**Yerli Turistlerin Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik Teknolojilerine Yönelik Algı Düzeylerinin Belirlenmesi: Batman Örneği [[1]](#footnote-1)\***

**Determining the Perception Levels of Local Tourists Towards Augmented Reality and Virtual Reality Technologies: The Case of Batman**

**Gönderim Tarihi / Received:** xx.xx.2025 **Adı SOYADI[[2]](#footnote-2)\*\*[[3]](#footnote-3)**

**Kabul Tarihi / Accepted:** xx.xx.2025 **Adı SOYADI[[4]](#footnote-4)**

**Doi:** https://doi.org/10.31795/................xxxxxx **Adı SOYADI[[5]](#footnote-5) (Kırmızı işaretli alanları yayın süreci tamamlanmadan doldurmayınız.)**

**ÖZ:** Son yıllarda dijital teknolojilerin turizm sektöründe hızla yaygınlaşması, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR ) gibi inovatif araçların turizm deneyimlerini dönüştürme potansiyelini gündeme getirmiştir Bu araştırmanın amacı, Batman ilinde yerli turistlerin AR ve VR teknolojilerine yönelik algı düzeylerini incelemektedir. Araştırma, Batman ilinde yerli turistler ile yapılan anketler ve derinlemesine görüşmeler yoluyla yürütülmüştür. Katılımcılara AR ve VR teknolojilerinin turizmdeki kullanımına dair sorular yöneltilmiş, bu teknolojilere yönelik algıları, tutumları ve deneyim beklentileri analiz edilmiştir. Bulgular, yerli turistlerin büyük bir kısmının AR ve VR teknolojilerine olumlu yaklaşım sergilediğini, ancak bu teknolojilerin yaygınlaşması ve erişilebilirliğinin arttırılması gerektiğini göstermektedir. Katılımcılar, özellikle Batman’daki tarihi ve kültürel mirasın dijital ortamda sunulmasının turizm deneyimlerini zenginleştireceği ve bölge turizmini canlandıracağına inanmaktadır. Araştırma, AR ve VR teknolojilerinin Batman’daki turizm potansiyelini artırma açısından önemli bir fırsat sunduğunu ortaya koymaktadır. Ancak, bu teknolojilerin etkin bir biçimde uygulanabilmesi için yerel yönetimler ve turizm sektörü aktörlerinin daha fazla yatırım yapması gerektiği vurgulanmaktadır. Sonuç olarak, AR ve VR teknolojilerinin tanıtımı ve kullanımı için stratejik bir yaklaşım benimsenmesi gerektiği, bu bağlamda sürdürülebilir bir dijital dönüşüm sürecinin önem kazandığı ifade edilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Sanal gerçeklik, Artırılmış gerçeklik, Turizm sektörü

**ABSTRACT:** In recent years, the rapid spread of digital technologies in the tourism sector has brought to the agenda the potential of innovative tools such as augmented reality (AR) and virtual reality (VR) to transform tourism experiences. The aim of this research is to examine the perception levels of local tourists in Batman province towards AR and VR technologies. The research was conducted through surveys and in-depth interviews with local tourists in Batman province. Participants were asked questions about the use of AR and VR technologies in tourism, and their perceptions, attitudes and experience expectations towards these technologies were analyzed. The findings show that the majority of local tourists have a positive approach to AR and VR technologies, but these technologies need to be made widespread and their accessibility increased. Participants believe that presenting the historical and cultural heritage of Batman in a digital environment will enrich tourism experiences and revitalize regional tourism. The research reveals that AR and VR technologies offer an important opportunity to increase the tourism potential in Batman. However, it is emphasized that local governments and tourism sector actors need to make more investments in order for these technologies to be implemented effectively. As a result, it is stated that a strategic approach should be adopted for the introduction and use of AR and VR technologies, and in this context, a sustainable digital transformation process has gained importance.

 **(Öz ve abstract bu sayfada sonlanmalı, yeni sayfaya geçmemelidir.)**

**Keywords:** Virtual reality, Augmented reality, Tourism sector

**EXTENDED ABSTRACT (**Yeni bir sayfada başlamalıdır.)

**Literature review**

The effects of augmented reality (AR) and virtual reality (VR) technologies on the tourism sector have been widely covered in the existing literature. These technologies offer various advantages such as introducing destinations in a more impressive way, personalizing visitor experiences, and increasing user interaction. Studies show that AR and VR increase user satisfaction and participation, especially in cultural and historical destinations. In the studies of Duman (2022), Arıca (2023), and Şeyhanlıoğlu (2024), it was stated that these technologies increase accessibility in the presentation of historical information and improve users' spatial perception. In addition, research on how the cultural and historical heritage of Batman province can be presented on digital platforms is limited, and this study aims to fill the gap in this area.

**Methodology**

This research was designed to determine the perception levels of local tourists in Batman province towards augmented reality (AR) and virtual reality (VR) technologies. A combination of quantitative and qualitative techniques were used as data collection methods. The research was conducted in Batman province between February and March 2024. A total of 384 participants were surveyed for the quantitative part of the study. The survey form consists of 5-point Likert-type scales measuring perception, attitude and experience expectations towards AR and VR technologies. In the qualitative data collection part, semi-structured in-depth interviews were conducted with 15 participants. The obtained data were analyzed using SPSS and MaxQDA software. Quantitative data were evaluated with frequency and regression analyzes, and qualitative data were evaluated with content analysis.

**Findings and discussion**

The findings of the study showed that local tourists generally have a positive attitude towards AR and VR technologies. 70% of the participants stated that these technologies would improve their tourism experiences. However, it was stated that factors such as accessibility and cost constitute significant obstacles to the adoption of these technologies. Qualitative findings revealed that the transfer of cultural and historical values ​​of Batman province to the digital environment with AR and VR technologies is highly supported by tourists. In the discussion section, these results are compared with other studies in the literature and strategies that can contribute to regional tourism are emphasized.

**Results and recommendations**

Theoretical and managerial results should be included in this section.

**Theoretical Results**

This study makes an important contribution to the literature by exploring the effects of augmented reality (AR) and virtual reality (VR) in tourism. The findings reveal that local tourists have positive attitudes toward these technologies. AR and VR are seen as tools to improve regional tourism experiences. However, accessibility and cost remain significant barriers to their adoption. The study highlights the need for further research on user perceptions during the adoption process. It also examines how digital technologies support the promotion and growth of local tourism destinations, offering a basis for future research.

**Managerial Results**

The findings show that AR and VR technologies offer great potential to boost Batman's tourism. Local governments and tourism stakeholders should invest more in these technologies. Training programs are needed to improve employees' technological skills. Lowering costs and increasing accessibility are crucial for digital transformation in tourism. Effective digital marketing strategies are essential to promote Batman's cultural and historical heritage. Sustainable adoption of AR and VR requires collaboration among governments, businesses, and stakeholders. This will enhance tourist satisfaction, add economic and cultural value, and integrate digital technologies into the region.
**(Extended abstract en az 800 en fazla 1200 kelimeden oluşmalıdır.)**

**1. Giriş (Yeni bir sayfada başlamalıdır.)**

Son yıllarda dijital teknolojilerin hızlı gelişimi, turizm sektöründe yenilikçi uygulamaların önünü açmıştır. Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojiler, kullanıcıların turizm deneyimlerini daha zengin ve etkileşimli hale getirme potansiyeli taşımaktadır. Bu teknolojiler, ziyaretçilere destinasyonlar hakkında daha kapsamlı bilgi sunma, mekânsal algıyı geliştirme ve kültürel mirası dijital ortamda yaşatma imkânı sağlamaktadır. Özellikle kültürel ve tarihi açıdan zengin bölgelerde, AR ve VR'nin kullanımı, turizm sektörünün dijitalleşme süreçlerine katkıda bulunarak bölgesel kalkınmayı destekleyebilir. Ancak, bu teknolojilerin yaygınlaşması, kullanıcı algıları, erişilebilirlik ve maliyet gibi unsurlar nedeniyle sınırlı kalmaktadır. Bu bağlamda, çalışmanın amacı, Batman ilindeki yerli turistlerin AR ve VR teknolojilerine yönelik algı düzeylerini incelemek ve bu teknolojilerin turizmdeki olası etkilerini değerlendirmektir.

**2. Literatür taraması**

Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) teknolojileri, turizm sektöründe farklı avantajlar sunarak geleneksel deneyimlere yenilikçi bir boyut katmaktadır. Literatürde, AR ve VR'nin ziyaretçi memnuniyetini artırdığı ve destinasyon tanıtımında etkili bir araç olduğu sıklıkla belirtilmiştir (Duman, 2022; Şeyhanlıoğlu, 2024). Bu teknolojiler, özellikle kültürel ve tarihi alanlarda kullanıcı deneyimini zenginleştirirken, mekânsal algıyı geliştirmekte ve bilgiye erişimi kolaylaştırmaktadır (Arıca, 2023). Bununla birlikte, mevcut çalışmalar genellikle genel kullanım durumlarına odaklanmış olup, yerel destinasyonlardaki kullanıcı algıları hakkında sınırlı bilgi sunmaktadır. Batman ili özelinde AR ve VR'nin turizm deneyimine etkisine dair bir boşluk bulunmaktadır. Bu çalışma, söz konusu boşluğu doldurmayı ve Batman’ın tarihi ve kültürel mirasının dijital ortama taşınmasının yerli turistler üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır.

**3. Yöntem**

Bu araştırma, Batman ilinde yerel turistlerin artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) teknolojilerine yönelik algı düzeylerini belirlemek amacıyla tasarlanmıştır. Veri toplama yöntemi olarak nicel ve nitel tekniklerin bir kombinasyonu kullanılmıştır. Araştırma, Şubat-Mart 2024 tarihleri ​​arasında Batman ilinde gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın nicel kısmı için toplam 384 katılımcıya anket uygulanmıştır. Anket formu, AR ve VR teknolojilerine yönelik algı, tutum ve deneyim beklentilerini ölçen 5'li Likert tipi ölçeklerden oluşmaktadır. Nitel veri toplama kısmında ise 15 katılımcı ile yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler SPSS ve MaxQDA programları kullanılarak analiz edilmiştir. Nicel veriler frekans ve regresyon analizleri ile, nitel veriler ise içerik analizi ile değerlendirilmiştir.

**4. Bulgular ve tartışma**

Araştırma verilerinin analizinde farklı istatistik yöntemleri kullanılmış ve araştırma sonucunda elde edilen bulgular aşağıda özetlenmiştir.

**Tablo 1.** Araştırmaya katılan kişilere ilişkin demografik verilerin dağılımı

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Demografik Değişkenler** | **n** | **%** |
| **Cinsiyet** | Erkek | 250 | 65,1 |
| Kadın | 134 | 34,9 |
| **Yaş** | 18-25 yaş arası | 100 | 26,0 |
| 26-40 yaş arası | 169 | 44,0 |
| 41 yaş ve üzeri | 115 | 30,0 |
| **Eğitim Durumu** | Lise ve altı | 100 | 26,4 |
| Üniversite | 169 | 44,6 |
| Yüksek lisans | 115 | 30,0 |

Araştırmaya katılan yerli turistlerin demografik özellikleri Tablo 1’de yer almaktadır. Katılımcıların %65,1’ini erkekler, %34,9’unu kadınlar oluşturmaktadır. Yaş dağılımı incelendiğinde, %44’ünün 26-40 yaş grubunda, %30’unun ise 41 yaş ve üzeri olduğu görülmektedir. Eğitim durumu açısından, katılımcıların %44,6’sı üniversite mezunu iken, %30’u yüksek lisans derecesine sahiptir.

**5. Sonuç ve öneriler**

Bu bölümde teorik ve yönetimsel sonuçlara dair bilgiler verilmiştir.

**5.1. Teorik Sonuçlar**

Bu çalışma, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) teknolojilerinin turizm sektöründeki potansiyel etkilerini vurgulayarak mevcut literatüre önemli katkılar sunmaktadır. Araştırmanın bulguları, yerli turistlerin AR ve VR teknolojilerine yönelik genel olarak olumlu bir tutum sergilediğini göstermektedir. Bununla birlikte, erişilebilirlik ve maliyet gibi unsurların bu teknolojilerin yaygın şekilde benimsenmesinde temel engeller olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçlar, AR ve VR teknolojilerinin benimsenme sürecinde kullanıcı algılarının daha detaylı incelenmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, bu çalışma dijital teknolojilerin yerel turizm destinasyonlarının tanıtım ve gelişimine olan etkilerini ele alarak gelecekteki araştırmalara sağlam bir temel oluşturmaktadır.

**5.2. Yönetimsel Sonuçlar**

Bulgular, Batman’ın turizm potansiyelini artırmada AR ve VR teknolojilerinin önemli fırsatlar sunduğunu ortaya koymaktadır. Yerel yönetimler ve turizm sektörü paydaşlarının, bu teknolojilere yönelik yatırımları artırması ve çalışanların teknolojik yeterliliklerini geliştirmek amacıyla eğitim programları düzenlemesi önerilmektedir. Teknolojilerin maliyetini düşürmek ve daha geniş bir kitleye erişilebilir hale getirmek, turizmde dijital dönüşümün başarıyla gerçekleştirilmesi için kritik bir gerekliliktir. Ayrıca, Batman'ın tarihi ve kültürel mirasını dijital platformlarda etkili bir şekilde tanıtmak için kapsamlı dijital pazarlama stratejilerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Uzun vadede, AR ve VR teknolojilerinin sürdürülebilir bir şekilde benimsenmesi için yerel yönetimler, turizm işletmeleri ve diğer paydaşların iş birliği içinde stratejik bir plan oluşturması önerilmektedir. Bu yaklaşım, sadece turist memnuniyetini artırmakla kalmayacak, aynı zamanda bölge turizminin ekonomik ve kültürel değerine katkı sağlayarak dijital teknolojilerin bölgeye entegrasyonunu kolaylaştıracaktır.

**Kaynakça**

Buhalis, D. & Amaranggana, A. (2015). *Smart tourism destinations: Enhancing tourism experiences through personalisation of services.* Springer.

Jung, T., Dieck, M. C., Moorhouse, N. & Dieck, D. (2020). Augmented reality and virtual reality in cultural heritage tourism: A comprehensive review. *Journal of Heritage Tourism, 15*(1), 1-20.

Guttentag, D. A. (2010). Virtual reality: Applications and implications for tourism. *Tourism Management, 31*(5), 637-651.

Duman, H. (2017). *Turizm sektöründe sanal gerçeklik uygulamaları*. [Yayınlanmaış yüksek lisans tezi]. Batman Üniversitesi.

Şeyhanlıoğlu, H.Ö. (2021). *Batman ilindeki yiyecek içecek işletmelerindeki mobil pazarlama örnekleri*. [Yayınlanmamış doktora Tezi]. Batman Üniversitesi.

• Kaynakça stili olarak APA 7 Stili kullanılmalıdır.

**Etik kurul onayı**

Bu alanda çalışmanın etik kurul onayının alındığı kurum ve onay ile ilgili diğer bilgiler (onay numarası / evrak tarihi ve sayısı vb.) verilmelidir. Etik kurul onayı bulunmuyor ise bulunmama sebebi belirtilmelidir.

Örnek:………… sebebi ile bu araştırma etik kurul izni gerektirmeyen çalışmalar arasında yer almaktadır.

Örnek: XXXXXX Üniversitesi XXXX etik kurulu tarafından XXXX tarih ve XXXX sayılı etik kurul onayı alınmıştır.

**Araştırmacıların katkı oranı beyanı**

Bu alanda makalenin tüm yazarlarının makale sürecine verdikleri katkı oranları ve istenmesi halinde yazarların katkı sağladıkları alanlar belirtilmelidir.

Örnek:Yazarlar çalışmaya eşit oranda katkı sağlamıştır.

Örnek: 1. yazar %70 oranında, 2. yazar %30 oranında katkı sağlamıştır.

**Çıkar çatışması beyanı**

Bu alanda, yapılan araştırmanın herhangi bir kurum, kişi veya kuruluş ile herhangi bir çıkar çatışmasına sebep olup olmadığı, oldu ise ilgililerin nasıl bilgilendirildikleri gibi bilgiler yer almalıdır. Araştırma herhangi bir çıkar çatışmasına sebep olmuyor ise belirtilmelidir.

Örnek:Bu çalışmada herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

**Teşekkür -destek beyanı (varsa)**

Örnek: Bu çalışma Batman Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Projeler Birimi tarafından 0000/00 proje numarası ile desteklenmiştir.

1. \* Var ise çalışmanın ana başlığına verilecek dipnot (çalışma bir bildiri, tez veya proje çalışmasının bir kısmı ise vb.)

YAYIN SÜRECİ TAMAMLANMADAN DOLDURMAYINIZ. [↑](#footnote-ref-1)
2. \*\* Sorumlu Yazar / Corresponding Author [↑](#footnote-ref-2)
3. Unvan 1, Kurum-Üniversite,Fakülte/Bölüm/Anabilim Dalı, e-posta, <https://orcid.org/XXXX-XXXX-XXXX-XXXX> [↑](#footnote-ref-3)
4. Unvan 2, Kurum-Üniversite/Fakülte/Bölüm/Anabilim Dalı, e-posta, <https://orcid.org/XXXX-XXXX-XXXX-XXXX> [↑](#footnote-ref-4)
5. Unvan 3, Kurum-Üniversite/Fakülte/Bölüm/Anabilim Dalı, e-posta, <https://orcid.org/XXXX-XXXX-XXXX-XXXX> [↑](#footnote-ref-5)