



KAVRAMSAL MAKALE

**Elektronik Boş Zaman Uygulamaları “Sanal Rekreasyon” mudur yoksa “Dijital Rekreasyon” mu?**

Arş. Gör. Özlem GÜNCAN, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulu, Burdur, e-posta: [guncanozlem@hotmail.com](mailto:guncanozlem@hotmail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8974-9100>

**Öz**

Çalışmada, günümüz dünyasının boş zaman değerlendirme biçimi haline gelmiş olan elektronik boş zaman uygulamalarının sanal rekreasyon bağlamında mı yoksa dijital rekreasyon kapsamında mı ele alınması gerektiğinin açıklığa kavuşturulması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, gerekli veriler, ikincil kaynakların taranması yoluyla elde edilmiştir. Taramalar “boş zaman”, “rekreasyon”, “elektronik boş zaman”, “sanal”, “dijital”, “sanal rekreasyon” ve “dijital rekreasyon” kavramları çerçevesinde yapılmıştır. Buna göre, öncelikle sanal ve dijital kavramları anlamsal açıdan incelenmiş, rekreasyon olgusuna nasıl bir anlam kattığı açıklanmış ve hangi kavramın bu rekreasyon çeşidi için kullanılmasının daha doğru bir tercih olacağı tartışılmıştır. Çalışma sonucunda, “dijital” ve “sanal” kavramlarının farklı anlamlar içerdikleri ve rekreasyon olgusuna farklı anlamlar kattıkları bulgusuna ulaşılmıştır. Bu bulgular arasında, “sanal” kavramının, rekreasyon olgusunun yapısıyla örtüştüğü de yer almaktadır. Bu noktadan yola çıkarak çalışmada, elektronik boş zaman uygulamalarını içeren rekreasyon çeşidinin *sanal rekreasyon* olarak adlandırılmasının daha doğru bir kullanım olacağı ileri sürülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Boş Zaman, Dijital Rekreasyon, Elektronik Boş Zaman, Rekreasyon, Sanal Rekreasyon.

**Makale Gönderme Tarihi:** 24.10.2020

**Makale Kabul Tarihi:** 02.02.2021

**Önerilen Atıf:**

Güncan, Ö. (2021). Elektronik Boş Zaman Uygulamaları “Sanal Rekreasyon” mudur yoksa “Dijital Rekreasyon” mu?, *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 4(2): 163-181.

© 2021 Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi.



## Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences

2021,4(2): 163-181. DOI:[10.26677/TR1010.2021.647](https://doi.org/10.26677/TR1010.2021.647)

ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: [www.sobibder.org](http://www.sobibder.org)



### CONCEPTUAL PAPER

#### Are Electronic Leisure Applications “Virtual Recreation” or “Digital Recreation”?

Research Assistant Özlem GÜNCAN, Burdur Mehmet Akif Ersoy University, School of Tourism and Hotel Management, Burdur, e-mail: [guncanozlem@hotmail.com](mailto:guncanozlem@hotmail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8974-9100>

#### Abstract

In the study, it is aimed to clarify whether electronic leisure applications, which have become a form of leisure time in today's world, should be handled within the context of virtual recreation or digital recreation. The necessary data have been obtained by scanning secondary sources. The scans have been made within the framework of the concepts of “leisure”, “recreation”, “electronic leisure”, “virtual”, “digital”, “virtual recreation” and “digital recreation”. Accordingly, primarily virtual and digital concepts have been examined semantically, how they add a meaning to the phenomenon of recreation has been explained, and then it has been discussed which concept would be the best choice for this type of recreation. As a result of the study, it has been found that the concepts of “dijital” and “virtual” contain different meanings and add different meanings to the phenomenon of recreation. Among the findings, it is also stated that the concepts of “virtual” overlaps with the structure of the recreation phenomenon. Based on this point, the study suggests that it would be more appropriate to call the recreation type that includes electronic leisure applications as virtual recreation.

**Keywords:** Leisure, Digital Recreation, Electronic Leisure, Recreation, Virtual Recreation.

**Received:** 24.10.2020

**Accepted:** 02.02.2021

#### Suggested Citation:

Güncan, Ö. (2021). Are Electronic Leisure Applications “Virtual Recreation” or “Digital Recreation”?, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 4(2): 163-181.

© 2021 Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi.

## GİRİŞ

Günümüzde postmodern döneme geçişle birlikte teknoloji oldukça ilerlemiş, buna bağlı olarak televizyon, kişisel bilgisayarlar, internet, tablet ve cep telefonu gibi cihazlar günlük yaşamda köklü değişiklikler yaratmıştır (Nimrod ve Adoni, 2012: 33). Bu dönemde bireylerin, bilgisayarlar ile etkileşimi de gelişmiş ve algılarına benzerlik gösterecek unsurlar oluşturulmaya başlanmıştır (Akt. Durmaz vd., 2018:34; Güven ve Yıldız, 2012: 193). Böylece bireyler, zamanlarının çoğunu çoklu göstergeler ve elektronik imajların akışkanlığı ile simüle edilmiş olan bu elektronik ortamlarda geçirmeye başlamışlardır (Urry, 2015: 223). Sanal gerçekliğin hakim olduğu bu değişim, gösterge ve sembollerin tüketilmesine dönüşmüş, böylece yeni tüketim biçimleri ile tüketici tercihleri ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda bireyler, televizyon, video oynatıcılar, tablet, cep telefonu, bilgisayar ve internet gibi teknolojik cihazlar sayesinde her türlü nesneyi evinde oturduğu yerden görme ve gerçek hayatlarında gerçekleştiremedikleri veya kendileri için lüks sayılabilecek pek çok aktiviteye elektronik ortamlarda katılma olanağı bulmuşlardır (Eco, 2012: 101). Örneğin, bireyler oyun konsolları, sanal gözlükler ve sanal algılayıcılar gibi cihazlar sayesinde bilgisayar veya elektronik cihazların başında yerinden bile kalkmadan dijital oyunları oynayabilmekte, sanal turlara katılabilmekte (Akoğlan Kozak ve Özkeröglü, 2018: 404-405), Mars'a yolculuk yapabilmekte, Ay'da yürüyebilmekte veya ışık hızıyla seyahat edebilmektedirler (Kurbanoglu, 1996: 27). Yapılan bu ve benzeri elektronik aktiviteler, bilgisayar ve video oyunları, çevrimiçi eğitimler, internet üzerinden yapılan alışverişler ve sosyal medya kullanımı gibi pek çok bilgi ve eğlence kaynağı, postmodern bireyler için birer boş zaman aktivitesi haline gelmiştir (Nimrod ve Adoni, 2012: 34). Buna bağlı olarak, bireylerin boş zaman değerlendirme alışkanlıkları da değişikliğe uğramış ve bireyler artık elektronik ortamlarda yaratılan etkinliklere katılmaya başlamışlardır (Akkaya ve Usman, 2011: 70; Akyıldız ve Argan, 2012: 46). Dolayısıyla, günümüzde bireyler, fiziksel çaba gerektiren aktivitelere katılmanın yanı sıra elektronik uygulamalardan da faydalanmakta, günlük yaşamlarında evlerinde veya elektronik cihazlara sahip diğer mekanlarda boş zamanlarını değerlendirebilmektedirler. Bu bağlamda, bir "elektronik boş zaman" kavramının gündeme geldiği de görülmektedir (Özkeröglü ve Akyıldız Munusturlar, 2020 :3).

Son yıllarda elektronik boş zaman uygulamaları ile ilgili çalışmaların da alan yazına yansıdığı dikkat çekmektedir. Ancak bu çalışmalara bakıldığında, elektronik boş zaman uygulamalarını hem "sanal" olarak ele alan hem de "dijital" açıdan değerlendiren çalışmaların var olduğu görülmektedir. Sanal ve dijital kavramları tek tek incelendiğinde ise bu kavramların farklı anlamları ifade ettikleri anlaşılmaktadır. Farklı anlamları ifade eden bu sözcüklerin, aynı olguyu nitelemek için kullanılmasının alan yazında bir kavram kargaşasına yol açtığı düşünülmektedir. Bu düşünceden hareketle bu çalışmada, araştırmacı tarafından "elektronik boş zaman uygulamaları sanal rekreasyon mudur yoksa dijital rekreasyon mu?" sorusu ortaya atılmış ve bu etkinliklerin sanal rekreasyon bağlamında mı yoksa dijital rekreasyon kapsamında mı ele alınması gerektiği tartışmaya açılmıştır. Ortaya atılan bu soruya yanıt aramak amacıyla alan yazındaki çalışmalar incelenmiş ve elektronik boş zaman uygulamalarını hem "sanal rekreasyon" aktivitesi hem de "dijital rekreasyon" etkinliği bağlamında değerlendiren çalışmaların olduğu görülmüştür. Fakat bu çalışmalarda aslında hangi kavramın (sanal veya dijital) kullanılmasının daha doğru olacağına işaret eden bir bulgunun olmaması dikkat çekicidir. Bu eksiklikten yola çıkarak hazırlanan bu çalışmada, sanal ve dijital kavramları kelime anlamları ile incelenmekte ve niteledikleri kelimeye nasıl bir anlam kattıkları irdelenmektedir. Bu yolla, elektronik boş zaman uygulamalarının aslında hangi kavram altında ele alınması gerektiği sorusuna cevap aranmaktadır.

## KAVRAMSAL ÇERÇEVE

### Boş Zaman ve Rekreasyon

Bireyin sahip olduğu zaman genellikle “iş” kavramıyla ilişkilendirilmiş (Karaküçük ve Gürbüz, 2007: 24), bireylerin oturdukları mekanlarla iş yerleri net bir şekilde birbirinden ayrıldıkça, iş zamanı, kendisi ve evindeki zorunlu işler dışında da bireye belirli bir zaman kalmaya başlamıştır. Arta kalan bu zaman dilimi, bugüne kadar “serbest zaman”, “boş zaman”, “özgür zaman” ve “çalışma dışı zaman” gibi isimlerle anılmıştır (Demiray, 1986: 1). Alan yazında ise çalışma zamanı ve çalışma dışı zamanlarla ilgili pek çok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalarda iş ve boş zaman arasındaki ilişki ortaya konmaya çalışılmış (Karaküçük ve Gürbüz, 2007: 24-25) ve zaman çeşitli türlere ayrılmıştır. Buna göre, zaman; a) var olmakla ilgili zaman, b) geçimle ilgili zaman ve c) boş zaman olarak sınıflandırılmıştır (Tezcan, 1993: 7). Bu zaman türlerinden var olmakla ilgili zaman yemek yeme, uyuma, vücut temizliği gibi kişisel bakımları ilgilendirmekteyken; geçimle ilgili zaman bireyin işyerinde çalıştığı ve işe ilişkin faaliyetlerini kapsayan çalışma zamanını belirtmektedir. Boş zaman ise bu iki zaman dışında kalan ve kişinin özgürce değerlendirebildiği zaman dilimini ifade etmektedir (Yılmaz, 1989: 200; Ardahan vd., 2016: 9; Çakır, 2017: 6).

Boş zaman kavramının tanımına ilişkin olarak alan yazında farklı yaklaşımlar da ortaya atılmıştır (Argan, 2007: 13). 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” şeklinde tanımlanmış; ayrıca “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 yüklenilecek, sorumlu davranışlar gösterebilmesi gereken zaman” olarak da ifade edilmiştir (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” şeklinde nitelendirilmektedir (Çakır, 2017: 7). Boş zaman kavramı için yapılan tanımlar incelendiğinde, tanımların genel anlamda zaman, faaliyet ve ruhsal durumdan oluşan üç temel ögeyi içerdikleri görülmektedir. Buna göre, boş zamana zaman ögesi açısından yaklaşıldığında, bu kavram hayatın gerekliliklerinin yerine getirilmesinden sonra arta kalan zamanı ifade etmektedir. Faaliyet açısından ele alındığında, boş zaman diliminde yapılan olumlu aktiviteler vurgulanmakta ve bu aktiviteler “leisure”ı oluşturmaktadır. Bu kavramla ilgili ruhsal durum ön plana çıktığında ise boş zaman, çalışma hayatının sınırlarının dışına çıkarak bireyi yenileme, ona hayat verme ve güç kazanmasını sağlama kapasitesi olarak anlam kazanmaktadır. Dolayısıyla, boş zaman, ruhsal ve zihinsel bir tutumu ifade etmekte olup, durgunluk, huzur ve rahatlama gibi duyguları da içermektedir (Karaküçük, 2005: 33). Burada, boş zamanla ilgili en önemli hususun, bireyin çalışması ve kendi temel ihtiyaçları için ayırması gereken ve bir zorunluluk gerektiren zaman diliminden bağımsız bir özellik taşıması olduğu görülmektedir. Diğer yandan, bu zamanı ne şekilde değerlendireceğine bireyin kendi özgür iradesiyle karar vermesi, bu zaman dilimini kişisel tercihleri doğrultusunda şekillendirerek belirli bir faaliyete katılması ve bunları yaparken belirli bir ruhsal fayda sağlaması da boş zamanı oluşturan temel unsurlar olarak ortaya çıkmaktadır.

Boş zaman, yaşam kalitesiyle yakından ilgilidir ve yaşam kalitesinin oluşması, boş zamanın bilinçli bir şekilde kullanılmasıyla sağlanabilmektedir (Karaküçük ve Akgül, 2016: 13). Bununla ilgili olarak Fromm (2006: 72), toplum sağlığının ve bireyin akıl sağlığının korunabilmesi için kişinin ruhsal gereksinimlerinin doyurulması gerektiğine vurgu yapmaktadır. Fromm’a göre, insanın temel gereksinimlerinden biri doyurulmamış ise sonuç deliliktir. Kişi, ancak aklını geliştirdiği, doğal ve toplumsal dünyayı insanca algıladığı zaman kendi yaşamına sahip

çıkabilecektir. Boş zamanları değerlendirmek ise bireye ve topluma insanca yaşama anlayışı kazandırmaktadır. Köknel'e göre de boş zamanların değerlendirilmesi, ruh sağlığının tanımı ve kapsamı içerisinde yer almaktadır. Dolayısıyla, boş zamanları değerlendirmenin temel amacı, bireye kişilik bütünlüğü kazandırarak toplumun gelişimine katkıda bulunmaktır. Bu yüzden, bireyin ve toplumun varlığı açısından bireylerin fiziksel açıdan olduğu kadar ruhsal açıdan da sağlıklı olmaları, toplumsal yönden yeniden kazanılmaları ve yaratılmaları gerekmektedir. Tezcan'a (1982: 28) göre, boş zamanların değerlendirilmesi insanların dinlenme ve eğlenme gibi gereksinimlerini karşılayan toplumsal bir kurumdur ve birey, çalışma ve zorunlu işleri için harcadığı enerjiyi boş zaman etkinlikleriyle tekrar kazanmakta ve bu yolla yeniden yaratılmış olmaktadır. Buradan anlaşılmaktadır ki, bireyin, içinde bulunduğu toplumla bağlantılı olarak kişisel ve toplumsal varlığını geliştirme gereksinimi boş zamanın gerekliliğini ortaya çıkarmakta ve birey, boş zamanlarını çeşitli aktivitelerle değerlendirerek hem kişisel hem de toplumsal varlığına yapıcı bir katkıda bulunmaktadır (Kılbaş Köktaş, 2004: 5). Bu açıdan yaklaşıldığında, kişilerin kendilerine yeteri kadar zaman ayırabilmelerinin ve boş zamanlarında kendilerini yenileyip enerji depolayabilecekleri aktivitelerle ilgilenmelerinin gerekliliği ortaya çıkmakta ve bu durumda "rekreasyon" olgusu önem kazanmaktadır.

Kelime anlamıyla rekreasyon, İngilizcede dinlenmek, canlanmak, hayat vermek ve eğlenmek anlamlarına gelen "recreate" fiilinin isim hali olan "recreation" sözcüğünden gelmektedir (Sağcan, 1986: 5). Konuyla ilgili olarak Bayraktaroğlu ve Gül Yılmaz'ın (2018: 195-198), çalışmalarında "recreation" sözcüğünün Türkçe karşılığı olarak "yenilenme" kelimesini; "leisure" sözcüğünün karşılığı olarak da "dinlenme" kelimesinin kullanımını önerdikleri görülmektedir. Ayrıca alan yazında rekreasyon kavramının tanımı ile ilgili olarak değişik tanımlama çalışmaları da yapılmıştır. Örneğin, Kraus 1966 yılındaki tanımında rekreasyonu, "doğrudan tatmin elde etmek veya rekreasyon aracılığıyla kişisel veya sosyal bazı değerleri gerçekleştirilme amacıyla katılımcı tarafından gönüllü olarak seçilen, genellikle eğlenceli ve keyif veren serbest zaman dilimi içerisinde gerçekleştirilen etkinlikler veya deneyimler" şeklinde tanımlamıştır (Ardahan vd., 2016:10). Diğer yandan, 1986 yılındaki tanımında Sağcan, rekreasyonu, "insanların boş zamanlarında, eğlence ve tatmin dürtüleri ile gönüllü olarak katıldıkları faaliyetler" olarak ifade etmiştir (Sağcan, 1986: 5). Karaküçük de 2005 yılındaki tanımında rekreasyonun, "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" olduğunu belirtmiştir (Karaküçük, 2005:61). Türk Dil Kurumu ise güncel tanımında rekreasyonu kısaca, "insanların boş zamanlarında, eğlence ve spor amacı ile gönüllü olarak katıldıkları etkinlikler" olarak nitelendirmiştir (www.tdk.gov.tr). Tanımlar incelendiğinde, rekreasyon aktivitelerine katılacak bireylerin her şeyden önce boş zamanlarının olması gerektiği anlaşılmaktadır. Ayrıca rekreasyonun, bireyler tarafından gönüllü olarak seçilen aktiviteleri kapsadığı da görülmektedir.

Rekreasyon, tanımlarda belirtilen açıklamaların yanı sıra yapısı itibariyle kendine has belli başlı özellikler taşımaktadır. Bu özelliklerin tamamının bir aktivitede görülüyor olması, o aktiviteye rekreasyon niteliği kazandırmakta, bu özelliklerden herhangi birinin eksik olması ise rekreasyon nitelmesine zarar vermektedir (Munusturlar, 2016:12). Buna göre, rekreasyonun en önemli özelliği, boş zamanlarda yapıyor olmasıdır. Rekreasyon ayrıca bireyin kendisi tarafından gönüllü olarak seçilmekte (Karaküçük ve Akgül, 2016:43-53) ve en az bir aktivite içermektedir. Açık veya kapalı her türlü mekanda bireysel veya grup şeklinde gerçekleştirilebilmektedir. Katılımcısına belli bir psikolojik fayda sağlamakta, aynı zamanda keyif de vermektedir

(Karaküçük, 2005: 69-75; Hazar, 2014: 48-50; Hacıoğlu vd., 2015: 31-33; Sevil, 2016: 10; Çakır, 2017: 38-42). Rekreasyon ile alakalı yapılan bu açıklamalar göz önünde alındığında, rekreasyon kavramını oluşturan birtakım unsurların olduğu görülmektedir. Bu unsurlar, boş zaman, aktivite, gönüllülük, psikolojik fayda ve keyif alma şeklinde ifade edilmekte ve rekreasyon kavramını oluşturan temel boyutlar olarak değerlendirilmektedir (Akoğlan Kozak ve Özkeroğlu, 2020: 317). Buna göre, bireyler hangi aktivitelere katılırlarsa katılırlar, bu aktivitelerin rekreasyon olarak anlam kazanabilmesi için burada belirtilen özellikleri taşıması ve temel boyutları bünyesinde barındırması gerektiği anlaşılmaktadır.

Günümüzde elektronik cihazların ve sanal gerçeklik teknolojisinin gelişmesi ile birlikte birçok alanda olduğu gibi rekreasyon alanında da değişiklikler yaşanmıştır (Aylan ve Aylan, 2020: 2750). Postmodern bireyler boş zamanlarını değerlendirmek için ev dışında sosyal, kültürel ve sportif çeşitli aktivitelere katılabilecekleri gibi, evlerinde veya ev dışı mekanlarda bilgisayarları başında, cep telefonlarında, tabletlerinde, dijital oyun makinelerinde, sanal gerçeklik gözlüğü ve sanal gerçeklik kıyafetleri içerisinde elektronik aktiviteler yapabilmekte, sanal turlara katılabilmekte veya elektronik oyunlar oynayabilmektedirler. Bu tür etkinliklere, yerlerinden bile kalkmadan elektronik cihazlar sayesinde, onları geçmiş gibi hissederek zihinlerinde katılabilmektedirler (Akoğlan Kozak ve Özkeroğlu, 2018:405). Boş zaman değerlendirme biçimlerinde ve dolayısıyla rekreasyon olgusunda yaşanan bu değişimler ile insanlığın hayatında artık gündelik yaşamının bir parçası haline gelmiş olan elektronik uygulamaların, yeni bir boş zaman değerlendirme biçimini ortaya çıkardığı ve bu boş şeklinin de alan yazına “elektronik boş zaman” olarak yansıtıldığı görülmektedir.

### **Elektronik Boş Zaman**

Gelişen teknoloji, postmodern toplumun hem çalışma yaşamında hem de gündelik hayatında pek çok değişimin yaşanmasına neden olmuş (Aylan ve Aylan, 2020: 2751), boş zaman etkinliklerini de değişikliğe uğratmıştır. Buna bağlı olarak bu kavramla ilgili yapılmış olan tanımlamaların da geçerliliğini yitirdiği görülmüştür. Çünkü bu dönemdeki boş zaman olgusu, gerçeklik olgusundan büyük ölçüde farklılaşmıştır (Aytaç, 2004: 117). Bu farklılaşmanın temelinde ise gramofon, televizyon, film tabakası, video oynatıcılar, kişisel bilgisayarlar ve cep telefonları gibi elektronik cihazların icat edilmesi yatmaktadır. Bu cihazların icadı ile birlikte bireylerin boş zamanlarını değerlendirme şekilleri de değişikliğe uğramış, bilgisayar ve video oyunları, sanal turlar ve elektronik aktiviteler boş zamanları değerlendirmenin birer parçası haline gelmiştir (Nimrod ve Adoni, 2012: 32). Diğer yandan, 1990’lı yıllarda internetin dünya kültürüne tanıtılması ile de bilgisayar ve mobil iletişim teknolojilerinin bütünleştirilmesi sağlanmış ve internet erişimi için mekan sınırlaması ortadan kalkarak internet ve sosyal ağ kullanımları insanlar arasında hızla yaygınlaşmıştır (Onat ve Aşman Alikılıç, 2008: 1112; Kart, 2014:184). Bu gelişmelere bağlı olarak, yeni bilgi ve iletişim teknolojileri, internet, kişisel bilgisayarlar, cep telefonları, tabletler, oyun konsolları, dijital oyun makineleri, sanal gerçeklik gözlükleri ve sanal algılayıcılar gibi cihazlar gündelik yaşam alanlarındaki bütün pratikleri derinden etkileyerek bireylerin boş zaman değerlendirme biçimlerini de değiştirmiştir (Nimrod ve Adoni, 2012: 32). Buna bağlı olarak bireyler, zamanlarının büyük bölümünü daha ekonomik ve eğlenceli buldukları elektronik ortamlarda geçirmeye başlamış, bu sayede bu uygulamalar gündelik yaşamda eğlenmenin, dinlenmenin ve haz duymanın birer aracı haline gelmiştir. Böylelikle bu uygulamalar, bireylerin, kendilerinde var olan kültürel, sanatsal, sportif ve sosyal birikimlerini beslemelerini olanaklı kılarak yeni beğenilerini ortaya çıkarmalarında ve faal olma durumlarının yaşama geçirilmesinde etkili olmuştur (Akt. Özkeroğlu ve Akyıldız Munusturlar, 2020: 4).

Boş zaman değerlendirme biçimlerinde yaşanan bu değişim neticesinde bireyler, boş zamanlarını değerlendirmek üzere, ev dışında çeşitli açık veya kapalı alan etkinliklerine katılabilecekleri gibi, evlerinde veya evlerinin dışındaki diğer mekanlarda bilgisayar, tablet, cep telefonu, video oynatıcı, oyun konsolu, dijital oyun makinesi, sanal gerçeklik gözlüğü ve sanal gerçeklik kıyafetleri aracılığıyla elektronik oyunlar oynayabilmekte, sanal turlara katılabilmekte veya çeşitli elektronik aktivite yapabilmektedirler (Esentaş vd., 2018: 71). Bu aktiviteler arasında sanal turlar ve elektronik oyunların yanı sıra online eğitimler, online alışverişler, çevrimiçi flört etkileşimleri, internet sayfalarında blog yazma, televizyon izleme, bilgisayar ve cep telefonu gibi cihazlarda dizi, film ve video izleme, müzik dinleme, elektronik kitap okuma, elektronik posta gönderme, internet sitelerine yorum yapma ve elektronik ortamda mesajlaşma gibi pek çok faaliyet yer almaktadır. Bu uygulamalarla geçirilen boş zaman da alan yazına “elektronik boş zaman” olarak yansımış, ayrıca “çevrimiçi boş zaman”, “siber boş zaman” ve “sanal boş zaman” gibi isimlerle de adlandırılmıştır (Nimrod ve Adoni, 2012: 32).

Değişik isimlerle adlandırılan elektronik boş zaman uygulamalarının, katılımcıların etkileşim düzeyine göre aktif veya pasif özellikler taşıdığı görülmektedir. Buna göre, internette veya çeşitli elektronik cihazlarda müzik dinleme, dizi, film ve video izleme, kitap okuma, mesaj gönderme ve blog yazma gibi aktiviteler “pasif elektronik boş zaman etkinlikleri” olarak kabul edilmektedir. Diğer yandan, zihinsel olarak oynanan simülasyon oyunları, koordinasyon gerektiren hedef vurma oyunları, bilgi ve pratik çözüm gerektiren salon oyunları veya strateji gerektiren oyunlar, hız ve el çabukluğu gerektiren bilgisayar oyunları, fiziksel olarak grup şeklinde oynanan PlayStation, Nintendo, Wii ve Xbox Kinect gibi oyun konsollarının tamamı “aktif elektronik boş zaman etkinliklerini” oluşturmaktadır (Akyıldız, 2015: 73). Buradan, postmodern dünyadaki bireylerin, elektronik ortamlarda yaptıkları her türlü boş zaman aktivitesinin elektronik boş zaman bağlamında değerlendirildiği, ancak bu aktivitelerin katılımcıların etkileşim düzeyine göre aktif veya pasif özellikler taşıdığı anlaşılmaktadır.

Aktif veya pasif bir özellik taşıyan elektronik boş zaman uygulamalarının fiziksel boş zaman aktivitelerinden birtakım farklılıklara sahip olduğu bilinmektedir. Bu konuda Schwartz (2011), her iki uygulama arasındaki en temel farkın, simülasyonun perspektifini genişletmek olduğunu belirtmiş ve simüle edilmiş bir perspektiften olayları deneyimleme olanağı sunan sanal araç ve teknolojilerinin risk algısını düşürdüğünü ifade etmiştir. Burada Schwartz’ın bahsetmiş olduğu simüle edilmiş perspektif, esasında mekânsal farklılıklara işaret etmektedir. Çünkü burada fiziksel aktivitelerin elektronik ortamdaki karşılıkları için herhangi bir fiziksel mekan şart değildir. Buna göre, fiziksel uygulamalar elektronik ortamlarda simüle edilecekleri zaman sanal dünyada yaratılacak olan ortam da fiziksel mekanlardan farklılık taşıyacak ve katılımcılarda geçmiş hissi yaratarak onlara zihinsel bir deneyim yaşatacaktır (Özkeroğlu ve Akyıldız Munusturlar, 2020: 6). Bu noktada, Nimrod ve Adoni’nin de elektronik boş zaman ile fiziksel boş zaman arasındaki farkın mekânsal farklılıklardan kaynaklandığına vurgu yaptıkları görülmektedir. Nimrod ve Adoni’ye göre, fiziksel boş zaman faaliyetleri fiziksel ve sosyal dünyada gerçekleştirilmekte ve katılımcılar, fiziksel duyularıyla gerçek mekanları algılayarak yaşam tecrübelerine göre hareket etmektedirler. Elektronik boş zaman uygulamaları ise fiziksel faaliyetlerden bağımsız olarak sanal bir dünyada gerçekleşmekte ve katılımcılarına zihinsel bir deneyim yaşatmaktadır. Ayrıca yazarlar, elektronik boş zaman uygulamalarının yaygınlaşması ile fiziksel boş zaman faaliyetlerine ait bazı unsurların, fiziksel boş zaman aktivitelerinden farklı olarak yalnızca elektronik boş zaman uygulamaları ile ortaya çıktığına da vurgu yapmışlardır. Bu bağlamda yazarlar, elektronik boş zaman kavramını zaman, faaliyet (aktivite) ve deneyim olmak üzere üç temel boyutta incelemişlerdir. Bu boyutların fiziksel boş

zaman kavramında da var olduğu bilinmekle beraber, elektronik boş zaman kavramında farklılık gösterdiği yazarlar tarafından vurgulanmıştır (Nimrod ve Adoni, 2012: 32).

Elektronik boş zaman öncelikle zaman boyutuyla ele alındığında, elektronik cihazlarda yaratılan sanal dünyalarda herhangi bir zaman sınırlamasının olmadığı dikkat çekmektedir. Bu noktada katılımcı, elektronik bir aktiviteye katıldığında zaman baskısı yaşamadan bir deneyim içerisinde bulunabilmektedir. Diğer yandan, elektronik uygulamalarda “eş zamanlı” ya da “eş zamansız” faaliyetlerin yer aldığı da görülmektedir. Elektronik boş zaman uygulamaları günümüzde iş ve eğlence arasındaki sınırları ortadan kaldırmış ve insanların dışardayken veya isteyken bile eş zamanlı olarak internetten haberleri takip edebilme, müzik dinleyebilme, sohbet edebilme ve oyun oynayabilme gibi faaliyetlerde bulunmasına olanak tanımıştır. Ayrıca, elektronik boş zamanın önde gelen diğer bir boyutunu da çok sayıda eş zamansız sosyal aktivite ve etkileşim oluşturmakta, ancak bu durum bir zorunluluk arz etmemektedir. Dolayısıyla, elektronik boş zaman uygulamalarında, zaman ve etkileşim deneyimi eş zamanlı olarak yapılabileceği gibi eş zamansız olarak da gerçekleştirilebilmekte, fakat bu aktiviteler gerçek zaman algısından bağımsızlık göstermektedir. Elektronik boş zaman uygulamaları faaliyet (aktivite) boyutunda değerlendirildiğinde, insanların boş zamanlarında hangi elektronik aktivitelere katıldıkları önem kazanmaktadır. Burada, bu aktivitelere katılanların genellikle fiziksel dünyada yalnız görünmelerine karşın elektronik dünyada sosyal bir ortam içerisinde oldukları gerçeği de ortaya çıkmaktadır. Ayrıca fiziksel aktivitelerden farklı olarak elektronik faaliyetlerde yer ve mekanın önemi de ortadan kalkmakta ve bu dünyada yaratılan mekanlarda herhangi bir sınır bulunmamaktadır. Bireyler de hemen hemen her yerde elektronik etkinliklere katılabilmekte ve sınırları olmayan sanal bir dünyada zaman ve mekan baskısı yaşamadan elektronik aktivite deneyimi yaşayabilmektedirler. Elektronik boş zaman uygulamaları deneyim açısından değerlendirildiğinde ise bu uygulamaların sahip olduğu en önemli özelliğin, katılımcılarına sanal gerçekliği deneyimlemelerine olanak sağlaması olduğu görülmektedir. Buna göre, katılımcılar, elektronik ortamlardaki sanal kurguya dayalı olarak yaratılan etkinliklerde “geçici bir gerçeklik” içerisinde bulunmakta ve zihinlerinde “-miş gibi” deneyimler yaşayarak sanal dünyada yaratılan bu gerçekliği hissedebilmektedirler (Nimrod ve Adoni, 2012: 32-40). Elektronik boş zaman kavramıyla alakalı olarak burada açıklanan bu temel boyutlar, elektronik boş zaman kavramını fiziksel boş zaman kavramından ayıran temel özellikleri yansıtmaktadır (Özkeroğlu ve Akyıldız Munusturlar, 2020: 17). Buna göre, elektronik boş zaman uygulamalarının, zaman, faaliyet ve deneyim boyutları açısından fiziksel boş zaman uygulamalarına göre birtakım farklılıklara sahip olduğu anlaşılmaktadır. Bununla birlikte elektronik boş zaman kavramının, fiziksel boş zaman kavramından ayrıldığı ve kendine has belli başlı özellikler gösterdiği de görülmekte, bu özelliklerin en başında katılımcılarına sanal gerçekliği deneyimleme imkanı sunması ve onlara “-miş gibi” deneyimler yaşatması gelmektedir.

Buraya kadar verilen bilgiler incelendiğinde, elektronik boş zaman kavramının ve bu kavramla ilgili çalışmaların alan yazında yer almaya başlamasına karşın kavrama ilişkin bir tanımlama çalışmasının olmaması dikkat çekicidir. Bu bağlamda, boş zaman kavramının temel unsurları ile elektronik boş zaman uygulamalarının genel özellikleri göz önünde bulundurularak elektronik boş zaman kavramıyla ilgili bir tanım denemesine gidilecek olursa; “elektronik boş zamanın” tanımı; “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 yapılabilir.



Bu noktada Akoğlan Kozak ve Özkeroğlu'nun 2018 yılında yaptıkları çalışma dikkat çekmektedir. Çalışmada yazarlar, elektronik boş zaman uygulamalarını içine alan rekreasyon olgusunu "sanal rekreasyon" olarak değerlendirmişler ve bu uygulamalara ilişkin rekreasyon deneyiminin, sanal rekreasyon bağlamında değerlendirilmesi gerektiğini öne sürmüşlerdir. Buradan yola çıkarak bir de sanal rekreasyon tanımı yapmışlardır. Buna göre, sanal rekreasyonu yazarlar, "zaman ve mekan bağımlılığı olmadan, insanda gerçekmiş hissi yaratarak olağanüstü deneyimler sunan, gönüllü ve ücret ödeme zorunluluğu olmadan da gerçekleşebilen deneyimlerin tümü" olarak tanımlamışlardır (Akoğlan Kozak ve Özkeroğlu, 2018: 405). Tanımda, elektronik boş zaman uygulamaları gerçek dünyadaki fiziksel aktiviteler olmamalarına karşın insanlarda gerçekmiş hissi yaratarak "-mış gibi" deneyimler yaşatan faaliyetler olarak değerlendirilmektedir. Buna göre bireyler, elektronik uygulamalarla belirli bir süre için zihinsel olarak buldukları yerden ayrılmakta ve sanal bir deneyimin içine girmektedirler. Burada dikkat edilmesi gereken diğer bir husus da sanal dünyalarda yaratılan elektronik uygulamaların zaman ve mekan sınırlılığından bağımsız olmasıdır (Özkeroğlu ve Akyıldız Munusturlar, 2020:6). Böylece, elektronik boş zaman katılımcılarının, zaman ve mekan kısıtlamaları ile karşılaşmadan elektronik ortamlardaki aktiviteleri deneyimledikleri ve zihinlerinde sınırsız "-mış gibi" faaliyetler yaşadıkları anlaşılmaktadır.

Konuyla ilgili olarak alan yazında dikkat çeken diğer bir çalışma da Aylan ve Aylan'ın çalışmasıdır. Bu çalışmada yazarlar, elektronik boş zaman uygulamalarının hepsini içine alacak rekreasyon kavramının, "dijital rekreasyon" olarak kullanılması gerektiğini ileri sürmüşler ve bir dijital rekreasyon tanımlaması yapmışlardır. Aylan ve Aylan'a göre dijital rekreasyon, "insanların boş zamanlarını değerlendirmek, dinlenmek, bedenen 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. aktiviteleri" ifade etmektedir (Aylan ve Aylan, 2020: 2751). Ancak elektronik boş zaman aktivitelerini kapsayan rekreasyon olgusuna yönelik yapılan bu tanımlamalar incelendiğinde, bu aktiviteleri içine alacak olan rekreasyon çeşidinin sanal rekreasyon olarak mı değerlendirilmesi gerektiği yoksa dijital rekreasyon kapsamında mı ele alınması gerektiği sorunsalı ile karşılaşmaktadır. Bu noktada, "sanal" ve "dijital" kavramlarının rekreasyon olgusuna farklı anlamlar yükledikleri varsayılmakta ve bu kavramların, kelime anlamları ile incelenerek önüne geldikleri sözcüğe ne gibi bir anlam yüklediklerinin ortaya konması gerektiği düşünülmektedir. Her iki kavram arasındaki anlamsal farklılığın ortaya konmasıyla da sanal rekreasyon ve dijital rekreasyon ayrımı net bir şekilde yapılmış olacaktır. Böylece, elektronik boş zaman uygulamalarını ifade eden rekreasyon olgusunun, sanal rekreasyon olarak mı yoksa dijital rekreasyon kapsamında da ele alınması gerektiği açıklığa kavuşturularak doğru bir şekilde adlandırılması sağlanmış olacaktır.

### **Dijital ve Sanal Kavramları**

Elektronik uygulamalarla ilgili olarak alan yazında "dijital" ve "sanal" kavramlarının sıklıkla kullanılmaya başlandığının görülmesi ile hazırlanan bu çalışmada, bu iki kavramın ihtiva ettiği anlamsal içerik açıklanmaya çalışılmaktadır. Bu bağlamda, öncelikle dijital kavramı ele alındığında, bu kavramın, İngilizce "digital" kelimesinden geldiği ve Oxford İngilizce sözlüğünde, 0 ve 1 sayı dizisi olarak bilgi alma ve gönderme sisteminin kullanılmasıyla, elektronik bir sinyalin orada olup olmadığının gösterilmesi olarak tanımlandığı görülmektedir (www.oxfordlearnersdictionaries.com). Türk Dil Kurumu da dijital kavramını, "verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi" şeklinde ifade etmektedir (sozluk.gov.tr).

Kavramın alan yazında kullanıldığı şekline bakılacak olursa, Gere'nin (2008) de bu kavramı, verilerin sayısallaştırılarak 0'lar ve 1'ler şeklinde yazılması olarak tanımladığı dikkat çekmektedir (Özbaş Anbarlı, 2019: 81). Dolayısıyla dijital, analog sistemin tam tersini ifade eden bir kavram olarak kullanılmakta ve dijitalin mantığını 0 ve 1 rakamları oluşturmaktadır (Seyitoğlu, 2019: 10). Analog sistemde, elektrik sinyalleri sürekli değişkenlik göstermesine ve bu sinyallere belirli bir değer verilmemesine karşın, dijital sistemde sinyallerin yerini 0 ve 1 rakamları almaktadır. Bu verilerin alındığı yerlerde ise verileri çözecek bilgisayar, uydu alıcısı ve cep telefonu gibi dijital dönüştürücülere ihtiyaç duyulmaktadır. Buna göre dijital kavramı, yazılım ve dijital olarak hazırlanmış müzik, kitap, resim ve harita gibi görsel unsurlar, televizyon kanallarının platformları, internet ortamından erişilebilen tüm bilgilerin sayısal hali, depolanabilir ve saklanabilir veriler şeklinde açıklanmaktadır. Bu veriler genellikle "dijital ürün" olarak adlandırılmakla birlikte, özelde elektronik kitap, yazılım, internet ortamında sunulan müzik ve film gibi pek çok elektronik uygulamayı içermektedir (Özpençe, 2014: 59-60).

Elektronik uygulamaların geçirdiği dönüşümle ilgili olarak dijital kavramına bağlı bir "dijitalleşme" olayından da söz edildiği görülmektedir. Dijitalleşme, analog mesajların (söz, resim, mektup vb.) nakledilebilen, işlenebilen ve elektronik olarak depolanabilen ayrı sinyallere dönüştürülmesi olarak ifade edilmektedir. Bu bağlamda, dijitalleşmeye geçişin en önemli unsurlarından birini bilgisayarlaşma oluşturmuş ve sosyal ağlar dijital dönüşüm sürecinin en temel alanlarından birini meydana getirmiştir. Bunun dışında televizyon, cep telefonu ve tablet gibi tüm elektronik cihazlar da teknolojik gelişmelere bağlı olarak dijitalleşmiştir. Bulut teknolojilerinin gelişmesi ile de mobil cihazların interneti ortaya çıkmuş ve farklı teknolojiler ile sosyal ağlar arasındaki yakınsama yaşamı değiştirebilecek bir boyuta gelmiştir (Seyitoğlu, 2019: 10-11). Dijital kavramı ve dijitalleşme ile ilgili olarak verilen bu bilgilerden, bu kavramın, elektronik cihazlarda 0 ve 1 rakamlarının kodlanmasıyla oluşturulan ve bu cihazlarda depolanması sağlanan elektronik bilgi ve göstergeleri belirttiği anlaşılmaktadır. Diğer yandan, bu bilgi ve göstergelerin meydana çıkması ve paylaşılması için de bilgisayar, televizyon, radyo, cep telefonu ve tablet gibi elektronik cihazların aracılık rolüne ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Böylece, 0 ve 1 rakamları ile oluşturulup elektronik cihazlar aracılığıyla ortaya çıkan bilgi ve göstergelerin, "dijital" bilgi ve göstergeler olarak kabul edildiği bilgisine ulaşılmaktadır. Burada dikkati çeken en önemli husus, 0 ve 1 rakamları ile yapılan dijitalleştirme işlemi ve bu işleme aracılık eden elektronik cihazların, dijital bilgi ve göstergelerin "üretim aşaması" ile ilgili olduğudur. Dolayısıyla, dijital sözcüğünün, önüne geldiği kelimeye, "0 ve 1 rakamları ile bilgisayar, televizyon, cep telefonu ve tablet gibi elektronik cihazlarda yazılım işlemi olarak üretilen" anlamını kattığı anlaşılmaktadır. Bilgisayarlarda veya elektronik cihazlarda oynanan oyunlar bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Bu durumda oyunun, 0 ve 1 rakamları ile kodlanarak bir elektronik cihaz aracılığıyla dijital bir oyun etkinliğine dönüştüğü anlaşılmaktadır. Buradaki "dijital oyun" kavramında dikkati çeken husus ise "dijital" kelimesinin, "oyun" aktivitesinin kendisini niteleyen bir sıfat olduğu gerçeğidir. Bu durumun, elektronik cihazlarda yaratılan her türlü bilgi, gösterge ve aktivite için de geçerli olduğu düşünülmektedir.

Elektronik boş zaman aktivitelerini ifade eden rekreasyon olgusunu açıklamak amacıyla kullanılan diğer bir kavram da sanal kavramdır. Bu kavramın anlamına bakılacak olursa, sanal sözcüğünün İngilizce "virtual" kelimesinden geldiği ve İngilizce sözlükte, bilgisayar yazılımları kullanılarak "varmış gibi" gösterilen uygulamalar şeklinde tanımlandığı görülmektedir (www.oxfordlearnersdictionaries.com). Türkçe Sözlük de sanal kelimesinin, "gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini" anlamlarını taşıdığını ifade etmektedir (sozluk.gov.tr). Alan yazına ise psikolog Licklider tarafından 1950 yılında kazandırılmış olup,

“olmadığı halde varmış gibi kullanılan sanal bellek” olarak tanımlanmıştır. Daha sonraları Zimmerman tarafından, “gerçekte fiziki olarak var olmadığı halde etkisi olan örgüt, işyeri ya da şirket” olduğu belirtilmiş; Hof tarafından da “gerçekte mevcut olmayan fakat sanki varmış gibi görülen, hissedilen” şeklinde ifade edilmiştir (Çavuşoğlu, 2004: 318). Diğer yandan Bostrom, yaşamın artık bilgisayarda oluşturulan sanal bir dünyada gerçekleştirildiğine işaret etmiştir (Türker, 2005: 1). Buradan, sanal kavramının, “var olmayan fakat algı yöntemi ile var olduğu yanılgısı yaratılmaya çalışılan” (Mercan, 2010:4; Yeniyanan Yıldırım vd., 2017: 3), dolayısıyla, “gerçek olmayan” (Bostan, 2007: 88) anlamını ifade eden bir kavram olarak ortaya çıktığı anlaşılmaktadır. Bu bilgilerden, sanal kavramının, gerçekte var olmamasına karşın insanların zihinlerinde varmış gibi hissedilen olguları nitelediği anlaşılmakta ve alan yazında bu kavramın zihinlerde yarattığı bir “sanal gerçekliğe” vurgu yapıldığı görülmektedir.

Sanal gerçeklik, elektronik cihazlarda yaratılan taklit unsurlarının egemenliğini yansıtmakta (Şaylan, 2016:314) ve burada “temsil” ile “gerçeklik” arasındaki göstergeler önem kazanmaktadır. Bu göstergeler dünyasında ise fiziksel bir gerçeklik yoktur ve sanal gerçeklikte çıkılan zihinsel geziler mevcuttur (Pretes, 1995:2; Urry, 2009: 138). Bu açıdan yaklaşıldığında, sanal gerçeklik, aldatmacanın veya gerçek olanın hayalinin gerçekleşmesini ifade etmekte (Fırat, 1991) ve temelinde mekânsal verilerle gerçek zamanlı etkileşimi gerçekleştirme deneyimi sağlayan uygulamaların genel adı olarak kullanılmaktadır (Arat ve Baltacıoğlu, 2016:106). Coates (1992) sanal gerçekliği, “çeşitli malzemeler aracılığı ile kullanıcıların üç boyutlu deneyim yaşamasını sağlayan sistemler” olarak tanımlamaktadır (Durmaz vd., 2018:34). Gürçan (1999) ise “iletişim ve bilgi-işlem sistemleri aracılığıyla hayali ya da uzaktaki bir gerçek mekanın kullanıcı tarafından yönlendirilmesi ile oluşan” gerçeklik olarak ifade etmektedir (Arat ve Baltacıoğlu, 2016: 106). Ayrıca sanal gerçekliğin, “katılımcılarına gerçekmiş hissi veren, bilgisayarlar tarafından yaratılan dinamik bir ortamla karşılıklı iletişim olanağı tanıyan bir benzetim modeli” olarak nitelendirildiği de görülmektedir (Akt. Kayabaşı, 2005: 152; Akt. Bayraktar ve Kaleli, 2007: 2). Buna göre, sanal gerçeklik, masaüstü veya dizüstü bilgisayarlar, cep telefonları, dijital oyun makineleri ve başa takılan sanal gerçeklik gözlükleri gibi farklı birçok teknolojik cihaz aracılığıyla kullanıcılarına belirli bir ortamda bulunma hissi yaşatmaktadır (Aylan ve Aylan, 2020: 2748). Böylece, kullanıcıların sanal dünyada daha gerçekçi ve eğlenceli bir deneyim yaşamaları sağlanmaktadır (Bayraktar ve Kaleli, 2007: 4). Sanal gerçeklik kavramı, ilk defa 1950’li yıllarda edebiyatçılar tarafından kullanılmış olmasına rağmen (Kurbanoğlu, 1996: 23), günümüzde eğitim, otomotiv, mimari ve tıp gibi çeşitli alanlarda da kullanılmaktadır (Aylan ve Aylan, 2020: 2748). Günümüzde sanal gerçekliğin yoğun olarak kullanıldığı bir diğer alanın da eğlence alanı ve boş zaman kullanım şekilleri olduğu bilinmektedir.

Sanal kavramı ve bu kavramla ilişkili olarak sanal gerçeklik olgusuyla ilgili buraya kadar verilen bilgiler incelendiğinde, bu kavramın, gerçekte var olmayan, buna karşın insanların zihinlerinde “varmış gibi” hissi yaratan uygulamaları nitelediği görülmektedir. Bu kavramla ilgili olarak burada dikkat edilmesi gereken en önemli husus, insanların zihinlerinde yaratılan bir “algı” olmasıdır. Zihinlerde yaratılan bu algının ise ancak katılımcı tarafından yaşanacak bir deneyim sonucunda ortaya çıktığı ve halihazırda oluşturulmuş olan elektronik uygulamaların katılımcıyla etkileşimi ile alakalı olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla, elektronik ortamlarda yaratılan uygulamaların “sanal” olarak nitelendirilebilmesinin, katılımcı ile etkileşimine bağlı olduğu ve ancak katılımcının bir deneyim yaşaması ile onun zihninde bir algı oluştuğu bilgisine ulaşılmaktadır. Buna göre, sanal kelimesinin, önüne geldiği sözcüğe, “elektronik cihazlarda oluşturulmuş olan uygulamaların katılımcı ile etkileşimi ve katılımcının bir deneyim yaşaması sonucunda zihninde yaratılan ve ‘-miş gibi’ hissetmesini sağlayan algı değişimi” anlamını kattığı anlaşılmaktadır. Yine oyun örneği üzerinden gidilecek olursa, elektronik ortamlarda yaratılan

dijital oyunların, katılımcıların algısında “gerçekmiş hissi” yaratarak onlara elektronik ortamda “gerçek gibi” bir oyun deneyimi yaşatmasının, sanal olarak değerlendirilebileceği düşünülmektedir. Burada dikkati çeken en önemli husus, “sanal” kelimesinin, oyun aktivitesinin kendisini değil de katılımcının yaşadığı deneyim sonucunda onun zihninde oluşan “algıyı” nitelediği gerçeğidir. Burada oyun örneğinde açıklanmaya çalışılan bu durumun, diğer elektronik boş zaman uygulamaları için de geçerli olduğu düşünülmektedir.

## **YÖNTEM**

### **Araştırmanın Amacı, Önemi ve Kapsamı**

Araştırmanın amacı, günümüzde boş zamanları değerlendirme biçimi olarak insanların yaşamında yer edinmiş olan elektronik uygulamaların, sanal rekreasyon bağlamında mı yoksa dijital rekreasyon kapsamında mı ele alınması gerektiği sorunsalına yanıt aramaktır. Araştırma, bu iki kavram arasındaki anlam farklılığının net bir şekilde ortaya konulmasıyla, sanal rekreasyon ve dijital rekreasyon kavramlarının aslında tam olarak neyi ifade ettiklerinin açıklığa kavuşturulması açısından önem taşımaktadır. Araştırmanın sonunda ise elektronik boş zaman uygulamalarını içine alan rekreasyon olgusunun, sanal rekreasyon mu yoksa dijital rekreasyon mu olarak adlandırılması gerektiği çözüme kavuşturulmuş ve doğru bir şekilde adlandırılması sağlanmış olacaktır. Bu amaç ve hedef doğrultusunda hazırlanan bu araştırma, “boş zaman”, “rekreasyon”, “elektronik boş zaman”, “sanal”, “dijital”, “sanal rekreasyon” ve “dijital rekreasyon” kavramları çerçevesinde yürütülmüştür.

### **Veri Toplama Tekniği**

Araştırmada, kavramsal bir yaklaşım benimsenmiş olup, araştırma için gerekli olan veriler “kaynak taraması” yoluyla elde edilmiştir. Kaynak taraması, sosyal bilimlerde araştırma tasarımı olarak en yaygın kullanılan veri toplama tekniklerinden birini oluşturmaktadır (Neuman, 2016:395). Araştırmacıya da araştırdığı kavram veya kavramlarla ilgili geçmişte yapılan çalışmalardan zaman sıralamasına göre çıkarım yapma, bu çıkarımlarla kendi araştırma sorusu arasında bağlantı kurabilme ve elde ettiği verileri yorumlayarak alan yazına kavramsal açıdan yeni bir bakış açısı kazandırabilme imkanı tanımaktadır (Akoğlan Kozak ve Özkeröğlu, 2020: 318). Dolayısıyla, bu çalışmada, araştırmanın amacına giden yolda ihtiyaç duyulan verilerin elde edilmesi için kaynak taraması yoluna başvurulmuş, bu yolla konuya ilişkin alan yazın taranmış ve verilerin toplanmasında ikincil kaynaklardan faydalanılmıştır. Kaynaklara ulaşım ise hem basılı kaynaklara erişim hem de internetteki arama motorlarının taranması yoluyla yapılmıştır. Tarama işlemi yapılırken, konu ile ilgili nitelikli araştırma bulgularına ulaşabilmek amacıyla “boş zaman”, “rekreasyon”, “elektronik boş zaman”, “sanal”, “dijital”, “sanal rekreasyon” ve “dijital rekreasyon” kavramları baz alınmıştır. Tarama işlemi bu kavramlar çerçevesinde yürütülmüş ve 1 Eylül 2020 tarihinde başlayan bu işleme 5 Kasım 2020 tarihinde son verilmiştir. Tarama yolu ile ulaşılan kaynaklar, araştırmacı tarafından incelenmiş ve araştırmanın konusuyla alakalı kavramsal veriler araştırmaya dahil edilmiştir. Daha sonra, konuyla alakalı kavramsal bir analiz gerçekleştirilmiştir.

### **Veri Analizi**

Kavramsal bir bakış açısının benimsendiği bu çalışmada, araştırma kapsamına alınan veriler kavramsal açıdan bir analize tabi tutulmuştur. Bu analiz işlemi yapılırken, öncelikle “boş zaman” kavramı ve “rekreasyon” olgusu açıklanmış, boş zaman değerlendirme biçiminin günümüzdeki yansımalarından biri olan “elektronik boş zaman” ile ilgili bilgi verilmiştir. Daha sonra, “sanal” ve “dijital” kavramları kelime anlamları bağlamında incelenmiş ve önüne geldikleri sözcüğe ne

gibi bir anlam kattıkları açıklanmaya çalışılmıştır. Bu yolla elde edilen bulgular ışığında, günümüzdeki elektronik boş zaman uygulamalarının, sanal rekreasyon veya dijital rekreasyon kavramlarından hangisinin altında ele alınması gerektiği ve ne şekilde adlandırılmasının daha doğru bir kullanım olacağı tartışması yapılmıştır.

### **Geçerlik ve Güvenirlik**

Kaynak taraması yoluyla elde edilen verilerin sağlıklı bir şekilde yorumlanabilmesi için bu verilerin geçerli ve güvenilir bilgiler sunduğundan emin olmak amacıyla, nitel araştırmalar için gerekli olan geçerlik ve güvenilirlik kriterlerinin yerine getirilmesi sağlanmıştır. Nitel araştırmaların güvenilirliği için gerekli görülen bu kriterler, “inandırıcılık”, “aktarılabirlik” ve “tutarlılık” olarak belirtilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 269). Bu bağlamda, öncelikle çalışmanın inandırıcı olması için ilgili alan yazın detaylı bir şekilde incelenerek kavramsal bir çerçeve oluşturulmuş, araştırmacının da araştırma konusuna ve ilgili alan yazın bilgisine hakim olması sağlanmıştır (Şener vd., 2017: 9). Elektronik boş zaman uygulamaları ile ilgili kavramsal değerlendirme de bu çerçevede gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya dahil edilen kavramsal bulgular araştırma içerisinde açık ve net bir şekilde açıklanmış, bu yolla, araştırmada aktarılabirlik sağlanmıştır (Arastaman vd., 2018: 59). Araştırmanın tutarlılığının sağlanabilmesi için de araştırma planı, veri toplama tekniği ve veri analizi süreci hakkındaki bilgiler ile bu süreç sonucunda ulaşılan bulgular araştırmada detaylı olarak anlatılmış, bu bulguların araştırmacının amacı ve kavramsal çerçevesi ile uygunluk göstermesi sağlanmış ve sonuç bölümünde konuya ilişkin yapılan yorum ve değerlendirmeler bu çerçevede gerçekleştirilmiştir (Creswell, 2016: 253). Bu işlemler neticesinde, araştırma sonucundan alan yazına güvenilir bir bilgi aktarımı yapılmaya çalışılmıştır.

### **BULGULAR**

Bu bölümde, ikincil kaynakların taranması ile elde edilen veriler incelenmiş ve kavramsal analiz sonucunda ulaşılan bulgular değerlendirilmiştir. Değerlendirmeler, a) rekreasyon olgusuna ilişkin bulgular, b) elektronik boş zaman uygulamalarına ilişkin bulgular ve c) dijital ve sanal kavramlarına ilişkin bulgular olmak üzere üç aşamada gerçekleştirilmiştir.

#### **Rekreasyon Olgusuna İlişkin Bulgular**

Bu ilk aşamada, boş zaman kavramı ve nitelikleri açıklanarak boş zaman değerlendirme biçimi olan rekreasyon olgusu değerlendirmeye alınmıştır. Değerlendirme sonucunda; rekreasyonun yapısı itibariyle kendine has belli başlı özelliklerinin olduğu ve bir aktivitenin, ancak bu özellikleri bünyesinde bulundurmasıyla rekreasyon özelliği kazanacağı (Munusturlar, 2016: 12) bulgusuna ulaşılmıştır. Buna göre, rekreasyondan söz edebilmek için katılımcının “boş zamana” sahip olması, en az bir “aktivite” gerçekleştirmesi ve bu aktiviteye “gönüllü” olarak katılması gerekmektedir. Bunu yaparken de katılımcı, o aktiviteden belirli bir “psikolojik fayda” sağlamalı, “yenilenmeli”, “güç kazanmalı” ve aynı zamanda “keyif almalıdır”. Diğer bir ifadeyle, bir aktivitenin, yalnızca aktivite olma kimliğinden çıkıp rekreasyona dönüşebilmesi süreci, katılımcının o aktiviteyi bizzat “deneyimlemesi” ve bu deneyimin onda “ruhsal” ve “zihinsel” açıdan bir değişiklik yaratmasını gerektirmektedir (Karaküçük, 2005: 69-75; Hazar, 2014: 48-50; Hacıoğlu vd., 2015: 31-33; Karaküçük ve Akgül, 2016: 43-53; Sevil, 2016:10; Çakır, 2017: 38-42). Buradan, rekreasyon olgusuyla ilgili olarak; rekreasyonun insani bir şey olduğu ve bir rekreasyon olayından söz edebilmek için de belirli bir aktivitenin salt aktivite olmaktan öteye geçip bireyleri

ruhsal ve zihinsel açıdan kuşatarak onlarda olumlu bir etki yaratması gerektiği bulgularına ulaşılmaktadır.

### **Elektronik Boş Zaman Uygulamalarına İlişkin Bulgular**

İkinci aşama olarak, postmodern dünyadaki boş zaman eğilimlerinden birini oluşturan elektronik boş zaman uygulamalarının ve bu uygulamaların alan yazına ne şekilde yansıdığı bir değerlendirme yapılmıştır. Değerlendirme sonucunda; günümüzde boş zaman değerlendirme biçimlerinin oldukça farklılaştığı (Aytaç, 2004: 117; Nimrod ve Adoni, 2012: 32; Aylan ve Aylan, 2020: 2751), gelişen teknolojiye bağlı olarak bilgisayar, cep telefonu, tablet, internet ve sanal gerçeklik gözlüğü gibi elektronik cihazlarla yapılan aktivitelerin artık bireylerin boş zamanlarını değerlendirme biçimi haline geldiği (Esentaş vd., 2018: 71) ve bu aktivitelerin, fiziksel gerçeklik olgusundan ayrılarak hayali dünyalarda yaratılan sanal gerçekliğe dönüştüğü (Özkeroğlu ve Akyıldız Munusturlar, 2020: 6) bulgularına ulaşılmıştır. Diğer yandan, elektronik boş zaman aktivitelerinin en önemli özelliğinin de katılımcılarına “sanal gerçeklik deneyimini” yaşatması olduğu (Nimrod ve Adoni, 2012: 32-40) görülmüştür. Buna göre, elektronik ortamlarda yaratılan kurgusal mekanlarda katılımcıların, fiziksel olarak gerçek olmayan ama zihinlerinde gerçekmiş gibi hissederek “-mış gibi” deneyimler yaşadıkları bilgilerine ulaşılmaktadır. Elektronik boş zaman uygulamalarının alan yazındaki karşılığına bakıldığında ise bu uygulamaları kapsayan rekreasyon olgusunu açıklamaya çalışan çalışmaların olduğu görülmektedir. Ancak bu çalışmalarda, elektronik aktivitelerin hem sanal rekreasyon bağlamında ele alındığı hem de dijital rekreasyon olarak değerlendirildiği, ayrıca sanal rekreasyon ve dijital rekreasyon kavramlarına ilişkin tanımlama çalışmalarının yer aldığı ulaşılan diğer bulgular arasındadır.

### **Dijital ve Sanal Kavramlarına İlişkin Bulgular**

Üçüncü ve son aşamada ise bu çalışmanın amacına ulaşma konusunda önemli görülen sanal ve dijital kavramları, kelime anlamları ile ele alınmış ve önüne geldikleri sözcüğe kattıkları anlamlar açıklanmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda, “dijital” kavramı ile ilgili olarak; bu kavramın 0 ve 1 rakamları ile alakalı elektronik cihazlardaki bir yazılım işlemi olduğu ve bu işlem sonucunda oluşan elektronik bilgi ve imgelerden meydana gelen uygulamaları içerdiği (Özpençe, 2014: 59-60; Özbaş Anbarlı, 2019: 81; Seyitoğlu, 2019: 10; www.oxfordlearnersdictionaries.com; sozluk.gov.tr) bulgularına ulaşılmıştır. Bu bulgulardan yola çıkarak, dijital kelimesinin, önüne geldiği sözcüğe de “0 ve 1 rakamları ile elektronik cihazlarda yazılım süreci sonunda üretilen” anlamını kattığı görülmüştür. Bu açıdan değerlendirildiğinde, dijital kelimesinin, katılımcının yapmış olduğu elektronik aktivitelerin “üretim yönüyle” ilgili olduğu ve “aktivitenin kendisini” nitelediği gerçeği ortaya çıkmaktadır. “Sanal” kavramı ile ilgili olarak ise bu kavramın, elektronik aktivitelerin üretim yönünden ziyade “tüketilmesi” ile alakalı olduğu, katılımcının o aktiviteyi tüketmesi yoluyla bir “deneyim” yaşaması ile “zihin dünyasında” yaratılan kurgusal mekanlar içerdiği ve katılımcının zihninde “gerçekmiş hissi” yarattığı (Çavuşoğlu, 2004: 318; Türker, 2005: 1; Bostan, 2007: 88; Mercan, 2010: 4; Yeniyanan Yıldırım vd., 2017: 3; www.oxfordlearnersdictionaries.com; sozluk.gov.tr) bulgularına ulaşılmıştır. Bu bulgulardan, sanal kavramının deneyimsel bir anlamı ifade ettiği ve algı yönetimini ilgilendiren bir süreç olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla, sanal kelimesinin, katılımcının yapmış olduğu aktiviteden ziyade, o aktivitenin bireyin zihninde meydana getirdiği etkiyi ve bu etki sonucunda zihninde yaşadığı algı değişikliğini nitelediği görülmektedir.

Dijital ve sanal kavramları ile alakalı elde edilen bulgular incelendiğinde, her iki kavram arasında anlamsal birtakım farklılıkların olduğu ve önüne geldikleri sözcüklere farklı anlamlar kattıkları anlaşılmaktadır. Bulgulara göre bu iki kavram arasındaki anlamsal farklılık Tablo 1’de gösterilmiştir.

**Tablo 1.** Dijital ve Sanal Kavramları Arasındaki Anlamsal Farklılık

Dijital	Sanal
Elektronik cihazlardaki 0 ve 1 rakamları ile ilgilidir	Bireyin algısı ile ilgilidir
Sayısal bir özellik taşıır	Zihinsel ve psikolojik bir özellik taşıır
Mekaniktir	İnsanidir
Elektronik aktivitenin üretim boyutunu ilgilendirir	Elektronik aktivitenin tüketim (deneyim) boyutunu ilgilendirir
Aktivitenin nasıl üretildiği ve bir etkinliğe nasıl dönüştüğü sürecine odaklanır	Aktivitenin deneyimlenmesi ile bireyin zihninde ve ruhsal durumunda nasıl bir değişiklik yaşandığı sürecine odaklanır
Aktivitenin kendisini niteler	Aktivitenin bireyde bıraktığı ruhsal etkiyi ve zihinsel algı değişikliğini niteler

Tablo 1 incelendiğinde, dijital ve sanal kavramlarının ifade ettikleri anlamsal farklılık daha net görülmektedir. Tabloya göre, dijital kavramının, elektronik cihazlar içerisindeki sayısallaştırılmış yazılım süreci sonunda oluşturulan elektronik aktiviteleri nitelediği; buna karşın sanal kavramının, dijital süreçte üretilen bu aktivitelerin katılımcılar tarafından deneyimlenmesi sonucunda onların ruhsal durumlarında yaptığı etkiye ve zihinlerinde yarattığı algı değişikliğine odaklandığı anlaşılmaktadır. Dolayısıyla, dijital kavramı, mekanik bir özellik taşıırken; sanal kavramının insani bir boyut taşıdığı da ulaşılan bulgular arasındadır.

## TARTIŞMA ve SONUÇ

Elektronik boş zaman uygulamalarının ele alındığı çalışmada, bu uygulamaları içeren rekreasyon olgusu üzerine kavramsal bir değerlendirme yapılmıştır. Değerlendirme sonucunda, araştırmanın amacına uygun bulgulara ulaşılmıştır. Çalışmada, dijital ve sanal kavramlarının farklı anlamları ifade ettikleri ve önüne geldikleri kelimeye farklı anlamsal değerler yükledikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda, dijital kelimesinin, teknolojik cihazlarda üretilen elektronik aktivitenin kendisini niteleyip sayısal ve mekanik bir özellik taşıırken; sanal kelimesinin, üretilmiş olan elektronik aktivitelerin katılımcıların ruhsal durumlarında ve zihinsel algılarında yaratılan değişikliğe odaklandığı ve bu yönüyle insani bir özellik taşıdığı bilgisi elde edilmiştir. Buna göre, dijital kavramı bir aktivitenin elektronik cihazlardaki üretim süreciyle ilgilenirken; sanal kavramı, üretilen bu aktivitelerin tüketilmesi ve deneyimlenmesi süreciyle ilgilenmektedir. Bu kavramlar rekreasyon sözcüğüyle birlikte kullanıldığında ise “dijital rekreasyon” ve “sanal rekreasyon” kullanımları ortaya çıkmaktadır.

Rekreasyon kelimesini öncelikle “dijital” sözcüğü ile birlikte kullanmak gerekirse, “dijital rekreasyon” şeklinde kullanılabileceği, bu kullanımıyla “elektronik cihazlarda 0 ve 1 rakamlarının yazılımla oluşturulmuş” bir elektronik aktiviteyi vurguladığı ve burada aktivitenin kendisinden bahsedildiği görülmektedir. Buna göre, dijital kelimesi esas olarak “elektronik aktivitelere” bir anlam yüklemektedir. Dolayısıyla, dijital rekreasyon kavramının,

daha çok elektronik boş zaman uygulamalarının kendilerini ifade etmek amacıyla kullanılmasının, dijital kavramının taşıdığı özellik ve rekreasyon olgusuna kattığı anlam bağlamında daha uygun olacağı düşünülmektedir. Konuya bu açıdan yaklaşıldığında, dijital kelimesinin, bu uygulamaları içine alan rekreasyon deneyiminden ziyade bu uygulamaların kendilerini belirtmek için kullanılması önerilmektedir. Örneğin, bu uygulamalar için dijital oyun, dijital spor ve dijital tur gibi kullanımların daha doğru olacağı düşünülmektedir.

Rekreasyon kelimesini nitelemek üzere “sanal” sözcüğü kullanıldığında, bu kullanımın “sanal rekreasyon” şeklinde olacağı görülmektedir. Bu kullanımda ise rekreasyon ile katılımcının, “elektronik cihazlarda üretilen dijital aktiviteleri, bu ortamlarda yaratılan kurgusal mekanlarda gerçek olmayan fakat ‘gerçekmiş gibi’ hissi ile yaşadığı deneyim” olduğu anlaşılmaktadır. Buna göre, sanal kelimesi, elektronik aktivitenin kendisinden ziyade katılımcının o aktiviteyi deneyimlemesi ve bu deneyim sonucunda zihninde meydana gelen algı değişimini belirtmektedir. Bu yönüyle bu kavramın, sayısal ve mekanik özelliklerden çok insani bir nitelik taşıdığı anlaşılmaktadır. Diğer yandan, bir aktivitenin yalnızca bir etkinlik olma özelliğinden çıkarak rekreasyon olarak kabul edilebilmesi için, katılımcı tarafından deneyimlenmesi ve katılımcıya zihinsel ve ruhsal bir fayda sağlaması gerektiği bilinmektedir. Buradan, rekreasyonun salt bir aktiviteden ibaret olmadığı, bu aktivitenin ötesine geçerek bireyi ruhsal ve zihinsel açıdan kuşattığı ve birey üzerinde olumlu etkiler yarattığı anlaşılmaktadır. Böylece, rekreasyon ve sanal kavramlarının her ikisinin de bireyi, bireyin yaşadığı aktivite deneyimlerini ve bu deneyimlerden elde ettiği psikolojik ve zihinsel çıkarımları ilgilendirdikleri görülmektedir. Bu yönüyle ele alındığında, sanal kavramının rekreasyon olgusunun yapısına daha uygun olduğu düşünülmekte ve elektronik boş zaman uygulamalarının deneyimlenmesi ile ilgilenecek bir rekreasyon çeşidi olması sebebiyle “sanal rekreasyon” ifadesinin kullanılması önerilmektedir.

Çalışmanın sonucunda dijital ve sanal kavramlarından yola çıkarak elektronik boş zaman uygulamalarını içeren rekreasyon çeşidi ile ilgili olarak ortaya atılan önerilerin, konuyla alakalı gelecekte yapılacak yeni çalışmalara yol gösterici olması beklenmektedir. Ayrıca bu önerilerin dikkate alınması ile elektronik boş zaman faaliyetlerinin esasında “sanal rekreasyon” olarak değerlendirilmesi hususuna dikkat çekilmiş olacaktır. Böylece, alan yazında yer alan kavram kargaşasının da önlenmesi sağlanacaktır.

## **KAYNAKÇA**

- Akkaya, D.H. ve Usman, E. (2011). Yok-Mekanla Var Edilmeye Çalışılan ‘Kurmaca Mekan’, *Tasarım + Kuram Dergisi*, 11(12): 67-80.
- Akoğlan Kozak, M. ve Özkeroğlu, Ö. (2018). Turizm ve Rekreasyon Kavramları: Sanal Bakış ile Değerlendirme. II. Uluslararası Sürdürülebilir Turizm Kongresi, 20-22 Eylül 2018, Gümüşhane. ss. 399-409.
- Akoğlan Kozak, M. ve Özkeroğlu, Ö. (2020). Çocuk Oyunlarının Çocuk Rekreasyonu Bağlamında Değerlendirilmesi. World Children Conference, 23-25 Ekim 2020, Ankara. ss. 314-322.
- Akyıldız, M. ve Argan, M. (2012). Boş Zamanlarda Sanal Bir Deneyim Aracı Olarak Facebook. *I. Rekreasyon Araştırmaları Kongresi*, 12-15 Nisan 2012, Kemer, Antalya. ss. 46-56.
- Akyıldız, M. (2015). Özel Gereksinimli Bireylere Yönelik Elektronik Boş Zaman Aktivitelerinin Psikososyal Etkilerine Yönelik Bir Proje. *III. Rekreasyon Araştırmaları Kongresi*, 5-7 Kasım 2015, Eskişehir. ss. 71-76.



- Arastaman, G., Öztürk Fidan, İ. ve Fidan, T. (2018). Nitel Araştırmada Geçerlik ve Güvenirlik: Kuramsal Bir İnceleme, *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1): 37-75.
- Arat, T. ve Baltacıoğlu, S. (2016). Sanal Gerçeklik ve Turizm, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 19(1): 103-118.
- Ardahan, F., Turgut, T. ve Kaplan Kalkan, A. (2016). Serbest Zaman ve Rekreasyon, (Editör) Ardahan, F.: *Her Yönüyle Rekreasyon* içinde (ss. 1-118). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Argan, M. (2007). *Eğlence Pazarlaması*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Aylan, F.K. ve Aylan, S. (2020). Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Rekreatif Faaliyetlere Yansıması: Dijital Rekreasyon, *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4(3): 2746-2760.
- Aytaç, Ö. (2004). Kapitalizm ve Hegemonya İlişkileri Bağlamında Boş Zaman, *C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi*, 28(2): 115-138.
- Bayraktar, E. ve Kaleli, F. (2007). Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları, *Akademik Bilişim*, Ocak-Şubat Sayısı: 1-6.
- Bayraktaroğlu, E. ve Gül Yılmaz, E. (2018). İngilizce 'LEISURE' ve 'RECREATION' Sözcüklerinin Türkiye Türkçesindeki Karşılıkları Üzerine. 9. Lisansüstü Turizm Öğrencileri Araştırma Kongresi, 5-8 Nisan 2018, Gazimağusa, K.K.T.C. ss. 195-199.
- Bostan, B. (2007). *Sanal Gerçeklikte Etkileşim*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Creswell, J.W. (2016). *Nitel Araştırma Yöntemleri*. (Çeviren, Bütün, M. ve Demir, S.B.) (3. Baskıdan Çeviri). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Çakır, O. (2017). Boş Zaman ve Boş Zaman Teorileri, (Editör) Akoğlan Kozak, M.: *Rekreasyonel Liderlik ve Turist Rehberliği* içinde (ss. 4-33). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Çavuşoğlu, M. (2004). Sanal Organizasyonlar ve Elektronik Ticaret, *T.C. Marmara Üniversitesi İ.İ.B.F Dergisi*, XIX(1): 317-334.
- Demiray, U. (1986). *Açıköğretim Fakültesi Öğrencilerinin Boş Zamanlarını Değerlendirme Eğilimleri*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Durmaz, C., Bulut, Y. ve Tankuş, E. (2018). Sanal Gerçekliğin Turizme Entegrasyonu: Samsun'daki 5 Yıldızlı Otellerde Uygulama, *Turkish Journal of Marketing*, 3(1): 32-49.
- Eco, U. (2012). *Günlük Yaşamdan Sanata*. (Çeviren, Atakay, K.) (2. Baskı). İstanbul: Can Yayınları.
- Esentaş, M., Güzel, P. ve Vural, M. (2018). Popüler Kültürde Rekreatif Bir Etkinlik Olarak Dijital Sporlar, *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(1): 71-79.
- Fırat, A.F. (1991). *The Consumer in Postmodernity*. [Online] <https://www.acrwebsite.org/volumes/7141/volumes/v18/NA-18>, [Erişim Tarihi: 04.11.2020].
- Fromm, E. (2006). *Sağlıklı Toplum*. (Çeviren, Salman, Y. ve Tanrısever, Z.) (4. basım). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Güven, E. ve Yıldız, G. (2012). Sanal Bir Ülkenin Vatandaşı Olmak, *E-Journal of New World Sciences Academy*, 7(3): 192-204.
- Hacıoğlu, N., Gökdeniz, A. ve Dinç, Y. (2015). *Boş Zaman ve Rekreasyon Yönetimi Örnek Animasyon Uygulamaları* (Üçüncü Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık.

- Hazar, A. (2014). *Rekreasyon ve Animasyon* (Genişletilmiş 4. Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Karaküçük, S. (2005). *Rekreasyon: Boş Zamanları Değerlendirme* (Beşinci Baskı). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Karaküçük, S. ve Akgül, B.M. (2016). *Ekorekreasyon: Rekreasyon ve Çevre*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Karaküçük, S. ve Gürbüz, B. (2007). *Rekreasyon ve Kent(li)leşme*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kart, E. (2014). Boş Zamanın Çoklu Tüketim Mekanı Olarak İnternet ve Yeni Yaşam Tarzlarının İnşası, *Global Media Journal: TR Edition*, 5(9): 180-218.
- Kayabaşı, Y. (2005). Sanal Gerçeklik ve Eğitim Amaçlı Kullanılması, *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(3): 151-158.
- Kılbaş Köktaş, Ş. (2004). *Rekreasyon Boş Zamanı Değerlendirme* (Genişletilmiş 3. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kurbanoğlu, S.S. (1996). Sanal Gerçeklik: Gerçek Mi, Değil mi?, *Türk Kütüphaneciliği*, 10(1): 21-31.
- Mercan, N. (2010). *Dijital Dünyada Zaman, Mekan, İnsan İlişkileri ve Yabancılaşma*. [Online] <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/Mn34D.pdf>, [Erişim Tarihi: 04.11.2020].
- Munusturlar, S. (2016). Boş Zaman ve Rekreasyon Kavramı. (Editör) Akyıldız Munusturlar, M.: *Rekreasyon Yönetimi* içinde (ss. 2-27). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları.
- Neuman, W.L. (2016). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri Nitel ve Nicel Yaklaşımlar 2*. (Çeviren, Özge, S.) (8. Basım). Ankara: Yayın Odası.
- Nimrod, G. and Adoni, H. (2012). Conceptualizing E-Leisure, *Society and Leisure*, 35(1): 31-56.
- Onat, F. ve Aşman Alikılıç, Ö. (2008). Sosyal Ağ Sitelerinin Reklam ve Halkla İlişkiler Ortamları Olarak Değerlendirilmesi, *Journal of Yaşar University*, 3(9): 1111-1143.
- Oxford Learners Dictionaries (2020). [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/digital\\_1?q=digital](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/digital_1?q=digital), [Erişim Tarihi: 04.11.2020].
- Özbaş Anbarlı, Z. (2019). Dijital Kültür. (Editör) Küçük, M.: *Çevrimiçi İletişim ve Yansımaları* içinde (ss. 76-90). Ankara: Gece Akademi.
- Özkeroğlu, Ö. ve Akyıldız Munusturlar, M. (2020). Elektronik Boş Zaman. (Editör) Akyıldız Munusturlar, M.: *Boş Zamanda Yeni Yönelimler* içinde (ss. 1-30). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Özpençe, Ö. (2014). Dijital Kamusal Mallar, *Sosyo Ekonomi*, 2: 57-80.
- Pretes, M. (1995). Postmodern Tourism: The Santa Claus Industry, *Annals of Tourism Research*, 22(1): 1-15.
- Saçcan, M. (1986). *Rekreasyon ve Turizm*. İzmir: Cumhuriyet Basımevi.
- Sevil, T. (2016). Boş Zaman ve Rekreasyon: Kavram ve Özellikler. (Editör) Kocaekşi, S.: *Boş Zaman ve Rekreasyon Yönetimi* içinde (ss. 2-25). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları.
- Seyitoğlu, Z. (2019). *Türkiye’de Dijital Halkla İlişkilerde Değişen Müşteri Deneyimi: Chatbot Uygulamaları*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Şaylan, G. (2016). *Postmodernizm* (5. Baskı). Ankara: İmge Kitabevi.

- Şener, S., Bahçeli, V., Doğru, H., Sel, Z.G., Ertaş, M., Songür, S. ve Tütüncü, Ö. (2017). Turizm Alanındaki Nitel Araştırmaların Güvenirlik ve Geçerlik Ölçütleri Kapsamında Değerlendirilmesi, *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 28(1): 7-26.
- Tezcan, M. (1982). *Sosyolojik Açından Boş Zamanların Değerlendirilmesi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi.
- Tezcan, M. (1993). *Boş Zamanlar Sosyolojisi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları.
- Türk Dil Kurumu (2019). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. [Online] [http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c5a15e9aa5d57.76600988](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c5a15e9aa5d57.76600988), [Erişim Tarihi: 05.02.2019].
- Türk Dil Kurumu (2020). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. [Online] <https://sozluk.gov.tr/>, [Erişim Tarihi: 04.11.2020].
- Türker, İ.H. (2005). İmgeden Sanal Gerçekliğe, *Anadolu Sanat Dergisi*, 16: 1-6.
- Urry, J. (2009). *Turist Bakışı* (Çeviren, Tataroğlu, E. ve Yıldız, İ.). Ankara: Bilge Su Yayıncılık.
- Urry, J. (2015). *Mekanları Tüketmek*. (Çeviren, Ögdül, R.G.) (2. Baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Yeniyaman Yıldırım, E., Karahan, M. ve Hastürk, E.Y. (2017). Mesleki Eğitimde Yeni Bir Model: Sanal ve Arttırılmış Gerçeklik, *Mesleki Bilimler Dergisi*, 6(3): 700-708.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (Genişletilmiş 10. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, B. (1989). Boş Zaman ve Halk Kütüphanesi: Kavramsal Bir Yaklaşım, *Türk Kütüphaneciliği*, III(4): 200-206.