

# Bilgi Çağında Dijital Teknoloji ve Pandemi Sürecinin Ortak Eseri: E-Rekreasyon Kavramı Üzerine Kavramsal Bir Değerlendirme

Mehmet Sedat İpar<sup>1</sup>

Hasan Tahsin Kavlak<sup>2</sup>

## Özet

Bu çalışmada rekreasyon kavramının, e-rekreasyon şekline dönüşmesinde teknoloji ve pandemi süreci olmak üzere iki temel faktöre değinilmiştir. Bu faktörlerden ilki olan teknoloji özellikle fiziksel anlamda yapılabilmesi güç olan birçok etkinliğin gerçekleştirilmesine ve yeni bir deneyim yaşanmasına olanak sağladığı için rekreasyon faaliyetleri içerisindeki önemini gün geçtikçe arttırmaktadır. Rekreasyonun e-rekreasyona dönüşmesinde bir diğer faktör ise pandemi süreci olarak görülebilmektedir. Covid-19 kaynaklı pandemi süreci insanları iki farklı rekreatif faaliyete yöneltmiştir. Bunlardan bir tanesi açık alan rekreasyonu olarak da adlandırılabilir olan outdoor rekreasyondur. İkincisi ise teknolojik ortamlardır. Teknolojik ortamlarda rekreasyon faaliyeti olarak, eğitim, deneyim, kültürel ve turizm amaçlı sanal turlardan, e-spor faaliyetlerine, yarışmalardan akraba ziyaretlerine kadar birçok etkinlik gerçekleştirilebilmektedir. Bu bağlamda bu çalışmanın amacı, bilgi çağında dijital teknolojinin gelişmesi ve bununla birlikte Covid-19 pandemisinin etkisiyle yeni bir kavram olarak ortaya çıkan e-rekreasyon kavramını tanımlamak ve e-rekreasyon faaliyetlerine yönelik örnekleri irdeleyerek alanyazına katkı sağlamaktır.

1 Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Turizm Fakültesi, m.sedatipar@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7718-7913.

2 Sorumlu Yazar: Sinop Üniversitesi Turizm Fakültesi, htkavlak@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0036-9652.

## Giriş

Rekreasyon faaliyetleri, insanların özellikle mesleki hayatları başta olmak üzere rutin yaşamları içerisinde tükenen enerjisini ve motivasyonlarını yerine getirmek, işleri veya bireysel kararları ile ilgili bir aşamayı tamamladıktan sonra gelecek diğer aşamaya hazırlamak için önemli bir yaklaşım sağlar. Rekreasyon aynı zamanda insanların duyularını canlandırır, ferahlatıcı ve keyifli hissettirir (Chieh ve Ching, 2012: 402). Rekreasyon bir etkinlikler bütünü olarak birbirinden farklı ortamlarda ve atmosferde gerçekleşebilen bir unsur olarak değerlendirilebilir. Günümüzde durmaksızın gelişen ve farklılaşan teknolojik gelişmelerin yanı sıra özellikle her ne kadar geride kalsa da etkileri hala devam eden Covid-19 pandemi sürecinin bir getirisi olarak rekreasyon faaliyetlerinin gerçekleştiği ortamlarda değişiklikler meydana gelmiştir. Rekreasyon faaliyetleri özellikle Covid-19 sürecinde teknolojik araçlar ve pandemi kaynaklı tam kapanma dönemindeki sokağa çıkma yasakları süresince sanal ortamlarda daha fazla gerçekleştirilmeye başlamış ve elektronik rekreasyon (e-rekreasyon) haline dönüşmüştür.

E-rekreasyon faaliyetleri birbirinden farklı ilgi alanlarına ve birbirinden farklı amaçlara hitap edebilecek özelliktedir. Özellikle bilgi edinme, öğrenme, kişisel gelişim, kişisel sağlık, sosyalleşme, kültürel birikim ve genel kültürü arttırma, jimnastik veya antrenman yaparak zinde kalma, bir olgu veya olay hakkında derinlemesine düşünme, tasarım yapma, resim ve müzik gibi güzel sanatlar alanında kendini geliştirme veya şarkı söyleme teknikleri, diksiyon becerisi arttırma, yemek çeşitlerinin yapım tekniklerini öğrenme gibi birbirinden farklı amaçlara yönelik onlarca e-rekreasyon faaliyeti sayılabilir. Bütün bu faaliyetlere bizzat katılan veya dinleyici olarak katılım sağlayan bireyler diğer taraftan teknoloji bağımlılığı boyutunu bir kenara koyarak sosyalleşme ve ortak bir paydada birleşerek motivasyon sağlama konusunda da önemli bir fayda sağlayacaktır. Gelişen dijital teknolojilerin, e-rekreasyon faaliyetlerinin farklı formatlarda bireylerin hayatlarında çok daha fazla yer almasını sağlayacağı öngörülmektedir.

## 1. Rekreasyon ve E-Rekreasyon Kavramı

E-rekreasyon kavramı alanyazında görece olarak yeni bir kavram olarak değerlendirilmektedir. Bu kavramın tanımı ise rekreasyon kavramının tanımı ile ilişkilendirilerek gerçekleştirilebilmektedir. Lunberg (1980:4; Akt Gül, 2014:11) rekreasyonu, “pasif veya aktif olarak insanların münferit ya da gruplar halinde sportif, kültüre, doğa ile ilişkili, tarihi amaçlı, etkinlik ve faaliyetlere kişisel hiçbir zorlama ya da baskı altında kalmadan tamamıyla özgür iradesi ile fiziksel ve zihinsel haz almak üzere yapmış olduğu

etkinlikler” olarak tanımlamıştır. Peterson ve arkadaşlarına göre (1990) ise rekreasyon, “insanların boş zamanlarında arzu edilen hedeflere ulaşmalarını sağlayan bir araçtır”. Karaküçük’ün (1999) “kendi içinde değerli olan, kişinin pek çok önemli ihtiyacını karşılayan, dolu ve mutlu bir yaşam aracı” olarak tanımladığı rekreasyon kavramını, Cushman ve Laidler (1990), boş zamanın değerlendirilebileceği ve keyif verebileceği bir aktivite olarak kabul edilmekle birlikte sosyal amaçlar için sosyal olarak organize edilmiş bir sosyal kurum olarak da görüldüğünü ifade etmektedirler. Bununla birlikte elektronik ortamlarda gerçekleştirilen rekreasyon faaliyetleri olarak da isimlendirilebilecek olan e-rekreasyon kavramını, “bireylerin pasif ya da aktif olarak bireysel ya da gruplar halinde boş zamanlarını değerlendirerek zihinsel ve fiziksel haz almak ve sosyalleşmek üzere elektronik platformlarda gerçekleştirdikleri etkinlikler” şeklinde tanımlamak mümkündür.

Rekreasyon kavramının belli özelliklerinin olduğu bilinmektedir. Bu özellikleri temel olarak e-rekreasyon kavramı için de kullanmak mümkündür. Bunun nedeni olarak e-rekreasyon kavramının açık alan rekreasyonu ya da kapalı alan rekreasyonu gibi ismini gerçekleştirdiği ortamdan alması gösterilebilmektedir. Örneğin Gül’ün (2014:55) çalışmasında belirttiği tüm özellikler e-rekreasyon kavramı için de geçerlidir. E-rekreasyon kavramının özellikleri arasında, boş zaman, özgür irade, eylemlilik, plan ya da plansızlık, demografik unsurlardan bağımsızlık, mesleki amaç taşımama, hayal gücü ile çeşitlendirme, kısıtlamalardan uzaklık, evrensellik, toplumsal değerlere uygunluk gibi özellikler yer almaktadır. E-rekreasyon kavramı için bu özellikler incelendiğinde aşağıdaki faktörler dikkate alınmalıdır (Cordes, 2013: 3-4; Hacıoğlu vd., 2009: 31-33; Karaküçük, 1999: 27-37; Kocaeski, 2012: 10-11);

- **Özgür İrade;** elektronik ortamlarda gerçekleştirilen rekreatif faaliyetleri kişinin kendi isteği ile herhangi bir zorlama ya da zorunluluk olmadan gerçekleştirmesini ifade eder.
- **Eylemlilik;** Kişi etken, edilgen ya da ettirgen olarak bir eylemde bulunmalıdır. Örneğin bir oyun içerisinde oyuncu olarak yer alabildiği gibi, o oyunu yönlendiren ya da izleyen de olabilmektedir.
- **Plan ya da Plansızlık;** Rekreatif faaliyetler planlı ya da plansız olarak gerçekleşebilmektedir. Örneğin birey çok önceden planlanmış bir etkinliğine katılabileceği gibi plansız olarak da bir etkinliğe katılabilir.
- **Demografik Unsurlardan Bağımsızlık;** Rekreatif faaliyetlere katılım demografik özelliklerden bağımsız olarak ele alınmalıdır. Bazı oyunlar ya da etkinlikler belirli bir yaş grubuna hitap etse de

diğer yaş gruplarının bu etkinlikler katılımında herhangi bir sınırlama (yasal zorunluluklar dışında) olmamalıdır. Örneğin bilgisayar oyunları genellikle çocuklar ve gençler arasında tercih edilir fakat üçüncü yaş grubuna mensup bir kişinin bu etkinliğe katılmasında herhangi bir kısıtlama bulunmamaktadır.

- **Mesleki Amaç Taşımama;** Rekreatif faaliyetler boş zamanda gerçekleştirilen ve ihtiyaçları karşılamak için zorunlu zaman dilimi içerisinde yapılan işlerden olmamalıdır. Örneğin bir youtuber video çekerken bunu boş zaman etkinliği olarak değil para kazanmak için bir meslek olarak yaptığından bu etkinlik rekreatif bir faaliyet olarak kabul edilmemektedir. E-rekreasyon denildiğinde en fazla akla gelen bilgisayar oyunları için de bu kural geçerlidir. Eğer oyun boş zaman değerlendirmesi için değil para kazanmak için gerçekleştiriliyor ve bir meslek haline dönüşmüş ise rekreatif bir faaliyet olarak kabul edilmemektedir.
- **Hayal Gücü İle Çeşitlendirme;** rekreasyonun özellikleri çerçevesinde ele alındığında rekreatif faaliyetlerin sınırsız şekilde çeşitlendirilebileceği söylenmektedir. E-rekreasyon kavramında da aynı durumdan söz etmek mümkün iken bir kısıttan da söz edilebilir. Bu kısıt hayal gücü ile geliştirilen rekreatif faaliyetin dijital bir alt yapıya sahip olması şeklinde açıklanabilmektedir.
- **Kısıtlamalardan Uzaklık;** rekreatif faaliyetler gerçekleştirilirken bireyler için mekân, zaman, duygu ve düşünce kısıtından bahsedilmemektedir. Fakat e-rekreasyon kavramında teknoloji odaklı ve dijital alt yapıya sahip olması gereken etkinliklerden bahsedildiği için mekan sanal ortam olarak kısıtlanmakta fakat sanal ortama ulaşılacak mekanda bir kısıtlamadan söz edilememektedir. E-rekreasyon faaliyetine katılacak kişiler ev, iş yeri, internet cafe vb herhangi bir mekândan sanal ortamlara bağlanabilmektedir.
- **Evrensellik;** Rekreatif faaliyetlerin evrensel olma özelliği e-rekreasyon kavramında gerçek anlamına ulaşmaktadır. E-rekreasyon faaliyetleri, Dünyanın neresinde olursa olsun uygun alt yapıya sahip tüm bireylerin rekreatif faaliyetlere katılımına imkân sunmakta ve bu bireylerin ortak paydada buluşmasını sağlamaktadır.
- **Toplumsal Değerlere Uygunluk;** rekreatif faaliyetlerde olduğu gibi e-rekreasyon faaliyetlerinde de etkinliklerin toplumun örf, ahlak ve manevi değerlerine uyumlu olması gerekmektedir.

## 2. Rekreasyon ve Dijital Teknoloji İlişkisi

Medya ve eğlence sektöründe meydana gelen teknolojik değişiklikler insanların boş zaman faaliyetlerini de doğrudan etkilemiştir. Örneğin sinemanın gelişmesi ile birlikte insanlar sinema salonlarına gitmeye ve boş zamanlarını buralarda değerlendirmeye başlamışlardır. Fakat televizyonun gelişmesi ve geniş kitlelere ulaşması sinemayı ikinci plana atmış ve insanlar evlerinde daha fazla vakit geçirmişlerdir. Bu gelişme ile birlikte kitle iletişim araçlarının kullanımının boş zaman aktivitelerine egemen olduğunu söylemek mümkündür. 1980'li yıllarda ilk kişisel bilgisayarın kullanımı çevrimdışı oyunlarla gerçekleşmiştir. Daha sonra bilgi arama elektronik posta kullanımı gibi hususlarla daha geniş kitlelerde bilgisayar kullanımı yaygınlaşmıştır. İnternet teknolojilerin bilgisayarlarla sınırlı kalmayıp mobil cihazlarda da kullanımı ise bir devrim niteliğinde boş zaman aktivitelerini etkilemiştir. (Ciochetto, 2015). Teknolojinin hızlı gelişimi ve değişimi sadece rekreasyonel faaliyetleri değil rekreasyonel faaliyetlerin uygulama şeklini de değiştirmiştir.

Teknoloji ve rekreasyon arasındaki ilişkinin ilk olarak rekreasyon faaliyetlerinde teknolojinin kullanımı ile başladığını söylemek mümkündür. Bu ilişki zamanla evrim geçirerek rekreasyon faaliyetlerinin teknolojik ortamlarda gerçekleşmesi şeklini başka bir deyiş ile e-rekreasyon şeklini almıştır. Bu değişimi içeren birçok örnekten söz etmek mümkündür. Örneğin müze gezileri bir rekreatif faaliyet olarak ele alındığında müzelerde kullanılan kiosklar rekreasyon faaliyetlerinde teknolojinin kullanılmasına bir örnek olarak gösterilebilmektedir. Yine müze gezilerinde kullanılan ve farklı dillerde müzedeki eserler hakkında bilgi veren kulaklıklar da rekreatif faaliyetlerde teknolojinin yardımcı bir unsur olarak kullanılmasına örnek verilmektedir. Diğer yandan sanal müze gezileri düşünüldüğünde bu etkinlik de e-rekreasyon faaliyeti olarak değerlendirilebilmektedir. Bu değişimin bir başka versiyonu olarak birçok kişinin ortak bir mekân içerisinde aktif ya da pasif olarak gerçekleştirdiği etkinliklerin, ev, ofis gibi daha bireysel mekânlara taşınması şeklinde gerçekleşmiştir. Örneğin 1990'lı yıllarda faaliyet gösteren atari salonları toplu şekilde aynı mekân içerisinde oyun oynama ya da izleme imkânı sunarken, teknolojik gelişmeler sonucu ortaya çıkan bireysel oyun konsolları bu salonların kapanmasına veya playstation kafe gibi farklı işletmeler ile yaşam bulmasını beraberinde getirmiştir. Ya da katılımcı sayısı aile bireyleri veya yakın arkadaşlardan oluşan daha ne izole etkinliklerin gerçekleştirilmesini sağlamıştır. Bu kapsamda rekreasyon ve teknoloji ilişkisinin, özellikle teknolojinin dijitale evrilmesi ile yardımcı unsur olarak başladığı yolculukta ana kahramana dönüştüğü bir hal almıştır.

Teknoloji ve rekreasyon arasındaki ilişki sadece olumlu bir seyirde işlememektedir. Özellikle bu kapsamda açık alan rekreatif faaliyetlerinin çekicilik unsuru olan doğal çevrenin veya insanın doğa ile olan etkileşiminin teknoloji ile sorunlu bir ilişkisi olduğu da söylenebilir. Katz (1998) bu problemi “Teknoloji, manipüle edilecek, kontrol edilecek, işlenecek veya başka şekilde kullanılacak bir nesne olmadıkça doğal dünyayı görmezden gelir” şeklinde açıklamıştır. Lindell’in (2014) aktardığına göre ise David Strong 1995’te yayımlanan “Crazy Mountains” isimli kitabında “teknolojik cihazların dağlarda yaşanan deneyimi zayıflattığını ve insanları yerin derinlikleri ile karşılaşma olasılığından koruduğu” konusunda yakınmaktadır.

### 3. Rekreasyon ve Covid19 Pandemisi Süreci

Büyük bir virüs ailesi olan Koronavirüsler, soğuk algınlığı gibi hafif ya da SARS, MERS gibi ciddi hastalıklara neden olabilmektedir. İnsandan insana bulaşan ya da hayvandan insana bulaşan türlere sahip olan bu virüs ailesinin son tanımlanan üyesi 2019-nCov ‘dur. Bu Koronavirüs türü 31 Aralıkta Çin’in Wuhan şehrinde görülmüş ve 7 Ocak 2020’de insanlarda daha önce görülmemiş bir tür olarak kayıtlara geçmiştir (Zheng, 2020). Covid19 olarak isimlendirilen bu tür Dünya Sağlık Örgütü tarafından 30 Ocak tarihinde “uluslararası boyutta halk sağlığı acil durumu”, 11 Mart tarihinde küresel salgın yani pandemi olarak tanımlanmıştır (T.C. Sağlık Bakanlığı, 2020: 5).

Covid-19’un pandemi olarak tanımlanması ile birlikte birçok ülke önce sınırlarını kapatmaya başlamış, bunu şehirlerin kapanması izlemiş en son ise sokağa çıkma yasakları gündeme gelmiştir. Pandeminin sağlık sistemi hazırlıklı olmayan İtalya, İspanya gibi ülkelerde yarattığı sonuçlar insanları korkutmaya başlamış ve yasaklar ve kısıtlamalar haricinde de insanlar kendilerini izole etmeye başlamışlardır. Bu izolasyon sürecinin uzaması sonucu yeni çareler aranmış, yeni normal adı verilen uygulamalar geliştirilmiştir. Bu yeni normaller çerçevesinde öncelikle aile ve akraba ilişkileri ile iş toplantıları çevrimiçi ortamlara taşınmış, evlerinde vakit geçirmek zorunda kalan insanlara yönelik ise yine çevrimiçi etkinlikler düzenlenmeye başlanmıştır. Zamanla bilimsel toplantılar, kongreler, konferanslar, paneller ve söyleşiler gibi birçok etkinlik çevrimiçi statüye kavuşmuştur. İnsanlar seyahat kısıtlamalarını aşmak için de dijital teknolojilerden faydalanarak bir rekreasyon faaliyeti özelliği taşıyan uygulamalar ile rekreasyonun bireyler üzerindeki olumlu etkilerini deneyimleme yoluna gitmişlerdir.

E-rekreasyon faaliyetleri olarak nitelendirilen bu etkinlikler denildiğinde ilk olarak e-spor ya da dijital oyunlar akla gelmektedir. Fakat e-rekreasyon faaliyetlerini bu alanlarla sınırlamak doğru değildir. E-rekreasyon

faaliyetlerinin içerisinde dijital oyunları barındırması ile birlikte geleneksel rekreatif faaliyetlerin elektronik ortamlara aktarılması şeklinde de gerçekleştirilebilmektedir. Hazar (2009:29) rekreatif faaliyetleri müzikal etkinlikler, sportif faaliyetler, oyunlar, sanatsal etkinlikler, beceri gerektiren etkinlikler, doğa etkinlikleri sosyal ve kültürel etkinlikler başlıklarında ele almaktadır. Bu başlıkların neredeyse tamamının e-rekreasyon faaliyetleri için de geçerli olduğunu söylemek mümkündür. YouTube, Instagram, Facebook); bir uygulama veya çevrimiçi olarak abone fitness programlarına katılım sağlanan Centr ve MyFitnessPal; Zoom gibi platformlar aracılığıyla kolaylaştırılmış çevrimiçi canlı veya kayıtlı dersler (örneğin dans, spor eğitimi ve fitness dersi); katılımcıların becerilerini sürdürmeleri için spor organizasyonları tarafından tasarlanmış spor veya aktiviteye özgü uygulamalar (örneğin TeamBuildr); aktif elektronik oyunlar (örneğin Xbox Kinect); çevrimiçi veya dijital eğitim veya yarış platformları (örneğin Zwift, FullGaz ve Rouvy) her biri e-rekreasyon faaliyetlerinin gerçekleştirildiği alanlardır (Parker, 2021). Bu kapsamda pandemi sürecinde başlayan e-rekreasyon faaliyetlerine birbirinden farklı örnekler verilebilir. Bu örnekler aşağıdaki gibi gruplandırılabilir;

**Sanal Spor Etkinlikleri:** Başta FIFA olmak üzere NBA, 2K ve VR teknolojisi ile bireylerin fiziksel oyunları dijital ortamda deneyimlemesi ve bu deneyimleri daha da ileriye taşıyarak e-spor yarışmalarına katılması veya izleyici olması (Fortnite, League of Legends, Among Us vb.) sıklıkla gözlemlenmeye başlamıştır. Spor tutkunlarının bu sayede gerçekçi bir oyun deneyimi ile rekreatif faaliyetler yapabilmesine olanak sağlar. Birinci şahıs nişancı oyunları (fps), çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası oyunları (moba), gerçek zamanlı strateji oyunları (rts), spor simülasyonları, savaş kraliyet oyunları (battle royal) bunlara birer örnek olabilir (Şengül Gültekin ve Kaçay, 2024: 42). Bunun yanı sıra sanal gerçeklik oyunları da birer e-spor ve dolayısıyla e-rekreasyon etkinliği olarak ele alınabilir. Bu kapsamda BOXVR, Beat Saber gibi oyunlar (Rubio-Arias, 2024) bireylere ritm ve hareket duygusu da katarak hem fiziksel olarak etkileşimde kalmasını hem de ruhsal dinginlik kazanmasını sağlar.

**Müzikal Etkinlikler:** Pandemi sürecinde yerel ve uluslararası birçok sanatçının ve grubun çevrimiçi konserler verdiği ve insanların ücretli ya da ücretsiz olan bu konserleri evlerinden izledikleri bilinmektedir. Örneğin Fransa da bir orkestra üyeleri çevrimiçi şekilde bir araya gelerek YMCA'nın Village People parçasının orkestra versiyonunu icra etmişlerdir. Opera sanatçısı Andrea Bocelli Milano Duomo Katedralinde tek kişilik konser vermiş, pandemi nedeniyle katılımcı alınmayan konser youtube üzerinden canlı yayınlanmıştır (EURONEWS, 2020). İstanbul'da 2020 yılında



pandemi nedeniyle sokağa çıkma yasakları uygulandığı dönemde 1 Mayıs işçi Bayramı etkinliği kapsamında sanatçı Ali Tufan Kırış yerin 72 metre altındaki metro inşaatında konser vermiş ve sosyal medyadan canlı olarak yayınlanmıştır (NTV, 2020).

**Sportif Faaliyetler:** Pandemi sürecinde spor salonlarının kapatılması ya da insanların spor salonlarına gitmekten çekinmesi sebebi ile bazı işletmeler internet teknolojileri aracılığı ile çevrimiçi fitness dersleri, atletizm dersleri, yoga dersleri, dans dersleri birçok etkinlikler organize etmişlerdir. Bu etkinliklerin bir kısmı ücretli olurken bir kısmı ise her ne kadar çevrimiçi de yapılsa ücret veya üyelik kapsamında gerçekleştirilmiştir. Youtube başta olmak üzere peloton, zoom veya zwift gibi uygulamalar üzerinden düzenlenen canlı yoga dersleri ve spor seansları ile bireylerin pandemi öncesi yaşam alışkanlıklarını devam ettirmesi ve fiziksel aktivitelerinden geri kalmamasını amaçlayan bu etkinlikler pandemi sonrasında da devam etmektedir. Arttırılmış gerçeklik gözlükleri ile roller coaster simülasyonu kullanarak yapılan etkinlikler yine bu kapsamda bir örnektir. Diğer taraftan kamu veya özel kuruluşlar tarafından geliştirilen mobil uygulamalar da (Hisapp, Niketraning club, Myfitnesspal vb.) e-rekreasyon faaliyetlerine katılımı sağlamayı amaçlamıştır (Bozdemir, 2021; Karavelioğlu, 2024:63).

**Sanatsal Etkinlikler:** Sanatsal özellik taşıyan e-rekreasyon faaliyetleri yine oldukça farklı kapsamda değerlendirilebilir. Gastronomi odaklı etkinliklerden, bir çalgı aleti veya şan eğitimine, el işi örgülerden heykel ve seramik yapımına kadar birçok etkinlik bu kapsamda incelenebilir. E-rekreasyon faaliyetleri bağlamında bu aktivitelere yönelik açılan online kurslar örnek gösterilebilmektedir.

**Doğa Etkinlikleri:** Bu başlıkta yer alan e-rekreasyon faaliyetlerine yönelik örnekler her ne kadar doğanın veya doğal kelimesinin sözlük anlamı ile pek örtüşmüyor olsa da sanal olarak simülasyonlar üzerinden gerçekleştirilen yenilikçi etkinlikler bu kapsamda incelenmektedir. Sanal gerçeklik gözlükleri ile Amazon Ormanlarında bir gezi gerçekleştirmek veya daha basit bir form olarak Google earth veya Street view görüntüleri ile gezintiler yapabilmek bu etkinliklere bir örnek olarak verilebilir. Yine dijital kampçılık uygulamaları ile rota ve güzergâh oluşturma, kampçılık eğitimlerine katılma gibi etkinlikler de doğa e-rekreasyon etkinliklerine örnek olarak verilebilir.

**Sosyal ve Kültürel Etkinlikler:** Kültürel etkinlikler içerisinde çevrimiçi kurslardan sanal müze gezilerine, çeşitli konulardaki kongre ve sempozyumlardan aile buluşmalarına kadar birçok örnekten bahsetmek mümkündür. Google arts&culture kullanılarak Louvre Müzesi'nin gezilmesi bir örnek olarak verilebilir.



**Dijital Sanat Etkinlikleri:** Skillshare, domestika vb. platformlar üzerinden popüler tasarım, mimarlık, resim veya fotoğrafçılık alanlarında dijital çizim eğitimlerine katılmak örnek olarak verilebilir.

**Eğitim Amaçlı Etkinlikler:** Dil öğrenme uygulamaları (Duolingo, Memrise gibi) veya hobi edinmeye yönelik çevrimiçi kursların düzenlenmesi buna örnektir. Bir yemek pişirme, çikolata yapımı, pasta yapımı gibi gastronomi odaklı etkinlikler biçiminde kurgulanabilir.

**E-kitap ve Sesli Kitap Platformları:** Kindle, Storytel gibi uygulamalarla kitap okumak veya dinlemek, Goodreads üzerinden oluşturulan kitap tartışma grupları bu kapsamda örnek olabilir.

Yukarıda sıralanan e-rekreasyon etkinlikleri dijital teknolojilerin sunduğu bir kolaylık olarak özellikle covid19 pandemisi süresinde uygulama imkanı bulmuş ve her ne kadar pandemi dönemi sona erse de tüketicilerin kullanmaya devam ettikleri özellik gösteren rekreasyon etkinlikleri haline gelmiştir. Bu etkinlikleri öncelikle pandemi döneminde kullanan bireylerin pandeminin getirdiği kaygı bozukluğu gibi psikolojik problemlerinde azalma görülmüş, evin içerisinde kapanma sürecinde azalan hareketliliği arttırarak fiziksel iyi olma durumunu sağlamış ve birbirine benzer ilgi alanlarına sahip bireyleri bir araya getirerek sosyal bağlılık düzeylerini de arttırmıştır (Cronshaw, 2022). E-rekreasyon etkinlikleri tüm bunlar için sürdürülebilir bir platform oluşturarak, sosyal, psikolojik ve fizyolojik anlamda destek sağlayan, diğer taraftan da spor ekonomisi, turizm ekonomisi ve bireylerin kültür düzeylerinin artması bakımından da önem taşımaktadır.

## SONUÇ

E-rekreasyon etkinlikleri teknoloji kullanımını odak noktasına alan boş zaman ve eğlence aktivitelerini kapsamaktadır. Burada eğlence kelimesi ile anlatılmak istenen hem aktif hem de pasif katılım durumudur. Kimi birey e-rekreasyon faaliyetlerinde birincil kullanıcı olurken kimisi sadece seyirci olarak bu etkinliklere katılmaktadır. Bu faaliyetler ile fiziksel bir alan sınırlaması olmadan bireylere istediği gibi zaman geçirmelerine olanak tanır. Elbette teknolojik yeniliklerin ve dijitalleşmenin giderek farklı boyutlara ulaşması e-rekreasyon seçeneklerini de zenginleştirecektir. Özellikle günümüzde etkinliği giderek artan yapay zekâ uygulamaları ve metaverse yapılanmalarına erişim arttıkça e-rekreasyon faaliyetleri de daha yaratıcı şekilde bireylerin karşısına çıkacaktır. İnternet teknolojisinin bireyleri yalnızlığa sürüklediği, bağımlılık yarattığı, sosyal anlamda izole hale getirdiği düşüncelerin belki de bir kırılma noktası olarak çevrimiçi aktiviteler ile aynı hobileri veya dünyaya bakış açısını birbiri ile paylaşan bireylerin bu kapsamda kişisel ve sosyal

bakımdan gelişme göstermesi sonucunu da ortaya çıkaracağı ileri sürülebilir. Böylelikle e-rekreasyon faaliyetleri ile bireyler mesleki ve kişisel anlamda da motivasyonu yükselecek ve karar verme yetenekleri de gelişmiş bir toplum üyesi haline geleceklerdir.

## Kaynakça

- Bozdemir, V. A. (2021). Pandemi Döneminde Mobil Sağlık ve Fitness Uygulamaları. Uluslararası Beden Eğitimi Spor Ve Teknolojileri Dergisi, 2(1), 12-28.
- Chieh, L.L. ve Ching, Y.W. (2012). The Factors Affecting Life Satisfaction: Recreation Benefits and Quality of Life Perspectives. Sports & Exercise Research Vol. 14, No. 4, 407-418
- Ciochetto, L. (2015). The impact of new technologies on leisure activities in developed and emerging economies. International and Multidisciplinary Journal of Social Sciences, 4(2), 194-214. doi: 10.17583/rimcis.2015.1565
- Cordes, K.A. (2013). Applications in Recreation & Leisure: For Today and Future. Urbana: Sagamore Publishing.
- Cronshaw, S. (2022). Web workouts and consumer well-being: The role of digital-physical activity during the UK COVID-19 lockdown. Journal of Consumer Affairs, 56(1), 449-464.
- Cushman, G. Ve Laidler, A. (1990). Recreation, leisure and social policy. (Forth Edition). New Zealand: Occasional Paper.
- Gül, T. (2014), Rekreasyona Giriş (Ed: Ali Yaylı) içinde, Rekreasyon Olgusuna Genel Yaklaşım. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Hacıoğlu, N., Gökdeniz, A. ve Dinç, Y. (2009). Boş Zaman ve Rekreasyon Yönetimi: Örnek Animasyon Uygulamaları. Ankara: Detay Yayıncılık
- Hazar, A. (2009). Rekreasyon ve Animasyon, Detay Yayıncılık, Ankara, 29.
- Karaküçük, S. (1999). Rekreasyon ve Boş Zamanları Değerlendirme (3. Baskı). Ankara: Gazi Kitabevi
- Karavelioğlu, B. (2024). Teknolojinin Spor ve Sportif Rekreasyon Üzerine Etkisi: Bir Derleme Makalesi. Spor ve Bilim Dergisi, 2(2), 60-72.
- Katz, C. (1998). Whose Nature, Whose Culture? Private productions of space and the “preservation” of nature. In Braun B. (Ed.) Remaking Reality: Nature at the Millennium (pp.46-63). New York, NY: Routledge.
- Kocaeski, S., Sevil, T., Şimşek., K.Y., Katırcı, H., Çelik, O. ve Çeliksoy, M.A. (2012). Boş Zaman ve Rekreasyon. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Lindell, Sarah K. (2014). Reconciling technology and nature : the use of mobile technology in outdoor recreation. WWU Graduate School Collection. 346. <https://cedar.wvu.edu/wwuet/346> E.T Erişim Tarihi: 12.02.2021.
- Lunberg, D.E. (1980). The Tourist Business. IV. Edition, Boston: CBIPublishing Inc.
- NTV (2020). Kıraç'tan yerin 72 metre altında 1 Mayıs Konseri <https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/kiractan-yerin-72-metre-altinda-1-mayis-konse->

ri,KLOdRtUU5EGjZuC55junnQ/5BbKKR3xiUGXR6m-Vnl33Q, Erişim Tarihi: 22.05.2022.

- Parker K, Uddin R, Ridgers ND, Brown H, Veitch J, Salmon J, Timperio A, Sahlqvist S, Cassar S, Toffoletti K, Maddison R, Arundell L. The Use of Digital Platforms for Adults' and Adolescents' Physical Activity During the COVID-19 Pandemic (Our Life at Home): Survey Study. *J Med Internet Res.* 2021 Feb 1;23(2):e23389.
- Peterson, G., Driver, B. and Brown, P. (1990). The benefits and costs of recreation: dollars and sense. In *Economic Valuation of Natural Resources: Issues, Theories and Applications* (R. Johnson and G. Johnson, eds), pp. 7–24. Colorado: Westview Press.
- Rubio-Arias, J.Á., Verdejo-Herrero, A., Andreu-Caravaca, L. et al. Impact of immersive virtual reality games or traditional physical exercise on cardiovascular and autonomic responses, enjoyment and sleep quality: a randomized crossover study. *Virtual Reality* 28, 64 (2024)
- Şengül Gültekin, G. ve Kaçay, Z. (2024). Dijital Çağda Spor Taraftarlığı: Dijital Dönüşümün Etkileri. *ÇOMÜ Spor Bilimleri Dergisi*, Cilt:7 (3), 34-52.
- T.C. Sağlık Bakanlığı (2020). Covid-19 (sars-cov-2 enfeksiyonu) genel bilgiler, epidemiyoloji ve tanı, Bilimsel Danışma Kurulu Çalışması, Ankara. <https://covid19.saglik.gov.tr/Eklenti/39551/0/covid-19rehberigenelbilgilerpidemiyolojivetanipdf.pdf>, Erişim Tarihi: 10.06.2022.
- TR.EURONEWS (2020). Covid-19 krizine müzikle direniş: Çevrimiçi ve balkon konserleri, <https://tr.euronews.com/2020/04/14/covid-19-krizine-muzikle-direnis-cevrimici-ve-balkon-konserleri>, Erişim Tarihi: 26.06.2022.
- Zheng, J. (2020). SARS-CoV-2: an Emerging Coronavirus that Causes a Global Threat. *International Journal of Biological Sciences*, 16(10), 1678-1685. <https://doi.org/10.7150/ijbs.45053>.