



Tourism and Recreation

<https://dergipark.org.tr/tourismandrecreation>

E-ISSN: 2687-1971

Dijital okuryazarlığın sanal rekreasyon etkinliklerine katılım sıklığına ve rekreasyon faydaya etkisi

The impact of digital literacy on participation frequency in virtual recreation activities and recreation benefits

Ecem Türkmen^{1*}, Beyza Merve Akgül², Tebessüm Ayyıldız Durhan³

¹Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Rekreasyon Bölümü, ecemturkmen@gazi.edu.tr, 0000-0003-0059-2037

²Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Rekreasyon Bölümü bmakgul@gazi.edu.tr, 0000-0003-2950-4221

³Gazi Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Rekreasyon Bölümü, tebessum@gazi.edu.tr, 0000-0003-2747-6933

MAKALE BİLGİSİ ARTICLE INFO

Araştırma / Research Article

Anahtar Kelimeler:

Dijital okuryazarlık, Sanal rekreasyon, Rekreasyon fayda, Rekreasyonel aktivite

Key Words:

Digital literacy, Virtual recreation, Recreational benefits, Recreational activities

Gönderme Tarihi / Received Date:

24.05.2023

Kabul Tarihi / Accepted Date:

03.04.2024

Yayımlanma Tarihi / Published Online:

30.06.2024

DOI:

[10.53601/tourismandrecreation.1301883](https://doi.org/10.53601/tourismandrecreation.1301883)

ÖZET

Rekreasyon faaliyetlerinin teknolojik gelişmelerle değişime uğraması dijital okuryazarlık gibi farklı kavramları gündeme getirmektedir. Bu doğrultuda bu çalışmanın amacı dijital okuryazarlığın sanal rekreasyon etkinliklerine katılım sıklığına ve rekreasyon fayda düzeyine etkisinin incelenmesidir. Çalışmaya Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi öğrencisi olan 243 katılımcı dahil olurken, veri toplama aracı olarak kişisel bilgi formunun yanı sıra "Dijital Okuryazarlık Ölçeği", "Rekreasyon Fayda Ölçeği" ve araştırmacıların oluşturduğu "Sanal Rekreasyon Anketi" kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, katılımcılar dijital okuryazarlık konusunda ortalamanın üzerinde bir seviyeye sahiptir. Sanal rekreasyonel faaliyetlere katılım sıklığı ise ortalamanın biraz altında, rekreasyonel fayda düzeyleri ise ortalamanın altındadır. Ayrıca, sanal sportif ve sanal eğlence faaliyetlerine katılım oranları ortalamanın üzerindedir. Dijital okuryazarlığın sanal rekreasyon faaliyetlerine katılım etkinlikleriyle genelde pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı ilişki ortaya koyduğu belirlenmiştir. Dijital okuryazarlık ile rekreasyon fayda alt boyutları arasında zayıf düzeyde negatif anlamlı ilişki olduğu saptanmıştır. Sonuç olarak katılımcıların dijital okuryazarlığının artması durumunda sanal rekreasyon etkinliklerine katılım sıklıklarını ve rekreasyona yönelik algıladıkları fayda düzeylerini anlamlı biçimde yordadığı söylenebilir.

ABSTRACT

The change in recreation activities with technological developments brings different concepts such as digital literacy to the agenda. In this direction, this study aims to examine the effect of digital literacy on the frequency of participation in virtual recreation activities and the level of recreation benefit. The study included 243 participants, who were students of Gazi University Faculty of Sport Sciences, and the "Digital Literacy Scale", "Recreation Benefit Scale" and "Virtual Recreation Questionnaire" created by the researchers were used as data collection tools as well as personal information forms. Descriptive statistics, normality analyses, Pearson Correlation test, and regression analysis were used in the analysis of the data. Parametric tests were used because the kurtosis skewness values of the data showed normal distribution. The internal consistency coefficients for the current study were determined as .88 for digital literacy, .80 for the virtual recreation questionnaire, and .94 for recreation benefit. It was determined that the participants' digital literacy was above the average scores (3.68±0.67), the frequency of participation in virtual recreational activities was slightly below the average values (2.51±.87), but the rates of participation in virtual sportive (2.85±1.30) and virtual entertainment (2.82±1.28) activities were above the average values. In addition, it was determined that the recreation benefit levels were below the average (1,82±0,52). It was determined that digital literacy showed a weakly significant positive relationship with participation in virtual recreation activities. It was determined that there was a negative and weakly significant relationship between digital literacy and recreation benefit sub-dimensions. At the same time, digital literacy explains the recreation benefit level by 15%. As a result, it can be said that the participants' increased digital literacy significantly predicts their frequency of participation in virtual recreation activities and their perceived benefit levels toward recreation

1. Giriş

Teknoloji ürünleri, çağdaş yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Günümüzde eğitim, iş ve eğlence alanlarında teknolojinin kullanımı, hızla artan teknolojik gelişmelere paralel olarak her geçen gün daha da yaygınlaşmaktadır. Bu durum, boş zaman aktiviteleri ve rekreasyon kavramlarında da yeni yönelimlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Özkeroğlu & Munusturlar, 2020). Çağdaş boş zaman aktivitelerinde yaşanan dönüşümün başlıca etmeni olarak görülen teknoloji kullanımı, boş zaman ve rekreasyon alanında yapılan araştırmalarında yeni temalar altında toplanmasına ve literatüre yeni kavramların eklenmesine yol açmaktadır (Bryce, 2001).

Dijitalleşme ile bireylerin evde, işte veya okulda yapmaları gereken işlerin yanı sıra teknolojik cihazlar aracılığıyla katıldıkları aktivitelerle geçirdikleri zamanlar da “elektronik boş zaman” olarak adlandırılmaktadır (Nimrod & Adoni, 2012). Rekreasyon kavramı boş zaman kavramında olduğu gibi teknolojiye yaşanan gelişmelerle birlikte uygulama şekillerinde yaşanan değişimlerin sonucu olarak alan yazını içerisinde dijital rekreasyon (Aylan & Aylan, 2020), sanal rekreasyon (Akoğlan Kozak & Özkeroğlu, 2018) ve çevrimiçi rekreasyon (Whitty & McLaughlin, 2007) olarak karşılık bulmaktadır. Günün (2021) yaptığı çalışma sonucunda, “dijital” ve “sanal” kavramlarının farklı anlamlar içerdiklerini ve rekreasyon olgusuna farklı anlamlar kattıkları bulgusuna ulaşarak, “sanal” kavramının, rekreasyon olgusunun yapısıyla örtüştüğünü belirtmektedir. Bu noktadan yola çıkarak çalışmada, elektronik boş zaman uygulamalarını içeren rekreasyon türü olarak “sanal rekreasyon” kullanılmıştır. Bu bilgilerden de hareketle; insanların boş zamanlarında eğlenmek, sosyalleşmek, kendini geliştirmek, dinlenmek ve benzeri amaçlarla, zaman ve mekân bağımlılığı olmadan, sanal ve fiziksel ortamlarla entegre edilen sanal uygulamaların kullanıldığı platformlarda teknolojik araçlarla yapılan ve gönüllü olarak gerçekleşen deneyimlerin tümü “sanal rekreasyon” olarak ifade edilebilmektedir.

Bilgiye ulaşabilmek, eğitim, iş, sağlık, eğlence ve daha pek çok alanda farkında olarak kararlar almak için temel bir gerekliliktir. Dijitalleşen çağ içerisinde bu bilgilerin doğruluğundan emin olmak için bilgiyi sorgulama, güvenilir kaynakları tercih etme ve yanlış ya da yanıltıcı bilgiyi ayırt etme becerilerine sahip olma dijital okuryazarlık becerisi olarak ifade edilmektedir. Dijital okuryazarlık sadece teknoloji ile ilgili değil, aynı zamanda modern hayatın bir gerekliliği haline gelmiştir. Dijital olarak okuryazar olan bireyler, bu yeni dünya içerisinde güvenli, bilinçli ve etkili bir şekilde hareket edebilmektedirler. Öneme vurgu yapılan dijital okuryazarlık unsurunun sanal rekreasyon etkinliklerine katılım sıklığına ve rekreasyon aktivitelerine katılım sonucunda elde edilen rekreasyonel faydaya etkisinin belirlenmesi araştırmanın amacını oluşturmaktadır. Bu amacı gerçekleştirmek üzere aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- Öğrencilerin dijital okuryazarlık, sanal rekreasyon aktivitelerine katılım ve rekreasyon fayda düzeyleri nedir?
- Öğrencilerin dijital okuryazarlık, rekreasyon fayda ve sanal rekreasyon etkinliklerine katılım düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

- Katılımcıların dijital okuryazarlıkları rekreasyon faydalarını ve sanal rekreasyona katılımlarını anlamlı düzeyde yordamakta mıdır?

2. Kuramsal Çerçeve

Dijitalleşmenin sağlamış olduğu kolaylıklarla birlikte rekreasyonel aktivitelerin uygulama alanlarında ve literatür içerisinde yapılmış olan rekreasyon sınıflandırmalarında da yeni bakış açılarının ortaya çıktığı görülmektedir. Bu durum elektronik boş zamanlar açısından incelendiğinde Tjew ve Malle (2004)'e göre rekreasyonel aktiviteler çevrimiçi platformlarda aktif ve pasif katılımı gerçekleştirilen aktiviteler olarak sınıflandırılmaktadır. Film izlemek, internette web sayfalarında ve sosyal medya platformlarında zaman geçirmek pasif katılımı gerçekleştirilen rekreasyonel etkinlikler olarak belirtilmektedir. Sanal ortamlarda hareket halinde olmayı ve karşılıklı iletişim kurmayı mümkün kılan sanal gerçeklik ya da artırılmış gerçeklik uygulamaları, Nintendo Wii gibi oyun konsollarıyla oynanan oyunlar ise dijital ortamda gerçekleştirilen aktif katılımı rekreasyon aktiviteleri olarak görülmektedir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özelliklerinin Yüzde ve Frekans Dağılımları

Özellikler	Değişken	f	%
Cinsiyet	Kadın	76	31.3
	Erkek	167	68.7
Sınıf	Hazırlık	3	1.2
	1. sınıf	51	21.0
	2. sınıf	95	39.1
	3. sınıf	62	25.5
	4. sınıf	28	11.5
Gelir	5. sınıf ve üzeri	4	1.6
	Düşük	70	28.8
	Orta	160	65.8
Haftalık boş zaman	Yüksek	13	5.3
	Yetersiz	39	16.0
	Kısmen	143	58.8
Günlük boş zaman süresi	Yeterli	61	25.1
	Hiç yok	8	3.3
	1-2 saat	51	21.0
	3-4 saat	118	48.6
	5-6 saat	56	23.0
Dijital ortamda geçirilen süre	7 saat ve üzeri	10	4.1
	0-1 saat	116	47.7
	2-3 saat	82	33.7
	4-5 saat	37	15.2
	6-7 saat	8	3.3
Spor yaptıkları gün sayısı	0	31	12.7
	1	14	5.8
	2	45	18.5
	3	62	25.5
	4	33	13.6
	5	16	6.6
	6	29	11.9
7	13	5.3	

Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.

Herhangi bir sınıflama yapmadan genel bir bakış açısıyla ele alan Özkeroğlu ve Munusturlar (2020)'e göre de sosyal medyada zaman geçirmek, çevrimiçi alışveriş yapmak, elektronik kitap okumak, çevrimiçi müze gezilerine katılmak, sinemaya gitmeden evde ya da telefonla istediği anda film izleyebilmek, sanal gerçeklik gözlükleri ile dijital oyunlar oynamak ya da sanal turizm uygulamalarıyla turistik gezilerde bulunmak bireyin deneyimlemeyi tercih ettiği sanal

Tablo 2. DOÖ ve RFÖ'ne dair aritmetik ortalama, standart sapma ve basıklık çarpıklık değerleri

Ölçekler	Minimum	Maksimum	A.O.	Standart sapma	Çarpıklık	Basıklık
Dijital okuryazarlık	1.20	5.00	3.68	.67	-.318	.549
Toplam dijital rekreasyon katılım sıklığı	1.00	5.00	2.51	.87	.201	-.270
Sanal kültürel etkinlik	1	5	2.44	.995	.102	-.511
Sanal sanatsal etkinlik	1	5	2.08	1.05	.691	-.298
Sanal doğa tabanlı etkinlikler	1	5	2.41	1.16	.329	-.889
Sanal sportif etkinlikler	1	5	2.85	1.30	-.021	-1.114
Sanal eğlence faaliyetleri	1	5	2.82	1.28	.077	-1.040
Toplam rekreasyon fayda	1.00	4.00	1.82	.52	.413	.903
Fiziksel fayda	1.00	4.43	1.84	.67	1.251	3.209
Psikolojik fayda	1.00	4.00	1.80	.58	.507	.541
Sosyal fayda	1.00	4.00	1.82	.59	.434	.364

DOÖ= Dijital Okuryazarlık Ölçeği; RFÖ=Rekreasyon Fayda Ölçeği,

Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur

rekreasyon aktiviteleri içinde sayılabilmektedir. Aylan ve Aylan (2020) sanal rekreasyon faaliyetlerini sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik temelli olmak üzere iki kategoriye ayırmıştır.

Sanal rekreasyon ile sportif, sanatsal ya da kültürel aktivitelerin ulaşabileceği kitlenin büyüklüğü ve buna paralel olarak aktivitelere katılım sıklığı teknolojik ürün ve uygulamaların yaygın kullanımıyla artmıştır. Bu noktadan bakıldığında sanal gerçeklik, aktivitelere katılımı arttıran teknolojilerden biri konumunda görülmektedir. Günümüzde sanal gerçeklikle ilgili maliyetlerin azalmasının bir sonucu olarak teknolojik cihazlara ulaşmak daha kolaylaşmıştır (Hvass vd., 2017). Sanal gerçeklik uygulamaları ile yaşlı genç ayrımı yapılmadan ya da herhangi bir engel durumu gözlemlenmeden bireylerin rekreasyonel etkinliklere katılmaları mümkün hale gelerek yeni deneyimler kazanmaktadırlar. Yaşanan deneyimlere yüklenen anlamlar ise katılım sağlanan etkinliğin faydalarını ortaya çıkarmaktadır.

Chang vd. (2018)'ne göre yaşam verimliliğini belirli bir düzeyde tutmak için bireyin sahip olması beklenen mental ve fiziksel sağlık halinin oluşması ve devamlılığında boş zamanlardan elde edilen faydanın önemine vurgu yapmak gerekmektedir. Boş zaman aktivitelerine katılımı fiziksel, ekonomik, çevresel, sosyal ve psikolojik faydalar elde edilmektedir (Chen vd., 2013; Cihan & Ilgar, 2019; Duplâa vd., 2017; Staiano & Calvert, 2011; Turner vd., 2018;). Chin-Tsai (2013)'ye göre bireyin iş verimliliğini ve akademik başarısını arttırmada, fiziksel ve zihinsel sağlığını geliştirmede rekreasyonel aktivitelere katılımı elde edilen faydanın teşvik edici rolü bulunmaktadır. Bahsedilen sanal rekreasyon aktivitelerine katılım noktasında internetin ve

teknolojik ürünlerin kullanımı oldukça önemli olduğundan dikkat çekilmesi gereken bir diğer kavram olarak dijital okuryazarlık ön plana çıkmaktadır. Dijital okuryazarlık genel bakış açısında değerlendirildiğinde List (2019)'e göre dijital çağın gerekliliklerine dayanarak başarı için gerekli olan ve birbiriyle ilişkili teknolojik beceri veya yeterliliklerdir. Press vd. (2019) ise dijital okuryazarlığı; "Birkaç programın veya temel teknoloji uygulamaların basit kullanımının ötesine geçerek kullanıcının bilgiyi manipüle etmesine izin veren bir yeterlilik düzeyine sahip olması" olarak tanımlamaktadır.

Günümüzde dijitalleşmiş, günlük gerçekleştireceği pek çok eylemi dijital araçlarla gerçekleştiren dijital bir toplumdan bahsetmek mümkündür (Martin & Grudziecki, 2006). Yaşanan bu dijitalleşmenin içinde kendini bulan çocuk, genç, yetişkin veya yaşlı, farklı yaş gruplarındaki her bir birey için teknoloji hakkında ne bilmeleri gerektiğinin farkında olmaları ve kendileri için en etkili olacak şekilde kullanmalarını sağlayacak yetkinliklere sahip olmaları önem arz etmektedir. Bunun bir sonucu olarak da teknolojinin günlük hayata uyumu sürecinde eğitimden sağlık sektörüne ve pek çok iş alanında dijital okuryazarlığa verilen önemin arttığı ve kavramsal olarak tanınırlığında artış yaşandığı görülmektedir (Sönmez & Gül, 2014). Yapılan alan yazın incelemesinde dijital okuryazarlık ile eğitim (Tran vd., 2020), sağlık (Gümüş & Çetin, 2022), hukuk (Gasser & Drolshammer, 2015), medya ve gazetecilik (Shahzad & Khan, 2022), eğlence ve sanat (Jiang vd., 2022) alanlarında yapılmış çalışmalarının olduğu görülmektedir.

Sanal rekreasyon etkinliklerine katılımı inceleyen çalışmalar ise kavramsal olarak açıklama yapma amaçlı (Aylan & Aylan, 2020: Günçan, 2021a), rekreasyonel işletmelerde kullanımı

Tablo 3. DOÖ ve RFÖ Arasındaki Pearson Korelasyon Testi Sonuçları

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. Dijital okuryazarlık	1										
2. Sanal rek. faaliyet. katılım sıklığı	.193	1									
3. Sanal kültürel etkinlik	.177	.775	1								
4. Sanal sanatsal etkinlik	.099	.723	.581	1							
5. Sanal doğa tabanlı etk.	.133	.808	.651	.579	1						
6. Sanal sportif etkinlikler	.139	.764	.435	.341	.510	1					
7. Sanal eğlence faaliyetleri	.176	.689	.347	.312	.337	.497	1				
8. Rekreasyon fayda	-.324	.015	-.073	.091	-.024	.021	.033	1			
9. Fiziksel fayda	-.257	.076	.041	.161*	.023	.045	.028	.783	1		
10. Psikolojik fayda	-.260	.020	-.061	.090	-.001	.008	.032	.901	.557	1	
11. Sosyal fayda	-.310	-.050	-.156*	-.008	-.077	.003	.025	.884	.479	.763	1

Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur

(Dilek, 2022), turizm alanındaki uygulamaları (Akgül, 2022) ve engelli bireylerdeki (Kulakoğlu Dilek & İstanbullu Dinçer, 2020) kullanımını üzerinedir. Çalışmanın temelini oluşturan dijital okuryazarlık ve sanal rekreasyon etkinliklerine katılımı inceleyen araştırmaların sınırlılığı göze çarpmaktadır. Bu hususta çalışmanın rekreasyon araştırmacılarına bir vizyon sunacağı ve alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

3. Yöntem

Bu araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden genel tarama modellerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmaktadır. Tarama modeli, geçmişte veya günümüzdeki bir durumu açıklayan ve öğrenme süreçlerinin ve istenen davranışların gelişmesinin nasıl gerçekleştiğini inceleyen bir süreçtir. Genel tarama modeli, büyük bir evrende genel bir sonuca ulaşmak için evrenin tamamını veya bir örnekleme tarar. Öte yandan, ilişkisel tarama modeli, iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişkiyi belirlemeyi amaçlar. İlişkisel tarama modeli, değişkenler arasındaki ilişkinin varlığını ve bu ilişkinin nasıl olduğunu belirlemeye yönelik bir yaklaşımı temsil eder (Karasar, 2005). Araştırmanın ulaşılabilir evreni, 2021-2022 eğitim-öğretim dönemi boyunca Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi'nde eğitim gören 1118 öğrenciden oluşmaktadır. Örneklem grubu ise veri toplama süreci yüz yüze gerçekleştirilen 243 gönüllü öğrenci tarafından temsil edilmektedir.

Araştırmada kullanılan ölçme araçları dijital okuryazarlık ölçeği, rekreasyon fayda ölçeği ve sanal rekreasyon katılım sıklığı anketidir. Ng (2012) tarafından geliştirilmiş olan dijital okuryazarlık ölçeği 10 madde ve tek alt boyuttan oluşmaktadır. Mevcut araştırmada dijital okuryazarlık ölçeği için iç güvenirlik katsayısı .88 olarak belirlenmiştir. Rekreasyon Fayda Ölçeği 5'li Likert tipi bir ölçektir ve 24 maddeden oluşmaktadır. Mevcut araştırmada rekreasyon fayda ölçeği için .94 iç güvenirlik katsayısı elde edilmiştir. Ölçek Ho (2008) tarafından geliştirilmiş ve Akgül vd. (2018) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Aylan ve Aylan (2020) sanal rekreasyon faaliyetlerini "Sanal Gerçeklik Tabanlı Dijital Rekreasyon" ve "Artırılmış Gerçeklik Tabanlı Dijital Rekreasyon" olmak üzere iki temel kategori altında sınıflandırılmıştır. "Sanal Gerçeklik Tabanlı Dijital Rekreasyon" teması altında "dijital kültürel faaliyetler", "dijital sanatsal faaliyetler", "dijital doğa tabanlı faaliyetler", "dijital sportif faaliyetler", "dijital eğlence faaliyetleri" ve "dijital diğer faaliyetler" olarak 6 kategori yer aldığı; "Artırılmış Gerçeklik Tabanlı Dijital Rekreasyon" teması altında, "dijital kültürel faaliyetler", "dijital sanatsal faaliyetler", "dijital doğa tabanlı faaliyetler" ve "dijital eğlence faaliyetleri" olarak 4 kategori yer aldığı belirtilmiştir. Buradan hareketle; araştırmacılar tarafından yukarıdaki faaliyetlere katılım sıklığının (1=Hiç katılmadım ile 5=Neredeyse her gün katıldım) belirlenmesi amacıyla anket hazırlanmıştır. Bu araştırmada sanal rekreasyon anketi için iç güvenirlik katsayısı .80 olarak belirlenmiştir. Verilerin analizinde tanımlayıcı istatistikler, normallik analizleri, Pearson Korelasyon testi ve regresyon analizinden yararlanılmıştır. Verilerin basıklık çarpıklık değerlerinin normal dağılım göstermesi sebebiyle parametrik testlerden yararlanılmıştır (Tablo 2).

4. Bulgular

Katılımcıların demografik özelliklerinin yüzde ve frekans dağılımları hakkındaki genel bilgilere Tablo 1'de yer verilmiştir. Tablo 1'e göre, katılımcıların çoğunluğu erkek (%68.7) ve orta gelir düzeyinde (%65.8) yer almaktadır. Haftalık boş zaman sürelerine bakıldığında. %58.8'i kısmen yeterli boş zaman süresine sahipken. %25.1'i yeterli boş zaman süresine sahiptir. Günlük boş zaman süresi incelendiğinde. %48.6'sı 3-4 saat arasında boş zaman geçirmekte ve %23'ü 5-6 saat boş zaman harcamaktadır. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu (%47.7) dijital ortamda 0-1 saat geçirmektedir. Ayrıca katılımcıların %25.5'i haftada üç gün spor yaptıklarını belirtmişlerdir. Ölçüm araçlarına dair aritmetik ortalama, standart sapma ve basıklık çarpıklık değerlerine ait bulgular Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2'de yer alan tanımlayıcı istatistik sonuçlarına göre; dijital okuryazarlığın ortalamanın üzerinde olduğu (3.68 ± .67), sanal rekreasyon faaliyetlerine katılım sıklığının toplam puanlarda ortalamanın biraz altında olduğu (2.51 ± .87) ancak sanal sportif (2.85 ± 1.30) ve sanal eğlence (2.82 ± 1.28) faaliyetlerinin ortalama değerlerin üzerinde olduğu belirlenmiştir. Diğer yandan rekreasyon fayda düzeylerinin de yine ortalama değerlerin altında olduğu saptanmıştır (1.82 ± .52). Dolayısıyla katılımcıların dijital okuryazarlıklarının yüksek, sanal rekreasyon faaliyetlerine ise katılımlarının nispeten daha düşük olduğu belirlenmiştir. Sanal rekreasyon faaliyetleri arasında sanal sportif faaliyetleri daha çok tercih ettikleri görülmüştür. Katıldıkları etkinliklerden ise orta düzeyde fayda elde ettikleri gözlemlenen öğrencilerin daha çok fiziksel fayda elde ettikleri saptanmıştır. Değişkenler arasındaki ilişkinin yönünü ve derecesini belirlemek amacıyla pearson korelasyon analizi uygulanmıştır (Keskin & Özsoy, 2004). Uygulanan pearson korelasyon analizi sonuçları Tablo 3'te gösterilmiştir.

Dijital okuryazarlığın sanal rekreasyon faaliyetlerine katılım etkinliklerinden kültürel etkinlikler ile ($r = .177$), sanal doğa tabanlı etkinlikler ile ($r = .133$), sanal sportif etkinlikler ile ($r = .139$) ve sanal eğlence faaliyetleri ile ($r = .176$) pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı ilişkiler belirlenmiştir. Dolayısıyla dijital okuryazarlığın artış göstermesi sanal rekreasyon faaliyetlerine katılımın da buna paralel artış göstermesi bulgusunu ortaya koymaktadır. Dijital okuryazarlığın rekreasyon fayda alt boyutlarından fiziksel fayda ($r = -.257$), psikolojik fayda ($r = -.260$) ve sosyal fayda ($r = -.310$) alt boyutları ile negatif yönlü zayıf düzeyde anlamlı ilişkiler belirlenmiştir. Dijital okuryazarlık ve rekreasyon fayda arasındaki ilişkinin zayıf düzeyde olmasının yanında negatif yönlü olduğu gözlemlenmektedir. Mevcut çalışma kapsamında kullanılan ölçüm araçlarının arasındaki çoklu regresyon analizi sonuçları Tablo 4'te gösterilmiştir.

Regresyon analizi sonuçlarına göre dijital okuryazarlık rekreasyon fayda düzeyini %15 ($R^2 = .156$) oranında açıklamaktadır. Psikolojik fayda ve sosyal faydayı anlamlı biçimde etkilediği görülen dijital okuryazarlığın, katılım sıklığı üzerinde anlamlı etkisi olmadığı belirlenmiştir. Sonuç olarak katılımcıların dijital okuryazarlığının artması durumunun sanal rekreasyon etkinliklerine katılım sıklıklarını ve rekreasyona yönelik algıladıkları fayda düzeylerini anlamlı

biçimde yordadığı söylenebilir.

5. Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmadaki temel amaç, dijital okuryazarlığın sanal rekreasyon etkinliklerine katılım sıklığına ve sanal rekreasyon aktivitelerine katılım sonucunda ortaya çıkan faydaya etkisinin belirlenmesidir. Bu bölümde, çalışmada uygulanan istatistiksel testler sonucunda elde edilen bulguların yorumları ve literatürdeki örnek çalışmalar ile tartışılmaya yer verilmiştir.

Dijital okuryazarlığın ortalamının üzerinde olduğu görülmektedir. Bu durum literatürle paralellik göstermektedir. Ocak ve Karakuş (2019) yaptıkları çalışmada öğretmen adaylarının dijital okuryazarlık öz-yeterliliklerinin yüksek olduğunu belirterek bu durumun önemli olduğunu söylemişlerdir.

Dijital yerliler olarak tabir edilen üniversite öğrencileri için bu sonucun beklenen bir durum olduğu söylenebilir. Bir diğer bulgu ise sanal rekreasyonel faaliyetlere katılım sıklığının toplam puanlarda ortalamanın biraz altında olduğu ancak genel sportif ve sanal eğlence faaliyetlerinin ortalama değerlerin üzerinde olduğu belirlenmiştir. Aylan ve Aylan (2020) benzer şekilde çalışmalarında sanal sportif faaliyetleri sanal yürüyüş, bisiklete binme, bowling, tenis ve benzeri aktivitelerin en popüler etkinliklerden arasında yer aldığını belirtmişlerdir. Diğer yandan rekreasyon fayda düzeylerinin de ortalama değerlerin altında olduğu saptanmıştır.

doğa tabanlı etkinlikler ile ($r = .133$), sanal sportif etkinlikler ile ($r = .139$) ve sanal eğlence faaliyetlerinin ile ($r = .176$) pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı ilişkiler belirlenmiştir. Bir diğer ifadeyle, dijital okuryazarlık arttıkça sanal kültürel, sportif, doğa tabanlı ve eğlence faaliyetlerinin de arttığı görülmektedir. Bu durum Hague ve Payton'ın (2010) dijital okuryazarlığı yeni teknolojileri kullanma ve bu teknolojilere uyum sağlama, bu teknolojilerin nasıl kullanılacağını bilerek güvenli ve uygun içeriğe erişim sağlama kitlelerle ses görsel gibi medya araçları yolu ile etkili iletişim kurulması olarak tanımlamasıyla da açıklanabilir.

Dijital okuryazarlığın rekreasyon fayda alt boyutlarından fiziksel fayda ($r = -.257$), psikolojik fayda ($r = -.260$) ve sosyal fayda ($r = -.310$) alt boyutları ile negatif yönlü zayıf düzeyde anlamlı ilişkiler belirlenmiştir. Bir diğer ifadeyle dijital okuryazarlık arttıkça sanal rekreasyondan elde edilen fiziksel, psikolojik ve sosyal faydalar azalmaktadır. Bu durum dijital okuryazarlığın olumsuz bir sonucu olabilir. Sürekli olarak dijital cihazlara bağımlı hale gelmek zaman yönetimini etkileyebilir, sosyal ilişkileri zayıflatabilir ve fiziksel sağlığı olumsuz etkileyebilir (McDougall vd., 2018; Atif & Chou, 2018). Bu durumda rekreasyondan elde edilen faydaları azaltabilir.

Çalışmada katılımcıların dijital okuryazarlığının artması durumunun sanal rekreasyon etkinliklerine katılım sıklıklarını ve rekreasyona yönelik algıladıkları fayda düzeylerini anlamlı biçimde yordadığı söylenebilir. Dijital okuryazarlık ve

Tablo 4. DOÖ ve RFÖ Arasındaki Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Ölçekler	B	Std. Hata	β	t	p	Zero- order r	Kısmi r
(Sabit)	4.049	.192		21.113	.000		
Sanal kültürel etkinlik	.051	.059	.075	.868	.386	.177	.057
Sanal sanatsal etkinlik	.021	.051	.033	.412	.681	.099	.027
Sanal doğa tabanlı etkinlikler	-.010	.051	-.017	-.193	.848	.133	-.013
Sanal sportif etkinlikler	.024	.040	.046	.598	.550	.139	.039
Sanal eğlence faaliyetleri	.069	.037	.132	1.871	.063	.176	.121
Fiziksel fayda	-.163	.074	-.163	-2.213	.028*	-.257	-.143
Psikolojik fayda	-.002	.115	-.002	-.019	.985	-.260	-.001
Sosyal fayda	-.254	.109	-.223	-2.334	.020*	-.310	-.151
R= .508	R ² = .156						
F (5,391) = .000	p < .000						

Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur

Rekreasyon fayda teorisi çerçevesinde, rekreasyon birey için oyun karakteristiğinde bir etkinliği kapsamak zorunda olmamakla birlikte; boş zamanın elverişli ve doyum sağlayıcı bir şekilde kullanılmasıyla bireye fayda sağlanması gerekmektedir (Tekin, vd., 2017). Çünkü bireyler kişisel fayda sağlamayacakları bir aktiviteyi tercih etmek istemezler. Bu nedenle bir aktivitenin rekreasyon olarak kabul edilebilmesi için bireye birtakım faydalarının gerekmektedir (Karaküçük, 2008). Literatürde sanal rekreasyon faaliyetlerinin faydalarına ilişkin sınırlı olduğu görülmektedir. Elektronik sporların etkileri üzerine yapılan araştırmaların büyük bir bölümü bu aktivitelerin olumsuz etkilerinden (Anderson vd., 2010; Ballard vd., 2009; Lemola vd., 2011; Yayla & Güven, 2020) bahsederken, faydalarını araştıran literatürde az sayıda çalışma bulunmaktadır (Pellis & Pellis, 2007; Uttal vd., 2013). Bu sonuçlar mevcut araştırma bulgularıyla paralellik göstermektedir.

Dijital okuryazarlığın sanal rekreasyon faaliyetlerine katılım etkinliklerinden sanal kültürel etkinlikler ile ($r = .177$), sanal

teknoloji kullanımı arasında yakın bir ilişki vardır (Gökbulut, 2021). Bu durum sanal rekreasyona katılmayı da etkileyebilir. Teknoloji kullanımı, bireylerin günlük yaşamda teknolojik araçları kullanma sürecidir. Bu teknolojik aletler bilinçli kullanılmazsa rekreasyondan fayda sağlanamayabilir. Literatürde dijital cihazlarla etkileşim halinde olmanın bağımlılığa yol açabileceği ve sosyal medya, oyunlar, video platformları gibi dijital araçlar, zaman yönetimi sorunlarına, uyku düzeni bozukluklarına ve gerçek hayattan kopmaya neden olabileceği söylenmektedir (Altınok, 2021; Kneer vd., 2014).

5.1. Pratik Çıkarımlar

Çalışmanın bulgularına göre dijital okuryazarlık ortalamasının üzerinde belirlenmiştir. Bununla birlikte dijital okuryazarlık düzeyi arttıkça sanal rekreasyon etkinliklerine katılımın ve algıladıkları faydanın da arttığı görülmektedir. Dijital okuryazarlık becerilerinin kazandırılması ve artırılmasına yönelik düzenlenecek eğitim programları ile sanal rekreasyon

etkinliklerine katılım ve algılanan faydanın da artabileceği ifade edilebilir.

Teknoloji çağının bir sonucu olarak literatürde rekreasyon okuryazarlığı kavramı dikkat çekmektedir. Rekreasyon okuryazarlığı, değişen ve gelişen çevreyi algılama ve çeşitli rekreasyon aktivitelerine yönelik farkındalık sahibi olma, bu şekilde aktivitelere katılma ve faydalarını anlamayı amaçlayan bir kavram olarak ifade edilmektedir (Ayyıldız Durhan, 2023). Rekreasyon okuryazarlığı, dijital okuryazarlık ile birlikte bireylerin sanal rekreasyon aktivitelerine katılırken güvenli ve bilinçli olmalarını mümkün kılmaktadır. Bununla birlikte rekreasyon okuryazarlığı ve dijital okuryazarlık arasındaki ilişki çeşitli sanal rekreasyon aktivitelerine katılma ve dijital platformlardan faydalanma becerisinin artmasına olanak tanıyabilir.

5.2. Teorik Çıkarımlar

Çalışmanın sonuçları dijital okuryazarlık unsurunun sanal rekreasyon etkinliklerine katılım sıklığına ve rekreasyon aktivitelerine katılma ilişkin teorik katkılar sunmaktadır. Teknolojik araçları doğru kullanmak ve uyum sağlamak için dikkat çekilmesi gereken önemli bir nokta dijital okuryazarlıktır. Diğer bir deyişle; dijital okuryazarlığın artması, bireylerin dijital teknolojileri daha etkin ve verimli bir şekilde kullanabilme yeteneklerini ifade etmektedir. Bu yetenek, sanal rekreasyon deneyimlerine katılımı etkileyebilir ve onları daha da zenginleştirebilir. Bununla birlikte sanal ortamlarda gerçekleştirilen elektronik boş zaman faaliyetlerinin bazı unsurlarının sosyal ve psikolojik fayda oluşturduğu da belirtilmektedir (Güncan, 2021b; Hastürk. 2020; Özkeroğlu & Akyıldız Munusturlar, 2020).

Nitekim birçok sanal rekreasyonel faaliyetleri belli başlı bazı teknolojik araç kullanımını gerektirmektedir. Dijital okuryazarlık ve teknoloji kullanımı arasında bulunan ilişkinin sonucu olarak sanal rekreasyon etkinliklerine katılım sıklıklarının ve rekreasyona yönelik algıladıkları fayda arasında bulunan bir ilişkiden bahsetmek mümkün hale gelmektedir. Bu noktada dijital okuryazarlık becerilerini kazanmak da önem kazanmaktadır, çünkü teknolojinin yoğun kullanımıyla birlikte olumlu katkılarından konuşabiliyorken aynı zamanda olumsuz etkileri olarak dijital bağımlılık riski arttırdığından bahsetmek mümkündür. Altınok (2021) tarafından yapılan çalışmada, son zamanlarda dikkat çeken ve endişe uyandıran bir dijital bağımlılık türü olarak oyun bağımlılığı vurgulanmaktadır. Araştırmaya göre özellikle dijital yerliler olarak adlandırılan genç nesil, sanal ortamlarda önemli ölçüde zaman harcamaktadır ve bu durum hem fiziksel hem de psikolojik olarak olumsuz etkiler yaratmaktadır.

5.3. Sınırlılıklar ve Gelecek Çalışmalar için Öneriler

Araştırmanın birtakım sınırlılıklar mevcuttur. Buna göre; araştırma Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesindeki 2021-2022 eğitim-öğretim dönemi lisans programlarına devam eden ve bu çalışmaya katılmayı kabul eden öğrencilerle sınırlıdır. Buna göre farklı örneklem gruplarıyla da araştırmalar yapılabilir. Yukarıda bahsedilen dijital yerliler olan genç nesil için teknoloji kullanımına bağlı olarak sanal rekreasyon faaliyetlerine katılmalarının artacağı düşünülmektedir. Bu amaçla dijital okuryazarlığın artırılması

ile katılacakları bu rekreasyon faaliyetlerinden fayda elde etmeleri yönünde yerel yönetimler, üniversiteler ve aileler bilinçlendirilmelidir. Bilinçli teknoloji kullanımının artırılmasını desteklemek amacıyla sanal rekreasyon aktivitelerini içeren uygulamalı etkinliklerin planlanmasını önerilmektedir.

Etik Beyan: Bu çalışmada kullanılan anket yöntemi için Gazi Üniversitesi Etik Kurulu'ndan 12/12/2023 tarihli ve 21 nolu toplantısında E-77082166-604.01-849186 sıra sayılı kararı ile izin alınmıştır. Aksi bir durumun tespiti halinde TO&RE Dergisinin hiçbir sorumluluğu olmayıp, tüm sorumluluk çalışmanın yazar (lar) ına aittir.

Yazar Katkı Beyanı: Yazarların katkı oranı eşittir.

Çıkar Beyanı: Yazarlar arasında çıkar çatışması yoktur.

Kaynakça

- Akgül. B.M., Ertüzün. E. & Karaküçük. S. (2018). Rekreasyon fayda ölçeği: Geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 23(1). 25-34.
- Akoğlan Kozak. M. & Özkeroğlu. Ö. (2018). *Turizm ve rekreasyon kavramları: Sanal bakış ile değerlendirme*. II. Uluslararası Sürdürülebilir Turizm Kongresi. 20-22 Eylül 2018. 399-409. Gümüşhane.
- Akgül. S.Ö. (2022). Sanal seyahat deneyimi: Past view İspanya örneği. *Journal of Recreation and Tourism Research*. 9(1). 33-46. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6399116>
- Altınok. M. (2021). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumunun incelenmesi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 19(1). 262- 291. <https://doi.org/10.37217/tebd.689774>
- Anderson. C.A., Shibuya. A., Ihori. N., Swing. E. L., Bushman. B. J., Sakamoto. A. & Saleem. M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*. 136. 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Atif. Y. & Chou. C. (2018). Digital citizenship: Innovations in education, practice and pedagogy. *Journal of Educational Technology & Society*. 21(1). 152-154.
- Aylan. F.K. & Aylan. S. (2020). Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının rekreatif faaliyetlere yansması: Dijital rekreasyon. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*. 4(3). 2746-2760. <https://doi.org/10.26677/TR1010.2020.507>
- Ayyıldız Durhan, T. (2023). Rekreasyon okuryazarlığı, İçinde, Kaya, S., Akgül, B. M., Özdemir, A.S. & Karaküçük, S. (Ed.), *Rekreasyon bilimi* 3, ss. 182-198, Gazi Kitapevi, Ankara.
- Ballard. M., Gray. M., Reilly. J. & Noogle. M. (2009). Correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors*, 10, 161-167. <https://doi.org/10.1016/j.eatbeh.2009.05.001>
- Bryce. J. (2001). The technological transformation of leisure. *Social Science Computer Review* 19(1), 7-16. <https://doi.org/10.1177/089443930101900102>
- Chang. Y.C., Yeh. T.M., Pai. F.Y. & Huang. T.P. (2018). Sport activity for health!! The effects of karate participants' involvement, perceived value and leisure benefits on recommendation intention. *International journal of environmental research and public health*. 15(5). 1-16. <https://doi.org/10.3390/ijerph15050953>
- Chen. C.C., Cheng. C.H. & Lin. S.Y. (2013). The relationship among leisure involvement, leisure benefits and happiness of elementary school teachers in Tainan county. *International*

- Research in Education*. 1(1). 29-51.
- Chin-Tsai. K. (2013). Leisure involvement, leisure benefits, quality of life, and job satisfaction. A case study on 2011 creating sports island plan in Chiayi city. Taiwan held by sports affairs council. executive Yuan. *International Review of Management and Business Research*. 2(2). 421-428.
- Cihan. B.B. & Ilgar. E.A. (2019). Dijital spor oyunlarının sporcular üzerindeki etkilerinin incelenmesi fenomenolojik bir çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*. 4(1). 171-189. <https://doi.org/10.31680/gaunjs.510351>
- Dilek. N.K. (2022). Rekreasyon işletmelerinde kullanılan sanal gerçeklik teknolojilerine yönelik kullanıcıların görüş ve deneyimlerinin incelenmesi. *GSI Journals Serie A: Advancements in Tourism Recreation and Sports Sciences*. 5(2). 204-222. <https://doi.org/10.53353/atrss.1104097>
- Duplâa. E., Kaufman. D., Sauvé. L., Renaud. L. & Ireland. A. (2017). Can mobile digital games benefit older adults' health?. *Mobile e-health*. 115-146. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60672-9_6
- Ertüzün. E., Hadi. G. & Fidan. E. (2020). Spor merkezine üye bireylerin rekreasyon fayda düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*. 11(3). 231-244. <https://doi.org/10.17155/omuspd.657210>
- Gasser. U. & Drolshammer. J. (2015). *The brave new world of (Swiss) law: Contours of a framework and call for a strategy to shape law's digital revolution*. Berkman Center Research Publication. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2602789>
- Gümüş. R. & Çetin. M. (2022). Digital technology use in Turkey and the need for new ehealth literacy measurement tools. *Journal of International Health Sciences and Management*. 8(16). 59-68. <https://doi.org/10.48121/jihsam.1152981>
- Gökbulut B. (2021). Öğretmenlerin dijital okuryazarlık düzeyleri ile hayat boyu öğrenme eğilimlerinin incelenmesi. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi* 11(3). 469-479. <https://doi.org/10.5961/jhes.2021.466>
- Güncan. Ö. (2021a). Elektronik boş zaman uygulamaları "sanal rekreasyon" mudur yoksa "dijital rekreasyon" mu?. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*. 4(2). 163-181. <https://doi.org/10.26677/TR1010.2021.647>
- Güncan. Ö. (2021b). Sanal rekreasyon kavramının özellik ve temel unsurlarını belirlemeye yönelik bir çalışma. *Tourism and Recreation*. 3(1). 66-76.
- Hague. C. & Payton. S. (2010). *Digital literacy across the curriculum*. Bristol. UK.
- Hastürk. G. (2020). *Elektronik boş zaman aktivitesi olarak aktif video oyunlarının fiziksel ve psikososyal faktörler üzerine etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Spor Yönetimi ve Rekreasyon Anabilim Dalı. Eskişehir.
- Ho, T.K. (2008). *A study of leisure attitudes and benefits for senior high school students at PingTung City and country in Taiwan*. Unpublished doctoral dissertation. United States Sports Academy. Daphne. AL.
- Hvass. J., Larsen. O., Vendelbo. K., Nilsson. N., Nordahl. R. & Serafin. S. (2017). *Visual realism and presence in a virtual reality game*. 3DTV conference: The true vision-capture, Transmission and Display of 3D video (3DTV-CON), 7-9 June 2017, ss. 1-4, Copenhagen.
- Jiang. X., Wang. F. & Jiang. Z. (2022). *Study on the path of continuous participation of digital art in public space in 6g lot communication*. Wireless Communications and Mobile Computing. <https://doi.org/10.1155/2022/1109922>
- Kement. Ü., Başar. B. & Uslu. A. (2016). *Konaklama işletmelerinde bilgi teknolojileri kullanımının değerlendirilmesi: Otello otomasyon sistemi örneği*, 1. Lisansüstü İşletme Öğrencileri Sempozyumu, 7-9 Nisan 2016, ss. 509-515, Gaziantep.
- Karaküçük. S. (2008). *Rekreasyon boş zaman değerlendirme* (Altıncı Baskı). Gazi Kitabevi. Ankara.
- Karasar. N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayın. Ankara.
- Karavaş. B. (2017). Kentsel ve kırsal rekreasyon alanlarına yönelik kullanıcı tercihlerinin belirlenmesi 'Artvin kenti örneği'. *Bartın Orman Fakültesi Dergisi*. 19(1). 58-69. <https://doi.org/10.24011/barofd.291998>
- Kneer J. Rieger D. Ivory JD. Ferguson C. (2014). Awareness of risk factors for digital game addiction: Interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health Addiction*, 12(8), 585-599. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y>
- Kul. S. (2020). Dijital okuryazarlık ve diğer değişkenlerle internet bağımlılığı ilişkisinin incelenmesi. *Uluslararası Yönetim Bilişim Sistemleri ve Bilgisayar Bilimleri Dergisi*. 4(1). 28-41. <https://doi.org/10.33461/uybisbbd.646682>
- Kulakoğlu Dilek. N. & İstanbullu Dinçer. F. (2020). Sanal gerçeklik uygulamalarının engelli bireylerin rekreasyonel faaliyetlere katılımında destekleyici rolü. *Journal of Current Debates in Social Sciences*. 3(1). 1-9. <https://doi.org/10.37154/ijopec.2020.14>
- Lemola. S., Brand. S., Vogler. N., Perkinson-Gloor. N., Allemand. M. & Grob. A. (2011). Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms. *Personality and Individual Differences*. 51. 117-122. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.03.024>
- List. A. (2019). Defining digital literacy development: An examination of pre-service teachers' beliefs. *Computers & Education*. 138. 146-158. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.03.009>
- Martin. A. & Grudziecki. J. (2006). DigEuLit: Concepts and tools for digital literacy development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*. 5(4). 249-267. <https://doi.org/10.11120/ital.2006.05040249>
- McDougall. J., Readman. M. & Wilkinson. P. (2018). The uses of (digital) literacy. *Learning, Media and Technology*. 43(3). 263-279. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1462206>
- Ng. W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy?. *Computers & Education*. 59(3). 1065-1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Nimrod. G. & Adoni. H. (2012) Conceptualizing e-leisure. *Society and Leisure*. 35(1). 31-56. <https://doi.org/10.1080/07053436.2012.10707834>
- Ocak. G. & Karakuş. G. (2019). Öğretmen adaylarının dijital okuryazarlık öz-yeterlilik becerilerinin farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 21(1). 129-147. <https://doi.org/10.32709/akusosbil.466549>
- Özkeröglü. Ö. & Munusturlar. A.M. (2020). Elektronik boş zaman. İçinde, M. A. Munusturlar (Ed.) *Boş zamanda yeni yönelimler*, (ss. 1-30). Gazi Kitabevi. Ankara.
- Pellis. S.M. & Pellis. V.C. (2007). Rough-and-tumble play and the development of the social brain. *Current Directions in Psychological Science*. 16. 95-98. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2007.00483.x>
- Press. N., Arumugam. P.P. & Ashford-Rowe. K. (2019). *Defining digital literacy: A case study of Australian Universities*. ASCILITE Publications, 2-5 Dec 2019. ss. 255-263. Singapore.
- Shahzad. K. & Mishra. Y.K. (2022). Relationship between new media literacy (NML) and web-based fake news epidemic

- control: A systematic literature review. *Global Knowledge. Memory and Communication*. <https://doi.org/10.1108/gkmc-08-2022-0197>
- Sönmez. E.E. & Gül. H.Ü. (2014). *Dijital okuryazarlık ve okul yöneticileri. XIX. Türkiye'de İnternet Konferansı. 27-29 Kasım 2014. ss. 1-5, İzmir.*
- Staiano. A.E. & Calvert. S.L. (2011). Exergames for physical education courses: Physical, social, and cognitive benefits. *Child Development Perspectives*. 5(2). 93-98. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00162.x>
- Tekin. A., Tekin. G. & Çalıřır. M. (2017). Rekreatyonel spor. Karaküçük. S. Kaya. S. & Akgül. M. B. (Ed.). *Rekreatyon bilimi 2 içinde (ss. 5-37)*. Gazi Kitabevi. Ankara.
- Tran. T., Ho. M.T., Pham. T.H., Nguyen. M.H., Nguyen. K.L.P., Vuong. T.T., ... & Vuong. Q.H. (2020). How digital natives learn and thrive in the digital age: Evidence from an emerging economy. *Sustainability*. 12(9). 1-24. <https://doi.org/10.3390/su12093819>
- Turner. P.E., Johnston. E., Kebritchi. M., Evans. S. & Heflich. D.A. (2018). Influence of online computer games on the academic achievement of nontraditional undergraduate students. *Cogent Education*. 5(1). 1-16. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1437671>
- Tjew. A. & Malle. N. (2004). Modeling a system to deliver electronic entertainment over a broadband connection. *The Electronic Library*. 22(1). 23-31 <https://doi.org/10.1108/02640470410520087>
- Uttal. D.H., Meadow. N.G., Tipton. E., Hand. L.L., Alden. A.R., Warren. C. & Newcombe. N.S. (2013). The malleability of spatial skills: A metaanalysis of training studies. *Psychological Bulletin*. 139. 352–402. <https://doi.org/10.1037/a0028446>
- Whitty. M.T. & McLaughlin. D. (2007). Online recreation: The relationship between loneliness, internet self-efficacy and the use of the internet for entertainment purposes. *Computers in human behavior*. 23(3), 1435-1446. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.05.003>
- Yayla. Ö. & Güven. Y. (2020). Elektronik sporlar: Rekreatyonel etkinlik perspektiften deęerlendirilmesi. *Dokuz Eylöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 22(1), 283-301. <https://doi.org/10.16953/deusosbil.546080>

Extended Abstract

As a necessity of the modern age, the acquisition of digital literacy skills and participation in virtual recreational activities are becoming increasingly important. In this context, the focus of the study is to determine the levels of skills that will enable individuals to act effectively in the digital world and to draw attention to their importance, as well as to reveal the participation and benefit levels of recreational activities carried out in virtual environments.

In this research, the relational survey model, one of the general survey models from quantitative research methods, is used. During the 2021-2022 academic year, 1118 students studying at Gazi University Faculty of Sport Sciences constitute the accessible population of the study. In the face-to-face data collection process, 243 volunteer students represent the sample group.

The measurement tools used in the research are digital literacy scale, recreation benefit scale and virtual recreation participation frequency questionnaire. The digital literacy scale developed by Ng (2012) consists of 10 items and one

sub-dimension. The Recreation Utility Scale is a 5-point Likert-type scale and consists of 24 items. The scale was developed by Ho (2008) and adapted into Turkish by Akgül et al. (2018). The virtual recreation participation frequency questionnaire prepared by Aylan and Aylan (2020) was categorized under the themes of "Virtual Reality-Based Digital Recreation" and "Augmented Reality-Based Digital Recreation". There are a total of 10 categories under the two themes. Descriptive statistics, normality analysis, Pearson Correlation test and regression analysis were used to analyze the collected data. Parametric tests were utilized since the kurtosis skewness values of the data showed a normal distribution.

According to the research findings, while the participants' digital literacy level is above average, the frequency of participation in virtual recreational activities is slightly below average and the level of recreational benefits is below average. In addition, participation rates in virtual sports and entertainment activities are above average. Digital literacy was found to have a positive but weak relationship with participation in virtual recreation activities in general. It was determined that there was a weak negative relationship between digital literacy and recreation benefit sub-dimensions. These results suggest that an increase in participants' digital literacy levels may significantly affect their frequency of participation in virtual recreation activities and their perceptions of recreational benefits.