

PAPER DETAILS

TITLE: Sanal Rekreasyon Kavraminin Özellik ve Temel Unsurlarini Belirlemeye Yönelik Bir Çalışma

AUTHORS: Özlem GÜNCAN

PAGES: 66-76

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1654922>



Tourism and Recreation

<https://dergipark.org.tr/tourismandrecreation>

E-ISSN: 2687-1971

Sanal rekreasyon kavramının özellik ve temel unsurlarını belirlemeye yönelik bir çalışma

A study to determine the characteristics and basic elements of the virtual recreation concept

Özlem Güncan

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulu, Turizm İşletmeciliği Bölümü, guncanozlem@hotmail.com, 0000-0002-8974-9100

MAKALE BİLGİSİ/ ARTICLE INFO

Araştırma / Research Article

Anahtar Kelimeler:

Boş Zaman, Rekreasyon, Elektronik Boş Zaman, Sanal Rekreasyon

Key Words:

Leisure, Recreation, Electronic Leisure, Virtual Recreation

Gönderme Tarihi/Received Date:
22.03.2021

Kabul Tarihi/Accepted Date:
24.06.2021

Yayınlanma Tarihi/Published Online:
30.06.2021

ÖZET

Çalışmada, postmodern dönemin boş zaman değerlendirme biçimi haline gelen sanal rekreasyonun özelliklerinin ve bu kavramı oluşturan temel unsurların neler olduğunun belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma için gereken veriler alanyazının taranması ile elde edilmiştir. Taramalar, "boş zaman", "serbest zaman", "rekreasyon", "elektronik boş zaman", "dijital boş zaman", "çevrimiçi boş zaman", "siber boş zaman", "sanal rekreasyon", "dijital rekreasyon" ve "çevrimiçi rekreasyon" kavramları çerçevesinde, basılı ve elektronik kaynakların taranması şeklinde gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler kavramsal açıdan analize tabi tutulmuştur. Analizler, önce rekreasyon ve elektronik boş zaman kavramlarına ilişkin bulguların değerlendirilmesi, daha sonra bu bulgulardan yola çıkarak sanal rekreasyon kavramının özellikleri ve temel unsurları hakkında çıkarım yapma şeklinde yapılmıştır. Analizler sonucunda, sanal rekreasyonun kendine has özelliklerinin olduğu ve bu kavramı oluşturan temel unsurların bulunduğu bulgularına ulaşılmıştır. Sanal rekreasyonu oluşturan bu unsurlar, boş zaman, eşzamanlı ve eşzamansız katılım, zamansal ve mekansal sınırsızlık, katılım amacı, aktivite, deneyim, sanal gerçeklik deneyimi, bireysellik, gönüllülük, evrensellik, internet etkileşimi, internet tabanlı kısıtlıklar, görünmezlik, keyif ve mutluluk ile sosyal ve psikolojik fayda olarak belirlenmiştir.

ABSTRACT

In the study, it is aimed to determine the characteristics of virtual recreation, which has become a form of leisure time in the postmodern period, and what are the basic elements that make up this concept. The data required for the research have been obtained by reviewing the literature. The reviews have been carried out within the framework of the concepts of "leisure", "free time", "recreation", "electronic leisure", "digital leisure", "online leisure", "cyber leisure", "virtual recreation", "digital recreation" and "online recreation" by reviewing printed and electronic resources. The data obtained have been analyzed conceptually. Analyses have been made first by evaluating the findings related to the concepts of recreation and electronic leisure, then making inferences about the characteristics and basic elements of the concept of virtual recreation based on these findings. As a result of the analysis, it has been found that virtual recreation has its own characteristics and the basic elements that make up this concept. These elements that make up virtual recreation have been identified as *leisure, simultaneous and asynchronous participation, temporal and spatial limitlessness, purpose of participation, activity, experience, virtual reality experience, individuality, volunteering, universality, internet interaction, internet-based constraints, invisibility, pleasure and happiness, and social and psychological benefit.*

1. Giriş

Teknolojinin gelişmesi ve teknolojiye ulaşımın kolaylaşmasıyla bireyler, zamanlarının çoğunu çoklu göstergeler ve elektronik imajların akışkanlığıyla taklit edilmiş elektronik ortamlarda geçirmeye başlamışlardır. Bu bağlamda bireyler, televizyon, video oynatıcı, tablet, bilgisayar cep telefonu vb. teknolojik cihazlar aracılığıyla evlerinde yerlerinden bile kalkmadan dijital oyunlar oynama ve sanal turlara katılma gibi elektronik ortam aktivitelerinde bulunma olanağına kavuşmuşlardır (Akoğlan Kozak & Özkeröğlu, 2018: 405). Yapılan bu ve benzeri elektronik aktiviteler, bireylerin boş

zaman değerlendirme alışkanlıklarını değişikliğe uğratmış ve onlar için bir boş zaman değerlendirme biçimi haline gelmiştir (Nimrod & Adoni, 2012: 34). Bu durum, elektronik boş zaman kavramını gündeme getirmiştir (Özkeröğlu & Akyıldız Munusturlar, 2020: 3). Bireylerin, boş zamanlarında elektronik boş zaman aktivitelerine katılması ve bu aktiviteleri deneyimlemesiyle de "sanal rekreasyon" kavramının ortaya çıktığı ve bu kavramla ilgili yapılan çok az çalışmanın alanyazına yansıdığı görülmektedir. Mevcut çalışmalar incelendiğinde, sanal rekreasyon olgusunu kavramsal açıdan ele alan çalışmaların çok sınırlı olduğu görülmektedir. Ancak bu çalışmaların içerisinde sanal rekreasyonun özelliklerini ve bu

kavramı oluşturan temel unsurların neler olduğunu belirlemeye yönelik bir çalışmanın henüz alanyazına yansımadağı dikkat çekmektedir. Alanyazında tespit edilen bu eksiklikten hareketle bu çalışma için *sanal rekreasyon kavramını oluşturan temel özellik ve unsurlar nelerdir?* sorunsalı ortaya atılmış ve bu sorunsalın çözüme kavuşturulması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, çalışma, elektronik boş zaman ve rekreasyon kavramları bağlamında yürütülecek olup, bu kavramların değerlendirilmesinden elde edilecek bulgular baz alınarak sanal rekreasyon kavramı için çıkarımlarda bulunulacaktır. Dolayısıyla, çalışma, son yıllarda insanların günlük yaşamlarının vazgeçilmez bir parçası haline gelen ve alanyazında da üzerinde çalışmalar yapılmaya başlanmış olan sanal rekreasyon kavramını meydana getiren temel unsurların ve bu kavramın kendine has özelliklerinin ortaya konması açısından önem taşımaktadır. Çalışmanın bu önemine bağlı olarak, araştırma sonunda, sanal rekreasyonun özellikleri ve bu kavramı oluşturan temel unsurların neler olduğunun açık bir şekilde ortaya konması hedeflenmektedir. Araştırmadan elde edilecek bulguların ise gelecekte sanal rekreasyon konusunda yapılacak çalışmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2. Kavramsal Çerçeve

2.1. Boş Zaman ve Elektronik Boş Zaman

Boş zaman, genelde çalışma zamanıyla ilişkili görülmüş (Karaküçük & Gürbüz, 2007: 24) ve işten artan kalan, bağlayıcılık ve zorunluluktan uzak bir zaman dilimi olarak kabul edilmiştir (Aytaç, 2002: 232). Alanyazında “serbest zaman”, “boş zaman”, “özgür zaman” ve “çalışma dışı zaman” gibi isimlerle adlandırılmış ve genel olarak bireylerin özgür oldukları zaman dilimini ifade edecek şekilde kullanılmıştır (Metin vd., 2013: 5024). Bugüne kadar bu kavramla ilgili çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Buna göre boş zaman, *“bireyin kendi adına özgürce kullanmak hakkına sahip olduğu, iş ve yaşamla ilgili zorunlu sorumluluk ve görevler yerine getirildikten sonra arta kalan zaman”* olarak tanımlanırken (Güler, 1978’den akt. Karaküçük, 2005: 1); *“insanın bir şey yapmak ya da yapmamak arasında serbest bir seçim yapabildiği, yapmak ya da yapmamak istediği şeyleri gene serbestçe tayin edebildiği, fakat yapılan işin sorumluluğunu da yüklenebilecek, sorumlu davranışlar gösterebilmesi gereken zaman”* şeklinde de nitelendirilmiştir (Hicter, 1966’dan akt. Karaküçük, 2005: 31). Ancak herkes tarafından kabul gören, en basit tanımıyla boş zaman, *“bireyin her türlü gereklilik ve zorlamadan uzak, özgürce ve kendi tercihleri doğrultusunda geçirebileceği zaman dilimi”* olarak ifade edilmiştir (Çakır, 2017a: 7). Bu kavrama ilişkin verilen tanımlamalar incelendiğinde, boş zamanın hayatın gerekliliklerinin yerine getirilmesinden sonra arta kalan zaman dilimini ifade ettiği dikkat çekmektedir (Karaküçük, 2005: 33).

Postmodern dönemle birlikte insanların boş zaman değerlendirme biçimlerine dijital kültür hakim olmuş (Silk vd., 2016: 712; Valtchanov & Parry, 2017: 336) ve gelişen teknoloji boş zaman etkinliklerini dönüşüme uğratmıştır (Lopez-Sintas vd., 2017: 87). Bu da pek çok alanda olduğu gibi rekreasyon alanında da birtakım değişikliklerin yaşanmasına neden olmuştur (Aylan & Aylan, 2020: 2750). Bu değişikliklerin temelinde, gramofon, televizyon, film tabakası, video oynatıcı,

kişisel bilgisayar, cep telefonu vb. elektronik cihazlar ile internetin icadı yatmaktadır. Bu icatlarla birlikte bireylerin boş zamanlarını değerlendirme şekilleri de değişikliğe uğramış (Nimrod & Adoni, 2012: 32) ve hem yetişkinlerin hem de çocukların büyük bir kısmı boş zaman arayışı olarak teknolojiye yönelmiştir (Grimley, 2012: 13). Bu bağlamda bireyler, boş zamanlarını değerlendirmek üzere bilgisayar, cep telefonu, tablet, elektronik kitap okuyucu, oyun konsolu, dijital oyun makinesi, sanal gerçeklik gözlüğü vb. teknolojik cihazlarla elektronik spor aktiviteleri yapma, sanal turlara katılma, dijital oyun oynama, internette film izleme vb. pratiklerle zamanlarını geçirmeye başlamışlardır (Akoğlan Kozak & Özkeroğlu, 2018: 405). Boş zamanları değerlendirme biçimlerinde yaşanan bu değişimler, fiziksel alanlarda gerçekleştirilen pek çok rekreatif faaliyetin elektronik ortamlara aktarılması şeklinde ortaya çıkmıştır (Aylan & Aylan, 2020: 2752). Buna bağlı olarak bireyler, zamanlarının çoğunu daha ekonomik ve eğlenceli buldukları elektronik uygulamalarla geçirir olmuşlardır (Özkeroğlu & Akyıldız Munusturlar, 2020: 4). Bu uygulamalar zamanla gündelik yaşamın bir parçası haline gelmiş (Güncan, 2021: 168) ve yeni bir boş zaman değerlendirme biçimini ortaya çıkararak “elektronik boş zaman (EBZ)” şeklinde alanyazına yansımıştır. EBZ, postmodern dönemin en popüler boş zaman etkinliklerinden biri olmuş (Bae, 2013: 291) ve alanyazında “siber boş zaman”, “sanal boş zaman” (Nimrod & Adoni, 2012: 32), “çevrimiçi boş zaman” (Green & Adam, 2009: 291) ve “dijital boş zaman” (Grimley, 2012: 13; Bae, 2013: 291; Rangaswamy & Arora, 2016: 611; Redhead, 2016: 827; Silk vd., 2016: 712; Lopez-Sintas vd., 2017: 86; Valtchanov & Parry, 2017: 336; Schults & McKeown, 2018: 223; Sharaievska & Hodge, 2018: 241; Mayoh, 2019: 204; Tham, 2019: 170; Wood vd., 2019: 425; Chiribuca & Teodorescu, 2020: 156; Lehman, 2020: 1) gibi isimlerle de adlandırılmıştır. Konuyla ilgili olarak, Güncan (2021: 170) çalışmasında, EBZ ile ilgili bir tanımlamaya gitmiş ve bu kavramı, *“bireyin işi ve zorunlu ihtiyaçları dışında kalan, özgürce ve kendi tercihleri doğrultusunda, bir sanal gerçeklik deneyimi yaşamak amacıyla, bilgisayar, internet, dijital oyun makinesi, sanal gerçeklik gözlüğü vb. teknolojik cihazlarda üretilen elektronik uygulamalarla geçirebileceği zaman dilimi”* şeklinde tanımlamıştır.

EBZ uygulamaları, geleneksel boş zaman (GBZ) aktivitelerine göre farklı nitelikler taşımakta, iki uygulama arasındaki en temel farkı, EBZ uygulamalarının katılımcılara simüle edilmiş bir perspektiften olayları deneyimleme imkanı sunması ve onlara sanal deneyimler yaşatması oluşturmaktadır. Sanal dünyada, fiziksel aktivitelerin gerektirdiği fiziksel mekan yoktur ve sanal dünyada yaratılan bu yapay mekanlar, katılımcılarda gerçekmiş hissi yaratarak onların zihinsel bir aktivite deneyimi yaşamalarını sağlamaktadır (Özkeroğlu & Akyıldız Munusturlar, 2020: 6). Bunun temel nedeni, fiziksel aktivitelerin fiziksel ve sosyal dünyada gerçekleşip, katılımcıların fiziksel duyularıyla gerçek mekanları algılayarak gerçek yaşam tecrübelerine göre hareket ederken; elektronik uygulamaların fiziksel faaliyetlerden bağımsız olarak sanal bir dünyada gerçekleşmesi ve katılımcılara zihinlerinde sanal bir deneyim yaşatmasıdır (Nimrod & Adoni, 2012: 32). Dolayısıyla, EBZ’yi GBZ’den ayıran birtakım özelliklerin ve bu kavramı oluşturan temel boyutların olduğu anlaşılmaktadır. Buna göre, EBZ kavramı mekansallık, zaman, coğrafya ve

geleneksel gerçeklik kavramlarından ayrı bir özellik taşımakta, bu sebeple yeni yaklaşımlarla ele alınmaktadır. Bu bağlamda, GBZ ve EBZ kavramlarına konu olan etkinlikler de farklı özellikler taşımaktadır. Örneğin, GBZ'ye konu olan etkinlikler duyularla algılanan, yaşam tecrübesi ve sağduyuya bağlı olarak davranışı etkileyen maddi, fiziksel ve sosyal dünyada yapılırken, EBZ faaliyetleri "sanal" ortamda gerçekleşmektedir. Nimrod & Adoni (2012), EBZ'nin temelde fiziksel ortamın önemini radikal bir şekilde azalttığı için GBZ'den farklılık gösterdiğini belirtmektedir. Bryce (2001) ise GBZ ve EBZ arasındaki bu farklılığın yanı sıra her iki etkinlik türünün rahatlatma, teşvik, kaçış ve öz kimlik gelişimi gibi benzerliklerinin de olduğundan bahsetmektedir (Hastürk, 2020: 13). Buradan, bu etkinlikleri içine alan GBZ ve EBZ kavramlarının, benzer ve farklı yönlerinin olduğu anlaşılmaktadır. Nimrod ve Adoni, bu iki kavram arasındaki benzerlik ve farklılıkları "zaman", "faaliyet" ve "deneyim" temel boyutları altında incelemiş ve bu boyutların, EBZ kavramında farklılık gösterdiğini savunmuştur. Bunun nedeni olarak, EBZ aktivitelerinin yaygınlaşması ile GBZ faaliyetlerine ait pek çok boyutun önemini kaybettiğini veya bir dönüşüm içerisine girdiğini göstermiş, birtakım unsurların ise GBZ ile ilgili olmayıp, yalnızca EBZ uygulamaları ile ortaya çıktığını savunmuştur (Nimrod & Adoni, 2012: 40). Bu boyutlar, özellikle EBZ'yi kavramsallaştırma, EBZ etkinliklerini tanımlama ve analiz etme konularında önem taşımaktadır (Hastürk, 2020: 13). Dolayısıyla, bu noktada, bu boyutlara ilişkin açıklamalara yer verilecektir.

Elektronik Boş Zamanın "Zaman" Boyutu

EBZ öncelikle "zaman" boyutuyla ele alındığında, fiziksel aktivitelerde olduğu gibi, elektronik aktivitelere katılabilmek için de bireyin boş zamanının olması gerektiği anlaşılmaktadır. Buna karşın, sanal dünyalardaki aktivitelerde herhangi bir zaman sınırlamasının bulunmadığı gözlenmektedir. Bunun nedeni, EBZ uygulamalarının iş ve eğlence arasındaki geleneksel sınırları ortadan kaldırdığı ve insanlara, isteyken bile internet ortamından haberleri takip edebilme, insanlarla çevrimiçi sohbet edebilme, oyun oynayabilme vb. imkanları sağladığıdır. Bunun yanında, Nimrod ve Adoni, EBZ'deki "zaman" boyutunu iki alt boyutta değerlendirmiştir. Buna göre, zaman kavramıyla ilgili birinci alt boyutu, "katılımın sıklığı" oluşturmakta ve bireyin herhangi bir etkinliğe ne sıklıkla (haftada bir kez vb.) katıldığını belirtmektedir. İkinci alt boyut ise "katılım süresi" ile alakalı olup, bu katılımın ne kadar sürdüğünü (bir saat vb.) ifade etmektedir. Diğer yandan, sanal dünyalardaki aktiviteler "eşzamanlı" veya "eşzamansız" yapılabilmekte, ancak eşzamanlı katılım zorunluluğu bulunmamaktadır. Bunun nedeni, EBZ uygulamalarının arasında, GBZ aktiviteleri ile hemen hemen eşdeğer olmayan çok sayıda sosyal aktivite ve etkileşimin var olmasıdır. Bu sebeple, EBZ'de katılımcılar, zaman ve etkileşim deneyimini eşzamansız olarak yaşayabilmekte, bunun için eşzamanlı olarak etkileşime geçmelerine gerek kalmamaktadır (Nimrod & Adoni, 2012: 40). Ayrıca katılımcı, bir yandan dijital oyun oynarken, diğer yandan aynı anda Skype ve Messenger gibi sohbet yazılımları ile diğer insanlarla etkileşim halinde olabilmekte veya elektronik posta, forum siteleri vb. sanal platformlarda eşzamansız iletişim kurabilmektedir (Bryce, 2001: 8). Diğer yandan, eşzamanlı oynanan çevrimiçi oyunlar, hız gereksinimi veya sınırlı süreleri olmadığında eşzamansız

da oynanabilmektedir. Burada üzerinde durulması gereken diğer bir konu, katılımcının dış ortamda bulunurken aynı anda hem eşzamanlı hem eşzamansız çevrimiçi etkinliklere dahil olabileceğidir (Nimrod & Adoni, 2012: 41). Dolayısıyla, katılımcı belirli bir zaman diliminde fiziksel olarak belirli bir mekanda bulunurken veya fiziksel katılım gerektiren bir faaliyetle meşgul olurken, aynı zamanda sanal ortamlarda eşzamanlı ve eşzamansız olarak elektronik faaliyetlere de katılabilmektedir (Bryce, 2001: 8). Buna göre, GBZ'de olduğu gibi, EBZ aktivitelerine katılabilmek için de katılımcının "boş zamanının" olması gerektiği anlaşılmaktadır. EBZ aktivitelerine katılım gerçekleştiğinde, bu aktiviteye "katılım sıklığı" ve "katılım süresi" de önem kazanmaktadır. Zaman boyutuyla ilgili dikkati çeken bir diğer konuyu da EBZ aktivitelerinin "eşzamanlı" veya "eşzamansız" olarak yapılabileceği konusu oluşturmaktadır. Buna göre, katılımcı birden fazla elektronik aktiviteye aynı anda katılıp eşzamanlı bir deneyim yaşayabilmekte veya aynı aktiviteye farklı zaman dilimlerinde katılıp diğer katılımcılarla eşzamansız olarak etkileşime girebilmektedir. Buradan, elektronik boş zaman aktivitelerine katılmanın "gerçek zaman algısından bağımsızlık gösterdiği" ve bu aktivitelerde herhangi bir "zaman sınırlamasının bulunmadığı" anlaşılmaktadır.

Elektronik Boş Zamanın "Faaliyet" Boyutu

Nimrod ve Adoni, boş zamanları faaliyet temelli olarak tanımlamanın, insanların boş zamanlarında ne yaptıklarıyla alakalı olduğunu belirtmiş ve boş zamanın temel boyutlarından birini oluşturan faaliyet boyutunun da EBZ ile alakası olduğunu savunmuştur. Buna göre, EBZ "faaliyet" boyutuyla değerlendirildiğinde, insanların boş zamanlarında hangi elektronik aktivitelere katıldıkları önem kazanmaktadır. Bu bağlamda, öncelikle elektronik aktivitelerde fiziksel aktivitelerden farklı olarak "yer ve mekan sınırının ortadan kalktığı" görülmektedir. Yer ve mekan sınırının ortadan kalktığı sanal dünyalarda bireyler, istedikleri her yerde elektronik etkinliklere katılabilmekte ve mekan kısıtlaması yaşamadan sınırsızca elektronik aktivite deneyimi yaşayabilmektedirler. Diğer yandan, elektronik aktiviteler katılımcıya birtakım "sosyal faydalar" sağlamaktadır. Dolayısıyla, katılımcı elektronik bir aktiviteye katıldığında fiziksel dünyada yalnız gibi görünmesine karşın, sanal dünyada sosyal bir etkileşim içerisinde bulunmaktadır. Örneğin, katılımcı bir video oyunu oynarken, fiziksel dünyada bu oyunu tek başına oynuyor gibi gözükse de elektronik ortamda diğer oyuncularla etkileşime geçmekte, onlarla sohbet etmekte ve oyun içerisinde bir görevi onlarla beraber yerine getirebilmektedir. EBZ ile ilgili başka bir boyutu da "katılım kısıtlamaları" konusu oluşturmaktadır. Bu boyuta göre, EBZ faaliyetlerine katılımı kısıtlayan birtakım faktörler bulunmakta, bu faktörlerin bazıları (zaman faktörü gibi) GBZ kısıtları ile benzerlik gösterirken, bazıları EBZ'e özgü kısıtlamaları meydana getirmektedir. Bu kısıtlamalar, interneti nasıl kullanacağını bilmemek gibi internet kullanımını etkileyen faktörler ile istenen web sitesine ulaşma konusunda yaşanan zorluklar gibi kullanıcı kaynaklı etmenler de olabilmektedir. Faaliyet tabanlı diğer bir boyut ise "seçme özgürlüğü" olup, GBZ'de olduğu gibi EBZ faaliyetleri de katılımcının ne zaman ve hangi elektronik aktivitelere katılma konusunda özgür bir seçim yapmasını gerektirmektedir. Başka bir boyuta göre, EBZ katılımcılarına "etkileşim" de sunmakta, elektronik ortamlarda

yaşanacak bu etkileşim için sanal gerçeklik ve elektronik mesaj platformları ile bilgisayar aracılı iletişim araçları önem taşımaktadır. Elektronik aktivitelerin kullanıcılara sunmuş olduğu diğer bir benzersiz özellik ise “anonimlik”tir. Bu durumda, elektronik aktivite katılımcısı, yaş, cinsiyet, ırk ve sosyal statü gibi sosyal ve fiziksel özelliklerini etkisizleştirerek sanal alemde “görünmez” kalabilmektedir. Dolayısıyla, GBZ’de sağlanamayan tam anonimlik, EBZ ile mümkün olabilmekte, böylece sanal dünyada katılımcı, bütün kişisel özelliklerini etkisiz hale getirerek farklı bir kişiliğe bürünmekte ve bu yolla diğer katılımcılarla iletişim sağlamaktadır (Nimrod & Adoni, 2012: 41-44). Verilen bilgilerden, EBZ’nin faaliyet boyutu altındaki bazı alt boyutlarda GBZ ile benzerlik göstermesine karşın, bazı alt boyutlarda ayrılarak kendine özgü özellikler taşıdığı anlaşılmaktadır. Bu bağlamda, EBZ’nin “mekandan bağımsızlık” taşıdığı, faaliyetlerde “internet tabanlı kısıtlamaların” yaşanabildiği, katılımcılar arasında “elektronik platformlar aracılığıyla etkileşim” sağladığı ve katılımcılarına “anonimlik” sağladığı görülmektedir.

Elektronik Boş Zamanın “Deneyim” Boyutu

EBZ “deneyim” boyutuyla değerlendirildiğinde, burada önemli olan konunun zaman veya aktivite olmayıp, katılımcının katıldığı aktiviteden edindiği deneyim olduğu anlaşılmaktadır. EBZ ve GBZ arasındaki entegrasyon seviyesi yüksek olduğu veya katılımcılar sanal gerçeklik uygulamalarına tam olarak dahil oldukları takdirde, yaşayacakları sanal gerçeklik deneyimi de güçlü olmaktadır (Nimrod & Adoni, 2012: 44). Bu bağlamda, öncelikle akış deneyiminden bahsetmek gerekirse, GBZ’de olduğu gibi EBZ’de de bir “akış” deneyiminin yaşandığı dikkat çekmektedir. Ayrıca, EBZ aktiviteleri katılımcılara bir yandan eğlenme, dinlenme, rahatlama, sosyalleşme vb. olumlu deneyimler yaşatırken; diğer yandan rekabet, hırs, kıskançlık, öfke vb. olumsuz deneyimler yaşatabilmektedir. Dolayısıyla, EBZ aktiviteleri katılımcılara “olumlu” ve “olumsuz” deneyimler sunmakta, bu da EBZ deneyiminin çok yönlü yapısına işaret etmektedir. EBZ aktivitelerinin diğer bir özelliği de bu uygulamalara katılım esnasında birden fazla aşamanın yer almasıdır. Çoğu bilgisayar oyununda bu aşamalar “level” olarak gösterilmekte, oyunun geçilmesi öncesinde ve sonrasında elde edilen deneyimler birbirinden farklılık göstermektedir. Bu özellik, aşamalı bir yapıya sahip olması yönüyle GBZ ile benzerlik göstermektedir (Özkeroğlu & Akyıldız Munusturlar, 2020: 16). Her ne kadar deneyim boyutunda EBZ’nin GBZ ile benzerlikleri olsa da sahip olduğu kendine özgü yanları da bulunmaktadır. Bu bağlamda, EBZ’nin sahip olduğu en önemli özellik, katılımcılarına sunmuş olduğu “sanal gerçekliği” deneyimleme olanağıdır. Elektronik uygulamalarla katılımcılar, sanal alemde geçici bir gerçeklik içerisinde bulunmakta ve zihinlerinde “-miş gibi” deneyimler yaşamaktadırlar. Sanal gerçeklik deneyimi, uzayda hareket etme veya gezinme şeklinde olabileceği gibi, katılımcılara fiziksel bedenin gerçekte içinde bulunduğu ortamdan farklı bir yerdeymiş hissi yaşatarak da yaratılabilmektedir (Nimrod & Adoni, 2012: 45).

EBZ’nin boyutlarıyla ilgili olarak yapılan açıklamalar, bu kavramın GBZ ile benzerliklerini ortaya koymasının yanında GBZ’den ayıran temel boyutların da olduğunu göstermektedir (Özkeroğlu & Akyıldız Munusturlar, 2020: 17). Dolayısıyla,

EBZ’nin GBZ ile hem birtakım benzerlikler gösterdiği hem de bazı özellikler açısından bu kavramdan ayrıldığı ve kendine özgü belli başlı özelliklerinin olduğu anlaşılmaktadır (Güncan, 2021: 170). Bu noktada, Akoğlan Kozak & Özkeroğlu’nun (2018: 405), EBZ uygulamalarını sanal rekreatif faaliyetler olarak ele aldıkları çalışmasında, elektronik uygulamaların özelliklerine vurgu yaptıkları dikkat çekmektedir. Buna göre, elektronik cihazlarda oluşturulan sanal dünyalarda gerçekleşmiş hissi yaratılarak katılımcılara “-miş gibi” deneyimler yaşatması, Nimrod ve Adoni’nin deneyim boyutundaki “sanal deneyim yaşatma” özelliği ile örtüşmektedir. Ayrıca, Akoğlan Kozak ve Özkeroğlu’nun sanal rekreasyon tanımı için belirttikleri özellikler arasında, sanal alemlerde elektronik uygulamaların deneyimlenmesi esnasında zaman ve mekan sınırlılığının olmaması da yer almaktadır. Bakıldığında, bu özelliğin de Nimrod ve Adoni’nin elektronik boş zamanın zaman ve aktivite boyutları altındaki “zaman ve mekan sınırsızlığı” özelliği ile aynı olduğu görülmektedir.

2.2. Rekreasyon

Türk Dil Kurumu (TDK) rekreasyonu, “*insanların boş zamanlarında, eğlence ve spor amacı ile gönüllü olarak katıldıkları etkinlikler*” olarak tanımlamaktadır (TDK, 2020). Alanyazında bu kavramla ilgili değişik tanımlama çalışmaları da yapılmıştır. Örneğin, Kraus (1966) rekreasyonun tanımını, “*doğrudan tatmin elde etmek veya rekreasyon aracılığıyla kişisel veya sosyal bazı değerleri gerçekleştirebilmek amacıyla katılımcı tarafından gönüllü olarak seçilen, genellikle eğlenceli ve keyif veren serbest zaman dilimi içerisinde gerçekleştirilen etkinlikler veya deneyimler*” şeklinde yapmıştır (Ardahan vd., 2016: 10). Sağcan (1986:5) rekreasyonun, “*insanların boş zamanlarında, eğlence ve tatmin dürtüleri ile gönüllü olarak katıldıkları faaliyetler*” olduğunu belirtmiştir. Karaküçük (2005: 61) ise rekreasyonu, “*insanın, yoğun çalışma yükü, rutin hayat tarzı veya olumsuz çevresel etkilerden tehlikeye giren veya olumsuz etkilenen bedeni ve ruhsal sağlığını tekrar elde etmek, korumak veya devam ettirmek, aynı zamanda zevk ve haz almak amacıyla, kişisel doyum sağlayacak, tamamen çalışma ve zorunlu ihtiyaçlar için ayrılan zaman dışında kalan boş zaman içinde, isteğe bağlı ve gönüllü olarak ferdi veya grup içinde seçerek yaptığı etkinlikler*” şeklinde tanımlamıştır. Ancak en güncel tanımında rekreasyon, “*bireyin önceden planlanmış ya da kendiliğinden oluşan organizasyonlarla, kendisini yenilemek, sosyalleşmek, mutlu ve sağlıklı olarak nitelikli bir yaşam sürebilmek için, özgürce tercih ettiği faaliyetlerle boş zamanlarını değerlendirmesi*” olarak nitelendirilmiştir (Karaküçük, 2019: 100). Tanımlara göre, belirli bir aktivitenin rekreasyon olarak kabul edilebilmesi için, öncelikle katılımcının, bu aktivite için boş zamanının olması ve özgür ve gönüllü bir şekilde o aktiviteyi gerçekleştirip deneyimlemesi gerekmektedir (Güncan, 2021: 167).

Rekreasyon, genellikle bir meşguliyetin amaca dönük, inşa edici ve onarıcı bir şekilde sürdürülmesi ile ilişkili olup, bireyle yaşam arasında mutlu bir bağ oluşturmakta, bireyin dinlendirici, eğlendirici ve/veya zevk verici faaliyetlere katılmasına olanak tanıyarak, ona bir canlılık ve gelişim sağlamaktadır (Karaküçük, 2019: 99). Bu yönüyle rekreasyon, bireyin, yaşamındaki birçok sıkıntıdan kurtulması, kendisini geliştirmesi, kendisi, ilişkileri ve sosyo-kültürel uyumu konularında oldukça etkili

olmaktadır (Tütüncü vd., 2011: 71). Bu açıdan bakıldığında, rekreasyonun birçok araştırmacı tarafından kabul gören kendine özgü birtakım özelliklerinin olduğu görülmektedir. Buna göre; rekreasyonun en önemli özelliğini, boş zamanlarda yapıyor olması oluşturmaktadır. Burada belirtilen boş zaman, bireyin çalışmadığı zaman dilimi ile ilgili olup, tembelliği ifade etmemektedir. Boş zaman unsurunun yanı sıra rekreasyon, en az bir aktivite gerektirmekte, fakat çok çeşitli faaliyetleri de kapsayabilmektedir. Dolayısıyla, rekreasyon, bireyin bu aktivite ve/veya aktivitelere katılması sonucunda ortaya çıkan deneyimlerini ilgilendirmektedir. Rekreasyon, açık veya kapalı her türlü mekanda gerçekleştirilebilmekte, havuzun büyüklüğü, oyun çeşitleri ve gösteriler gibi kendine has birtakım çekicilikleri bulunmaktadır. Diğer yandan, katılımcıların rekreasyona katılım için birtakım amaçları bulunabilmektedir. Rekreasyon, bireyin kendisi tarafından seçilip yönetilmekte, özgür ve gönüllü bir katılım gerektirmekte ve aktiviteye devam etme zorunluluğu bulunmamaktadır. Bireyler, diğer kişi veya kuruluşlar tarafından organize edilmiş aktivitelere katılabilecekleri gibi, bu aktiviteleri kendileri de oluşturabilmekte ve bireysel olarak veya grup şeklinde gerçekleştirebilmektedirler. Çocuk, genç, yetişkin ve yaşlı olmak üzere her yaştaki bireyin katılımına olanak tanımakta ve demografik etmenlerden bağımsızlık göstermektedir. Bu yönüyle evrensel bir nitelik taşımakta, ancak kim olursa olsun katılımcının kendisinin inisiyatif alması gerekmektedir. Rekreasyon, katılımcısına keyif ve özgürlük hissi vermekte, aynı zamanda birtakım psikolojik faydalar (başarı kazanma, kendini kanıtlama, kişiliğini ifade etme, takdir edilme, toplumsal statü kazanma, yeni deneyimler edinme vb.) sağlamaktadır. Kişisel açıdan pek çok şeyi olumlu etkilerken, toplumsal değerleri de korumakta, toplumun geleneklerine, göreneklerine ve ahlaki değerlerine uygun olarak yapılmaktadır. Ayrıca bireyler, rekreasyon yoluyla kültürel eylemleri tekrarladıkları için bu sayede gelecek kuşaklara kültür aktarımı da sağlanmaktadır (Karaküçük, 2005: 69-75; Gül, 2014: 55; Hazar, 2014: 48-50; Sevil, 2016: 10; Çakır, 2017b: 38-42; Dalkılıç, 2017: 18; Hacıoğlu vd., 2017: 28-30; Tekin vd., 2017: 8-9; Öztürk, 2018: 36; Gökçe, 2020: 8-9). Buradan, rekreasyon aktiviteye bireyin katılımını gerektirdiğinden, bu katılımı bireyin kendisinin gerçekleştirmesi gerektiği, bu yönüyle de rekreasyonun bireysel bir özellik taşıdığı anlaşılmaktadır. Ayrıca, burada dikkati çeken diğer bir hususun da rekreasyonun boş zamanlarda ve belirli bir mekanda yapılmasına bağlı olarak, zaman ve mekansal açıdan sınırlılık taşıması olduğu görülmektedir.

Rekreasyonu oluşturan özelliklerin tamamının bir aktivitede görülüyor olması, o aktiviteye rekreasyon niteliği kazandırmakta, bu özelliklerden herhangi birinin eksik olması ise rekreasyon nitelemesine zarar vermektedir (Munusturlar, 2016: 12). Dolayısıyla, bireyler hangi aktivitelere katılırlarsa katılınsınlar, bu aktivitelerin rekreasyon olarak anlam kazanabilmesi için burada belirtilen özelliklerin her birini bünyesinde barındırması gerekmektedir (Güncan, 2021: 168). Rekreasyonun özelliklerinin yanı sıra üzerinde durulması gereken diğer bir konu da rekreasyon çeşitleridir. Alanyazındaki çalışmalar incelendiğinde, rekreasyonun farklı şekillerde sınıflandırıldığı görülmektedir. Örneğin, Tribe (1995) rekreasyonu; *evde yapılan rekreatif etkinlikler*, *ev dışında yapılan rekreatif etkinlikler* ve *seyahat ve turizm* olarak üç

gruba ayırmıştır (Öztürk, 2018: 37). Karaküçük (2005: 77-79) rekreasyonu; *amaçlarına* (dinlenme, kültürel, sportif, turizm vb.) göre, *çeşitli kriterlere* (yaş, zaman, mekan, faaliyete katılanların sayısı vb.) göre ve *özel işlevlerine* (ticari, sosyal, estetik, fiziksel vb.) göre sınıflandırmıştır; Argan (2007: 33-35); *amacına göre*, *katılım şekline göre*, *mekana göre*, *katılımcıların milliyetlerine göre*, *katılımcıların yaş gruplarına göre* ve *fonksiyona göre* olmak üzere altı kategoriye ayırmıştır. Başka bir çalışmada rekreasyon; *etkinliklere katılım biçimine göre*, *etkinliklere katılanların mekan tercihlerine göre*, *etkinliklere katılanların sayısına göre*, *etkinliklere katılanların yaşlarına göre*, *etkinliklerin kültürel değerlerine göre*, *etkinliklere katılanların zaman tercihlerine göre* ve *etkinliklerin fonksiyonuna göre* ayrılmıştır (Gül, 2014: 20-54). Alanyazındaki bazı çalışmalarda da bu sınıflandırmaya benzer sınıflandırmalara gidildiği görülmektedir (Hazar, 2014: 37-48; Sarıbaş, 2015: 39-47; Ardahan vd., 2016: 22-36; Sevil, 2016: 16-17; Çakır, 2017b: 42-47; Hacıoğlu vd., 2017: 34-38). Diğer yandan, Munusturlar (2016: 16-20) rekreasyonu; *katılım şekline göre*, *mekana göre* ve *içeriğine göre* rekreasyon olacak şekilde üçe ayırmıştır. Metin vd.'nin (2017: 551-556) de çalışmasında rekreasyonu; *temel eğlenceler*, *zihinsel etkinlikler*, *spor aktiviteleri*, *müzik*, *sanat*, *dans*, *kişisel hobiler*, *oyun*, *sosyal aktiviteler*, *dezavantajlı gruplara yönelik hizmetler*, *açık alan rekreasyonu* ve *hedonik faaliyetler* olmak üzere on iki kategori altında değerlendirmeye aldığı görülmektedir. Geri vd. (2019: 49-53) ise rekreasyonu; *turizm ve rekreasyon*, *sağlık terapi rekreasyonu*, *sanayi rekreasyonu*, *sportif rekreasyon*, *kültürel rekreasyon* ve *boş zaman eğitimi ve rekreasyon* olarak ele almış; Taştan (2020: 5) da *amaçlarına* (sportif, kültürel, sanatsal, sosyal, turistik) göre ve *çeşitlerine* (yaş, cinsiyet, mekan, zaman, faaliyete katılan kişi sayısı) göre olmak üzere iki gruba ayırmıştır. Rekreasyon çeşitleri incelendiğinde, her bir sınıflandırmanın fiziksel dünyadaki mevcut rekreasyon faaliyetlerini değerlendirmeye aldıkları, sanal rekreasyonun ise henüz bu sınıflandırmalara dahil edilmediği dikkat çekmektedir. Ancak sanal rekreasyon uygulamalarının artık postmodern dönemin vazgeçilmez bir parçası haline geldiği bilindiğinden, sanal rekreasyonun da rekreasyon sınıflandırmalarına dahil edilmesi gerektiği düşünülmektedir. Bu durumda, sanal rekreasyonun dahil edileceği bir sınıflandırmaya gidilecek olursa, bu rekreasyon çeşidinin fiziksel rekreasyon çeşitlerinden farklı olarak kategorize edilmesi gerektiği düşünülmektedir. Burada, sanal rekreasyonun da dahil edildiği bir rekreasyon sınıflandırma yapıldığında, rekreasyon; *fiziksel rekreasyon* ve *sanal rekreasyon* olmak üzere iki ana kategoride değerlendirmeye alınabilir. Buna göre, gerçek dünyaya ait yukarıda verilen tüm rekreasyon çeşitlerini "fiziksel rekreasyon" kategorisinde ele almak mümkündür. Dijital dünyalarda katılımcılarına, zihinlerinde sanal bir deneyim yaşatan EBZ etkinliklerini ise "sanal rekreasyon" olarak değerlendirmek gerekmektedir.

2.3. Sanal Rekreasyon

Sanal rekreasyon kavramının, bireylerin boş zamanlarında EBZ aktivitelerine katılması ve bu aktiviteleri deneyimlemesi ile ortaya çıktığı görülmektedir. Whitty & McLaughlin (2007: 1435), çalışmasında, EBZ uygulamalarını içine alan rekreasyon olgusunu "çevrimiçi rekreasyon" olarak ele almış; Akoğlan Kozak & Özkeroğlu (2018: 405), "sanal rekreasyon" bağlamında değerlendirmiş; Aylan & Aylan (2020: 2751) ise bu rekreasyon

çeşidi için “dijital rekreasyon” ifadesini kullanmıştır. Buradaki çalışmalarda, bu rekreasyon çeşidini tanımlamak üzere hem çevrimiçi hem sanal hem de dijital kavramlarının kullanılmış olduğu, ortak bir kavram birliğine varılamadığı görülmektedir. Bu noktada, Güncan’ın çalışması dikkat çekmektedir. Güncan (2021: 177-178) çalışmasında, bu rekreasyon çeşidinin sanal rekreasyon olarak mı yoksa dijital rekreasyon bağlamında mı değerlendirilmesi gerektiğini tartışmış ve hangi sözcüğün bu rekreasyon çeşidi için daha doğru bir kullanım olacağını araştırmıştır. Bu bağlamda yazar, sanal ve dijital kavramlarını anlamsal açıdan incelemiş ve aralarındaki anlam farklılığını açıklayarak sanal rekreasyon ve dijital rekreasyon kavramlarının tam olarak neyi ifade ettiklerini açıklığa kavuşturmuştur. Çalışma sonunda yazarın, “sanal” kavramının rekreasyon olgusunun yapısına daha uygun olduğu bulgusuna ulaştığı ve EBZ uygulamalarının deneyimlenmesi ile ilgilenen rekreasyon çeşidi için “sanal rekreasyon” ifadesinin kullanılmasını önerdiği görülmektedir. Dolayısıyla, bu çalışmada da sanal rekreasyon ifadesinin daha uygun bir kullanım olacağına karar verilmiş ve bu doğrultuda “sanal rekreasyon” kullanımı benimsenmiştir.

Sanal rekreasyon, Akoğlu Kozak & Özkeröğlu (2018: 405) tarafından, “*zaman ve mekan bağımlılığı olmadan, insanda gerçekmiş hissi yaratarak olağanüstü deneyimler sunan, gönüllü ve ücret ödeme zorunluluğu olmadan da gerçekleştirilen deneyimlerin tümü*” şeklinde tanımlanmıştır. Aylan & Aylan (2020: 2751) da benzer şekilde sanal rekreasyonun, “*insanların boş zamanlarını değerlendirmek, dinlenmek, beden ve zihnen yenilenmek, kaliteli zaman geçirmek vb. amaçlarla, sanal ortamlarda veya gerçek ortamlarla sanal uygulamaların birleştirildiği platformlarda, bilgisayarlar, akıllı cep telefonları, VR-BOX 3D gözlükler, oyun konsolları, joystickler vb. teknolojik araçlarla yapılan spor yapma, yarışma, seyahat etme veya gezi, kitap okuma, oyun oynama, sanatsal etkinlikler vb. aktiviteler*” olduğunu belirtmiştir. Ayrıca yazarlar, bu çalışmada, sanal rekreasyon tanım denemesinin yanı sıra sanal rekreasyon çeşitlerini de ortaya koymuştur. Tanımlara göre, bireyler, elektronik aktiviteler sayesinde zihinsel olarak belirli bir süre için bulundukları yerden uzaklaşmakta ve sanal bir deneyimin içine girmektedirler. Burada dikkati çeken diğer önemli bir husus da bu deneyimi yaşarken bireyin, zaman ve mekan sınırlılığından bağımsız olduğudur (Özkeröğlu & Akyıldız Munusturlar, 2020: 6). Böylece bireyler, zaman ve mekana bağlı kalmaksızın teknolojik cihazlarda yaratılan elektronik aktivitelere katılıp zihinlerinde “-miş gibi” deneyimler yaşayabilmektedirler (Güncan, 2021: 171). Bu deneyimin yaşanmasında ise sanal gerçeklik teknolojilerinin etkili olduğu ve bu deneyimin sanal gerçeklik olgusuna dayandığı da bilinmektedir.

Sanal rekreasyon deneyiminin yaşanmasında etkili olan sanal gerçeklik olgusu, bilgisayarlar ile video, ses ve dokunmatik cihaz gibi multimedya ekipmanlarını kullanarak, katılımcının görebileceği, duyabileceği, değiştirebileceği ve sanal çevre ile etkileşimde bulunabileceği üç boyutlu sanal bir dünya oluşturmayı hedeflemektedir. Bu hedef doğrultusunda, sanal gerçeklik, bilgisayar grafikleri, görüntü işleme, desen algılama, bilgisayarlı görme, akıllı kontrol, simülasyon, otomasyon, sensör, ses işleme ve belirleme, mekanizmalar, optik, ağ ve paralel işleme gibi pek çok yüksek teknoloji ürününü içermektedir (Xiong vd., 2006: 462). Buradan, sanal gerçeklik

deneyiminin, bilgisayar tabanlı üç boyutlu görsel, işitsel ve dokunsal ortamların oluşturulması ile kullanıcının bilgisayar tarafından yaratılan mekanlarda gezinerek bu mekanlardaki nesnelerin içine dalmasına ve bu nesnelerle etkileşime girmesine olanak tanıyan bir donanım içerdiği anlaşılmaktadır (Greenleaf, 1996: 23). Bu donanım, gerçek bir ortamı simüle eden gelişmiş bir insan-bilgisayar donanımı olup, katılımcı bu donanım sayesinde sanal dünyada hareket edebilmekte, bu dünyayı farklı açılardan görebilmekte, ona ulaşabilmekte, onu yakalayabilmekte ve yeniden şekillendirebilmektedir (Zheng, 1998: 20). Bu bağlamda, sanal gerçeklik deneyimini meydana getiren birtakım bileşenlerin olduğu görülmekte, bu bileşenlerin ise *sanal ortam modeli*, bu modeli yaratmak ve sunmak için kullanılan *yazılımlar* ile bu yazılımları çalıştırmak için gerekli olan *donanım (arayüz)* olduğu belirtilmektedir (Kuruüzümcü, 2007: 94; Kayapa, 2010: 38). Whyte (2002), sanal gerçeklik deneyimine ilişkin temel unsurların çalışabilmesi için, burada belirtilen bileşenlerin arasında *katılımcıların* da yer aldığından bahsetmektedir (Sürücü, 2017: 12). Buna göre, sanal gerçeklik yazılım ve donanımlarının sanal dünyadaki katılımcıya gönderdiği yapay uyarılarla katılımcının, fiziksel olarak da etkileşimde bulunmasını sağladığı, bu etkileşimin yalnızca görsel ve işitsel olmayıp, aynı zamanda dokunma, koku ve tat gibi duygular aracılığıyla da sağlanabildiği anlaşılmaktadır. Bu hislerin katılımcıda sağlanabilmesi ve katılımcının bir sanal gerçeklik deneyimi yaşayabilmesi için, özel tasarlanmış sanal gerçeklik eldivenleri, tüm vücudu kaplayan sanal gerçeklik kıyafetleri ve hem katılımcının yaptığı hareketleri sistemin algılaması hem de sistemden gelen uyarıları katılımcının algılaması için kullanılan algılayıcı ve uyarıcı gibi teknolojik ekipmanların kullanılması gerekmektedir (Ferhat, 2016: 730; Tepe vd., 2016: 550; Öngider, 2019: 48). Buna göre, sanal gerçeklik deneyimini oluşturan bu bileşenler sayesinde sanal dünyada bir “gerçeklik” derecesi yaratılmakta, her bileşenin sayısı ve kalitesi ne kadar büyürse, sanal dünyada yaşanan deneyim o kadar gerçekçi olmaktadır. Dolayısıyla, bu bileşenler ve teknolojik ekipmanlar, insan duygularında yarattığı sanal gerçeklik ile katılımcıyı “kandırmakta” ve yaşadığı bu dalma olayı ile katılımcı, bu deneyimin gerçek olduğuna inandırılmaktadır (Williams & Hobson, 1995: 424). Dolayısıyla, katılımcıya “-miş gibi” deneyimler yaşatan ve bu deneyimlerin gerçekliğine onu inandıran sanal gerçeklik aktivitelerinin, günümüzde EBZ aktivitesi olarak değerlendirildiği ve bu yönüyle sanal rekreasyonun konusunu oluşturduğu anlaşılmaktadır. Diğer yandan, sanal rekreasyonun da sanal gerçeklik deneyimine ilişkin bileşenleri bünyesinde barındırdığı ve sanal rekreasyon katılımcısının, bu bileşenlerin sanal dünyada yarattığı yapay ortamda gerçek üstü bir aktivite deneyimi yaşadığı bilgisine ulaşılmaktadır.

Konu ile ilgili alanyazın incelendiğinde, birtakım çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Örneğin, Lawrence (2003: 301), yeni teknolojilerin, bilgisayar aracılı iletişim ile bilgi ve iletişim teknolojilerinin boş zaman ortamlarındaki yüz yüze canlı sosyal etkileşim üzerindeki etkisini incelemiştir. Haven & Botterill (2003: 75), turizm, spor ve rekreasyon alanındaki sanal öğrenme ortamlarını araştırmış; Crowe & Bradford (2006: 331) çevrimiçi oyun topluluklarının sanal ortamlarındaki gençlerin uygulamalarını incelemiştir. Diğer yandan, sanal gerçeklik eğlence programının felç geçiren yaşlıların motivasyonu

üzerindeki etkisini araştıran (Reid & Hirji, 2009: 1), çevrimiçi sosyal site bağlamında sanal parkları değerlendiren (Arora, 2011: 113), insanlarla sanal ortam arasındaki ilişkinin özellikle oyun deneyimleri sırasında hissedilen risk, şiddet, rekabet gücü ve duygularla ilgili öznel yönlerini inceleyen (Schwartz vd., 2011: 90) ve fiziksel olarak aktif boş zaman ve elektronik medya faaliyetlerinde ergen katılımını araştıran (Mannel vd., 2013: 653) çalışmalar da mevcuttur. Facebook üzerinden elektronik eğlence deneyiminin boyutları ile bu boyutların boş zaman memnuniyeti üzerindeki etkilerini araştıran (Akyıldız & Argan, 2015: 46), sosyal medyanın boş zaman tercihlerini nasıl etkilediğini ortaya koyan (Aydın & Arslan, 2016: 1) ve masa başı çalışan bireylerde rekreatif bir etkinlik olarak siber aylıklık davranışlarını inceleyen (Yıldız & Gümüş, 2017: 85) çalışmaların da alanyazına yansıdığı görülmektedir. Bunların dışında, Jang vd. (2018: 1), elektronik ortamlarda yaşanacak eğlenceler için mobil artırılmış gerçeklik uygulamalarındaki “artırma” (augmentation) olayını araştırmış; Ekinci & Özer (2019: 147), sanal gerçekliği bir serbest zaman etkililiği olarak değerlendirmiştir. Eryılmaz & Bal (2019: 902) da üniversite öğrencilerinin teknoloji bağımlılıkları ile rekreasyonel eğilimleri arasındaki ilişkiyi incelemiş, Yayla & Güven (2020: 283) ise elektronik spor aktivitelerini rekreasyonel etkinlik bağlamında değerlendirmiştir.

Sanal rekreasyonla ilgili verilen çalışmalara bakıldığında, sanal rekreasyonu doğrudan konu alan çalışmaların oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Yapılan çalışmaların bir kısmı sanal rekreasyon kavramını tanımlamaya ve sanal rekreasyon çeşitlerini belirlemeye yöneliktir. Diğer bir kısmı ise sanal rekreasyon faaliyetlerinin katılımcılar tarafından uygulanma şekilleri, katılımcılar üzerinde oluşturduğu motivasyon düzeyi, sanal rekreasyon uygulamaları sırasında katılımcılarda oluşan duygu durumları, bu uygulamaların katılımcıların boş zaman tercihlerini nasıl etkilediği vb. üzerinde yoğunlaşmıştır. Ancak bu çalışmalar dikkatle incelendiğinde, sanal rekreasyon kavramının özellik ve unsurlarını belirlemeye yönelik herhangi bir çalışmanın henüz alanyazına yansımadağı dikkat çekmektedir. Dolayısıyla, bu çalışmada, alanyazında tespit edilen bu eksiklikten yola çıkılmış ve sanal rekreasyon kavramının özellik ve temel unsurları, alanyazına (rekreasyon ve EBZ konulu çalışmalara) dayalı olarak belirlenmeye çalışılmıştır.

3. Yöntem

3.1. Araştırmanın Amacı, Kapsamı ve Önemi

Araştırmada, sanal rekreasyon kavramının özellik ve unsurlarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda hazırlanan çalışma, “boş zaman”, “serbest zaman”, “rekreasyon”, “elektronik boş zaman”, “dijital boş zaman”, “çevrimiçi boş zaman”, “siber boş zaman”, “sanal rekreasyon”, “dijital rekreasyon” ve “çevrimiçi rekreasyon” kavramları ile sınırlı tutulmuş ve araştırma, bu kavramlar çerçevesinde yürütülmüştür. Araştırma, son yıllarda insanların günlük yaşamlarının vazgeçilmez bir parçası haline gelen ve alanyazında da üzerinde çalışmalar yapılmaya başlanmış olan

sanal rekreasyon kavramını meydana getiren temel unsurların ve bu kavramın kendine has özelliklerinin ortaya konması açısından önem taşımaktadır. Dolayısıyla, araştırmanın sonunda, sanal rekreasyonun özellikleri ve bu kavramı oluşturan temel unsurların neler olduğunun açık bir şekilde ortaya konması hedeflenmektedir.

3.2. Veri Toplama Tekniği

Araştırma, alanyazına dayalı olarak kavramsal bir bakış açısıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın yürütülmesi için gerekli olan veriler kaynak taraması yoluyla elde edilmiştir. Kaynak taraması, sosyal bilimlerde araştırma tasarımı olarak en yaygın kullanılan veri toplama tekniklerinden biri olup (Neuman, 2016: 395), araştırmacıya araştırdığı konu hakkında geçmiş dönem çalışmalarından zaman sıralamasına göre çıkarım yapma ve bu çıkarımlar ile elde ettiği verileri yorumlayarak alanyazına yeni bir bakış açısı kazandırma imkanı tanımaktadır (Akoğlan Kozak & Özkeroğlu, 2020: 318). Dolayısıyla, veri toplama tekniği olarak kaynak taramasına başvurulmuş bu çalışmada, ikincil kaynaklardan faydalanılmıştır. Kaynakların taranmasında hem basılı hem de elektronik kaynaklar kullanılmış, tarama işlemi “boş zaman”, “serbest zaman”, “rekreasyon”, “elektronik boş zaman”, “dijital boş zaman”, “çevrimiçi boş zaman”, “siber boş zaman”, “sanal rekreasyon”, “dijital rekreasyon” ve “çevrimiçi rekreasyon” kavramları çerçevesinde yürütülmüştür.

3.3. Veri Analizi Süreci

Araştırma kapsamında ikincil kaynakların taranması ile toplanan veriler, kavramsal açıdan analiz edilmiştir. Analizler, EBZ ve rekreasyon kavramları bağlamında yürütülmüş ve bu kavramların temel özellik ve unsurları değerlendirilmiştir. Bu süreç iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada, “boş zaman ve EBZ” kavramları hakkında bilgi verilmiş ve EBZ kavramını oluşturan temel özellikler, ilgili alanyazındaki verilerden yola çıkarak belirlenmiştir. İkinci aşama olarak, “rekreasyon” kavramı açıklanmış ve bu kavramın temel özellikleri ile bu kavramı oluşturan unsurların neler olduğu da ilgili alanyazına dayalı olarak tespit edilmiştir. Daha sonra, EBZ ve rekreasyon kavramlarının analizlerinden elde edilen bulgular değerlendirmeye alınmış ve bu bulgular doğrultusunda, sanal rekreasyon kavramı için birtakım çıkarımlarda bulunulmuştur. Bu çıkarımlarla, sanal rekreasyon kavramını meydana getiren özelliklerin ve temel unsurların neler olduğu ortaya konmaya çalışılmıştır.

4. Bulgular

Bu bölümde, araştırma sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Bulgular, çalışma içerisinde EBZ, rekreasyon ve sanal rekreasyon kavramlarına ilişkin verilen alanyazın bilgilerine dayalı olarak sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırma, “rekreasyon kavramına ilişkin bulgular” ve “EBZ’ye ilişkin bulgular” şeklinde yapılmıştır. Bu sınıflandırma ile çalışmada, kavramsal kısımda belirtilen sanal rekreasyon kavramının özellik ve temel unsurlarını belirlemek üzere birtakım çıkarımlarda bulunulması hedeflenmiştir.

4.1. Rekreasyon Kavramına İlişkin Bulgular

Bu aşamada, rekreasyon kavramına ilişkin bulgulara yer verilmektedir. Bu değerlendirmelerden, rekreasyonu oluşturan birtakım temel unsurların olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Dolayısıyla, burada, rekreasyonun tanımı ve özellikleri ile alakalı verilen bilgilere dayanarak, bu kavramı oluşturan temel unsurların neler olduğu belirlenmeye çalışılmış ve bu işlem bir tablo yardımıyla gerçekleştirilmiştir. Tabloda, alanyazından elde edilen rekreasyonun özellikleri (Karaküçük, 2005: 69-75; Gül, 2014: 55; Hazar, 2014: 48-50; Sevil, 2016: 10; Çakır, 2017b: 38-42; Dalkılıç, 2017: 18; Hacıoğlu vd., 2017: 28-30; Öztürk, 2018: 36) listelenmiş, bu özelliklerin karşılarında ise her bir özelliğin nitelediği temel unsura yer verilmiştir. Bu yolla, rekreasyonu oluşturan unsurların neler olduğu, kavramın özelliklerinden çıkartılarak sıralanmıştır. Bu bilgiler Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1'de, rekreasyon ile alakalı alanyazında belirtilen her bir özelliğin, bu kavramın bir unsuruna karşılık geldiği görülmektedir. Bu unsurlar, *boş zaman*, *aktivite*, *deneyim*, *mekansal sınırlılık*, *çekici faktörler*, *amaç*, *bireysellik*, *gönüllülük*, *evrensellik*, *keyif*, *psikolojik fayda*, *topluma uygunluk* ve *kültürel aktarım* şeklinde ortaya çıkmaktadır. Buna göre, belirtilen bu unsurların, rekreasyon kavramını meydana getiren temel unsurlar olduğu söylenebilir.

4.2. Elektronik Boş Zaman Kavramına İlişkin Bulgular

İkinci aşamada, EBZ ile ilgili alanyazından elde edilen bulgular değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmelere göre, EBZ'nin GBZ ile örtüşen benzer yönleri ile GBZ'den ayrılan kendine has özelliklerinin olduğu ve bu kavramı meydana getiren birtakım temel unsurların bulunduğu anlaşılmaktadır. Dolayısıyla, bu aşamada, EBZ hakkındaki bilgilerden yola çıkarak, bu kavramı oluşturan özellikler ile kavramın temel unsurlarının neler olduğu ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu özellik ve unsurlara ilişkin veriler, Tablo 2'de gösterilmiştir. Tabloda, EBZ ile alakalı alanyazından elde edilen bilgilere (Bryce, 2001: 8; Nimrod & Adoni, 2012: 40-45; Hastürk, 2020: 18) dayalı olarak bu kavramın özellikleri belirtilmiş, bu özelliklerin karşılarında ise EBZ'de karşılık buldukları unsurlar

sıralanmıştır. Bu yolla, EBZ'yi oluşturan temel unsurlar, bu kavramın özelliklerinden yola çıkılarak ortaya konmaya çalışılmıştır.

Tablo 2'ye bakıldığında, EBZ'nin GBZ ile benzer yönleri olmakla birlikte, GBZ'den ayrılan temel boyutlarının da olduğu görülmektedir. Alanyazında yer alan bazı çalışma bulguları da bu bulguları desteklemektedir (Akoğlu Kozak & Özkeroğlu, 2018: 405; Hastürk, 2020: 18; Özkeroğlu & Akyıldız Munusturlar, 2020: 17; Güncan, 2021: 170). Buna göre, EBZ'nin GBZ ile benzer yönlerini, *boş zaman*, *aktivite*, *deneyim*, *amaç*, *bireysellik*, *gönüllülük*, *evrensellik*, *keyif* ve *mutluluk* ile *sosyal ve psikolojik fayda* unsurlarının oluşturduğu görülmektedir. EBZ'nin GBZ'den ayrılan ve kendine has özellikler taşıyan unsurlarını ise *eşzamanlı ve eşzamansız katılım*, *sanal gerçeklik deneyimi*, *zamansal ve mekânsal sınırsızlık*, *etkileşim*, *internet tabanlı kısıtlıklar* ile *görünmezlik* unsurları meydana getirmektedir.

5. Sonuç ve Öneri

Sanal rekreasyon olgusunun konu edildiği çalışmada, sanal rekreasyon kavramsal açıdan analiz edilmiştir. Analizler, önce rekreasyon ve EBZ kavramlarının değerlendirmeye alınması, daha sonra bu değerlendirmelerden elde edilen bulguların karşılaştırmalı bir şekilde yorumlanarak sanal rekreasyon kavramı için çıkarımlara gidilmesi şeklinde gerçekleştirilmiştir.

Çalışma içerisinde rekreasyon kavramı hakkında yapılan açıklamalar göz önünde bulundurulduğunda, bu kavramın kendine has özelliklerinin ve kavramı oluşturan temel unsurların olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Bu bulgulara göre, rekreasyonun “boş zamanlarda” gerçekleştirildiği, en az bir “aktivite” içerdiği, bu aktivite ve/veya aktivitelerin katılımcının “kendisi” tarafından “deneyimlendiği” ve bu aktivitelerle katılımın “gönüllülük” gerektirdiği anlaşılmaktadır. Diğer yandan, rekreasyonun, zaman ve mekan açısından “sınırlılık” içerdiği, kendine has “çekici faktörlerinin” olduğu, bir katılım “amacı” ile “evrensel” özellik taşıdığı, katılımcıya “keyif ve mutluluk” vererek “sosyal ve psikolojik” faydalar sağladığı da görülmektedir. Ayrıca, rekreasyonun, toplumun gelenek ve

Tablo 1. Rekreasyonun Özellikleri ve Temel Unsurları

Rekreasyonun Özellikleri	Rekreasyonun Temel Unsurları
Rekreasyon boş zamanlarda yapılır	<i>Boş zaman</i>
Bir ve/veya daha fazla aktivite içeris	<i>Aktivite</i>
Rekreasyona katılım, aktivitelerin deneyimlenmesi ile ilgilidir	<i>Deneyim</i>
Açık veya kapalı mekanlarda gerçekleştirilir	<i>Mekansal sınırlılık</i>
Kendine has çekicilikleri vardır	<i>Çekici faktörler</i>
Bireylerin rekreasyona katılım amaçları vardır	<i>Amaç</i>
Katılımcının kendisi tarafından seçilip gerçekleştirilir	<i>Bireysellik</i>
Özgür ve gönüllü bir katılımı gerektirir	<i>Gönüllülük</i>
Demografik faktörlerden bağımsızlık gösterir	<i>Evrensellik</i>
Katılımcıya keyif ve mutluluk verir	<i>Keyif ve mutluluk</i>
Katılımcıya sosyal ve psikolojik fayda sağlar	<i>Sosyal ve psikolojik fayda</i>
Toplumun gelenek ve göreneklerine uygun olarak yapılır	<i>Topluma uygunluk</i>
Rekreasyon aracılığıyla gelecek kuşaklara kültürel aktarım sağlanır	<i>Kültürel aktarım</i>

Tablo 2. EBZ'nin Özellikleri ve Temel Unsurları

EBZ'nin Özellikleri	EBZ'nin Temel Unsurları
EBZ aktivitelerine katılabilmek için katılımcının boş zamanının olması gerekir	<i>Boş zaman</i>
Katılımcıya, aktivitelere eşzamanlı veya eşzamansız olarak katılabilmek olanağı sağlar	<i>Eşzamanlı ve eşzamansız katılım</i>
En az bir veya daha fazla (elektronik) aktivite içerir	<i>Aktivite</i>
Katılım, bu aktivitelerin deneyimlenmesi ile ilgilidir	<i>Deneyim</i>
GBZ faaliyetlerinden farklı olarak katılımcıya sanal gerçeklik deneyimi yaşatır	<i>Sanal gerçeklik deneyimi</i>
Sınırı olmayan yapay bir mekanda ve sınırsız bir zaman diliminde gerçekleştirilir	<i>Zamansal ve mekansal sınırsızlık</i>
Katılımcılar, EBZ aktivitelerine belirli bir amaç doğrultusunda katılır	<i>Amaç</i>
Katılımcının kendisi tarafından gerçekleştirilir	<i>Bireysellik</i>
Özgür ve gönüllü bir katılımı gerektirir	<i>Gönüllülük</i>
Demografik faktörlerden bağımsızlık gösterir	<i>Evrensellik</i>
Katılımcıya keyif ve mutluluk verir	<i>Keyif ve mutluluk</i>
Katılımcıya sosyal ve psikolojik fayda sağlar	<i>Sosyal ve psikolojik fayda</i>
Katılımcıya elektronik platformlar aracılığıyla etkileşim imkanı sunar	<i>Etkileşim</i>
Elektronik ortama özgü (internete erişimeme vb.) birtakım kısıtlıklar içerir	<i>İnternet tabanlı kısıtlıklar</i>
Katılımcıya aktivite esnasında görünmezlik sağlar	<i>Görünmezlik</i>

göreneklerine “uygunluk” taşıdığı ve rekreasyon aracılığıyla gelecek kuşaklara “kültürel aktarımın” sağlandığı da elde edilen bulgular arasındadır. Bu bulgulara göre, rekreasyon kavramının; *boş zaman, aktivite, deneyim, mekansal sınırlılık, çekici faktörler, amaç, bireysellik, gönüllülük, evrensellik, keyif ve mutluluk, sosyal ve psikolojik fayda, topluma uygunluk* ve *kültürel aktarım* temel unsurlarından meydana geldiği sonucuna ulaşılmaktadır. Akoğlu Kozak ve Özkeröğlu'nun (2020: 319) çalışmasının da bu sonucu desteklediği görülmektedir.

Çalışmada EBZ kavramına ilişkin açıklamalar yapılmış ve bu açıklamalardan yola çıkarak EBZ'nin özellikleri ile bu kavramı oluşturan temel unsurlar belirlenmiştir. Bu belirlemelerde, EBZ'nin GBZ ile benzer özelliklerinin olduğu, buna karşın GBZ'den ayrılan özelliklerinin de bulunduğu bulgularına ulaşılmıştır. Bu bulgulara göre, EBZ de “boş zamanı” gerektirmekte, “gönüllülük” esasına dayanmakta, en az bir “aktivite” içermekte ve bu aktivitelerin katılımcının “kendisi” tarafından “deneyimlenmesi” ile ilgilenmektedir. EBZ'nin ayrıca, belirli bir “amaç” uğruna yapıldığı, “evrensel” özellikler taşıdığı, katılımcısına “keyif ve mutluluk” verdiği ve “sosyal ve psikolojik faydalar” sağladığı görülmektedir. Diğer yandan, EBZ'nin “eşzamanlı ve eşzamansız katılımı” mümkün kıldığı, katılımcısına “sanal gerçeklik deneyimi” yaşattığı, elektronik platformlarda “etkileşim” ile “görünmezlik” sağladığı, zaman ve mekan açısından “sınırsız” bir özellik taşıdığı ve internete bağlı bazı “kısıtlıklarının” olduğu da ulaşılan diğer bulgular arasındadır. Bu bulgulardan çıkan sonuca göre, EBZ'yi oluşturan temel unsurlar; *boş zaman, aktivite, deneyim, amaç, bireysellik, gönüllülük, evrensellik, keyif ve mutluluk, sosyal ve psikolojik fayda, eşzamanlı ve eşzamansız katılım, zaman ve mekandan bağımsızlık, sanal gerçeklik deneyimi, etkileşim, görünmezlik* ve *internet tabanlı kısıtlıklardan* meydana gelmektedir. Alanyazındaki bazı çalışmaların da bu bulguları desteklediği görülmektedir (Akoğlu Kozak & Özkeröğlu, 2018: 405; Hastürk, 2020: 18; Özkeröğlu & Akyıldız Munusturlar, 2020: 17; Güncan, 2021: 170).

Rekreasyon ve EBZ kavramlarına ilişkin elde edilen bulgular dikkatle incelendiğinde, EBZ'nin özellikleri ve temel unsurlarına ilişkin bulgular ile rekreasyon kavramının özellikleri ve temel unsurlarına ait bulguların birbirleri ile örtüştüğü görülmektedir. Buna göre, *boş zaman, aktivite, deneyim, amaç, bireysellik, gönüllülük, evrensellik, keyif ve mutluluk ve sosyal ve psikolojik unsurları*, rekreasyon ve EBZ kavramlarının her ikisinde de ortak olan unsurlar olarak belirlenmiştir. Diğer yandan, *eşzamanlı ve eşzamansız katılım, sanal gerçeklik deneyimi, zamansal ve mekansal sınırsızlık, internet etkileşimi, internet tabanlı kısıtlıklar* ile görünmelik EBZ kavramının kendisine özgü unsurlarını meydana getirmektedir. Sanal rekreasyonun, boş zamanlarda elektronik ortamlarda gerçekleştirilen bir rekreasyon türü olduğu dikkate alındığında, rekreasyon ve EBZ kavramlarını meydana getiren temel unsurların, sanal rekreasyon kavramı için de bir temel oluşturduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda, alanyazından elde edilen bulgulara dayanarak sanal rekreasyon kavramı için temel unsurların neler olduğu belirlenecek olursa; *boş zaman, eşzamanlı ve eşzamansız katılım, zamansal ve mekansal sınırsızlık, katılım amacı, aktivite, deneyim, sanal gerçeklik deneyimi, bireysellik, gönüllülük, evrensellik, internet etkileşimi, internet tabanlı kısıtlıklar, görünmezlik, keyif ve mutluluk* ile *sosyal ve psikolojik fayda* unsurlarının, sanal rekreasyon kavramını meydana getiren temel unsurlar olduğu söylenebilir. Bu unsurlardan yola çıkarak sanal rekreasyonun özellikleri ise şu şekilde belirtilebilir:

- Sanal rekreasyon boş zamanlarda gerçekleştirilir,
- Katılımcısına aktivitelere eşzamanlı ve eşzamansız katılım olanağı sunar,
- Bir veya daha fazla aktivite içerir,
- Aktivitelerin deneyimlenmesini gerektirir,
- Katılımcının kendisi tarafından gerçekleştirilir,
- Katılımcısına sanal gerçeklik deneyimi yaşatır,
- Zaman ve mekandan bağımsız sanal dünyalarda

gerçekleştirilir,

- Belirli bir katılım amacı vardır,
- Özgür ve gönüllü bir katılım gerektirir,
- Evrenseldir,
- Katılımcıya görünmezlik sağlar,
- Katılımcıya elektronik platformlar aracılığıyla etkileşim sağlar,
- Elektronik ortama özgü (internete erişememe vb.) birtakım kısıtlıklar içerir,
- Katılımcıya keyif ve mutluluk verir,
- Katılımcıya sosyal ve psikolojik fayda sağlar.

Çalışmadan, sanal rekreasyon kavramının kendine özgü birtakım özellikleri ile bu kavramı oluşturan temel unsurların olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulguların ve ulaşılan sonucun, gelecekte sanal rekreasyon konusunda yapılacak çalışmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Dolayısıyla, sanal rekreasyon kavramını konu edinecek çalışmalara, bu kavramı incelerken özellikleri ve temel unsurları ile ele almaları ve sanal rekreasyonu bu çerçevede kavramsallaştırmaları önerilmektedir.

Kaynakça

- Akoğlan Kozak, M. & Özkeröğlu, Ö. (2018). Turizm ve Rekreasyon Kavramları: Sanal Bakış ile Değerlendirme, *II. Uluslararası Sürdürülebilir Turizm Kongresi*, 20-22 Eylül 2018, ss. 399-409, Gümüşhane.
- Akoğlan Kozak, M. & Özkeröğlu, Ö. (2020). Çocuk Oyunlarının Çocuk Rekreasyonu Bağlamında Değerlendirilmesi, *World Children Conference*, 23-25 Ekim 2020, ss. 314-322, Ankara.
- Akıyıldız, M. & Argan, M. (2015). Leisure Experiences Tagged on Facebook: The Influence of Facebook Experiences on Satisfaction. *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 6(2), 46-64.
- Ardahan, F., Turgut, T. & Kaplan Kalkan, A. (2016). *Serbest Zaman ve Rekreasyon*, İçinde, F. Ardahan (Ed.), Her Yönüyle Rekreasyon, ss. 1-118, Detay Yayıncılık, Ankara.
- Argan, M. (2007). *Eğlence Pazarlaması*, Detay Yayıncılık, Ankara.
- Arora, P. (2011). Online Social Sites as Virtual Parks: An Investigation into Leisure Online and Offline. *The Information Society*, 27(2), 113-120.
- Aydın, B. & Arslan, E. (2016). The Role of Social Media on Leisure Preferences: A Research on the Participants of Outdoor Recreation Activities. *Tourism Academic Journal*, 3(1), 1-10.
- Aylan, F.K. & Aylan, S. (2020). Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Rekreatif Faaliyetlere Yansıması: Dijital Rekreasyon. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 2746-2760.
- Aytaç, Ö. (2002). Boş Zaman Üzerine Kuramsal Yaklaşımlar. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(1), 231-260.
- Bae, Y. (2013). Chaotic Phenomena in Addiction Model for Digital Leisure. *International Journal of Fuzzy Logic and Intelligent Systems*, 13(4), 291-297.
- Bryce, J. (2001). The Technological Transformation of Leisure. *Social Science Computer Review*, 19(1), 7-16.
- Chiribuca, D. & Teodorescu, A. (2020). Digital Leisure in Later Life: Facebook Use among Romanian Senior Citizens. *Revista de Cercetare si Interventie Sociala*, 69, 156-175.
- Crowe, N. & Bradford, S. (2006). 'Hanging Out in Runescape': Identity, Work and Leisure in the Virtual Playground. *Children's Geographies*, 4(3), 331-346.
- Çakır, O. (2017a). *Boş Zaman ve Boş Zaman Teorileri*, İçinde, M. Akoğlan Kozak (Ed.), *Rekreasyonel Liderlik ve Turist Rehberliği*, ss. 4-33, Detay Yayıncılık, Ankara.
- Çakır, O. (2017b). *Rekreasyon kavramı ve Teorileri*, İçinde, M. Akoğlan Kozak (Ed.), *Rekreasyonel Liderlik ve Turist Rehberliği*, ss. 36-59, Detay Yayıncılık, Ankara.
- Dalkılıç, G. (2017). *Otel İşletmelerinde Rekreasyon ve Boş Zaman Değerlendirmeleri, Yönetimsel Bir Yaklaşım*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Anabilim Dalı, İstanbul.
- Ekinci, E. & Özer, U. (2019). Bir Serbest Zaman Etkinliği Olarak Sanal Gerçeklik. 2. *Uluslararası Rekreasyon ve Spor Yönetimi Kongresi*, 11-14 Nisan 2019, ss. 147-152, Bodrum.
- Eryılmaz, S. & Bal, H.T. (2019). Teknoloji Bağımlılığı ile Rekreasyonel Eğilimler Arasındaki İlişki: Üniversite Öğrencileri Üzerinde Bir İnceleme. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 902-919.
- Ferhat, S. (2016). Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik. *TRT Akademi*, 1(2), 724-746.
- Geri, S., Açıkıllı, R. & Şen, M. (2019). *Rekreasyon*, İçinde, F. Çalık (Ed.), *Psiko-Sosyal Boyutlarıyla Boş Zaman ve Rekreasyon Bilimi*, ss. 39-71, Efe Akademi, İstanbul.
- Gökçe, H. (2020). *Rekreasyon ve Yerel Yönetimler*, Pegem Akademi, Ankara.
- Green, E. & Adam, A. (2009). On-Line Leisure Gender, and ICTs in the Home. *Information Communication & Society*, 1(3), 291-312.
- Greenleaf, W.J. (1996). Developing the Tools for Practical VR Applications. *IEEE Engineering in Medicine and Biology*, 15(2), 23-30.
- Grimley, M. (2012). Digital Leisure-Time Activities, Cognition, Learning Behaviour and Information Literacy: What are Our Children Learning? *E-Learning and Digital Media*, 9(1), 13-28.
- Gül, T. (2014). *Rekreasyon Olgusuna Genel Yaklaşım*, İçinde, A. Yaylı (Ed.), *Rekreasyona Giriş*, ss. 1-67, Detay Yayıncılık, Ankara.
- Güncan, Ö. (2021). Elektronik Boş Zaman Uygulamaları "Sanal Rekreasyon" mudur yoksa "Dijital Rekreasyon" mu?, *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 4(2), 163-181.
- Hacıoğlu, N., Gökdeniz, A. ve Dinç, Y. (2017). *Boş Zaman ve Rekreasyon Yönetimi Örnek Animasyon Uygulamaları* (4. Güncellenmiş Baskı), Detay Yayıncılık, Ankara.
- Hastürk, G. (2020). *Elektronik Boş Zaman Aktivitesi Olarak Aktif Video Oyunlarının Fiziksel ve Psikososyal Faktörler Üzerine Etkisinin İncelenmesi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Spor Yönetimi ve Rekreasyon Anabilim Dalı, Eskişehir.
- Haven, C. & Botterill, D. (2003). Virtual learning Environments in Hospitality, Leisure, Tourism and Sport: A Review. *Journal of Hospitality, Leisure, Sports & Tourism Education*, 2(1), 75-92.
- Hazar, A. (2014). *Rekreasyon ve Animasyon* (Genişletilmiş 4. Baskı), Detay Yayıncılık, Ankara.
- Jang, S.W., Ko, J., Lee, H.J. & Kim, Y.S. (2018). A Study on Tracking and Autmentation in Mobile AR for e-Leisure. *Mobile Information Systems*, 2018, 1-11.
- Karaküçük, S. (2005). *Rekreasyon: Boş Zamanları Değerlendirme* (Beşinci Baskı), Gazi Kitabevi, Ankara.
- Karaküçük, S. (2019). *Boş Zaman Rekreasyon ve İslamiyet*, Gazi Kitabevi, Ankara.
- Karaküçük, S. ve Gürbüz, B. (2007). *Rekreasyon ve Kent(li)leşme*, Gazi Kitabevi, Ankara.
- Kayapa, N. (2010). *Gerçek ve Sanal Gerçeklik Ortamları Arasındaki Algısal Farklılıklarda Görselleştirmeye İlişkin Özelliklerin Araştırılması*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.

- Kuruüzümcü, R. (2007). Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik. *Sanat Dergisi*, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/28936>, [Erişim Tarihi: 16.04.2021].
- Lawrence, L. (2003). 'These are the Voyages...': Interaction in Real and Virtual Space Environments in Leisure. *Leisure Studies*, 22(October 2003), 301-315.
- Lehman, E.T. (2020). "Washing Hands, Reaching Out" – Popüler Music, Digital Leisure and Touch during the COVID-19 Pandemic. *Leisure Sciences*, Doi: 10.1080/01490400.2020.1774013.
- Lopez-Sintas, J., Francisco, L.R. & Garcia-Alvarez, E. (2017). Home-Based Digital Leisure. *World Leisure Journal*, 59(1), 86-92.
- Mannel, R.C., Kaczynski, A.T. & Aronson, R.M. (2013). Adolescent Participation and Flow in Physically Active Leisure and Elektronik Media Activities: Testing the Displacement Hypothesis. *Society and Leisure*, 28(2), 653-675.
- Mayoh, J. (2019). Perfect Pregnancy? Pregnant Bodies, Digital leisure and the Presentation of Self. *Leisure Studies*, 38(2), 204-217.
- Metin, T.C., Kesici, M. & Kodaş, D. (2013). Rekreatyon Olgusuna Akademisyenlerin Yaklaşımları. *Journal of Yaşar University*, 30(8), 5021-5048.
- Metin, T.C., Katırcı, H., Yüce, A., Sarıçam, S. & Çabuk, A. (2017). An Inventory Study on the Categorization and Types of Recreational Activities. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 59, 547-561.
- Munusturlar, S. (2016). *Boş Zaman ve Rekreatyon Kavramları*, İçinde, M. Akyıldız Munusturlar (Ed.), Rekreatyon Yönetimi, ss. 2-27, Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları, Eskişehir.
- Neuman, W.L. (2016). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri Nitel ve Nicel Yaklaşımlar 2* (Çev.: Sedef Özge) (8. Basım), Yayın Odası, Ankara.
- Nimrod, G. & Adoni, H. (2012). Conceptualizing E-Leisure. *Society and Leisure*, 35(1), 31-56.
- Öngider, M.U. (2019). *Sanal Gerçeklik Gözlüğü Deneyiminin Seyahat Motivasyonuna ve Satın Alma Davranışına Etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı, Muğla.
- Özkeroğlu, Ö. & Akyıldız Munusturlar, M. (2020). *Elektronik Boş Zaman*, İçinde, M. Akyıldız Munusturlar (Ed.), Boş Zamanda Yeni Yönelimler, ss. 1-30, Gazi Kitabevi, Ankara.
- Öztürk, Y. (2018). Boş Zaman, Rekreatyon ve Turizm Kavramları Arasındaki İlişkinin Karşılaştırmalı Bir Analizi. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 1(2), 31-42.
- Rangaswamy, N. & Arora, P. (2016). The Mobile Internet in the Wild and Every Day: Digital Leisure in the Slum of Urban India. *International Journal of Cultural Studies*, 19(6), 611-626.
- Redhead, S. (2016). Afterword: A New Digital Leisure Studies for Theoretical Times. *Leisure Studies*, 35(6), 827-834.
- Reid, D. & Hirji, T. (2009). The Influence of a Virtual Reality Leisure Intervention Program on the Motivation of Older Adult Stroke Survivors: A Pilot Study. *Physical & Occupational Therapy In Geriatrics*, 21(4), 1-19.
- Sağcan, M. (1986). *Rekreatyon ve Turizm*, Cumhuriyet Basımevi, İzmir.
- Sarıbaş, Ö. (2015). *Turistlerin Rekreatyon Faaliyetlerine Katılımlarını Etkileyen Unsurlar: Antalya ve İzmir Örneği*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı, İzmir.
- Schultz, C.S. & McKeown, K.L. (2018). Introduction to the Special Issue: Toward "Digital Leisure Studies". *Leisure Sciences*, 40(4), 223-238.
- Schwartz, G.M., Santiago, D.R.P., Tavares, G.H., Kawaguti, C.N., Abrucez, P.M. & Filho, S.C. (2011). Risk, Emotion, and Aggressiveness in Virtual Leisure: Brazilian Players Standpoints. *Recreation and Society in Africa, Asia & Latin America*, 1(2), 90-114.
- Sevil, T. (2016). *Boş Zaman ve Rekreatyon: Kavram ve Özellikler*, İçinde, S. Kocaekşi (Ed.), Boş Zaman ve Rekreatyon Yönetimi, ss. 2-25, Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları, Eskişehir.
- Sharaievska, I. & Hodge, C.J. (2018). "Hey Dad, I Just Wanna Say Hello": Digital Leisure among Nonresident Fathers. *International Journal of the Sociology of Leisure*, 1, 241-260.
- Silk, M., Millington, B., Rich, E. & Bush, A. (2016). (Re-)thinking Digital Leisure. *Leisure Studies*, 35(6), 712-723.
- Sürücü, O. (2017). *Sanal Gerçekliğin Kültürel Mirası Korumada Kullanımı Salih Bozok Villası Örneği*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Konya.
- Taştan, N. (2020). *Her Açından Rekreatyon*, İçinde, C. Taşkın (Ed.), Rekreatyon Paradigması, ss. 1-32, Gazi Kitabevi, Ankara.
- Tekin, A., Tekin, G. & Çalışır, M. (2017). *Rekreatyonel Spor*, İçinde, S. Karaküçük, S. Kaya ve B.M. Akgül (Ed.), Rekreatyon Bilimi 2, ss. 1-38, Gazi Kitabevi, Ankara.
- Tepe, T., Kaleci, D. & Tüzün, H. (2016). Eğitim Teknolojilerinde Yeni Eğilimler: Sanal Gerçeklik Uygulamaları, *10th International Computer and Instructional Technologies Symposium*, 16-18 Mayıs, ss. 547-555, Rize.
- Tham, A. (2019). Rainbows Looming Large: Digital leisure and Youth Innovation. *World Leisure Journal*, 61(3), 170-182.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri (2020). *Güncel Türkçe Sözlük*, <https://sozluk.gov.tr/>, [Erişim Tarihi: 10.12.2020].
- Tütüncü, Ö., Aydın, İ., Küçükusta, D., Avcı, N. & Taş, İ. (2011). Üniversite Öğrencilerinin Rekreatyon Faaliyetlerine katılımını Etkileyen Unsurların Analizi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 22(2), 69-83.
- Valtchanov, B.L. & Parry, D.C. (2017). "I Like My Peeps": Diversifying the Net Generation's Digital Leisure. *Leisure Sciences*, 39(4), 336-354.
- Whitty, M.T. & McLaughlin, D. (2007). Online Recreation: The Relationship between Loneliness, Internet Self-Efficacy and the Use of the Internet for Entertainment Purposes. *Computers in Human Behavior*, 23(2007), 1435-1446.
- Williams, P. & Hobson, J.S.P. (1995). Virtual Reality and Tourism: Fact or Fantasy? *Tourism Management*, 16(6), 423-427.
- Wood, L., Hoeber, O., Snelgrove, R. & Hoeber, L. (2019). Computer Science Meets Digital Leisure. *Journal of Leisure Research*, 50(59), 425-437.
- Xiong, F., Zhao, X. & Zhang, Y. (2006). *3D Animasyon ve Sanal Gerçeklik* (Çev.: Sefa Tarhan, Mehmet Metin Özgüven ve Abdullah Beyaz). <https://docplayer.biz.tr/6188913-6-6-3d-animasyon-ve-sanal-gerceklik.html>, [Erişim Tarihi: 16.04.2021].
- Yayla, Ö. & Güven, Y. (2020). Elektronik Sporlar: Rekreatyonel Etkinlik Perspektifinden Değerlendirilmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22(1), 283-301.
- Yıldız, Ü. & Gümüş, H. (2017). Cyberloafing as a Recreational Activity at Desk Job Workers. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 4(4), 85-93.
- Zheng, J.M. (1998). Virtual Reality A Real World Review on a Somewhat Touchy Subject. *IEEE Potentials*, 17(2), 20-23.