

Rekreasyon İşletmelerinde Kullanılan Sanal Gerçeklik Teknolojisine Yönelik Kullanıcıların Görüş ve Deneyimlerinin İncelenmesi*

Nur KULAKOĞLU DİLEK, Batman Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Turizm İşletmeciliği Bölümü,
nurkulakoglu@gmail.com, Batman, Türkiye, ORCID: 0000-0002-2115-301X

Öz

Çalışmanın temel amacı, rekreasyon işletmelerinde sunulan sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaların, kullanıcılarında oluşturduğu gerçeklik algısını, yaşanan deneyimin özünü ve kullanıcıların sanal gerçeklik (SG) deneyimlerini keşfetmektir. Bu amaçla çalışma, fenomenolojik araştırma deseni üzerinden kurgulanmıştır. Veriler üç büyük ilde (İstanbul, Ankara, İzmir), Haziran-Ekim 2019 tarihleri arasında, yüz yüze görüşme formu aracılığı ile toplanmıştır. Verilerin analizi tematik analiz ile yapılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre, rekreasyon işletmelerinde sunulan sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaların, kullanıcı tarafından kabul edilmesi; kullanıcıya fayda sağlamasına, eğlence düzeyinin yüksek olmasına ve kullanıcı nezdinde yeni bir gerçeklik algısı oluşturmaya bağlı olmaktadır. Öte yandan deneyimlenen uygulamaların gerçekçi, sürükleyici, faydalı ve eğlenceli olması, katılımcıların tekrar kullanım ve tavsiye niyetlerini yüksek düzeyde etkilese dahi, fiziksel bir deneyimin yerini alamamaktadır. Çalışma, rekreasyon işletmelerinde kendisine giderek daha yaygın kullanım alanı bulan sanal gerçeklik teknolojisine kullanıcıların deneyimleri üzerinden genel bir bakış açısı sunarken, bu kapsamda yapılacak sonraki çalışmalar için de yol gösterici olma niteliği taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Turizm, rekreasyon, sanal gerçeklik teknolojisi, fenomenoloji

Investigation of User Views and Experiences on Virtual Reality Technology Used in Recreation Businesses

Abstract

The purpose of the study is to explore the perception of reality created by the users of virtual reality (VR) technology-based applications offered in recreation businesses, the essence of the lived experience and VR experiences of the users. For this purpose, the study was built on the phenomenological research design. Data were collected in Istanbul, Ankara, Izmir between June and October 2019, through face-to-face interview form. Data analysis was done with thematic analysis. According to the results obtained, the acceptance of the VR-based applications offered in the recreation businesses by the user; it depends on the fact that it benefits the user, has a high level of entertainment and creates a new perception of reality for the user. Besides the fact that the applications experienced are realistic, immersive, useful and entertaining cannot replace a physical experience, even if it affects the reuse and recommendation intentions of the participants at a high level. While the study presents an overview of the VR technology through the experiences of the users, it also serves as a guide for future studies in this context.

Keywords: Tourism, recreation, virtual reality technology, phenomenology

*Bu çalışma, TR Dizin etik kurul izni gerektiren çalışma grubunda yer almamaktadır.

1. Giriş

Günümüzde kitle turizmi yerini, özgün ve farklı deneyimlerin yaşandığı ve eğlence ihtiyacının ön planda olduğu postmodern bir turizm anlayışına bırakmaktadır. Bu kapsamda geliştirilen teknolojiler, toplumsal birçok alanı olduğu gibi turizm sektörünü de etkilemekte, turizmin zamansal ve mekânsal algı ve ilişkilerini dönüştürmektedir. Bu dönüşümün sağlanmasında etkili bir araç olan sürükleyici teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, neredeyse gerçeğinden ayırt edilmesi zor simülakrlar oluşturulmakta ve turistik tüketim üst gerçekliğin yarattığı hedonistik bir yapıya evrilmektedir (Baudrillard, 2014).

Sürükleyici teknolojilerden biri olan sanal gerçeklik; etkileşimli ve dijital bir ortamda kullanıcıya sınırsız gerçek ve gerçek dışı deneyimi üç ve daha fazla boyutlu sunabilen teknolojiyi ifade etmektedir (Balogun vd., 2010). Sanal gerçeklik teknolojisi, var olan ya da fiziksel olarak var olmasa da birey tarafından çeşitli duyuşsal araçlar ve etkileşim unsurları ile gerçek gibi algılanması sağlanan, yeni dijital bir dünya oluşturma potansiyeline sahiptir. Sanal gerçeklik uygulamalarının turizm sektöründe kullanılması; kullanıcıların istedikleri destinasyonu fiziksel olarak gitmeden önce dolaşabilmelerini, konaklama alternatiflerini oradaymış gibi inceleyebilmelerini ve fiziksel olarak yapamayacakları rekreatif faaliyetleri sanal olarak deneyimleyebilmelerini, başka bir deyişle fiziksel bir deneyimin ön izlemesini sağlamaktadır.

Sanal gerçeklik uygulamalarına yönelik çalışmalar incelendiğinde, deneyimlenen uygulamaların kullanıcıları üzerindeki etkisi ve kullanıcıyı kendi gerçekliğinden kopararak nasıl kendi gerçekliğine çekebildiği konusunda bir tartışma eksikliği bulunmaktadır. Bu çalışmanın ana tartışma çerçevesi de bu eksiklikten yola çıkılarak oluşturulmuştur. Türkiye'nin üç büyük şehrinde yer alan ve sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamalar sunan rekreasyon işletmelerinde gerçekleştirilen bu çalışma, sanal gerçeklik fenomenini irdelemek, kullanıcıların sanal rekreasyon faaliyetlerine ilişkin görüş ve deneyimlerini keşfetmek üzere yapılmıştır.

2. Literatür Taraması

Günümüz dijital ve mobil teknolojileri, günlük hayatta önemli ölçüde ulaşılabilirlik, hız, kolaylık ve güvenlik sağlamaktadır. Küreselleşme ile teknolojinin ve kitle iletişim araçlarının hızlı değişen dünyası ve buna bağlı artan mobil kullanıcı sayısı, toplumun teknolojik rasyonalizasyonunu da giderek tetiklemekte ve birçok alanda olduğu gibi turizm sektörünü ve turistik tüketim yapısını da önemli ölçüde etkilemektedir (Jamal & Hill, 2002). Rekreasyon alanında sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamalar; sportif rekreasyon (Bonfert vd., 2022), kültürel ve sanatsal rekreasyon (Roussou, 2001; Wittek & McInnis, 2022), terapatik rekreasyon (Ferguson vd., 2020), turistik rekreasyon (Hobson & Williams, 1995; Guttentag, 2010) gibi çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Bu çalışmada ise çoğunlukla sportif, kültürel ve turistik rekreasyon alanlarına odaklanılmıştır.

İnsan duyuşları ile çeşitli teknolojik yazılım ve donanımları harmanlayarak, kullanıcının gerçeklik algısını değiştiren ve kişinin kendisini üretilen dijital dünyanın içinde hissetmesini sağlayan sanal gerçeklik (Tüzün vd., 2016), postmodern dönemin turizm anlayışına paralel şekilde ortaya çıkmıştır. Belirli bir destinasyona fiziken gitmeden de orada bulunma deneyimi yaşanmasına imkân sağlayan sanal gerçeklik teknolojisi ve bu kapsamda geliştirilen uygulamalar ile kullanıcı, fiziksel olarak hiçbir yerde olmasa da sanal olarak her yerde olabilmektedir. Yazında sanal gerçeklik teknolojisinin; öncelikle birey ve bu teknolojinin kullanıldığı alan olmak üzere iki unsur üzerinde etkilerinin bulunduğu görülmektedir. Teknolojiyi bizzat kullanan birey için sanal gerçeklik uygulamalarının psikolojik ve sosyal etkilerine bakıldığında; sanal ortam içerisindeki birey, hayallerinin gerçeğe dönüştüğü, korku ve kaygının olmadığı ve imkânsızın bile başarılabilirdiği bu ortamda duygusal olarak kendini iyi hissetmekte, fiziksel hayattaki korkularıyla daha rahat yüzleşebilmekte ve yine çeşitli fobilere bağlı sosyal problemleri kolaylıkla yenebilmektedir (North vd., 1997). Bu nedenle, belirli korkuları nedeniyle turistik ya da rekreasyonel faaliyetlere katılamayan bireyler açısından sanal gerçeklik teknolojileri güvenli bir ortam yaratarak, bu korkuların giderilmesinde ya da etkisinin azaltılmasında önemli bir araç olarak kullanılabilir.

Diğer bir unsur da sanal gerçeklik teknolojisinin turizm ve rekreasyon alanında kullanımının yarattığı olumlu etkilerdir. Bu etkiler; turizmin yol açtığı olumsuz etkilerin ortadan kaldırılarak çevresel ve ekonomik sürdürülebilirliğin sağlanabilmesi (Dewailly, 1999), deneyimlerin eğlence unsurunun artırılması (Guttentag, 2010), destinasyonlara ilişkin pazarlama ve tanıtım çalışmalarının etkin şekilde yapılması (Cheong, 1995; Williams & Hobson, 1995), alternatif rekreatif deneyimlerin oluşturulması, yeni cazibe merkezleri yaratılması, turistik bilgiyi somutlaştırması ve ulaşılabilirlik (engelli, yaşlı ve ekonomik anlamda dezavantajlı bireyler için ve uzak, güvenli olmayan, tahrip edilmiş ya da artık mevcut olmayan yerler için) sağlamasıdır (Guttentag, 2010; Hobson & Williams, 1995; Paquet & Viktor, 2005).

Yeni nesil teknolojilerle ilgili sarf edilen sözler, genellikle hayatı ne kadar kolaylaştırdığına ilişkin olmaktadır. Ancak sağladığı tüm faydaların yanında, teknolojinin insan hayatı üzerinde bazı olumsuz etkileri de bulunmaktadır. Bireysel ve toplumsal düzeyde yarattığı söz konusu olumsuz etkiler, elbette turizm gibi öznesi insan olan bir sektöre de yansımaktadır. Gün geçtikçe hayatımızın içinde daha fazla yer almaya başlayan teknolojilerden biri olarak sanal gerçeklik teknolojileri; teknolojik bir sistem olarak, sosyolojik ve psikolojik olarak ve kavramsal açıdan bazı olumsuzluklara yol açabilmektedir.

Teknolojik bir sistem olarak: Özellikle gelişmekte olan ülkelerde yaşanan teknolojik altyapı eksiklikleri, teknolojiye karşı duyulan önyargı, tüketici açısından bu teknolojilerin halen yüksek maliyetli olması ve her ne kadar deneyimlerin oldukça gerçekçi bir simülasyonunu sunsa da fiziksel bir deneyimin ikamesi olamayacağı göz önünde bulundurulmaktadır (Musil & Pigel, 1994).

Sosyolojik ve psikolojik olarak: Turist-çalışan ya da turist-yerli halk etkileşiminin, sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamalarda eş zamanlı olarak gerçekleştirilememesi özellikle kültürel ve sosyal etkileşim eksikliği yaratmaktadır (Cheong, 1995). Ayrıca söz konusu teknolojilerin bireysel olarak birtakım fiziksel ve psikolojik bozukluklara neden olabileceği, toplumsal olarak da sosyalleşme sürecine olumsuz etkilerinin bulunabileceği endişe duyulan bir diğer faktörü yansıtmaktadır (Sharples vd., 2008; Merckx & Nawijn, 2021).

Kavramsal olarak: Turizm araştırmacılarının tartıştığı bir diğer konu, sanal gerçeklik teknolojisi ile deneyimlenen bir yerden başka bir yere gitme halinin, algısal olarak fiziksel bir seyahat gibi kabul edilmesi halinde, turistik faaliyetleri fiziksel hareketlerle sınırlayan mevcut turizm tanımlarının nasıl değişeceği (UNWTO, 2007; Guttentag, 2010). Tüm bu sorulara farklı açılardan cevaplar verilebilmekte ancak sanal gerçeklik teknolojisinin gelecekte turizm sektöründe ve tüm bileşenlerinde önemli değişimler yaratacağı da kaçınılmaz görünmektedir.

3. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Rekreasyon İşletmelerinde Kullanımı

Rekreasyon, bireylerin boş zamanlarında, araçlı, araçsız, açık veya kapalı alanlarda, kent içi veya kent dışında, bir organizasyon içinde ya da dışında zorunlu olmadan seçilen keyif verici her türlü etkinliğe katılımlarından kaynaklı bir boş zaman etkinliği olarak tanımlanmaktadır (Karaküçük, 2008; Öztürk, 2018). Dolayısıyla rekreatif bir etkinliğe katılım kişiden kişiye değişebileceği gibi, özellikleri de zamana, mekâna ya da içeriğe göre farklılaşabilmektedir. Özellikle son yıllarda teknolojinin bir oyun ve eğlence aracı olarak kullanılmaya başlamasıyla birlikte, rekreatif etkinliklerin kapsamı da dönüşüme uğramıştır. Özetle, sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamalar rekreatif etkinliklere katılım konusunda zaman ve mekân değişkenlerini göz ardı ederek, bireyin şartlar uygun olmadığında dahi bir etkinliğe katılımını mümkün kılabilir. Böylelikle rekreasyonel faaliyetlere katılanların yaşı, mesleği, cinsiyeti, sosyal statüsü ya da fiziksel engeli fark etmeksizin zorlu bir kayak ya da dağ tırmanışı, vahşi bir doğada gezi, dünyanın bir ucundaki tarihi bir müzenin ziyareti ve hatta uzayın keşfi bile gerçekleştirilebilmektedir.

Rekreasyon ve sanal gerçeklik teknolojisi arasındaki ilişkiyi ve güncel tartışmaları derinlemesine değerlendirebilmek için, 90'lı yılların ortalarından itibaren uluslararası alan yazında ortaya konulan çalışmaları incelemek önemli görülmektedir. Bu bağlamda, Tablo 1'de rekreasyon ve sanal gerçeklik teknolojisine ilişkin yapılan çalışmalar tarihsel süreç içerisinde verilmektedir.

Tablo 1. Rekreasyon ve Sanal Gerçeklik Teknolojisi İlişkisine Yönelik Çalışmalar (Kaynak: Yazar tarafından derlenmiştir.)

Yazar (lar)	Yıl	Çalışmanın Adı	Türü	Konusu
Hobson, J.S.P. ve Williams, P.	1997	Virtual reality: the future of leisure and tourism?	Makale	Sanal gerçeklik uygulamaları ile turizm faaliyetlerinin, boş zaman deneyimlerinin gelecekte nasıl bir dönüşüm yaşayacağı tartışılmaktadır.
Sussmann, S. ve Vanhegan, H.	2000	Virtual reality and the tourism product substitution or complement?	Bildiri	Sanal gerçeklik uygulamalarının mevcut turistik ürünlerin yerini alıp alamayacağı tartışılmaktadır.
Weiss, P. L., Bialik, P., ve Kizony, R	2003	Virtual reality provides leisure time opportunities for young adults with physical and intellectual disabilities	Makale	Fiziksel ve zihinsel engelli genç bireyler için sanal gerçeklik uygulamalarının boş zaman değerlendirme aracı olarak önemi üzerinde durulmaktadır.
Turner, P., Turner, S., ve Carroll, F.	2005	The tourist gaze: Towards contextualised virtual environments	Kitap bölümü	Artan sanallaşma ve simüle edilmiş deneyimler ile birlikte turist bakışında yaşanan değişim irdelenmektedir.
Hyun, M. Y., Lee, S., ve Hu, C.	2009	Mobile-mediated virtual experience in tourism: concept, typology and applications	Makale	Turizmde mobilite temelli sanal deneyimlerin hangi kavramları ortaya çıkardığı, nasıl bir turist tipolojisi yarattığı ve hangi uygulamaların kullanılmaya başlandığı aktarılmaktadır.
Gale, T.	2009	Urban beaches, virtual worlds and 'The end of tourism'	Makale	John Urry'nin turizmin sonu olarak ortaya koymuş olduğu düşünceden hareketle sanal gerçeklik uygulamaları ile geleneksel turizm anlayışının sonunun gelip gelmediği tartışılmaktadır.
Guttentag, D.A.	2010	Virtual reality: Applications and implications for tourism	Makale	Turizmde sanal gerçeklik uygulamalarının kullanılabilirliğinin araştırıldığı çalışmada, VR'nin turizme entegrasyonu ile ilgili temel zorluklar da incelenmektedir. VR deneyimlerinin gerçek deneyimlerin yerine geçme olasılığı, turistlerin potansiyel sanal destinasyonlara yönelik algıları ve bu algıları etkileyebilecek faktörler analiz edilerek, VR turizminin kabul edilebilirliğinin farklı kullanıcılar tarafından öznel olarak belirlenebileceği ortaya konulmaktadır.
Hill-Smith, C.	2011	Cyberpilgrimage: The (Virtual) Reality of Online Pilgrimage Experience	Makale	Çalışmada, sanal gerçeklik teknolojisi ile yaratılmış sanal hacılık deneyiminin gerçek hacılık deneyiminin yerini alıp alamayacağı ve bunun olası sonuçlarına odaklanmaktadır. Bireylerin inanç turizmi bağlamında otantik (özgün) deneyim arayışlarının sanal gerçeklik teknolojisi ile mümkün olup olmayacağı tartışmaya açılmaktadır.
Kim, M.J., Lee, C.K., ve Jung, T.	2019	Exploring consumer behavior in virtual reality tourism using an extended stimulus-organism-response model	Makale	Uyarıcı tepki kuramı/modeli üzerinden sanal gerçeklik uygulamalarının turizmdeki tüketici davranışlarına etkisi araştırılmıştır. Tüketici davranışları açısından sanal gerçeklik uygulamalarının en önemli boyutunun otantik/özgün deneyimler olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca bilişsel ve duyuşsal tepkilerin destinasyon aidiyeti ve tekrar ziyaret etme niyeti boyutlarının temel araçları olduğu bulgulanmıştır.

Wei, W., Qi, R., ve Zhang, L.	2019	Effects of virtual reality on theme park visitors' experience and behaviors: A presence perspective	Makale	Sanal gerçeklik uygulamalarının tema park ziyaretçilerinin deneyimleri ve davranışları üzerindeki etkisi buradalık teorisi üzerinden analiz edilmiştir. Sanal gerçeklik deneyimlerinin ziyaretçilerin davranışsal niyeti üzerinde olumlu bir etki yarattığı sonucuna varılmıştır. Çalışmada sanal gerçeklik uygulamaları fonksiyonel kalite ve deneyimsel kalite olmak üzere iki boyutta ele alınmış ve sanal buradalığa etkisi analiz edilerek tatmin, tekrar ziyaret ve tavsiye etme niyetine etkisi irdelenmiştir. Sanal gerçeklik uygulamalarının her üç boyutta da olumlu etki yarattığı görülmüştür.
Kim, M. J., ve Hall, C. M.	2019	A hedonic motivation model in virtual reality tourism: Comparing visitors and non-visitors.	Makale	Sanal gerçeklik uygulamalarının bireyleri turizme katılım yönünde motive ettiği belirtilmektedir. Bu, hedonik motivasyon modeli ile incelenmiş olup, özellikle algılanan eğlencenin sanal gerçeklik teknolojisi ile yaratılan akış deneyimi üzerinde önemli etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

Tablo 1'den anlaşılacağı gibi, 90'lı yılların sonunda boş zaman faaliyetlerinde sanal gerçeklik teknolojisinin kullanımına yönelik çalışmalar daha çok keşifsel ve söz konusu ilişkiyi anlamaya yönelik teori temelli çalışmalardan oluşmaktadır. 2000'li yıllar ile birlikte sanal gerçeklik uygulamalarının turizm sektöründeki uygulama alanlarının da artmasıyla beraber, çalışmaların "sanal deneyimler", "turist bakışı", "mobilite" şeklinde çeşitlendiği görülebilmektedir. Özellikle 2010 yılından itibaren ise, sürükleyici teknolojiler kullanılarak üretilen uygulamaların sektörde yaygınlaşması ile tema parklar gibi yerlere yapılan ziyaretlerde sanal gerçeklik uygulamalarının nasıl bir etki yarattığı, tekrar ziyaret etme, tavsiye etme ve memnuniyet gibi faktörleri ne yönde etkilediği araştırılmaya başlamıştır.

İlgili çalışmalar incelendiğinde, rekreatif faaliyetlere katılımı yaş, cinsiyet, medeni durum, gelir düzeyi, eğitim düzeyi, sosyal sınırlamalar, kültür ve gelenekler, yaşam koşulları, moda, yaşanan bölge, mekân ve hizmete erişilebilirlik, bireyin psiko-sosyal durumu gibi pek çok faktörün etkili olduğu görülmektedir (Lu & Hu, 2005; Broughten & Beggs, 2006; Hall & Page, 2006; Amestoy vd., 2008; Liang vd., 2013). Bu çerçevede, sanal gerçeklik teknolojisinin bahsedilen faktörlerin yaratmış olduğu olumsuzlukları ortadan kaldırarak, sunduğu gerçekçi deneyimler ile rekreatif faaliyetlere yeni bir boyut kazandırdığı söylenebilmektedir (Hobson & Williams, 1995). Son yıllarda dünyada ve Türkiye'deki birçok rekreasyon işletmesi de sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı deneyimleri misafirlerine sunma konusunda çeşitli alternatifler geliştirmeye başlamışlardır. Bu alternatifler arasında; VR merkezleri, AVM içlerindeki VR oyun ve eğlence alanları, interaktif müzeler, VR temalı parklar, VR tabanlı sportif etkinlikler (dağcılık, yamaç paraşütü, dalış vb.) ve sanal seyahat uygulamaları ön plana çıkmaktadır. Böylece rekreatif bir etkinliğe katılmak isteyen kişi, hem bir mekâna bağlı olmaksızın bunu gerçekleştirebilmekte, hem de bir işletme aracılığıyla bu deneyimi yaşayabilmektedir. Dolayısıyla rekreasyon işletmeleri bu durumu bilerek, kendilerini sanal gerçeklik teknolojisi temelli bir içerik ve donanım zenginliği yaratma konusunda geliştirmektedirler.

4. Yöntem

Yöntem bölümü araştırma tasarımı, örneklem, veri toplama tekniği ve aracı, verilerin analizi şeklinde verilmiştir.

4.1. Araştırma Tasarımı

Çalışma, hem sanal gerçeklik fenomenini keşfetmek ve anlamak, hem de sanal gerçeklik teknolojisinin rekreasyon işletmelerindeki kullanım alanlarından hareketle, kullanıcıların sanal rekreasyon faaliyetlerine ilişkin gerçeklik algılarını ve kullanım niyetlerini araştırmak amacıyla tasarlanmıştır. Dolayısıyla yeni ve gelişmekte olan bir alanı araştırdığı için keşifsel niteliktedir. Ayrıca çalışma, sanal

gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaların, fiziksel bir rekreasyon deneyiminin yerini alıp alamayacağı sorusunun da irdelenmesi ihtiyacını doğurmuştur. Bu kapsamda, kullanıcıların deneyimlemiş olduğu sanal rekreasyon faaliyetlerindeki gerçeklik algılarına ilişkin bulgulara ulaşabilmek için çalışma, fenomenolojik araştırma deseni üzerinden kurgulanmıştır. Öyle ki, nitel araştırmalar; gerçekliğin “sosyal olarak oluşturulduğu varsayımı” ile katılımcıların bakış açılarına göre farklılık gösterebileceğini savunmaktadır (Denzin & Lincoln, 2005). Sosyal bilimlerin öznesi olan insan davranışları ve algılarının, ancak bireylerin görüş ve deneyimleri doğrultusunda bütüncül bir şekilde yorumlanabileceği ifade edilmektedir (Husserl, 2010; Yıldırım & Şimşek, 2016; Williams, 2000). Araştırmaya konu olan ilgili fenomen hakkında genel bir bilginin olduğu ancak derinlemesine bir kavrayışın eksik kaldığı durumlarda, söz konusu fenomeni detaylı anlamaya çalışmak için uygun araştırma zemini sunan fenomenolojik araştırma ile, bireyin algısını ve davranışını biçimlendiren fenomene ilişkin öznel anlam yapısı ve niyet araştırılmaktadır. (Aslan & Uyar, 2018; Kümbetoğlu, 2017).

Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan yarı-yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak veriler toplanmış olup, elde edilen verilerin analizi tematik analiz ile yapılmıştır. Araştırmacı tarafından gerçekleştirilen detaylı yazın taramasından sonra, kullanılacak olan görüşme formunun içeriğini ve katılımcılara sorulacak soruları geliştirmek üzere; 20-24 Mayıs 2019 tarihleri arasında İstanbul ilinde yer alan ve sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamalar sunan rekreasyon işletmelerine aktif katılarak, bu uygulamaları deneyimleyen sekiz kişi ile derinlemesine görüşme yapılmıştır. Yapılan ön görüşmeler, uzman ve katılımcı geri dönütleri ve ilgili yazın taramasının (Guttentag, 2010; Jung vd., 2017; Kaleci vd., 2017; Musil & Pigel, 1994) ardından görüşme formuna son hali verilmiştir.

Veriler üç ilde (İstanbul, Ankara, İzmir), Haziran-Ekim 2019 tarihleri arasında toplanmıştır. Çalışmada İstanbul, Ankara ve İzmir illerinin seçilmesinin iki temel nedeni bulunmaktadır. İlki, söz konusu illerin alan araştırması için gerek nicelik gerekse nitelik açısından elverişli kentler olmaları, diğeri ise sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamalar sunan rekreasyon merkezlerinin (VR merkezleri, tema parklar, AVM'ler, müzeler vb.) en çok bulunduğu kentler olmalarıdır.

4.2. Örneklem

Araştırmanın evrenini, Türkiye’de sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamalar sunan rekreasyon işletmelerini ziyaret edenler oluşturmaktadır. Ancak, bu işletmelere gelen tüm ziyaretçilere ulaşılması mümkün olmadığından örnekleme yapılmıştır. Bu çerçevede, araştırmanın örneklem büyüklüğünü Haziran-Ekim 2019 tarihleri arasında İstanbul, Ankara ve İzmir il sınırları içerisindeki rekreasyon işletmelerinde sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaları deneyimleyen 25 katılımcı oluşturmaktadır. Söz konusu katılımcılar birbirlerinden farklı SG tabanlı rekreasyon uygulamalarını deneyimlemiş olup (müze gezintisi, spor aktiviteleri, oyun ve eğlence etkinlikleri, turistik gezi vb.) bu katılımcılardan görüşme yapmayı kabul edenler ile yüz yüze derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Bu kapsamda nitel anlayış çerçevesinde, olasılıklı olmayan/amaçlı örneklem yöntemi kullanılmıştır (Creswell, 2013). Böylece derinlemesine görüşme yapılacak kişiler, sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaları en az bir kez deneyimleyen kullanıcılar arasından amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılarak belirlenmiştir. Fenomenoloji çalışmalarında, ilgili fenomeni tamamen deneyimleyen ve sayıları 5-25 arasında değişen katılımcı sayısının yeterliliği ifade edilmekle birlikte (Creswell, 2013), burada önemli olan, katılımcılardan elde edilen verilerin tekrara düştüğü yerde yeni verilerin toplanmasına son verilmesi olmaktadır (Charmaz, 2006). Bu nedenle çalışmada örneklem biriminden artık yeni bir bilgi gelmediği noktada, örnekleme dâhil etme çalışması durdurulmuştur.

4.3. Veri Toplama Tekniği ve Aracı

Çalışmada görüşme tekniğinin seçilmesindeki amaç, katılımcıların sanal gerçeklik fenomeni hakkındaki deneyim ve algılarını detaylı bir şekilde irdelemektir. Veri toplama aracı olarak, araştırmacı tarafından ilgili yazın incelenerek geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Fenomenolojik çalışmalarda, katılımcılara öncelikle ilgili fenomene dair deneyimi nasıl yaşadıkları ve hangi ortam ya da durumun fenomene ilişkin yaşanan deneyimi etkilediği gibi temel soruları yöneltmek önem arz

etmektedir (Creswell, 2013). Bu nedenle yarı yapılandırılmış görüşme formu için öncelikle bir görüşme kılavuzu hazırlanmıştır. Bu kılavuz, araştırmacı tarafından ilgili yazın taramasının yapılması ve bağımsız iki uzman görüşünün alınmasıyla yeniden düzenlenerek, toplam yedi soruluk görüşme formu haline almıştır. Temel soruların yanında görüşme esnasında sorulan bazı takip sorularıyla da katılımcıların yaşadıkları deneyimin özü anlaşılmasına çalışılmıştır (Moustakas, 1994). Böylece hazırlanan görüşme soruları, araştırmacının bir düzineden (temel ve alt sorularla birlikte) fazla soru sormamasını öneren Miles ve Huberman (1994)'ın belirtmiş olduğu sınırlara da uygunluk göstermektedir.

02.06.2019-28.10.2019 tarihleri arasında, İstanbul, Ankara ve İzmir'deki sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamalar sunan rekreasyon işletmelerinde (tema park, müze, SG oyun merkezi), bu uygulamaları en az bir kez deneyimleyen 25 katılımcı ile yüz yüze görüşmeler yapılmış ve izinleri doğrultusunda görüşmeler kaydedilmiştir. Katılımcılara öncelikle araştırmanın konusu ve amacı kısaca anlatılmıştır. Ortalama 15-20 dakika süren görüşmelerde, görüşme formunda yer alan sorulara bağlı kalmak üzere, kimi zaman katılımcı başka bir soruya ilişkin ifadelerde bulunmuş, bu durumda soruların yeri değiştirilerek gerekli esneklik yaratılmıştır. Görüşmeler, katılımcıların deneyime ilişkin görüşleri henüz yeniyken daha samimi yanıtlar alabilmek için deneyimden hemen sonra yapılmıştır. Görüşme yapılan katılımcılara, demografik özelliklerine ilişkin formdaki ilgili yeri doldurmaları istendikten sonra aşağıdaki temel sorular yöneltilmiştir:

1. *Sanal gerçeklik deneyimi sırasında ne hissettiniz?*
2. *Deneyimin olumlu ve olumsuz yanları hakkında ne söylersiniz?*
3. *Deneyimin gerçekçiliği hakkında ne düşünüyorsunuz?*
4. *Sizce sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamalar, fiziksel bir rekreasyon deneyiminin yerini alabilir mi?*
5. *Sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaları tekrar deneyimleme konusunda ne düşünüyorsunuz?*
6. *Sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaları çevrenize tavsiye etme konusunda ne düşünüyorsunuz?*

4.4. Verilerin Analizi

Elde edilen verilerin deşifre edilmesi sonucu, ortaya çıkan ifadelerin analizinde tematik analizden yararlanılmıştır. Tematik analiz hem bireylerin deneyimlerini, anlamlandırmalarını ve algısal gerçekliklerini aktarabilen bir yöntem olarak araştırmalara esneklik sağlamaktadır (Braun & Clarke, 2006). Görüşmeler sırasında kullanılan tüm ses kayıtları, dijital ortama aktarılarak deşifre edilmiş ve yazılı doküman haline getirilmiştir. Ses kayıtlarının deşifre edilmesi sonucu kontrol amaçlı araştırmacı dışında bağımsız iki akademisyen tarafından detaylı bir okuma süreci gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler, anlamlı bir bütünlük oluşturmak üzere bölümlere ayrılmış ve araştırılan deneyimle doğrudan ilişkili önemli ifadeler belirlenmiştir. Moustakas (1994), bu adımı anahtar ifadelerin listelenmesi olarak belirtmektedir. Ardından ifadeler içinde yer alan benzer anlamlara sahip veriler, küçük bilgi kategorileri şeklinde benzer kodlar altında toplanmıştır. Bu kodlar arasında birbiriyle ilişkili olanlar ise alt kategorileri oluşturmuş ve araştırmanın temaları ortaya çıkmıştır (Bal, 2016).

Çalışmada, elde edilen anlamlı ifadeler neticesinde ortaya çıkan kodlar ve görüşme sürecinden önce araştırmacının yazın taraması ve ön görüşmeler aracılığıyla belirlemiş olduğu temalar bir araya getirilerek analiz edilmiştir. Analiz, toplam 123 önemli ifadeye bağlı; Deneyim, Kullanılabilirlik, Gerçeklik Algısı, Sanal Gerçeklik ve Rekreasyon İlişkisi, Tekrar Kullanım ve Tavsiye Niyeti olmak üzere beş tema altında gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı ilgili yazın taranmasından, verilerin toplanmasından, elde edilen verilerin oluşturulan temalar altında kodlanmasından, sonuçların yazınla ilişkili olarak değerlendirilmesine kadar, tüm araştırma sürecinin tutarlı olmasına azami önem göstermiştir. Bu kapsamda araştırmacının belirlemiş olduğu alt kategoriler ve temalar, turizm ve teknoloji konularında alan uzmanı üç akademisyen tarafından incelenmiş ve benzer ifadelerin benzer kategoriler ve temalar altında toplandığı görülmüştür. Çalışmada Miles ve Huberman (1994)'ın nitel araştırmalarda güvenilirliğin sağlanması konusunda belirtmiş olduğu, [(Güvenirlilik= Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı) *100] formüle göre [(108 / (108 + 15) *100)] çalışmanın iç tutarlılığını ifade eden ve kodlayıcı kişiler arası uzlaşımın göstergesi olan güvenilirlik 0,88 olarak hesaplanmış olup, sonucun istenen minimum düzeyin üzerinde olduğu görülmektedir.

Katılımcıların deneyimlerine ilişkin beş temanın her biri betimleyici bir yöntem izlenerek raporlaştırılmış ve her temaya ilişkin katılımcı alıntıları, farklı bakış açılarını göstermek amacıyla sunulmuştur.

5. Bulgular

Bulgular bölümü görüşme yapılan katılımcılara ait demografik bulgular, deneyim temasına ilişkin bulgular, kullanılabilirlik temasına ilişkin bulgular, gerçeklik algısı temasına ilişkin bulgular, sanal gerçeklik ve rekreasyon ilişkisi temasına ilişkin bulgular, tekrar kullanım ve tavsiye niyeti temasına ilişkin bulgular şeklinde verilmiştir.

5.1. Görüşme Yapılan Katılımcılara Ait Demografik Bulgular

Katılımcılar cinsiyet faktörüne göre neredeyse eşittirler (Kadın katılımcı=13, Erkek katılımcı=12). Yaş grubu açısından genellikle teknolojiye yakınlıkları nedeniyle genç katılımcıların olduğu görülmekle birlikte, yaş aralığı 19-55 arasında değişmektedir. Medeni durum açısından katılımcıların çoğu bekâr olup (15 katılımcı), 10 katılımcı evli olduğunu belirtmiştir. Eğitim durumlarına ilişkin verilerde, katılımcıların genellikle lisans ve lisansüstü eğitim düzeyinde oldukları (17 katılımcı) görülmektedir. Katılımcıların meslekleri incelendiğinde ise, dokuz katılımcının özel sektör çalışanı, dört katılımcının kamu çalışanı olduğu, beş katılımcının öğrenci olduğu, bir katılımcının emekli, altı katılımcının ise diğer olarak ifade edilen, çalışmadığı ya da kamu ve özel sektör dışında bir iş ile uğraştığı anlaşılmaktadır. Katılımcıların demografik bilgileri ayrıntılı olarak Tablo 2’de gösterilmektedir.

Tablo 2. Görüşme Yapılan Katılımcılara İlişkin Demografik Bilgiler

Katılımcılar	Cinsiyet	Yaş	Medeni Durum	Eğitim Durumu	Meslek
Katılımcı 1	Kadın	42	Evli	Lisansüstü	Kamu
Katılımcı 2	Erkek	25	Bekâr	Lisans	Özel Sektör
Katılımcı 3	Kadın	22	Bekâr	Lisans	Öğrenci
Katılımcı 4	Kadın	28	Bekâr	Lisans	Özel Sektör
Katılımcı 5	Kadın	27	Bekâr	Lisans	Özel Sektör
Katılımcı 6	Erkek	33	Bekâr	Ön lisans	Kamu
Katılımcı 7	Kadın	30	Evli	Lisans	Diğer
Katılımcı 8	Erkek	19	Bekâr	Lise	Öğrenci
Katılımcı 9	Erkek	50	Evli	Lisans	Kamu
Katılımcı 10	Kadın	30	Bekâr	Lisans	Özel Sektör
Katılımcı 11	Erkek	42	Evli	Lisansüstü	Kamu
Katılımcı 12	Erkek	33	Evli	Lisans	Özel Sektör
Katılımcı 13	Kadın	23	Bekâr	Ön lisans	Diğer
Katılımcı 14	Kadın	33	Bekâr	Lisans	Özel Sektör
Katılımcı 15	Erkek	40	Evli	Lise	Diğer
Katılımcı 16	Erkek	27	Bekâr	Lisans	Özel Sektör
Katılımcı 17	Erkek	55	Evli	Ön lisans	Emekli
Katılımcı 18	Kadın	25	Bekâr	Lisans	Öğrenci
Katılımcı 19	Erkek	20	Bekâr	Lise	Öğrenci
Katılımcı 20	Kadın	38	Evli	Lise	Diğer
Katılımcı 21	Kadın	44	Evli	Lisans	Diğer
Katılımcı 22	Kadın	35	Evli	Lisans	Özel Sektör
Katılımcı 23	Erkek	21	Bekâr	Lise	Öğrenci
Katılımcı 24	Erkek	36	Bekâr	Lisansüstü	Özel Sektör
Katılımcı 25	Kadın	30	Bekâr	Lisansüstü	Diğer

5.2. Deneyim Temasına İlişkin Bulgular

Katılımcılara öncelikle nasıl bir deneyim yaşadıkları, deneyim sırasında ve sonrasında ne hissettikleri sorulmuş, böylece yaşamış oldukları deneyimin özü anlaşılmasına çalışılmıştır. Deneyim teması; deneyim sırasında ve deneyim sonrasında hissedilenler olmak üzere iki alt kategoriden ve toplam 42 koddan

oluşmaktadır. Bu çerçevede, katılımcıların deneyimleri sırasında genel olarak heyecan, keyif ve merak duydukları bulgulanmış olup, aşağıda bu yönde görüş bildiren katılımcılara ait ifadelere yer verilmiştir:

“Aynı anda ortamdaki sesler ve müzikler de çok etkileyiciydi, tüylerim ürperdi sık sık. O yüzden çok keyifliydi, ben büyük keyif aldım.” (Katılımcı 12)

“...normal zamanda kolay kolay yapabileceğim bir aktivite değil paraşütle uçaktan atlamak. Gerçeğini yapamayacağım için bunu sanal olarak yapmaktan çok keyif aldım doğrusu.” (Katılımcı 15)

“...hem bilgi sahibi olduk, bilmediğimiz çocuklar sorduğunda cevaplayamadığımız şeyleri biz de onlarla birlikte öğrendik, hem de çok eğlendik. Eğlence ve öğrenme ön plana çıktı yani.” (Katılımcı 22)

Katılımcılar deneyim sonrasında hissettikleri hakkında çoğunlukla olumlu görüşlerde bulunsalar da bazıları yaşamış olduğu deneyimden çeşitli nedenlerle memnun kalmamış, görüşlerini de bu doğrultuda ifade etmişlerdir. Olumlu görüşler arasında deneyimin zenginliği, kullanıcıya başarıma hissi ve haz sağlaması gibi ifadeler belirtilmiş olup, olumsuz olarak ise; uygulama içeriğinin kullanıcıya saçma gelmesi, korkuya ve çeşitli fiziksel rahatsızlıklara neden olduğuna ilişkin ifadeler belirtilmiştir. Öyle ki, saha çalışması sırasında da kimi katılımcının deneyimin hemen ardından görüşme yapmak için fiziksel olarak kendisini rahat hissetmediği araştırmacı tarafından gözlemlenmiştir. Kendilerini rahat hissettikten sonra ise görüşmelere devam edilmiştir. Aşağıda deneyim sonunda katılımcıların ifade etmiş olduğu olumlu ve olumsuz görüşlerden bazıları birlikte verilmektedir.

“Bu kadar pahalı bir uygulamanın çok kısa sürmesini anlayamadım, bana saçma geldi içeriği de” (Katılımcı 20)

“Hala bacaklarım titriyor, kalbim çok hızlı. Normal mi bilmiyorum çünkü ilk kez denedim ama şu an çok iyiyim diyemem. Bu kadar korkunç olabileceğini düşünmüyordum.” (Katılımcı 14)

“... çocukların da bizim de çok merak ettiğimiz bir yerdi. Biz de onlarla birlikte çocuk olduk. Öğrenmenin yaşı yok, bizim için de farklı bir deneyim oldu.” (Katılımcı 22)

“Deneyim bittiğinde vay be kayak yaptım dedim. Gözlüğü çıkarırken gurur duydum kendimle (gülüşme).” (Katılımcı 17)

Deneyim sırasında ve sonunda, uygulamaya yönelik görüşleri olumlu ya da olumsuz değişmeyen katılımcıların yanında, deneyim öncesi ve sırasında olumsuz algıda olan ancak deneyimin sonunda algısı olumlu yönde değişen katılımcılar da bulunmaktadır. Bu yönde görüş ifade eden katılımcılar, sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaları ilk kez deneyimlediklerini belirtmişlerdir.

“Önce çok garipsedim, çünkü ilk defa kullandım. O nedenle hem biraz tedirginlik vardı hem de merak. Gözlüğü ilk taktığımda çok ağır geldi, yapamayacağım herhalde dedim... sonra uygulama başladı... Başta gerçekten çok midem bulandı, bulunduğum yer de hareketli olduğu için sallandıkça gözlüğü tutmak zorlaştı. Ama sanırım bir süre sonra alıştım farkında olmadan ve sadece eğlenmeye baktım.” (Katılımcı 10)

“Öncelikle çekindim ve epey korktum. Aslında çok uzun sürmedi ama ilk birkaç dakika saatler gibi geldi, sonrasında alıştım sanırım. Canımın yanmayacağını, gerçekten düşmeyeceğimi kabullenmem zaman aldı diyebilirim... Deneyim bittiğinde hiç düşünmezdim ama üzüldüm gerçekten.” (Katılımcı 7)

5.3. Kullanılabilirlik Temasına İlişkin Bulgular

Yapılan Katılımcılara deneyimledikleri uygulamanın teknik, fiziksel ve psikolojik açıdan olumlu ve olumsuz yanları sorulmuş, böylece uygulamanın kullanıcı nezdindeki kullanılabilirliği irdelenmiştir. Kullanılabilirlik teması; uygulamanın olumlu ve olumsuz yanları olmak üzere iki alt kategoriden ve toplam 38 koddan oluşmaktadır. Katılımcılar, deneyimledikleri uygulamaların olumlu yanlarına ilişkin görüşlerini genellikle; gerçek hayattaki bir olayın ya da mekânın sanal ön izlemesini sağlaması, çevreyi 360 derece görüntüleme imkânı vermesi, kimi uygulamaların eğitici ve öğretici olması, güvenli bir ortam sunması ve kullanıcıya zamansal fayda sağlaması gibi ifadelerle belirtmektedir.

“Gerçek hayatta yapamayacağınız bir şeyi sanal ortamda yapabiliyorsunuz, hem de güvenle... herhalde en olumlu yanı bu.” (Katılımcı 18)

“Deneyimin olumlu yanları çok fazlaydı. Hiç görmediğim bilmediğim bir yeri deneyimlemiş oldum, yani normalde kaç saatimi alacak bir yol. Bunu yapmak yerine birkaç dakika içinde koca bir şehri gezdim.” (Katılımcı 4)

“Olumlu yanları yorulmadan ve fazla bir bütçe ayırmadan reelde yaşamak istediğim kimi deneyimlerin bir yansımaları yaşayabilme imkânına sahip olmak, olumsuz yanı ise sanal gerçeklik gözlüğünün bir müddet sonra göz ve göz çevre zararı vermesi.” (Katılımcı 6)

Sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaların katılımcı nezdinde olumlu algılanmasının nedenlerinden bir diğeri de katılımcıların belirli nesne ya da durumlar karşısında duyduğu olağan dışı korkularından, sanal ortam içerisinde kurtulabilmeleri olmaktadır.

“Fobilerim nedeniyle gerçekte kesinlikle yapmaya cesaret edemeyeceğim şeyleri bu uygulamalarla yapabilmem benim için çok faydalı.” (Katılımcı 7)

“Yükseklik fobim var aslında yani mesela yamaç paraşütü falan yapamam ya da ne bileyim parasailing yapamam gibi düşünüyorum gerçekte, ama sanal gerçeklikle kesin yaparım.” (Katılımcı 2)

Uygulamaların olumsuz yönlerine ilişkin genel katılımcı ifadeleri; donanımdan kaynaklı rahatsızlıklar, uygulamaların yüksek maliyeti, fiziksel olarak zorlayıcı yönü, bireysel odaklanma problemleri ve uygulamanın kısa sürmesi üzerinde yoğunlaşmaktadır.

“... olumsuz yanı... çok kısa sürdü. Daha uzun olabilir, daha uzun olduğunda belki başka etkisi oluyor mu, tabi onu bilmiyorum, fiziksel anlamda ya da psikolojik olarak.” (Katılımcı 11)

“... kullanılan gözlük gibi araçlar rahatsız edici maalesef, baş dönmesi yapıyor, en azından bende öyle oldu.” (Katılımcı 20)

Bazı katılımcılar ise deneyimin başlangıcında sanal gerçeklik teknolojisi donanımlarından ya da uygulamadan kaynaklı birtakım sorunlar yaşadıklarını, ancak deneyimin devamında bu sorunları aştıklarını ve uygulamaya alıştıklarını ifade etmektedir.

“Olumsuz yanı sadece başta gözlüğü taktığımda, içeriğin çözünürlük kalitesi ile ilgili bir problem var gibiydi hatta görevliye söyledim. Onun ayarları varmış bilmiyorum ben, hemen netliği sağladı sonra bir sıkıntı olmadı.” (Katılımcı 19)

“... uygulamanın ilk birkaç dakikasında yere baktığımda yükseklik vesaire bir mide bulantısı oluşturdu ama kısa sürdü. Gerçek hayatta da olsa muhtemelen böyle olacaktı ... sonrasında çabuk geçti.” (Katılımcı 3)

5.4. Gerçeklik Algısı Temasına İlişkin Bulgular

Gerçeklik algısı teması; sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamada gerçekçilik unsurunun nasıl olduğu ve gerçekçi görünenin ya da görünmeyenin ne olduğu olmak üzere iki alt kategoriden ve toplam 43 koddan oluşmaktadır. Katılımcılara deneyimledikleri uygulamanın kendilerinde oluşturduğu gerçeklik algısına etki eden unsurların ne olduğuna yönelik düşünceleri sorulmuş, böylece uygulamanın kullanıcı nezdindeki gerçeklik düzeyi hakkında derinlemesine bilgi edinilmiştir. Katılımcıların çoğu uygulamaların gerçeklik unsurlarının yüksek olduğunu ifade etmişlerdir.

“Oldukça gerçekçiydi. Atlayışta hem vücudumun sanal halini görüyordum hem de çevre çok gerçekçiydi... etraftaki nesnelere, atmosfer oldukça gerçekçiydi... Gerçekten aşağıya atlıyormuş gibi hissettim, hatta görevli arkadaş gerçekten düşeceğimi sanmış beni tutmaya hazırlanmış o anda (gülüşme).” (Katılımcı 15)

“...dokunma hissini yaşatan kumanda benzeri geri bildirim cihazları dağıtıldı girişte. O cihaz sayesinde odadaki herhangi bir şeyi tutup inceleme, yerini değiştirme şansım vardı. Zaten bu sayede sanal kaplumbağaları da besleyebildik.” (Katılımcı 5)

“Gerçekçiydi kesinlikle. Yapabilir miyim yapamaz mıyım sorusu ile yapılan o atlayış sırasında bir anda o düşme hissini yaşıyorsun. İçinde yarattığı o his ne kadar gerçekçi olduğunu gösteriyor zaten.” (Katılımcı 18)

“Hem görsel içeriğin kalitesi, hem simülasyondaki nesnelere çok gerçek görünmesi, hem de olayın akışı çok gerçekti. Bir de deneyim sırasında sesler de çok güçlüydü, hangi taraftan ses geliyorsa oraya dönmek istedim. Sesler, rüzgar esintisi, ayağıma takılan bazı şeyleri çok gerçekçi bir şekilde hissettim.” (Katılımcı 7)

Katılımcılardan biri, deneyimlediği uygulamanın kendisinde oluşturduğu gerçeklik algısı hakkında olumlu görüş bildirirse de Türkiye’deki uygulamaların donanımsal ve içeriksel açıdan henüz yeterli seviyede olmadığını belirtmektedir.

“Sadece oradaki o yazılımların o programların daha ileriye taşınabileceğini düşünüyorum. Yani şu an baktığımızda böyle güzel bir gerçeklik algısı oluştu bende ama... yurt dışındaki çok iyi uygulamaları da bildiğim için, bizde de daha iyi olabilir bence.” (Katılımcı 8)

Bir diğer katılımcı da aynı şekilde uygulamanın gerçekçiliği hakkında olumlu görüşte bulunmuş, ancak uygulamanın sunulduğu ve deneyimin gerçekleştiği mekân ile ilgili bazı unsurların zaman zaman bu algısını olumsuz yönde etkilediğini belirtmiştir.

“Deneyimin gerçekçi olduğunu düşündüm. Aslında daha da düşünebilirdim ama burası bu kadar kalabalık ve gürültülü olmasaydı çok daha iyi hissedebilirdim. Ama yine de oldukça iyiydi.” (Katılımcı 4)

Katılımcılardan bir diğeri, uygulamaların kendisinde oluşturduğu gerçeklik algısını en çok içeriğin etkilediğini belirtmiş, kendi deneyimlerinden de yola çıkarak bu görüşünü şu şekilde ifade etmiştir:

“...daha önce de deneyimledim... o zaman daha kurgusal oyun tarzı bir uygulamaydı yani zaten gerçekçiliği yoktu... ama bu uygulamada oradaki ağaçların hareketi, dalgalar, kayaların düşüşü, toz duman her şey çok gerçekçiydi. Bir kayaya tutunamadım ve neredeyse düşüyordum, o an gerçekten öleceğimi düşündüm öyle hissettim yani. Bittiğinde de görüyorsunuz işte ter kan içindeyim, kalbim epey hızlı atıyor hala... yani bence içerik olarak ne sunduğunuz nasıl sunduğunuz çok önemli.” (Katılımcı 10)

Katılımcılardan bazıları, uygulamaların gerçeklik düzeyi hakkında kesin bir yargıda bulunmaktan kaçınmışlardır. Kimi, yaşamış olduğu deneyim sürükleyici olsa da sanal dünyada olduğunun bilinci ile kendisini tamamen deneyimin içinde hissedememiş, kimi de deneyim sırasında bazı etkenlerin gerçeklik düzeyini etkilemesi nedeniyle mevcut gerçeklikten kopamamıştır. Bu yöndeki katılımcı ifadeleri aşağıda verilmektedir.

“...camekan bir yer burası, içine girip bir platform üzerinde uygulamayı deneyimliyorsunuz. Dışarda sizi izleyen insanlar var, bakıyorlar... gözlüğü takınca onları görmüyorsunuz ama ordalar biliyorsunuz gerçeklik kayboluyor tabi o an... yüzde yüz gerçekçiydi diyemem ama gerçeğe yakındı diyebilirim.” (Katılımcı 11)

“Tam anlamıyla gerçekçi olduğunu düşünmüyorum. Sonuçta sanal bir uygulama, teknolojiye dayalı bir şey. O yüzden çok gerçekçi olduğunu düşünmüyorum.” (Katılımcı 20)

“Kesinlikle çok gerçekti diyemem. Sonuçta sadece bir gözlük takıyorsunuz ve ekranda bir şeyler seyrediyorsunuz... İstanbul’un üzerinde uçuyorsun falan... orada benim gibi izleyen diğer insanları da görüyordum, soyutlanmadım yani ortamdan... gördüklerim gerçek miydi ama gerçekti tabii.” (Katılımcı 13)

Katılımcı 14 diğer katılımcılardan farklı olarak, deneyimlediği uygulama hakkında hiçbir olumlu görüş bildirmemiş olmasına rağmen, deneyimin gerçekçiliği hakkında ne düşündüğü sorulduğunda, uygulamadan memnun kalmasa da kendisinde oluşturduğu gerçeklik düzeyinin yüksek olduğundan bahsetmiştir.

“Çok enteresan ama gerçekçiydi... suya battım çıktım, yüksekte düştim, aslanlar saldırdı tabi sanal olarak ama bünyem kaldırmadı aslında yaşadıklarımı, ama düşününce demek ki baya baya içine girmişim olayın...”.

Katılımcı 21 ise, deneyimlediği sanal gerçeklik uygulamasının gerçekçiliği hakkında kesin bir yargıyla olumsuz görüşte bulunmuştur.

“Gerçekçi değildi tabii ki. Sonuçta evet İstanbul’un önemli yerlerini gezdik sanalda, kullanılan görseller de birebir o yerlerin gerçek görüntüleri idi ama uygulamada bir helikopterdesiniz önce sonra atlayıp uçmaya başlıyorsunuz... o şekilde gezmek kesinlikle gerçekçi gelmedi bana.”

5.5. Sanal Gerçeklik ve Rekreasyon İlişkisi Temasına İlişkin Bulgular

Sanal gerçeklik ve rekreasyon ilişkisi teması; sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaların sektördeki kullanım alanları ve fiziksel bir rekreasyon deneyimin yerini alma potansiyeli olmak üzere iki alt kategoriden ve toplam 40 koddan oluşmaktadır. Görüşmelerde öncelikle, katılımcıların yaşadıkları deneyimin bir boş zaman, diğer bir ifadeyle rekreatif bir faaliyet olduğuna ilişkin bilgilerinin olup olmadığı öğrenilerek, eğer bilgi sahibi değillerse bu kapsamda gerekli bilgilendirme yapılmıştır.

Rekreatif bir faaliyet içerisinde kişiyi fiziksel olarak zorlayıcı birtakım aktiviteler yer alabilmektedir. Katılımcılardan bazıları da çeşitli nedenlerle (yaş, engel durumu, olağan dışı korkular vb.) rekreatif bir faaliyete katılım isteğinde olan ancak bunu gerçekleştiremeyen kişiler açısından, sanal gerçeklik uygulamalarının faydalı olabileceğini ifade etmektedir.

“...mesela ekstrem sporlar olabilir. Ekstrem sporlarda özellikle insanlar korkabiliyor, mesela yükseklik korkusu var diyelim ama sanal gerçeklikle yamaç paraşütü yapabilir. Bunda yaş sınırı da olmaz, herkes yapabilir bunu.” (Katılımcı 8)

“Rafting yapmak isterdim ben mesela. Çünkü normalde yapamam rafting ama VR ile yaparım kesin.” (Katılımcı 25)

“...engeli olan olabilir, zamansal problemi olan olabilir, korktuğu için yapamayan olabilir... VR ile her şeyi yapmak mümkün ama” (Katılımcı 2)

“...yaşlı insanlar için şöyle bir algı var... teknolojiyi genellikle gençler kullanır falan diye. Hayır, aslında, sosyal medyaya bakıyoruz, yaş açısından bir fark teşkil etmiyor, hatta onlar daha sık kullanmaya başladı. O yüzden sanal gerçeklik teknolojileri ve uygulamaları da çok ağır fiziksel zorluk gerektirmediği takdirde... 7’den 70’e kullanılabilir.” (Katılımcı 11)

Katılımcıların önemli bir kısmı, sanal gerçeklik uygulamalarının boş zaman etkinlikleri kapsamında kullanılabilmesine ilişkin görüş bildirmiş, eğlence unsurunun bu yönde önemli bir motivasyon kaynağı olduğunu ifade etmiştir.

“Eğlence amaçlı yerlerde kullanılır daha çok. Eskinin atari salonları sonra playstation salonlarına dönüştü, şimdi de böyle VR merkezleri oldu.” (Katılımcı 22)

“Oyun üzerinden geliştirilebilir bu deneyimler. Mesela bu uygulamada safari vardı, hem safari yaptım turizme girer bu, hem de bir şeyler öğrendim, eğlendim. Bu yüzden oyunlarla birlikte kullanılabilir bence.” (Katılımcı 24)

Katılımcılara sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaların, fiziksel bir rekreasyon deneyiminin yerini alıp alamayacağına ilişkin düşünceleri sorulduğunda, kimi katılımcı kesin bir şekilde alamayacağını, kimi katılımcı da farklı durumlar ve değişkenler karşısında, yerini almaktan ziyade, onun bir tamamlayıcısı ya da destekleyicisi olabileceğini belirtmektedir.

“Yerini alamaz ama tamamlayıcısı olur diye düşünüyorum ben. Yani çünkü gidip bir şeyi yerinde görmek ya da o duyguyu özellikle, gittiğiniz yerde mesela çok merak ettiğiniz bir yere gidiyorsunuz... yaşadığınız o mutluluk o duygu farklı bir şey olacağını düşünüyorum ben.” (Katılımcı 2)

“Tamamen yerini alamaz tabii ki... gerçek yaşama dokunmakla onu sadece görüp hissedebilmek arasında bir çok fark vardır.” (Katılımcı 6)

“Günlük hayatta yapamadığım şeyleri bu uygulamalar ile yapabilirim. Ama gerçekte yapabileceğim bir şey ya da gidebileceğim bir yere, o zaman gerçeğini tercih ederim tabii ki.” (Katılımcı 23)

5.6. Tekrar Kullanım ve Tavsiye Niyeti Temasına İlişkin Bulgular

Tekrar kullanım ve tavsiye niyeti teması; sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaları tekrar deneyimleme isteği ve tavsiye etme niyeti olmak üzere iki alt kategoriden ve toplam 20 koddan oluşmaktadır. Katılımcılara deneyimledikleri uygulamadan memnun kalma düzeylerine göre, gelecekte tekrar deneyimleme istekleri ve çevrelerine bu uygulamaları tavsiye etme niyetleri sorulmuş, böylece sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaların kullanıcı nezdindeki kabul düzeyi ve tavsiye niyeti hakkında bilgi edinilmeye çalışılmıştır. 25 katılımcı ile yapılan görüşmelerde, iki kişi hariç diğer tüm katılımcılar sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaları tekrar deneyimleme isteğinde olduklarını belirtmişlerdir.

“Tabii ki çok isterim. Sık sık deneyimlemek isterim. VR uygulamaları ile ilgili yeni bir platform olduğunda mutlaka değerlendiriyorum.” (Katılımcı 3)

Katılımcılardan bazıları deneyimledikleri uygulamalardan memnun kaldıklarını, ancak gelecekte farklı uygulamaları deneyimleme isteğinde olduklarını belirtmişlerdir. Bunun nedeni, deneyimlemiş olduğu uygulamanın içerik ya da ortam açısından kendisini yeterince tatmin etmemesi ya da farklı uygulamalarla farklı duygular ve deneyimler yaşamak istemesi olarak ifade edilmiştir.

“Tekrar deneyimlemek isterim ama bu deneyimden farklı bir şeyi denemek isterim bu kez. Farklılıklar yaratılmalı bu işletmelerde diye düşünüyorum.” (Katılımcı 11)

“Evet, isterim tabii ama buradaki uygulamayı tekrarlamak istemem... başka bir yerde, belki daha sakin, hatta tek başıma denersem daha fazla zevk alabileceğimi düşünüyorum.” (Katılımcı 13)

Tekrar deneyimleme isteğinde olan katılımcı sayısının bu kadar fazla olmasının nedenlerinden birisi, deneyim teması altındaki ifadelerde de yer alan; birçok kullanıcının olumsuz bir algıyla deneyime başlayıp, deneyimin sonunda bu algısının değişmesi, keyif almaya başlaması ve bu algının da geleceğe yönelik tekrar deneyimleme isteğini artırması olarak ifade edilebilir.

“İlk başladığımda çok garipsedim... gözlüğü taktığımda çok ağır geldi.. bir süre sonra alıştım farkında olmadan, sadece eğlenmeye baktım... bundan sonra sık sık geleceğim buraya” (Katılımcı 10)

“Uygulama başladığında sorulsaydı herhalde hayır derdim... başta gözlük çok rahatsız etmişti ya da ben alışamadım bilmiyorum... içerik çok eğlenceliydi ama... başka bir uygulamada tekrar denerim artık.” (Katılımcı 6)

Yalnızca iki kişi sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaları tekrar deneyimleme isteğinde bulunmadıklarını belirtmişlerdir. Bu konuda katılımcıları teknik, psikolojik ya da fizyolojik bazı unsurların etkilediği bulgulanmıştır.

“Tabii ki hayır... baş dönmesi özellikle, beni çok rahatsız etti.” (Katılımcı 14)

“Emin değilim. Yani bir daha belki deneyimlerim ama şu an sorunca bir daha denemem diye düşünüyorum.” (Katılımcı 20)

Araştırmada son olarak, katılımcıların deneyimledikleri uygulamaları çevrelerine tavsiye etme niyetlerine ilişkin görüşleri alınmıştır. Yine iki katılımcı dışında tüm katılımcılar çevrelerine tavsiye etme konusunda istekli olduklarını belirtmişlerdir. Olumsuz görüş bildiren katılımcılar da tamamen kendi deneyimleri doğrultusunda yanıt verdiklerini ve kişiden kişiye farklılık gösterebileceğini ilave olarak ifade etmişlerdir.

“Çevreme kesinlikle tavsiye ederim. Buna mutlaka zaman ayırırsınlar. Ailece de yapılabilecek eğlenceli bir aktivite... Bazı yerleri görmek, izlemek ya da bir yerden okumak güzel olabilir ama bizzat içinde yaşamak başka bir duygu.” (Katılımcı 22)

“Kişisine göre değişir... benim deneyimim pek de olumlu geçmediği için bunu anlatırım tabii ama buna dayanıklı biriyse karşımdaki, sen deneyebilirsin derim. Herkesin yaşadığı deneyim kendine.” (Katılımcı 14)

6. Tartışma ve Sonuç

Rekreasyon işletmelerinde sunulan sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaların, kullanıcılarında oluşturduğu gerçeklik algısını, yaşanan deneyimin özünü ve kullanıcıların sanal gerçeklik deneyimlerini keşfetmek amacıyla gerçekleştirilen araştırma, arka planda bireyin sanal bir ortamı gerçekmiş gibi algılayabilmesi için bazı unsurların gerekliliğine işaret etmektedir. Bu unsurlar, kullanıcının sanal ortamdaki gerçeklik algısını etkilerken, deneyime ilişkin öznel yorumunu ve benzer deneyimlere ilişkin gelecekteki kullanım niyetini de açıklamaktadır. Özetle çalışma, rekreasyon işletmelerindeki sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaları deneyimleyen kullanıcıların, bu uygulamaları “neden” değil, “nasıl” deneyimlediklerini anlamaya çalışmak ve gerçeklik algılarına yönelik derinlemesine bilgi edinmek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Bireylerin gerçeklik algılarını etkileyen teknolojik unsurlar olabileceği gibi, bu algının oluşmasında çevresel ya da psiko-sosyal etkenler de önem kazanmaktadır. Nitekim yapılan görüşmelerde katılımcıların geneli, sanal uygulamaların kendileri üzerinde oluşturduğu olumlu ya da olumsuz gerçeklik algısını, yalnızca teknolojik etkenlere değil, öznel duygu ve yorumlarına da bağlı olarak ifade etmişlerdir. Örneğin, Katılımcı 6, deneyimlediği uygulamanın teknolojik bir sistemden oluştuğunu bilmesine karşın, uygulama sırasındaki duygularının gerçeklik algısını etkilediğini ve kendisini deneyimlediği sanal ortamın içinde hissettiğini; “gerçeklik algımızın dahi kandırılabilceğini hissettim.” ifadesiyle belirtmektedir.

İnsan doğasına psiko-sosyal açıdan yaklaşan ve insanların deneyimlerini ne şekilde algıladıklarını, nasıl yorumladıklarını anlamaya çalışan Adler’e göre, bireyler fiziksel dünyayı anlamlandırmak için kendi algı, düşünce, duygu ve inançlarını içeren tamamen öznel gerçekliklerinden yararlanmaktadır (Adler, 2005; Adler, 2010). Böylece, geçmiş deneyimlerin anlamı analiz edilerek geleceğe ilişkin yapılacak davranışların bir tahminlemesi yapılabilmektedir (Adler, 2005). Burada altı çizilmesi gereken temel konu; birey tarafından deneyimlere yüklenen kişisel anlam ve yorumların hiçbir zaman kesinlik ve genelleme içermediği, gerçeklik algısının farklı bireylerde farklı şekillerde olabileceğidir. Öyle ki, bazı katılımcıların deneyimlediği uygulamaya ilişkin herhangi bir gerçeklik algısına sahip olmadığı, deneyimi tamamen teknolojik bir uygulama olarak tanımladığı görülmektedir.

Katılımcılara yöneltilen “sizce sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamalar, fiziksel bir rekreasyon deneyiminin yerini alabilir mi?” sorusuna yönelik, katılımcıların önemli bir kısmı olumsuz yanıt vermekle birlikte, kişiye sunduğu farklı ve eğlenceli içeriklerle rekreatif faaliyetlerin ancak bir tamamlayıcısı olabileceğini ifade etmektedir. Bu durum Musil ve Pigel (1994)’in “Sanal gerçeklik teknolojisi turizmin yerini alabilir mi?” başlıklı çalışmasındaki sonuçlarla da benzeşmektedir. Katılımcı 2’nin; “Sanal gerçeklik teknolojisi fiziksel olarak yapılan seyahatlerin yerine geçer şeklinde bir şey kesinlikle söyleyemem. Tamamlayıcısı olabilir... bir alternatif olabilir turizmde” ifadesi bu görüşü destekleyici niteliktedir.

Son yıllarda teknolojinin bir eğlence aracı olarak kullanılmaya başlaması ve mobil cihazlar aracılığıyla boş zamanların birer oyun zamanına dönüşmesiyle, rekreatif etkinliklerin boyutu da farklılaşmaya başlamıştır (Baran & Baran, 2022). Bu durum, sürükleyici teknolojileri deneyimleyen kullanıcıların, söz konusu uygulamalara yönelik eğlence ve keyif alma beklentilerinin yüksek olduğunu göstermektedir. Yazındaki birçok çalışmada algılanan eğlence düzeyinin, kullanıcının teknolojik bir sistemi ya da sanal bir deneyimi kabul etmesinde anahtar hedonik faktörlerden biri olduğu ifade edilmektedir (Davis vd., 1992; Dickinger vd., 2008; Goh & Yoon, 2011; Venkatesh, 2000; Yoo vd., 2017). Aynı ilişki, elde edilen bulgular kapsamında da ortaya çıkmış olup, katılımcının deneyim sırasında algıladığı keyif ve eğlence düzeyinin, tekrar deneyimleme isteği üzerinde önemli bir etken olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle iki katılımcı bu yöndeki görüşlerini; “Kesinlikle tekrar deneyimleyeceğim. Beni dinç ve mutlu kılacağına düşünüyorum.” (Katılımcı 7) ve “Çok eğlendim. Bundan sonra sık sık geleceğim buraya, hatta başka şehirlere de gittiğimde de mutlaka bir sanal gerçeklik merkezi arayacağım.” (Katılımcı 10) şeklinde ifadelerle belirtmektedir.

Çalışma bulguları göstermektedir ki, sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaların kullanıcı tarafından benimsenmesi; kullanıcıya fayda sağlamasına, eğlence düzeyinin yüksek olmasına ve kullanıcı nezdinde

yeni bir gerçeklik algısı oluşturmaya bağlı olmaktadır. Öte yandan, deneyimlenen uygulamaların gerçekçi, sürükleyici, faydalı ve eğlenceli olması, katılımcıların tekrar kullanım ve tavsiye niyetlerini yüksek düzeyde etkilese dahi, fiziksel bir deneyimin yerini alamamaktadır. Ancak, çeşitli fiziksel engeller veya sosyo-ekonomik nedenlerle rekreatif faaliyetlere katılamayan ya da kısıtlı olarak katılabilen bireyler açısından, bu uygulamalar faydalı bulunmuştur.

Bilgi çağından deneyim çağına geçildiği günümüzde, teknolojilerden yalnızca bir araç olarak faydalanmak yetersiz gelmeye, dijital dünyanın fiziksel dünya ile bütünleşmesi ve deneyimlerin zenginleştirilmesi beklenmeye başlamıştır. Deneyim odaklı yeni toplum yapısında, insanlar için özgün deneyimler edinmek, gündelik hayattan doğal ya da yapay unsurlarla bir nebze uzaklaşmak ve bunu pragmatist bir anlayışla, kendisine haz veren unsurlarla sağlamak adeta hayatın önemli bir parçası haline gelmiştir. Nitekim sanal gerçeklik teknolojisi ile fiziksel ve dijital dünya harmanlanarak ilgi çekici ve gerçekçi deneyimler yaratılabilmektedir. Sanal gerçeklik teknolojisinin hızlı gelişimi, turizmin birçok bileşeninde olduğu gibi rekreasyon işletmelerindeki payını da artırarak önemli bir çekim unsuru oluşturabileceğini göstermektedir (Baran & Baran, 2022). Öyle ki, kullanıcıya sanal ortamda varlık duygusu sunan bu teknoloji, fiziksel hayat deneyimlerindeki alguları zenginleştirmek ya da değiştirmek için büyük bir potansiyele sahip olup, sektörel dönüşümde kilit bir rol oynayabilmektedir.

İlgili yazında belirtildiği üzere, sanal gerçeklik uygulamaları kullanıcılara hedonik temelli bir akış deneyimi sunmakta ve bunun en önemli belirleyicilerinin de gerçeklik hissiyatı ve algılanan eğlence olduğu vurgulanmaktadır (Kim & Hall, 2019). Bu çalışmada da turizm-teknoloji birlikteliğinin tarihsel süreç içerisindeki durumu ve rekreasyon işletmelerinde sunulan sanal gerçeklik teknolojilerinin gerçekçiliği ve kabulüne yönelik kullanıcıların öznel algılarının keşfedilmesi amaçlanmıştır. Yorumlanan bulguların ardından, çalışmanın bütünü göz önünde bulundurularak birtakım öneriler geliştirilmiştir. Öncelikle sanal gerçeklik teknolojisi, teknolojiye yakınlıkları nedeniyle hedef kitle olarak yalnızca gençleri değil, günümüz deneyim toplumunda farklı sosyo-ekonomik düzeylerden bireyleri de etkisi altına alabilmektedir. Dolayısıyla sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamalar geliştirilirken, özellikle donanımsal unsurların herkes tarafından kolay kullanımına dikkat edilmelidir. Nitekim görüşmelerde de bu durum Katılımcı 23 tarafından; *“geliştikçe bu teknoloji, mesela kasklar gözlükler küçülürse biraz daha, daha da artar kullanımı.”* şeklinde ifade edilmektedir.

Bireyleri sanal gerçeklik teknolojisi tabanlı uygulamaları deneyimlemeye yönlendiren bir diğer husus, içeriklere yönelik algılanan gerçeklik olmaktadır. Bu nedenle, her ne kadar kurgusal ya da oyun tabanlı içerikler kullanıcı üzerinde yüksek eğlence algısı yaratsa da özellikle rekreatif uygulamalar açısından gerçeklik duygusu aranan bir unsur olmaktadır. Bu nedenle hem sektörel aktörler hem de içerik üreticilerinin, geliştirilen uygulamalarda bu unsuru göz önünde bulundurmaları gerekmektedir. Görüşmeler sonucunda da kimi katılımcıların deneyimlenen içeriği kurgusal ve gerçek dışı bulmaları, deneyimin bütününe ilişkin algılarını da olumsuz etkilemiştir.

Tüm dünyada olduğu gibi, Türkiye’de de teknolojik gelişmeler her geçen gün turizm sektörünü ve en önemli bileşenlerinden biri olan rekreasyon işletmelerini etkilemekte olup, bu etkinin olumlu ve olumsuz yönleri rekreasyon işletmeleri yöneticileri ile gerçekleştirilecek derinlemesine mülakatlar ile irdelenebilir. Böylece sanal gerçeklik teknolojisinin arz yönlü bir analizi yapılarak, bu teknolojilere yönelik işletmelerin gelecekteki stratejilerinin neler olabileceği belirlenebilir. Ayrıca araştırmada, yalnızca çalışmanın yapıldığı dönemde mevcut olan ve sunulan sanal gerçeklik uygulamalarına yer verilmiştir. Bu nedenle gelecek çalışmalarda, farklı uygulamaları deneyimleyen farklı katılımcılara ulaşılarak araştırmanın tekrarlanması, konuya yeni bakış açıları sağlamak için faydalı olacaktır.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Destek Bilgisi: Bu makale, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Turizm İşletmeciliği Ana Bilim Dalı'nda tamamlanan 'Turizm Sektöründe Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Kullanımına ve Etkisine Yönelik Keşifsel Bir Araştırma' başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

Etik Onayı: Makalede ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulduğunu yazarlar beyan eder. Aksi bir durumun tespiti halinde **GSI Journals Serie A: Advancements in Tourism Recreation and Sports Sciences** Dergisinin hiçbir sorumluluğu olmayıp, tüm sorumluluk makale yazarlarına aittir.

Etik Kurul Onayı: Bu çalışma, TR Dizin etik kurul izni gerektiren çalışma grubunda yer almamaktadır.

Çıkar Çatışması: Makalede herhangi bir çıkar çatışması ya da kazancı yoktur.

Araştırmacıların Katkı Oranı: Çalışma tek yazarın katkısı ile hazırlanmıştır. Katkı oranları: 1. Yazar = %100

Kaynaklar

- Adler, A. (2005). Bireysel Psikoloji, Çev. A. Kılıçlıoğlu, İstanbul: Say Yayınları.
- Adler, A. (2010). İnsanı Tanıma Sanatı, Çev. K. Şipal, İstanbul: Say Yayınları.
- Amestoy, V. C., Rosal, R., S. & Toscano, E. V. (2008). The leisure experience. *The Journal of Socio-Economics*, 37, 64-78.
- Aslan, Ş. & Uyar, S. (2018). Araştırma Yaklaşımlarının Seçimi. Ş. Aslan (Ed.), Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri Nicel, Nitel ve Karma Tasarımlar İçin Bir Rehber içinde (ss. 57-69), Konya: Eğitim Yayınevi.
- Bal, H. (2016). Nitel Araştırma Yöntem ve Teknikleri (Uygulamalı-Örneklili), Bursa: Sentez Yayıncılık.
- Balogun, V. F., Thompson, A. F. & Sarumi, O. A. (2010). A 3D geo-spatial virtual reality system for virtual tourism. *The Pacific Journal of Science and Technology*, 11(2), 601-609.
- Baran, Z. & Baran, H. (2022). The Future of Digital Tourism Alternatives in Virtual Reality. "In" Handbook of Research on Digital Communications, Internet of Things, and the Future of Cultural Tourism, (pp. 58-84), IGI Global.
- Baudrillard, J. (2014). Simülakrlar ve Simülasyon, Çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bonfert, M., Lemke, S., Porzel, R. & Malaka, R. (2022). Kicking in Virtual Reality: The Influence of Foot Visibility on the Shooting Experience and Accuracy. In *2022 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR)* (pp. 711-718). IEEE.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Broughten, K. & Beggs, A. (2006). Leisure satisfaction of older adults. *Activities, Adaptation Aging*, 31(1), 1-18.
- Charmaz, K. (2006). Constructing Grounded Theory, Thousand Oaks: CA, Sage.
- Cheong, R. (1995). The virtual threat to travel and tourism. *Tourism Management*, 16(6), 417-422.
- Creswell, J. W. (2013). Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşım Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni (3. Baskı), Çev. M. Bütün ve S. B Demir, Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P. & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and Intrinsic Motivation to use Computers in the Workplace. *Journal of Applied Social Psychology*, 22(14), 1111-1132.
- Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (2005). The Sage handbook of qualitative Research (3rd Ed.), Thousand Oaks: CA, Sage.

- Kulakoğlu, D.N. (2022). Rekreasyon İşletmelerinde Kullanılan Sanal Gerçeklik Teknolojisine Yönelik Kullanıcıların Görüş ve Deneyimlerinin İncelenmesi. *GSI Journals Serie A: Advancements in Tourism, Recreation and Sports Sciences (ATRSS)*, 5 (2): 204-222
- Dewailly, J. M. (1999). Sustainable tourist space: From reality to virtual reality?. *Tourism Geographies*, 1(1), 41-55.
- Dickinger, A., Arami, M. & Meyer, D. (2008). The Role of Perceived Enjoyment and Social Norm in the Adoption of Technology with Network Externalities. *European Journal of Information Systems*, 17(1), 4-11.
- Ferguson, C., Shade, M. Y., Blaskewicz Boron, J., Lyden, E., & Manley, N. A. (2020). Virtual reality for therapeutic recreation in dementia hospice care: A feasibility study. *American Journal of Hospice and Palliative Medicine*, 37(10), 809-815.
- Gale, T. (2009). Urban beaches, virtual worlds and 'the end of tourism'. *Mobilities*, 4(1), 119-138.
- Goh, S. & Yoon, T. (2011). If you build it will they come? An empirical investigation of facilitators and inhibitors of hedonic virtual world acceptance, 2011 44th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 1-9), IEEE.
- Guttentag, D. A. (2010). Virtual reality: Applications and implications for tourism. *Tourism Management*, 31(5), 637-651.
- Hall, C. M. & Page, S. (2006). *The Geography of Tourism And Recreation*. New York: Routledge.
- Hill-Smith, C. (2011). Cyberpilgrimage: The (virtual) reality of online pilgrimage experience. *Religion Compass*, 5(6), 236-246.
- Hobson, J. S. P. & Williams, A. P. (1995). Virtual reality: A new horizon for the tourism industry. *Journal of Vacation Marketing*, 1(2), 125-135.
- Hobson, J. S. P. & Williams, A. P. (1997). Virtual reality: The future of leisure and tourism?. *World Leisure & Recreation*, 39(3), 34-40.
- Husserl, E. (2010). Fenomenoloji, Çev. A. Gelmez, Baykuş, *Felsefe Yazıları Dergisi*, 6, 29-47.
- Hyun, M. Y., Lee, S. & Hu, C. (2009). Mobile-mediated virtual experience in tourism: concept, typology and applications. *Journal of Vacation Marketing*, 15(2), 149-164.
- Jamal, T. & Hill, S. (2002). The home and the world post touristic spaces of in authenticity. G. Dann (Ed.), "In" The Tourist as A Metaphor of The Social World, (pp. 77-107), Wallingford, Oxon, UK: CABI International.
- Jung, T., Tom Dieck, M. C., Moorhouse, N. & Tom Dieck, D. (2017). Tourists' experience of virtual reality applications, 2017 IEEE International Conference on Consumer Electronics (ICCE), (pp. 208-210), IEEE.
- Kaleci, D., Tepe, T. & Tüzün, H. (2017). Üç Boyutlu Sanal Gerçeklik Ortamlarındaki Deneyimlere İlişkin Kullanıcı Görüşleri. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 21(3), 669-689.
- Karaküçük, S. (2008). *Boş zaman ve rekreasyon*, Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kim, M. J., & Hall, C. M. (2019). A hedonic motivation model in virtual reality tourism: Comparing visitors and non-visitors. *International Journal of Information Management*, 46, 236-249.
- Kim, M. J., Lee, C. K. & Jung, T. (2019). Exploring consumer behavior in virtual reality tourism using an extended stimulus-organism-response model. *Journal of Travel Research*, 59(1), 69-89.
- Kümbetoğlu, B. (2017). *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Liang, J., Yamashita, T. & Brown, J. S. (2013). Leisure satisfaction and quality of life in China, Japan and South Korea: A comparative study using Asia barometer 2006. *Journal of Happiness Studies*, 14, 753-769.

- Kulakoğlu, D.N. (2022). Rekreasyon İşletmelerinde Kullanılan Sanal Gerçeklik Teknolojisine Yönelik Kullanıcıların Görüş ve Deneyimlerinin İncelenmesi. *GSI Journals Serie A: Advancements in Tourism, Recreation and Sports Sciences (ATRSS)*, 5 (2): 204-222
- Lu, L. & Hu, C. H. (2005). Personality, leisure experiences and happiness. *Journal of Happiness Studies*, 6, 325-342.
- Merkx, C., & Nawijn, J. (2021). Virtual reality tourism experiences: Addiction and isolation. *Tourism Management*, 87, 104394.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd Ed). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Musil, S. & Pigel, G. (1994). Can tourism be replaced by virtual reality technology?, Schertler, W., Schmid, B., Tjoa, A. M., Werthner, H. (Eds.), "In" Information and Communications Technologies in Tourism (pp. 87-94), Vienna: Springer.
- North, M. M., North, S. M. & Coble, J. R. (1997). Virtual reality therapy: An effective treatment for psychological. *Virtual Reality in Neuro-Psycho-Physiology: Cognitive, Clinical and Methodological Issues in Assessment and Rehabilitation*, 44, 59-70.
- Öztürk, Y. (2018). Boş zaman, rekreasyon ve turizm kavramları arasındaki ilişkinin karşılaştırmalı bir analizi. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 1(2), 31-42.
- Paquet, E. & Viktor, H. L. (2005). Long-term preservation of 3D cultural heritage data related to architectural sites, ISPRS 3D Virtual Reconstruction and Visualization of Complex Architectures, Mestre-Venice, Italy, 22-24 August, 2 Ekim 2020 tarihinde, <http://www.isprs.org/proceedings/XXXVI/5-W17/pdf/2.pdf> adresinden erişildi.
- Roussou, M. (2001). Immersive interactive virtual reality in the museum. *Proceedings of Trends in Leisure Entertainment*, June, London. Erişim Adresi (22.05.2022): https://www.researchgate.net/profile/Maria-Roussou-2/publication/2861971_Immersive_Interactive_Virtual_Reality_in_the_Museum/links/0c9605192924ee109d000000/Immersive-Interactive-Virtual-Reality-in-the-Museum.pdf
- Sharples, S., Cobb, S., Moody, A. & Wilson, J. R. (2008). Virtual reality induced symptoms and effects (VRISE): Comparison of head mounted display (HMD), desktop and projection display systems. *Displays*, 29(2), 58-69.
- Sussmann, S. & Vanhegan, H. (2000). Virtual reality and the tourism product substitution or complement?, Proceedings of the Eighth European Conference on Information Systems (ECIS), Vienna, Austria, Wirtschaftsuniversität Wien, pp. 1077-1083.
- Turner, P., Turner, S. & Carroll, F. (2005). The tourist gaze: Towards contextualised virtual environments, Turner, P., Davenport, E. (Eds.), "In" Spaces, Spatiality and Technology, (pp. 281-297), The Kluwer International Series on Computer Supported Cooperative Work, vol 5, Dordrecht: Springer.
- Tüzün, H., Alsancak Sırakaya, D., Altıntaş Tekin, A. & Yaşar Eren, S. (2016). Üçboyutlu çok-kullanıcı sanal ortamlarda buradalığın incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(3), 475-490.
- UNWTO. (2007). A practical guide to tourism destination management, Madrid, Spain: World Tourism Organization, Erişim Adresi: (10.02.2019): <https://www.e-unwto.org/doi/abs/10.18111/9789284412433>
- Venkatesh, V. (2000). Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model. *Information Systems Research*, 11(4), 342-365.
- Wei, W., Qi, R. & Zhang, L. (2019). Effects of virtual reality on theme park visitors' experience and behaviors: A presence perspective. *Tourism Management*, 71, 282-293.

- Kulakođlu, D.N. (2022). Rekreasyon İřletmelerinde Kullanılan Sanal Gerçeklik Teknolojisine Yönelik Kullanıcıların Görüş ve Deneyimlerinin İncelenmesi. *GSI Journals Serie A: Advancements in Tourism, Recreation and Sports Sciences (ATRSS)*, 5 (2): 204-222
- Weiss, P. L., Bialik, P. & Kizony, R. (2003). Virtual reality provides leisure time opportunities for young adults with physical and intellectual disabilities. *CyberPsychology & Behavior*, 6(3), 335-342.
- Williams, A. P. & Hobson, J. P. (1995). Virtual reality and tourism: Fact or fantasy?. *Tourism Management*, 16(6), 423-427.
- Williams, M. (2000). *Science and Social Science: An introduction*. London: Routledge.
- Wittek, S. & McInnis, D. (2022). *Shakespeare and Virtual Reality*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*, (10. Baskı), Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yoo, C., Kwon, S., Na, H. & Chang, B. (2017). Factors affecting the adoption of gamified smart tourism applications: An integrative approach. *Sustainability*, 9 (2162), 1-21.