



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
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



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

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.