,000). Bununla birlikte, açıklanan varyans oranı incelendiğinde bu model için bahsi geçen oran “,599” bulunmuş, buna göre modelde yer alan bağımsız değişkenlerin öğrencilerin sanal gerçeklik teknolojilerini kullanmalarına yönelik tutumlarının %59,9’luk bir kısmını açıkladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Modelde yer alan bağımsız değişkenlerin bağımlı değişken üzerinde anlamlı bir etkisi olup olmadığına yönelik bulgular değerlendirildiğinde, bağımsız değişkenlerden “Algılanan Kullanım Kolaylığı” (sig=,003), “Algılanan Fayda” (sig=,000) ve “Eğlence” (sig=,000) boyutlarının turizm eğitimi alan öğrencilerin sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumları üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi olduğu, bununla beraber “Teknoloji Öz-Yeterliliği” (sig=,822) ve “Teknoloji Korkusu” (sig=,851) boyutlarının ise $p < 0,05$ olmadığından dolayı kullanıma yönelik tutum bağımlı değişkeni üzerinde anlamlı bir etkiye sahip olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Verilen bilgiler doğrultusunda araştırmanın hipotezlerinin kabul/ret durumları değerlendirildiğinde **H5**, **H6** ve **H7** hipotezlerinin kabul edildiği, **H8** ve **H9** hipotezlerinin ise reddedildiği sonucu ortaya çıkmaktadır.

Araştırma modelinde yer aldığı üzere, bağımsız değişken olarak kullanıma yönelik tutum boyutunun turizm öğrencilerinin davranışsal niyete etkisini inceleyen basit doğrusal regresyon analizi sonuçları Tablo 8’de gösterilmektedir.

Tablo 8. Kullanıma Yönelik Tutum Boyutunun Davranışsal Niyete Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi

| | Standartlaşmamış Katsayılar | | Standartlaşmış Katsayılar | | |
|---|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|-------------|
| | B. | Std. Sapma | Beta | T | Sig. |
| Sabit | ,790 | ,132 | | 5,991 | ,000 |
| Kullanıma Yönelik Tutum | ,709 | ,032 | ,705 | 22,098 | ,000 |
| R= ,705 R ² = ,497 Cook's Distance=0,194 Durbin-Watson= 1,995 Anova Sig.= ,000 | | | | | |

*Bağımlı Değişken: Davranışsal Niyet

Tablonun alt kısmında yer alan R² değeri incelendiğinde, kullanıma yönelik tutum boyutunun bağımlı değişken olan davranışsal niyet boyutunu %49,7 oranında açıklayabildiği sonucuna ulaşılmıştır. Bağımsız değişkenin bağımlı değişkene olan etkisi incelendiğinde de anlamlılık katsayısının “,000” olduğu görülmüştür. Bu katsayı doğrultusunda “Kullanıma Yönelik Tutum” boyutunun “Davranışsal Niyet” üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmış, buna göre araştırmada yer alan **H10** hipotezi kabul edilmiştir. Gerçekleştirilen analizler doğrultusunda, araştırmada yer alan hipotezlerin mevcut durumları Tablo 9 ve Tablo 10’da gösterilmektedir.

Tablo 9. Demografik Değişkenlere Yönelik Oluşturulan Hipotezlerin Ret/Kabul Durumları

| | Cinsiyet | Yaş | Öğrenim Görülen Bölüm |
|-------------------------------------|----------|-----|-----------------------|
| Algılanan Fayda | Ret | Ret | Ret |
| Algılanan Kullanım Kolaylığı | Ret | Ret | Kabul |
| Kullanıma Yönelik Tutum | Kabul | Ret | Ret |
| Teknoloji Öz-Yeterliliği | Kabul | Ret | Kabul |
| Eğlence | Ret | Ret | Kabul |
| Teknoloji Korkusu | Ret | Ret | Ret |
| Davranışsal Niyet | Ret | Ret | Kabul |

Yukarıda bulunan Tablo 9’da öğrencilerin teknoloji kabul boyutlarına yönelik değerlendirmelerin demografik özelliklerine göre fark oluşturup oluşturmadığına dair oluşturulan hipotezlerin sonuçları gösterilmektedir. Tablo göstermektedir ki algılanan fayda ve teknoloji korkusu boyutları hariç tüm boyutlara yönelik değerlendirmelerde en az bir demografik değişkene göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark mevcuttur. Araştırmanın devamında yer alan etki hipotezlerinin son durumları ise Tablo 10’da gösterilmektedir.

Tablo 10. Etki Hipotezlerinin Ret/Kabul Durumları

| Hipotezler | Ret/Kabul Durumu |
|---|---------------------|
| H4: Algılanan Fayda boyutunun öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik niyetleri üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır. | Kabul Edildi |
| H5: Algılanan Fayda boyutunun öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumları üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır. | Kabul Edildi |
| H6: Algılanan Kullanım Kolaylığı boyutunun öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumları üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır. | Kabul Edildi |
| H7: Eğlence boyutunun öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumları üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır. | Kabul Edildi |
| H8: Teknoloji Öz-Yeterliliği boyutunun öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumları üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır. | Reddedildi |
| H9: Teknoloji korkusu boyutunun öğrencilerin turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik tutumları üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır. | Reddedildi |
| H10: Öğrencilerin sanal gerçeklik uygulamalarına yönelik tutumlarının turizm eğitiminde sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmalarına yönelik niyetleri üzerinde istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi vardır. | Kabul Edildi |

SONUÇ VE ÖNERİLER

Artan dünya nüfusu ile birlikte ihtiyaç duyulan belirli bir alanda uzmanlaşma ve iş bölümü gereksinimleri beraberinde merkezi bir eğitim anlayışını doğurmuştur. Turizm endüstrisinin de ayrı bir disiplin ve aynı zamanda ülkeye katma değer sunan bir alan olması ve artan rekabet ortamında sürdürülebilir rekabet avantajı elde etme noktasında nitelikli iş gücü ihtiyacı turizm endüstrisinde de eğitimi zorunlu kılmaktadır. Günümüzde gelişen teknoloji ve teknolojik cihazlar da turizm eğitiminde var olan niteliğin artırılmasında bir destekleyici unsur olarak kullanılmış olup, buna göre kullanılacak son teknolojilerden biri olarak da sanal gerçeklik teknolojisi gösterilmektedir. Bu noktada dikkat edilmesi gereken nokta, öğrencilerin sanal gerçeklik teknolojisine yönelik kabul süreçlerini ve bu süreçte hangi faktörlerden etkilendiklerinin belirlenmesidir.

Araştırma sonuçları değerlendirildiğinde; araştırmaya katılan öğrencilerin daha çok erkek (%53,3), 21-25 yaş aralığında (%63,2), 3.sınıf öğrencisi (%29,2) ve Gastronomi ve Mutfak Sanatları bölümünde öğrenim gördükleri (%46,1) görülmektedir. Araştırmada yapı geçerliğini ortaya koymak için önce faktör analizi uygulanmış, ardından öğrencilerin sanal gerçeklik teknolojisini kabul süreçlerini etkileyen faktörlere yönelik verdikleri cevapların demografik özelliklere göre değişip değişmediğini ortaya koymak için fark analizleri uygulanmıştır. Faktör

analizine göre maddeler, modelde belirtilmiş olduğu gibi 7 boyut altında toplanmıştır. Fark analizi sonuçlarına göre ise oluşan boyutlardan yalnızca “Teknoloji Öz-Yeterliliği” ve “Kullanıma Yönelik Tutum” boyutlarının cinsiyete göre anlamlı bir fark oluşturduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre, kadın öğrenciler kullanıma yönelik tutuma yönelik ifadelerle daha yüksek oranda katılım sağlarken, erkek öğrenciler ise teknoloji öz yeterliliği noktasında kadın öğrencilere nazaran daha yüksek düzeyde değerlendirme yapmışlardır. Shaw & Marlow (1999) da çalışmasında cinsiyetin yeni nesil teknoloji destekli öğrenmenin kabulünde etkili olduğunu ve erkeklerin kadınlara göre yeni teknolojilerin kullanılmasında daha rahat hissettikleri sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Wang & Wang (2008) tarafından çevrimiçi oyunların değerlendirildiği araştırmada da teknoloji öz yeterliliği noktasında erkeklerin kadınlara göre değerlendirme ortalamalarının daha yüksek olması, araştırmanın bulguları ile paralellik göstermektedir. Öte yandan bazı çalışmalarda (Mau & Lynn, 2001, s. 133; Duckworth & Seligman, 2006, s. 198), genel olarak kadın öğrencilerin akademik başarısının erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğu bulgusundan hareketle, kadın öğrencilerin sanal gerçeklik teknolojisinin turizm eğitiminde kullanılmasına yönelik bir heyecan ve merak besleyebileceği, dolayısıyla tutum noktasında erkek öğrencilere göre daha yüksek düzeyde katılım sağlamış olabileceği düşünülmektedir. Bu doğrultuda, kadın öğrencilerin öz yeterliliğe yönelik erkeklere göre daha düşük düzeyde değerlendirme yapmasına rağmen tutum ifadelerine daha yüksek oranda katılım sağlamaları çalışmanın önemli bulguları arasında olduğu ve bahsi geçen farklılığın derinlemesine incelenebileceği düşünülmektedir.

Bir diğer fark analizinde ise öğrencilerin boyutlara yönelik değerlendirmeleri ile yaşları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiş olup, yapılan analiz sonucunda herhangi bir farka rastlanılmamıştır. Öğrenim görülen bölüme yönelik fark analizi değerlendirildiğinde ise “Algılanan Kullanım Kolaylığı”, “Teknoloji Öz-Yeterliliği”, “Eğlence” ve “Davranışsal Niyet” boyutlarının öğrencilerin öğrenim gördükleri bölüme göre anlamlı düzeyde farklılık meydana geldiği görülmüştür. Bahsi geçen farkın hangi bölümler arasında meydana geldiği incelendiğinde ise, algılanan kullanım kolaylığı, eğlence ve davranışsal niyet boyutlarında Gastronomi ve Mutfak Sanatları bölümü öğrencileri Turizm İşletmeciliği bölümü öğrencilerine göre, Teknoloji öz-yeterliliği boyutunda ise Gastronomi ve Mutfak Sanatları bölümü öğrencilerinin diğer iki bölüm öğrencilerine göre daha düşük oranda katılım sağladığı belirlenmiştir. Gastronomi ve Mutfak Sanatları bölümünün çoğunluklu olarak uygulamaya dayalı bir bölüm olması ve öğrencilerin yaparak öğrenmesinin esas olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bu durumun ilgili boyutlara diğer bölüm öğrencilerine nazaran daha düşük oranda katılım sağlamalarına yol açmış olabileceği tahmin edilmektedir. İlgili literatürde benzer bir bulguya rastlanılmamış olması, çalışmanın özgün bir bulgusu olarak nitelendirilmektedir.

Gerçekleştirilen araştırmanın sonuçları göstermektedir ki, araştırma modelinde yer alan boyutlardan “Algılanan Kullanım Kolaylığı”, “Algılanan Fayda” ve “Eğlence” boyutlarının “Kullanıma Yönelik Tutum” üzerinde, “Algılanan Fayda” ve “Kullanıma Yönelik Tutum” boyutlarının da “Davranışsal Niyet” üzerinde doğrudan anlamlı bir etkisi vardır. İlgili bulgular değerlendirildiğinde, turizm eğitiminde kullanılacak sanal gerçeklik teknolojisinin gerek yapı gerek ise içerik olarak öğrenciler açısından kolay anlaşılabilir ve uygulanabilir olması, öğrencinin eğitim sürecinde sanal gerçeklik teknolojisinin kullanılmasının eğitimin niteliğini artıracağına inanması ve öğrenciye öğrenirken aynı zamanda keyif vermesi, bu teknolojiyi kullanmaya yönelik tutumunu da olumlu yönde etkilemektedir. Benzer şekilde Shen vd. (2022) tarafından Çinli öğrencilerin turizm eğitiminde artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojilerinin kullanımına yönelik kabul süreçlerinin incelendiği çalışmada da çalışmanın bulgularına benzer olarak algılanan faydanın kullanıma yönelik tutum üzerinde, kullanıma yönelik tutumun ise davranışsal niyet üzerinde anlamlı bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşıldığı görülmüştür. Öte yandan bahsi geçen çalışmada algılanan kullanım kolaylığının tutum üzerinde bir etkiye sahip olmadığına görülmesi iki çalışma arasındaki farkı ortaya koymaktadır. Singh ve Lee (2009) tarafından Turizm öğrencilerinin 3 boyutlu sanal ortamlara yönelik algılarının incelendiği çalışmada ise algılanan fayda ve eğlencenin kullanıma yönelik tutum üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu, algılanan kullanım kolaylığının ise tutum üzerinde bir etkisinin olmadığı görülmüştür. Örneklem grupları ile birlikte araştırmaların yürütüldüğü ülkeler arasındaki kültürel ve teknolojik farklılıkların bulgular arasındaki farkları ortaya çıkarmış olabileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın bir diğer önemli bulgusu ise teknoloji korkusu ve teknoloji öz-yeterliliği boyutlarının öğrencilerin kullanımlarına yönelik tutumları üzerinde istatistiksel düzeyde anlamlı bir etkiye sahip olmamasıdır. Bu bulgu doğrultusunda, özellikle teknoloji ile son derece iç içe olunan bir dönemde yetiştirilen yeni nesil öğrencilerin teknolojik cihazlara adaptasyonunun kolay ve hızlı olduğu, dolayısıyla eğitimde kullanılacak sanal gerçeklik teknolojisine yönelik herhangi bir yetersizlik durumu taşımadığı, diğer bir ifade ile bu teknolojiye adapte olamama korkusuna sahip olmadıkları çıkarımı yapılabilmektedir.

Araştırmanın ortaya koyduğu bulgular doğrultusunda turizm öğrencilerinin sanal gerçeklik teknolojisine yönelik kabul süreçlerinin ve bu süreçleri etkileyen faktörlerin neler olduğunun belirlenmesiyle hem turizm endüstrisine hem de ilgili literatüre katkı sunulacağı düşünülmektedir. Öte yandan varyans oranları incelendiğinde, araştırmanın modelinde yer alan ve çoklu regresyon analizinde bağımsız değişken olarak nitelendirilen boyutların öğrencilerin sanal gerçeklik teknolojilerini kullanmalarına yönelik tutumlarının %59,9'luk bir dilimini, tutumun ise davranışsal niyetin %49,7'lik kısmını açıklayabildiği görülmektedir. Ayrıca, Teknoloji Kabul Modelinde yer alan orijinal boyutlara ek olarak modele sonradan

eklenen ve tutum üzerinde istatistiksel olarak anlamlı düzeyde etkisi bulunan tek boyut olan “eğlence” boyutunun ne derece etkisi olduğu incelenmek istenmiştir. Teknoloji Kabul Modelinin orijinal halinde açıklanan toplam varyans %56,2 iken araştırma modelinde %59,9 olması, eğlence boyutunun toplam varyansı %3,7 oranında artırdığını göstermektedir.

Araştırmanın modeline ek olarak turizm öğrencilerinin sanal gerçekliğe yönelik tutumlarının ve davranışsal niyetlerinin fiyat, öğrencinin ihtiyaç duymaması, sanal gerçeklik teknolojisine karşı düşük bilgi düzeyi, çevresindekilerin konu ile ilgili düşünceleri gibi değişkenlerin de kabul süreçlerinde etkili olabileceği, dolayısıyla ilgili boyutların da test edilerek turizm öğrencilerinin konu ile ilgili kabul süreçlerinin daha geniş bir açıdan ele alınması önerilmektedir. Ayrıca; turizm eğitimi alan öğrencilerin kapsamı genişletilerek lise, ön lisans, lisans ve lisansüstü öğrencilerin teknoloji kabul süreçlerini etkileyen faktörlerin araştırılması, ilgili eğitim düzeyleri arasında karşılaştırmalar gerçekleştirilerek daha derinlemesine sonuçlar elde edilmesi, yalnızca devlet üniversitelerinin değil, vakıf üniversitelerinde turizm eğitimi gören öğrencilerin de araştırmalara dâhil edilmesi, ilgili araştırmanın İzmir ili ile sınırlı kaldığı göz önünde bulundurulduğunda, farklı il veya bölgelerde öğrenim gören öğrencilerin kabul süreçlerinin karşılaştırılması önerilmektedir.

Yazar katkı oranı ve çıkar çatışması beyanı: Yazarlar çalışmaya eşit katkı vermiş olup, herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

Adukaite, A., Zyl, I. V. & Cantoni, L. (2016). The role of digital technology in tourism education. A case study of South African secondary schools. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 19, 54-65.

Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211.

Ajzen, I. & Fishbein, M. (1980). Understanding attitudes and predicting social behavior. NJ: Prentice-Hall.

Amoah, V. A. & Baum, T. (1997). Tourism education: Policy versus practice. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 9 (1), 5-12.

Annaraud, K. & Singh, D. (2017). Perceptions of hospitality faculty and students of Massive Online Open Courses (MOOCs). *Journal of Hospitality, & Tourism Education*, 29 (2), 82-90.

Balcı, A. (2018). Sosyal bilimlerde araştırma, yöntem, teknik ve ilkeler (13. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.

Barab, S., Thomas, M., Dodge, T., Carteaux, R. & Tüzün, H. (2005). Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns. *Educational Technology Research and Development*, 53, 86-107.

Bayar, V., & Bayar, S. A. (2015). Örneklem, ölçme ve veri toplama. İçinde S. Turan (Çev. Ed.), *Uygulamada Araştırma Yöntemleri: Desen ve Analizi Bütünleştiren Yaklaşım* (ss. 115-229). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Bernard, R. M., Borokhovski, E., Schmid, R. F., Tamim, R. M. & Abrami, P. C. (2014). A meta-analysis of blended learning and technology use in higher education: From the general to the applied. *Journal of Computing in Higher Education*. 26, 87-122.

Büyüköztürk, Ş. (2002). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* (2.Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Byun, J. & Joung, E. (2018). Digital game-based learning for K-12 mathematics education: A meta-analysis. *School Science and Mathematics*, 1-14.

Can, A. (2022). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi* (10.Baskı). Ankara: Pegem Akademi.

Carruth, D. W. (2017, Ekim). *Virtual reality for education and workforce training*. 15th International Conference on Emerging eLearning Technologies and Applications (ICETA). Stary Smokovec, Slovakia.

Chang, C. S., Chen, T. S. & Hsu, W. H. (2011). The study on integrating WebQuest with mobile learning for environmental education. *Computers & Education*, 57, 1228-1239.

Chavez, B. & Bayona, S. (2018). Virtual reality in the learning process. *Trends and Advances in Information Systems and Technologies*, 1345-1356.

Chittaro, L. & Ranon, R. (2007). Web3D technologies in learning, education and training: Motivations, issues, opportunities. *Computers & Education*, 49, 3-18.

Christou, E. S. (1999). Hospitality management education in Greece: An exploratory study. *Tourism Management*, 20, 683-691.

Compeau, D. R. & Higgins, C. A. (1995). Computer Self-Efficacy: Development of a measure and initial test. *MIS Quarterly*, 189-211.

Dağdeviren, A. (2007). *Lisans düzeyinde turizm eğitimi veren kurumların ders programlarının fonksiyonel açıdan değerlendirilmesi* (yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.

Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13 (3), 319-340.

Davis, F. D. & Venkatesh, V. (1996). A critical assessment of potential measurement biases in the technology acceptance model: Three experiments. *International Journal of Human-Computer Studies*, 45, 19-45.

Davis, F. D., Bagozzi, R. P. & Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35 (8), 982-1003.

Davis, F. D., Bagozzi, R. P. & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and intrinsic motivation to use computers in the workplace. *Journal of Applied Social Psychology*, 22 (14), 1111-1132.

Dickinson, K. J. & Bass, B. L. (2020). A systematic review of educational mobile-applications (Apps) for surgery residents: Simulation and beyond. *Journal of Surgical Education*, 77 (5), 1244-1256.

Duckworth, A. L. & Seligman, M. E. P. (2006). Self-Discipline gives girls the edge: Gender in self-discipline, grades, and achievement test scores. *Journal of Educational Psychology*, 98 (1), 198-208.

Ekiz, D. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (5.Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Eschenbrenner, B., Nah, F. F. H. & Siau, K. (2008). 3-D virtual worlds in education: Applications, benefits, issues, and opportunities. *Journal of Database Management*, 19 (4), 91-110.

Evren, S. (2010). *Lisans düzeyi turizm eğitimi ders programlarının mezunlarca değerlendirilmesi: Mersin Üniversitesi Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulu mezunları üzerine bir araştırma*. (yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Mersin Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.

Fawcett, S. L. & Lockwood, A. (2000). Improving the learning environment for the development of hospitality accountancy skills using computer simulation gaming. *Tourism and Hospitality Research*, 2 (3), 262-276.

Ferreira, R. R. (1997). Measuring student improvement in a hospitality computer simulation. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education* 9 (3), 58-61.

Freina, L. & Ott, M. (2015). A literature review on immerse virtual reality in education: State of the art and perspectives. *eLearning and Software for Education (eLSE) Conference*. Bükreş, Romanya.

Gefen, D. & Straub, D. W. (1997). Gender difference in the perception and use of e-mail: An extension to the Technology Acceptance Model. *MIS Quarterly*, 21 (4), 389-400.

George, D. & Mallery, P. (2016). IBM SPSS Statistics 23 Step by Step: A simple guide and reference (14th ed.). New York: Routledge.

Gutiérrez, M. A., Vexo, F. & Thalmann, D. (2008). *Stepping into virtual reality*. Springer.

Guttentag, D. A. (2010). Virtual Reality. Applications and implications for tourism. *Tourism Management*, 31, 637-651.

Güneş, İ. (1997). Türk turizmde eğitim politikası ve planlaması. *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 8, 15-20.

Heafner, T. (2004). Using technology to motivate students to learn social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4 (1), 42-53.

Heinssen, R. K., Glass, C. R. & Knight, L. A. (1987). Assessing computer anxiety: Development and validation of the computer anxiety rating scale. *Computers in Human Behavior*, 3, 49-59.

Hobson, P. J. S. & Williams, A. P. (1995). Virtual reality: A new horizon for the tourism industry. *Journal of Vacation Marketing*, 1 (2), 124-135.

Huang, Y. C., Backman, S. J. & Backman, K. F. (2010). Student attitude toward virtual learning in Second Life: A flow theory approach. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 10, 312-334.

Huang, Y. C., Backman, S. J., Chang, L. L., Backman, K. F. & McGuire, F. A. (2013). Experiencing student learning and tourism training in a 3D virtual world: An exploratory study. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 13, 190-201.

Karasar, N. (2003). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar-ilkeler-teknikler* (12.Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Keskin, İ. (2017). Matematik öğretmeni adaylarının eğitimde sanal gerçeklik kullanımına ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 4 (11), 294-302.

Kurbanoğlu, S. S. (1996). Sanal gerçeklik: Gerçek mi, değil mi? *Türk Kütüphaneciliği*, 10 (1), 21-31.

Larwin, K. & Larwin, D. (2011). A meta-analysis examining the impact of computer-assisted instruction on postsecondary statistics education: 40 years of research. *Journal of Research on Technology in Education*, 43 (3), 253-278.

Liburd, J.J. & Christensen, I. M. F. (2013). Using web 2.0 in higher tourism education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education* 12, 99-108.

Martin, D. & McEvoy, B. (2003). Business simulations: A balanced approach to tourism education. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 15 (6), 336 – 339.

Mau, W. C. & Lynn, R. (2001). Gender differences on the scholastic aptitude test, the American college test and college grades. *Educational Psychology*, 21 (2), 133-136.

Oblinger, D. (2003). Boomers, Gen-Xers, and Millennials: Understanding the “new students”. *Educause Review*, 38 (4), 37-47.

Penfold, P. (2009). Learning through the world of Second Life – A hospitality and tourism experience. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 8 (2-3), 139-160.

Penfold, P., Ma, H. & Kong, W. F. (2007, Ekim). *Developing a virtual environment for teaching hotel management students*. Uluslararası IADIS Konferansı Bildirileri (ss. 194-199).

Roberts, C. (1999) Using computer simulations to enhance teaching: Overcome the fear. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 10 (4), 42-44.

Schwienhorst, K. (2002). Why virtual, why environments? Implementing virtual reality concepts in computer-assisted language learning. *Simulation & Gaming* 33 (2), 196-209.

Sekaran, U. (2003). *Research methods for business: A skill building approach* (4th Ed.). John Wiley & Sons, Inc.

Sezgin, O. M. (1995). *Genel turizm*. Ankara: Tutubay Yayınları.

Sharma, Y. K. (2002). *Fundamental aspects of educational technology*. New Delhi: Kanishka Publishers, Distributors.

Shaw, G. & Marlow, N. (1999). The role of student learning styles, gender, attitudes and perceptions on information and communication technology assisted learning. *Computers & Education*, 33 (4), 223-234.

Shen, J. & Eder, L. B. (2009). Intentions to use virtual worlds for education. *Journal of Information Systems Education*, 20 (2), 225-233.

Shen, S., Xu, K., Sotiriadis, M. & Wang, Y. (2022). Exploring the factors influencing the adoption and usage of augmented reality and virtual reality applications in tourism education within the context of Covid-19 pandemic. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 30, 1-12.

Singh, N. & Lee, M. J. (2009). Exploring perceptions toward education in 3-D virtual environments: An introduction to “Second Life”. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 8 (4), 315-327.

Sönmez, V. & Alacapınar, F. G. (2019). *Örneklendirilmiş bilimsel araştırma yöntemleri* (7. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Straub, D., Keil, M. & Brenner, W. (1997). Testing the technology acceptance model across cultures: A three country study. *Information & Management*, 33, 1-11.

Taylor, S. & Todd, P. A. (1995). Understanding information technology usage: A test of competing models. *Information Systems Research*, 6 (2), 144-176.

Türkseven, E. (2012). *Turizm eğitiminde yaşanan staj sorunları: Lisans öğrencilerinin görüşlerine yönelik bir araştırma* (yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi.

Twining, P. (2009). Exploring the educational potential of virtual worlds – some reflections from the SPP. *British Journal of Educational Technology*, 40 (3), 496-514.

Van Der Heijden, H. (2004). User acceptance of hedonic information systems. *MIS Quarterly*, 28 (4), 695–704.

Wang, H. Y. & Wang Y. S. (2008). Gender differences in the perception and acceptance of online games. *British Journal of Educational Technology*, 39 (5), 787-806.