

İLETİŞİM SÜREÇLERİNİN DİJİTALLEŞMESİ BAĞLAMINDA BOŞ ZAMAN SOSYOLOJİSİNİN DÖNÜŞÜMÜ

Ahmet ELNUR*

Öz

Dijital teknolojilerin boş zaman değerlendirme etkinlikleri çerçevesinde gerçekleşen sosyal etkileşimler üzerindeki etkisinin her geçen gün artması, boş zaman sosyolojisinin kapsamının iletişim süreçlerini de kapsayacak şekilde genişletilmesi gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır. İletişim süreçlerinin dijitalleşmesinin boş zaman sosyolojisi alanı üzerindeki etkilerinin keşfedilmesinin amaçlandığı bu çalışma kapsamında; iletişim süreçlerindeki dönüşümün boş zaman üzerindeki etkilerini ele alan iletişim çalışmaları, sosyoloji ve boş zaman çalışmaları disiplinlerinde gerçekleştirilmiş olan çalışmalar kapsamlı bir alanyazın taraması ışığında sentezlenmektedir. Bu doğrultuda öncelikle geleneksel iletişim yöntemlerinden sosyal medya gibi dijital platformlara doğru yaşanan değişimin ortaya çıkardığı sonuçlar irdelenmekte, dijitalleşme sonucunda iletişim süreçlerinde yaşanan hız ve erişim artışının yanı sıra ortaya çıkan zorluklar ortaya konulmaktadır. İkinci bölümde boş zamanın dijital ortamda değerlendirilmesi ve dijital çağa özgü çeşitli sorunlar da dâhil olmak üzere dijitalleşmenin toplum ve boş zaman üzerindeki etkileri mercek altına alınmaktadır. Çalışmanın son bölümünde ise dijital iletişimin yaygınlaşmasının dijital boş zaman alanı üzerindeki dönüştürücü etkileri incelenmekte, bu bağlamda boş zaman sosyolojisi alanının dijital çağda nasıl yeniden yapılandırıldığı gözler önüne serilmektedir. Dijital çağda yaşanan teknolojik gelişmeler; boş zaman sosyolojisi alanında sanal etkileşimlerin, dijital eşitsizliğin, oyun deneyimlerinin, dijital boş zaman ve sosyal medyanın etkilerinin derinlemesine incelenmesi doğrultusunda yeni kuramsal çalışmaların gerçekleştirilmesini gerekli hale getirmektedir. Boş zaman ve dijitalleşme olguları arasındaki etkileşimsel ilişkinin kapsamlı bir şekilde anlaşılması ve boş zamanın sürdürülebilirliğinin sağlanması bağlamında daha etkili stratejilerin ortaya konulması noktasında; iletişim, sosyoloji, turizm ve teknoloji alanlarının bir araya getirildiği disiplinlerarası yaklaşımın benimsenmesi oldukça mühim bir husus olarak karşımıza çıkmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Boş Zaman Sosyolojisi, Dijital İletişim, Dijital Boş Zaman, Teknolojik Dönüşüm.

THE TRANSFORMATION OF THE SOCIOLOGY OF LEISURE IN THE CONTEXT OF DIGITALISATION OF COMMUNICATION PROCESSES

Abstract

The need to expand the scope of the sociology of leisure to incorporate communication processes, given the increasing impact of digital technologies on social interactions during leisure activities, is explored in this study through a comprehensive literature review synthesizing research from communication studies, sociology, and leisure studies on the transformation of communication processes and their effects on leisure time. In this direction, firstly, the results of the shift from traditional communication methods to digital platforms such as social media are examined, revealing both the challenges that arise and the increase in speed and access in communication processes as a result of digitalization. In the second part, the effects of digitalization on society and leisure time are explored, encompassing the evaluation of leisure time in the digital environment and various problems specific to the digital age. In the last part of the study, the transformative effects of the spread of digital communication on the field of digital leisure are analyzed, revealing how the field of the sociology of leisure is restructured in the digital age. Technological advancements in the digital age necessitate new theoretical studies in the sociology of leisure, examining the effects of virtual interactions, digital inequality, gaming experiences, digital leisure time, and social media. An interdisciplinary approach, combining fields such as communication, sociology, tourism, and technology, is crucial for comprehensively understanding the relationship between leisure and digitalization and developing effective strategies to ensure the sustainability of leisure.

Keywords: *Digital Communication, Digital Leisure, Sociology of Leisure, Technological Transformation.*

Giriş

Dijital teknolojilerin yaygınlaşması, bireylerin boş zaman etkinliklerine katılma ve sosyal etkileşimde bulunma biçimlerini dönüştürmektedir. Dijitalleşme sürecinin boş zaman üzerindeki etkilerinin günümüzde özellikle boş zaman çalışmaları alanında önemli araştırma konularından biri haline geldiği görülmektedir. Bu bağlamda bireylerin boş zaman deneyimleme biçimleri ve boş zaman etkinliklerinin toplumsal etkilerinin anlaşılmasını amaçlayan boş zaman sosyolojisi, dijital çağda yeni çalışma alanlarıyla karşılaşmaktadır. Sosyal medya ve diğer dijital platformlar aracılığıyla iletişim süreçlerinin dijitalleşmesi, boş zaman etkinliklerinin ve toplumsal ilişkilerin dijitalleşme bağlamında nasıl şekillendirildiğinin araştırılması açısından boş zaman sosyolojisi alanı için yeni konuların gündeme gelmesini sağlamaktadır.

Dijital medyanın ve çevrimiçi platformların her geçen gün daha da yaygınlaşan etkisi, geniş bir yelpazede gerçekleşen boş zaman etkinliklerine

hızlı bir şekilde entegre olmalarına ve gündelik hayatın vazgeçilmez bir bileşeni haline gelmelerine yol açmaktadır. Dijital boş zamanın gündelik hayata bu şekilde eklenmesi, sanal alanların ve aracılanmış etkileşimlerin boş zaman sosyolojisi alanına dâhil edilmesi gereksinimini ortaya çıkarmaktadır. Günümüzde dijital iletişimin yükselişinin toplumsal etkileri üzerine yapılmış birçok çalışmanın olduğu gözlenmektedir. Ancak özellikle yeni iletişim teknolojileri, dijital boş zaman ve boş zaman sosyolojisinin dönüşümünün kesişimsel olarak ele alındığı çalışmaların sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Bu keşifsel alanyazın araştırması ile iletişim, sosyoloji ve boş zaman çalışmaları gibi çeşitli disiplinlerde gerçekleştirilmiş olan makale, kitap ve lisansüstü tez çalışmalarının kesişimsel bir şekilde sentezlenmesi suretiyle söz konusu boşluğun doldurulması hedeflenmektedir. Daha önce yapılmış çalışmalarda sınırlı bir şekilde ele alınmış olan bu konuya odaklanılması, dijital teknolojilerin boş zaman etkinliklerini yeniden şekillendirme biçimleri ve sosyokültürel etkilerinin anlaşılması açısından önem taşımaktadır.

İletişim süreçlerinin dijitalleşmesinin boş zaman etkinlikleri ve boş zaman sosyolojisi alanını nasıl yeniden şekillendirdiğinin irdelenmesinin amaçlandığı bu çalışma, üç bölümden oluşmaktadır. Bu doğrultuda öncelikle, geleneksel iletişim biçimlerinden sosyal medya gibi dijital yöntemlere geçişin iletişimin hızını ve kapsamını nasıl genişlettiği ve aynı zamanda nasıl sorunlar yarattığı ele alınmaktadır. İkinci bölümde dijitalleşmenin toplum ve boş zaman üzerindeki etkisi, dijital araçlar üzerinden değerlendirilen bir boş zamanın ortaya çıkışı ve dijital çağa özgü yaşanan zorluklar ele alınmaktadır. Üçüncü bölümde ise dijital iletişimin yaygın kullanımının dijital boş zaman alanını nasıl dönüştürdüğü, dijital çağda boş zaman etkinlikleri ve boş zaman sosyolojisi alanının nasıl yeniden şekillendiği incelenmektedir. Çalışma kapsamında iletişim süreçlerinin dönüşümünün boş zaman etkinlikleri ve sosyolojisi üzerindeki etkilerine ilişkin çalışmalar, kapsamlı bir alanyazın taraması ışığında sentezlenmektedir. Mevzubahis araştırma alanının aydınlatılması; iletişim çalışmaları, boş zaman sosyolojisi ve aynı zamanda teknoloji çalışmaları alanlarına katkı sağlamaktadır. Dijital teknolojilerle aracılanmış boş zamanın dönüşümsel yönlerinin ele alınması, ileride bu alanda gündeme gelecek olan yeni konu başlıklarının belirlenmesi noktasında önem arz etmektedir. Özetle bu çalışmada günümüz toplumunda boş zamanın dijitalleşmesinin sosyokültürel boyutlarına ilişkin kavramsal çerçevenin genişletilmesine odaklanılmaktadır.

1. DİJİTAL ÇAĞDA İLETİŞİM: BİR PARADİGMA DEĞİŞİMİ

Teknolojik gelişmeler ve toplumsal değişimler çerçevesinde, geleneksel formlardan dijital yöntemlere doğru gerçekleşen iletişim süreçlerinin evrimi, her geçen gün daha karmaşık bir hal alarak bireylerin etkileşim ve bilgi paylaşımı biçimlerini önemli ölçüde etkilemiştir. Geleneksel iletişim yöntemleri arasında; insanlık tarihi boyunca temel bir iletişim biçimi

olan yüz yüze görüşmeler, konuşmalar gibi sözlü iletişim ve yazı sistemlerinin, matbaanın icadıyla ortaya çıkan, bilginin korunmasına ve yayılmasını sağlayan mektuplar ve kitaplar gibi araçlar üzerinden gerçekleştirilen yazılı iletişim yer almaktadır (Eisenstein, 1980, s. 71, 113; Isolatus, 1998, s. 175; Pilgrim ve Bledsoe, 2015, s. 4807). 19. yüzyılda telgrafın icadı ile iletişim alanında önemli bir değişim yaşanmış ve uzak mesafeler arasında anında iletişim kurulmasına olanak sağlanmıştır (Standage, 1999, s. VIII). Bu gelişmeleri takiben telefon, radyo ve televizyonun icadı ile anında iletişim ve kitle iletişim araçlarının olanakları daha fazla genişlemiştir (Marvin, 1988, s. 3-4). Teknolojik yeniliklerin yol açtığı söz konusu gelişmeler, insanların küresel ölçekte etkileşim ve bilgiye erişim biçimlerini dönüştürmeye başlamıştır.

Dijital çağın gelişimiyle birlikte internet ve mobil cihazların ortaya çıkması, iletişim süreçlerine yeni bir boyut kazandırmış, gerçek zamanlı etkileşim ve küresel ağların oluşturulması sayesinde insanların bilgiye erişme ve paylaşma şekilleri değişmiş, böylece iletişimsel devrim yaşanmıştır. Bilgisayar ve akıllı telefonlar gibi internet ve dijital teknolojilerin gelişimi, e-posta, sosyal medya ve anlık mesajlaşma gibi dijital iletişim yöntemlerinin ortaya çıkmasına yol açmıştır (Castells, 2013, s. 66-69). Bu dijital iletişim yöntemleri, küresel ölçekte anlık etkileşimli iletişimi mümkün kılmış ve bireylerin çalışma, öğrenme ve sosyalleşme şekillerini dönüştürmüştür (Rainie ve Wellman, 2012, s. 36, 218). Geleneksel iletişimden dijital iletişime doğru gerçekleşen evrimsel dönüşüm doğrultusunda iletişim süreçlerinin hızı ve kapsamı artış göstermiş fakat aynı zamanda gizlilik, yanlış bilgilendirme ve dijital uçurum gibi konularla ilgili endişeler de gündeme gelmeye başlamıştır (Cover, 2023, s. 78; Van Dijk, 2006, s. 40). Özetle, iletişimin geleneksel yöntemlerden dijitalleşme doğru evrimi, teknolojik ilerlemeler ve toplumsal değişimler tarafından yönlendirilen karmaşık bir süreç olmuş ve insanların etkileşimde bulunma ve bilgi paylaşma şekillerini önemli ölçüde etkilemiştir.

Dijitalleşme süreçleri, toplum ve boş zaman üzerinde derin etkiler yaratmış, bireylerin yaşama, çalışma ve boş zaman değerlendirme biçimlerini tamamen yeniden şekillendirmiştir. Başka bir deyişle dijital teknolojiler, gündelik hayatımıza derinlemesine entegre olmuş; etkileşim, öğrenme ve çalışma süreçlerimizi doğrudan etkilemiştir (Lupton, 2015, s. 2). Dijital teknolojiler tarafından kolaylaştırılan uzaktan çalışma ve çevrimiçi öğrenmenin yükselişi, daha fazla esneklik ve erişilebilirlik sunarak iş ve eğitim anlayışımızda önemli bir değişime yol açmıştır. Mevzubahis süreçler, aynı zamanda boş zaman alanının dönüşüme uğramasını beraberinde getirmiş; sanal oyunlar, çevrimiçi canlı yayınlar, sosyal medya platformları gibi dijital araçlar üzerinden değerlendirilen bir boş zamanın ortaya çıkmasını sağlamıştır (Crawford, 2012, s. 148; Pizzo, 2023, s. 11). Bu platformlar, kullanıcılara çeşitli eğlence alternatifleri sunarak boş zaman deneyimlerini bireysel tercihlerine göre uyarlamalarına olanak tanımaktadır. Öte yandan dijitalleşmenin etkileri, beraberinde dijital uçurum, gizlilik endişeleri,

teknoloji bağımlılığı gibi dijital çağa özel bazı zorlukları da beraberinde getirmektedir (Dhiman, 2023, s. 3; Singh ve Singh, 2019; Van Dijck vd., 2018, s. 3). Ayrıca dijital teknolojiler nedeniyle iş ve boş zaman ayırımının bulanıklaşması, bireylerin profesyonel ve kişisel yaşamlarını ayırmalarını zorlaştırmakta, böylece iş-yaşam dengesizliği gibi sorunlar ortaya çıkmaktadır (Gregg, 2013, s. 5; Howe, vd., 2020). Bu zorluklara rağmen dijitalleşmenin toplum ve boş zaman üzerindeki etkilerinin sürekli devam eden teknolojik ilerlemelerin itici gücüyle artmaya devam ettiği günümüz koşullarında dijitalleşmenin faydalarının toplumun tüm kesimleri tarafından erişilebilir kılınması önemli hale gelmektedir.

Dijital iletişim ve boş zaman sosyolojisinin kesişimselliği, dijital teknolojilerin boş zaman etkinliklerini nasıl dönüştürdüğüne ve bu dönüşümlerin toplumsal sonuçlarına dair perspektifler sunan bir çalışma alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Boş zaman, pasif tüketimden aktif katılıma, bireysel deneyimlerden sosyal etkileşimlere kadar geniş bir faaliyet yelpazesini kapsayan karmaşık bir sosyal olgudur (Denovan ve Macaskill, 2017, s. 452-454; Mizuno, 2017, s. 90; Stanfors ve Jacobs, 2023, s. 3). Boş zaman sosyolojisi ise boş zamanın toplumdaki rolüne, toplumsal yapılar ve süreçler tarafından nasıl şekillendirildiğine odaklanan sosyolojinin bir alt alanıdır (Dorsey ve Collier, 2018, s. 22; Shim, 2004, s. 25-27). Boş zaman çalışmalarının bir alt alanı olarak düşünüldüğünde boş zaman sosyolojisi; bireyler, toplumsal gruplar, toplum ve boş zaman arasındaki ilişkinin açığa çıkarılması doğrultusunda boş zamanın sosyal yapılar ve durumlardan etkilenme biçimlerinin derinlemesine irdelenmesine odaklanmaktadır (Spracklen, 2013, s. 3). Boş zaman sosyolojisi, boş zaman ve toplum arasındaki etkileşimsel ilişkinin boş zamanın toplumsal yapı içerisindeki rolü ve sosyoloji disiplininin geçirdiği değişimler bağlamında incelendiği çok katmanlı bir alandır (Provonost, 2000, s. 362). Özetle boş zaman sosyolojisi, toplumsal yapı ve süreçlerin boş zaman etkinlikleri üzerindeki etkilerinin toplum ve boş zaman arasındaki dinamik ilişki çerçevesinde, aynı zamanda sosyoloji ve boş zaman çalışmaları alanlarının evrimsel yapısının göz önünde bulundurulması suretiyle irdelendiği disiplinlerarası bir alandır.

Veblen'in (1899) boş zaman etkinliklerini gösterişçi tüketimin bir biçimi olarak kavramsallaştırması, sosyal medya platformlarının bireylerin çevrimiçi kimlikler oluşturarak boş zaman deneyimlerini sosyal statülerinin bir göstergesi olarak sergilediği modern alanlar haline gelmesiyle birlikte dijital çağda yeni bir öneme kavuşmuştur (Albrechtslund ve Albrechtslund, 2014; Haferkamp vd., 2012, s. 91-92; Thurson, 2021, s. 11). Rojek'in (2010, s. 1-6) boş zamanı kültürel, sosyal ve ekonomik faktörler tarafından şekillendirilen bir kavram olarak ele aldığı çerçeve, dijital iletişim teknolojilerinin etkisini de kapsayacak şekilde daha da genişlemektedir. Bu noktada dijital eğlence platformlarının erişilebilirliğinin artması sayesinde boş zaman alanının çeşitlendirilerek yeniden yapılanması, boş zaman etkinliklerinin kapsamını önemli ölçüde genişletmiş, daha önce sadece belirli kesimlere özel veya erişilemez olanlar etkinliklere daha fazla insanın

katılmasına olanak tanımıştır (Backlund ve Kuentzel, 2013, s. 296; Cavalcante, 2020, s. 369). Buna ilaveten dijital boş zaman etkinliklerinin düzenli ve sürekli bir şekilde artış göstermesinin teknoloji bağımlılığı ve yüz yüze sosyal etkileşimlerin azalması gibi endişelere yol açtığı düşünüldüğünde, dijital boş zaman için dengeli bir yaklaşımın gerekliliği öne çıkmaktadır.

2. BOŞ ZAMAN ALANININ DİJİTALLEŞME SÜRECİNDE YENİDEN YAPILANMASI

Dijital iletişim alanında önemli bir dönüşümü meydana getiren sosyal medya ve anlık mesajlaşma uygulamalarının yükselişi, yalnızca nasıl iletişim kurduğumuzu değil, aynı zamanda nasıl sosyal ilişkiler oluşturup sürdürdüğümüzü de yeniden şekillendirmiştir. İnternet ve diğer dijital iletişim biçimleri, özellikle de Facebook, Twitter ve Instagram gibi sosyal medya platformları, çevrimiçi kimliklerimizi oluşturup sunduğumuz, diğer insanlarla bağlantı kurduğumuz ve boş zaman sürelerinin büyük bir bölümünü değerlendirdiğimiz alanlar olarak gündelik hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Ho ve Cho, 2021, s. 1; Milton vd., 2023, s. 56; Tewatia ve Majumdar, 2022, s. 52). Bu platformlar, iletişim kurma şeklimizi temelden değiştirerek daha geniş kitlelerle iletişime geçmemizi ve bağlantılarımızı sürdürebilmemizi sağlamıştır. WhatsApp, Viber ve WeChat gibi anlık mesajlaşma platformları, gerçek zamanlı iletişim olgusunu yeniden şekillendirmiş, coğrafi konumdan bağımsız olarak anlık, birebir veya grup konuşmalarına olanak sağlamıştır (Ahad ve Lim, 2014, s. 192; Church ve Oliveira, 2013, s. 352). Bu platformlar, basit metin mesajlaşmasının ötesine geçmiş, sesli ve görüntülü aramalar, dosya paylaşımı ve hatta finansal işlemler gibi yeni özelliklerin eklenmesi sayesinde bireylerin başkalarıyla etkileşimde bulunma yollarını daha da genişletmiştir.

Öte yandan sosyal medyanın ve anlık mesajlaşmanın yükselişi, politik hareketler ve doğal afetlere müdahale gibi daha farklı alanlarda önemli etkilere yol açmış, dijital iletişimin kolektif eylemin harekete geçirilmesi ve kritik bilgilerin hızlı bir şekilde yayılması gücünü ortaya koyarak daha geniş kapsamlı toplumsal etkilerin ortaya çıkmasını sağlamıştır (de Vere Hunt ve Linos, 2022; Dong vd., 2021, s. 2100; Tüfekçi, 2017, s. 270). Bununla birlikte dijital iletişimin kamuoyunun şekillendirilmesi üzerindeki rolü, sosyal medyada yanlış bilgi ve "sahte haberlerin" yayılmasıyla birlikte demokratik süreçleri sekteye uğratabilecek bir dizi zorluğu da beraberinde getirmektedir (Lazer vd., 2018, s. 1094). Bu noktada bireylerin genellikle kendi görüşleriyle uyumlu olan bakış açılarına maruz kaldığı "yankı odası" etkisinin kamuoyunu kutuplaştırarak toplumsal bölünmelere neden olma tehlikesinin altının çizilmesi önem arz etmektedir (Sunstein, 2017, s. 5-6).

Dijital iletişim teknolojileri, bireylerarası ilişkiler üzerinde dönüşümsel etkilere neden olmuş, yeni bağlantıların kurulması ve sürdürülmesi biçimlerini yeniden şekillendirmiştir. Çevrimiçi topluluklar aracılığıyla ortak ilgi alanları üzerinden yeni bağlantıların kurulması, aynı zamanda coğrafi mesafeye

bakılmaksızın ilişkilerin sürdürülmesinin sağlanması, dijitalleşmenin bireylerarası ilişkiler açısından getirdiği yenilikler arasında yer almaktadır (Baym, 2010, s. 148; Walter, 2021). Dijital iletişimin asenkron doğası, bireylerin mesajlara uygunluklarına göre yanıt verebilmeleri açısından iletişimi geliştirebilecek bir esneklik katmaktadır. Bununla birlikte dijital iletişim, bireylerarası ilişkiler konusunda bir dizi zorluğu da beraberinde getirmektedir. Dijital iletişimin sağladığı sürekli bağlantılılık durumu, bireylerin bilgi akışını yönetme, çevrimiçi ve çevrimdışı yaşamları arasında sınırlar oluşturma konusunda sorunlarla karşılaşmalarına, dolayısıyla aşırı yüklenme ve stres yaşamalarına neden olabilmektedir (Martzoukou vd., 2022, s. 755; Misra ve Stokols, 2012, s. 737; Rapp vd., 2019). Bu zorluklara rağmen sürekli bir şekilde gelişim gösteren, bireylerarası ilişkilerin dönüşümü noktasında önemli rol oynayan dijital iletişim teknolojilerinin her geçen gün daha farklı yeniliklerle karşımıza çıktığı görülmektedir.

Boş zamanın doğasında önemli dönüşümlere neden olan dijital platformlar, bireylerin rekreasyonel faaliyetlere katılım biçimlerini şekillendirmektedir. Boş zaman alanının dönüşümü noktasında merkezi bir konuma evrilen bu platformlarda sunulan çeşitli eğlence alternatifleri sayesinde kullanıcılar, boş zaman deneyimlerini kendi tercihlerine göre özelleştirebilme olanağına kavuşmakta, böylece boş zaman etkinlikleri, daha kişiselleştirilebilir ve erişilebilir hale gelmektedir (Chang ve Lee, 2022; Gammon ve Ramshaw, 2021, s. 132; O'Sullivan ve Carr, 2011, s. 1172). Dijital teknolojilerin boş zaman etkinliklerini yeniden şekillendirme potansiyeli, esporun yükselişi ile video oyunlarının geleneksel olarak tek başına yapılan bir boş zaman aktivitesinden bir seyirci sporuna dönüştürülmesi örneğinde açıkça gözlenmektedir (Jenny vd. 2017, s. 1; Wood vd., 2019, s. 430-431). Sosyal medya platformlarının kullanıcıların bir rekreasyon biçimi olarak içerik oluşturması ve paylaşımlarda bulunmasıyla boş zaman faaliyetlerinin gerçekleştirildiği dijital alanlar haline geldiği görülmektedir (Adeyemi ve Ise-Oluwa Ige, 2022, s. 501; Ho ve Cho, 2021, s. 9). Görüldüğü üzere bireylere herhangi bir yerden ve herhangi bir zamanda çeşitli eğlence etkinliklerine katılım imkânı sağlayan dijitalleşme, sunduğu erişilebilir ve çeşitli eğlence biçimleri sayesinde boş zaman faaliyetlerinin kapsamını önemli ölçüde genişletmiştir.

Bireylerin çalışma, iletişim kurma, boş zaman değerlendirme biçimlerini şekillendiren dijital teknolojiler, tarihsel süreç boyunca en önemli teknolojik devrimlerden birini beraberinde getirmiştir (Kellner, 2021, s. 1-2). Dijital dönüşüm, önceden belirli eğlence biçimlerine erişimi engelleyen kısıtlamaları ortadan kaldırarak boş zaman etkinliklerinin yelpazesini genişletmiştir. Farklı ilgi alanları ve tercihlere hitap eden dijital platformlar, boş zaman etkinliklerini daha kapsayıcı ve daha geniş kitleler için erişilebilir hale getirmiştir. Daha önce de bahsedildiği üzere dijital teknolojilerin boş zaman etkinliklerine entegre edilmesi, iş ve boş zaman arasındaki çizgilerin bulanıklaşmasına, dolayısıyla iş-yaşam dengesizliğinin bireysel sonuçlarının

daha da tartışmalı hale gelmesine neden olmuştur (Schnauber-Stockmann ve Mangold, 2020, s. 467-468). Uzaktan çalışma ve dijital iletişim araçlarının kullanımının artmasına paralel olarak, bireylerin çalışma dışı zamanlarında işle ilgili görevlerden uzaklaşmalarının daha zor hale gelmesi, mevzubahis olumsuzlukların daha fazla yaşanmasına yol açmıştır (Mbokota ve Padayachee, 2021, s. 18; Törhönen vd., 2020, s. 2564). Sonuç olarak boş zamanın dijitalleşmesinin potansiyel olumsuz sonuçlarının farkına varılması ve bu olumsuz etkilerin hafifletilmesi için teknoloji kullanımıyla ilgili sınırlamalar belirlemek, iş-yaşam dengesinin daha sağlıklı bir şekilde yapılandırılması açısından önem ifade etmektedir.

Yeni teknolojilerle aracılanmış boş zaman etkinlikleri, her geçen gün daha çok dijitalleşen gündelik hayatın önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu noktada boş zaman faaliyetlerinin kapsamın genişletilmesi sayesinde bireylere aralarından seçim yapabilecekleri çok çeşitli seçenekler sunulmuştur (Bai ve Gao, 2021, s. 571; Nevolina vd., 2022, s. 5722). Yeni teknolojiler, bireylerin daha önce coğrafi ve/veya finansal kısıtlamalar nedeniyle erişemedikleri boş zaman etkinliklerine katılmalarını mümkün kılmıştır (Asimah vd., 2022, s. 1872; Choi ve DiNitto, 2013, s. 13). Ayrıca bu süreçte boş zaman etkinlikleri, yapısal ve işlevsel olarak önemli dönüşümler geçirmiştir. Bu bağlamda çevrimiçi oyunlar, eğlence işlevinin yanı sıra sosyal etkileşimi de kolaylaştıran popüler bir boş zaman etkinliği olarak öne çıkmaya başlamıştır (Granic vd., 2014, s. 67). Öte yandan Netflix ve YouTube gibi dijital platformlar, medya tüketim biçimlerini devrim niteliğinde değiştirmiş, istenilen zamanda geniş bir içeriğe erişilmesini mümkün kılmıştır (Cunningham ve Craig, 2019, s. 4). Başka bir deyişle içerik tüketimi biçimleri, çeşitli medya içeriklerinin erişilebilirliğinin artırılmasını sağlayan dijital teknolojilerin sunduğu yeni olanaklar doğrultusunda dönüşüme uğramıştır.

Dijital çağda sosyal ve kültürel yaşamlarımızın ayrılmaz bir parçasını oluşturan dijital boş zaman etkinlikleri, aynı zamanda sanal varoluşumuzun temel bir unsurunu oluşturmaktadır. Sanal oyunlardan çevrimiçi canlı yayınlara ve sosyal medyaya uzanan geniş bir yelpazede bu etkinlikler, bireylere boş zaman deneyimlerini kişisel tercihlerine göre şekillendirebilecekleri birçok eğlence seçeneği sunarak, rahatlama, eğlenme ve sosyalleşme için çeşitli olanaklar sağlamaktadır. Ayrıca dijital platformlar, ortak ilgi alanlarına dayalı çevrimiçi topluluklar oluşturmak ve bağlantıları kolaylaştırmak suretiyle sosyal etkileşimlerin yapısını da dönüştürmektedir (Boyd ve Ellison, 2007, s. 210; Mittal ve Pani., 2020, s. 210). Özetle dijitalleşme, boş zamanın yapısını önemli ölçüde etkilemiş, kapsamını genişletmiş, doğasını dönüştürmüş ve boş zamanla ilgili içerik tüketimi biçimlerini dönüştürmüştür. Bu noktada dijital boş zaman etkinliklerinin ortaya çıkardığı faydalar ve taşıdıkları potansiyel riskler arasında bir denge kurulması, olumsuz etkilerinin azaltılması açısından ayrıca önem taşımaktadır.

3. İLETİŞİMİN DİJİTALLEŞMESİNİN BOŞ ZAMAN SOSYOLOJİSİNE YANSIMALARI

Dijital iletişimin yaygınlaşmasıyla birlikte bireylerin boş zaman faaliyetlerine katılım biçimlerinde önemli bir dönüşüm yaşanması, yeni bir dijital boş zaman alanının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Kullanıcılara tercihlerine uygun etkinliklere katılabilecekleri geniş bir platform sunan internet, sağladığı çeşitlilik sayesinde boş zaman için bir odak noktasına dönüşmüştür (Mittal, 2016, s. 267; Stafford vd., 2004, s. 279). Özellikle sosyal medya platformları, kullanıcılara yalnızca içerik tüketmek için değil, aynı zamanda kendi içeriklerini oluşturup paylaşmak için de bir platform sağladığından, pasif tüketicileri aktif katılımcılara dönüştüren önemli bir boş zaman alanı olarak öne çıkmıştır (Aguilera-Carnerero ve Azeez, 2016, s. 22; Garg ve Pahuja, 2020, s. 176). Bu değişim; blog, vlog ve diğer içerik oluşturma biçimleri gibi yeni boş zaman etkinliklerinin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Ayrıca esporun yaygınlaşması, video oyunlarını bireysel bir etkinlikten takımlar halinde yarışan oyuncuların bulunduğu ve seyircilerin bu yarışmaları izlediği bir etkinliğe dönüştürmüştür (Seo ve Jung, 2016, s. 637; Xue vd., 2019, s. 847). Böylece çevrimiçi oyunların dijital teknolojilerin yeniden şekillendirdiği alanlardan biri haline gelmesi, boş zaman etkinliği olarak video oyunlarının kapsamını genişletmekle kalmamış, aynı zamanda yeni bir boş zaman değerlendirme biçiminin ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Sosyal medya ve boş zaman arasındaki karşılıklı etkileşimsel ilişki, her iki alanı da büyük ölçüde yeniden şekillendirerek, yeni bilgi teknolojilerinin gündelik hayat ve insan ilişkileri üzerindeki yaygın ve dönüştürücü etkilerini ortaya koymuştur. Facebook, Instagram, Twitter ve YouTube gibi platformlar sayesinde boş zaman deneyimlerini kişisel tercihlerine göre özelleştirme olanağı elde eden bireyler, canlı yayın ve etkileşimli oyunlar da dâhil olmak üzere çeşitli çok çeşitli eğlence seçeneklerine erişime sahip olmaktadır. Aynı zamanda kullanıcıların ortak ilgi alanları üzerinden bağlantı kurabilecekleri çevrimiçi toplulukların oluşmasını sağlayan bu platformlar, sanal toplumsal mekânlara dönüşmektedir (Gallistl ve Nimrod, 2020, s. 253; Lopez vd., 2019, s. 215). Sosyal medyanın bu yönü, boş zamana yeni bir boyut ekleyerek onu daha etkileşimli ve toplumsal bir deneyim haline getirmektedir. Ayrıca içerik oluşturma ve tüketme olanakları sayesinde sosyal medya kullanıcıları, hazırladıkları fotoğraf, video ve blog yazıları gibi çeşitli içerikleri paylaşarak veya başkaları tarafından üretilen içeriklerle etkileşime girerek daha aktif ve yaratıcı boş zaman deneyimi elde etmektedirler (Blanco, 2015, s. 165-166; Heath, 2020, s. 29; Velez-Mandes, 2021, s. 18). Kullanıcıların içerik oluşturma ve tüketimine aktif katılımının bir sonucu olarak sosyal medyanın boş zaman etkinlikleri için dinamik bir alana dönüşmesi, platformlarda katılım ve etkileşimin artmasını sağlamaktadır.

3.1. Boş Zamanın Yeniden Tanımlanması

Günümüzde sosyal ağ platformlarının ulaştığı kullanım ve yaygınlık, bu araçlardan yapıcı bir şekilde yararlanılmasını kaçınılmaz kılmaktadır. Bu noktada bireylere sürekli bir şekilde değişen dijital ortamı etkili bir şekilde kullanmaları için gerekli becerileri edinme ve geliştirme sunan sosyal ağ platformları, dijital okuryazarlığın teşvik edilmesi için de değerli bir araç olarak işlev görme potansiyeline sahiptir (Sweitzer, 2019, s. 165). Sosyal medyanın bu yönü, kullanıcıların dijital rekreasyonel faaliyetlerde bulunurken yeni yetkinlikler geliştirebilmelerini sağlayarak boş zamanı daha verimli hale getirebilmektedir. Sonuç olarak dijital ve gerçek yaşam alanları arasında sürdürülebilir bir denge sağlanması açısından bazı zorlukları beraberinde getiren sosyal medya platformları, aynı zamanda çeşitli eğlence seçenekleri sunarak, sosyal bağlantıları geliştirerek ve dijital okuryazarlığı teşvik ederek boş zaman etkinliklerini zenginleştirmektedir.

Dijital teknolojilerin boş zaman etkinliklerini ve bu etkinlikler içinde gerçekleşen sosyal etkileşimleri nasıl şekillendirdiği konularının her geçen gün daha fazla gündeme gelmesi, boş zaman sosyolojisinin kapsamının iletişim süreçlerini de ele alacak şekilde genişlemesini gerekli kılmıştır. Boş zaman etkinliklerinin daha geniş bir yelpazeye yayılması ve bireylerin bu etkinliklere katılım biçimlerinin değişime uğraması, boş zaman sosyolojisi açısından önemli dönüşümlere yol açmıştır. Bu noktada özellikle çevrimiçi oyunlar, sosyal medya ve mobil uygulamalar, sanal alanlarda sosyal etkileşime olanak tanıyan yeni boş zaman biçimlerini ortaya çıkarması nedeniyle öne çıkmıştır (Pedrozo, 2013, s. 144; Reed vd., 2023, s. 189). Boş zaman sosyolojisi, dijital teknolojilerin mevcut boş zaman faaliyetlerinin çeşitliliğini genişletmesi, iş ve boş zaman arasındaki sınırları bulanıklaştırması ve boş zamanın sosyal yönünü yeniden şekillendirmesi ile dijital çağda önemli dönüşümler geçirmiştir.

Boş zaman etkinliklerine katılım biçimlerinde önemli değişimlere yol açan dijital teknolojiler, yalnızca mevcut boş zaman etkinliklerinin çeşitliliğini genişletmekle kalmamış, aynı zamanda bu etkinlikler içindeki sosyal dinamikleri de değiştirmiştir (De Bruijn, 2014, s. 319; Parveen vd., 2022, s. 239). Akıllı telefonlar ve diğer taşınabilir dijital cihazların ortaya çıkmasıyla birlikte, insanların çalışma saatlerinde boş zaman etkinliklerine katılabilmesi ve bunun tam tersine boş zamanlarında çalışabilmeleri, boş zamanın kavramsal çerçevesinin yeniden düşünülmesine yol açmıştır (Kelly, 2017, s. 101; Silk vd., 2016, s. 713). Çevrimiçi platformlar sayesinde farklı sosyoekonomik geçmişlerden gelen bireyler, onlar için daha önce erişilemez olan geniş bir boş zaman etkinlik yelpazesinde kendilerine yer bulabilmektedirler. Bu noktada insanların boş zaman deneyimleme biçimleri ve boş zaman etkinliklerinin toplumsal etkilerini anlamayı amaçlayan boş zaman sosyolojisinin dijital çağda yeni araştırma alanlarıyla karşılaştığı gözlenmektedir.

Gündelik hayatımızı şekillendiren dijital teknolojiler gelişim göstermeye devam ederken, boş zaman faaliyetlerimiz ve bunları çevreleyen

sosyal dinamiklerin mevzubahis koşullarda nasıl etkilendiğinin anlaşılması önemlidir. Dijital teknolojilerin yükselişi, aynı zamanda yalnız boş zaman etkinliklerinde artışa yol açarak boş zamanın bireyselleşme potansiyelini artırmaktadır (Muroga, 2022, s. 21-22). Söz konusu bireyselleşme eğiliminin toplumsal uyum ve bireysel refah açısından ne gibi sonuçları olduğunu anlamak için daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulduğu dikkat çekmektedir. Dijital çağda boş zaman sosyolojisinin kapsamı, dijital teknolojilerin hem boş zaman etkinliklerinin doğasını hem de insanların bu etkinliklerle sosyal olarak ilişki kurma biçimlerini nasıl dönüştürdüğüne dair araştırmalar sayesinde şekillenmektedir. Öte yandan boş zaman sosyolojisi kapsamında gerçekleştirilen araştırmalar; sosyoekonomik statü, toplumsal cinsiyet, ırk ve diğer faktörlere dayalı olarak farklı boş zaman etkinliklerine erişim ve bu etkinliklerin deneyimlenmesindeki eşitsizlik konularını incelemektedir. Bu bağlamda dijital çağ, boş zaman deneyimleri üzerinden teknolojinin bu toplumsal eşitsizliklerle nasıl kesiştiğini ve bunları nasıl dönüştürdüğünü keşfetme imkânı vermektedir.

3.2. Dijital Çağda Boş Zaman Sosyolojisinin Dönüşümü

Boş zaman sosyolojisi alanı, özellikle dijital çağda değişen toplumsal normlar ışığında önemli değişimler yaşamaktadır. Bu dönüşüm süreçlerine paralel olarak boş zaman, bir dinlenme veya rahatlama deneyiminin ötesine geçerek bir dijital deneyim biçimine dönüşmektedir. Bu durum, özellikle boş zaman faaliyetlerinin genellikle sosyal medya paylaşımları veya çevrimiçi oyunlar gibi dijital içerik üretimi ve tüketimini kapsadığı dijital çağda açıkça görülmektedir (Gee ve Tran, 2016, s. 239; Silk vd., 2016, s. 712). Öte yandan dijital teknolojilerin her geçen gün gelişmesinin bireylerin iş ve boş zamanı nasıl ele aldıklarını önemli ölçüde etkilediği gözlenmektedir. Gündelik hayatın bu iki yönü arasındaki sınırların bulanıklaşması, bireylerin çalışma saatlerinde boş zaman faaliyetlerinde bulunması veya boş zaman sürelerinde çalışması durumunu ortaya çıkarmaktadır (Bassiyouny ve Wilkesmann, 2023, s. 3-4; Milošević, 2020, s. 22). Bu bağlamda hem zaman hem de mekân açısından boş zamanın işten ayrı bir olgu olarak ele alındığı geleneksel sosyolojik perspektiflerin yeniden değerlendirilmesi kaçınılmaz hale gelmektedir. Sınırlardaki bu bulanıklaşmanın iş ve boş zaman arasındaki ilişkinin farklı düşünme şekillerine yol açtığı, bu olguların birbirleriyle bağlantılı oldukları, aynı zamanda birinin diğerini geliştirebileceğini kabul eden bir yaklaşımı ortaya çıkardığı görülmektedir (Duerden vd., 2018, s. 645; Smith vd., 2022, s. 563). Buna ilaveten dijital platformların boş zaman faaliyetlerinde sağladığı çeşitlilik ve kapsayıcılıktaki artış, boş zaman sosyolojisi alanını da etkilemektedir. Bu platformlar, çeşitli ilgi alanları ve tercihlere hitap eden geniş bir içerik yelpazesi sunmakta ve boş zaman etkinliklerini daha geniş bir demografik kesime ulaştırabilir hale getirmektedir.

Dijital çağ öncesi dönemde boş zaman sosyolojisi çalışmalarında bireylerin boş zamanlarında eğlence ve dinlence faaliyetlerine katılım biçimleri sosyolojik bağlamda incelenmiştir. Teknolojik gelişmeler

doğrultusunda iletişim süreçlerinin dijitalleşmesi, bireylerin boş zaman faaliyetlerine katılım biçimlerini radikal bir biçimde değiştirerek daha çok çeşitli, erişilebilir ve karmaşık hale getirmiştir. Ancak internetin ve dijital teknolojilerin ortaya çıkışı, insanların boş zaman faaliyetlerinin önemli bir kısmının çevrimiçi alana taşınmasına yol açmıştır (Gellmers ve Yan, 2023, s. 4). Bu durum, boş zaman sosyolojisinde sanal boş zaman, dijital oyunlar ve sosyal medya kullanımı gibi kavramların da ele alınmasına yönelik bir değişimi gerekli kılmıştır (Schultz ve McKeown, 2018, s. 233). Dolayısıyla boş zaman sosyolojisi alanının dijital boş zaman odaklı yeni çalışma alanlarını kapsayacak şekilde genişlemesi söz konusu olmuştur. Daha önce de belirtildiği üzere, boş zaman etkinliklerindeki en önemli değişimlerden biri çevrimiçi oyunların yaygınlaşmasıdır. Çevrimiçi oyunların dünya çapında milyonlarca insanın katıldığı popüler bir boş zaman etkinliği haline gelmesi, dijital oyunların sosyal, kültürel ve psikolojik yönlerini inceleyen ve "oyun çalışmaları" olarak bilinen yeni bir çalışma alanının ortaya çıkmasına yol açmıştır (Ebrahim vd., 2016, s. 2; Fung, 2018, s. 6; Hjorth, 2011, s. 7). Oyun çalışmaları; oyun bağımlılığı, çevrimiçi sosyal etkileşimler ve oyunların bilişsel gelişim üzerindeki etkisi gibi konuları incelemektedir.

Dijital teknolojilerin gündelik hayatta her geçen gün daha fazla kullanılmaya başlanmasıyla birlikte, bu teknolojilerin boş zaman etkinlikleri üzerindeki etkilerinin anlaşılması önem kazanmaktadır. Bu noktada dijitalleşme bağlamında ortaya çıkan bir diğer yeni çalışma alanı da dijital teknolojilerle aracılanmış boş zaman etkinliklerini ifade eden "dijital boş zaman"dır (López-Sintas vd., 2015, s. 80; López-Sintas vd., 2017, s. 4). Dijital boş zaman etkinlikleri arasında çevrimiçi oyunlar, müzik ve video yayınları, sosyal medya ve mobil uygulama kullanımı yer almaktadır (Cousineau vd., 2023, s. 457; Pizzo, 2023, s. 11). Bu çalışma alanı, dijital teknolojilerin geleneksel boş zaman etkinliklerini nasıl dönüştürdüğünü, bireysel ve toplumsal etkilerini irdelemektedir. Öte yandan sosyal medyanın gündelik hayatın bireysel ve toplumsal bağlamında giderek daha fazla yer edinmesiyle birlikte "sosyal medya çalışmaları" olarak bilinen yeni bir çalışma alanının ortaya çıktığı görülmektedir (Erden, 2019, s. 309; Gerges, 2015, s. 79-81) Bu disiplinlerarası alan; sosyal medya bağımlılığı ve çevrimiçi kimlik konularından siber zorbalığa ve sosyal medyanın kişilerarası ilişkiler üzerindeki etkilerine uzanan konuları inceleyerek sosyal medya kullanımının kendine özgü sosyal, kültürel ve psikolojik boyutlarını araştırmaktadır (Kapoor vd., 2018, s. 537-542; Ngai vd., 2015, s. 42; Pellegrino vd., 2022, s. 12; Schwartz ve Halegoua, 2015, s. 1653). Sosyal medya alanında gerçekleştirilen çalışmalar, boş zaman deneyimlerini şekillendiren bu olguya dair değerli içgörüler sunmaktadır.

Sosyal medya ve diğer dijital platformlar aracılığıyla iletişim süreçlerinin dijitalleşmesi, boş zaman etkinlikleri ve toplumsal ilişkilerin dijitalleşme bağlamında nasıl biçimlendiğinin araştırılması hususunda boş zaman sosyolojisi alanı için yeni konular ortaya çıkarmaktadır. Dijital medya ve çevrimiçi platformların giderek yaygınlaşan etkisi, boş zaman

etkinliklerinin geniş bir yelpazesine kolaylıkla entegre olmalarına ve gündelik hayatın neredeyse vazgeçilmez bir bileşeni haline gelmelerine yol açmaktadır (Spracklen, 2015, s. 195; Tully ve Ekdale, 2014, s. 71). Dijital boş zamanın gündelik hayata bu şekilde entegre olması, sanal mekânların ve aracılanmış etkileşimlerin boş zaman sosyolojisinin çalışma sahasına dâhil edilmesi gerekliliğini gündeme getirmektedir. Dijitalleşmeyle birlikte ortaya çıkan dönüşümsel süreçler; boş zaman, kimlik ve toplumsal yapının iç içe geçme biçimini yeniden şekillendirmektedir. Dijital boş zaman; özellikle benlik sunumu, sosyal dışavurum ve kimlik inşası açısından yeni olanaklar sunmaktadır (Bullingham ve Vasconcelos, 2013, s. 110; Chen vd., 2023, s. 857). Bununla birlikte çevrimiçi etkileşimler, çevrimdışı ilişkileri ve boş zaman faaliyetlerini ayrıntılı bir biçimde şekillendirmektedir. Mevzubahis çevrimiçi ve çevrimdışı alanları kapsayan bu "hibrit boş zaman" pratiklerinin araştırılması noktasında daha kapsamlı boş zaman sosyolojisi çalışmalarının gerçekleştirilmesi önemli hale gelmektedir.

Günümüz toplumunda dijital teknolojilerin yaygınlığının artmasıyla birlikte, dijitalleşmenin olumsuz etkilerinin de göz önünde bulundurulması oldukça mühimdir. Beck'in (1998, s. 11) "risk toplumu" kavramsallaştırması bağlamında riskler; kitle iletişim araçları, teknolojik gelişmeler, kültürel normlar gibi gündelik hayatın çeşitli öğelerinin sentezlenmiş bir şekilde bir araya gelmesinden oluşmaktadır. Teknolojik alanda yaşanan hızlı gelişmelerin belirleyici olduğu, özellikle sosyal medya ve diğer medya araçlarının etkisinin her geçen gün daha yoğun bir şekilde hissedildiği, hipermodernite olarak tanımlanan günümüz toplumunda teknolojinin toplum üzerinde olumsuz etkileri de söz konusu olabilmektedir (Özmen Akalın, 2021, s. 110-114). Zira dijitalleşme; aşırı bilgi yükü, sürekli bağlantılılık, veri gizliliği gibi risk ve tehditleri de beraberinde getirmektedir (Marguba, 2023, s. 126-127). Söz konusu hususlar, boş zaman etkinliklerine katılım olanaklarını sınırlandırarak genel olarak iyi olma halini olumsuz yönde etkileme potansiyeline sahiptir. Dijitalleşmenin olumsuz etkilerinin incelenmesi, bilgi teknolojisi araçlarının faydacı ve hedonik boyutlarının bireysel kullanıcıları nasıl etkilediğini ve hangi olumsuz sonuçlara yol açtığına anlaşılması açısından önemlidir (Turel vd., 2021, s. 127). Boş zaman sosyolojisi, dijital boş zamanın "karanlık" yönlerinin açığa çıkarılması, elde edilen faydaların en üst düzeye çıkarılması ve ortaya çıkan olumsuzlukların en aza indirgenmesi noktasında yeni çözümler sunulması açısından oldukça önemli bir potansiyele sahiptir. Özetle dijitalleşme süreci, bireylerin boş zaman etkinliklerine katılma ve başkalarıyla bu bağlamda etkileşime girme biçimlerini temelden dönüştürmektedir. Bu noktada boş zaman sosyolojisinin geleceği açısından; çevrimiçi ortamların, hibrit boş zaman pratiklerinin, dijital boş zamanın risk ve tehditlerinin günümüz boş zaman deneyimlerinin incelenmesi ve kavramlaştırılması sürecine dâhil edilmesi gerekliliği öne çıkmaktadır. Bu şekilde genişletilmiş çerçeve, günümüzün dijitalleşen toplumlarında boş zamanın rolüne ilişkin yeni teorik ve pratik içgörüler sağlama olanağına sahiptir.

Sonuç

Günümüzde teknolojik olanakların her geçen gün daha fazla çeşitlilik kazanması, boş zaman değerlendirme biçimlerini ve aynı zamanda bireylerin bu etkinlikler sırasında birbirleriyle iletişim kurma biçimlerini doğrudan etkilemiştir. Çevrimiçi oyunlar ve sosyal medya gibi dijital ortamlar, çeşitli eğlence seçenekleri ve sosyal etkileşim imkânları sunarak boş zaman faaliyetlerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Söz konusu dijital araçların yaygınlaşması, daha etkileşimli dijital boş zaman deneyimlerinin yaşanmasına ve çevrimiçi topluluklar oluşturulmasına olanak sağlamıştır. Fakat bu durum, aynı zamanda yüz yüze sosyal etkileşimlerin azalmasına da yol açarak teknoloji bağımlılığına ilişkin endişelerin artmasına neden olmuştur. Teknolojinin boş zaman faaliyetlerinde ortaya çıkardığı bu dönüşümler, boş zaman sosyolojisi alanında sanal etkileşimler, dijital eşitsizlik, oyun deneyimleri, dijital boş zaman ve sosyal medya gibi konuların etkilerinin incelenmesi doğrultusunda yeni kuramsal çalışmaların yapılmasını gerekli hale getirmiştir. Boş zaman sosyolojisi çalışmalarında dijitalleşmenin boş zaman üzerindeki etkilerinin incelenmesi, dijital boş zamanın olumsuz yönlerinin ortaya çıkarılması ve etkilerinin azaltılması noktasında çözümler sunabileceğinden dolayı oldukça önemlidir. Ayrıca dijital boş zamana ilişkin risklerin ele alındığı daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulduğunun altını çizmek önemlidir.

Çalışma kapsamında daha önce yapılmış çalışmalarda sınırlı bir şekilde ele alınmış olan dijitalleşmenin boş zaman etkinlikleri ve boş zaman sosyolojisi üzerindeki etkileri konusuna odaklanılmıştır. Günümüz toplumunda boş zamanın dijital dönüşümüne ilişkin temel konular ve tartışmalar hakkında kapsamlı bir değerlendirme yapılmak üzere gerçekleştirilen bu çalışmada iletişim ve boş zaman çalışmaları alanlarını birleştiren disiplinlerarası bir yaklaşım benimsenmiştir. Teknolojinin rekreasyon ve toplumsal yaşam üzerindeki iki yönlü etkisinin daha iyi anlaşılması doğrultusunda boş zamanın dijitalleşmesinin taşıdığı önemli nüanslar ortaya konmuş, ileride yapılacak olan araştırmalar açısından kilit öneme sahip olan hususların altı çizilmiştir. Özetle dijital gelişmelerin boş zaman etkinlikleri üzerindeki etkileri çok yönlü olup, çeşitli faydalar sağlamakla birlikte birtakım zorlukları da beraberinde getirmektedir. Teknolojinin iyi olma halinden ödün vermeksizin boş zaman deneyimlerini zenginleştirmesinin sağlanması bağlamında teknoloji kullanımında bir denge gözetilmesi ve gerekli önlemlerin alınması elzemdir. Bu noktada ileride yapılacak olan araştırmalarda teknolojiyle aracılanmış boş zamanın uzun vadeli sosyal etkileri ve kişiselleştirilmiş boş zaman deneyimlerinin sonuçlarına odaklanılmasının faydalı olacağı öngörülmektedir. Dijital teknoloji ve boş zaman arasındaki karmaşık ilişkinin daha geniş bir bakış açısından anlaşılması, dijital çağda sağlıklı ve tatmin edici boş zaman etkinliklerinin teşvik edilmesi için etkili stratejilerin geliştirilmesi açısından

iletişim, sosyoloji, turizm ve teknoloji alanlarının kesişimselliği üzerinden disiplinlerarası bir yaklaşımın benimsenmesi önemlidir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış Bağımsız

Yazar Katkısı: Ahmet Elnur: %100

Destek ve Teşekkür Beyanı: Çalışma için destek alınmamıştır.

Etik Onay: Bu çalışma etik onay gerektiren herhangi bir insan veya hayvan araştırması içermemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı: Çalışma ile ilgili herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Peer Review: Independent double-blind

Author Contributions: Ahmet Elnur: 100%

Funding and Acknowledgement: No support was received for the study.

Ethics Approval: This study does not contain any human or animal research that requires ethical approval.

Conflict of Interest: There is no conflict of interest with any institution or person related to the study.

Önerilen Atıf: Elnur, A. (2023). İletişim süreçlerinin dijitalleşmesi bağlamında boş zaman sosyolojisinin dönüşümü. *Akademik Hassasiyetler*, 10(23), 287-311. <https://doi.org/10.58884/akademik-hassasiyetler.1351469>

Kaynakça

- Adeyemi, A., & Ise-Oluwa Ige, I. (2022). Exploring digital media as a technology tool for leisure among Nigerian university students. *International Journal of the Sociology of Leisure*, 5(4), 489-503. <https://doi.org/10.1007/s41978-022-00119-5>
- Aguilera-Carnerero, C., & Azeez, A. H. (2016). 'Islamonausa, not Islamophobia': The many faces of cyber hate speech. *Journal of Arab & Muslim Media Research*, 9(1), 21-40. https://doi.org/10.1386/jammr.9.1.21_1
- Ahad, A. D., & Lim, S. M. A. (2014). Convenience or nuisance?: The 'WhatsApp' dilemma. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 155, 189-196. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.278>
- Albrechtslund, A. M., & Albrechtslund, A. (2014). Social media as leisure culture. *First Monday*, 19(4). <https://doi.org/10.5210/fm.v19i4.4877>
- Asimah, V. K., Hurriyati, R., Gaffar, V., & Wibowo, L. A. (2022). Virtual leisure and recreation reality and well-being during COVID-19 pandemic-the future of Ghana tourism: Does technological self-

- efficacy matter? *African Journal of Hospitality, Tourism and Leisure*, 11(6), 1860-1877. <https://doi.org/10.46222/ajhtl.19770720.329>
- Backlund, E. A., & Kuentzel, W. F. (2013). Beyond progression in specialization research: Leisure capital and participation change. *Leisure Sciences*, 35(3), 293-299. <https://doi.org/10.1080/01490400.2013.780543>
- Bai, H., & Gao, K. (2021). The study of social media alienation in the digitized world. *5th International Seminar on Education, Management and Social Sciences*.
- Bassyiouny, M., & Wilkesmann, M. (2023). Going on workation – Is tourism research ready to take off? Exploring an emerging phenomenon of hybrid tourism. *Tourism Management Perspectives*, 46, 101096. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2023.101096>
- Baym, N. K. (2010). *Personal connections in the digital age*. Polity.
- Beck, U. (1998). Politics of risk society. J. Franklin (Ed.), *The politics of risk society* içinde (s. 9–22). Polity.
- Blanco, A., (2016). The transformation of leisure in the digital age. B. Çoban (Ed.), *Social media and social movements: The transformation of communication patterns* içinde (s. 165-179). Lexington Books.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Bullingham, L., & Vasconcelos, A. C. (2013). ‘The presentation of self in the online world’: Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*, 39(1), 101-112. <https://doi.org/10.1177/0165551512470051>
- Castells, M. (2013). *Communication power*. Oxford University Press.
- Cavalcante, F. R. (2020). Aplicativos para smartphones que possibilitam o lazer em tempos de lockdown: entre a socialização, o entretenimento e as práticas corporais. *LICERE-Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*, 23(3), 369-390. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.25449>
- Chen, Y., Sherren, K., Smit, M., & Lee, K. Y. (2023). Using social media images as data in social science research. *New Media & Society*, 25(4), 849-871. <https://doi.org/10.1177/14614448211038761>
- Choi, N. G., & DiNitto, D. N. (2013). The digital divide among low-income homebound older adults: Internet use patterns, ehealth literacy, and attitudes toward computer/Internet use. *Journal of Medical Internet Research*, 15(5), e93. <https://doi.org/10.2196/jmir.2645>
- Church, K., & de Oliveira, R. (2013). What's up with WhatsApp?: comparing mobile instant messaging behaviors with traditional SMS. *Proceedings*

*of the 15th International Conference on Human-computer Interaction
with Mobile Devices and Services.*

- Cousineau, L. S., Kumm, B. E., & Schultz, C. (2023). Surveillance, capitalism, leisure, and data: Being watched, giving, becoming. *Leisure Sciences*, 45(5), 451-474. <https://doi.org/10.1080/01490400.2023.2197455>
- Cover, R. (2023). *Identity and digital communication: Concepts, theories, practices*. Taylor & Francis.
- Crawford, G. (2012). *Video gamers*. Routledge.
- Cunningham, S., & Craig, D. (2019). *Social media entertainment: The new intersection of Hollywood and Silicon Valley*. NYU Press.
- de Bruijn, M. (2014). Connecting in mobile communities: An African case study. *Media, Culture & Society*, 36(3), 319-335. <https://doi.org/10.1177/0163443714521088>
- de Vere Hunt, I., & Linos, E. (2022). Social media for public health: Framework for social media-based public health campaigns. *Journal of Medical Internet Research*, 24(12), e42179. <https://doi.org/10.2196/42179>
- Denovan, A., & Macaskill, A. (2017). Building resilience to stress through leisure activities: A qualitative analysis. *Annals of Leisure Research*, 20(4), 446-466. <https://doi.org/10.1080/11745398.2016.1211943>
- Dhiman, D. B. (2023). Key issues and new challenges in new media technology in 2023: A critical review. *Journal of Media & Management*, 5(1), 1-4.
- Dong, Z. S., Meng, L., Christenson, L., & Fulton, L. (2021). Social media information sharing for natural disaster response. *Natural Hazards*, 107, 2077-2104. <https://doi.org/10.1007/s11069-021-04528-9>
- Dorsey, A. & Collier, R. (2018). *Origins of sociological theory*. ED-Tech Press.
- Duerden, M. D., Courtright, S. H., & Widmer, M. A. (2018). Why people play at work: A theoretical examination of leisure-at-work. *Leisure Sciences*, 40(6), 634-648. <https://doi.org/10.1080/01490400.2017.1327829>
- Ebrahim, A. F., Behrouz, M. B., & Morteza, V. N. (2016). Legal and juridical aspects of virtual games: An overview of Islamic and Iran's Law. *Social Crimonol*, 4(153), 2. <https://doi.org/10.4172/2375-4435.1000153>
- Eisenstein, E. L. (1980). *The printing press as an agent of change*. Cambridge University Press.
- Erden, K. (2019). The evaluation of social media within the context of the silencing system. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(1), 308-322.

- Fung, A. Y. (2018). *Cultural policy and East Asian rivalry: The Hong Kong gaming industry*. Rowman & Littlefield.
- Gallistl, V., & Nimrod, G. (2020). Media-based leisure and wellbeing: A study of older Internet users. *Leisure Studies*, 39(2), 251-265. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1694568>
- Gammon, S., & Ramshaw, G. (2021). Distancing from the present: Nostalgia and leisure in lockdown. *Leisure Sciences*, 43(1-2), 131-137. <https://doi.org/10.1080/01490400.2020.1773993>
- Garg, P., & Pahuja, S. (2020). Social media: Concept, role, categories, trends, social media and AI, impact on youth, careers, recommendations. S. Alavi & V. Ahuja (Ed.), *Managing social media practices in the digital economy* içinde (s. 172–192). IGI Global.
- Gee, E. R., & Tran, K. M. (2016). Video game making and modding. B. Guzzetti & M. Lesley (Ed.), *Handbook of research on the societal impact of digital media* içinde (s. 238-267). IGI Global.
- Gellmers, J., & Yan, N. (2023). Digital leisure engagement and positive outcomes in the workplace: A systematic literature review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(2), 1014. <https://doi.org/10.3390/ijerph20021014>
- Gerges, M. (2015). *Paradigms in social media studies* [yüksek lisans tezi]. Uppsala University.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Gregg, M. (2013). *Work's intimacy*. John Wiley & Sons.
- Haferkamp, N., Eimler, S. C., Papadakis, A. M. & Kruck, J. V. (2012). Men are from Mars, women are from Venus? Examining gender differences in self-presentation on social networking sites. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(2), 91–98. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0151>
- Heath, R. (2020). *Branding in a digitally empowered world: The role of user-generated content* [doktora tezi]. Auckland University of Technology.
- Hjorth, L. (2011). *Games and gaming: An introduction to new media*. Berg.
- Ho, C. H., & Cho, Y. H. (2021). Social media as a pathway to leisure: Digital leisure culture among new mothers with young children in Taiwan. *Leisure Sciences*, 1-19. <https://doi.org/10.1080/01490400.2021.2007823>
- Howe, L. C., Whillans, A. & Menges, J. I. (2020, 24 Ağustos). How to (actually) save time when you're working remotely. *Harvard Business Review*. 20 Ağustos 2023 tarihinde <https://hbr.org/2020/08/how-to-actually-save-time-when-youre-working-remotely> adresinden edinilmiştir.

- Isotalus, P. (1998). Television performance as interaction. *Nordicom Review*, 19(1), 175-184.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Kapoor, K. K., Tamilmani, K., Rana, N. P., Patil, P., Dwivedi, Y. K., & Nerur, S. (2018). Advances in social media research: Past, present and future. *Information Systems Frontiers*, 20, 531-558. <https://doi.org/10.1007/s10796-017-9810-y>
- Kellner, D. (2021). *Technology and democracy: Toward a critical theory of digital technologies, technopolitics, and technocapitalism*. Springer Nature.
- Kelly, J. P. (2017). *Time, technology and narrative form in contemporary US television drama: Pause, rewind, record*. Springer.
- Lazer, D., Baum, M., Benkler, Y., Berinsky, A., Greenhill, K. M., Menczer, F., Metzger, M., Nyhan, B., Pennycook, G., Rothschild, D., Schudson, M., Sloman, S., Sunstein, C. R., Thorson, E., Watts, D., Zittrain, J. (2018). The science of fake news. *Science*, 359(6380), 1094–1096. <https://doi.org/10.1126/science.aao2998>
- Lopez, K. J., Muldoon, M. L., & McKeown, J. K. (2019). One day of #Feminism: Twitter as a complex digital arena for wielding, shielding, and trolling talk on feminism. *Leisure Sciences*, 41(3), 203-220. <https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1448022>
- López-Sintas, J., Rojas-DeFrancisco, L., & García-Álvarez, E. (2015). The nature of leisure revisited: An interpretation of digital leisure. *Journal of Leisure Research*, 47(1), 79-101. <https://doi.org/10.1080/00222216.2015.11950352>
- López-Sintas, J., Rojas-DeFrancisco, L., & García-Álvarez, E. (2017). Home-based digital leisure: Doing the same leisure activities, but digital. *Cogent Social Sciences*, 3(1), 1309741. <https://doi.org/10.1080/23311886.2017.1309741>
- Lupton, D. (2015). *Digital sociology*. Routledge.
- Marguba, B. (2023). The impact of digital technology. *Наука и Инновация*, 1(17), 126-128. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8166772>
- Martzoukou, K., Kostagiolas, P., Lavranos, C., Lauterbach, T., & Fulton, C. (2022). A study of university law students’ self-perceived digital competences. *Journal of Librarianship and Information Science*, 54(4), 751-769. <https://doi.org/10.1177/09610006211048004>
- Marvin, C. (1988). *When old technologies were new: Thinking about electric communication in the late nineteenth century*. Oxford University Press.

- Mbokota, G., & Padayachee, M. S. (2021). *The impact of mandatory work from home on employee engagement* [yüksek lisans projesi]. University of Pretoria.
- Milošević, J. (2020). *Digital nomads: A cultural view* [lisans tezi]. University of Rijeka.
- Milton, T., Kumar, S., Manju, Kumar, M. & Goyal, P. (2023). Analysis of social media networks as a strategic tool for business management. *Korea Review of International Studies*, 16(3), 54-62.
- Misra, S., & Stokols, D. (2012). Psychological and health outcomes of perceived information overload. *Environment and Behavior*, 44(6), 737-759. <https://doi.org/10.1177/0013916511404408>
- Mittal, M., & Pani, A. K. (2010). An empirical investigation into the perceived usefulness of socio-technical exchange in India: Social identity, social exchange, and social vicinity. *Journal of Internet Commerce*, 9(3-4), 208-221. <https://doi.org/10.1080/15332861.2010.526486>
- Mittal, N. (2016). Cyber-d subjects: DeLillo's Cosmopolis and Shteyngart's Super Sad True Love Story. *Anafora-časopis za znanost o književnosti*, 3(2), 267-279.
- Mizuno, F. R. (2007). Processos educativos desvelados em prática social de trabalhadores de uma indústria de grande porte de São Carlos: Na perspectiva da convivência e do diálogo. *Cadernos de Pós-graduação*, 6(1), 77-92. <https://doi.org/10.5585/cpg.v6n1.1873>
- Muroga, K. (2022, 12 Ağustos). *No time for love? The impact of ICTs on time allocation and relationships in Japan*. 20 Ağustos 2023 tarihinde <https://ssrn.com/abstract=4186416> adresinden erişilmiştir.
- Nevolina, V. V., Volkova, V. B., Shatskaya, I. I., Prokhodtsev, K. A., Zharkova, A. A., Karpenko, G. V., & Yudina, A. M. (2022). Managing students' social activity in the context of digital transformations: Socio-cultural determinants and constructive basis. *Journal of Positive School Psychology*, 6(2), 5718-5725.
- Ngai, E. W., Tao, S. S., & Moon, K. K. (2015). Social media research: Theories, constructs, and conceptual frameworks. *International Journal of Information Management*, 35(1), 33-44. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2014.09.004>
- O'Sullivan, P. B., & Carr, C. T. (2018). Masspersonal communication: A model bridging the mass-interpersonal divide. *New Media & Society*, 20(3), 1161-1180. <https://doi.org/10.1177/1461444816686104>
- Özmen Akalın, F. A. (2021). Modernitenin yeni evresi olan hipermodernite döneminde değişen toplumsal tutum ve davranışlar hakkında sosyolojik bir değerlendirme. H. Babacan (Ed.), *İktisadi, idari ve sosyal bilimler: Teori, güncel araştırmalar ve yeni eğilimler 3* içinde (s. 110-127). İVPE.

- Parveen, S., Ahmad, B., Iram, T., & Rasool, Y. (2022). Women empowerment in inherited land rights: End of violence in rural areas. *The Journal of Adult Protection*, 24(5/6), 231-242. <https://doi.org/10.1108/JAP-05-2022-0009>
- Pedrozo, S. (2013). New media use in Brazil: digital inclusion or digital divide? *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 3(1), 144-162.
- Pellegrino, A., Stasi, A., & Bhatiasevi, V. (2022). Research trends in social media addiction and problematic social media use: A bibliometric analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 1017506. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.1017506>
- Pilgrim, J., & Bledsoe, C. (2015). The role of technology in the transformation of twenty-first century literacy skills. M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of information science and technology* içinde (s. 4805-4813). IGI Global.
- Pizzo, A. D. (2023). Hypercasual and hybrid-casual video gaming: A digital leisure perspective. *Leisure Sciences*, 1-20. <https://doi.org/10.1080/01490400.2023.2211056>
- Pronovost, G. (2000). The collapse of the leisure society? New challenges for the sociology of leisure. S. R. Quah & A. Sales (Ed.), *International handbook of sociology* içinde (s. 355–365). Sage.
- Rainie, L., & Wellman, B. (2012). *Networked: The new social operating system*. MIT Press.
- Rapp, A., Tirassa, M., & Ziemke, T. (2019). Editorial: Cognitive aspects of interactive technology use: From computers to smart objects and autonomous agents. *Frontiers in Psychology*, 10, 1078. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01078>
- Reed, J., Dunn, C., Beames, S., & Stonehouse, P. (2023). E ‘Ride on!’: The Zwift platform as a space for virtual leisure. *Leisure Studies*, 42(2), 188-202. <https://doi.org/10.1080/02614367.2022.2088836>
- Rojek, C. (2010). *The labour of leisure: The culture of free time*. Sage.
- Schnauber-Stockmann, A., & Mangold, F. (2020). Day-to-day routines of media platform use in the digital age: A structuration perspective. *Communication Monographs*, 87(4), 464-483. <https://doi.org/10.1080/03637751.2020.1758336>
- Schultz, C. S., & McKeown, J. K. (2018). Introduction to the special issue: Toward “digital leisure studies”. *Leisure Sciences*, 40(4), 223-238. <https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1441768>
- Schwartz, R., & Halegoua, G. R. (2015). The spatial self: Location-based identity performance on social media. *New Media & Society*, 17(10), 1643-1660. <https://doi.org/10.1177/1461444814531364>

- Seo, Y., & Jung, S. U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655. <https://doi.org/10.1177/1469540514553711>
- Shim, J. M. (2004). *The evolution of leisure studies in North America and South Korea: A study of cultural consensus* [doktora tezi]. The Pennsylvania State University.
- Silk, M., Millington, B., Rich, E., & Bush, A. (2016). (Re-) thinking digital leisure. *Leisure Studies*, 35(6), 712-723. <https://doi.org/10.1080/02614367.2016.1240223>
- Singh, A. K., & Singh, P. K. (2019). Digital addiction: A conceptual overview. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*, 3538.
- Smith, T. A., Butts, M. M., Courtright, S. H., Duerden, M. D., & Widmer, M. A. (2022). Work–leisure blending: An integrative conceptual review and framework to guide future research. *Journal of Applied Psychology*, 107(4), 560–580. <https://doi.org/10.1037/apl0000924>
- Spracklen, K. (2013). *Leisure, sports and society*. Palgrave Macmillan.
- Spracklen, K. (2015). *Digital leisure, the internet and popular culture: Communities and identities in a digital age*. Springer.
- Standage, T. (1999). *The Victorian internet: The remarkable story of the telegraph and the nineteenth century's online pioneers*. Berkley Books.
- Stanfors, M., Jacobs, J., 2023. Unpaid caregiving and stress among older working-age men and women in Sweden. *SSM - Population Health*, 23, 101458. <https://doi.org/10.1016/j.ssmph.2023.101458>
- Stafford, T. F., Stafford, M. R., & Schkade, L. L. (2004). Determining uses and gratifications for the Internet. *Decision Sciences*, 35(2), 259-288. <https://doi.org/10.1111/j.00117315.2004.02524.x>
- Sunstein, C. (2018). *#Republic: Divided democracy in the age of social media*. Princeton University Press.
- Sweitzer, A. (2019). *A phenomenological study exploring the adoption of social networking platforms to achieve digital literacy for all learners* [doktora tezi]. Nova Southeastern University.
- Tewatia, M., & Majumdar, S. (2022). Humans of Instagram: Exploring influencer identity discourses on Instagram. *Journal of Digital Social Research*, 4(4), 52-75. <https://doi.org/10.33621/jdsr.v4i4.120>
- Thurson, K. M. (2021). *Parenting, vaccines, and COVID-19: A machine-learning approach* [yüksek lisans tezi]. Clemson University.
- Törhönen, M., Hassan, L., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2019). Play, playbour or labour? The relationships between perception of occupational activity and outcomes among streamers and YouTubers. *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*.

- Tufekci, Z. (2017). *Twitter and tear gas: The power and fragility of networked protest*. Yale University Press.
- Tully, M., & Ekdale, B. (2014). Sites of playful engagement: Twitter hashtags as spaces of leisure and development in Kenya. *Information Technologies & International Development*, 10(3), 67–82.
- Turel, O., Qahri-Saremi, H., & Vaghefi, I. (2021). Dark sides of digitalization. *International Journal of Electronic Commerce*, 25(2), 127-135. <https://doi.org/10.1080/10864415.2021.1887694>
- Van Dijk, J. (2006). *The network society: Social aspects of new media*. Sage.
- Van Dijk, J., Poell, T., & De Waal, M. (2018). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press.
- Veblen, T. (1899). *The theory of the leisure class*. Macmillan.
- Velez-Mandes, E. L. (2021). *Enterprise social network systems implementation model for knowledge sharing among supply chain IT professionals* [doktora tezi]. Nova Southeastern University.
- Walter, A. M. (2021). The self in a time of constant connectivity. *American Ethnologist*, 48(4), 446–461. <https://doi.org/10.1111/amet.13039>
- Wood, L., Hoeber, O., Snelgrove, R., & Hoeber, L. (2019). Computer science meets digital leisure: Multiple perspectives on social media and eSport collaborations. *Journal of Leisure Research*, 50(5), 425-437. <https://doi.org/10.1080/00222216.2019.1594466>
- Xue, H., Newman, J. I., & Du, J. (2019). Narratives, identity and community in esports. *Leisure Studies*, 38(6), 845-861. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1640778>

Extended Abstract

The spread of digital technologies is changing the way people engage in leisure activities and social interactions, making the effects of the digitalization process an important research topic, particularly in the field of leisure studies. The sociology of leisure, a field aiming to understand how individuals experience leisure and the social impacts of leisure activities, is exploring new research areas in the digital age. The digitalization of communication processes through social media and other digital platforms poses new questions for the sociology of leisure, investigating how leisure activities and social relationships are shaped in the context of digitalization. The increasing socio-cultural influence of digital media and online platforms has rapidly integrated them into diverse leisure activities, becoming an essential part of daily life. This integration emphasizes the need to incorporate virtual spaces and mediated interactions into the realm of the sociology of leisure. While there are numerous studies on the societal impacts of the rise of digital communication, limited research intersects with the transformation of new communication technologies, digital leisure, and the sociology of leisure.

This work aims to fill this gap by synthesizing studies conducted in various disciplines such as communication sciences, sociology, and leisure studies through an extensive literature review in the sociology of leisure. Focusing on this previously limited topic is crucial for understanding how digital technologies are changing leisure activities and their sociocultural impacts.

The paradigm shift in communication brought about by technological advancements and societal changes in the digital age is discussed in the first part of the study. The evolution of communication processes from traditional forms to digital methods with the invention of the Internet has revolutionized human interaction and information exchange, providing instant global communication and access to information. The development of digital technologies, such as computers and smartphones, gave rise to digital communication methods like email, social media, and instant messaging, transforming the way people work, learn, and connect. However, concerns regarding privacy, misinformation, and the digital divide have also emerged as a result of this shift. At this point, it is crucial to highlight the emerging field of research at the intersection of digital communication and the sociology of leisure, examining how digital technologies are reshaping leisure activities and their social consequences.

The impact of digitalization on leisure activities and the blurring of boundaries between work and leisure is discussed in the second part. It is highlighted how individuals' engagement in leisure activities has been transformed by digital platforms, offering personalized and accessible options. The potential of digital technologies in reshaping leisure experiences is exemplified by the rise of e-sports and the transformation of video games into spectator sports. Digital platforms have become spaces where recreational content is created and shared by users. The integration of digital technologies in leisure has also resulted in the merging of work and leisure, making it challenging for individuals to disconnect from work-related tasks during their leisure time. Under these circumstances, there is a need to be aware of the potential negative consequences of digitalization and strive for a healthier work-life balance by identifying limitations and mitigating negative impacts.

The field of the sociology of leisure is undergoing significant changes in the digital age as societal norms and the use of digital technologies transform leisure activities. Leisure is increasingly becoming a digital experience, involving activities such as social media sharing and online gaming. The boundaries between work and leisure are becoming blurred, with individuals engaging in leisure activities during work hours or working during leisure time. This shift challenges traditional sociological perspectives that view leisure as a separate phenomenon from work. Due to the increasing diversity and inclusiveness of digital platforms, leisure activities are becoming more accessible, thus expanding the scope of the sociology of leisure. With the digitalization of communication, new research fields like game studies and digital leisure studies have emerged to examine online gaming, virtual leisure,

and the impacts of social media. As social media becomes essential in daily life, social media studies provide insights into its effects on leisure experiences and relationships. New issues arise regarding how digital technologies integrate into and transform leisure activities and social connections. For this purpose, potential negative impacts like information overload and privacy concerns must also be considered. Overall, digitalization has profoundly changed how people participate in leisure, requiring the sociology of leisure to expand its framework to fully conceptualize contemporary leisure experiences in digital societies. At this point, the field of the sociology of leisure plays a vital role in studying and comprehending these transformations, including the integration of virtual spaces and mediated interactions into leisure practices.

This interdisciplinary study explores how digitalization has influenced leisure activities and the field of the sociology of leisure, contributing to the expansion of the conceptual framework regarding the socio-cultural dimensions of the digitalization of leisure in contemporary society. The sphere of the sociology of leisure has undergone a significant shift in recent years, with a growing emphasis on the role of new communication technologies and digital platforms in shaping individuals' leisure experiences, highlighting the need for further research in this area. The discussion has expanded to cover a range of topics, including the transition from traditional to digital forms of communication, the far-reaching impact of digitalization on society and leisure, and the dynamic nature of digital leisure. Overall, the need to comprehend the effects of digitalization on leisure activities and the sociology of leisure is underscored in this study. The crucial role of new communication technologies and digital platforms in shaping the field of the sociology of leisure has been highlighted, underscoring the significance of continued exploration in this area. By acknowledging the transformative nature of leisure influenced by digital technologies, researchers can identify emerging research topics and contribute to a broader conceptual understanding of the socio-cultural implications of the digitalization of leisure in today's society.