



Türk Turizm Araştırmaları Dergisi

2020, 4(3): 2746-2760.

DOI: [10.26677/TR1010.2020.507](https://doi.org/10.26677/TR1010.2020.507)

ISSN: 2587-0890 Dergi web sayfası: <https://www.tutad.org>



ARAŞTIRMA MAKALESİ

Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Rekreatif Faaliyetlere Yansıması: Dijital Rekreasyon

Dr. Öğr. Üyesi F. Kübra AYLAN, Selçuk Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Konya, e-posta: kubraceliloglu@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6703-2934>

Dr. Öğr. Üyesi Serkan AYLAN, Selçuk Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Konya, e-posta: serkaylan@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7262-4440>

Öz

Son yıllarda internetin ve teknolojinin hızla gelişmesi ile birlikte ortaya çıkan sanal ve artırılmış gerçeklik kavramları, birçok alanda olduğu gibi turizm ve rekreasyon sektöründe de kullanılmaya başlanarak dönüşüme yol açmıştır. Bu bağlamda çalışmanın amacı, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik alt yapısı sayesinde ortaya çıkan dijital rekreasyon kavramının kapsamını belirlemek ve dijital rekreasyon faaliyetlerini sınıflandırmaktır. Bu amaç doğrultusunda çalışmada, dijital rekreasyon kavramı, dijital rekreatif faaliyetlerinin uygulama örnekleri araştırılmış olup, elde edilen veriler neticesinde dijital rekreasyon faaliyetleri sınıflandırılmıştır. Araştırma nitel araştırma yöntemiyle desenlenmiş olup, ikincil verilerden yararlanılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre, dijital rekreasyon kavramı; sanal gerçeklik tabanlı dijital rekreasyon ve artırılmış gerçeklik tabanlı dijital rekreasyon olmak üzere iki temaya ve alt kategorilere ayrılmıştır. Çalışmada, sanal gerçeklik tabanlı dijital rekreasyon faaliyetlerinin sırasıyla en fazla sportif, kültürel ve doğaya yönelik alanlarda, artırılmış gerçeklik tabanlı dijital rekreasyon faaliyetlerinin ise, sportif, kültürel ve sanatsal alanlarda ortaya çıktığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Rekreasyon, Dijital Rekreatif Faaliyetler, Sanal Gerçeklik, Artırılmış Gerçeklik.

Makale Gönderme Tarihi: 31.04.2020

Makale Kabul Tarihi: 02.07.2020

Önerilen Atıf:

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.

© 2020 Türk Turizm Araştırmaları Dergisi.



RESEARCH PAPER

Reflection of Virtual Reality and Augmented Reality Applications to Recreational Activities: Digital Recreation

Assistant Prof. Dr. F. Kübra AYLAN, Selçuk University, Faculty of Tourism, Konya, e-mail: kubraceliloglu@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6703-2934>

Assistant Prof. Dr. Serkan AYLAN, Selçuk University, Faculty of Tourism, Konya, e-mail: serkaylan@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7262-4440>

Abstract

In recent years, the concepts of virtual and augmented reality, which have emerged with the rapid development of internet and technology, have started to be used in the tourism and recreation sector as well as in many other fields. Virtual reality and augmented reality practices led to change and transformation in tourism and recreation activities. In this context, the aim of the study is to determine the scope of the digital recreation concept that arises thanks to the virtual reality and augmented reality infrastructure and to classify the digital recreation activities. In line with this purpose, the concept of digital recreation, application examples of digital recreational activities were researched and digital recreation activities were classified as a result of the obtained data. The research was designed with qualitative research method and secondary data were used. According to the findings of the research, the concept of digital recreation; It is divided into two themes and sub-categories: virtual reality based digital recreation and augmented reality based digital recreation. In the study, it was determined that virtual reality-based digital recreation activities occur mostly in sportive, cultural and nature-oriented areas, and augmented reality-based digital recreation activities occur in sportive, cultural and artistic areas respectively.

Keywords: Digital Recreation, Digital Recreative Activities, Virtual Reality, Augmented Reality.

Received: 31.04.2020

Accepted: 02.07.2020

Suggested Citation:

Aylan, F. K. and Aylan, S. (2020). Reflection of Virtual Reality and Augmented Reality Applications to Recreational Activities: Digital Recreation, *Journal of Turkish Tourism Research*, 4(3): 2746-2760.

© 2020 Türk Turizm Araştırmaları Dergisi.