

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
HALKLA İLİŞKİLER VE TANITIM ANABİLİM DALI
KİŞİLERARASI İLETİŞİM BİLİM DALI

**KİŞİLERARASI İLETİŞİM AÇISINDAN SANAL GERÇEKLİK
OLARAK BİLGİSAYAR OYUNLARI:
WORLD OF WARCRAFT ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

YASEMİN ÖNGEN

İstanbul, 2014

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
HALKLA İLİŞKİLER VE TANITIM ANABİLİM DALI
KİŞİLERARASI İLETİŞİM BİLİM DALI

**KİŞİLERARASI İLETİŞİM AÇISINDAN SANAL GERÇEKLİK
OLARAK BİLGİSAYAR OYUNLARI:
WORLD OF WARCRAFT ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

YASEMİN ÖNGEN

Danışman: YRD. DOÇ. DR. AYŞE GÜL SONCU

İstanbul, 2014



T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

TEZ ONAY BELGESİ

HALKLA İLİŞKİLER Anabilim Dalı KİŞİLERARASI İLETİŞİM Bilim Dalı TEZLİ
YÜKSEK LİSANS öğrencisi YASEMİN ÖNGEN'nin KİŞİLERARASI İLETİŞİM
AÇISINDAN SANAL GERÇEKLIK OLARAK BİLGİSAYAR OYUNLARI: WORLD OF
WARCRAFT ÖRNEĞİ adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun 28.08.2014 tarih ve
2014-31/2 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Yüksek Lisans Tezi
olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi 23.12.2014

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

1.	Tez Danışmanı	Yrd. Doç. Dr. AYŞEGÜL SONCU	
2.	Jüri Üyesi	Doç. Dr. EMEL POYRAZ	
3.	Jüri Üyesi	Yrd. Doç. Dr. ALİ MURAT KIRIK	

ÖNSÖZ

Dijital dünyanın bir getirisi olarak gerçeğin bile sanallaştığı bu yüzyılda, hayatımızın her anında var olan sanal gerçekliğin sosyal bilimler gözünden incelendiği bu çalışmada, bilgisayar oyunları üzerinden sanal dünyanın iletişime olan etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Bilgisayar oyunlarındaki dünyaları ve orada yarattıkları kimlikleri gerçek yaşamlarına bir alternatif olarak gören bilgisayar oyuncularının görüşlerinin, teknolojiyle beraber değişen iletişimin yapısına ve sanal dünyaların nasıl algılandığına dair fikir vermesi bakımından önemli olduğu bu çalışmanın sanal dünya algısına ve bu dünyadaki iletişimin niteliğinin anlaşılmasına fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

Çalışmanın her aşamasında desteklerini esirgemeyen başta sevgili Annem olmak üzere Koray, İlke, Yeliz, Erman, Nilgün ve Abim'e teşekkür ederim.

İstanbul, 2014

Yasemin ÖNGEN

GENEL BİLGİLER

İsim ve Soyadı :	Yasemin Öngen
Anabilim Dalı :	Halkla İlişkiler ve Tanıtım
Programı :	Kişilerarası İletişim
Tez Danışmanı :	Yrd. Doç. Dr. Ayşe Gül Soncu
Tez Türü ve Tarihi :	Yüksek Lisans - 2014
Anahtar Kelimeler :	Kişilerarası iletişim, sanal gerçeklik, bilgisayar oyunları, devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, sosyal bilimlerde sanal gerçeklik

KİŞİLERARASI İLETİŞİM AÇISINDAN, SANAL GERÇEKLİK OLARAK BİLGİSAYAR OYUNLARI: WORLD OF WARCRAFT ÖRNEĞİ

ÖZET

Bu çalışmada, yaşadığımız yüzyılın her geçen gün daha çok dijitalleşmesiyle hayatımızdaki varlığını artıran sanal gerçekliğin, iletişim üzerindeki etkisi araştırılmıştır.

Tezin birinci bölümünde iletişim, bilgisayar oyunları, sanal gerçeklik kavramlarının ve simülasyon kuramının tanımı yapılmış, sanal dünyanın karakteristiği ve devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının yapısı, işleyişi ve gündelik hayatımızdaki bulunma şekli hakkında bilgi verilmiştir. Bu bölümde, sanal dünyanın doğası hakkında fikir vermesi bakımından sanal dünya kimliğine, sanal dünyanın ekonomi ve iletişim yönüne, sanal topluluklara ve tezin konusu olan World of Warcraft'a dair bilgilere yer verilmiştir.

İkinci bölümde ise sanal dünya algısı, sanal dünyada iletişim ve bilgisayar oyunlarının iletişime etkisini incelemek amacıyla, bilgisayar oyunlarındaki etkileşimli dünyaya hakim kişilerle yapılan görüşmeler bulunmaktadır.

GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname :	Yasemin Öngen
Field :	Public Relations
Programme :	Interpersonal Communication
Supervisor :	Assistant Professor Ayşe Gül Soncu
Degree Awarded and Date :	Master - 2014
Keywords :	Interpersonal communication, virtual reality, computer games, massively multiplayer online role playing games, virtual reality in social sciences

COMPUTER GAMES AS VIRTUAL REALITY FROM THE POINT OF INTERPERSONAL COMMUNICATION: THE WORLD OF WARCRAFT EXAMPLE

ABSTRACT

This paper aims to discuss the impacts of virtual reality on interpersonal communication as virtual reality occupies more of our lives each day in the ever-digitizing era that we live in.

In the first part of this paper, definitions and concepts of interpersonal communication, computer games, virtual reality and simulation theory are explained. This part of the paper provides detailed information on the characteristics of virtual reality as well as the development and functioning of the massively multiplayer online games and their presence in our lives. This part also touches on economic and communication aspects of such games, online communities and in particular the computer game World of Warcraft which is the main subject of the paper.

The second part includes interviews with people who are experts in the interactive world of computer games for the purpose of analyzing the perception of virtual reality, communication in the virtual world and the effects of computer games on communication.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
ŞEKİL LİSTESİ	vii
KISALTMALAR	viii
GİRİŞ	1
1.BÖLÜM: İLETİŞİM ve SANAL GERÇEKLİK	
1.1 İletişim	5
1.1.1 Kişilerarası İletişim	11
1.2 Bilgisayar ve İletişim	15
1.2.1 Yeni İletişim Kanalları	16
1.2.2 Bilgisayar Odaklı İletişim	18
1.3 Bilgisayar Oyunları	21
1.3.1 Sanal Gerçeklikte Bilgisayar Oyunları	23
1.4 Sanal Gerçeklik	24
1.4.1 Sanal Gerçekliğin Tarihçesi	26
1.4.2 Sanal Gerçekliğin Nitelikleri	28
1.4.3 Sanal Gerçeklik Ortamları	29
1.4.3.1 Sahne	30
1.4.3.2 Masaüstü	31

1.4.3.3 Aynalar Dünyası	31
1.4.4 Sosyal Bilimlerde Sanal Gerçeklik	32
1.5 Simülasyon Kuramı	34
1.6 Sanal Dünya Mitleri	43
1.6.1 Gerçek	43
1.6.2 Kimlik	49
1.6.3 Avatar	51
1.6.4 Sanal Topluluklar / Cemaatler	54
1.7 Sanal Dünya (Oyun)	58
1.7.1 Sanal Dünyada İletişim	64
1.7.2 Sanal Dünyada Ekonomi	69
1.7.3 World of Warcraft	74

2.BÖLÜM: SANAL GERÇEKLİK OLARAK BİLGİSAYAR OYUNLARININ KİŞİLERARASI İLETİŞİME ETKİSİNİN İNCELENMESİ

2.1 Araştırma	79
2.1.1 Tezin Problemi ve Önemi	79
2.1.2 Tezin Amacı	80
2.1.3 Sınırlılıklar	80
2.2 Yöntem	81
2.2.1 Araştırmanın Modeli	81

2.2.2 Evren ve Örneklem	81
2.2.3 Verilerin Toplanması	81
2.3 Bulgular ve Değerlendirme	82
2.3.1 Demografik Özelliklere İlişkin Bulgular	82
2.3.2 Katılımcıların Oyun Oynama Amaçlarına İlişkin Bulgular	82
2.3.3 Katılımcıların Sanal Topluluklar İle Olan Bağlantısına İlişkin Bulgular.....	84
2.3.4 Katılımcıların Sanal Dünyayı Algılama Biçimlerine İlişkin Bulgular.....	86
2.3.5 Bilgisayar Oyunlarının Kişilerarası İletişime Etkisine İlişkin Bulgular	94
SONUÇ	104
EKLER	110
EK.1 Görüşme Soruları	111
EK.2 Görüşme Metinleri	112
KAYNAKÇA	162

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa No.

Şekil.1 İletişim Süreci	8
Şekil.2 Sanal Gerçeklik Başlığı	30
Şekil.3 WoW Altını Satış Sayfası	72
Şekil.4 WoW'da Oyuna Başlamak İçin Bekleyen Karakterler	77

KISALTMALAR

ABD	Amerika Birleşik Devletleri
AECT	Association for Educational Communications and Technology (Eğitim İletişim ve Teknolojileri Topluluğu)
age.	Adı geçen eser
HMD	Head Mounted Display (Başa Takılan Gösterge)
IGA	In-game advertising (Oyun İç i Reklam)
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role Playing Games (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)
NASA	National Aeronautics and Space Administration Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi)
No.	Numara
Örn	Örneğin
OHMD	Optical Head Mounted Display (Başa Takılan Optik Gösterge)
s.	Sayfa
Vol.	Sayı
WoW	World of Warcraft

GİRİŞ

İnternetin icadı ve bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte 21.yüzyıl, dijital dünyaya açılan kapıyı aralamıştır. Bundan dolayı, önümüzde duran gelecekte her şeyin daha sanal ve robotik olacağını söylemek yanlış olmaz. Her şeyin bilgisayar ve internet marifetiyle halledilebildiği, akıllı evlerin ve arabaların kullanıldığı, insan etkisinin giderek azaldığı bir geleceğe doğru ilerlemekteyiz. Bugün ise insanoğlu, bu sanallaşmanın ilk evrelerine tanıklık etmektedir.

Kendimize ve çevremize baktığımız zaman, etrafta gördüğümüz şey telefon, tablet ve bilgisayarlara bakan kişilerdir. Oyun oynamak, bir şey izlemek, sosyalleşmek, bir şeyler okumak, alışveriş yapmak ya da sadece bakmak için bile çoğu kişi, gününün büyük bir kısmını bu teknolojik aletlere bakarak geçirmektedir. Sanal gerçeklik denen şey işte budur. Bütün dünyevi eylemleri, gerçek ortamında değil, sanal bir uzamda gerçekleştirmek ve bunu yaparken de sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih etmek... Bayramda herkesi tek tek aramak (yüz yüze görüşmek bile değil) yerine sosyal ağlardan toplu mesaj yollamak kimin kolayına gelmiyor? İşte bu ve buna benzer nedenlerle yaşantımızın sanal gerçeklikle kuşatıldığı rahatlıkla söylenebilir.

Sanal gerçeklik, varlığı sanal, etkisi gerçek olanı temsil eder. Sanal ortamda yapılan her eylem, o dünyaya biraz daha ait olmak demektir. Dikkatlice bakıldığında, neredeyse bağımlılık derecesindeki sanal dünya kullanımının, kullanıcıların farkında bile olmadıkları biçimde hayatlarına dahil olduğu görülebilir. Sosyal medya patlaması yaşanmadan önce, internetin ve bilgisayarların kullanımının bir sınırı vardı. Şimdi ise, teknolojiye en uzak görünen kimseler bile bu dünyanın içinde olmaktan kendilerini alamamaktadırlar. Örnek vermek gerekirse; çok değil birkaç yıl önce, çocukları bilgisayar başında biraz fazla vakit geçiren ebeveynler, bu durumdan rahatsız olur ve çocuklarına kızarlardı. Artık kızacak kimse yoktur, çünkü bu duruma kızan ebeveynler de sanal dünyanın müdavimidir. Her yaştan, her tipte insan sanal dünyanın içinde yer almaktadır.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, insanlığın bütünüyle imajlarla çevrili bir dünyaya doğru ilerlediğini işaret eder. Şu anda imaj ve özne arasındaki fark belirsizleşmiştir ve buna bağlı olarak gelişen teknoloji bağımlılığı, böyle giderse her geçen gün gerçekliğin daha da silikleştiği bir simülasyon evreninde yaşamamızla sonuçlanacaktır.

Bilgisayar oyunları da bu gelişmeye paralel olarak, etkileşim seviyesini artırmakta ve kendine has bir yapıya dönüşmektedir. Günün şartları içerisinde, bunun anormal bir yapı olduğunu söylemek mümkün değildir. Çünkü zaten, her şey teknoloji çerçevesinde şekillenmekte ve tüm insani ilişkiler ve iletişim bu yönde dönüşüme uğramaktadır.

Bilgisayar oyunları, kendine has bir sosyalleşme ortamı sunmaktadır. İletişimin ve sosyalleşmenin değişen tanımı ise, bu ortamların gerçekliğini meşrulaştırmaktadır. Bu ortamlar, kullanıcılar için gerçeğe yakın bir iletişim sunmakta ve iletişimi destekleyebilecek öğeler içermektedir. Hatta bazı içine kapanık kişilerin, kendilerini açmalarını kolaylaştırmak gibi ek faydalar da sağlamaktadır. Bilgisayar oyuncularını ile yapılan görüşmeler yoluyla araştırması yapılan bu tez çalışması, bilgisayar oyunlarının iletişim üzerindeki etkisini göstermenin yanında, bilgisayar oyun dünyası hakkında da fikir vermeyi amaçlamaktadır.

Bilgisayar oyuncularının iletişimlerinin zayıf olduğu yönündeki yerleşik algının aksine, -günümüzün dijitalleşen iletişim şekli göz önünde bulundurularak- bu kişilerin iletişimi kuvvetli, sosyal ve aktif karaktere sahip oldukları varsayımından yola çıkan bu tezin problemi; bir MMORPG türü oyun olan World of Warcraft oyuncularını üzerinden, bilgisayar oyunlarının iletişime ne tür bir etkisi olduğudur.

Bilgisayar odaklı iletişimin artması, bilgisayar ve bilgisayar oyunları sektörünün hızlı gelişimi gibi nedenler, sanal dünya içerisindeki yapıyı ve iletişimi anlamayı gerekli kılmaktadır. İnsanlığın gelişimi, teknoloji yönünde ilerlemektedir. Bu gelişime ayak uydurabilmenin yolu, zamana ayak uydurmak ve dolayısıyla sanal dünyayı doğru bir şekilde anlamlandırmakla mümkündür. Bu çalışma, sanal dünya kullanıcıları ve sanal dünya iletişimi hakkında fikir vermesi bakımından önem taşımaktadır.

Tezin amacı, bilgisayar oyuncularının iletişimlerinin nasıl olduğunu ve bilgisayar oyunlarının iletişime etki edip etmediğini ortaya koymaktır. Bu başlıkların cevabını ararken, oyuncuların sanal dünyayı algılama biçimleri ve sanal dünyanın kendi üzerlerindeki etkileri hakkında da bilgi sahibi olunması amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen veriler ile, bilgisayar oyunu ve oyuncuları üzerinden, sanal dünyanın yapısının ortaya konması ve sanal iletişim ile sanal-sosyal ortamlar hakkında fikir sahibi olunması hedeflemektedir.

Nitel araştırma yöntemi kullanılan bu tezin araştırması, World of Warcraft oyuncuları ile yapılmıştır. Milyonlarca abonesi olduğu bilinen bu oyunun abonelerine dair bilgi sahibi olmanın imkansızlığı, araştırmanın sayısal bir sınırlılığı olmasına neden olmuştur. Bu nedenle, araştırmaya en doğru katkıyı vereceği düşünülen kişiler, araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. MMORPG türündeki oyunların oyuncuları bu araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Bu evrenin tüm özelliklerini yansıtacak şekilde seçilmiş 12 kişi, en az on yıllık oyun tecrübesine sahip (ortalama 18 yıl) ve oyun başarısını kanıtlamış kişiler olacak şekilde seçilmiştir. Araştırmanın sınırlılığı gereği örneklem, olasılıklı olmayan örneklem alma yöntemi ile belirlenmiştir. Evrendeki kişilerle yapılan ön görüşmeler sonucunda, konuya en hakim kişiler seçilerek örneklem oluşturulmuştur.

Bu tez çalışmasında veriler, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak toplanmıştır. Görüşme soruları, dokuzu demografik olmak üzere, toplam 30 sorudan oluşmaktadır. Sorular, kişilerin kendilerini nasıl gördükleri, sanal dünyayı nasıl tanımladıkları, oyun içi ve oyun dışı iletişimlerini nasıl olduğu ve sanal dünya deneyimleri hakkındaki fikirleri etrafında şekillenmektedir.

Katılımcılara,

- oyun oynama amaçları,
- sanal topluluklar hakkındaki fikirlerini anlamak amacıyla; oyun oynama amaçlarının ne kadarının sosyalleşmek olduğu ve oyun içindeki gruplara üye olup olmadıkları ve nedenleri,

- sanal dünyaya dair algılarının ne olduğunu öğrenmek amacıyla; karakterleri ile aralarındaki bağ, sanal dünyanın içinde olmanın ne hissettirdiği, sanal dünyayı gerçek dünyaya tercih edip etmeyecekleri, sanal dünyayı ne kadar gerçek buldukları, oyundaki kişilerin hepsinin gerçek bir insan olmasının ne hissettirdiği, oyunda kazanılan bir başarı ile gerçek hayattaki bir başarının aynı tatmini yaşatıp yaşatmadığı, sanal dünyanın gerçek dünyanın bir yansıması olup olmadığı ve sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki benzerlik ve farkların ne olduğu,
- sanal dünya içindeki iletişimi ve bu iletişimin etkilerini öğrenmek adına; oyun içinde ne tür iletişim tercih ettikleri, oyun içinde kurulan iletişimin sağladıkları, oyun içinde kurulan iletişimle gerçek hayattaki iletişim arasında ne fark gördükleri, oyun içinde kaç kişiyle iletişim halinde oldukları ve kaçının gerçek hayattan tanındığı, sanal dünya iletişiminin gerçek dünya iletişimine artı veya eksi yönde ne tür etkileri olduğu, oyun içindeyken gerçek dünya ile iletişimin kesintiye uğrayıp uğramadığı, eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişimin farkları, gündelik yaşamlarındaki iletişimlerinin nasıl olduğu,
- oyunun etkilerini anlamak bakımından; oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oldukları ve oyunun onları sosyal mi asosyal mi yaptığı,
- son olarak ta kendilerine dair algılarını anlamak amacıyla, kendilerini nasıl tanımladıkları sorulmuştur.

Sanal gerçeklik ve bilgisayar oyunları hakkında ülkemizde yapılmış tez sayısı sınırlıdır. Bu tez, bu konuların sosyal bilimler gözüyle değerlendirildiği ilk tez çalışmalarından olacaktır. Tezin içerisinde, sanal gerçekliğin ne olduğu, iletişimin tanımı, simülasyon kuramı, sanal dünyanın karakteristiği, bilgisayar oyun dünyası, bilgisayar oyunlarının iletişime etkisi hakkında bilgiler yer almaktadır.

1.BÖLÜM: İLETİŞİM ve SANAL GERÇEKLİK

1.1 İletişim

İletişim, her an ve her koşulda, yaşamımızda bir ihtiyaç olarak yer alan bir olgudur. Kim olduğumuzun veya yaşam şeklimizin bir önemi yoktur. İletişim, kaçınılmaz olarak gündelik yaşantımızın içinde, kendiliğinden denebilecek bir doğallıkta var olur.

İletişim insanın kendisiyle başlar ve tüm duygularının kaynağıdır. Yaşamın bizzat kendisi iletişimdir. Tüm fikir, duygu ve düşüncelerimiz, kişilerle kurduğumuz iletişimin sonucunda şekillenir. Bu nedenledir ki, yaşamımıza bu kadar etki eden iletişim kavramı sosyoloji, psikoloji, sosyal psikoloji gibi bilim dallarının konusudur.

“İletişim, insanoğlunun var olduğu günden bu yana süre gelen ve örgütlenmiş yaşamı içerisinde yürüttüğü etkinliklerin gerekliliği olarak karşısına çıkan bir süreçtir. Belirli zaman, bağlam ve süreç sınırlılıkları altında gündelik yaşamını üretmeyi amaçlayan birey, kendini anlatmaya, kendi deneyimlerini bir diğerine aktarmaya ve çevresinden öğrendiklerini ilişkilerine yansıtmaya çalışmaktadır”¹. Bu anlamda iletişim, insan yaşamının her anını etkileyen bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Gündelik yaşantımızın sağlıklı devam edebilmesi için iletişimi doğru anlamak ve uygulamak gerekliliği vardır.

İletişim kavramının bu güne kadar yüzlerce tanımının yapıldığı bilinmektedir². İletişim, dilimize Latince’deki, paylaşmak anlamına gelen *commūnicāre* sözcüğünden gelmiştir³. Komünikasyon (communication), duygu ve düşüncelerin mümkün olan her yolla bir başkasına iletilmesi anlamına gelir. “Birçok kaynakta haberleşme kavramı iletişim kavramı yerine kullanılmış olmakla beraber, Türkçe karşılığı iletişim olarak kabul görmüştür”⁴.

¹ Derya Öcal Tellan, “Gündelik Yaşamın Üretimi ve Reklamlar”, [Electronic Version] *İletişim, Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2008, No.27, (25 Haziran 2014), s.28

² Metin Işık, **Kitle İletişim Teorilerine Giriş**, 4.Basım, Konya: Eğitim Akademi Yayınevi, 2012, s.18

³ <http://dictionary.reference.com/browse/communicate>, (25 Haziran 2014)

⁴ Murat Gümüş ve Zeyyat Sabuncuoğlu, **Örgütlerde İletişim**, 1.Basım, İstanbul: Arıkan Basım Yayımları Dağıtım, 2008, s.3

“Birbirlerine ortamlarındaki nesneler, olaylar, olgularla ilgili deęişimleri haber veren, bunlara ilişkin bilgilerini birbirine aktaran; aynı olgular, nesneler, sorunlar karşısında benzer duygular taşıyıp bunları birbirine ifade eden insanların oluşturduğu topluluk ya da toplum yaşamı içinde gerçekleştirilen tutum, yargı, düşünce ve duygu bildirişimlerine iletişim denir”.⁵ Yaşamımızın içinde olduğu gibi var olduğunu düşündüğümüz iletişim, aslında pek çok faktörün etkisi altında olan karmaşık bir süreçtir.

“İletişimi kısaca, bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma süreci olarak tanımlayabiliriz”⁶. Yalnız şunu unutmamak gerekir ki, bilginin üretimi yalnızca sözlerle sınırlı değildir. Kişinin “her davranışı, konuşması, susması, duruşu ve oturma biçimi, kendini ifade etmesidir”⁷. Dolayısıyla insana ait tüm olgular iletişimin bir parçasıdır. Konuşmak kadar konuşmamak ta, yalnızca bakmak ya da bir el hareketi yapmak ta iletişimdir.

İletişimin tanımını yapmış olmakla birlikte, iletişimin bütün olarak ne ifade ettiğini, içeriğini, var oluş biçimini bir cümleyle tanımlamak oldukça zordur. Bu büyük yapıyı anlamlandırmak için iletişimin niteliklerine bakmak faydalı olabilir. İletişime dair yapılmış tanımlardan hareketle, iletişime ilişkin ortak nitelikler şu şekilde belirtilebilir^{8, 9}:

- İnsan davranışlarının sonucu gerçekleşen bir süreçtir.
- Toplumsal birimler arasında bilgi, anlam, duygu ve düşünce alışverişi sağlar.
- Belirli kalıplara bağlıdır. İletişim kalıpları, toplumsal kültüre bağlı olarak sosyal gruplarca oluşturulur ve bireylerin kabullenmeleri oranında devamlılık kazanır.
- Toplumsal birimler arasında gerekli ilişkilerin kurulmasını ve toplumsal yaşamın sürekliliğini sağlayan bir sosyal olgudur.

⁵ Ünsal Oskay, **İletişimin ABC’si**, 1.Basım, İstanbul: İnkılap Kitabevi, 2014, s.23

⁶ Üstün Dökmen, **İletişim Çatışmaları Ve Empati**, 9.Basım, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1998, s.19

⁷ Hasan Tutar ve Diğerleri, **Genel Ve Teknik İletişim**, 2.Basım, Ankara: Nobel Yayınevi, 2004, s.5

⁸ A.g.e, s.8

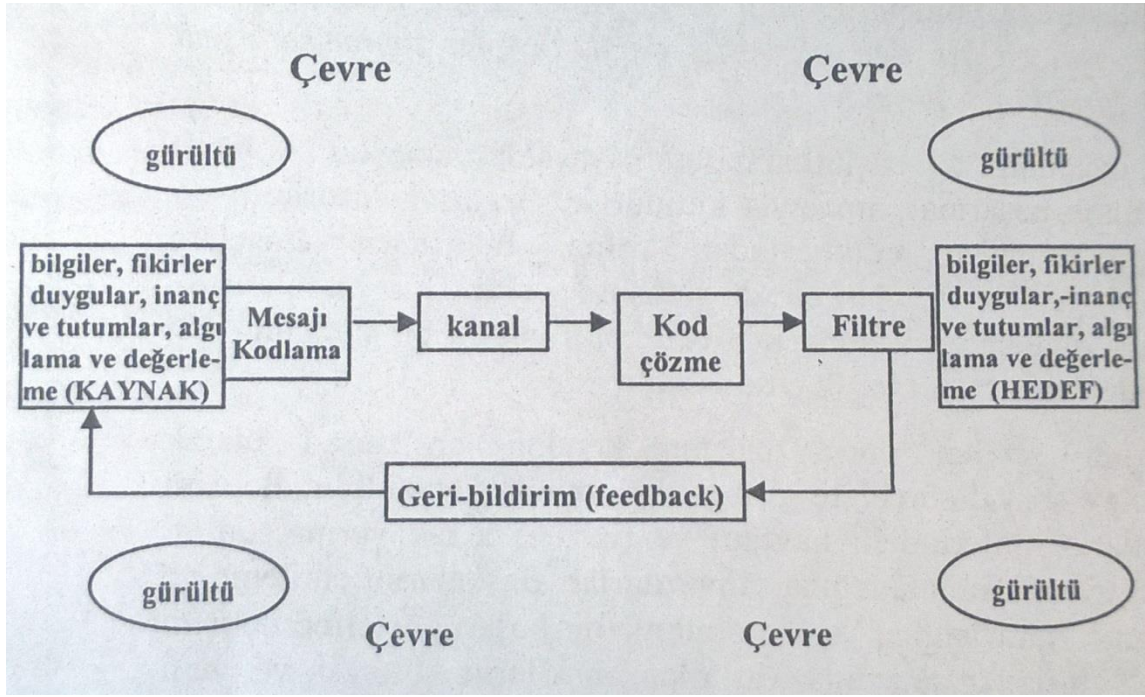
⁹ İrfan Çağlar ve Sabiha Kılıç, **Genel İletişim**, 2.Basım, Ankara: Nobel Yayınevi, 2009, s.4

- İletiyi (mesajı) gönderen ve alan açısından insan davranışını ifade eden psikolojik bir olgudur.
- Kaynak, alıcı, ileti, iletişim kanalları ve araçları gibi iletişim süreci elemanlarının birbirlerine sıkıca bağlı olduğu bir sistemdir.
- Statik bir olgu değildir. Maddi ve manevi kültür yapısındaki değişmelerle birlikte değişir.

Bu nitelikler göz önünde bulundurulduğunda, iletişimin yalnızca bir aktarım süreci değil, yaşamsal bir harç olduğunu söylemek mümkündür. Bugün ve daima, insanlığa dair tüm eylemlerin iletişimle şekillenmesi kaçınılmazdır. Teknolojik gelişmelerin şekli ne olursa olsun, her zaman bir iletişim çabasının var olması bunu açıklamaktadır. Yapay zekaya dair üretimlerde bile ilk amaç onunla iletişime geçmektir.

Teknik bir süreç olarak düşünüldüğünde, mesajın alıcı tarafından kodlanarak, bir kanal vasıtasıyla ve ortam şartları göz önünde bulundurularak kaynağa iletilmesi, kaynağın da bu mesajı doğru bir şekilde alması ve geribildirimde bulunması süreci gibi detaylı bir iletişim tanımı yapılabilir. İletişimin ana amacı, kişinin zihnindeki bilgilerin karşısındaki kişinin zihnine, kendi zihnindekine en yakın biçimde aktarılmasıdır.

İletişim sürecinin işlemesi için, iletişime dair öğelerin bir arada bulunmaları gerekir. İletişim sürecinin öğeleri; kaynak, alıcı/hedef, mesaj, kodlama ve kod açma, geribildirim, gürültü ve ortam/çevredir. Buna bağlı olarak aşağıda gösterilen şekilde, iletişim sürecinin işleyişi görülmektedir.



Şekil 1. İletişim Süreci

Kaynak: Hasan Tutar ve Diğerleri, Genel Ve Teknik İletişim, **age**, 2004, s.11

İletişim sürecinin öğelerini açacak olursak, buna kaynaktan başlamak gerekir. Çünkü, iletişim sürecini başlatan öğe kaynaktır. Kaynak, mesajı karşı tarafa anlaşılabilir biçimde aktarmaktan sorumludur. Kişilerarası iletişimin sağlıklı ilerlemesi için kaynağın mesajı açık, net, dolaysız ve doğru bir şekilde aktarması gerekir. Bu şekilde kaynak, iletmek istediği anlamı alıcıya göndermiş olur.

İletişimin ikinci ögesi alıcıdır. Alıcı, mesajın hedefidir. İletişimin etkinliğinde belirleyici olan, mesajın ne kadarının alıcıya ulaştığı değil, alıcı tarafından ne kadar anlaşıldığıdır. Kaynak ve alıcı iletişimin doğası gereği birbirlerinin yerine geçen kavramlardır. Süreç içinde kaynak alıcıya, alıcı da kaynağa dönüşebilir. Bu yüzden iletişime taraf olan katılımcıların her iki görevi de yerine getirmesi gerekir.

İletişim sürecinin temel öğelerinden biri de mesajdır. “Kaynak kişinin alıcı kişi ile iletişimde, iletmek istediklerini, ortak yaşantılarını ve alıcı kişinin özelliklerini

dikkate alarak uygun sembollerle yarattığı ifadeye mesaj adı verilmektedir”¹⁰. Mesaj, iletişimin merkezinde yer alır ve anlamın yüklendiği öğedir. “Mesajın iki elemanı vardır. Birisi içerik diğeri ise yapıdır. İçerik anlam boyutunu, yapı ise simgeleri ve kodları ifade eder. Anlam, insanlarca yaratılan, öğrenilen, unutilan, değişen bir şey olup hem toplumsal yaşantılarla ilgili kültürel bir boyutu, hem de bireysel yaşantılarla ilgili öznel bir boyutu içerir”¹¹. Yapı veya içerik olmadan mesajın varlığından söz edilemez. İkisi bir arada var olmalıdır ve birbirlerini tamamlayıcı niteliklere sahip olmaları gerekir.

İletişim sürecinin düzgün işlemesi için mesajın karşı tarafa doğru aktarılması gerekir. Bunun için mesajın nasıl kodlandığı önemlidir. “Kaynak, hedeflediği kişiye/kişilere erişmek için öncelikle mesajının taşıyacağı bilgiyi, duyguyu bir iletişim kanalıyla gönderebilecek biçimde kodlar”¹². İletilen mesajın anlaşılması için kodların alıcı tarafından açılması gerekir. Bu işleme kod açma denir ve alıcı tarafından gerçekleştirilen bir eylem olup kaynak tarafından oluşturulan mesajın çözümlenme süreci ve anlaşılması anlamına gelir. Kodlama ve kod açma, mesajın anlaşılması için kaynak ve alıcının karşılıklı yürüttükleri iletişim süreci öğeleridir.

Mesajın anlaşılmasıyla ilgili fikir sahibi olmak için geribildirim gereklidir. Aksi takdirde mesaj, süreçte yerini bulamayabilir. Bu durumda etkili bir iletişimden bahsetmek mümkün olmaz. Geribildirim ile kaynak, mesajın doğru olarak anlaşılıp anlaşılmadığını teyit eder ve çıkan sonuca göre mesajın içeriğine ekleme veya çıkarma yapar ya da mesajı değiştirir.

İletişim sürecinde kanal, alıcı ve kaynak arasında mesajı taşıma görevini üstlenir. Kanal, ses, iletişim araçları, gazete gibi pek çok şekilde olabilir. Örneğin, “yüz yüze iletişimde atmosfer, telefon görüşmesinde elektrik akımından değişimleri taşıyan kablo, telsizde havadaki iyonlar, bu iletiyi taşıyan kanal görevi yüklenir”¹³ Mesajın en

¹⁰ Demet Gürüz ve Ayşen Temel Eğinli, **Kişilerarası İletişim**, 1.Basım, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2008, s.63

¹¹ Gümüş ve Sabuncuoğlu, **age**, s.4

¹² Oskay, **age**, s.26

¹³ A.g.e, s.24

iyi şekilde, zarar görmeden alıcıya ulaşması için kanalın mesajı taşımaya uygun olması gerekir. Mesaj, doğru kanalla iletilmelidir.

İletişimin aksamasına neden olan her şey gürültü kapsamına girer. Gürültü kaynaktan, alıcıdan veya ortamdan kaynaklanıyor olabilir, iletişim sürecinin bozulmasına veya gecikmesine neden olabilir. Ortam ise, iletişimin gerçekleştiği çevreyi ifade eder.

İletişim kendi içinde dört başlık altında incelebilir. Bunlar; kişi içi iletişim, kişilerarası iletişim, örgüt içi iletişim ve kitle iletişimdir¹⁴. Kişi içi iletişim, kaynağı ve hedefi kişinin kendi olan iletişim biçimi olarak tanımlanabilir. Kişi içi iletişim, “bir insanın düşünmesi, duygulanması, kişisel ihtiyaçlarının farkına varması, iç gözlem yapması, rüya görerek kendi içinden mesaj alması ya da kendine sorular sorarak bunlara cevaplar üretmesi”¹⁵ gibi içsel süreçleri kapsar.

Kişi içi iletişim, yalnızca kişinin tek başına olduğu durumlarda gerçekleşmez. Kişi, başka kişilerle temas halindeyken de kişi içi iletişim gerçekleşebilir. “İnsanın kendi ile yaptığı iletişimde yaptığı şey, kendiyle ve dışıyla ilişkisini biçimlendirmek ve sürdürmek için bilgi toplama, depolama, geri çağırma, süreçten geçirme ve kararlar verme olarak özetlenebilir”¹⁶. Yani kişi başkalarıyla iletişim kurarken nasıl bir süreci izliyorsa, kendi içinde kurduğu iletişimde de buna benzer bir süreç işlemektedir.

Eğer bir kişinin başkalarıyla iletişim kurmasından bahsediliyorsa, burada kişilerarası iletişimin varlığı söz konusudur¹⁷. Kişilerarası iletişim, “kaynağını ve hedefini insanların kurguladığı iletişim, karşılıklı iletişimde bulunan kişilerin, bilgi/gösterge üreterek, bunları birbirine aktararak ve yorumlayarak iletişimi sürdürmesi biçiminde tanımlanmaktadır”¹⁸. İletişimin, insan hayatının bir gerekliliği oluşu, onu kişilerarası iletişime sürekli olarak meyilli hale getirmektedir. Kişilerarası iletişim, gündelik yaşamın devamlılığı için bir gerekliliktir, çünkü kişinin başkalarıyla iletişim kurma isteği kaçınılmaz olarak var olmaktadır.

¹⁴ İletişim Çatışmaları ve Empati, **age**, s.21

¹⁵ A.g.e, s.21

¹⁶ İrfan Erdoğan, **İletişimi Anlamak**, gel.2.Basım, Ankara: ERK Yayınları, 2005, s.159

¹⁷ Dhiraj Sharma, **Communication in IT Age**, 1.Basım, Mumbai: Himalaya Yayıncılık, 2010, s.20

¹⁸ Gürüz ve Eğinli, **age**, s.50

Amaçlı bir toplumsal yapıyı ve faaliyeti anlatan örgüt olgusu¹⁹ üzerinden örgüt içi iletişim, iletişim türlerinin üçüncüsüdür. Örgüt içi iletişim, iletişim sözlüğünde yer alan tanımına göre; “üyelerin eylemlerini, örgüt hedeflerini karşılayacak şekilde eşgüdümlemek, üretime ilişkin oydaşma yaratmak amacıyla örgüt üyeleri tarafından simgelerin üretimi, iletimi ve yorumu”²⁰ şeklindedir. İletişim, örgüt içinde de başrolde olan bir kavramdır. Örgüt içi verimlilik sağlanması için, iletişimin etkin biçimde örgüt üyeleri tarafından gerçekleştirilmesi gerekir. “İyi bir iletişim sistemi olmayan örgütlerde planlamanın yapılması, faaliyetlerin yürütülmesi, gerekli koordinasyonun sağlanması mümkün değildir”²¹.

Dördüncü ve son iletişim türüyse kitle iletişimidir. Kitle iletişimi; “bir takım bilgilerin ve sembollerin, bir takım hedefler tarafından üretilmesi, geniş insan topluluklarına iletilmesi ve bu insanlar tarafından yorumlanması sürecidir”²². Kitle iletişimi, büyük çaplı bir mesaj aktarımı gibi düşünülebilir. Söz konusu olan hedefin çapını büyütme olduğunda devreye girmesi gereken şey kitle iletişim araçlarıdır. Kitle iletişim araçları, “yüz yüze, karşılıklı olmayı gerektirmeden, anında iletişim kurmayı sağlayan ve bunu kitlesel düzeyde gerçekleştiren araçlardır”²³. Bu araçlar; radyo, televizyon, internet ve sinema gibi çoklu hedeflere ulaşmayı mümkün kılan araçlardır.

1.1.1 Kişilerarası İletişim

*İletişim temelde duygu, düşünce ve bilgilerin paylaşılmasıdır ve iletişimin pek çok şekli vardır. Bir gülümseme de karmaşık bir edebi eser de iletişimdir. İçsel, az kişi arasında veya kalabalık bir grup insan arasında olabilir. İletişimin pek çok şekli olabilmesi, her şeklin aynı sürecin parçası olmasıdır: yaratma eylemi ve anlamı paylaşma. Üretilen şey paylaşılmak istenir. Bu sebeple iletişim -özünde- kişilerarası bir süreçtir*²⁴.

¹⁹ Erdoğan, **age**, s.241

²⁰ Erol Mutlu, **İletişim Sözlüğü**, 3.Basım, Ankara: Bilim Ve Sanat Yayınları, 1998, s.269

²¹ Metin Atak, “Örgütlerde Resmi Olmayan İletişimin Yeri Ve Önemi”, [Electronic Version] Havacılık Ve Uzay Teknolojileri Dergisi, 2005, Vol.2, No.2, (4 Aralık 2014)

²² Çağlar ve Kılıç, **age**, s.30

²³ Nurçay Türkoğlu, **Kitle İletişimi ve Kültür**, 1.Basım, İstanbul: Naos Yayınları, 2003, s.35

²⁴ Sarah Trenholm ve Arthur Jensen, **Interpersonal Communication**, 6.Basım, New York: Oxford University Yayınları, 2008, s.25

Bu tanımdan hareketle bakıldığında kişilerarası iletişim, iletişimin varlığının bir anlamda sebebidir. İnsan yaşamındaki tüm bilgi ve tecrübeler başkalarıyla paylaşıldığında anlam kazanmaktadır.

Kişilerarası iletişim, insanın var olduğu her konuda incelenmeye açık bir bilim dalıdır. Bu nedenledir ki, sosyoloji, psikoloji, sosyal psikoloji, iletişim gibi bilim dallarının inceleme alanı içerisinde yer almaktadır. “İletişim perspektifi ile kişilerarası iletişim, insan iletişimini kapsamakta, tüm özellikleri ile etkileşimde bulunan insan zaman süreci içinde gelişen ve değişen ilişkileri ve bu ilişkilerin sonuçları açısından ele alınmaktadır”²⁵.

Kişilerarası iletişimin kapsamı, kişilerarası iletişimde algının ve yorumun rolü olarak sembolik örgütlenmeyi, kişilerarası iletişimde ileti üretimini, ilişki kurma ve geliştirmede iletişimin rolünü, kişilerarası iletişimde transaksiyonel süreçlerini, iletişimde kişisel inşayı ve kişi merkezli iletiler ile ileti tasarımı, stratejik etkileşim ile kuşku ve manipülatif enformasyonu, kişilerarası iletişimde belirsizlik ve bu belirsizlikle baş etme stratejilerini, toplumsal yargılamayı, kişilerarası iletişimde iknanın rolünü, davranışlar ile inanışlar arasındaki uyumsuzluğu, kişilerarası iletişimde beklentinin önemini içerir²⁶.

Akademik anlamda kişilerarası iletişim 5000 yıllık bir geçmişe sahiptir. M.Ö. 3000’lerde Pharaoh Huni tarafından yazılan “Topluluk İçinde İnsanlarla Etkili Konuşma” adlı bilinen en eski deneme ve M.Ö. 2675 yılında, Ptah-Hotep tarafından yazılan ve içeriği kişilerle etkili iletişim olan “Precepts” bu geçmişin örnekleridir²⁷. Tarihinin bu kadar eskiye dayanması, kişilerarası iletişimin, insanlık tarihinin her döneminde, önemle üzerinde durulan bir alan olduğunun göstergesidir.

Kişilerarası iletişimin bugünkü şekliyle incelenmesi 1970’li yıllara uzanır. “Kişilerarası iletişimin akademik olarak incelenmesi o günden bu yana oldukça gelişmiştir ancak, bugüne kadar yapılmış akademik çalışmalarda tanım farklılıkları ve

²⁵ Gürüz ve Eğinli, **age**, s.49

²⁶ Serpil Aygün Cengiz, “Terapötik Kişilerarası İletişimde Yeni Bir Açılım: E-Terapi”, **Yeni Medya Çalışmaları**, Mutlu Binark (drl.), Ankara: Dipnot Yayıncılık, 2007, s.350

²⁷ Owen Hargie, **Skilled Interpersonal Communication: Research, Theory and Practice**, 5.Basım, New York: Routledge Yayıncılık, 2011, s.4

genel bir tanım çatısı altında buluşulmaması dikkat çekicidir. Akademisyenler birçok şekilde kişilerarası iletişimi tanımlamaya çalışmıştır”²⁸.

Kişilerarası iletişimin iletişim sözlüğünde yer alan tanımı; iki kişi arasında, genellikle yüz yüze ilişki şeklinde, kendiliğinden ve teklifsiz olarak gerçekleşen, katılanların en üst derecede geribildirim aldıkları, fiziksel olarak aynı ya da farklı uzamı paylaşabildikleri iletişim türü şeklindedir²⁹.

Yapılan diğer tanımlara göre kişilerarası iletişim; “bireyler ya da küçük gruplar arasında, karşılıklı güvene dayanan ilişkiler ağı oluşturan, bilgi ve duyguların paylaşılmasını amaçlayan, genellikle çift yönlü, sözlü ve sözsüz iletişim biçimi”³⁰, “iki kişi arasında isteyerek/istemedi gelişen ilişkilerin, kişisel olmayandan kişisel olana doğru hareket etmesi ile bir kişinin diğerini daha iyi tanımaya başladığı, işlevsel paylaşımların değişimi”³¹ olarak tanımlanmıştır.

Bazı tanımlar kişilerarası iletişimin yüz yüze olması gerektiğinden bahsetmektedir fakat iletişim teknolojilerinin gelişmesi ve bugünkü halini almasıyla beraber, bilgisayarlar aracılığıyla kurulan iletişimin şekli de değişmiştir. Eşzamanlı çevrimiçi iletişim, yüz yüze iletişimin yerini alabilecek yeterliliğe sahip olmaya başlamıştır. “Teknolojiyle aracılanmış iletişimde kullanılan araçlar ilişkinin doğası ve teknolojinin karakterine göre değişir. Yüz yüze ilişkide zaman ve mekanda birlik vardır. Dolayısıyla birlikte yapılan her işte kullanılan teknolojik aletler, kişilerarası ilişkiye konu olduğu andan itibaren kişilerarası iletişimin aracı olurlar”³². Eşzamanlı çevrimiçi iletişim de, bu araçlar vasıtasıyla kişilerarası iletişimi teknolojik açıdan desteklemeye çalışmaktadır.

Kişilerarası iletişim, en az iki kişinin etkin katılımıyla mümkündür. Ancak kişilerarası iletişimin işlevselliğini belirleyen, katılımcı kişi sayısı değildir.

²⁸ A.g.e, s.44

²⁹ Mutlu, **age**, s.209

³⁰ Ruhi Selçuk Tabak, **Sağlık İletişimi**, 3.Basım, İstanbul: Literatür Yayıncılık, 1999, s.64

³¹ Gürüz ve Eğinli, **age**, s.60

³² Erdoğan, **age**, s.179

“Bazen yüz kişi bir araya geldiğinde grup yapısına dönüşebilirler, bazen bir örgüt yapısı ortaya çıkabilir, ama bazen de bunların hiç birisi olmaz, yalnızca kişilerarası iletişim ortamı gelişebilir. Söz gelimi bir tren kompartımanında yolculuk edenler arasındaki konuşmalar veya çeşitli biçimlerdeki ileti alışverişi, kompartımandaki kişilerin sayısına bakılmaksızın kişilerarası iletişimdir. Çünkü grup olamayacak kadar kısa süreli bir birliktelik söz konusudur. Örgüt olmaları zaten mümkün değil, nitekim yolculuk sonunda çoğu belki bir daha hiç karşılaşmayacaklardır. Kitle olabilmeleri için de sayısal olarak yeterli değildirler. O halde yolculuk boyunca birbirleriyle kuracakları iletişim ancak kişilerarası iletişim olarak nitelendirilebilir”³³.

Bu nedenle kişilerarası iletişimin işlevselliği, katılımcılar arasındaki ilişki üzerinden değerlendirilmelidir.

Kişilerarası iletişimdeki gerekli özellikleri bir süreç biçiminde açıklayan Devito’ya göre, bir iletişimin, kişilerarası iletişim olarak değerlendirilebilmesi için, bu süreçte bulunması gerekli niteliksel bileşenler; kişilerarası iletişimde bulunanın yüksek düzeyde bir saygı ile pozitif tutumlar sergilemesi (pozitiflik), kişilerarasında bulunan kişilerin birbirlerine karşı yüksek düzeyde güven ve dürüstlük ile özgürce açıklamalarda bulunması (açıklık), kişilerarası iletişimde diğer kişinin fikirlerini kavrama yeteneği ile tanımlayıcı olabilmesi (destekleyicilik), kişilerarası iletişim sürecinde karşılıklı olarak iki kişinin saygı içinde eşit konumda bulunması (eşitlik), kişinin kendini diğerinin yerine koyarak, duygu, düşüncelerini anlayabilmesi ve karşısındakine iletebilmesi (empati)’dir³⁴. Nitelikli bir kişilerarası iletişim, ancak katılımcıların pozitif, açık, destekleyici, eşitlikçi ve empati kurmaya istekli bir yapıda olması ile mümkündür.

Bu bilgilerden yola çıkarak kişilerarası iletişimin bileşenlerini şu şekilde açıklanabilir³⁵:

³³ Nazife Güngör, **İletişime Giriş**, 2.Basım, Ankara: Siyasal Yayınları, 2011, s.111

³⁴ Aslı Kasar, “Örgütiçi Kişilerarası İletişimde İkna ve İzlenim Yönetimi”, (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Marmara Üniversitesi SBE, 2011,s.36, (AKT) John S. Caputo, Harry C. Hazel and Colleen McMahon, **Interpersonal Communication**, Boston, London, Toronto, Sydney, Tokyo, Singapore, USA: Ally and Bacon,1994

³⁵ Peter Hartley, **Kişilerarası İletişim**, 1. Basım, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, 2010, s.40-50

Roller: Kişilerarası iletişim, birbirlerine karşı değişen rolleri ve ilişkileri olan en az iki insanı içerir.

İki yönlülük: Kişilerarası iletişim her zaman iki yönlüdür.

Anlam: Kişilerarası iletişim yalnızca mesajların değiş tokuş edilmesini içermez. Esas olarak anlamın yaratılması ve değiş tokuşunu içerir.

Niyet: Kişilerarası iletişim kısmen veya tamamen maksatlardır.

Süreç: Kişilerarası iletişim bir olay veya olaylar dizisinden ziyade devam eden bir süreçtir.

Zaman: Kişilerarası iletişim zaman içinde birikerek çoğalır.

Bu altı bileşen, kişilerarası iletişimin yapısını oluşturmaktadır. Herhangi bir bileşen olmadan kişilerarası iletişimden bahsetmek mümkün olmaz.

Kişilerarası iletişimin fonksiyonları ise; var olmak, öğrenmek/bilgi edinmek, paylaşmak, ilişki/bağlantı kurmak, etkilemek, eğlenmek, yardım etmek, benzerlik/yakınlık kurmak, kimlik oluşturmak, ilgi duymak/göstermek, duygusal yatırım yapmak, ihtiyaçları gerçekleştirmek olarak sıralanabilir³⁶.

1.2 Bilgisayar ve İletişim

Teknolojinin gelişmesiyle doğru orantılı olarak gelişen bilgisayarların, hayatımızdaki her alanda değişikliklere yol açtığı kaçınılmaz bir gerçektir.

“1994 yılında Esther Dyson, George Gilder, George Keyworth ve Alvin Toffler’in İnternette yayınlanan bir yazısında insanoğlunun tarım ve sanayi olarak adlandırılan iki devrim dalgasından geçtikten sonra nihayet üçüncü bir devrim dalgası çağına girmekte olduğundan bahsedilmektedir. Bu çağ kısaca bilgi çağıdır. Yazarlara göre bilginin vatanı kısaca siber alan denilen bilgisayar dünyasından başka bir şey değildir ve bu yeni dalga bireyden aileye,

³⁶ Gürüz ve Eğinli, **age**, s.73

*şirketlerden dini kuruluşlara kadar her şey üzerinde büyük dönüştürücü etkilerde bulunacaktır”.*³⁷

1994 yılında yapılan bu tespit, bugün geline nokta doğruluğu kanıtlanmış olmakla beraber, boyutlarının bu denli geniş çaplı ve etkili olacağının öngörülmesi zordu. İstenilen her bilgiye birkaç saniye içinde ulaşılan, kurumlarla yapılacak işlerin evden çıkmadan yapılabildiği, uzaktaki yakınlarla her an ve her yerde, sanki oradaymış gibi iletişim kurulabilen bir dünya -teknolojinin yavaş ilerlediği yıllar bir yana- daha bundan 20 sene önce dahi *yakın* değildi. Bilgisayar ve internet teknolojisiyle ilk etapta amaçlanan ve hedeflenenin sınırları aşıldı.

Bu çağda yaşayan insanlar dünyanın yeniden yapılanmasına tanıklık ediyorlar. İletişim, sosyal yaşam, iş hayatı ve hatta gündelik yaşam alışkanlıklarımız bile dönüşüme uğruyor. Bugün sahip olduğumuz kaynakların gelecekteki etkileri ise şimdilik belirsizliğini koruyor.

1.2.1 Yeni İletişim Kanalları

İnternet teknolojisinin eğitim, ticaret, kültür gibi pek çok alanda yarattığı etkinin en büyüğü iletişim üzerinde olmuştur. “İnternetin, dünya çapında binlerce bilgisayar ağını birbirine bağlayan bir ağ olarak, iletişim teknolojilerinin bilindik niteliklerinin sınırlarını zorlayan ve iletişim pratiğini büyük ölçüde dönüşüme uğratan bir teknoloji olduğu genel kabul görmektedir”³⁸.

İnternet ile doğru orantılı olarak gelişen yeni iletişim kanalları, “temelde eski iletişim ortamlarının yakınsak iletişim teknolojileri tarafından dönüştürülmüşleridir”³⁹. Esas olarak yeni bir iletişim icadından söz edilememektedir. Değişikliğin boyutu mektubun e-postaya dönüşmesinden ibarettir. Ancak küçük gibi görünen bu fark, aslında toplumların yaşam şeklini değiştirecek etkiyi yaratmayı başarmıştır.

³⁷ Cemal Yalçın, "Sosyolojik Bir Bakış Açısıyla İnternet" , [Electronic Version] *C.Ü.Sosyal Bilimler Dergisi*, 2003, Vol.27, No.1, (20 Aralık 2013), s.82

³⁸ Funda Başaran, "Yeni İletişim Teknolojileri, Alternatif İletişim Olanakları", [Electronic Version] *Mülkiye*, 2010, Vol.34, No.269, (25 Aralık 2013), s.258

³⁹ Osman Köroğlu, "İnsan Bilgisayar Etkileşimi Açısından Yeni İletişim Ortamları", [Electronic Version] *Online Academic Journal of Information Technology*, 2012, Vol.3, No.6, (19 Aralık 2013), s.16

Bilgisayarların insan hayatına girmesiyle birlikte, endüstriyel toplumun temel elemanları değişime uğramıştır; verilerin ve bilgilerin işlenmesiyle toplumun şekli enformasyonel olmuştur. Enformasyonel toplum, kendi yaşam biçimini de yaratmış ve bu değişiklik, yeni medya kavramının ortaya çıkmasına neden olmuştur⁴⁰. Yeni medyanın en öne çıkan özelliği, iletişim kanallarına etkileşim özelliği katmış olmasıdır. Etkileşim, kişiler ve kişiler arasında, kişiler ve cihazlar arasında ve kişilerle bilgi kaynakları arasında olduğu gibi pek çok şekilde olabilmekte ve bu özelliğiyle kişileri sürekli olarak sistemin içinde tutabilmektedir.

Geleneksel medya, *birden bir çoğa (one to many)* modelindedir. Bu modelde, iletişim aracının sahibi (gazete, matbaa, radyo, televizyon) altyapısal olarak bir yatırım yapar ve kuruluşun bünyesinde belirli bir süzgeçten geçirildikten sonra, üretilen enformasyon çok sayıda kişiye ulaştırılır. Yeni iletişim kanallarındaki iletişim sürecinde ise *bir çoktan bir çoğa (many to many)* modeli uygulanmaktadır. Burada, iletişim aracının bir sahibi bulunmamaktadır ve üretilen enformasyon, geleneksel medyadaki gibi bir süzgeçten geçmeden doğrudan diğer insanlara sunulmaktadır.⁴¹ Bu anlamda yeni iletişim kanalları geleneksel medyadan farklı olarak, kullanıcıların daha aktif rol aldıkları, bilgiyi kullanan ile paylaşılan arasındaki sınırın silikleştiği, tüketicinin de üretici haline gelebildiği, bilginin üzerindeki kontrolün herkeste olabildiği bir ortamdır.

Yeni iletişim kanalları, dijital kodlama sistemine temellenen iletişim sürecinin aktörleri arasında, eşzamanlı ve çok yoğun kapasitede, yüksek hızda karşılıklı ve çok katmanlı etkileşimin gerçekleştiği, multimedya biçemselliğine sahip iletişim araçlarıdır.⁴² Gündelik iletişimden farklı, yoğun bilgi transferinin standardın çok üstünde bir hızda gerçekleşmesi, şekil olarak dijital formatların tümünü kullanması ve hem bilgiyle insanın hem de insanla insanın birbirine etkisi bulunmasıdır.

⁴⁰ Deniz Yengin ve Cem S. Sütçü, "Digital Game as a New Media, and Digital Game Playing Habits of Youngsters in Turkey", [Electronic Version] *Journalism and Mass Communication*, 2011, Vol.1, No.2, (19 Aralık 2013), s.88

⁴¹ Hamza Çakır ve Hakan Topçu, "Bir İletişim Dili Olarak İnternet", [Electronic Version] *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2005, No.19, (24 Aralık 2013), s.76

⁴² Mutlu Binark, "Yeni Medya Çalışmaları", **Yeni Medya Çalışmaları**, Mutlu Binark (drl.), Ankara: Dipnot Yayıncılık, 2007, s.5

İletişim en basit haliyle mesajın, göndericiden alıcıya iletilmesi olarak tanımlanabilir. Yeni iletişim kanalları ise gönderen-mesaj-alıcı şeklindeki düz çizgisel iletişim sürecini yeniden yapılandırır. Bu kanallarda bir ileti, göndericiden ve alıcıdan çeşitli yollarla dağıtılabilir. E- postada olduğu gibi tek bir kullanıcının, tek bir alıcıya ileti göndermesi şeklinde noktadan noktaya, elektronik posta listelerinde olduğu gibi noktadan çok noktaya, Web sitelerinde olduğu gibi geniş yayıncıdan sunucuya şeklinde olabilir⁴³. Yeni iletişim kanallarının bu çok yönlülüğü, onu istenilen her şekilde kullanmayı sağlar ve bu yüzden günün her anında bir şekilde kullanılabilir hale gelir. Yeni iletişim kanalları vasıtasıyla iletişim, sanki mecburi bir eylem gibi sürekli olarak hayatımızda yer almaktadır. Eskiden bir resim görünce, onun hakkında bir şey düşünüp geçmek yeterliyken, artık onu beğendiğimizi tüm dünyaya duyurmak adeta bir gereklilik haline gelmiştir.

Yeni iletişim kanalları web, e-posta, e-posta listeleri, bloglar, gerçek zamanlı chat, anlık mesajlaşma, eşzamanlı sesli ve görüntülü konuşma, akıllı telefon iletişimi, dijital oyunlar üzerinde yapılan iletişim, sosyal paylaşım siteleri, haber grupları ya da tartışma siteleri ve video paylaşım sitelerini içerir.

1.2.2 Bilgisayar Odaklı İletişim

Bilgisayar Odaklı İletişim, iki veya daha fazla elektronik cihaz kullanılarak yapılan iletişim gibi algılansa da aslında bilgisayar sistemleri üzerinden kişilerarası etkileşime dayanır⁴⁴. İletişimin ortamı ve aracı bilgisayar olsa da, Bilgisayar Odaklı İletişimin makine odaklı olduğu söylenemez. Bilgisayar Odaklı İletişim, merkezinde insan olan bir iletişim şeklidir.

Bilgisayar Odaklı İletişim, iş hayatının ve sosyal ilişkilerin büyük bir kısmının ortamı olma işlevini üstlenmektedir. Değişik formlardaki bilgisayar odaklı iletişim

43 John December, **Units of Analysis for Internet Communication**,

<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1996.tb00173.x/full>, (20 Kasım 2014)

44 Goran Bubas, "Computer Meditated Communication Theories and Phenomena: Factors That Influence Collaboration Over The Internet", <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.111.822&rep=rep1&type=pdf>, (26 Aralık 2013)

sistemleri, kişilerarası ilişkilerin başlaması, ilerlemesi ve sürdürülmesinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Neredeyse her ilişkide iletişimin şeklini belirlemektedir.⁴⁵

Bugün geldiği noktada Bilgisayar Odaklı İletişim, “bir iletişim türü olmanın ötesinde hakkında çok sayıda bilim adamının araştırmalar yaptığı, üzerine çok sayıda farklı ve çeşitli çalışmanın üretildiği, kendine özgü bir dili ve söylemi, kendi sivil toplum örgütü, kendi yayın organları olan, bilgisayar odaklı iletişim ağları aracılığıyla kurulan kişilerarası ilişkiler ve sanal topluluklar sebebiyle her zaman popülerliğini koruyan bir iletişim sistemi, kişilerarası iletişim, karşılaşma, tanışma ve ilişki geliştirme ortamı, üzerinde sanal toplulukların inşa edildiği bir mekan, bilimsel bir çalışma alanı ve toplumsal bir olgudur”.⁴⁶ Bu haliyle Bilgisayar Odaklı İletişim, artık yalnızca bilgisayarlarla kurulan iletişim olmaktan çıkmıştır. Mevcut sistemleri kendine adapte edip dönüştürerek kuralları belirler hale gelmiştir.

Yeni iletişim kanalları ile etkileşim sürecinde, zaman ve uzamın yeri ile iletişimin biçiminin yeniden şekillendiğini görmek, bilgisayar odaklı iletişim ile olanaklı olmaktadır.⁴⁷ Buna bağlı olarak Bilgisayar Odaklı İletişim, yeni iletişim kanalları başlığı altındaki tüm iletişim araçlarını kullanmaktadır. Bu araçlar, Bilgisayar Odaklı İletişime eşzamanlılık, eşzamanlı olmama ve etkileşim özelliklerini sağlar.

Bilgisayar Odaklı İletişim eşzamanlı ve eşzamanlı olmayan biçimlerde gerçekleşebilir. Eş zamanlı olduğunda, iletişime taraf olan kişiler çevrimiçi durumda iletişime katılırlar. Eşzamanlı olmayan iletişimde ise, taraflar arasındaki iletişim gecikmeli olarak gerçekleşir.

Bilgisayar Odaklı İletişim’in avantajları şöyle sıralanabilir⁴⁸; bilgi akışını arttırmak, entelektüel keşiflere yol açmak, bilgi saklama yeteneğini sağlamak, mesajları işleyip göndermek, iletişimdeki sınıflandırmaları kaldırmak, kültürel sınıflandırmalara bağlı önyargıları ortadan kaldırmak, belli bir derecede gizlilik sağlamak, mevcut

⁴⁵ Joseph B. Walther, "Theories of Computer-Mediated Communication and Interpersonal Relations", Kevin B.Wright ve Lynne M.Webb (Ed.), **Computer-Mediated Communication in Personal Relationships** içinde (443-479), New York: Peter Lang Yayıncılık, 2011, s.443

⁴⁶ December, **age**, s.2

⁴⁷ Binark, **age**, s.22

⁴⁸ Derek R.Lane, "Computer-Mediated Communication in the Classroom: Asset or Liability?", <http://www.uky.edu/~drlane/techno/cmcasset.htm>, (26 Aralık 2013)

etkileşim modellerini geliştirmek, yeni etkileşim modelleri yaratmak, bilgi akışının sürekliliğini sağlamak, fikirlerin zamanında paylaşılabilmesini sağlamak, açık tartışmaları ve yeni fikirleri desteklemek, bilgiye ulaşımı ve eş zamanlı paylaşımını sağlamak, kalabalık bir grup içerisindeki farklı fikir ve bakış açılarını eş zamanlı olarak paylaşılmasını sağlamak, deney amaçlı tartışma platformları yaratmak, iletişimin tarafsızlığına izin vermek, iletişimcilere az risk içeren güvenli bir ortam sağlamak, içine kapanık kişilerin konuşmalara katılabilmeleri için destek vermek, duyguların net bir şekilde ifade edilebildiği esnek ve uygun bir ortam sağlamak, bireysel öğrenmeyi desteklemek, katılımcıların uzmanlarla iletişim kurabilmelerini sağlamak, katılımcılar başkalarından bir şeyler öğrenirken kendilerini aptal durumunda hissetmemelerini sağlamak, akademik konuşmaları kolaylaştırırken eğlenceli, heyecanlı ve zorlayıcı iletişime izin vermek.

Bilgisayar Odaklı İletişim'in dezavantajları ise iki başlıkta toplanır; kullanıcılara bağlı ve ortamlara bağlı dezavantajlar⁴⁹. Kullanıcılara bağlı dezavantajlar; teknoloji kullanımına bağlı kısıtlamalar, ağı anlamının ve kaynak toplama sürecinin öğrenilmesinin uzun sürmesi, bilgilerin fazla yüklenmesinden kaynaklanan stres ve sinir bozukluğu, kötü zaman yönetimi (zamanı ve mesajları yönetecek öz disiplinin azlığı), ortam ve liderlik rollerinin algılanış biçimindeki sorunlar, bilgisayar üzerinden yapılan iletişimin eşzamanlı olmaması nedeniyle kullanıcıların anlık tepkiler verememesi, bilgisayar odaklı iletişimin bazıları tarafından eski usul açık öğretim sisteminin abartılı ve yüksek teknolojiyle donatılmış bir türü olarak algılanması, teknolojiye erişim sorunları, bireylerin çalışma kapasitelerini düşürmesi ya da işlerini aksatmaları, bilgisayar odaklı iletişimin ne olduğuna ve nasıl uygulanması gerektiğine dair bir fikir birliğinin olmaması iken, ortam kaynaklı dezavantajlar; erişimde beden dilinin ve duyguların yokluğu, gizlilik ve güven sorunları (mesajlar ne kadar doğru ve geçerli?), teknolojinin yarattığı engeller, gizlilik yüzünden teknolojinin suistimal edilmesi (cinsel taciz, küfür), insanla birebir kontakın olmamasıdır.

⁴⁹ A.g.e, (26 Aralık 2013)

1.3 Bilgisayar Oyunları

“Bilgisayar oyunları, oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığıyla gösterilmesidir”⁵⁰. Bilgisayar oyunu, video oyunu, dijital oyun ve elektronik oyun birbirleri yerine geçen, aynı anlama gelen kavramlardır ve bilgisayar, atari, cep telefonu, konsol üzerinde oynanan bütün oyunları kapsamaktadır.

Bilgisayar oyunları “bilgisayar devre sistemleri üzerinde çalışan interaktif oyunlardır”⁵¹ ve “her ne kadar bilgisayarları başka bir şeye çevirse de özü itibariyle ofis uygulamaları, endüstriyel uygulamalar, veri tabanı uygulamaları gibi birer bilgisayar yazılımıdır”⁵². Bilgisayar oyunlarını yapısı gereği yazılım, oyun, multimedya bir içerik, sosyal etkileşim alanı, iletişim ortamı olarak tanımlamak mümkündür.

Oyun, genellikle fiziksel niteliğe sahip bir kavramdır ancak, teknolojinin gelişmesiyle oyunlar da çağa ayak uydurmuş ve dijitalleşmişlerdir. World of Warcraft gibi sosyal ve interaktif oyunlar, dünyanın dört bir yanından milyonlarca kişinin bir amaç uğruna beraber hareket ettikleri ortamlardır. Bu yönüyle geleneksel oyunların etkileşim ve paylaşma gibi özelliklerini devam ettirmektedirler. Tek fark oyunun fiziksel değil, dijital bir ortamda hayat bulmasıdır. Her geçen gün daha da dijitalleşen dünyamızda, oyun kavramının da dijitalleşmesi kaçınılmazdır.

Ekim 2004 tarihinde ABD’nin Chicago şehrinde gerçekleştirilen Eğitim İletişim ve Teknolojileri Topluluğu (AECT) Konferansı’nda açılış konuşmasını yapan Harvard Üniversitesi’nin meşhur araştırmacılarından Profesör Chris Dede, konuşmasında, geleceğin öğrenme ortamlarını ele almış ve öğrenmenin daha çok *dağıtık, topluluk tabanlı* ve *durum temelli* olacağından bahsettikten sonra, tüm bu özelliklerin aslında günümüz bilgisayar oyunlarında bulunduğunu belirtmiştir⁵³. İnsan oynayarak öğrenir

⁵⁰ Ülkemizde ve Dünyada Dijital Oyun Sektörü Hakkında Genel Rapor, <http://www.tudof.org/?p=1141> (23 Temmuz 2013)

⁵¹ Electronic Game, <http://global.britannica.com/EBchecked/topic/183800/electronic-game> (02 Ocak 2014)

⁵² Bilgisayar Oyunları Hakkında Ansiklopedik Bilgi, http://www.turkcebilgi.com/ansiklopedi/bilgisayar_oyunlar%C4%B1 (24 Temmuz 2013)

⁵³ Pınar Onay Durdu ve Diğerleri, “Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma”,

diyen görüşe denk düşen bu bakış açısı, bilgisayar oyunları ile öğrenme konusunda yapılan pek çok araştırmayı beraberinde getirmektedir.

“İletişim araştırmacısı Leonard, 21.yüzyılı politika, eğitim, eğlence açısından tam bir *oyun çağı* olarak nitelendiriyordu”⁵⁴. Bilgisayar oyunları bu *çağın* bir gerekliliği olarak, her geçen gün daha fazla insan tarafından tecrübe edilmektedir ve bunun sebebi oyunların gerçekliklerini artırmak için, görsel ve işitsel teknolojilerin oyun içine daha çok dahil edilmesidir.

“Bilgisayar sahipliğindeki artış, veri depolayabilmenin artması, internet bağlantı hızındaki artış, tabletler, akıllı telefonlar ve sosyal medya, oyun endüstrisinin sürekli gelişen bir sektör olmasını sağlamıştır”⁵⁵. Bilgisayar oyunları tüm dünyada, her yaştan inanılmaz sayıda kullanıcıya sahiptir. Kullanıcı sayısının çokluğu, bilgisayar oyunlarının dikkat çekmesiyle sonuçlanmış ve hem endüstriyel anlamda yatırımlar yapılmasını hem de sinema gibi büyük ölçekli mecralarda kullanılmasını sağlamıştır.

Bilgisayar oyunlarının, bilgisayar teknolojisinin gelişiminde de payı vardır. “Bilgisayar teknolojisi geliştirildikçe daha iyi oyunlar üretilmiş, bu oyunların ihtiyaçlarını karşılamak için bilgisayar teknolojisi gelişmiştir”⁵⁶. Daha iyi bir bilgisayara geçmek için, bilgisayar oyunları tek başına bile *sebep* olabilmektedir. Bir bilgisayar oyunu için yetersiz kalan donanım, bilgisayarda değişiklik yapma gerekliliğini doğurur. Yapılan değişiklik ya da yükseltme, geçerliliğini yalnızca birkaç sene koruyabilir. İlerleyen senelerde çıkan daha yüksek teknolojiye bir oyun bir yükseltmeyi daha gerektirir ve bu döngü devam eder. Böylece bilgisayar oyunları, eğlence amaçlı bir boş zaman aktivitesinden, milyar dolarlık bir sektöre dönüşür.

[Electronic Version] *Eurasian Journal Of Educational Research*, 2005, Vol.5, No.19, (20 Aralık 2013), s.67

⁵⁴ Uğur Batı, “Sekizinci Sanatın İnşası: Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üstgerçeklik, Kimlik Ve Olağan Şiddet”, Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Ed.), **Dijital Oyunlar** içinde (3-34), İstanbul: Derin Yayınları, 2011, s.3

⁵⁵ Age, s.113

⁵⁶ Wen Yin ve diğerleri, “Determinants Of Household Expenditure On Computer Hardware And Software”, [Electronic Version] *Journal Of Consumer Affairs*, 2006, Vol.39, No.2, (4 Aralık 2014)

1.3.1 Sanal Gerçeklikte Bilgisayar Oyunları

Sanal gerçekliğin en iyi tecrübe edildiği oyun türü kuşkusuz MMORPG’lerdir. MMORPG, yani *Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (Massively Multiplayer Online Role Playing Games)*, binlerce hatta milyonlarca oyuncunun aynı anda, aynı yerde, bir oyun sunucusu vasıtasıyla, internet üzerinden oynanan oyun türüdür.

MMORPG, eş zamanlı iletişime olanak tanınması ve oyuncular arasında belli bir deneyimin paylaşılması nedeniyle, yeni medyanın getirdiği iletişimsel olanaklardan daha fazla yararlanmaktadır⁵⁷. Bu haliyle MMORPG’ler, gerçek yaşamdaki iletişime benzer bir iletişim şekli vadetmektedir.

Dünya çapında sosyal ağ iletişim araçları olan ve uluslararası bir kültür yaratan bu oyunların farkı, sanal karakterin görevlerini yerine getirmesinin, klan tarzı örgütlenmelere dahil olmasının, oyunun uzamında ve zamanında daha fazla zaman geçirmesinin oyunda başarılı olması için gerekli olmasıdır. Ayrıca bu sürecin, oyuncunun gerçek dünyasının bir yansıması olması ve gerçek dünyadaki sosyal ağlar ile kimlik tasarımlarının bu dünyaya aktarılması da bu oyunları farklı kılmaktadır⁵⁸. Oyunun içinde gerçek bir yaşam inşa etmeyi olanaklı kılan bu tür, *içinde olma* hissinin yüksek oranda hissedildiği ortamlar olması bakımından tercih edilmektedir.

Bu türün ilk örneği, 1997 yılında üretilen Ultima Online isimli oyundur. Türün en başarılı örneği ise dünyada milyonlarca aylık paralı abonesi olan ve en hızlı satılan dijital oyun rekorunun sahibi World of Warcraft’tır. Bu oyun, oyuncular için artık sanal bir dünya olmaktan çıkıp bir yaşam tarzı haline gelmiştir.

⁵⁷ Özgül Dağlı, Bir İletişim Biçimi Olarak Reklam ve Dijital Oyunlar İlişkisi, Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Ed.), **Dijital Oyunlar** içinde (35-62), İstanbul: Derin Yayınları, 2011, s.54

⁵⁸ T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, **“Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri”**, Ankara, 2008, s.4

1.4 Sanal Gerçeklik

“Tolkien’in ‘Orta Dünya’sı, Kafka’nın bir böceğe dönüşen anti-kahramanı, fiziksel dünyanın, alışılmışın dışındaki süreçlerini bir çözüme kavuşturmak için matematikte kullanılan sanal sayılar, aynalardaki gerçek olmayan sanal görüntüler, Dali’nin düşlerini aktardığı ve yanılsamalı bir gerçeği barındıran resimleri... kurgusal örnekler çoğaltılabilir. Bu örneklerden kimi fantezi boyutlarına varan kurgusalıklar içerseler de sanal kavramının farklı boyutlarını taşırlar ve arkalarında barındırdıkları gizli kalan bir sanal mekândan söz edilebilir. İnsanı kurduğu dünyasının içine alan en basit bir kitap bile başarılı olduğu ölçüde bizi bulduğumuz fiziksel dünyadan bambaşka düşünsel mekânlara götürebilir”⁵⁹.

Sanal Gerçeklik, gündelik yaşamımızın her anında deneyimlediğimiz ancak ismen çok aşına olmadığımız bir kavramdır. Sistemsel olarak 20.yüzyılın başından itibaren gelişimini sürdüren Sanal Gerçeklik, sosyal bilimlerin de konusu olmuştur.

Baudrillard’ın simülasyon kuramıyla beraber adını daha sık duymaya başladığımız Sanal Gerçekliğin kapsamı dahilinde, internet üzerinden yaptığımız her alışverişten, online eğitime ve sosyal ağlara kadar pek çok konu bulunmaktadır.

Fiziksel bir yapısı olmayan ama kurgusal ve/veya algısal olarak var olan her şey, sanal olarak nitelendirilebilir. Sanal (virtual), var olmayan ama algının yönlendirilmesiyle var olduğu yanılsaması yaratılması durumunu ifade eden *virtualis* kökeninden gelen bir kavramdır⁶⁰. Literatürde sanal gerçekliğe dair pek çok tanım bulunmaktadır. Sanal gerçeklik, bir tanıma göre “kullanıcının tepkilerine yanıt verebilen sanal bir dünya ile kuşatılmasıdır”⁶¹, başka bir tanıma göre ise “katılımcılarına gerçekmiş hissi veren, bilgisayarlar tarafından yaratılan dinamik bir ortamla karşılıklı

⁵⁹ Ekim Can Bayram, "Sanal Gerçeklik Ortamında Üç Boyutlu Plastik Arayışlar", (**Sanatta Yüksek Lisans Tezi**, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2012), s.7

⁶⁰ Rıza Kuruüzümcü, "Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik", [Electronic Version] *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 2007, Vol.12, (18 Aralık 2013), s.94

⁶¹ Barbaros Bostan, " Sanal Gerçeklikte Etkileşim", (**Yayınlanmamış Doktora Tezi**, Marmara Üniversitesi SBE, 2007), s.8

iletiřim olanađı tanıyan üç boyutlu bir benzetim modelidir”.⁶² Oppenheim’a göre ise sanal gereklik “insan-makine etkileřimini, grsel ve iřitsel iletiřimle yetinmeyip, hissetme yoluyla artırmaya alıřan bir teknolojidir”⁶³.

Sanal gerekliđe ait tanımlamaların ortak noktası, bilgisayar sistemleri ile insanların etkileřim halinde olmasıdır. Bunun yanında televizyon izlemek, film seyretmek, kitap okumak gibi eylemler de bazı arařtırmacılar tarafından sanal gereklik olarak tanımlanmaktadır. Burada řuna dikkat etmek gerekir, televizyon ve filmlerden bahsederken bir kiřinin grüş alanının mevcut olmayan etkileřimle birleřmesini tanımlarız⁶⁴. O zaman bu noktada ayırt edici olan kavramın etkileřim olduđunu söylemek gerekir. Kitap, televizyon ve filmleri sanal gereklik olarak kabul eden grüş, sanal gereklik kanalıyla kiřinin gerek dnyadan ne kadar soyutlandıđının nemli olduđunu savunmaktadır. Kiřinin, gerek dnyadan soyutlanıp, gsterilen hayal alemine dahil olma derecesi sanal gerekliđin etkinliđini belirlemektedir.

“Verilerini soyut bir alandan alan dijital ortam ve aralar, kabullerimizle sınırlı olarak algıladıđımız fiziksel gerekliđin dođasını analiz etme, yorumlama, dnüştürme ve hatta yeni bařtan kurabilme olanađı sunmaktadır. Bu bađlamda teknoloji ađının dijital verileri üzerine kurulu olan sanal gereklik ortamı, kendine zgü karakter ve sınırları olan yeni gereklikler tanımlamayı olanaklı kılmaktadır. Gereklik kavramını, fiziksel gerekliđin farklı algılanıřlarının znel yorumu olarak ele aldıđımızda, var olan ve algılanan arasındaki iliřki, olduka esnek ve yoruma açıktır. Fakat bu belirsizlik, beraberinde sınırsız soyutlama olanakları getirmektedir”⁶⁵. Dolayısıyla sanal gereklik ortamı olarak deđerlendirdiđimiz yerler, bugünün insanı iin, her řeyden nce deneysel bir ortamdır. Etkilerinin ve insanlıđa vereceđi řeklin, bugünden kestirilmesi zordur. řu anda bize sunulan bu alternatif gereklik, zaman ierisinde, insanođlunun deneyimleri dođrultusunda řekillenmeye devam edecektir. Bu řekilde hem gerekliđi tanımlama

⁶² Erkan Bayraktar ve Fatih Kaleli, “Sanal Gereklik ve Uygulama Alanları”, [Electronic Version] **Akademik Biliřim Konferansları**, Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi, 31 Ocak-2 řubat 2007, (15 Ađustos 2013), s.2

⁶³ S.Serap Kurbanoglu, "Sanal Gereklik: Gerek Mi, Deđil Mi?", [Electronic Version] *Türk Kütüphaneciliđi*, 1996, Vol.10, No.1, (18 Aralık 2013), s.22

⁶⁴ Bostan, **age**, s.27

⁶⁵ Kuruüzümcü, **age**, s.93

şeklimizde değişimler olacak hem de bu ortamların bize sunduğu olanaklar ile sanal dünyaya adapte olma oranımız artacaktır.

Tüm tanımlamalardan yola çıkarak sanal gerçeklik, bilinen gerçekliğin etkisine sahip olan, ancak otantik şekli olmayan bir gerçekliktir. Gerçeğin bir çeşit simülasyon veya temsilcisidir, ancak etkisi ve geçerliliği vardır. İnsanlar üzerindeki etkisinde bakıldığında pratik olarak gerçek bir şeydir.⁶⁶ Sanal gerçekliğin *gerçek* olup olmadığı, aslında bütünsel olarak onu yüklenen anlamla doğru orantılıdır. Gerçek, eğer elle tutulan ya da toplum tarafından kabul gören bir şeyi ifade ediyorsa sanal gerçekliğin gerçek olmadığı söylenebilir, ancak zihinsel olarak etkisi olan bir şeyin gerçek olmadığını da iddia etmek oldukça zordur. Kaldı ki, günümüzde sanal gerçeklik teknolojileri, alışverişten eğitime kadar pek çok konuda kullanılmaktadır. Bir internet alışverişi, yapılırken sanal olsa da, kapı çalıp ta satın aldığımız ürünü teslim aldığımız anda gerçek olur. Bu yüzden günümüzde sanal ve gerçek kelimeleri yan yana geldiğinde, bu kadar anlamlı olmaktadır.

1.4.1 Sanal Gerçekliğin Tarihçesi

Sanal gerçekliğin kökeni bilinenin aksine 1800'lü yıllara dayanmaktadır. 1860'lı yıllarda ortaya çıkan 360 derecelik panoramik sanatsal duvar resimleri sanal gerçekliğin ilk örnekleridir. Sanal gerçekliğe ait ilk tanımlama ise Antoin Artaud'un, *The Theatre and It's Double* adlı kitabında olmuştur. Yazar sanal gerçekliği Erik Davis'in, "karakterler, objeler ve görseller simyanın hayali içsel dramalarının hayali görünüşlere ait gücüyle boy ölçüşmektedir"⁶⁷ sözleriyle tanımlar.

Sanal gerçeklik kavramının yaratıcısı unvanı ise Artaud'a değil, 1950 yılında yayımladığı *The Veldt* adındaki kısa hikayesinden sonra ünlü İngiliz yazar Ray Bradbury'e verilmiştir. "Hikayede varlıklı bir aile, Afrika bozkırlarını görüntü, ses, koku gibi akla gelebilecek her türlü duyuya hitap eden özellikleri ile üç boyutlu olarak temsil eden bir sistemi satın alır ve çocuklarının odasına kurarlar. Çocuklarının bu sanal Afrika dünyasına duydukları tutkunun giderek artmasından endişe duyan ebeveynler bir süre sonra söz konusu sanal dünyayı kaldırmaya karar verir ve bu kararlarını

⁶⁶ *The Two Paths of Virtual Reality*, <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/vrpaths.html> (21 Mayıs 2013)

⁶⁷ *Virtual Reality*, http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality (23 Aralık 2013).

çocuklarına açıkladıktan sonra birdenbire ortadan kaybolurlar. Hikayenin sonunda sanal dünyadaki sanal Afrika aslanları iki insan vücudunu parçalamaktadır.”⁶⁸

1962 yılında Morton Heilig ilk sanal gerçeklik simülatörünü icat etmiştir. Sensorama Simulator adı verilen simülatör, yan yana koyulan iki 35 mm kamera ile elde edilen 3D görüntü, stereo ses, koku, kullanıcının kafasının yakınına yerleştirilen küçük vantilatörlerle elde edilen rüzgar ve titreşimli bir koltuktan oluşmaktadır. Sistemde, kullanıcının yüzünde rüzgarı hissettiği, dükkanların yanından geçerken yemek kokularını alabildiği bir New York motosiklet gezintisi simüle etmek mümkündür.⁶⁹

İlerleyen yıllarda sanal gerçeklik sistemlerine dair ilk uçuş simülatörlerinin ve veri eldivenlerinin üretilmeye başlanması ve ilk sanal gerçeklik konferansının düzenlenmesi gibi gelişmeler yaşanmıştır. Sanal gerçekliğin geniş kitleler tarafından tanınmaya başlanması ise 1990’lı yıllarda çekilen Brainstorm ve The Lawnmower Man gibi filmlerden sonra olmuştur.⁷⁰

Sanal gerçekliğe dair araştırmaların ve keşiflerin yapıldığı bu dönemden çok daha önce William Gibson günümüzde kullanılan haline çok benzer bir sanal gerçeklik hayal etmiştir. 1984’te yayımlanan Neuromancer adlı bilim kurgu romanında, siberuzay adını verdiği bir bilgisayar sisteminden bahseder ve siberuzayı, herkesin bağlanabileceği bir süperbilgisayar ağı olarak tanımlar.⁷¹ 1984 yılından bugüne sanal gerçeklik, kurgu olma vasfından çıkarak, bütün olarak bilimin konusu olmuştur.

Günümüzde sanal gerçeklik, pek çok alanda, o alana ait uygulamalar geliştirilerek hayatımızda yer almaktadır. “Sanal gerçeklik uygulamaları, kullanıcılarına bilgisayar tarafından yaratılmış yapay dünyaya girebilme, orada çeşitli deneyimler yaşama ve orayı yönlendirebilme olanağı sağlar”⁷². Eğlence, üretim, turizm, yapılaşma, e-ticaret, tıp, eğitim ve sanal kütüphane gibi çeşitli alanlardaki uygulamalarla sanal gerçeklik ortamları tecrübe edilebilmektedir.

⁶⁸ Kurbanoglu, **age**, s.21

⁶⁹ Bostan, **age**, s.89

⁷⁰ *Virtual reality*. http://psychology.wikia.com/wiki/Virtual_reality (21 Mayıs 2013)

⁷¹ Kurbanoglu, **age**, s.23

⁷² Yücel Kayabaşı, "Sanal Gerçeklik ve Eğitim Amaçlı Kullanılması", *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2005, Vol.4, No.3, <http://www.tojet.net/articles/v4i3/4320.pdf> (15 Ağustos 2013), s.152

1.4.2 Sanal Gerçekliğin Nitelikleri

Sanal gerçeklik kavramının üzerine kurulu olduğu birkaç nitelik vardır. Bunlardan ilki ve en önemlisi etkileşimdir.

*“Gövdenin tamamen görüntünün içerisine gömülü olduğu yanılsama uzamı fikrinin Pompei’nin Fresko Odalarından Rönesans’ın Sacramento hareketine, Barok tavan resimlerinden 21.yüzyılın panoramalarına değin izi sürülebilir. Bununla birlikte günümüz dijital teknolojilerinin yarattığı öncelikli fark temsilin çok farklı bağlamlarda ve yepyeni olanaklarla oluşturulabilmesinin de ötesinde gerek sanal gerçeklik ortamı gerekse de diğer teknoloji bazlı pek çok ortam için özellikle gözlemcinin yapıt ile etkin ve işdeş bir ilişki içerisinde olabilmesi; yani etkileşim kavramı temelinde ortaya çıkmaktadır”*⁷³.

Etkileşim, sanal gerçekliğin ana bileşenidir ve makine ile insan arasındaki bağı anlamlandırır. “Etkileşim, gerçek zamanlı bir iletişim sürecinde, taraflardan birinin veya tümünün, iletişim sürecine veya iletişim esnasındaki ilişkiyi etkilemek veya içeriğini ve biçimini değiştirmek olarak tanımlanabilir”⁷⁴. Etkileşimin yoğunluğu, gerçeklik ile sanal gerçeklik arasındaki sınırı belirsizleştirir. Sınır ne kadar belirsizse etkileşim o kadar yüksektir. Sanal gerçeklikte etkileşim üç nitelikten oluşmaktadır; hız, aralık ve eşleştirme. Hız, sanal gerçeklik sisteminin kullanıcıya tepki verme süresini; aralık, sistemin nitelikleri içerisinde kullanıcının değiştirebileceği değişkenler yelpazesini; eşleştirme ise, kullanıcılardan gelen girdilerin sistemin çıktılarıyla nasıl eşleştirileceğinin belirlenmesini tanımlar.⁷⁵

Sanal gerçekliğin ikinci anahtar niteliği kuşatılma. Kuşatılma, kişinin kendini bütünüyle sanal dünya içerisinde hissetmesi durumunu ifade eder. Dış dünya ile bağlantı ne kadar kesilirse kuşatılma hissinin etkisi o derece fazla olur. Bir kişinin sanal ortam tarafından kuşatılması, sanal ortam uyarıcıları tarafından, bu kişinin zihinsel olarak sanal ortam içerisinde tutulması anlamına gelmektedir.

⁷³ Kuruüzümcü, **age**, s.94

⁷⁴ Agah Gümü, **Bilgisayarlı İletişim**, 1.Basım, İstanbul: Değişim Yayınevi, 2004, s.57

⁷⁵ Barbaros Bostan, “Sanal Gerçeklik ve Dijital Oyunlar”, Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Ed.), **Dijital Oyunlar** içinde (149-178), İstanbul: Derin Yayınları, 2011, s.150

Sanal gerçekliğe ait üçüncü nitelik yoğun enformasyon alışverişidir. Kullanıcı ile sanal ortam arasında karşılıklı olarak paylaşılan bilgiler, kullanıcının sanal ortama şekil vermesini sağlar. Sanal ortam da kullanıcın verilerini işleyerek yeni komutlar almak üzere geri bildirimde bulunur.

Sanal gerçekliğin son niteliği telebulunmadır. Sanal gerçeklik uygulamalarında kullanıcılar, fiziki ve sanal dünyayı aynı anda algılamaktadır. “Bulunma veya ait olma hissi, kişinin kendisini kanaldan iletilen dünyada hissetmesi ve iletilen dünyada bulunduğuna inanmasıdır”.⁷⁶

1.4.3 Sanal Gerçeklik Ortamları

“Sanal gerçeklik ortamı, fiziksel gerçekliği yapay olarak yeniden üretmek ya da alternatif bir gerçeklik algısı yaratmak üzere kullanıcının duyularını oluşturulan ortamlarla etkileştirerek yönlendiren bir dijital veri uzamıdır. Neredeyse bütün bir evren tasarımını olanaklı kılan bu ortam önceden bir araç ya da aracı işlevi görürken zaman içerisinde teknolojinin gelişimine koşut bir ivmeyle başlı başına bir yaratım ortamı ve formu olarak yönelimini halen sürdürmektedir”.⁷⁷ Bu ortamlar, gerçekliğe alternatif olma yolunda ilerlemektedir ve bugün değil ama teknolojinin gelişimiyle doğru orantılı olarak sunulacak olanaklarla, uçsuz bucaksız bir evreni istenildiği biçimde şekillendirebilme imkanı, gelecek insanının hayallerini süslemektedir.

Gündelik yaşamda sanal gerçeklik ortamlarının en basit haliyle bilgisayarlar, cep telefonları ve tabletler olduğunu söyleyebiliriz. Ancak kullandıkları teknolojiler göz önünde bulundurularak bir sınıflama yapmak gerekirse, sanal gerçeklik ortamları, sahne, masaüstü ve aynalar dünyası olmak üzere üç ana başlıkta toplanır.⁷⁸ Bununla beraber sanal gerçeklik ortamları literatürde, çevrelenme hissine göre kuşatmasız, yarı kuşatmalı, tam kuşatmalı ve dağıtık sanal ortamlar alt başlıklarıyla da sınıflandırılabilir.

⁷⁶ Age, s.151

⁷⁷ Kuruüzümcü, **age**, s.93

⁷⁸ Yücel Kayabaşı, "Sanal Gerçeklik ve Eğitim Amaçlı Kullanılması", *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2005, Vol.4, No.3, <http://www.tojet.net/articles/v4i3/4320.pdf> (15 Ağustos 2013), s.153

1.4.3.1 Sahne

Sahne, kullanıcıların kendilerini bütünüyle sanal dünyanın içinde hissettikleri bir sanal gerçeklik ortamıdır. Birkaç farklı şekilde kullanımı söz konusudur. Bunlardan ilki Head Mounted Display (HMD) ve Optical Head Mounted Display (OHMD) adındaki sistemlerdir. Başa veya göze takılan özel bir aygıt vasıtasıyla kullanıcı sanal ortama adapte edilir ve bilgisayara aktarılan görüntüler ile girdiği dünyanın içerisinde hareket etmesi sağlanır. Günümüzdeki sanal gerçeklik teknolojisi adına yapılan teknolojik yatırımlar daha çok bu sisteme yöneliktir.

Bu sistem şu anda daha çok oyun odaklı olarak gelişmektedir. Önceleri bilgisayar sisteminin bir parçası olarak kullanılmaktayken, şimdilerde mobil kullanıma da açılmış durumdadır. Bu yıl Mark Zuckerberg tarafından satın alınan Oculus firması ile Samsung bir iş birliği yapmış ve mobil olarak kullanılabilen Oculus Rift adlı bir sanal gerçeklik başlığı üretilmiştir⁷⁹. Bu şekilde kullanıcılar, bir cep telefonu ve bu sanal gerçeklik başlığıyla sanal gerçekliği tecrübe edebilmektedirler. Bu başlık vasıtasıyla tecrübe edilen sanal gerçekliğin ileriki zamanlarda oyunlarla sınırlı kalmayıp pek çok alanda kullanıma açılması beklenmektedir.



Şekil.2 Sanal Gerçeklik Başlığı

Kaynak: <https://www.oculus.com/rift/> (7 Aralık 2014)

⁷⁹ Tuna Emren, “Bu Yılın Çığır Açacak On Yeni Teknolojisi”, **Popular Science**, Vol.30, 2014, s. 67

Bir diğerk sistem Kabin Simülatörleridir. Kabin Simülatörleri, simüle edilen ortamın birebir aynısı gibi tasarlanmıştır ancak hareketli dış mekan yerine gerçek dış mekanın sanal bir versiyonu, yani ortam simülasyonu içerisinde bulunulur. Uçak veya trafik eğitim simülatörleri bu sistemlere örnektir. Bir uçağın kokpitinde olması gereken her şey simülatörün de içerisinde bulunur ve ortam, ses ve hareket gibi öğelerle desteklenir.

Özelleştirilmiş Odalar ise; duvar, yer ve tavanına görüntüler yansıtılan bir odaya 3B gözlükler ile girilerek ortam tarafından bütünüyle çevrelenen bir sitemdir. Görüntü, oda içerisinde tamamen dağılarak, kişiye içinde bulunduğu ortamda gezinme imkanı verir.

Bu başlık altında incelenen son sistem ise Waldo Dünyasıdır. Bu sistemde elektronik bir maske ya da hareketleri tespit eden bir sensör adapte edilmiş vücut giysisi giyerek, kullanıcı gerçek zamanlı olarak bilgisayar animasyon görüntüsünü bir robot ya da görüntü üzerinde kontrol eder.⁸⁰

1.4.3.2 Masaüstü

Masaüstü sanal gerçeklik sistemleri, içinde olma hissinin en az yaşandığı ancak ulaşılması en kolay olanıdır. Kullanıcı bir bilgisayar ekranına bakarak ve görüntüyü fare, joystick veya veri eldiveni gibi bir araçla kontrol ederek sanal ortamda bulunur. Kişisel bilgisayar ve ona uyumlu bir 3B gözlükle oynanan bir bilgisayar oyunu masaüstü sanal gerçeklik sistemini deneyimlemek için yeterlidir.

1.4.3.3 Aynalar Dünyası

Aynalar dünyası, bir yansıtıcı, kamera ve ekran vasıtasıyla oluşturulan bir sanal gerçeklik ortamıdır⁸¹. Bu sistemde kullanıcı, ekrana yansıtılan görüntüleri vasıtasıyla ortamla etkileşime girer. “Kullanıcı kendi görüntüsünü ekrana uyarlanmış olarak görür

⁸⁰ Hilary McLellan, “Virtual Realities”, Jonassen, D. (Ed.), **Handbook of Research For Educational Communications And Technology** içinde (461-497), Boston: Kluwer-Nijhoff Yayıncılık, 1996, s.466

⁸¹ <http://people.ucsc.edu/~joahanse/onlineexhibit/videoplacement/>

ya da büyük bir video ekranında veya videoya yansıtılmış görüntüde sanal dünya ile bütünleşir”.⁸² Bu sistemi kullanmak için kullanıcının ayrıca bir aygıt kullanması gerekmez. Bilgisayar, video görüntüleri aracılığıyla kullanıcının her hareketini sisteme aktararak sanal ortamın yaratılmasını sağlar.

1.4.4 Sosyal Bilimlerde Sanal Gerçeklik

Doksanların başında öncü bilim adamları, çığır açan sanal gerçeklik teknolojisinin, sosyal etkileşim ve diğer sosyal olayları incelemek için kullanılabileceği yeni yollar düşünmeye başlamışlardır. Sonraki yıllarda sanal gerçeklik, bizim fiziksel ortamımızın ve algısal yaşantılarımızın yerini – gerçeklik olarak algıladığımız – dijital yaratıkların alabilmesi için bilim adamlarının, filozofların ve sanatçıların hayal güçlerini yakalamaya devam etmiştir.⁸³ En başında, bugünkü boyutlara ulaşmasının tahmini elbette mümkün değildir. Belki de deneysel bir ortam yaratma hayaliyle çıkılan bu yol, bugün geldiği noktada onu yaratanlar üzerinde deneyler yapmaktadır. İnsanlıkla bu denli içi içe geçmiş olması ise onu, yarattığı yeni sosyolojik, psikolojik, kültürel, iletişimsel gelişme ve şekillenmelerin yaşandığı dünyanın konusu haline getirmektedir.

Sosyal bilimciler, medya ve insan arasındaki etkileşimi güçlendirmek için sanal gerçeklik ortamlarına olan ilgiyi kullanmışlardır. Sosyal bilimlerde sanal gerçekliğe olan ilgi ise “görselleştirme” teriminin kullanımıyla başlamıştır.

Görselleştirme teriminin sosyal bilimlerde bugünkü kullanımı, ilk kez 1987 yılında “Bilimsel Görselleştirme” konusundaki raporun yayınlanmasıyla olmuştur. Bilim adamları, bazı olay ve süreçlerin yalnızca beyinde canlandırılarak kavranılabileceğini tespit etmiştir⁸⁴.

Sosyal Bilimin aynı zamanda görselleştirmenin niçin zamanla popüler hale geldiğinin anlaşılmasında önemli bir rolü vardı. Soğuk savaşın bitmesiyle atomik patlama simülasyonlarının daha az hayati önem taşımaya başlamasından

⁸² McLellan, **age**, s.466

⁸³ Jesse Fox ve Diğerleri, "Virtual Reality: A Survival Guide for the Social Scientist", *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 2009, Vol.21, No.3, (25 Şubat 2013), s.95

⁸⁴ Scott Orford ve Diğerleri, "Review of Visualization in the Social Sciences: A State of the Art Survey and Report", **Report for the Advisory Group on Computer Graphics**, İngiltere, 1998, s.4

*sonra, Amerikan süper programlama merkezlerine olan akademik destek zayıflamıştı. 1987deki görselleştirme alanında yaşanan gelişme bu merkezlerin yeniden hayata dönmesini sağladı. Japonların bilgisayar donanımları ve grafik teknolojileri üstüne yaptıkları çalışmalar Amerika'nın da günü yakalamak adına bu alandaki araştırmalara ağırlık vermesine neden oldu ve görselleştirmeye olan ilgi arttı*⁸⁵.

Planlanan bir şeyden ziyade, dönüştürücü bir ihtiyaç gibi gündeme gelen görselleştirme, bugünkü koşullarda, belki de gelecekteki yaşam tarzımızı belirleyen araçların oluşmasını sağlamaktadır. İnsanoğlu görsel bir toplum olmaya doğru ilerlemektedir. Bu görsellik bugün hayatımızı çevrelemiş olmasa da, görsel deneyimlerimizin arttığını söylemek mümkündür.

Sosyal Bilimler açısından en ilginç sanal nesneler, insan tasvirleridir. Sanal gerçeklikteki insanların tasvirleri, özellikle çevrimiçi rol yapma oyunlarında, yüksek doğruluktaki sanal bir insandan, insan şeklini almış bir hayvana kadar değişebilir ve bu tasvirin kullanıcı ve izleyiciler üzerinde etkileri olabilir. Bu tasvirler, kendi görünüşleri dışında bunların hareketlerini kontrol eden kişi veya nesne tarafından ayırt edilirler.⁸⁶

Sosyal bilimler, insanların kendilerini sanal ortamlara ne şekilde dahil ettikleriyle ve ortamın kişileri ne açıdan ve ne boyutta etkilediği ile ilgilenir. Bu anlamda sosyal bilimlerdeki araştırmalar, hem kullanıcı hem de ortam ile ilgilidir.

“Virtual Reality: A Survival Guide for the Social Scientist” adlı makaleye göre; sosyal bilimlerin, sanal gerçekliği incelemek veya uygulamak adına çalıştığı üç yöntem vardır⁸⁷:

Birincisi, sanal gerçekliklerin, sosyal bilimciler tarafından sanal ortamların içindeki nesneler ve sanal ortamların kendisi olarak incelenmesidir. İnsanın bir sanal gerçeklikte, fiziksel dünyadaki deneyimlere benzer veya farklı olan deneyiminin ne

⁸⁵ Age, s.5

⁸⁶ Fox ve Diğerleri, **age**, s.97

⁸⁷ Age, s.98

olduğu sorusuna cevap aranır. Örneğin, araştırmacılar sanal ortamların duygusal reaksiyonları hatırlatmak için nasıl kullanılabileceği konusuyla ilgilenmişlerdir.

İkincisi, sanal gerçeklikler gerçek dünyanın amaçlarına ulaşmak için, laboratuvar dışında uygulama yapılabilmesi amacıyla oluşturulmuştur. Örneğin, doktorlara yeni tıbbi işlemleri tanıtmak için cerrahi sanal ortamlar geliştirilmiştir.

Son olarak, sanal ortamlar sosyal bilimsel olayları inceleyerek gerçek dünya deneyimlerinin tekrarını ve uzantısını daha kontrollü bir ortamda sağlamak ve aynı zamanda araştırmacıların gerçek dünyada ulaşılması çok maliyetli olan veya pratik olmayan tepkiler yaratmalarına yardım etmek için kullanılmıştır. Örneğin, bazı araştırmacılar, insanların bazı sözlü olmayan haberleşme şekillerine nasıl reaksiyon gösterdiklerini veya etkileşimde bulunan kişilerin basmakalıp fikirlerinin olup olmadığını incelemek için sanal gerçekliği kullanmıştır.

1.5 Simülasyon Kuramı

Simülasyon, hem fiziksel gerçekliğimizde hem de sanal olarak var olabilen bir kavramdır. Gerçek, gözümüzün önünde de simüle edilebilir, karşısında durduğumuz ekrandan da yansıtılabilir. Bugün içinde bulunduğumuz dünya, bizi her iki şekilde de simülasyonlarla karşı karşıya getirmektedir.

Simülasyon kavramını yaşantımızın içine dahil eden ve bu yönde düşünceler üreten kişi Fransız teorisyen Jean Baudrillard'dır. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı, aslında sosyal teoriden postmodern teoriye uzanan, provokatif bir felsefik analizdir⁸⁸. Onun bu konu hakkında fikirleri, yaşadığımız yüzyıla ışık tutması ve dünyaya farklı bir açıdan bakmayı sağlaması nedeniyle önemlidir.

Baudrillard, yazdığı makale ve kitaplarla, öncelikle nesne kavramına dikkat çeker. Doktora tezini de nesneler sistemi üzerine yaptığı bilinen teorisyen, simülasyonun, nesnenin anlamının değişmesi ve öznenin önüne geçmesiyle paralel olarak, yaşantımıza yeni bir anlam yüklediğini söyler. “Nesne, gerçek dünyanın varlığı kadar yokluğunu da

⁸⁸ <http://plato.stanford.edu/entries/ baudrillard/> , (30 Kasım 2014)

ortaya koymanın yanı sıra, özellikle de öznenin yokluğunun altını çiziyordu⁸⁹” tanımlamasında, *şeylerin* insanın ve insana dair olguların önüne geçtiğine işaret eder. Nesneler ve imajlar, yaşadığımız çağda, insan için bir araç olmanın ötesine geçmiş, insanları sistemin içinde tutmaya yarayan kavramlara dönüşmüşlerdir. Bu şekilde, artık nesneler insanlara değil, insanlar nesnelere hizmet eder hale gelmiştir. İmaj ve nesnelerin hakimiyetindeki bir dünyada, simülasyonun varlığından bahsetmek zorunludur, çünkü simülasyon, nesneler arası ilişkilerin bir ürünüdür.

Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon* kitabında, simülasyonu şu şekilde anlatmaktadır;

“Gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa, diğeri ise bir yokluğa göndermektedir. Ancak bu olay sanıldığından daha da karmaşık bir şeydir. Çünkü simüle etmek “-mış” gibi yapmak değildir. Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle etmeye çalışan kişi ise kendinde bu semptomlar görülen kişidir. Öyleyse “-mış” gibi yapmak ya da gizlemek, gerçeklik ilkesine zarar veremez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman, açık seçik gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa bu simülasyon, bu gerçekle sahte ve gerçekle düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır.”⁹⁰

Bir şey simüle edildiğinde, artık ona yeni bir anlam ya da içerik yüklenmiş olur ve bu anlam orijinalinden istenildiği kadar uzağa kaydırılabilir. Bu kayma, her şeyin anlamının yeniden yapılandırılmasıyla sonuçlanır. Bunun nedeni, simülasyonun başarısıdır. Simülasyon, gerçek olanın içerisinde öyle uyumlu bir şekilde konumlanmaktadır ki, gerçek olanı tanımlarken onun içindeki simülasyonu fark etmek imkansızlaşır.

Bahsi geçtiği gibi, simülasyon gerçeği değişime uğratmaktadır. Bunu yaparken, aynı zamanda gerçek olanı da sahteletştirmektedir. Bir şeyin simüle edilmiş hali, zaman

⁸⁹ Jean Baudrillard, *Anahtar Sözcükler*, çev. Oğuz Adanır ve Leyla Yıldırım, 1.Basım, Ankara: Paragraf Yayınevi, 2005, s.19

⁹⁰ Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, 6.Basım, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2011, s.16

içerisinde orijinal kaynağa dair olan algının da yeniden şekillenmesine neden olur. Söz konusu olan şeyin gerçeği ve simüle edilmiş hali, bir süre sonra aynı yere işaret etmeye başlamaktadır ve gerçek ile simülasyon arasındaki fark ortadan kalkmaktadır.

Baudrillard, Lascaux mağarasının orijinalini koruma bahanesiyle beş metre öteye aynısının yapılmasını, “bir kopya her ikisini de yapaylaştırmaya yetmiştir⁹¹” sözleriyle eleştirir. Buna benzer bir örneği Mona Lisa üzerinden vermek mümkündür. Da Vinci’nin ünlü tablosu artık bir sanat eseri olmaktan çıkmış, t-shirtlerden, bardak altlıklarına kadar muhtelif varyasyonlarıyla tamamen bir popüler kültür malzemesine dönüşmüştür. Mona Lisa, türlü çeşitli kopyalarıyla yapaylaşmanın en üst düzeyine ulaşmış bir sanat eseri haline gelmiştir.

Günlük yaşantımızın içinden bu ve buna benzer örnekleri çoğaltmak mümkündür. Her an ve her yerde, bir şeyin simülasyonu karşı karşıya gelmek kaçınılmazdır. Tarihi dizilerin popüler olmasından sonra, pek çok yerde karşımıza çıkan hatıra fotoğrafı çekilen yerlerde bile simülasyon deneyimi yaşanmaktadır. Bir kaftan, bir kavuk vasıtasıyla parasını ödeyen herkes padişah ya da sultan olabilmektedir. Geçmişin, bugünde yalnızca imajlarla anlamlandırılması, tarihi değerlerin anlamlarının içini boşaltmakta ve diziler yoluyla simüle edilen tüm bilgiler, konunun muhatabı olan kişiler için gerçekliğe dönüşmektedir.

Simülakrlar ve Simülasyon adlı kitabında Baudrillard, tarihin, her şeyin simüle edilmesiyle beraber yok olduğunu söyler. Tarihi kelimesinin kullanımı bile bu yok oluşa örnektir. Sadece dikkat çekmek için her olay ve şey, tarihi olarak adlandırılmaktadır. Tarihi bir gün, an, şey... Oysa ki, sadece bir yerin açılışından bahsedilmektedir. Üzerinden biraz vakit geçince bir daha hatırlanmayacak bir olay bile tarihi bir şeymiş gibi sunulmaktadır. Bu şekilde dikkat çekmek hedeflenirken, olayın kendisiyle beraber gerçek anlamda *tarihi* diye nitelendirilen şeylerin de anlamı zayıflamaktadır.

Baudrillard, yaşamımızda var olan her alanın simülasyon evrenine dönüştüğünü söyler. Örneğin sinema, her şeyin istenildiği biçimde kurgulanıp gösterilebildiği bir yerdir. Yaşanan her şeyin, aktarılırken göreceli bir biçimde yorumlanabiliyor olması bu

⁹¹ Age, s.25

durumu kolaylaştırmaktadır. Yerli ve yabancı tarihi yapımlarda, konu dahilindeki tüm olay, karakter ve mekanlar istenildiği gibi yorumlanabilmektedir. Bunun sonucunda, döneme ait karakterlerin giydiklerinden konuştuklarına hatta görüntülerine kadar her şey simüle edilebilmektedir. İngiltere kralı VIII.Henry'nin yaşamını anlatan bir dizi olan The Tudors, buna verilebilecek iyi bir örnektir. Normalde yemeye düşkün ve hayli kilolu olduğu bilinen VIII.Henry, dizide oldukça formda gözükmektedir. Üretilen şeyin iki binli yıllara ait olması, onun gerçek olmasından ziyade satılabilir olmasını gerektirmektedir. Dizin ileri bölümlerinde daha kilolu bir Henry olarak karşımıza çıkmış olsa da, kendi gerçekliğindeki halinden uzaktır.

Baudrillard, sinemanın simülasyon yönüne başka bir açıdan da dikkat çekmektedir. O, yeniden sessiz film çekilmeye başlanacağını ve bunun asıl üretildiği zamandan iyi filmler olsa bile bu iki filmin, gerçek insanla ona benzeyen otomat kadar benzeyeceğini söyler⁹². Sessiz film, çekildiği zamanın teknolojisini, keşfini, dünyanın geldiği noktayı ve o anın ruhunu taşır. Bugün çekilecek sessiz film ise süper teknolojinin nimetleriyle hazırlanmış bir surettir. Onun kusursuz olması için uğraşılır fakat, onu özel yapan şey zaten onun kusurlarıdır.

Baudrillard'ın ömrü bunu görmeye yetmemiş olsa da gerçekten yeni teknolojiyle bir sessiz film çekilmiştir. 2011 yapımı The Artist, üretildiği zamanki sessiz filmlerin bir kopyası niteliğindedir. Filmin içindeki öğeler aslına uygun biçimde simüle edilmiştir ve bu film o kadar beğenilmiştir ki on dalda aday olduğu Oscar Ödül Töreni'nden beş Oscar'la dönmüştür. İnsanlar tüm bu beğenilerinin oluştuğu süreçte, izledikleri şeyin içinde ne kadar gerçeklik olduğunu sorgulamamışlardır. Çünkü simülasyon evreninde önemli olan, bir şeyin gerçek olması değil, kusursuza yakın mükemmellikte olmasıdır.

Simülasyon evreninin sorunu, her şeyin mükemmel ve muktedir olduğu bir hayal alemi olmasıdır. İdealin bu olduğunu göze sokmak, insanların, imkansız olan kusursuz için bir ömür geçirmelerine neden olur. Ulaşılması imkansız olan bu hedef mutsuzluk, mutsuzluk ise mutlu olmak için yeni imkansız hedefler getirir.

⁹² Age, s.75

Sinemaya benzer başka bir örnek, hipermarketlerdir. Baudrillard’a göre hipermarketler, “yeni bir toplumsallaşma biçiminin gelişmekte olduğu bir hiperalan; alıcıyla satıcının karşı karşıya gelmeyip, insanlarla şeylerin bir araya getirildiği dolaysız bir güdümlenme mekanıdır”⁹³. Gerçekten de eski ve yeni satın alma alışkanlıkları kıyaslandığında, hipermarketlerin yaşantımızda nasıl bir dönüşüm yarattığını görmek mümkündür.

Baudrillard’ın hipermarketlerini, günümüzde AVM olarak düşünmek daha doğru olur. AVM’ler, onu kullanan milyonlarca kişiye, içinde her şeyin bulunup yaşanabildiği bir dünya vadetmektedir. Orada alışveriş yapabilir, yemek yiyebilir, sinemaya-tiyatroya gidebilir, çocuklarınızı eğlendirebilirsiniz ve daha bir çok şey... Oradayken herkes iyi, her şey güzeldir, yemekler lezzetlidir, etrafa düzen hakimdir. Metrolar AVM’lerin içine çıkar, yollar önlerinden geçer. Raflar her zaman kusursuz düzgünlüktedir, dükkanlar hep güzel kokar, müzikler hep eğlenceli ve coşkuludur... Her şeyin mükemmel görüldüğü bu dünyaya girince kredi kartı borçları ya da ev taksitleri adeta yok olur. Bu görsel şölenin büyülenen herkes, onun bir simülasyon olduğunu görmekten aciz olur. İşte bu noktada, simülasyonların simülakrlara dönüşmesini izleriz...

Simülakrlar ve Simülasyon kitabının girişinde simülakr, bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm olarak tanımlanmaktadır. Bu, şu demektir; yaratılmış bir gerçeklik bizim tarafımızdan gerçek olarak kabul görmek istemektedir. İnsanın yaratılmış olduğunu bildiği bir gerçekliği, gerçek gibi görmesi, söylenirken olamazmış gibi gelse de uygulamada kendinin gerçek olduğuna inandırmayı başarmaktadır. AVM örneğinde olduğu gibi, yaratılmış bir gerçeklik tüm gerçeklik algımızı karıştırmakta ve gerçekliğin o olduğuna bizi inandırmaya çalışmaktadır.

Baudrillard, simülakrları üç gruba ayırır. Uyumlu, iyimser ve Tanrı’nın yarattığı ideal doğanın tıpkısını/ikizini oluşturmayı amaçlayan imgeleme, taklit ve kopyalama üzerine kurulmuş doğalcı, *doğal simülakrlar*, tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güç üstüne kurulmuş, makinelerle somutlaşan, üretici özelliğe sahip, *üretken simülakrlar* ve bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan, total bir işlemsellik,

⁹³ Age, s.111-112

hipergerçeklik ve mutlak bir denetimi hedefleyen *simülasyon simülakrları*⁹⁴. Bizim şu anda sarmalanmış olduğumuz simülakrlar, simülasyon simülakrlarıdır.

Baudrillard, simülakrlar için dört sınıflama düzeni belirlemiştir. Bunlar; birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü simülakr düzenleridir. Birinci simülakr düzeni, Rönesans'tan Sanayi Devrimi'ne kadar olan dönemdi kapsar. “Elbette imajlar bunun öncesinde vardı, ancak Baudrillard’a göre simgesel değiş-tokuş ile şekillenmiş, modernlik öncesi bir toplumsal ilişkiler çağında bulunuyorlardı, yani nesnelerin bugün alışık olduğumuz anlamda ekonomik veya estetik diğer biriktirmelerinden önceki dönemde”⁹⁵. Bu nedenle birinci simülakr düzeninin başlangıcı bu döneme işaret eder ve “imalatta otomasyon olarak örneklenir”⁹⁶. Bu dönemde büyük çaplı ve etkili simülasyonlardan ziyade, basit ve el becerisinin ağırlıklı olduğu görseller bulunmaktadır. “Burada simülasyon, kopyası kendi sahtesi olan orijinal bir eser ya da nesne varsayımını gerektirir”⁹⁷.

“Baudrillard’a göre, birinci simülakr düzeninde işaret veya imaj yalnızca kutsal ve özgül rolünden kaynaklanan simgesel yükümlülüğü ya da bir zamanlar sahip olduğu kıymeti simüle edebilir”⁹⁸. Bunu açıklamak için kiliselerdeki figürleri örnek gösterebiliriz. Kiliselerin içinde, örneğin tavanlarında resmedilmiş olayların içindeki bazı figürler, yalnızca resme sanatsal bir ahenk katmak adına çizilmiştir. Bu, gerçekliğe yapılan bir ekleme, bir simülasyondur ancak gerçeğin orijinallğine bir etkisi olmaz.

İkinci simülakr düzeni, “endüstriyel sisteme ve makineye tekabül eder. Burada o, imal edilen bir dizi ürünün eşdeğerliğini kuran kitlesel üretimdir. Bu sistem, kendisinden dizilerin yeniden üretildiği herhangi bir hakiki ya da doğal orijinalin yokluğunda bir yeniden üretimdir”⁹⁹. Bu dönemde, kapitalizmin değerin değiş tokuş edildiği bir düzen yaratmasının etkisi vardır. Bu düzenin belirleyici özelliği, bir şeyin orijinal görüntüsü ile ilgilenmek yerine, nasıl gösterildiğiyle ilgileniliyor olmasıdır.

⁹⁴ Age, s.168

⁹⁵ Kim Toffoletti, **Yeni Bir Bakışla Jean Baudrillard**, çev. Yetkin Başkavak, 1.Basım, İstanbul: Kolektif Kitap, 2014, s.27

⁹⁶ Mike Gane, **Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik**, çev. Ali Utku ve Serhat Toker, 1.Basım, Ankara: De Ki Yayınevi, 2008, s.37

⁹⁷ Age, s.37

⁹⁸ Toffoletti, **age**, s.27

⁹⁹ Gane, **age**, s.38

“Birinci ve ikinci düzenler arasındaki farka baktığımızda, birinci aşamada asıl ile sahte arasında bir benzerlik yaratıldığını, ikinci düzende ise ikisinin denk olduğunu görürüz. Her iki durumda da gerçekliğin hala imajdan bir şekilde farklı olduğu düşüncesi varlığını korur”¹⁰⁰. Gerçek, hala imajın üzerinde bir değer taşımaktadır. Üçüncü düzende ise imaj ile gerçek aynı şeyi ifade etmektedir. İmaj, gerçeği o kadar iyi simüle etmektedir ki, gerçek ile imaj arasında fark kalmaz.

“Üçüncü düzen, iletişim devrimine, kodların ve kitle iletişiminin egemenliğine tekabül eder. Bu dönemde anahtar biçim, rastgele değişimle genetik yeniden üretimdir. Bu, diyalektiğin, tarihin ve devrimin sonuna işaret eder. Bu simülasyon biçimi, herhangi bir temsil ilişkisinin ötesine geçer: Bu, her zaman zaten yeniden üretilen şeydir. Sanatta gerçeküstücülüğün yerine, burada gerçekliğin kendisi, gösterge değeri, medya ve bilgisayar modelleri aracılığıyla gerçekliğin estetikleştirilmesinde hipergerçek hale gelir. Bunlar ”Simülakrların kör, ancak görkemli ambiyansı”nı kurar. Bu aşamada radikallik, yabancılaşmış öznenen uzaklaşır ve kendisini nesnenin nesnel tutkusuna yerleştirir. Burada özne sınıfları, hiper-uyumluluğun ölümcül sessiz bir stratejisini, devrim sonrası yeni bir direniş biçimini benimser; bu kez kitleler nesneldir”.

Üçüncü düzen, şu an içinde bulunduğumuz dönemi kapsar. Bu düzende, imajın ağırlığı söz konusudur. Öyle ki, bize gösterilen her görüntüye inanmamız işten bile değildir. Bu durum, CSI Etkisi ile açıklanabilir¹⁰¹. CSI serisi dizilerde, polis, dedektif, savcı ya da jüri üyeleri hakkında görüntüler sunulmaktadır. Bölüm boyunca tüm görevlilerin, bir olayı hızlı biçimde çözdüklerine, kanıtların hemen bulunmasına, suçluların süratle yakalanmasına şahit oluruz. Bu dizileri izleyen kişilerin, bu görevlilere karşı olan algıları, bir suçun hemen çözülebildiği yönündedir. Gerçekte de olayların bu şekilde geliştiğine dair olan çarpıtılmış inanç, gerçek algısının bozulmasına neden olur. Normalde hiçbir kanıtın toplanması, araştırılması, şüphelilerin yakalanması, sorgulanması, vs. ve en sonunda suçlunun yakalanması o kadar kolay değildir. Sanki öyle oluyormuş gibi bize gösterilmesi, zaman içinde bizim de öyle olabileceğine inanmamızı sağlar.

¹⁰⁰ Toffoletti, **age**, s.31

¹⁰¹ Gane, **age**, s.33

Üçüncü düzende, gerçekliğimizin görseller yoluyla yeniden inşası söz konusudur. Gördüğümüz her şeyi, orijinal versiyonu ile kıyaslayıp sorgulamadan, olduğu gibi kabul ederiz. Dolayısıyla bize gösterilen görüntülerle hedeflenen her ne ise, onun zihnimizde istenildiği gibi var olması sağlanır ve bu şekilde, kaynak yerine simülasyonu bizim gerçekliğimiz olur.

Baudrillard, ilk başta üç simülakr düzeni belirlemiştir. Bu sınıflamanın ardından, “sanalın denetimi olanaksız bir gelişme gösterdiğini söyler ve bundan sonra ne olacağıyla ilgili şu yorumu yapar; bunu söylemek güç, çünkü sanalın ötesinde neler olabileceğini göremiyorum, olsa olsa Freud’un Nirvana dediği türden bir şeyler olabilir yani moleküler bir töz değiş-tokuşu... Geriye insanlık, ahlak ve doğal olarak metafiziğin yok olup gittiği tamamıyla fiziksel bir evrende zerrecikleri andıran ve oradan oraya sürüklenabilen kusursuz bir sistem kalacaktır”¹⁰². Bu yorumundan sonraki zamanda, belirlediği üç düzene dördüncü bir simülakr düzeni ekler. Bu düzen, aynı yukarıda bahsettiği gibi bütün olarak sanal bir dünyaya işaret eder.

“Üçüncü düzen teorisi, teknoloji bizi kendi işlevleriyle kendi belirsiz erekleleriyle belirlediği ve böylelikle insanın egemenliğini temelden yoksun kılıp saptırdığı için, yeni durumun ironisinin, inisiyatifin teknolojide olduğu olgusunda bulunabileceğini öne sürüyordu. Baudrillard’ın dördüncü boyut çözümlemesi belirsizlik ilkesinin bizzat bu ironiyi salt rastlantısal bitişikliklere bağımlı kıldığını öne sürer”¹⁰³. Buna göre, şu anda içinde bulunduğumuz, teknoloji zehirlenmesinden kaynaklanan, imaja olan bağımlılığımız, gelecekte tamamen imajlar tarafından kuşatılmamızla sonuçlanacaktır. Teknoloji, bir süre sonra insan kontrolünde olan bir şey olmaktan çıkıp, bütünüyle bizi şekillendiren boyutlara ulaşacaktır.

“Baudrillard’a göre, yeni bir simülakr düzeni öncekinin yerine geçmez: Varsayımsal bir dizi içinde art arda gelir ve birbirlerine eklenir. Başlangıçta fraktal veya virüse benzetilen dördüncü düzen, bütünsel gerçeklik safhasıdır. Baudrillard, 2005’te yazarken bu momenti “hem gerçekliğe hem de yanılsamaya son veren bir tür ultra

¹⁰² Baudrillard, **Anahtar Sözcükler**, s.57

¹⁰³ Gane, age, s.88

gerçeklik” şeklinde tarif eder”¹⁰⁴. Bu gerçekliğin içinde, her şey sorgulanabilir olmaktan çıkar, çünkü neyin gerçek neyin simülasyon olduğunu ayırt etme becerisi zayıflar. İmaj, bizi her yönüyle kuşatır ve bu şekilde simülasyon evreninin dışına çıkmak imkansızlaşır. Dördüncü düzenin özünü şu cümleyle anlatmak mümkündür;

“Ayna olarak, yansıtıcı yüzey olarak Öteki olmadan, benlik bilinci boşlukta ışıma tehdidi altında ... Bölünme sırf yayılmayla yer değiştirmiştir. Ve öteki, her zaman ikinci bir ötekini gizleyebilirken, Aynı, asla kendisinden başka bir şeyi gizleyemez”¹⁰⁵.

Burada anlaşılması gereken şudur; dördüncü simülakr düzeninde, düzenin şekli fraktaldır. “Tüm fraktallar kendine benzer ya da en azından tümüyle kendine benzer olmamakla birlikte, çoğu bu özelliği taşır. Kendine benzer bir cisimde cismi oluşturan parçalar ya da bileşenler cismin bütününe benzer. Düzensiz ayrıntılar ya da desenler giderek küçülen ölçeklerde yinelenir ve tümüyle soyut nesnelerde sonsuza değin sürebilir; öyle ki, her parçanın her bir parçası büyütüldüğünde, gene cismin bütününe benzer”¹⁰⁶. Bu düzende, her şey birbirine o kadar benzemektedir ki, özne ve nesneye ait tüm ayırt edici özellikler ortadan kalkar. Moleküler olarak her şeyin iç içe geçtiği bir bütün söz konusudur.

Bahsi geçen bütünleşmeyi anlatabilmek için, 1999 yapımı The Matrix filmini örnek göstermek uygun olacaktır. Bu filmde, dördüncü düzenin tanımında olduğu gibi, imajların hakim olduğu bir dünya vardır. Burada her şey istenildiği gibi gösterilebilmekte, gerçeğin ne olduğu belirsizleşmektedir. Filmin başında, ana karakterin evinin görüldüğü bir sahnede, ayrıntı olarak bir kitap görünmektedir. Bu kitap, Jean Baudrillard’ın Simülakrlar ve Simülasyon kitabıdır. Filmin işaret etmek istediği nokta, sonumuzun Baudrillard’ın dördüncü düzen tanımı doğrultusunda şekilleneceğidir. İnsan egemenliğinin bittiği, tamamen teknolojinin ele geçirdiği bir dünya...

¹⁰⁴ Toffoletti, age, s.35

¹⁰⁵ Gane, age, s.91

¹⁰⁶ <http://tr.wikipedia.org/wiki/Fraktal>, (30 Kasım 2014), (Akt.) Benoit B. Mandelbrot, *Fractal Geometry Of Nature* (Yenilenmiş ve Ekli Bas.), New York, ABD: W. H. Freeman And Company, 1983

Simülasyon kuramına dair fikirlerin anlaşılması kolay gibi görünse de, aslında üzerinde pek te düşünmediğimiz bir yapıyı anlamlandırması bakımından, zordur. Bugünkü yaşam şeklimizi olduğu gibi kabul etmiş olmamızdan ve buna bağlı geleceği düşünmediğimiz için, dördüncü düzenin ne derece gerçek olacağını öngöremiyoruz. Dolayısıyla, onu doğru bir şekilde anlamlandırmak ta zorlaşıyor.

Simülasyon kuramından esinlenerek çekildiği bilinen The Matrix’i izleyen Baudrillard’ın, filmin yönetmenleri Wachowski Kardeşlere “beni hiç anlamamışsınız” dediği söylenir. Bilinen en iyi filmlerden biri olarak gösterilen The Matrix’in dahi yönetmen kardeşleri bile Baudrillard’ın gösterdiği yeri görmekte zorluk çekmişlerdir. Zihnin anlamlandırmaya çalışırken zorlandığı simülasyon kuramı, aslında tam da şu anda, dünyada yaşayan herkes tarafından bilinen bir yapıyı tanımlamaktadır. Teknolojinin ve imgelerin tutsağı olmuş bir dünya toplumunu...

1.6 Sanal Dünya Mitleri

Sanal ve gerçek kavramları yan yana kullanıldığında büyük bir tezat oluşturmaya rağmen, günümüzdeki yaşam şekli itibariyle bize yabancı gelmemektedir. Aksine sanal dünya, kendi isteğimizle içinde bulunmaya can attığımız, tanıdık bir *diğer mekan* haline gelmiştir. Yaratılan sanal dünyaları deneyimleyen milyonlarca insan tarafından gerçek, topluluk, kimlik gibi fiziki dünyadan tanıdığımız kavramlar yeniden tanımlanmaktadır.

İçinde bulunduğumuz yüzyılın karakteristiğine uygun biçimde yaşamımızı yeniden yapılandıran sanal dünyalar, her geçen gün daha da gerçek olmakta ve insanlar da kendini bu dönüşüme adapte etmektedir. Yaşamı, sanal dünya içinde tecrübe etmek isteyen insanlar, bu sanal dünya içinde kendi gerçekliklerini inşa etmektedirler.

1.6.1 Gerçek

Gerçek, gözle değil zihnin algısıyla tanımlanan bir kavramdır. İnsanoğlu, tarih boyunca gerçeğin ne olduğunu anlamaya çalışmış ve hakkında tanımlamalar yapmıştır. Bugünün dünyasında gerçek, kendi içinde, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik,

hipergerçeklik gibi türleri de anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bu noktada kavramı tanımlamaya en basit halinden başlamak gerekir.

Kişinin gerçek hakkındaki ilk fikirleri, içinde bulunulan ilk ve en temel kurumsal yapı olan aile üzerinden, doğduğu andan itibaren izlediği ve tanımladığı bilgilerden oluşur. “Kurumsal dünya, nesnel bir gerçeklik olarak tecrübe edilir”¹⁰⁷. Tecrübe edilen gündelik hayat gerçekliğidir. Gündelik hayatın gerçekliği, bedeninin buradılığı ve mevcudiyetin şimdiliği etrafında düzenlenmiştir ve gerçeklik olarak olduğu gibi kabul edilir. O, kendi yalın varlığının üzerinde ve ötesinde bir doğrulama gerektirmez¹⁰⁸.

Bu gerçeklikte dikkat edilmesi gereken şey, bu gerçekliğin etrafımızdaki kişiler tarafından onaylanmasıyla gerçeklik vasfını sürdürebilmesi durumudur. Yakın çevremizdeki kişiler, “kimlik olarak adlandırdığımız gerçeklik ögesinin sürekli tasdik edilmesi açısından bilhassa önem taşırlar. Kişinin gerçekten olduğu kişi olduğunu düşündüğü kişi olduğundan emin olması için, günlük tesadüfi temaslarını sağlayacak bu kimliğin üstü kapalı olarak onaylanması yetmez; aynı zamanda o, diğer kişilerin ona bahşedeceği, açık ve duygu yüklü bir onaya da ihtiyaç duyar”¹⁰⁹. Yani aslında, biz bir şeyin gerçek olduğuna inansak bile, bunun gerçek olduğu bilgisinin kesinleşmesi için mutlaka onaylanması gerekmektedir. Kişinin kendi kimliğinin bile bu sorguya açık olması, gerçeğin tanımlanmasının ne kadar güç olduğunu bize anlatmaktadır.

Buradan hareketle, gerçeğin aslında sürekli doğrulanmak kaydıyla var olabilen bir kavram olduğu sonucuna varabiliriz ve bu da gerçeğin anlamının sürekli yenilenebilir olduğu anlamına gelebilir.

Jacques Marie Émile Lacan, “gerçek, ‘sadece simgeleştirilemeyen, simgeselin dışında bırakıldır’ der. Lacan’ın söylediği gibi, gerçek simgeselleştirmeye mutlak anlamda direnendir. O, gerçek, simgesel ve imgeseli, insan gerçekliğinin üç kaydı olarak adlandırır. Dolayısıyla günlük dilde gerçeklik olarak söz ettiğimiz şey, simgesel

¹⁰⁷ Peter L. Berger Ve Thomas Luckmann, **Gerçekliğin Sosyal İnşası: Bir Bilgi Sosyolojisi İncelemesi**, 1.Basım, İstanbul: Paradigma Yayıncılık, 2008, s.90

¹⁰⁸ A.g.e, s.35,37

¹⁰⁹ A.g.e, s.218

ve imgeselin birleşimidir. Gerçek, tam olarak bizim gerçekliğimizin dışında bırakılanı, anlamsız olanın sınırını ve yerleştirmekte ya da keşfetmekte başarısız olduğumuz noktayı temsil eder”¹¹⁰. Bu tanım bize, gerçeğin, -ona yüklediğimiz gündelik anlamın tam tersine- kafamızda planlanmamış olan olduğunu anlatır. “Budur” dediğimiz şey aslında olmasını istediğimiz, görmeyi umduğumuz kendi yarattığımız gerçekliktir. Gerçek *gerçek*, bir plan dahilinde olmayan, koşulsuz bir şekilde zihnimizde var olandır.

Jean Baudrillard’a göre; “gerçek dünyadan söz etmek, onu üretmek demektir ve bu anlamda gerçek, bir tür simülasyondan başka bir şey değildir. Bir gerçeklik, bir hakikat ve bir nesnellik duygusunun var olması sağlanabilir, ancak kendi başına gerçek diye bir şey yoktur”. Baudrillard, sadece gerçeğin etkilerinin mümkün olduğunu, esas bir gerçeğin olmadığını savunmaktadır.

Gerçeğin çok anlamlı yapısı bugün karşımıza çıkan gerçeklik türlerini kabul edilebilir kılmaktadır. Tiyatro, sinema, televizyon, dijital oyunlar gibi çok çeşitli ortamlar, gerçeğin bu akışkan yapısı sayesinde, bizlere yeni gerçeklikler sunabilmektedir ve biz de bunlara inanmakta güçlük çekmeyiz.

Bize sunulan gerçeklikleri rahatlıkla kabul edebilmemizin en önemli nedenlerinden biri, insan beyniyle alakalıdır. İnsan beyni gerçekte var olmayan bir şeyi tanımlarken bile gerçeğe dayalı bilgilerden faydalanır.

Örneğin “hayal ürünü olan herhangi bir senaryoyu bileşenlerine ayırırsak, bunun unsurları her zaman gerçeğe dayalı tecrübelerle dayanır. Kafanızda Lincoln’ü puantiyeli kıyafetlerle, sırıkla atlarken hayal edebilirsiniz. Gerçekte bunu hiçbir zaman görmemişsinizdir, ancak bu görüntünün bütün unsurları (Lincoln, sırıkla atlama, puantiyeli giysiler) gerçek dünya tecrübelerinden çıkarılır. Bu nedenle, sanal görsel bir sahne her zaman gerçek tecrübelerin en iyi kısımlarından oluşur. Sanal görsel bir sahne, gerçeklik unsurlarının orijinal halinin yeniden karıştırılmış ve sentezlenmiş halidir”¹¹¹.

¹¹⁰ Barış Çoban, “Lacan”, **Kadife Karanlık**, Nurdoğan Rigel ve Diğerleri (Hızl.), İstanbul: Su Yayınevi, 2005, s.312

¹¹¹ *The Two Paths of Virtual Reality*, <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/vrpaths.html> (21 Mayıs 2013)

Beynin bu üretim şekline ek olarak çok önemli bir etkisi daha vardır. Jim Blascovich ve Jeremy Bailenson, Infinite Reality adlı kitaplarında, beynin, sanal deneyimler ile gerçek olanlar arasındaki farkı anlamakta güçlük çektiğinin yapılan çalışmalar sonucunda ortaya çıktığı anlatırlar. Bu sonuç, başka çalışmalarla da desteklenir. Yakın zamanda yapılmış olan bir çalışmada, deneklere yaratılmış üç boyutlu bir resim ve o kişiye ait gerçek bir resim gösterilmiştir. Fonksiyonel manyetik rezonans görüntüleme (fMRI) yöntemiyle beyin incelenmiş ve beyindeki nöronlar her iki görüntüyü de gerçek olarak kabul etmiştir¹¹².

Beynin, bilgileri anlama ve anlamlandırma, dolayısıyla gerçek hakkında fikir yürütmeye tek yetkili olduğu bilgisinden yola çıkarak, gerçeğin her bir kişinin zihninde farklı tanımlandığı sonucuna varabiliriz. Bununla beraber, yaşanan dünyanın ve edinilen tecrübelerin ortak olması nedeniyle “gerçek”, herkese ortalama olarak yakın mesafede duran bir bilgi olarak kavranmaktadır.

Baudrillard’ın simülasyon kuramı, yaşadığımız yüzyıla ait en geçerli gerçeklik tanımını yapmaktadır. Baudrillard içinde bulunduğumuz çağı hipergerçeklik çağı olarak nitelendirir ve buna göre; “bundan böyle gerçekten yola çıkarak gerçek olmayan, gerçek verilerden düşsel bir şeyler üretebilmek olanaksızlaşmıştır, ortaya konanları simülasyon modelleri oluşturacaktır. Kimi zaman insanı ürkütebilecek ayrıntılara kadar inerek yeniden oluşturulmuş bir gerçek sunulmaktadır. Örneğin, hayvanları korumaya yönelik olarak hazırlanan doğal parklar gibi. Gerçeğiyle arasında bir fark bulunmadığı izlenimine kapıldığımız bu alanlar gerçeğinin ikizi gibidirler. Oysa bunlar gerçekliklerini yitirerek hipergerçekleşmişlerdir”¹¹³. Bu tanımdan hareketle baktığımızda, bugün çevremizde var olan pek çok şeyin bir hipergerçeklik unsuru olduğunu görebiliriz.

Yaşadığımız dönemin gerçekliğine dair benzer bir tanımlama en önemli iletişim kuramcılarında bir olan Marshall McLuhan’dan gelmiştir. McLuhan’a göre;

¹¹² Jim Blascovich ve Jeremy Bailenson, "Virtual Reality and Social Networks Will Be a Powerful Combination", 2011, Institute of Electrical and Electronics Engineers, <http://spectrum.ieee.org/telecom/internet/virtual-reality-and-social-networks-will-be-a-powerful-combination/0> (3 Ağustos 2013)

¹¹³ Zuhâl Öker, “Baudrillard”, **Kadife Karanlık**, Nardoğan Rigel ve Diğerleri (Hızl.), İstanbul: Su Yayınevi, 2005, s.218

“yaratılmış gerçeklik, kullanıcıya belli ölçülerde hükmederken, ironik olarak kullanıcı, bu gerçekliği kendi kölesi haline getiriyor, sosyal kimliğinin dışavurumunda bir araç olarak kullanıyor. Bu kaçınılmaz diyalektiğin içerisinde, birey, varlığını sorgularken aynı zamanda ona bir anlam kazandırıyor. Birbirinin içine geçmiş dünyalar arasında sınırlar bulanıklaşıyor ve gerçek, her zaman olduğundan daha yanıltıcı olabiliyor. Sonuç olarak, neyin gerçek neyin simülasyon olduğunu algılamak zorlaşıyor”¹¹⁴.

Baudrillard ve McLuhan’ın ortak görüşü, gerçeğin kişilerin şekillendirdiği bir şey olduğu yönündedir. Gerçek, hem kişinin kendisi tarafından şekillendirilmekte hem de bu yolla yaşama istenilen anlam yüklenebilmektedir. Bu durum, insanın kendi gerçekliğini kendi eliyle simüle edebildiği anlamına gelir. Yani yaratılan gerçeklikle, gerçek olan arasında, hangisinin esas olduğuna karar vermek git gide zorlaşmaktadır. Ayrıca, yaşadığımız çağın teknoloji çağı olması, gerçekliğe dair sınırların bulanıklaşmasına zemin hazırlamaktadır. İnsan, kendi eliyle gerçekliği simüle etmekte bu kadar başarıyla, teknolojinin her türlü kavramı simüle ediyor ve edecek olması, aslında şaşılacak değil beklenen bir gelişme olarak görülmelidir.

“Bilgisayar ve internet teknolojilerinin oluşturduğu simülasyonun gerçekliği sayesinde, beden başka ortamlara, başka mekanlara ve başka zamanlara aktarılmaktadır. Dolayısıyla bedenin zaman ve mekan içinde kapladığı alanın sınırları bulanıklaşmaktadır. Böyle bir akıl ve dünya özdeşliğinde yeni bir bilgisel kozmik yapı meydana gelir. Bu yeni epistemolojik kozmik yapı, sanal bir yapıdır ve bu nedenle, aynı zamanda bir sanal gerçeklik olma paradoksunu da içinde saklar. Bu, bir yanıla akıl, ama diğer yanıla dünya olan bir gerçekliktir. Bu, bilgisayar teknolojisinin ürünü olan dijital bir gerçekliktir. Bu gerçekliğin en somut örnekleri, internette verilen görüntülerdir. Bu görüntüler, sanaldır, ama aynı zamanda gerçektir”¹¹⁵.

Bilgisayar vasıtasıyla oluşturulan simülasyon gerçekliği, sanal dünya olarak tanımlanabilir. Sanal dünya, aslında, sınırlı bir gerçeklik içerir. Uçsuz bucaksız bir hayal alemi gibi görünse de aslında birkaç insan zihninin oluşturduğu ve onların tanımladıkları kadar bilgi içeren bir dünyadan bahsedilmektedir. Sanal dünyanın

¹¹⁴ Güngör, **age**, s.101

¹¹⁵ Bayram, **age**, s.15

herhangi bir parçasını yaratan kişi, o alana istediği kadar bilgi tanımlar ve bu şekilde dünyanın sınırı onu yaratanın belirlediği yere kadar ilerleyebilir. Bununla beraber, “fiziksel gerçekliğin duyusal ve fiziksel kısıtlamalarına uzun süre dayandığı görülen hayal güçleriyle harekete geçen insanlar, sürekli yeni var olma çeşitleri ve yolları araştırmaktadırlar”¹¹⁶. Kendi türünden bir başkası tarafından üretilmiş olsa da, gerçek hayatta deneyimlenemeyen şeyleri vadettikleri için, bu dünyanın gerçekliği, gündelik yaşamın gerçekliğine tercih edilebiliyor. Hatta Amerikalı Psikolog Geoffrey Miller, “dünyada bir cennet kurmak yerine, bir gün hepimizin birden gerçeklikten vazgeçebileceğini öne sürüyor”¹¹⁷.

Her yönüyle düşündüğümüz zaman gerçeklik, kendimize göre sınırlandırdığımız ancak, aslında o sınırların hem içinde hem dışında kalan; yani bizimle var olan ve alışkanlıklarımızla beraber bizimle olmaya devam eden bir kavramdır. Onun soyut ya da somut varlığını sorgulamaya çalışmak, kendi gerçekliğimizi anlamlandırma noktasında şüpheye düşmekle sonuçlanabilir. Gerçeği ararken izlenecek belki de en doğru yol, onu olduğu gibi kabul etmektir.

“Gündelik hayatın gerçekliğiyle karşılaştırıldıklarında diğer gerçeklikler, sınırlı anlam alanları olarak, yani sınırları çizilmiş anlamların ve tecrübe tarzlarının damgasını taşımakla birlikte asli gerçekliğin içinde yer alan iç bölgeler olarak görünür. Asli gerçeklik, onları adeta bir yandan kuşatır ve bilinç daima, kısa bir yolculuktan sonra olduğu gibi, asli gerçekliğe geri döner”¹¹⁸. Gerçekliğin değişen formları, günlük yaşamın içinde ne tür algılara dönüşürse dönüşsün, tüm zihinsel deneyimlerimiz, öz gerçeklik bilimiz doğrultusunda şekillenir.

Gerçekliği deneyimlediğimiz ortamlardan biri olan oyun dünyası, asli gerçekliğin bir alternatifi olarak yapılandırılmıştır. Oyun, içinde gerçek hayattan bilinen öğeler barındırır. Oyuncu, gerçek hayattan aşına olduğu rolleri bu alternatif dünyada kullanır. Böylelikle, izlediği veya büründüğü roller üzerinden yeni gerçeklikler tecrübe

¹¹⁶ Jim Blascovich ve Jeremy Bailenson, **Infinite Reality**, New York: Harper Collins Yayıncılık, 2011,s.8

¹¹⁷ Güngör, **age**, s.103

¹¹⁸ Berger ve Luckmann, **age**, s.39

eder. Berger ve Luckmann, asli ve diğer gerçeklikler arasındaki bu ilişkiyi, tiyatro örneği üzerinden şöyle anlatmaktadır¹¹⁹:

“Hem çocukların hem de daha ciddiyle de olsa yetişkinlerin oynadığı oyun dünyası ile gündelik hayat dünyası arasında da benzer yer değiştirmeler vuku bulur. Tiyatro, yetişkinlerin böylesi roller oynadığı mükemmel bir örnektir. Gerçeklikler arasındaki geçiş, tiyatro perdesinin açılıp kapanmasıyla gösterilir. Perde açıldığında seyirci, gündelik hayatın düzeniyle ilgili olan ya da olmayan bir düzene, yani kendine özgü anlamlara sahip başka bir dünyaya taşınmış olur. Perde kapandığında ise seyirci, birkaç dakika öncesine kadar yapılan gösteri ne kadar canlı olursa olsun, şimdi temelsiz ve geçici görünen sahnedeki gerçeklikle karşılaştırarak gündelik hayatın asli gerçekliğine, yani gerçekliğe geri döner.”

1.6.2 Kimlik

Sözlük anlamına göre kimlik, “toplumsal bir varlık olarak insanın nasıl bir kimse olduğunu gösteren belirti, nitelik ve özelliklerin bütünüdür”¹²⁰. “Kimlikte esas olarak dışa karşı yansıtılan bir cephe, bir tür tutum söz konusudur. Kimlik, daha ziyade topluma dönük sosyal bir veçhe, (...) bir tür planlanmış davranış veya yüklenilmiş roldür”¹²¹. Kavramsal olarak baktığımızda kimlik, dışarıdaki insanlar tarafından tanınmamızı sağlayan bilgilerin sadeleştirilmiş halidir. Bunun yanında kimlik, içini istediğimiz şekilde doldurmaya olanak tanıdığından, olmayı istediğimiz kişiyi de temsil etmektedir.

Sanal dünya içerisinde kimlikten bahsederken, kişinin hem fiziksel hayatta var olan kimliğinden hem de sanal dünya için yarattığı kimlikten bahsetmek gerekir. Bu iki kimlik, birbirine benzer veya birbirinden farklı olabilir. “Ben kimim sorusuna cevap ararken, nickname, avatar, googleda kendi hakkında bilgi tarama, sosyal ağlardaki konum, gündelik hayat, iş, eğitim, aile içinde öteki benler yer almakta ve çok kimliklilik

¹¹⁹ Age, s.40

¹²⁰ http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.53a002f9380de9.86699750, (17 Haziran 2014)

¹²¹ <http://www.aktuelsikoloji.com/kisilik-ve-kimlik-nedir-1268h.htm>, (17 Haziran 2014)

oluşmaktadır”¹²². Bu çok kimlikliliğin en büyük kusuru, var olan ile olunmak isteneni birbirine karıştırması, dolayısıyla kişileri gitgide orijinal kimlikten uzaklaştırmasıdır.

Yapılan bir araştırma sonucunda sanal dünya içinde üç tip var olma şekli olduğu sonucuna varılmıştır. Bunlardan ilki, uzaysal ve çevresel var olmadır. Bu, kişinin belli bir sanal uzayda bulunması anlamına gelir. İkincisi, sosyal var olmadır ve başka bir kişi ile sanal uzayı paylaşma duygusunu tanımlar. Üçüncü var olma biçimi ise kişisel veya öz var olmadır. Kişisel var olma, benliğin uzantısı olarak sanal bir öz tasvir deneyimini ifade eder¹²³. Bu üç var olma biçimi aynı anda ve ayrı olarak gerçekleşebilir. Kişi, sanal dünya ile olan ilişkisini ve orada yapılandıracağı kimliği buna göre belirler.

Sanal dünya kişilere, yeni kendini ifade etme yolları sunar. Bu ortamda “bütünsel bir kimlik oluşturmak için kendini açma ve benlik sunumu iki önemli etmen olarak karşımıza çıkmakta ve böylelikle kişinin başkalarına sunduğu sosyal roller ve onlarla girdikleri etkileşim sonucunda kişi daha çok benlik bilgisine sahip olmaktadır. Çevrimiçi ortamlarda bireyler, kimliklerini kolaylıkla değiştirebilmekte veya yeniden düzenleyebilmektedir. Bununla birlikte bulundukları ortamları da dönüştürebilmekte ve böylelikle daha bütüncül bir kimliği inşa etme imkânına kavuşmaktadırlar”¹²⁴. İnşa edilen kimliğin, sahip olunan kimlik ile farkının fazla olması kimlik erozyonlarına neden olacağından, inşa edilen kimliğin dürüst bir içsel dengeyle geliştirilmesi gerekir.

Sanal dünya içinde yaratılan farklı kimlikler, kendini deneyimleme amacıyla olabilir ancak, kişiliğini gizleme veya kaçış olarak ta düşünülebilir. Kişinin sanal dünya içinde yarattığı kimliğin, kendi kimliği ile ne kadar örtüştüğü net değildir. Bir araştırmada sanal dünyadaki kişilerin çoğunun, gerçek kimlikleriyle tutarlı bir çevrimiçi benlik yarattıkları sonucuna varılmıştır¹²⁵. Bununla beraber, başka bir görüşe göre “dijital kimlik, spesifik olarak ve bilinçli bir şekilde sıralanmış dijital bilgilerin bir

¹²² Ekim Can Bayram, "Sanal Gerçeklik Ortamında Üç Boyutlu Plastik Arayışlar", (**Sanatta Yüksek Lisans Tezi**, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2012), s.16

¹²³ Fox ve Diğerleri, **age**, s.99

¹²⁴ Nevfel Boz, “Yeni İletişim Ortamlarında Dijital Kimlik Ve Benlik Sunumu”, (**Doktora Tezi**, Marmara Üniversitesi SBE, 2012), s.32

¹²⁵ Manuel Castells, **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür 1.Cilt**, 2.Basım, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2005, s.481

kombinasyonudur ve bütünüyle gerçek kimliklerin yerini tutması düşünülmemelidir”¹²⁶. Bu görüşe göre, sanal dünyada bulunan kişinin fiziki bir varlığı yoktur. Sadece bu dünya içindeki sanal temsilinin kimliğinden söz edilebilir.

“Bilgisayar ortamında benin özellikleri, çeşitlidir. İletişimde bulunduğu kişi sayısı, yaptığı alışverişler, en çok girdiği siteler, forumlar, hareket tarzı daha sonra onu tanımlamak, ona dair bilgiler göndermek, ona daha uygun bir dijital uzantı oluşturmak için saklanmakta, işlenmekte, yeni bir benlik sunulmaktadır. Bunun farkında olarak dijital ortamda bir ben oluşturulabilir”¹²⁷. Burada üzerinde durulması gereken nokta oluşturulan kimliğin farkında olunması gerekliliğidir. Sanal dünyanın yönlendirmesiyle oluşturulacak kimlik, zaman içerisinde gerçek kimlik ile kişi arasında yabancılaşmaya neden olabilir. Kişi, saklanan bilgilerin şekillendirdiği kişi olmayabilir veya o kişiye dönüşebilir. Sanal dünyanın içinde sağlıklı bir şekilde var olmanın yolu, gerçek hayatta oluşturduğumuz kimlik kadar bu sanal kimliğin oluşumuna da özen göstermektir.

1.6.3 Avatar

Sanal dünya içinde oluşturulan her görsel temsil avatar olarak adlandırılmaktadır. Avatarın konumuz içindeki önemi, sanal dünya içindeki kimliğin avatar üzerinde inşa edilmesidir.

“Avatar esasen Hintçe bir kelimedir. İnsanın Nirvana’ya ulaşmadan önce sahip olacağı yüzleri, geçirdiği evreleri, aldığı biçimleri anlatan bir isimdir. İnternet üzerinde de kullanıcıların aldıkları biçim, yüzler, grafik imgeler avatar olarak görülmektedir”¹²⁸. Avatar denilince kastedilmek istenen şey, kişinin sanal dünya içinde yarattığı herhangi bir karakterdir. Bu karakter kişinin gerçek görüntüsüne ait bir resimde olabilir, içinde bulunulan dünyanın sunduğu karakter tiplerinden birine ait özelleştirilmiş bir form da olabilir. Her ikisi de sanal dünya içinde var olan birini temsil eder.

Avatarlar ilk olarak, Second Life adlı bilgisayar oyunu ile hayatımıza girmiştir. Second Life bir bilgisayar oyunu olarak satışa sunulmuşsa da, aslında içinde dahil

¹²⁶ Boz, **age**, s.31

¹²⁷ Bayram, **age**, s.18

¹²⁸ Age, s.16

olduğunda, etraflica düşünülmüş sosyal bir yaşamın içinde bulunulur. Gündelik hayatın içinde karşılaşılabilecek neredeyse her şeyin bir temsili bu dünyanın içinde de bulunmaktadır. İşe gitmek, gece dışarı çıkmak, yemek yemek, bahçeyle ilgilenmek gibi yüzlerce gerçek dünya eylemi, bu dünyada, kişiler tarafından belirlenen avatarlarca yapılmaktadır.

Avatarlar, kişiye özel olarak, kişi tarafından yaratılan görünümlerdir. Her kullanıcı hangi tipte, hangi cinsiyette, hangi saç ve göz renginde olacağına kendi karar verir ve ulaşmak istediği görüntüyü, içinde bulunacağı dünyada nasıl var olmak isteğine göre belirler. Sanal dünya içindeki temsili, o dünya içindeki dahil olacağı grupları ve iletişim kuracağı kişileri etkiler. Bu anlamda avatarlar, “kişiselleştirmeyi destekleyen ve öncelikli olarak sosyal etkileşim adına tasarlanmış şeylerdir”¹²⁹.

Sanal dünya kimliğinde olduğu gibi, avatarların, kişilerin kendini ne kadar temsil ettiği net değildir. Bunun yanında genel görüş, avatarların kişinin kendinden ziyade, olmak istenen kişi üzerinden yaratıldıkları yönündedir. Nicholas Yee, ‘The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage’ adlı kitabında, avatarların iki şekilde seçildiğini anlatır; kişinin idealize ettiği kimliğinin bir yansıması olarak ve yeni bir kimlik deneyimlemek amacıyla¹³⁰. Buradan yola çıkarak avatarların, kişinin kendisini temsil etmediği sonucuna varılabilir. Bununla beraber sanal dünyada yaratılan avatarların, “söylemsel pratikleri ve edimlerinde kişinin egosunun ve alter-egosunun izini sürmek mümkündür”¹³¹.

Yaratıcı kişinin izini sürebileceğimiz bir temsil olan avatarın, gerçek dünya üzerindeki etkisini bilgisayar oyunları üzerinden anlatmak mümkündür. Bilgisayar oyunlarındaki sanal dünya, içinde bulunduğumuz gerçeklikten çok farklı algılanmaz. Hatta zaman içerisinde kişinin sanal olduğunu bildiği ama gerçek kabul ederek/gerçeğe tercih ettiği bir dünyaya dönüşebilir. Sanal dünyanın içine hapsolmek gibi görünen bu

¹²⁹ F.Gregory Lastowka ve Dan Hunter, “The Laws of the Virtual Worlds”, [Electronic Version] *California Law Review*, 2004, Vol.92, No.1, (5 Ocak 2014), s.5

¹³⁰ http://en.wikipedia.org/wiki/Social_interaction_in_MMORPGs, (5 Ocak 2014)

¹³¹ Mutlu Binark, “Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu”, **Yeni Medya Çalışmaları**, Mutlu Binark (drl.), Ankara: Dipnot Yayıncılık, 2007, s.31

durum aslında belli kullanıcılar için yaşadığını hissetmek anlamına da gelebilir. Örneğin, yukarıda bahsi geçen Second Life adlı oyunda, fiziksel özürlü kullanıcıların oranı oldukça yüksek olduğu bilinmektedir. Engelli bireyler gerçek hayatlarında yürüyemez ya da koşamazlar. Ancak, bu dünyanın içindeyken yürümek ya da koşmak bir yana isterlerse uçabilirler. Bu da gerçek dünyada sahip olamayacağımız şeylere sanal dünyada sahip olabileceğimiz anlamına gelir ve avatarlar bu noktadan sonra kişinin kendisinden ayıramadığı bir gerçekliğe bürünür.

James Cameron'un Avatar filminde, bir insanın bilgisayar sistemi vasıtasıyla temsili bir bedende var olmasını izleriz. Gerçekte bu filmin kurgusu bilimle desteklenmektedir. “Düzinelerce psikolojik deney insanların bir avatar giyerek çok az zaman harcadıktan sonra değiştiklerini göstermiştir. Uzun bir avatar insanların güvenini artırır ve bu artış daha sonra fiziksel dünyada devam eder. Benzer şekilde, daha çekici bir avatar insanların sıcak ve sosyal olmalarını sağlar. Yaşlı bir avatar insanların paralarını çarçur etmemelerini söyler. Fiziksel olarak zinde olan bir avatar insanlara daha fazla spor yaptırır”¹³². Beden ve zihnin birleştiği noktada bunu anlamak kolaylaşmaktadır.

Avatarların bu kadar gerçek algılanması, beynin sanal tecrübelerle gerçek olanları birbirinden ayıramaması ile alakalıdır. İnsan beyni, bilgisayar vasıtasıyla oluşturulmuş karakterleri ve insani eylemleri birbirinden ayırmakta çoğu zaman yetersiz kalır¹³³. Basite indirgeyerek düşünecek olursak, bir elma ile bir elma resmi beynimiz için aynı görünmektedir. “Yapılan bir araştırmada, insanların bir sanal tasvirin bilgisayarın tersine bir insanla kontrol edildiğine inandıkları zaman farklı şekilde reaksiyonda bulunduğunu göstermiştir. Gerçekten, insanlar bir avatarla iletişim kurduklarına inandıkları zaman, psikolojik tepki ve davranışları gerçek bir insanla iletişim kurma şekline benzerdir”¹³⁴.

Avatarların gerçek olarak algılanmasının yanında, kullanıcıya tesir etme ve onu şekillendirme ihtimali de vardır. Kullanıcının, avatarına yüklediği anlamla doğru orantılı olarak kurduğu bağ, zaman içinde kendi karakterini, yarattığı karakterine

¹³² Jim Blascovich ve Jeremy Bailenson, **Infinite Reality**, New York: Harper Collins Yayıncılık, 2011,s.4

¹³³ Age, s.7

¹³⁴ Fox ve Diğerleri, s.98

dönüştürmesiyle sonuçlanabilir. Bilimsel literatürde Proteus Etkisi olarak adlandırılan bu durum, avatarların, gerçek dünyaya düşünülenden daha fazla etki ettiği anlamına gelmektedir.

Bir kişinin kendi eliyle yarattığı karakteri, gündelik yaşamın gerçekliği içindeki kendi karakterine tercih etmesi, sanal dünyanın -bir anlamda- herkese eşit uzaklıkta durmasından kaynaklanıyor. Sanal dünyanın içindeyken boyun, kilonun, yaşın, cinsiyetin, bu ve benzeri faktörlerin görünmez oluşu, gerçek hayatta kişinin motivasyonunu düşüren etkenlerin çoğunu ortadan kaldırmış oluyor. Eşit şartlarda yarışma duygusu, kişinin, gündelik gerçekliğinde yaşadığı manevi tatminsizliklerin bertaraf edilmesini sağlıyor.

Avatarlar bugün, bilgisayar oyunları ve sosyal ağlarla hayatımıza dahil olmuş durumdadır. Sosyal ağlarla adapte olduğumuz ve adeta hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelen sanal iletişimin, zaman içinde avatarlar üzerinden yeni formlar kazanacağı öngörülmektedir¹³⁵.

1.6.4 Sanal Topluluklar / Cemaatler

İnternetin hayatımızda önemli bir yer teşkil etmeye başladığı zamandan beri, insanlar -aynı gerçek hayatlarında yaptıkları gibi- sanal dünya içinde yalnız olmamanın ve başkalarıyla bir arada olmanın yollarını aramıştır. Bugün, bulunduğumuz her ortamda, gördüğümüz insanların çok büyük bir çoğunluğunun gün içindeki zamanlarını sosyal paylaşım ağlarında geçiriyor olması işte bu ihtiyacın bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Dünyanın her yerinden, çok çeşitli pek çok insan, her an bir başkasıyla görüşmekte, hakkında bir şeyler öğrenmekte ve arkadaş listesini geliştirmektedir. İnsanoğlu doğası gereği *bir arada* olmayı sevmektedir. Gerçek veya sanal olarak...

“Sanal topluluk olgusunun temelini teşkil eden topluluk olgusunun sosyoloji yazınında önemli bir yeri vardır. (...) Sosyolojide topluluk olma durumu onaylanan, paylaşılan, yüceltilen paylaşma eylemiyle ve paylaşılan şeye saygı duymak için açık ya

¹³⁵ Blascovich ve Bailenson, "Virtual Reality and Social Networks Will Be a Powerful Combination", (3 Ağustos 2013).

da varsayılan bir duruşla yüceltilendir”¹³⁶. Cemaat ise, “cemaatin üyelerinin ortaklaşa paylaştıkları bir şeye, genellikle ortak bir kimlik duygusuna dayanan, özel olarak oluşturulmuş bir toplumsal ilişkiler bütünü için kullanılmaktadır”¹³⁷.

Paylaşmak ve ortak bir amaç için hareket etmek sanal toplulukların özünü oluşturmaktadır. Bu anlamda sanal dünya içindeki birlikteliğin temel olarak gerçek dünya topluluk ve cemaatlerinden bir farkı yoktur. Topluluk ve cemaat kavramları, sanal olarak düşünüldüğünde aynı yere işaret etmektedir. Literatürdeki kullanımı gereği, çalışmada sanal topluluk (virtual community) kavramı kullanılacaktır.

Yeni medyanın doğası gereği, sanal dünya içindeki bu birlik “hareketsiz toplumsallaşmadır, diğer bir deyişle, kullanıcının sanal uzamdaki toplumsal ilişkilerini gerçek yaşamdan bildiği ve güvenilir bulduğu toplumsal ağlar üzerinden yeniden kurması veya geliştirmesidir”¹³⁸. Bireyler önce evlerine kapanıp bilgisayar başında vakit geçirmeye başlamış, daha sonra bilgisayar ağı üzerinden kendine yeni bir sosyal dünya kurmuştur. Bir tür yeniden kabileleşme yaşandığı söylenebilir.

“İnternet sosyoljisinin önde gelen ampirik araştırmacılarından Barry Wellman ile çalışma arkadaşları, internette sanal toplulukların oluşumu hakkındaki temel bulgularını 1996-1999 döneminde bir dizi makalede incelemiştir. Wellman’ın dikkat çektiği kilit nokta, sanal toplulukların fiziksel topluluklara karşıt olmadığıdır: belli kuralları ve dinamikleri olan, başka topluluk biçimleriyle etkileşim içinde olan, farklı topluluk biçimleridir”¹³⁹. Sanal topluluklar aslında, sanal bir dünyanın içinde var olması dışında, alışık olduğumuz topluluk kavramından pek te farkı olmayan bir yapıya sahiptir.

Sanal bir topluluk, “internet veya işbirliği içindeki diğer ağlar üzerinde aynı duygu, fikir ve merakları paylaşan insanların oluşturduğu topluluktur. Terimi ilk olarak kullanan, aynı zamanda *The Well* isimli ilk internet topluluklarından birini de yaratan

¹³⁶ Batı, **age**, s.14-15

¹³⁷ Özgül Dağlı, Bir İletişim Biçimi Olarak Reklam ve Dijital Oyunlar İlişkisi: Görsel Retorik ve Söylem Analizi Çerçevesinde Değerlendirme”, Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Ed.), **Dijital Oyunlar** içinde (35-62), İstanbul: Derin Yayınları, 2011, s.51

¹³⁸ Binark, “Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu, s.23

¹³⁹ Castells, **age**, s.477

Howard Rheingold'dur"¹⁴⁰. Rheingold, "The Virtual Community: Finding Connection in a Computerized World" adlı çalışmasında sanal toplulukları; yeterli sayıda insanın, insani duygularla, siber alanda kişilerarası ilişkiler kurmak üzere, elektronik ortamda kamusal tartışmalara yeterince uzun bir süre katılmasıyla ağda oluşan toplumsal kümelenmeler şeklinde tanımlamaktadır"¹⁴¹.

Manuel Castells, Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür adlı kitabında sanal toplulukları şöyle tanımlar¹⁴²:

"Sanal topluluklar, topluluklardır ama fiziksel değildirler, fiziksel toplulukların izlediği etkileşim ve iletişim kalıplarını izlemezler. Ancak gerçekdışı değildirler, farklı bir gerçeklik düzleminde işlerler. Çoğu, zayıf bağlara dayanan, son derece çeşitlenmiş ve uzmanlaşmış, sağlam bir etkileşimin dinamikleriyle karşılıklılık ve destek üretebilen kişisel sosyal ağlardır. Başka yaşam biçimlerinin taklidi değildirler, kendi dinamikleri vardır: Ağ, Ağ'dır. Bu ağlar düşük maliyete mesafeleri aşarlar; genelde eşzamanlı olmayan bir doğaları vardır; kitle iletişiminin hızlı yayılmasını, kişisel iletişimin nüfuzuyla birleştirirler; kısmi toplulukları çoğul üyeliğe açarlar. Ayrıca başka sosyalleşme biçimlerinden yalıtılmış değildirler. Sosyalleşmenin özelleştirilmesi, yani bireyin etrafında sosyal ağlar kurulması, hem fiziksel hem de bilgisayara dayalı olarak kişisel toplulukların gelişimi yönündeki eğilimi güçlendirirler. Sanal bağlar, bağları giderek uzamsal olarak dağıldığından çok sınırlı sosyal hayatlar yaşayacak olan insanlara toplumsal bağlar kurma fırsatı tanır."

Bu tanımdan yola çıkarak sanal toplulukların, internetin doğası gereği, kendine dijital bir form yaratmış ve sanal dünya kurallarına bağlı kalan, bununla beraber, kullanıcısının gerçek dünyadan olması nedeniyle, fiziki dünya kurallarını kendine göre dönüştüren topluluklar olduğu söylenebilir.

Sanal topluluklar, içinde bulundukları yapı gereği, kullanıcılara farklı bir birliktelik deneyimi yaşatmaktadır. "Siber uzam birçok insana ilişkilerinde çevrimdışı

¹⁴⁰ Çınlar, **age**, s.78

¹⁴¹ Dağlı, **age**, s.51

¹⁴² Castells, **age**, s.87

hayatta olmayan bir rahatlık sunmaktadır. Daha kalıcı ve derin arkadaşlıklar kurulmakta dolayısıyla insanlar, zorunluluklar dışındaki zamanlarını sanal topluluklarda geçirmektedirler. Bu, sahip olunan zamanı sanal dünya içinde harcamayı tercih etmek demektir.

Ortak bir amaç uğruna pek çok kişiyle beraber çalışabilmek, yargılanma kaygısı olmadan fikrini paylaşabilmek, gerçek hayatında görünmez iken sanal dünyada görünür olmak kullanıcıların, fiziksel dünyadaki karakterine de olumlu etki yaratmaktadır. Yapılan araştırmalarda, bunu destekler biçimde, sanal dünyadaki sosyalleşmenin, gerçek yaşamdaki sosyal ilişkiler üzerinde zararlı bir etkisi olmadığı bulunmuştur. Sanal arkadaşlıklar kurmak ve çevrimiçi topluluklara katılmanın, mevcut sosyal yaşantıyı tamamlayıcı etki gösterdiği ortaya çıkmıştır¹⁴³.

Bununla beraber erişim ve dil problemi, sanal toplulukların adaletsiz yönünü göstermektedir. İnternetin, dünyadaki herkesin ulaşamadığı bir sistem olması ve geçerli dil olarak İngilizce konuşulması, internet erişimine sahip olmayan ve İngilizce bilmeyen kişilerin bu dünyadan uzak kalmasına sebep olmakta ve bu durum, bu kişilerin dışlanması anlamına gelmektedir.

Bilgisayar oyunlarındaki sanal topluluklar hakkında da bilgi vermek gerekirse, temel olarak sanal topluluklardan bir farkı olmadığı söylenebilir. Diğer sanal topluluklardan ayrıldığı nokta, birliktelik duygusunun en yoğun haliyle yaşanıyor olmasıdır. MMORPG’lerde bir topluluğa dahil olmak için oldukça fazla çaba sarf edilmektedir. Bir araştırmaya göre çok oyunculu oyun oynayan kişilerin %80’i bir klanla katılmayı tercih etmiştir¹⁴⁴.

Oyun dünyasında *klan* kavramının anlamı büyüktür. Klan, sanal bir dünya içinde, avatarları vasıtasıyla beraber oyun oynayan, eş zamanlı iletişim kuran, ortak bir amaç uğruna birlikte hareket eden insan grubudur. Çoğunlukla beraber oyun oynamak

¹⁴³ Ralph Schroeder, “Social Life in Virtual Worlds: Structure and Interaction in Multi-User Virtual Reality Technology”, [Electronic Version] *Communications & Strategies*, 1999, No.33, (25 Şubat 2014), s.140

¹⁴⁴ Dustin Lamar Redmond, “The Effect of Video Games on Family Communication and Interaction”, (Yayınlanmamış Doktora Tezi, Iowa State Üniversitesi, 2010), s.77

isteyen birkaç arkadaşın kurmasıyla oluşur ancak, zaman içinde kemikleşen ve dünya çapında rekabete sebep olan başarılar yakalayan bir gruba da dönüşebilir.

Steinkuehler ve Williams’a göre çok oyunculu, çevrimiçi bilgisayar oyunları oynamak, stres atma amacıyla bir kafeye gitmek gibidir, yani öncelikli amaç sosyal etkileşimdir¹⁴⁵. Bu sosyalleşme isteğini karşılama amacıyla Diablo 3 adlı oyunun geliştiricileri şöyle bir yola başvurmuşlardır: oyun normalde bir MMORPG’dir ancak, oyuncu, o an, birlikte oynayabileceği kimse bulamazsa oyunun içinden bir *sanal arkadaş* kiralayabilmektedir. Etkileşim, oyunun bu *arkadaşa* tanımladığı ifadelerle sınırlıdır ama oyuncunun ekranında kendi avatarı hariç birini görüyor, onunla beraber savaşıyor olması, *birlikte olma* duygusunu tatmin etmektedir.

“MMORPG oyuncularının yaş dağılımlarındaki ve yaşam şartlarındaki esneklik, sanal dünyanın artık toplumun her kesiminde bulunan bireylerle kurulabilen bir topluluk yarattığını göstermektedir”¹⁴⁶. “Oyuncuların birlikte ortak hedefe karşı mücadele etmeleri ya da belli kuralları ve uzlaşımları yaratabilmek için bir araya gelmeleri, sanal uzamdaki oyun kültüründe Michel Maffesoli’nin deyişiyle, yeni bir tür kabileciliğin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu tür sanal uzamda kurulan klan yapılanmalarında, lider ve onun yardımcılarının, sıradan üye oyuncuların oyunun temel hedefine daha kolay ve disipline bir şekilde ulaşmalarının sağlayacak bir takım stratejiler geliştirmekte olduğu, adeta sanal bir örgüt kültürü yarattıkları görülmektedir. (...) Sanal uzamda imgenmiş ve kurulmuş bir aidiyet tasarımı ve kimlik paylaşımı çerçevesinde oyuncular bir araya gelerek oyun oynamakta, toplumsal ilişkiye girmektedirler”¹⁴⁷.

1.7 Sanal Dünya (Oyun)

Howard Rhiengold, MMORPG oyunlarının atası sayılan MUD’lar için “sanal toplulukların ilk etkilerinin incelenmesinde yaşayan laboratuvarlardır. Sihrin gerçek, kimliğin akışkan olduğu siber uzamın vahşi yanına hoş geldiniz”¹⁴⁸ demiştir. Çok

¹⁴⁵ Age, s.13

¹⁴⁶ Levent Eldeniz ve Nuri Sertaç Sırma, “Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Kültürel Etkileri”, Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Ed.), **Dijital Oyunlar** içinde (199-218), İstanbul: Derin Yayınları, 2011, s.215

¹⁴⁷ Binark, Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu, s.30

¹⁴⁸ Soyseçkin, **age**, s.255

oyunculu, çevrimiçi devasa oyunlar, ilk örneklerinden itibaren insanı yansıtan, insanı içine alan bir yapıda olmuşlardır. Sanal dünyayı ilk defa konu eden ve *Neuromancer* adlı kitabında kullanan William Gibson ise sanal dünyayı, “her ülkedeki milyarlarca yasal operatör tarafından deneyimlenen rızai bir halüsilasyondur”¹⁴⁹ şeklinde tanımlamıştır.

Sanal dünya, gerçekten kaçmak ya da onu bulmak, eğlenceli vakit geçirmek, zaman geçirmek veya sosyalleşmek gibi pek çok nedenle içinde bulunulmak istenen alternatif bir dünyadır. Bu kadar tercih edilmesi ve her şeklini deneyimlemek için milyonlarca insanda istek uyandırması, çağımızın getirisi olduğu kadar gerekliliği/alışkanlığı haline de gelmiştir. Sanal dünyada her gün, milyonlarca insan, arkadaşlıklar kurarak, paylaşarak, bakarak, gruplara dahil olarak, izleyerek ve oynayarak bu dünyayı deneyimliyor. Bazıları için bu deneyimleme, yaşam tarzı haline geliyor. Öyle ki Kuzey Kore’de *Lineage* adlı oyun, televizyondan daha popülerdir¹⁵⁰. Bu, sanal dünyanın her geçen gün ne kadar hayatlarımıza dahil olduğuna ve belki de yerine geçmek için geliştiğine dair bizlere fikir veriyor.

Günümüz şartlarında yetişen bir birey, doğduğu andan itibaren sanallıkla kuşatılarak yaşamını sürdürür. Bu sanallık, önceki kuşaklarda görünmeyen bir hayatı anlamlandırma şekli yaratmaktadır. Hayal dünyasını gerçeğe tercih eden, yarattığı sanal dünyaya kendini daha çok ait hisseden bir nesil yetişmektedir. Bu nesil, hem sanal dünyada var olmayı istemekte hem de gerçek dünyada -kendilerine yer bulamadıkları halde- bulunmak zorunda kalmaktadır ve hem orada hem burada olmak onları birer mülksüze çevirmektedir.

“Son yıllarda, hedef kitlesi giderek genişleyen fantastik-bilimkurgu yayınlar, bunlardan ilham alınarak çekilen sinema yapımları, anlatılan hikayeyi her tür ortamda devam ettirebilmek için izleyicisine sunulan ürün ve objeler, interaktif katılıma olanak sağlayan dijital oyunlar ve tamamen bir masa etrafında bambaşka bir alternatif dünya yaratma temeline kurulmuş olan Fantastik Rol Yapma (FRP) oyunları, bütün bu mülksüzlerin kendilerini ait hissedebilecek ve oldukları gibi ifade edebilecek alternatif

¹⁴⁹ Age, s.252

¹⁵⁰ F.Gregory Lastowka ve Dan Hunter, “The Laws of the Virtual Worlds”, [Electronic Version] *California Law Review*, 2004, Vol.92, No.1, (5 Ocak 2014), s.3

dünyaları yaratmalarına olanak sağlamaktadır”¹⁵¹. Katılımcılar, bu dünyalara dair her ögeyi sahiplenerek gündelik yaşantılarına katmaktadırlar. Bu yolla sonsuz hayal alemlerini, kendi hayal dünyalarına kaynak yapmaktadırlar.

Alternatif dünya deneyiminin en iyi yaşandığı yer bilgisayar oyunlarıdır. “Etkileşim, yerine koyma, aidiyet, kimlik gibi çoğu sosyoloji kökenli kelimeler, bilgisayar oyunları için anahtar kelimelerdir. İzleyicinin edilgen olduğu -sadece izlediği sinema, TV gibi- formatların aksine, oyuncunun karakteri canlandığı, “o” mekanda ve uzamda yaşadığı bilgisayar oyunları, başka bir semantiği ifade etmektedir”¹⁵². Sosyal ağlardaki gibi bir sanal dünyayı algılama biçiminden ziyade, bilgisayar oyunlarında kullanıcılar, yarattıkları karakter üzerinden bu dünyayı deneyimlemektedir.

Sanal oyun dünyasının bir tanımını yapmak gerekirse, bu dünyayı, devasa, çok katılımcılı, çevrimiçi, gerçek dünyanın kurallarının bazılarını olduğu gibi uygulayan (yerçekimi, coğrafi yapı, gerçek zamanlı eylem ve hareketler gibi...), eş zamanlı, insanların sürekli katılımcı olduğu, kullanıcı ayrıldığı zaman da yaşamaya devam eden, avatarlarla temsil edilen, içinde bulunmak için zaman ve para harcanması gereken, bilgisayar aracılığıyla bağlanması mümkün olan yerler olarak tanımlamak mümkündür.

Sherry ve Lucas tarafından 2003’te yapılan bir araştırmada, bir kullanıcının sanal oyun dünyasını deneyimleme sebepleri şu şekilde sıralanmıştır¹⁵³:

- Rekabet: Oyunun içinde en iyi olmayı istemek.
- Meydan okumak: Başka bir kullanıcıyı oyuna ya da yarışılan şeye karşı dolduruşa getirmek.
- Sosyal etkileşim: Sosyal bir tecrübe kazanmak, başkalarıyla bir şeyler paylaşmak.
- Oyalanma: Boş vakti değerlendirme.

¹⁵¹ Güngör, **age**, s.103

¹⁵² Uğur Batı, “Sekizinci Sanatın İnşası: Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üstgerçeklik, Kimlik Ve Olağan Şiddet”, s.5

¹⁵³ Kristen Lucas ve John L. Sherry, “Sex Differences In Video Game Play: A Communication-Based Explanation”, [Electronic Version] *Communication Research*, 2004, Vol.31, No.5, (14 Mayıs 2014), s.503

- Fantezi: Gerçek hayatta yapılması mümkün olmayan şeyleri (örneğin; uçmak) deneyimlemek.
- Uyarılma: Oyunun yarattığı heyecanı yaşamak.

Bunlarla beraber sanal oyun dünyasının deneyimlenme isteğine dair birkaç nedenden daha bahsetmek mümkündür. Bunlardan ilki kahraman olma isteğidir. Bilgisayar oyunlarında herkes istediği karaktere bürünebilmekte ve kahraman olabilmektedir. Ruhsal benliğini sanal dünyaya transfer eden birey, yaşadığı zamansızlık hissi de eklenince, fiziki gerçeklikten uzaklaşmakta, yeni bir gerçekliği tecrübe etmektedir. Bu gerçeklik hissi ve kahraman olma isteği, oyunun içinde, oyuncuların içsel tatmin arayışlarına bir cevap bulmalarıyla sonuçlanmaktadır.

Başka bir neden, Marshall Mc Luhan'ın görüşlerinden yola çıkarak, görsel bağlanma ile alakalıdır. Mc Luhan, "TV görüntüsü, alıcıya saniyede üç milyon nokta sunar. İzleyici her seferinde bu noktaların elli-altmış tanesini alır, görüntüyü bunlarla kuracaktır" diyerek, TV'nin açıklığının düşük olmasından dolayı izleyicilerin görüntüdeki boşlukları doldurması gerektiğini, böylece izlemeyle duygusal bakımdan daha fazla haşır neşir olacağını savunur¹⁵⁴. Bilgisayar ekranının, TV ile aynı görsel çalışma prensibine sahip olduğu düşünülecek olursa, bilgisayar başındaki birinin, doldurulması gereken bu boşlukları, aynı şekilde, kendi kendine doldurduğunu ve bunun da görüntü ile aralarında bir bağ oluşmasına neden olduğunu söyleyebiliriz.

Sanal dünyayı deneyimleme ve hatta gerçek dünyaya tercih etme nedenlerinden biri eşitlikçi yapısıdır. Sanal dünyadayken, aynı anda dünyayı paylaştığımız kimselerin, gerçek hayatta kim olduğunu, nasıl görüldüğünü, nasıl biri olduğunu bilmeyiz. Güzel, çirkin, zengin, fakir yoktur, bu dünyada herkes yaşama eşit başlar ve sarf edilen emeğin karşılığı her zaman alınır. Gerçek hayatta sanal dünyadaki kimliğinden daha iyi ya da daha kötü olsan da, burada sadece o karakterle kazandığın özelliklerden ibaretsindir ve başkaları da seni bu şekilde tanırlar. Bu da yargılama, aşağı görme, ezme veya ezilme gibi gerçek dünyada deneyimlediğimiz duygu ve ruh halleriyle burada karşılaşmadığımız anlamına gelir. Fiziki toplum gözünde var olan kusurlar burada

¹⁵⁴ Castells, *age*, s.445

görünmezdir. Gerçek hayatta fiziksel ve manevi kusurları olan insanların, bu oyunda kazandıkları başarı ile saygı görmeleri ve sanal toplumda yer edinmeleri mümkündür.

Sanal oyun dünyasını deneyimleme sebeplerine verilecek bir başka örnek ise psikoloji alanındandır. “Psikoloji bilimine göre sanal dünyalar, insanların gerçek hayatta tecrübe edemediği kendi karakterleri ile ilgili şeyler öğrenmelerine olanak sağlıyor. Bu dünya insanlara, sosyal kurallardan muaf, gerçek hayatta var olan aile baskısı ve beklentilerinden uzak olmayı sağlıyor. Avatar kimliği deneyimleri, gerçek hayattan kaçış deneyimleri gibi olabiliyor”¹⁵⁵.

Bu noktada gerçek hayatı sanal dünya üzerinden deneyimlemek ile alakalı birkaç şey söylemek gerekiyor. Oyunun, oynayan tarafından ne kadar gerçek olarak algılandığı son derece göreceli bir durumdur. Bununla beraber, bu deneyimlerin gerçek olmadığını söylemek te imkansızdır. “Johan Huizinga, oyun oynayan insanı *ludens* olarak tanımlar. (...) Ludoloji, dijital oyunları inceleyen bir araştırma alanıdır. Latince ludus kelimesinden gelir ve *ciddi olmayan, gibi yapma* anlamları taşır”¹⁵⁶. Buna göre, “insanlar gündelik yaşantısını ve hayatı oynayarak tanır. Oyunlarla gerçeğin yansımalarını yaşamakta ve hayata karşı stratejiler geliştirmektedir”¹⁵⁷ der.

“İnternet ve ağ bağlantılı sanal ortamlar aynı zamanda makro düzeydeki davranışları toplum düzeyinde inceleme olanağı sunmaktadır. Ekonomi, hukukun rolü, görev odaklı sosyal ağlar ve sanal topluluklar içinde demokratik süreçlerin potansiyeliyle ilgili bazı araştırmalar yapılmıştır”¹⁵⁸. Bu da gerçek dünyanın oyun dünyasını bir laboratuvar gibi kullanabileceğini ve gerçek yaşama dair şeyleri burada gözlemleyebildiğini gösterir.

Sanal dünyanın gerçek dünya tarafından kullanılmasına verilecek en iyi örnekler Second Life adlı oyunun kullanıma şekliyle ilgilidir. “ARCI isimli bir İngiliz sivil toplum örgütü, cinsel tacize maruz kalan çocukları rehabilite etmek amacıyla bu oyunu kullanmaktadır. Ayrıca, ABD’de Mattapan adında bir bakım merkezi Otistik ve

¹⁵⁵ Virtual World, http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_world, (5 Ocak 2014)

¹⁵⁶ Karahisar, Tüba, “Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu”, **Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı**, Sakarya: Sakarya Üniversitesi, 21-23 Kasım 2013, s.108

¹⁵⁷ Age, s.108

¹⁵⁸ Fox ve Diğerleri, **age**, s.107

Asperger Sendromu olan hastaları, oyunun içinde Brigadoon adlı bir ada satın alarak, hastalarının gerçek dünyada yapamadıkları aktiviteleri gerçekleştirmelerini sağlamıştır”¹⁵⁹.

Görüldüğü gibi sanal oyun dünyası, aslında gerçek yaşamı destekleyen ve onu tamamlayabilecek öğeler içeren bir ortamdır. Sınırlı bir biçimde de olsa gerçeğin deneyimlenebildiği bir simülasyon evrenidir. Var olmadığını iddia etmenin imkansız olduğu, gerçekliğini kabul etmek için somut bir veri sunamadığımız, içinde bulunduğca bizi değiştiren, yalnızca kendi içimizde gerçekliğini doğrulamanın mümkün olduğu bir evren.

Bu evreni deneyimleyen kişiler hakkında da birkaç şey söylemek gerekir. Richard Bartle yaptığı çalışmalar sonucu sanal oyun dünyası içinde dört oyuncu tipi belirlemiştir. Bunlar başarı odaklılar, kaşifler, sosyalleşmeciler ve katillerdir¹⁶⁰. Başarı odaklılar, kendilerini oyun odaklı amaçlara adayan ve onları kazanana kadar uğraşanlardır. Oyunun verdiği görevleri yapmak ve oyun içinde yükselme amacıyla bu dünyada var olurlar. Kaşifler, oyunun, bir oyun olarak verdiğinden fazlasını ararlar. Yeni ne deneyimleyebilirim sorusunun cevabını bulmak için buradadırlar. Sosyalleşmeciler, oyunun iletişim imkanını sosyalleşmek için kullanırlar. Aynı bir kafeye gidip arkadaşlarıyla vakit geçirir gibi burada vakit geçirirler. Katiller ise, oyunun sunduğu imkanları ve oyun içindeki araçları, başkalarını rahatsız etmek ve onlar üstünde baskı kurmak için kullanırlar. Burada, oyuncunun tatmin etmek istediği egosu ön plandadır.

Bilgisayar oyun dünyası kullanıcıları için genel kanı, gençlerin ve vasıfsız kimselerin burada bulunmayı tercih ettikleri yönündedir ancak araştırmalar bunun aksini söylemektedir. “Nicholas Yee’nin yaklaşık 30.000 benzersiz kullanıcı üzerinde yaptığı anket çalışması sonucunda MMORPG oynayan kullanıcıların sadece %25’inin 18-22 yaş arası kullanıcılardan oluştuğu saptanmıştır. Birçok MMMORPG oyuncusu iyi bir iş geçmişine ve aileye sahiptir. Yee’nin araştırmasına katılan katılımcıların %50’si tam

¹⁵⁹ Eldeniz ve Sırma, **age**, s.209

¹⁶⁰ Joël Billieux ve Diğerleri, “Why Do You Play World Of Warcraft? An In-Depth Exploration of Self-Reported Motivations to Play Online and in-Game Behaviours in The Virtual World of Azeroth” [Electronic Version] *Computers in Human Behavior*, 2013, Vol.29, No.1, (25 Şubat 2014), s.104

zamanlı bir işe sahipken, %36'sının evli ve %22'sinin de çocuk sahibi olduğu anlaşılmıştır¹⁶¹. Bu sonuçlar, bu oyunu oynayan kimselerin gerçek hayatta farklı yaşam şekillerine sahip olduğu, bunula beraber, bu dünya içinde aynı şeyi deneyimlemek için bulunduğu anlamına gelir. Bu dünya, kullanıcıları tarafından bir boş vakit eğlencesinden ziyade bir alternatif yaşam olarak deneyimlendiğinden, içinde çok çeşitli kimlik ve hayatlara rastlamak mümkündür.

Sanal dünya olarak bilgisayar oyunlarının, kullanıcıların fiziksel dünyadaki yaşamlarının üzerindeki etkisine bakacak olursak; yapılan bazı çalışmalar bilgisayar oyunlarının kullanıcılar üstünde olumlu etkiler yarattığını ortaya koymuştur. “Ohio State Üniversitesi’ne göre oyunları çok oyuncu modunda oynamak, işbirliği becerisini artırıyor. Oyunlar ayrıca depresyonu da engelliyor. Rochester Üniversitesi’nin yaptığı araştırmaya göre ise, sık oyun oynayan kişilerde öğrenme, dikkat, karar verme, yaratıcılık gibi bilişsel fonksiyonların geliştiğini ortaya koymuştur. Texas Üniversitesi’nde yapılan bir araştırmaya göre ise, düzenli oyun oynayan gençlerin, robotik cerrahi uygulamalarını kullanmada doktorlardan bile daha başarılı performans sergilediği belirtildi. Bu durumun sebebinin ise oyunların el göz koordinasyonunu ve refleksleri ciddi ölçüde geliştirmesi olduğu belirlenmiştir¹⁶². Cerrahi alanındaki doktorların, ameliyatlara girmeden önce Play Station oynayarak alıştırma yaptıkları ise bilinen bir gerçektir.

1.7.1 Sanal Dünyada İletişim

Sanal dünyada iletişim denildiği zaman aslında, gerçek hayattan bildiğimiz iletişimin sınırlarının dışına çok fazla çıkmadan bir tanım yapabiliriz. İletişim, bildiğimiz iletişimdir. İletişim süreci aynı şekilde işler. Onu sanal yapan, iletişim kurulan ortam ve aracın farkıdır. Bu fark iletişimin, içerik ve şekli üzerinde etkili olmakla beraber, yeni bir form kazanmasına neden olmaktadır.

Bilgisayar üzerinden kurulan iletişim, kişiye, istediği kimlikle, istediği içerikte veya istediği zaman iletişim kurma şansı tanıyor. Bu durum, bu iletişim tarzını geleneksel iletişim biçiminden farklı kılıyor mu sorusunun yanıtı zamanla ve tecrübe

¹⁶¹ Eldeniz ve Sırma, **age**, s.212

¹⁶² Artanç Savaş, “Bilgisayar Oyunları: Melek mi Şeytan mı?”, **Sabah**, 9 Şubat 2013, s.8

ettikçe daha netleşecektir. “Bazı uzmanlara göre, bilgisayarlı iletişim, özellikle de e-posta yazılı iletişimin intikamı, tipografik zihnin geri dönüşünü, kurulmuş, akılcı söylemin dirilişi anlamına geliyor. Diğerlerine göre ise tersine, iletişim aracının gayri resmiği, kendiliğindenliği ve kimliksizliği, elektronik bir metinle ifade edilen yeni bir sözellik biçimini teşvik ediyor. Elektronik postayı, gerçek zamanda eşzamanlı sohbet biçiminde gerçekleşen gayri resmi, kurulmamış bir yazma edimi olarak düşünecek olursak, daha önce insan zihninin farklı bölgelerinde birbirlerinden ayrı olan iletişim biçimlerini birbiriyle kaynaştıran yeni bir iletişim aracının ortaya çıktığı öngörüsünde bulunabiliriz”¹⁶³. E-posta gibi, eşzamanlı iletişime olanak sağlayan sesli ve görüntülü görüşme uygulamaları ve konuşma pencereleri, bu yeni iletişim biçiminin özelliklerini deneyimleyebileceğimiz araçlardır.

Sanal dünyadaki iletişimin tercih edilme nedenleri iletişimde kolaylık sağlaması, ucuz, uzun süre ve birçok kişiyle aynı anda iletişim olanağı sunması ve sosyal ortam sunmasıdır¹⁶⁴. İletişimde kolaylık sağlar çünkü; aradaki mesafe kişiye yakınlık kurma şansı verir. Yüz yüze iletişimde yaşanabilecek çekinceler ortadan kalkar. Normal yaşamında iletişim kurmakta güçlük çeken bir kişi, bu ortamda söylemek istediklerini rahatça söyleyebilir. Bu, kişinin sosyal yönünü geliştirebilir, dışa dönüklüğünü artırabilir. Bu rahatlık aynı zamanda, herkesin, her istediğini, her an söyleyebilmesi anlamına geldiğinden, bazı durumlarda ters etki gösterebilir ve istenmeyen bilgi paylaşımlarına da neden olabilir.

Ucuz, uzun süre ve birçok kişiyle aynı anda iletişim olanağı sunar çünkü; aynı anda 20 kişiye bir mesajı iletmenin en iyi kısa ve zahmetsiz yolu bilgisayar aracılığıyla mümkündür. Herkesi tek tek aramak veya görüşmek, hem zaman kaybı hem de maddi kayıp anlamına gelir. Oysa bilgisayar üzerinden iki dakika içinde, ücretsiz olarak herkese ulaşmak mümkündür.

Sosyal ortam sunar çünkü; maddi veya manevi sebeplerden gündelik yaşamında sosyalleşmeyi başaramayan kimseler için sanal dünya bir kurtarıcı niteliğindedir. Kişinin kendini sanal sosyal ortama adapte etmesi daha kolaydır. Olağan bir sosyal

¹⁶³ Castells, **age**, s.483

¹⁶⁴ Emine Bayram Topdal, “Oyun Açlığını Gidermenin Yolu Olarak İnternet”, [Electronic Version] *Milli Eğitim Dergisi*, 2008, No.180, (5 Ocak 2014), s.355

yaşamı olan bireyler için de kolaylık sağlar. Fiziki dünyada var olan arkadaşlıklar, sanal dünyada, etkileşim sonucu artar ve yayılır. Bu da sosyal çevrenin genişlemesi anlamına gelir.

Günümüz insanının aralıksız olarak deneyimlediği bu yeni iletişim formu sanallık kültürünün bir sonucu ve aynı anda temelidir. Sanal dünya deneyimleri arttıkça mı iletişimin formu değişiyor yoksa, iletişim sanal ortamlara kaydıkça mı sanallık kültürü yayılıyor net değildir. “Kültürler, iletişim süreçlerinden oluşur. Bütün iletişim biçimleri de, Roland Barthers’ın ve Jean Baudrillard’ın bize yıllar önce öğrettiği gibi, göstergelerin üretimi ve tüketimine dayalıdır. Bu yüzden gerçeklik ile sembolik temsil arasında bir ayrım yoktur. Bütün toplumlarda, insanoğlu bir sembolik ortam içinde var olmuş, bir sembolik ortam aracılığıyla hareket etmiştir. Dolayısıyla tipografik iletişimden çok duyulu iletişime de bütün iletişim biçimlerinin elektronik olarak bütünleşmesi etrafında örgütlenen yeni iletişim sisteminin tarihsel özgüllüğü, sanal gerçekliği başlatması değil, gerçek sanallığı inşa etmesidir”¹⁶⁵. İnşa edilmek istenen sanallık, her şeyden önce iletişimi etkilemiştir.

Sanallık kültürünün iletişim üzerindeki etkisi başlarda asosyalleşme ve kendi kendiliğın artması şeklinde kendini göstermiştir. Ancak bugün, iletişim teknolojilerinin geldiği noktada sanal iletişim, yüz yüze iletişimden ayırt edilemeyecek imkanlar sunmaktadır. İletişim sürecinin öğeleri üzerinden bu değerlendirmeyi yapacak olursak; kaynak, alıcı, mesaj, geribildirim, kodlama-kod açma, kanal, gürültü, ortam öğelerinin hepsini bu süreçte bulmak mümkündür. Bir görüntülü görüşme uygulaması üzerinden (örn; Skype) bir görüşme yaptığımızı varsayalım. Aynı ortamda bulunmama haricinde bu iletişimin, yüz yüze iletişimden bir farkı yoktur. Bilgisayar aracılığıyla yapılan iletişime atfedilen en büyük eksik, konuşulan kişinin beden dili ve ses tonu gibi bileşenlerin eksik olmasıydı. Gelişen teknolojiler, her geçen gün eksikleri tamamlamak için çalışmaktadır.

Yüz yüze iletişimden farkı neredeyse olmayan bu iletişim formunun gerçek olmadığını iddia etmek mümkün değildir. Bu form, gerçeğin iyi bir simülasyonudur. Bu da onu sanal bir gerçek yapmaktadır. Mychilo S. Cline, Güç, Çılgınlık ve Ölümsüzlük

¹⁶⁵ Castells, *age*, s.497

adlı kitabında, sanal gerçeğin insan hayatı ve etkinlikte bazı önemli değişikliklere yol açabileceğini öne sürer. Gelişen teknolojiyle ortaya çıkan tekniklerin insan davranışını, insanlar arası iletişimi ve idraki etkileyecek şekilde geliştirileceğini öne sürmektedir¹⁶⁶.

Sanal dünyadaki iletişimin, şekil itibarıyla yüz yüze iletişimden pek bir farkı yoktur ancak, uygulanma noktasında sağladığı faydalardan bahsetmek gerekirse, bunlardan ilki toplum içinde dışlanmış veya bastırılmış kişilere özgürleşme imkanı tanınmasıdır. Görüntünüzü devreden çıkararak bilgisayar aracılığıyla iletişim kurduğunuzda kimliğinizin istediğiniz taraflarını gösterme şansınız olur. İletişimde sunmak istedikleriniz aynıdır, tek fark yargılamalara sebebiyet verecek görsel unsur ortadan kaldırmaktır. Gündelik hayatta bir engeliniz olabilir, fiziksel olarak kendinizi beğenmiyor olabilirsiniz ya da belki yaşadığınız hayattan memnun değilsinizdir... Bunların hiçbirinin bu dünya içinde önemi yoktur. Bu da iletişimize etki edebilecek negatif öğeleri bertaraf eder. Burada yalnızca sizin bilginiz ve başarılarınız sizsinizdir.

Sanal dünya için yapılan eleştirilerden biri, kişileri toplumdan ve birbirlerinden uzaklaştırdığı yönündedir. Ancak, “bilgisayarlı iletişim, insanları interaktif, çok taraflı yazılı sohbetlerde bir araya getirerek gerçek zamanlı diyalogu da mümkün kılar. Yanıtların ertelenmesi kolayca halledilebilir; çünkü yeni iletişim teknolojileri zaman bariyerlerini en az telefon kadar, ama daha büyük bir esneklikle aşan; iletişim kuran tarafların uzun süreli sessizliklere pek uygun olmayan telefonun baskısı olmaksızın iletişim alanını genişletecek yeni bilgiler getirmek üzere birkaç saniye, hatta dakika uzaklaşmasına izin veren bir yakınlık duygusu da yaratır”¹⁶⁷. Uzak gibi görünen bu yakınlık, gün içindeki iletişimimizin büyük kısmını kapsamaktadır. Evde, işte ya da sokakta... biriyle, bilgisayar veya cep telefonu aracılığıyla sohbet etmeden günümüz geçmiyor. Üstelik bu yeni iletişim biçimi, eskisinden çok daha fazla kişiyle iletişim halinde kalmamızı sağlıyor.

Asosyalleşme hakkında birkaç şey daha söylemek gerekir. Sanal dünya içinde var olma biçimi ne olursa olsun (sosyal ağlarda vakit geçirmek, internette gezinmek ya da bilgisayar oyunu oynamak şeklinde olabilir), asosyalleşme, bugünün şartlarında pek

¹⁶⁶ *Virtual reality*. http://psychology.wikia.com/wiki/Virtual_reality (21 Mayıs 2013)

¹⁶⁷ Castells, *age*, s.609

te mümkün değildir. İnternet ağı bizi her koşulda, etkileşim özelliğini kullanarak sanal dünya iletişimi içinde tutmaktadır. Eş zamanlı veya gecikmeli olarak, birileriyle mutlaka iletişim halinde bulunmaktayız. Ayrıca, “internet iletişiminin fiziksel yakınlık ve sosyalleşme üzerindeki etkileriyle ilgili olarak Wellman ile çalışma arkadaşları, sosyal hayatın yoksullaşmasına dair korkuların yersiz olduğu görüşündedir. Bir ya hep ya hiç oyununun söz konusu olmadığına, aslında inceledikleri bazı ağlarda daha fazla İnternet kullanımının fiziksel bağlar da dahil sosyal bağların çoğalmasını beraberinde getirdiğine dikkat çekerler”¹⁶⁸. Sanal dünya içinde olup aynı zamanda da asosyal olmak, günümüz şartlarında pek te mümkün değildir.

Sanal dünya iletişiminin en ayırt edici özelliği zaman-mekan algısını dönüştürmesidir. Dünyanın herhangi bir yerinden biriyle, evinizde oturarak iletişim kurabiliyor olmak, üstelik bunu uğraşmadan, ekstra bir maliyet ödemedi yapabiliyor olmak, bu yeni biçimin karakteristik özelliğidir. Zaman ve mekan, yalnızca sizin için dönüşüp size bir dünya yaratmaktadır. Avusturalya’dan bir kişi ile beraber oyun oynarken, her ikiniz de aynı yerdesinizdir. Saat farkı da yoktur. Bu dünyada, bu dünyanın zamanına göre beraber vakit geçirilmektedir. Bu, bugüne kadar hiçbir iletişim teknolojisinin sağlayamadığı bir özelliktir. Dünyanın istediğiniz yerindeki biri hakkında fikir edinmek, kültürleri ya da yaşam şekilleri hakkında bilgi sahibi olmak için, sadece bilgisayar ve internet ağı sahibi olmak yeterlidir.

Sanal dünyadaki iletişimin derinlikten uzak ve yüzeysel olduğu hakkında görüşler vardır. Sanal dünyaya atfedilen yüzeysellik, aslında kişiden kişiye, gündelik hayatımızda değiştiği gibi değişkenlik göstermektedir. Kişinin, gündelik yaşamında ne kadar derin bir iletişim kurduğuna bakmadan, sanal dünya içinde yüzeysel bir iletişimi tercih ettiğini söylemek, taraflı bir bakış açısidir. Bu dünyada kurulan bazı iletişimler, kişilerin gerçek hayatta kurduğundan bile derin olabilmektedir. Buna verilecek en iyi örnek, oyun içinde tanışıp evlenen kişilerdir. Bilgisayar oyunu oynarken, oyunun içinde tanışıp, zaman içinde ilişkilerini geliştirerek evlenme kararı alan insanların örnekler mevcuttur. Yüzeysel bir iletişimin, iki kişiye evlenme kararı aldırması mümkün değildir.

¹⁶⁸ Age, s.479

Sanal dünyanın iletişimini yüzeysel bulmak için nedenler yok değildir elbet. Sanal dünya içinde kurulan bir ilişkinin karşılaşacağı en büyük risk, var olması kadar yok olmasının da kolay olabileceğidir. Derinlemesine kurulmamış bir iletişimi yok etmek, en ufak problemde kişiyi, arkadaşlık listesinden çıkarmak kadar kolaydır. Sanal dünyadaki iletişimin derinliği, tercih eden için, gündelik yaşamında sunacağı derinlik kadar vardır.

Sanal dünyanın kendine özgü, yeni bir dili vardır. Bu dil, bildiğimiz dilden farklı değildir. Bununla beraber sanal dünyanın, hızlı iletişimi bir anlamda mecbur kılan doğası gereği dil, dönüşmüştür. Kelimelerin kısaltılarak kullanılması ve cümlelerin anlaşılacak bilgilerden ibaret üretilmesi şeklinde bir hal almıştır. Bu, dışarıdan bakan bir insan için anlamsız olabilmekle beraber, bu iletişimi kuranlar için tam anlamıyla manalıdır. Bundan yüz sene önce yazılmış bir kitabı okurken dil bizi ne kadar zorluyorsa, o kitabı anlayan için de sanal dünyanın dili o kadar yabancı olacaktır. Ancak bu durum gelişmenin bir sonucudur ve çağa ayak uydurmanın bir gerekliliğidir. Gündelik dilin kaybolmasıyla sonuçlanmadığı sürece, sanal dünya insanları, bu dünyanın şartları gereği, bu biçimi tercih etmesi, sadece daha iyi iletişim kurabilmeleri anlamına gelir.

Sanal dünyadaki dil hakkında başka bir nokta uluslararası erişim problemi hakkındadır. İnternet, televizyondan daha güçlü bir şekilde, dünyayı *global bir köye* çevirmiştir. Şu anda, mevcut tüm bilgiler ulaşılabilir. Ancak sorun, bilgilere erişimdeki dengesizliktir. İnternetin dili İngilizce'dir. Bir konu hakkında en geniş bilgiye İngilizce kaynaklardan ulaşılabilir. Bilgisayar oyunu oynayabilmek için bile İngilizce bilmek şarttır. Bu durum adaletsizliği beraberinde getirir. Tüm bilgilerin olduğu havuzdan bilgi alma ayrıcalığı, bu anlamda, herkese tanınmamaktadır. Erişim başlı başına bir problem iken, sanal dünyaya giriş şansı yakalayıp onu kullanacak dile sahip olmamak, ana dili İngilizce olmayan herkes için potansiyel bir sorundur.

1.7.2 Sanal Dünyada Ekonomi

Sanal dünyanın ekonomisinden bahsederken, sanal dünya üzerinde yapılan ticareti bu başlık altında incelenmeyecektir. E-ticaret, kaynağı fiziki bir mekanda olan,

halihazırda fiziki dünyada sistemi kurulmuş ve sanal dünyaya aktarılmış bir alandır. Çalışmamızın konusuyla ilgili olarak, sanal dünya içinde var olan şeylerin ekonomisinden bahsedilecektir.

Sanal dünya ekonomisini üretici, kullanıcı ve markalar üzerinden ayrıştırarak incelemek gerekir. Markalar bu dünya içinde reklam için yer alırlar. Üretici, oyunun satılması ve ödenen üyeliklerle ekonomiye dahil olur. Kullanıcılar ise oyunu satın almak, üyelik ödemesi yapmak ve reklamların hedefi olmakla beraber, oyuna ait ürünleri de alır satarlar.

“Sanal dünyanın gerçek dünya ile ekonomik yoldan etkileşimi, yapımcılar tarafından ana amaç olduğundan oyunun yollarının Dell, IBM, Cisco, Mercedes Benz, Sony, Sun ve Adidas gibi birçok ünlü marka ile kesişmesi tesadüfi değildir”¹⁶⁹. Dünya markaları, sahip olduğu potansiyelin farkına vararak sanal oyun dünyalarına yatırım yapmaktadırlar. Gerçek hayattan bildiğimiz reklam sistemi burada da aynı mantıkta sürdürülmektedir. Oyunların en ilgi çekici bölümlerinde dünya markalarıyla karşılaşmak mümkündür. Markalar gerçek dünyada sahip olduğu popüleriteyi, sanal dünyada da devam ettirmek istemektedirler. Bu dünyadaki kazanımları bu isteği anlamlı kılmaktadır. IGA’nın verilerine göre 2009 yılında oyun içi reklamdan \$699 milyon Dolar gelir elde edilmiş ve sektör 1 milyar Dolarlık bir değer kazanmıştır¹⁷⁰.

Üretici dediğimiz zaman oyunu yaratanlardan bahsederiz. Oyun üreticileri devasa bir sektörün oluşması için çok sıkı çalışmış ve başarıya ulaşmışlardır. Tezimizin konusu oyun World of Warcraft (WOW), dünyanın en çok oynanan MMORPG’lerindendir. Blizzard Entertainment’a ait olan bu oyunun genel sektör değeri tam olarak görülememekle beraber, değere dair bir fikir oluşması açısından yapımcının şu verileri faydalı olabilir: World of Warcraft’ın son ek paketi 2012 yılında, satışa çıktığı ilk hafta 2.7 milyon kopya satmıştır. 2010 yılında çıkan ek paketi ise ilk 24 saatinde 3.3 milyon kopya satarak rekor kırmıştır. Bu rekoru egale eden yine Blizzard Entertainment’a ait olan Diablo 3’tür. Bu oyun, piyasa sürüldüğü ilk 24 saatte 3.5

¹⁶⁹ Eldeniz ve Sırma, **age**, s.209

¹⁷⁰ http://en.wikipedia.org/wiki/In-game_advertising, (30 Haziran 2014)

milyon kopya, ilk haftanın sonunda ise 6.3 milyon kopya satmıştır¹⁷¹. Bir kopyanın 100-150 TL dolaylarında bir değeri olduğunu düşünürsek, yapımcının sadece oyunun satışından elde ettiği gelir milyonlarca Dolar anlamına gelmektedir.

Genel verilere bakıldığında, 2011 yılında 70 milyar Dolar sektör değeri olduğu hesaplanan bilgisayar oyunlarına 2012 yılında 21 milyar Dolar harcanmıştır ve 2014 yılı için beklenen, 24 milyar Dolarlık bir harcamadır¹⁷².

Yapımcı yalnızca oyun satışından kazanç elde etmez, aylık üyelik ve oyun içi etkinlikler için de ödemeler yapılmaktadır. WOW üzerinden değerlendirecek olursak, oyunun aylık üyeliği için yaklaşık 35TL, karakteri yeniden yapılandırmak için yaklaşık 45TL, karakteri transfer etmek için yaklaşık 60TL, karakterin ismini değiştirmek için yaklaşık 25TL gibi rakamlar ödenmektedir. Bunun dışında, oyunun figür, oyuncak, kostüm gibi çeşitli ürünlerden kazandığı gelir de toplam kazançta büyük yer sahibidir.

Genel olarak bakılırsa, 2011 yılında 70 milyar Dolar sektör değeri olduğu hesaplanan bilgisayar oyunlarına 2012 yılında 21 milyar Dolar harcanmıştır ve 2014 yılı için beklenen, 24 milyar Dolarlık bir harcamadır¹⁷³. Bilgisayar oyunlarının bu kadar büyük bir sektöre dönüşmesi, dikkat çekici gelişmeler yaşanmasına sebep olmuştur. 1998 yılında Blizzard Entertainment gerçek zamanlı bir strateji oyunu olan StarCraft'ı piyasaya sürmüştür. Bu oyun Güney Koreli gençler arasında çok popüler olunca, ülkede profesyonel oyun ligleri kurulmuş ve devlet tarafından sağlanan teşviklerle ülkedeki oyun sektörünün büyüklüğü 2009 yılı verilerine göre 6 milyar Doları bulmuştur. Bu durum, Güney Kore hükümetinin bilgisayar oyun sektörünü öncelikli alan ilan etmesini sağlamıştır. Güney Kore, halen bilgisayar oyunu sektöründeki en büyük güçlerden biridir.

Oyunları yaratanlar, aynı zamanda sanal ekonominin de yaratıcısı olmuşlardır. Yaratıcıları ekonomik pazar sayesinde kullanıcılar, sanal malzemeleri alıp satabilir, gerçek paralarını sanal olanla takas edebilir hale gelmişlerdir. Kullanıcılar sanal ekonominin kazanç kısmına bu noktada dahil olurlar.

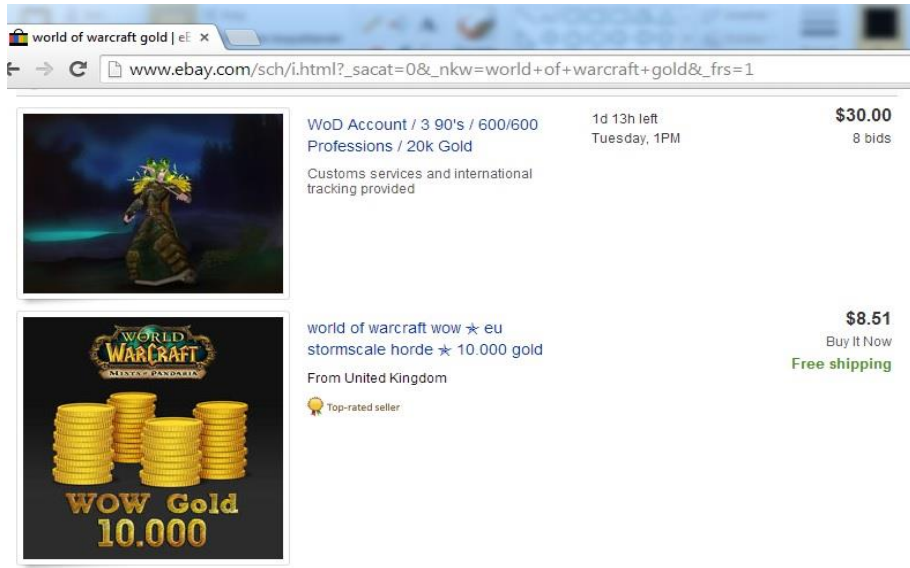
¹⁷¹ <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/profile.html>, (30 Haziran 2014)

¹⁷² <http://www.theesa.com/facts/index.asp> (01 Mart 2014)

¹⁷³ <http://www.theesa.com/facts/index.asp> (01 Mart 2014)

Kullanıcılar sanal dünyada üç şekilde gelir elde edebilmektedir. Bunlardan ilki oyunun parası olan ‘WoW altın’ı satışlarıdır. Oyuncular ebay.com gibi sitelerden altın satışı yapabilmektedir. Aşağıdaki şekilde görüldüğü üzere 10.000 WoW altını 8.51 Dolara satılmaktadır. Bu altınların temini Uzakdoğu ülkelerinde ciddi bir piyasaya sahiptir. Çin’de bu altınları toplamak için, 2007 yılında, çalışan yaklaşık 100.000 kişi vardır ve günde 12 saat çalışarak saat başına 30 cent kazanmaktadırlar¹⁷⁴. Altın çiftçilerinden alınan altınlar, oyunun içinden, satın alanın karakterine aktarılmaktadır. Yalnızca ebay.com’da, an itibariyle 88 kişi bu altınların satışını yapmaktadır.

WoW’un üreticisi Blizzard Entertainment, illegal yoldan kazanç sağlayan bu altın avcılarını savaş açmış ve bazı hesaplar, bir daha açılmamak üzere kapatılmıştır. Ancak, internetin kaygan zemininde bu dünyaya dahil olmak zor olmadığından, altın çiftçiliği hala geçerliliğini korumaktadır.



Şekil.3 WoW altını satış sayfası

Kaynak:

http://www.ebay.com/sch/i.html?_sacat=0&_nkw=world+of+warcraft+gold&_frs=1
(30 Haziran 2014)

¹⁷⁴ Tanla E. Bilir, “Real Economics In Virtual Worlds: A Massively Multiplayer Online Game Case Study, Runescape”, (Yayınlanmamış Lisans Tezi, Georgia Institute of Technology, 2009), s.21

Sahip olunan para, oyuncunun karakterine yapacağı yatırım için kullanılmaktadır. Daha iyi bir silah veya kıyafet her zaman vardır ve karakterini geliştirmek isteyen oyuncu bunlara sahip olmak için yüksek miktarda altın sahibi olmalıdır. Günümüz şartlarında çalışan, düzenli bir ev hayatı olan veya oyuna sınırlı bir vakit ayırabilen kişiler, bir anlamda zaman satın alabilmek için, bu altınları alarak karakterlerini geliştirmektedir.

Sanal dünyada gelir elde etmenin başka bir yolu karakter satmaktır. Oyunun aşamalarını bitirmiş, güçlü bir karakter, oyuna yeni başlayan ya da daha iyi bir karaktere sahip olmak isteyenler için bir arzu nesnesidir. 500-600TL civarında fiyatlara satılan karakterler, eğer ünlü bir oyuncuya, sanal dünyada bilinen birine aitse değeri 10.000 TL'leri bulabilmektedir. Karakter satın almak, altın örneğinde olduğu gibi zamanı satın almak anlamına geldiği gibi, karakterin özellikleri sayesinde sanal dünyada bir statü kazanmak ve saygınlığın artması için tercih edilir. Bilgisayar oyunu karakterinin fiziksel dünyada maddi değer taşıyor olması, oyunların algılanış biçiminin ciddiyetine işaret eder. Öyle ki, Sabah ve Milliyet gazetelerinin yaptıkları iki haberde, oyundaki karakterlerinin çalındığı gerekçesiyle polise başvuran kişilerden bahsedilmektedir¹⁷⁵. Sanal dünya gerçek dünyaya karışmaya başlamıştır.

Sanal dünya içinde kazanç sağlamanın bir yolu da oyun içinde, diğer oyunculara bir aşamayı geçmek için yardım etmektir. İyi oyuncular, bir bölümü geçmek için zorlanan kişilere yardım ederek oyun içi kazanç sağlamaktadırlar. Bu kazancın gerçek paraya dönüştürülebiliyor olması, bu gelir elde etme şeklini de bu başlık altında incelememize olanak veriyor.

Oyun yaratıcıları, kullanıcıların gelir sağlayan taraf olarak ta dahil olduğu bir oyun içi ekonomi yaratmanın yollarını aramaktadırlar. Blizzard Entertainment, Diablo 3 adlı oyununda Auction House adında bir sistem geliştirmiştir. Bu sistemde oyuncular, oyun içinde kazandıkları silah, giysi, vb. şeyleri açık artırma yolu ile satabilmektedir. Önceleri oyun parasıyla yapılan bu işlem, daha sonra gerçek para üzerinden de uygulanmaya başlamıştır. Bir silah 250 € gibi rakamlara alıcı bulabilmektedir. Bununla

¹⁷⁵<http://www.milliyet.com.tr/oyunkarakterinicaldilar/gundem/gundemdetay/26.12.2012/1647351/default.htm> ve <http://www.sabah.com.tr/Yasam/2012/11/17/karakterimi-caldilar>, (30 Haziran 2014)

beraber daha sonra, oyun içi adaletsizliğe neden olması sebebiyle bu uygulama kaldırılmıştır. Bilgisayar oyunlarının eşitlikçi bir bakış açısıyla yaratılmış olduğu bilgisinden yola çıkarak, bu kararın yerinde olduğunu söylemek mümkündür. Ancak, bu tip denemelerin sonucunda, buna benzer uygulamaların gelecekteki bilgisayar oyunlarında var olacağını söylemek yanlış olmaz.

Bugün, oyun sektörü, sinema sektörünü gölgede bırakacak kazançlar sağlamaktadır ve hatta oyunlarda yaratılan karakterler sinemaya konu olmaktadır. Sinemada izlediğimiz pek çok karakter ve mekan, daha izleyiciler tarafından görülmeden önce, bilgisayar oyuncuları tarafından bilinmektedir. Sanal dünyanın fiziksel dünyaya aktarımı konusunda, diğer sektörler bilgisayar oyunu sektöründen fazlasıyla faydalanmaktadır. Buradan hareketle, bir boş zaman aktivitesi gibi görülen bilgisayar oyunlarının, günümüz sosyal ve ekonomik düzeni içinde etkin biçimde yer aldığını söylemek mümkündür.

1.7.3 World of Warcraft

World of Warcraft dünyanın en çok tercih edilen MMORPG oyunudur. Oyunun bu kadar popüler olmasının nedeni, sunduğu sanal dünyayı deneyimleyenler için uçsuz bucaksız fantastik diyarlar vadetmesidir.

Blizzard ilk olarak 1994 yılında, gerçek zamanlı strateji oyunu olan Warcraft: Orcs and Humans'ı piyasaya sürdü. Bu oyunun çok tutmasının ardından çalışmalara başlayan Blizzard, 2004 yılında World of Warcraft'ı piyasaya sürdü ve oyun çok kısa zamanda uluslararası bir fenomene dönüştü. O zamana kadar mevcut olan hiçbir oyunda bulunmayan özellikler oyun dünyasında çığır açtı. Oyuncuların devasa arazilerde, bin bir renk ve biçimdeki diyarlarda gezinmesi, gerçek bir sanal dünya deneyimi sunuyordu. Bugün sınırları genişlemiş ve etkileşimi artmış haliyle oyuncularıyla buluşan WOW, sunduğu sanal gerçeklik deneyimini artırmanın yollarını arıyor.

Milyonlarca insanı peşinden sürükleyen bu oyunun dünyasında nasıl var olunacağı konusunda bilgi vermek gerekirse, ilk yapılması gereken internet üzerinden veya basılı olarak oyunu satın almaktır. Oyunu satın alıp bilgisayara yükledikten sonra hesap oluşturmak gerekir. 2010 yılından itibaren getirilen kuralla, oyun için açılacak

hesap gerçek bir kimliğe ait olmak zorundadır. Real ID sistemi olarak bilinen bu sistemde her karakter, gerçek dünyadan bir kişiye tekabül etmektedir. Böylece oyunun içinde karşılaştığınız her karakterin gerçek *bir* insan olduğu teyit edilir.

Oyuna girdikten sonra ilk olarak taraf ve karakter seçimi yapılır. Oyunun iki tarafı vardır: Horde ve Alliance. Horde'u kötüler, Alliance'ı iyiler olarak tanımlamak mümkündür ancak, oyuncuların iyi ve kötünden çok, oynadıkları bölgenin ağ sağlayıcılarına göre mevcut olan gruplardaki başarı oranlarına göre seçim yaptığını söylemek daha doğrudur.

Tarafı seçtikten sonra karakteri oluşturmak gerekir. Karakter için ırk ve sınıf seçimi yapılmalıdır. Horde için ırklar, Pandaren, Goblin, Blood Elf, Orc, Tauren, Troll ve Undead; Alliance için ırklar, Pandaren, Worgen, Draenei, Dwarf, Gnome, Human ve Night Elf'tir. Bütün ırkların oyun içindeki güç ve beceri dengesi birbirinden farklıdır. Bu sebeple oyun oynama amacına göre seçim yapılmalıdır. Örneğin, ikili, üçlü ya da beşli gruplar halinde karşılıklı arenaya çıkılacaksa farklı, oyun görevleri büyük gruplarla beraber yerine getirilecekse farklı seçim yapmak gerekir.

İrk seçimiyle beraber sınıf seçimi de yapılır. Sınıf seçimi Horde ve Alliance için aynıdır. Warrior, Hunter, Paladin, Rogue, Priest, Death Knight, Shaman, Mage, Warlock, Monk ve Druid olmak üzere on bir sınıftan istenilen, yine oyun oynama amacına göre seçilir. Bu sınıfların her birinin farklı bir oynama tarzı ve yeteneği vardır. Örneğin Rouge'lar sadece saldırı yapabiliyorken, Paladin'ler hem saldırı hem defans yapabilir, aynı anda şifacı olarak ta oyunda yer alabilirler.

İrk ve sınıf seçimi, karakterin gücünü ve becerisini belirlemesi açısından çok önemlidir ve WoW'un internet sitesinde, oyuna girmeden dünyayı tanımak adına, sayfalarca ırklar ve sınıfların özellikleri ve hikayeleri hakkında bilgiler bulunmaktadır. Her karakterin bir hikayesi vardır ve bu dünyanın geçmişi hakkında yazılan kitaplarda, sanki bir tarih veya mitoloji kitabı okur gibi bu dünyada olanları öğrenmek mümkündür.

İrki ve sınıfı seçtikten sonra karakter için bir meslek belirlemek gerekir. Bu meslek oyundaki karakter ile bağlantılı olmalıdır. Örneğin bir savaşçıysanız, demir ustası olmak faydanızadır. Çünkü bu şekilde, topladığınız materyalleri kendinize alet

yapmak için kullanabilir veya yaptığınız aletleri satarak para kazanabilirsiniz. Oyun içinde demirci, bitki bilimci, mühendis, terzi, madenci, derici, kuyumcu, yazar ya da kimyacı gibi mesleklerden biri seçilebilmektedir.

Karakteri seçtikten sonra oyun dünyasına giriş yapılır. Oyun, Azeroth adlı beş kıtadan oluşan dünyada geçmektedir. Irkınızın yaşadığı yer neresi ise oyuna oradan başlanır. Oyunun verdiği görevleri yerine getirdikçe, önce kendi bölgeniz, ardından tarafınızın yaşadığı dünyanın kalan diğer yerleri gezilir. Görevleri ve oyun içi aktiviteleri yaparak daha yüksek seviyelere doğru ilerlenir. Oyunda en fazla 90 seviye vardır ancak, seviyeleri bitirdikten sonra da oyun aynı hızla devam etmektedir. Yapılacakların tükenmesinin neredeyse imkansız olduğu bir dünya olması oyunun belki de en önemli özelliğidir.

Oyunun en cezbedici taraflarından biri oyun içi etkileşimin en üst seviyede olmasıdır. Oyunun içinde bir şehrin ortasında durduğunuzu varsayalım. Etrafınızda bir sürü insan var. Konuşan, duran, alışveriş yapan, dans eden, vs. onlarca insan... Bunların her birinin gerçek bir insan olması, istediğiniz biriyle anında iletişim kurma olanağı verir. Yer sorabilirsiniz, sohbet edebilirsiniz, oyuna davet edebilirsiniz... Normal hayatta kurduğunuz iletişimden tek farkı, görüntüde sizin yerinize avatarınızın olmasıdır.

Aşağıda beraber oyun oynayan kişilerin avatarları görülmektedir. Bu resimde görülen her karakter, gerçek dünyadan bir kişiyi temsil etmektedir.



Şekil.4 WoW'da oyuna başlamak için bekleyen karakterler

Kaynak: http://wowwhimsy.files.wordpress.com/2010/04/screenshot_040910_170517.jpeg

Oyunun içindeki etkileşimin artması için oyunun üreticileri bazı fikirler üretmişlerdir. Örneğin, bazı zamanlarda oyunun içinde partiler düzenlenmekte, özel günler kutlanmaktadır ya da bulunduğunuz yerde patlatacağınız bir büyü malzeme, etrafınızda bulunan herkesin aynı anda dans etmeye başlamasını sağlar. Bu ve buna benzer daha pek çok şey, oyuncuyu oyunun içine alarak, sanal yaşama adapte olmasını sağlamaktadır. Burası canlı, yaşayan bir dünyadır. Sanal olan her şey gerçektir. Siz yokken bile dünya içindeki her şey orada durmaya devam eder ve onları deneyimleyen bir *gerçek kişi* mutlaka vardır. İçinde veya dışında olmak fark etmez, sanal dünya varlığını, gücünü nüfusundan alarak, sürdürmeye devam etmektedir.

World of Warcraft, iyi bilgisayar oyuncularından, sadece oyunun içinde gezinmek için orada bulunanlara kadar, bu dünya içinde var olmak isteyen herkes için yapılabilecek bir şeylerin bulunabildiği tatminkar bir oyundur. Bir süre bu dünyayı tecrübe edip oyunun ileriki aşamalarının zorluğu yüzünden vazgeçenlerin yanında, oyunu alternatif bir dünya olarak görüp zamanını buraya vakfeden insanların sayısı

çoktur. Herkese hitap eden yapısı sayesinde kısa zamanda çok insana ulaşmış ve vazgeçilmez olmuştur.

Bu oyunu bu kadar popüler yapan içinde bulunulan sihirli dünya mı, sosyal ortamının zenginliği mi, yalnızca keyif almak mı bilinmez ancak, bir bilgisayar oyununun ortalama olarak bir, en fazla iki yılda tüketildiği günümüzde, on yıllık geçmişe sahip bu oyunun, aylık abonelik sistemi ile hala milyonlarca kişi tarafından oynanıyor olması insanların beklentisinden daha fazlasını verdiğini kanıtlıyor.

2.BÖLÜM: SANAL GERÇEKLİK OLARAK BİLGİSAYAR OYUNLARININ İLETİŞİME ETKİSİNİN İNCELENMESİ

2.1 ARAŞTIRMA

2.1.1 Tezin Problemi ve Önemi

Bilgisayar ve İnternet teknolojilerinin gelişerek gündelik yaşamımıza girmesinden sonra sanal gerçeklik deneyimleri artmıştır. Bir bilgisayara ya da akıllı telefona sahip olan her yaştan ve her sınıftan pek çok insan sanal ortamda oyun oynamaya aşinadır. Sanal oyunlar özellikle genç nüfus tarafından sahiplenilerek, bir alışkanlığa dönüşmüştür. MMORPG türü oyunları oynayanlar, diğerlerine göre bilgisayar başında daha çok vakit geçirmektedir. Bu durum onların asosyal olduğuna dair bir inanç gelişmesine neden olmuştur. Önceleri, kişinin bir odada bilgisayarıyla baş başa kaldığı bir ortam sunan bilgisayar oyunları, bugünkü halinde oyunculara sanal-sosyal bir ortam vadetmektedir.

Dışarıdan bakıldığında bilgisayar başında vaktini boşa harcayan bir insan gibi görünen bilgisayar oyuncuları, sanal dünya içindeki yaşamlarında sanılandan farklı bir sosyalleşme ve iletişim kurma biçimini benimsemişlerdir. Gerçek dünyada asosyaller sınıfında yer alırken, sanal dünyada gerçek hayattakinden pek farkı olmayan bir sosyal yapının içinde bulunmaktadır. Bilgisayar oyunları ve oyuncularına dair yerleşik algının aksine, günümüzde bilgisayar oyunlarındaki ortam, sosyalleşmeyi destekleyici ve etkileşimi giderek artan bir yapıda gelişmektedir.

Bilgisayar oyuncularının iletişimlerinin zayıf olduğu yönündeki yerleşik algının aksine, -günümüzün dijitalleşen iletişim şekli göz önünde bulundurularak- bu kişilerin iletişimi kuvvetli, sosyal ve aktif karaktere sahip oldukları varsayımından yola çıkan bu tezin problemi; bir MMORPG oyun olan World of Warcraft oyuncuları üzerinden, bilgisayar oyunlarının iletişime ne tür bir etkisi olduğudur.

Literatürde hem sanal gerçeklik hem de bilgisayar oyunları hakkında yapılmış çalışmaların sayısı son derece azdır. Mevcut çalışmalarda çoğunlukla bu kavramların teknik taraflarıyla alakalı konular araştırılmıştır. Bu çalışma, bilgisayar oyunlarını ve

sanal gerçekliđi iletiřim bilimi/sosyal bilimler gözünden inceleyen ilk tez çalıřmalardan olacaktır.

Bilgisayar odaklı iletiřimin artması, bilgisayar ve bilgisayar oyunları sektörünün hızlı geliřimi gibi nedenler, sanal dünya içerisindeki yapıyı ve iletiřimi anlamayı gerekli kılmaktadır. İnsanlıđın geliřimi, teknoloji yönünde ilerlemektedir. Bu geliřime ayak uydurabilmenin yolu, zamana ayak uydurmak ve dolayısıyla sanal dünyayı dođru bir řekilde anlamlandırmakla mümkündür. Bu çalıřma, sanal dünya kullanıcıları ve sanal dünya iletiřimi hakkında fikir vermesi bakımından önem taşımaktadır.

2.1.2 Tezin Amacı

Tezin amacı, bilgisayar oyuncularının iletiřimlerinin nasıl olduđunu ve bilgisayar oyunlarının iletiřime etki edip etmediđini ortaya koymaktır. Bu bařlıkların cevabını ararken, oyuncuların sanal dünyayı algılama biçimleri ve sanal dünyanın kendi üzerlerindeki etkileri hakkında da bilgi sahibi olunması amaçlanmıřtır. Arařtırma sonucunda elde edilen veriler ile, bilgisayar oyunu ve oyuncuları üzerinden, sanal dünyanın yapısının ortaya konması ve sanal iletiřim ile sanal-sosyal ortamlar hakkında fikir sahibi olunması hedeflemektedir.

2.1.3 Sınırlılıklar

Arařtırma, World of Warcraft oyuncuları ile yapılmıřtır. MMORPG tarzı oyunların milyonlarca aboneleri bulunmaktadır ancak, bu abonelerin kim olduđuna dair bir bilgi edinmek mümkün deđildir. Oyuncunun kendi hanesi içinde kalan bu bilgi, görüřme yapılacak kiřilere ulařmayı zorlařtırmaktadır. Ancak bir oyuncu olarak, oyun içindeki sosyal çevre yardımıyla hedef kiřilere ulařmak mümkündür. Ulařılan kiřiler içinden de arařtırmaya katılımcı olmak isteyen kiřilerin bulunma zorluđu, arařtırmanın sayısal bir sınırlılıđı olmasına neden olmuřtur.

2.2 YÖNTEM

2.2.1 Araştırmanın Modeli

Bu tezin araştırması, nitel araştırma tekniği kullanılarak yapılmıştır. Nitel araştırma gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda, gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanır. Başka bir deyişle nitel araştırma, kuram oluşturmayı temel alan bir anlayışla, sosyal olguları bağlı bulundukları çevre içerisinde araştırmayı ve anlamayı ön plana alan bir yaklaşımdır¹⁷⁶. Çalışmada nitel araştırma yöntemi seçilmesinin nedeni, kişilerin fikir ve deneyimlerini anlama gerekliliğinin olması ve bu anlamda yapılan gözlemlerin ölçülmesinin zor oluşudur.

2.2.2 Evren ve Örneklem

MMORPG (veya MMO), sanal gerçekliğin en iyi deneyimlendiği bilgisayar oyunu türüdür. Bu türdeki oyunların oyuncularını bu araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Bu evrenin tüm özelliklerini yansıtacak şekilde seçilmiş 12 kişi, en az on yıllık oyun tecrübesine sahiptir (ortalama 18 yıl) ve oyun başarısını kanıtlamış kişilerdir. Araştırmanın örneklemini bu kişilerden oluşturmaktadır. Araştırmanın sınırlılığı gereği örneklem, olasılıklı olmayan örneklem alma yöntemi ile belirlenmiştir. Evrendeki kişilerle yapılan ön görüşmeler sonucunda, konuya en hakim kişiler seçilerek örneklem oluşturulmuştur.

2.2.3 Verilerin Toplanması

Bu çalışmada, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak veriler toplanmıştır. Görüşme soruları, dokuzu demografik olmak üzere, toplam 30 sorudan oluşmaktadır. Sorular, kişilerin kendilerini nasıl gördükleri, sanal dünyayı nasıl tanımladıkları, oyun içi ve oyun dışı iletişimlerini nasıl olduğu ve sanal dünya deneyimleri hakkındaki fikirleri etrafında şekillenmektedir.

¹⁷⁶ Ali Yıldırım, ve Hasan Şimşek, **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri**, 5. Baskı, Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2005, s.19

Görüşme soruları, sanal dünya, sanal iletişim, sanal topluluklar, sanal dünyanın kişiler üzerindeki etkisi, sanal dünyanın iletişime etkisine dairdir.

2.3 BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Kişilerle yapılan görüşmeler sonucunda edinilen veriler, açık uçlu sorular olması nedeniyle çok çeşitlidir. Bazı soruların cevapları genellenebilirdir, fakat bazılarının konunun daha iyi anlaşılması bakımından olduğu gibi paylaşılması gerekliliği vardır. Bu nedenle, çalışmanın bu kısmında sorular madde madde yorumlanacaktır.

2.3.1 Demografik Özelliklere İlişkin Bulgular

Araştırma, yaşları 20 ila 36 arasında değişen ve tamamı erkeklerden oluşan kişilerle yapılmıştır. Araştırma konusunun bilgisayar oyunu olması ve bu oyunların ağırlıklı olarak erkekler tarafından benimsenmesi bu durumu yaratmıştır. Az sayıda kadın oyuncu olduğu bilinmektedir fakat, araştırma süresince bu kişilere ulaşmak mümkün olmamıştır.

Katılımcıların sekizi medeni durumlarını bekar, üçü evli, biri partnerimle beraber yaşıyorum olarak belirtmiştir. Katılımcıların tamamı üniversite ve üzeri eğitim almıştır. Ortalama kazançları 3 bin TL olarak belirlenen katılımcılar, satış müdürü, müzisyen, bilgisayar programcısı, öğretmen, turizmcisi, sistem yöneticisi, bağımsız denetçi, bankacı, grafik tasarımcı, dijital pazarlama çözümleri uzmanı, ithalatçı ve yayıncı gibi çok çeşitli meslek gruplarından gelmektedirler.

Araştırmaya katılanlar, ortalama olarak 18 yıldır bilgisayar oyunu oynamakta ve yine ortalama olarak günde 7 saatlerini bilgisayar oyunu oynayarak geçirmektedirler.

2.3.2 Katılımcıların Oyun Oynama Amaçlarına İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılanların oyun oynama amaçlarına ilişkin sorulan soruya en çok verilen cevap eğlence için olmuştur. Bunu sosyalleşme, rekabet, keyif alma ve oyunculuğunu geliştirmek yanıtları takip etmektedir.

Bilgisayar oyunları, katılımcıların çoğu tarafından bir rahatlama ortamı olarak tanımlanmaktadır. Alternatif bir sosyal dünyanın içinde olmanın avantajları yüzünden burada bulunmak istemektedirler. Bu soruya verilen cevaplardan ilki şöyledir:

“Oyun oynarken herhangi bir testten geçmiyoruz. Ancak gerçek hayatta sürekli testlerden geçiyoruz, o yüzden bu bedava eğlence gibi bir şey.”

Gündelik yaşantımızda sürekli olarak bir şeyler tarafından sınanmaktayız. İş ve özel hayatlarımızda bitmek bilmeyen bir rekabet ortamının var olması, birileriyle yarışmayı ve değerlendirmeyi beraberinde getirmektedir. Oyun dünyasında ise kişilerin karakterlerinin, başkalarının karakterleriyle boy ölçüşmesi gerekmez. Yalnızca eğlence odaklı, hafif bir rekabet söz konusudur. Bu sınanma zorunluluğunun oyun ortamında olmaması, katılımcıların bu ortamlardayken rahatlamalarını sağlamaktadır.

“Oyun oynamaktan çok keyif alıyorum. Özellikle başka oyuncularla rekabet etmeyi çok seviyorum. Bu nedenle hep çevrimiçi oyunları tercih ediyorum, ayrıca bu sayede sosyal bir ortam oluyor. Yeni arkadaşlıklar ve keyifli sohbetler oluyor.”

şeklindeki bu görüş ise hem oyun oynamak hem de sosyalleşmek için tercih edilen bu ortamın karakteristik bir yorumlanma şeklidir.

Bir başka görüş,

“...arkadaşlarıyla (sanal ya da gerçek arkadaşların) birlikte zaman geçirmenin ve zevk almanın dijital versiyonu aslında.”

şeklindedir. Bu cevaba erkek gözüyle bakıldığında anlaşılması kolaydır. Erkekler, küçük yaşlardan yetişkinliğe kadar zamanlarının büyük kısmını oyun oynayarak geçirmektedir. Bu nedenle, fiziksel ya da dijital formda olması onlar için çok ayırt edici olmamakta ve ana amacın oyun oynamak olduğu her olaya eğilimleri yüksek olmaktadır. Kadınların küçük yaşlardan itibaren, gündelik hayatta daha işe yarar bilgilerle donatılması, yaşamlarında oyun oynamanın çok fazla önem arz etmemesiyle sonuçlanmaktadır. Bu durum, bilgisayar oyuncuları arasındaki kadın nüfusunun azlığına da bir açıklama getirmektedir.

Bu cevaplardan anlaşılacağı üzere oyuncular, gerçek dünya sorunlarından uzaklaşmak ve keyifli vakit geçirmek için bilgisayar oyunlarını tercih etmektedirler.

2.3.3 Katılımcıların Sanal Topluluklar İle Olan Bağlantısına İlişkin Bulgular

Katılımcılara, sosyalleşmenin bir oyun oynama amacı olup olmadığına dair fikir edinmek amacıyla, “oyun oynama amacınızın ne kadarı sosyalleşmek?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya verilen cevaplar, katılımcıların neredeyse yarı yarıya bir oranla sosyalleşme amacı olduğunu ve olmadığını ortaya koymuştur.

Oyunculardan bazıları,

“Oyun oynama amacım sosyalleşmek değil, burada daha rahatım diyelim”

“Sosyal hayata ara vermek için oynuyorum”

şeklinde cevaplar vermiştir. Bu cevaplardan yola çıkarak, katılımcılardan bazıları için bilgisayar oyunlarının, gerçek dünyadan bir kaçış, bir rahatlama ortamı olduğu söylenebilir.

Normal hayatlarında kendilerini iyi veya güvende hissedemeyen ya da gerçek hayatta kendini ifade etmekte sorun yaşayan kişiler, bu nedenlerle oyundaki sakin ortamı tercih ediyor olabilirler. Güvensiz dış dünya, oyuncuları her şeyin sınırı belli olan, sakin oyun dünyasına itmektedir. Burası onlar için, tüm karmaşadan uzak ve temposu düşük bir ortamdır ve hafiflemek istenildiği için de bu ortam tercih ediliyor olabilir.

Bununla beraber, aksi görüşteki bazı katılımcılar için bilgisayar oyunları bir sosyalleşme ortamıdır.

“Hiç tek başıma oynamıyorum. Arkadaşlarımla ya da başka insanlarla oynamadığım zaman oyundan zevk almıyorum.”

“Sadece çok oyunculu oyunlara yönelmemin sebebi olabilir sanırım.”

cevaplarından anlaşılacağı üzere bu oyuncular, bilgisayar oyunlarını sosyalleşme amacıyla oynamaktadır. Oyun içerisindeki sosyalleşme isteğinin nedeni birlik olma içgüdüsünü tatmin etmek için, yalnızlık yüzünden ya da sosyalleşme becerisinin zayıflığından olabilir. Eğer amaç bir yoksunluğu gidermekse, bunun kişilere pozitif anlamda geri dönüşü mümkündür. Bu ortamların, yalnız insanlar için bir terapi etkisi yaratacağı öngörülebilir.

MMORPG tarzı oyunlarda diğer oyuncularla beraber oynamak bir amaçtır. Bununla beraber, oyun içinde rastgele kişilerle beraber oynamanın yanında klan denen topluluklara üye olmak ta söz konusudur. Bunun amacı hem bir topluluğun içinde olma isteği, hem de birbirine destek olarak oyundaki yeterliliğini artırmaktır.

Katılımcıların sanal topluluklarla olan ilişkisini görmek adına oyunun içinde herhangi bir gruba üye olup olmadıkları ve üye iseler ne amaçla bu grupların içinde bulunmak istedikleri sorulmuştur. Katılımcıların tamamı bir gruba üye olduklarını beyan etmişlerdir. Amaçlarına dair en çok sosyalleşme cevabı verilmiş, bunu deneyimlerini paylaşmak, arkadaşlarla beraber olmak, ekip çalışması yapmak cevapları izlemiştir.

Katılımcılar bir grubun içinde olmayı önemsemektedirler. Buna sebep olarak aşağıdakilere benzer nedenler sunmuşlardır.

“Bir grubun üyesi olmak oyun tarzı olan oyuncuları bulmak için ve birbirimizin deneyimlerini paylaşmak için iyi bir yol.”

“Hemen hemen her oyunda artık gruplar oluyor. Bu gruplar hem sosyalleşmemize olanak sağlıyor hem de oyunda daha çok başarılı olmamıza yarıyor. Oyunda tek başımıza zorlandığımız yerler gruplar sayesinde kolaylaşıyor.”

“Benim grubum, oyunda benim karakterimin bulunduğu serverın en iyi grubu ve burada hep gözüm vardı aslında, o insanların arasında olmak istiyordum, onların yapabildiklerini kendimin de yapabileceğine inanıyordum ve zamanı geldiğinde orada oldum.”

Oyun dünyasında başarılı bir gruba üye olmak, gerçek hayattaki önemli toplulukların içinde olmaya eşdeğerdir. Başarı ve gelişimin yolu iyi gruplardan geçmektedir. Oyuncular, gerçek hayatta başarılı bir işletmede çalışmak ister gibi, bu grupların içinde var olmak istemektedirler. Bu grupların yapısı, gerçek hayatın bir yansıması niteliğindedir. Odak, her zaman başarılı olma yönündedir.

Katılımcılar arasında Dünya üçüncüsü bir grubun lideri bulunmaktadır. Gerçek hayatta başarı nasıl saygı ile karşılanıyorsa, burada da durum aynıdır. Dünya çapında başarıya sahip bir grubun lideri olmak, onu tanıyan ve tanımayan herkes tarafından saygıyla karşılanmaktadır. Bilgisayar oyununun tüm oyuncularını, dünyanın dört bir yanından, bu kişiyi tanımadan kim olduğunu bilmektedir. Sanal toplulukların en can alıcı özelliği, başarının büyük kitlelere ulaşma hızı ve kolaylığıdır.

2.3.4 Katılımcıların Sanal Dünyayı Algılama Biçimlerine İlişkin Bulgular

Katılımcılara, oyundaki karakterleri ile aralarında ne tür bir bağ olduğu sorulmuştur. Katılımcıların yarısı, karakterleri ile aralarında bir bağ olmadığı yönünde görüş bildirirken, diğer yarısı kendilerini karakterleriyle özdeşleştirmektedirler.

“Bana benzemesinden hoşlanıyorum. Oyuna adapte olmamı sağlıyor.”

“Karakterimle aramdaki bağ bayağı güçlü aslında. Hani her gün ilgilenmeniz, vakit geçirmeniz gereken bir şey gibi.”

şeklindeki cevaplar, oyuncular ile karakterleri arasındaki bağa dair fikir vermektedir. Katılımcıların, oyundaki karakterleriyle bağ kurabiliyor olmaları, aslında kendilerini oyunun ne kadar içinde hissettiklerinin bir göstergesidir. Sonuç olarak, kendi becerilerini yükledikleri bir imaj gibi düşünüldüğünde, oyundaki karakterlerini bir anlamda kendileri gibi görmeleri olağan sayılabilir. Oyun, ne olursa olsun bir amaca ulaşmak için başarılı olmayı gerektirmektedir. Oyunda başarılı olmak için karakterle bağ kurmak bir anlamda gereklidir.

Katılımcılara, sanal dünyanın içinde olmanın onlara ne hissettirdiği sorulmuştur. Bu soruya en çok, özgürlük cevabı verilmiştir. Bunun yanında oyunu sadece oyun olarak algılayan ve eğlenceli bir dünya olarak tanımlayan cevaplar da bulunmaktadır.

Özgürlük, aşağıdaki cevaplarda şu şekilde vurgulanmaktadır:

“Daha özgür olduğumuz söylenebilir. Burada güzellik, çirkinlik ya da fakirlik, zenginlik gibi kavramlar tarafından yargılanmazsınız.”

“Sanal dünyada ne istiyorsan onu yapabilirsin. Bu, sanal dünyayı gerçek dünyadan ayıran şey..”

“Sanal dünyanın içinde olmak sınırsız olduğumu hissettiriyor bana.”

Bu cevaplardan anlaşılacağı üzere WoW, gündelik hayatta bulunamayan türden bir özgürlük hissi yaratmaktadır. Bu izole dünya, sunduğu fiziki (eylem olarak fiziki ancak, uygulamada sanal) ve manevi özgürlükler ile çekici olmaktadır.

Cevaplardaki özgürlük vurgusu, adeta günümüz insanının gerçek hayattaki sıkışmışlığını anlatır niteliktedir. Oyun dünyasını, yani bir ekran vasıtasıyla bulunulan bir ortamı, *özgür* bulmak, fiziksel bedenin bulunduğu gerçek dünyanın hapis olduğunu ima etmektir. Tekdüzeleşmiş yaşantılarını, bir hayal dünyasıyla renklendirmek istemektedirler. Bu durum, zorlu şartlarda verilen yaşam mücadelesi içinde pes etmek gibi de düşünülebilir, gerçek hayatla savaşın arasında mola verilen bir istasyon gibi de... Ne olursa olsun, bir kişinin kendini bir bilgisayar oyununda özgür hissetmesi vahimdir. Dünyanın, insanları ne zaman bu kadar kendinden uzaklaştıracak hale geldiği üzümlere düşünülmesi gereken bir konudur.

Bu özgürlük hissinin yanında kullanıcılar, bir de istediğini yapabiliyor olmaktan bahsetmektedirler. Burada bahsi geçen şey, fiziki dünyanın sınırlarını ortadan kaldıran eylemlerdir. Dev bir kuşun üzerinde uçmak, gerçek hayatta mümkün olamayacak bir eylemdir ama bu, oyunda mümkündür. Uçmak gibi, insanı her daim büyüleyen bir eylemi gerçekleştirmek, gerçek olmadığı bilinse bile keyif vericidir. Sınırların ötesinde imkanlarla yapılan bu eylemler, kullanıcıların *özgürlük* dediği hissiyatı beslemektedir.

Kullanıcıların yorumları arasında özgürlüğü en farklı biçimde yorumlayan görüş, oyun ortamının önyargısız oluşuna dikkat çekmektedir. Avatarlar dışında temsili olmayan kullanıcılar, gerçek hayatta karşılaştıkları etiketlenme sorunuyla bu ortamda karşılaşmamaktadırlar. Fiziksel dünya, şekilci bir büyük topluma dönüşmüştür. Burada,

öz niteliklerin yerine, şeklin daha önemli olduğu bir yapı vardır. Akıllı ya da becerikli olmaktan ziyade, güzel ya da zengin olmak daha makbuldür. Eşit şartlarda yarışmanın mümkün olmadığı bu düzende, bazı kişilerce belirlenen kurallara uymayanlar geride kalmaya mahkum edilmektedir. Fiziksel dünyadaki bu ayrımcılıktan kaçan kişiler, herkesin eşit şartlarda yarışma şansına sahip olduğu bu sanal dünyada kabul görmektedirler. Bu ve buna benzer nedenlerle oyunlar öyle sahiplenilmektedirler ki, kullanıcılar burayı

“Sanal dünya içerisinde olduğumu fark etmiyorum. Mesela Orgrimmar, Kadıköy ya da Taksim gibi, evim gibi hissediyorum.”

şeklinde yorumlamaktadırlar.

Sanal dünyayı nasıl tanımladıkları sorusundan sonra katılımcılara, sanal dünyayı gerçek dünyaya tercih edip etmedikleri, açıklamalı olarak sorulmuştur. Bazı katılımcılar evet cevabı vermiştir ve bunun nedeni olarak aşağıdaki gibi açıklamalar yapmışlardır.

“... öldüğünüzde dirilmek çok güzel olurdu, hem de her defasında.”

“Oradaki hayal günün ucu bucağı yok.”

“Yaşadığımız hayat, hayat olmayabiliyor bazen.”

Gerçek hayatın stresinin var olmadığı bir dünyanın içinde olmaları, bu şekilde yorum yapmalarını sağlamaktadır. Sanal dünyayı gerçek dünyaya tercih etmek, elbette ki gerçek bir fikir olmaktan ziyade, bir tepki gibi düşünülmelidir. Gerçek hayatta var olan bıkkınlık hissi, stres atma ortamı olan bu dünyayı yaşanabilir bir yer gibi hayal ettirmektedir.

Bununla beraber, bu soruya aksi yönde cevap veren katılımcılar,

“Tercih etmem için daha gerçekçi bir sanallık gerekir.”

“Harika bir kız arkadaşım, harika arkadaşlarım ve harika bir işim var, gerçek hayatta mutluyum.”

“Hayır etmem çünkü, burada ailem sevdiğim insanlar var onlar her şeyden daha önce gelir.”

şeklinde cevaplar vermişlerdir. Aynı, sanal dünyanın içinde oldukları zamanki hislerinde olduğu gibi, bu dünyanın tercih edilip edilmemesi, bir kaçış noktası gibi görülüp görülmemesiyle alakalıdır. Günlük yaşamın stresini, günlük yaşamın içinden öğelerle bertaraf etmeyi başaran kişiler, sanal dünyanın sunduğu *huzurlu* ortama ihtiyaç duymamaktadırlar.

Katılımcılara sanal dünyayı ne kadar gerçek buldukları da sorulmuştur. Bu soruya, hiç gerçek bulmayandan, çok gerçek bulana kadar çeşitli cevaplar verilmiştir. Bütün cevapların ortak noktası, katılımcıların sanal dünyaya olan bakışlarının gerçekçiliğidir. Sanal dünyayı gerçek bulsalar da bulmasalar da, ona olan bakışları, aslında bir bireyin sanal dünya içinde kendini kaybedemeyeceğine delalettir. Aşağıda, bu soruya cevaben yapılmış yorumlar bulunmaktadır:

“Sanal dünyada takılan insanlarla biraz zaman geçirebilerseniz, gerçek dünyada davranamadıkları hallerini görebilirsiniz, anlayabilirsiniz. Yani sanırım daha gerçek mi oluyor?”

“Ben ne kadar inanırsam o kadar gerçek.”

“Elektrikler gidene kadar gerçek.”

“Gerçek dünya ile benzer kesitleri olsa da aslında tamamen bir yansıma.”

“Bence sanal dünyada ki tek gerçeklik, insanların birbiriyle kurduğu ilişkiler ve beraber/karşı karşıya vakit geçirirken hissettikleri hisler.”

“Bayağı gerçek. Çünkü sanal dünyada yaptıklarım gerçek dünyadaki beni etkiliyor. Birine sinirleniyorsam monitöre doğru küfür ediyorum.”

Bilgisayar başında uzun saatler geçiren bu insanlara bakılınca, bu dünyanın, onların gerçekliğe dair fikirlerini değişime uğrattığı düşünülebilir. Oysa ki tüm

katılımcılar, oyunun gerçekliğini en fazla hissettikleriyle sınırlandırmakta ve bu nedenle oyuna, gerçek olduğuyla doğru orantılı bir anlam yüklememektedirler.

Bu cevaplardan çıkan sonuç, sanal dünyanın gerçek yaşam öğeleri barındıran, gerçek olmasa da gerçekmiş gibi hissettirebilen, bunun yanında bir an kadar kısa bir zamanda hayatımızdan çıkma ihtimali olan bir yapıya sahip olduğudur.

Etkileşim seviyesi çok yüksek bir oyun olan WoW'un en ayırt edici taraflarından biri, oyun içinde karşılaşılan herkesin, gerçek dünyadan bir insan tarafından temsil ediliyor olmasıdır. Bu spesifik özelliğin katılımcılar tarafından nasıl değerlendirildiğini öğrenmek ve sanal dünyanın etkileşim özelliğinin anlaşılması adına katılımcılara, oyunun içinde beraber oynanan kişilerin hepsinin gerçek birer insan olmasının nasıl bir duygu olduğu sorulmuştur. Verilen cevaplar etkileşimin fark edilir bir etkisi olduğunu ortaya koymaktadır. Cevapların bazıları;

“Gerçekliği artırıyor.”

“Çok güzel bir duygu. Çünkü her gün yeni bir olay, yeni bir kişilikle karşılaşabiliyorum.”

“Öyle insanlar tanıdım ki gerçekten sizin zamanında arkadaş diye takıldıklarınızdan daha arkadaş çıkanlar var ve bu insanlar sizinle aynı havayı soluyor.”

“İlk başlarda çok sürreal geliyordu ama artık farkında bile değilim.”

şeklindedir. Gerçek kişiler, sanal dünyanın daha gerçek algılanmasını sağlamaktadır. Sosyal ortam olarak bakıldığında, burada, zihinsel anlamda, gerçek yaşamdakilere benzer deneyimler yaşanmaktadır. Etkileşim özelliği, oyunun bu derece sahiplenilmesine artı değer katmaktadır.

Bu gerçekçilik, maddesel gerçekliğe dair inancın aksine, sosyal bir ortam deneyimi yaşamayı mümkün kılmasıyla alakalıdır. Her temsilin bir gerçek kişi olması, orada deneyimlenen olayların gerçek olduğuna işaret eder ve bu da, insani tecrübeleri - her ne kadar sanal bir ortamda gerçekleşse de- mümkün kılar.

Sanal dünyayı algılama adına katılımcılara sorulan bir başka soru, sanal dünyanın etkisini görmek adınadır. Katılımcılardan, oyunda kazandıkları bir başarı ile gerçek hayatta kazandıkları bir başarıyı kıyaslamaları istenmiş ve ikisinin verdiği tatminin benzer yanı olup olmadığı sorulmuştur. Verilen cevaplar, katılımcıların oyuna yükledikleri anlam doğrultusunda değişkenlik göstermektedir. Sanal başarısının daha fazla tatmin ettiğini söyleyen katılımcı,

“sanal alemde toplumsal maskelerden sıyrıldığı için, saf yetenek ve başarı gösterilir.”

şeklinde cevap vermiştir ve buna bağlı olarak katılımcının, sanal dünyayı daha dürüst olarak tanımlamasından dolayı, buradaki başarıyı daha üst seviyede konumlandığı görülmektedir. Bu katılımcının dikkat çekmek istediği nokta, daha öncede üzerinde durulan şekilciliğe dairdir. Burada yalnızca emek ve beceri, kazanmayı sağlar. Gerçek dünyada olduğu gibi birinin yakını olmak, üstlerinin gözüne girmek için şov yapmak ya da etiketi süslemek herhangi bir başarı sağlamaz. Verildiği kadar alınabiliyor olması, bu ve buna benzer kullanıcılar için adil rekabet olarak yorumlanmakta ve bu nedenle buradaki başarı üstün tutulmaktadır.

Buradaki başarının önemini vurgulayan başka bir katılımcı ise bu tatmini,

“Oyunun içinde gerçekten istediğin bir şeyi başarmak, hayalindeki işe sahip olmak gibi..”

şeklinde yorumlamıştır. Gerçek hayattan somut bir yere işaret eden bu cevap, katılımcıların hislerini anlamayı kolaylaştırmaktadır. Bu yorum elbette ki gerçek hayattaki bir eksikliğe işaret etmektedir. Gerçek hayatında büyük bir şirketin genel müdürü olmuş birinin bu tip bir hissi paylaşması mümkün değildir.

Gerçek hayattaki başarıyı öncelikli bulan bir katılımcı ise cevap olarak,

“Oyundaki başarılar rahatlamak için, iş için olanlar daha iyi amaçlara hizmet ediyor”

demıştır. Bu katılımcı, tüm cevaplar arasında en dengeli olan cevabı vermiştir. Bu görüşteki bir oyuncunun, oyuna dair en doğru algıda olduğu söylenebilir. Genel olarak oyuna optimum değerin biraz üstünde bir anlam yükleniyor olması, ona dair gerçekçilikten uzaklaşan tanımlamalar yapılmasıyla sonuçlanmaktadır.

Katılımcılara, sanal dünya algılarıyla ilgili son olarak, sanal dünya ile gerçek dünya arasında ne tür benzerlikler ve farklar olduğu sorulmuştur. Katılımcılar verdiği yanıtlar, olduğu şekliyle aşağıda yer almaktadır. Tüm yorumlar, sanal dünyanın oyuncular tarafından nasıl değerlendirildiğini tanımlayabilmek için gereklidir. Benzer ve farklı yönleri ortaya koyan yorumlar şöyledir:

“Tamamen farklı. Gerçek dünyada yaptıklarının uzun sürede geleceğinde bir etkisi var, sanal dünyada da bazen bunu hissediyorsun ama öyle değil.”

“Burada insanlar sizi toplumsal kıstaslarla yargılamazlar, sadece ne kadar iyi oynadığınıza göre yargılanırsınız ve bu bana her zaman en adil gelmiştir. Yani olabilecek en eşit düzen. Dünyada kolayca görünebilecek duygular, genelde kibir, hırs ve açgözlülük olmak üzere, sanal dünyada da görülür.”

“Teoriye göre beynimiz orada yarattığımız ve yaşadığımız dünya arasında bir fark görmüyor. Gerçek dünya da, sanal dünya da gerçek beynimiz için. Karşılaştırdığımız zaman gerçek hayat, sanal hayata göre daha sıkıcı demek istiyorum.”

“Bence sanal dünya gerçek dünyanın yansıması olmasa da gerçek dünya ile çok ortak noktası var. Gerçek dünyada yapmak isteyip de yapamadığımız şeyleri yapabilmemize olanak sağlıyor. Gerçek dünyada da herkes başarılı olmayı ve hayatında hep ilerleme kaydetmeyi ister, sanal dünyada da bu böyle. Hep gelişmek ve daha iyi olmak için çaba gösteriyoruz ve saatlerimizi harcıyoruz, enerjimizi harcıyoruz. Farkı ise gerçek dünyada elde ettiğimiz başarılarla çevremizdeki insanlar saygı duyar fakat sanal dünyada elde ettiğimiz başarılar sadece bizi mutlu eder.”

“Sanal gerçeklikte herkes istediği kişi olabilir. Gerçek hayatta ise bunun için çalışmak zorundasındır. Bu da daha fazla zorluk demek.”

“Gerçek hayata çok benziyor, sadece insanlar kendi olmak istedikleri veya gerçek hayatta olmadıkları karakterler gibi davranıyorlar.

“Sanal dünya, gerçek hayata iletişim yönünden benzer ama bazı farklılıkları illaki vardır. Gerçek hayatta birbirine uzak olan insanlar Skype’tan sesli ya da yazılı iletişimi kullanır, aynı kurallar burada da geçerlidir. Farkı ise burada insan rol yapar, dönemin karakterine bir parça bürünür. Yazının verdiği cesaretle ve oyunun verdiği tatmin hissi ile burada insanlar çok daha kolay açılır, reaksiyonlar daha belirgindir. Bilirsin futbol maçında insanlar maçın sonuna gittikçe sinirleri artar, kavga çıkarabilirler. Burada da eğer işler yolunda gitmezse sözlü sataşma çıkabilir. Farkı, daha hızlı olması. Bir insanı bir ayda tanıyorsan, burada bir haftada tanırırsın, çünkü o kişiyi burada sevinçliyken de görürsün mutsuzken de sinirliyken de...”

“Benzerlikle var, yok değil. Şimdi ne kadar oyun bile olsa sınırsız ve özgür bile olsanız yine yine yine yine de kendine has kuralları var bu kaçınılmaz. Evet aslında biraz yansıma ama tamamen de değil çok farklı bir yansıma. Bu kural dediğim basit bir örnekle anlatabilirim. Oyunda bir karakteriniz var ve karakterinizin bulunduğu bağlı olduğu doğup büyüdüğü bir şehir var bu şehirdeki insanlara saldıramazsınız net. Bu çok basit bir örnek ve tıpkı gerçek hayattaki basit kurallar gibi ama farkına gelirsek tam anlamıyla bir görsel cümbüş. Yaratıcılığın çok uç noktası. Devasa kuşların sırtına binip uçuyorsunuz dünyayı keşfediyorsunuz.”

“İç içeler çünkü, tamamen farklı bir dünya yaratmak şu an için imkansız. Sanal dünyada da gerçek hayattaki insanlar oynuyor. Dünyanın kendisi, atmosferi, şehirleri falan hep gerçek dünyadaki bir şeyi çağrıştırıyor. Daha hiç "böyle bir şey görmemiştim ne kadar orijinal" dediğim bir şey olmadı sanal dünyada. Yani orkları falan çıkarsak, muhabbet 1400'lerin aynısı. Elinde balta Allah Allah diye koşuyorsun ya da “for the horde” diyorsun. Hep savaş, hep çatışma, hep 2-3 taraf arasındaki geçimsizlik...”

“Tek benzerlikleri insanların birbirleriyle olan ilişkileri veya iletişimi sanırım. Gerçek dünyanın bir yansıması değil ama bizden birilerinin dizayn ettiğini düşünürsek, bizim istediklerimiz doğrultusunda yaratılan bir ortam.”

Tüm katılımcılar, sanal dünya ile gerçek dünyayı birbirine yakın görmektedir. Sanal dünya gerçek dünyanın bir yansıması gibi değerlendirilmektedir. Bu yakınlık, sanal dünyanın bir anlamda, deneyimlerin sınanması için gerçek hayat kadar sahici bir deneme ortamı olduğuna işaret etmektedir. Oyun dünyasını bu şekilde yorumlamak için gerçeklikten sağlamak gerekmez. En nihayetinde oyun da olsa, içinde insan faktörünün olduğu bir ortamdır ve insanın olduğu her yerde, insanla ilgili şeyleri tecrübe etmek mümkündür.

Tüm bunlardan yola çıkarak sanal dünyanın, katılımcılar tarafından gerçeklikten kopmayan bir algıyla değerlendirildiğini, bununla beraber oyun ile katılımcılar arasında bir bağ kurulu olduğunu söylemek mümkündür. Katılımcıların sanal dünyaya dair algıları, ağırlıklı olarak, bir kaçış ve rahatlama ortamı olarak görüldüğü şeklindedir. Kişiler, vakit harcadıkları eylemin bir bilgisayar oyunu olduğunun bilincindedirler ve sunacakları bağlılığın bir bilgisayar oyununa olmasını tercih etmektedirler. Ayrıca, sanal dünyanın sunduğu sosyalleşme ortamı ve kişilerin en maskesiz yüzleriyle bu ortamda bulunabilme imkanı, katılımcıların bu alternatif dünyaya, kendi gerçek dünyalarından eklemeler yapma şansı yaratmakta ve iki dünya iç içe geçerek yeni tecrübeler zemin hazırlamaktadır. Burada tek düşünülmesi gereken nokta, insanları gerçek dünyadan kaçışa iten nedenlerin ne zaman bu kadar arttığıdır.

2.3.5 Bilgisayar Oyunlarının İletişime Etkisine İlişkin Bulgular

Sanal dünyanın içinde iki şekilde iletişim kurulabilir. Bunlardan biri yazılı, biri sesli görüşmedir. Yazılı görüşme için oyunun sohbet penceresi kullanılır. Bu pencereden aynı anda herkesle veya sadece konuşulmak istenen kişiyle iletişim kurulabilir. Sesli görüşmede ise bir bilgisayar programı ve mikrofonlu kulaklık yardımıyla anlık sesli görüşme yapılabilir.

Katılımcılara sesli mi yoksa yazılı mı iletişim kurmayı tercih ettikleri sorulmuştur. Katılımcılar, her iki şekilde de iletişim kurduklarını söylemişlerdir. Bununla beraber, sesli görüşme kullanımı daha kolay olduğu için, daha fazla tercih edilmektedir.

Sesli görüşme teknolojilerinin gelişmesiyle, bu tür uygulamalar bilgisayar oyuncularını arasında da kullanılmaya başlanmıştır. 2003'ten beri faaliyet gösteren Skype adlı program, oyunlarda en çok kullanılan anlık sesli görüşme programıdır. Bu tip uygulamalarla oyuncular, rahat iletişim kurabilmektedir.

Yazılı görüşmenin tercih edilme sebeplerinin başında dil problemi gelmektedir. Oyunun ortak dili İngilizcedir. Sohbet penceresinden, oyunu dili ile konuşmak, oyun oynamak için yeterlidir. Ancak, sesli görüşme oyun oynamayı daha da kolaylaştırmaktadır. Eğer dünyanın herhangi bir yerinden biriyle oynanıyorsa, iki tarafın da İngilizceyi iyi konuşması gerekmektedir. Dile hakim olmayan kişiler, bu sebeple yazılı konuşmayı tercih etmektedir.

Oyun içinde, oynanan kişilerle iletişim kurabilmek oyun oynamayı kolaylaştırır, oyuncunun daha çok oyunun içinde hissetmesini sağlar. Buradan yola çıkarak katılımcılara oyun içinde başkalarıyla iletişim kurabilmenin ne hissettirdiği ve ne sağladığı sorulmuştur.

“Taktiksel olarak çok işe yarar.”

“Oyuncular arasındaki iletişim ve ortaklaşa çalışma zor durumu atlatmanızı sağlar.”

“Beraber oynadığın insanlardan her zaman yeni şeyler öğrenebilirsin.”

“Hem başarı için hem de keyif almak için oyunda iletişim kurmak güzel bir şey.”

“En başta yalnız olmadığımı bilmek güzel oluyor.”

gibi yorumlardan yola çıkarak katılımcıların ağırlıklı olarak taktik yapmak, etkileşim sağlamak ve oyunu daha eğlenceli hale getirmek gibi faydaları gözeterek iletişim kurdukları söylenebilir.

Sanal ortamda kurulan iletişimin tek dezavantajı beden dili eksikliğidir. Görüntülü ve sesli görüşme uygulamalarıyla bu sorun ortadan kalkmaktadır ancak bilgisayar oyunlarında bu teknoloji kullanılmamaktadır. Oyun oynarken oyuncular,

birbirlerini görmezler. Bununla beraber stream yapan oyuncular, kendisini izleyenlere hem oyununu hem de kendini gösterecek şekilde oyun oynamaktadır. Bu durum konumuzun dışında kalmaktadır.

Birbirlerini göremeseler de yazılı ve sesli iletişim kullanarak anlaşılan katılımcılara oyun içinde kurdukları iletişim ile gerçek hayatta kurdukları iletişim arasında bir fark olup olmadığı sorulmuştur. Katılımcılar ağırlıklı, pek bir fark olmadığı yönünde görüş bildirmişlerdir. Bazıları pozitif, bazıları negatif yönlerini değerlendirerek benzer olduğuna kanaat getirmişlerdir. Buna yönelik aşağıdaki gibi cevaplar vermişlerdir:

“Oyundaki iletişim çalışma hayatındaki insanlar arasındaki iletişime çok benziyor.”

“Gerçek hayattan arkadaşlarımla konuşurken çok fazla bir fark olduğunu düşünmüyorum.”

“Nerdeyse fark yok, sadece konular farklı.”

Bu cevaplardan yola çıkarak oyun içinde kurulan iletişimin, yakın olmakla birlikte sınırlı ve mesafeli olduğunu söylemek gerekir. Gerçek hayatta tanınan kişilerle pek fark olmaması olağandır. Tanınmayan kişilerle ise, beraber bir şey yapıyor olmanın verdiği yakınlığın bir sınırı vardır. Ortak paydanın özel hayattan öğeler barındırmaması, iletişimin belli bir mesafe çerçevesinde gerçekleşmesiyle sonuçlanmaktadır. Bununla beraber, kurulan yakınlıkla doğru orantılı olacak şekilde, iletişimin niteliği farklılık gösterebilmektedir.

İki iletişim şeklinin farkını ortaya koyan bir cevap şu şekildedir:

“Sadece yanımdan geçerken merhaba diyen insanları biliyorum oyunda. Sokakta insanlar birbirinin suratına bakmıyor.”

Bu tür yakınlık eylemleri, bu oyun içinde sıklıkla karşılaşılan şeylerdir. Aynı amaca hizmet ediyor olmaktan veya birler ve sıfırlardan oluşan bir dünyada insan

topluluğu olmaktan mı bilinmez, bu dünyada selamlaşmanın, belki de bugünün dünyasında gerçek hayattakinden daha çok olması ilginç bir gerçektir.

İki iletişim arasındaki farklara ters bir açıdan bakmamızı sağlayan iki yorum ise,

“Gerçek hayatta kendimizi nasıl hissediyorsak öyle davranamayız duygularımızı frenlememiz gerekir. Ama sanal dünya öyle değil. O gün nasıl bir insan olmak istiyorsam o insan olabilirim.”

“Gerçek hayatta insanların hislerine daha fazla ilgi gösteriyorsun, sanal dünyada ise sanki hiç var olmamışlar gibi insanları bloklayabiliyorsun.”

şeklindedir. Bu yorumlar bize, sanal dünyanın soğuk tarafını göstermektedir. Sanallık, duygusuz olma halini de beraberinde getirebilmektedir. Yüz yüze, birine onunla görüşmek istemediğimizi söylemek o kadarda kolay değildir, ancak sanal ir arkadaşı tek bir “tık” hayatımızdan çıkartmaya yeter. Buna ek olarak, toplum içinde uyulması gereken kurallar da bu duygusuzluğa kurban gidebilir. Normalde yakınımızdaki birine davranmayacağımız bir şekilde davranmamızın tek gerekçesi, o gün canımızın öyle istemesi olabilmektedir.

Oyunun özgürlük yanına olan vurgu, iletişim konu olduğu zaman da aynı şekilde değerlendirilmektedir. Başka kişileri uzaklaştırmak veya yakınlaştırmak, daha kolay gözükmemekte ve özgürlüğe bağlanmaktadır. Ancak bu özgürlük negatif tutum sergilemekte kullanıldığında, teknolojinin yarattığı makineleşme haline dönüşmektedir.

Katılımcılara, eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark olup olmadığı da sorulmuştur. Bu soruya farklı açılardan bakılarak verilen cevaplar aşağıdaki gibidir:

“Yüz yüze göre daha rahat olursunuz.”

“Eğer kişisel duygular varsa yüz yüze iletişim çok daha iyidir.”

“Gerçek hayatta söyleyemeyeceğin şeyleri burada söyleyebilirsin.”

“Mimiklerini görme dışında pek bir fark yok.”

“Yüz yüze de olsa insan içine kapanırsa açık olamaz, söylemek istediğini söylemekte zorlanır ama sanal ortam, yani skype olsun, oyun olsun, yazılı ortam olsun biraz daha kolaylaştırır olayı. Bu dünyadakiler daha sıcak kanlı olur.”

Cevapları genelleyecek olursak, sıradan konularda, iletişim kurulan kişinin jest ve mimiklerini göremiyor olmak bir iletişim engeli olarak görülmemektedir. Bunun yanında, iletişime taraf olan kişilerin arasında bir yakınlık ve paylaşım söz konusuysa bu, iletişime engel olarak değerlendirilmektedir.

Bazı yorumlar, beden dili eksikliğinin daha rahat açılmaya olanak sağladığı yönündedir. Bu, iletişimin doğru bir şekilde gerçekleşip gerçekleşmediği sorusunu beraberinde getirir. Beden dilinin eksikliği, saklanmak istenen bir takım duyguları saklama şansı verir. Bu, duruma göre iyi, duruma göre kötü niyetli bir davranışa neden olabilir. Oyun içinde düşünüldüğünde, kötü niyetle yaklaşmayı gerektirecek bir konu olmadığından iletişime negatif bir etki yarattığı söylenemez ancak, normal hayatın içerisindeki kişilerle konuşulan normal hayat konularında, iletişimin gerçekleşmesinde etik anlamda bir kusur doğurabilir.

Bu yorumlardan yola çıkarak, beden dili eksikliğine rağmen, kurulmak istenen iletişimin, büyük oranda amacına ulaşacak nitelikte olduğu sonucuna varılabilir.

Oyunun içinde kişiye özel arkadaş listeleri bulunmaktadır. Beraber oyun oynanan herhangi biri ile arkadaş olmak mümkündür. Bu sadece, normal hayattaki gibi enerjinin tutmasıyla alakalıdır. Gerçek hayatta kurulan arkadaşlıklara göre artı ve eksi yönleri bulunan bu arkadaşlıklar, kişinin hem sosyal çevresi hem de takımını oluşturmaktadır. Ortalama olarak bir fikir edinmek adına katılımcılara oyunda kaç arkadaşları olduğu ve kaçını gerçek hayattan tanıdıkları sorulmuştur.

Bu soruya en çok verilen cevap yüz civarı arkadaş sayısına sahip oldukları şeklindedir. Ortalama olarak bu kişilerin %10 ila %50'si gerçek hayattan da tanınan arkadaşlardır. Bununla beraber, sosyal ağlar üzerinden devam ettirilen veya oyun oynarken tanışıp, dışarıda da görüşmeye başlanan arkadaşlar da vardır. Katılımcılardan biri buna örnek olarak,

“Facebook’ta ekli olan, arada yeni yılda falan telefonla konuştuğumuz bir sürü yabancı arkadaşım var. ... mesela bir arkadaşım var, çocuk 14 yaşındaydı tanıştığımızda şimdi çocuğu var.”

şeklinde cevap vermiştir. Oyun içinde bu tip durumlar sıklıkla yaşanmaktadır. Oyun içinde tanışıp evlenen kişilerin olduğu bilinmektedir. Sanal dünya içindeki ilişkiler hakkında, çoğunlukla adı gibi sanal olduğuna dair yorumlar yapılır. Bunun doğruluğu tartışmaya açıktır fakat, bu ve buna benzer olaylar sanal dünyanın içinde yakınlık kurmanın imkansız olmadığını göstermektedir.

Oyunun katılımcıların hayatını, dolayısıyla iletişimlerini engelleyip engellemediğini öğrenmek adına katılımcılara, oyun oynarken gerçek dünya ile iletişimlerinin kopup kopmadığı sorulmuştur. Çoğunlukla koptuğu yönünde cevaplar verilirken, bunlar arasında en ilginç yanıtlar şunlar olmuştur:

“Haliyle çünkü konsantre oluyorsunuz. Mesela bir ressamın bir şeyler çizerken bulunduğu ortamdan kopup gitmesi gibi, ben böyle yorumluyorum çünkü, özen göstererek yaptığınız her şeyde gerçek dünyadan koparsınız.”

“Bazen gerçekten, gerçek dünyayla bağlantımı koparmak istiyorum.”

Sağlıksız boyutlara ulaşmadığı sürece, oyun oynarken dış dünya ile bağlantının zayıflaması, aslında herhangi bir konsantrasyon gereken işte olan kopukluk gibi normal kabul edilebilir. Bunun, film ya da maç izlerken dış dünyadan izole olmaktan farkı yoktur. Sonuç olarak buradaki yoğunlaşma, ilgilenilen olaya karşı duyulan heyecanın dışavurumudur. Burada altı çizilmesi gereken nokta, dış dünya ile bağlantının tamamen kesilmemesi gerektiğidir, çünkü uzun süreli ve tamamen dış dünyadan izole bir biçimde gerçekleşen sanal deneyimler, zaman içinde kişinin gerçek hayata, karşı tutum sergilemesiyle sonuçlanabilmektedir. Bu deneyimlerin yüksek yoğunlukta gerçekleştiği durumların fiziksel hastalıklarla bile sonuçlanabildiği bilinmektedir.

Katılımcılar, oyun oynarken gerçek dünyadan soyutlanmaktadır ancak bunun bilinçsiz bir kopma olmadığını belirtmek gerekir. Kopma, yoğunlaşmanın bir sonucu olarak yaşanmaktadır. Bunun daha rahat anlaşılması için katılımcılara, oyundan

çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oldukları sorulmuştur. Bütün katılımcılar bu konuda oldukça gerçekçidir ve oyun ile gerçek dünyanın arasındaki sınır bellidir. Bütün katılımcılar, hemen adapte olduklarını, hatta bazıları adapte olmaya gerek olmayacak kadar birbirlerinden ayrılmadıkları şeklinde görüş bildirmiştir. Katılımcılardan biri ise,

“Pek çoğu kez rüyalarım girdiği olmuştur ama çok ta uzun sürmüyor çünkü onun bir oyun olduğunu biliyorsunuz. En azından ben bu kadar çok oynamama rağmen bunun farkındayım, bazen keşke desem de :)”

şeklinde ilginç bir cevap vermiştir.

Görüşmelerin buraya kadar olan kısmında sanal dünyada kurulan iletişimin, oyuncular tarafından, gerçek dünyada kurulan iletişimle pek ayırt edilmediği yönünde cevaplar verildiği görülmüştür. Katılımcılara, bu bilgiye ek olarak, sanal iletişimin etkisini tanımlamak adına, sanal dünya iletişimlerinin, gerçek dünyadaki iletişimlerine eksi veya artı bir etkisi olup olmadığı sorulmuştur. Katılımcılar, bir kişi hariç, negatif veya pozitif anlamda bir etkisi olduğu yönünde cevap vermişlerdir. Bu cevaplar aşağıdaki gibidir:

“Değişik ülkelerden insanlar tanıyarak değişik düşünceler öğrenebiliyorsun, bu hoş bir şey.”

“Her iletişim bir tecrübedir, sanal ya da gerçek işe yarayacaktır.”

“İyi ya da kötü oluşu nasıl kullandığına göre değişir. İyi açıdan bakıldığında bu bir iletişimi geliştirme aracı olarak görülebilir ya da eğer gerçek hayatta obsesif iseniz kötü olabilir.”

“Yeterince olgunsanız negatif bir etkisi olmaz.”

“Eksi etkisi vardır. İletişim konularının daha kısıtlı ve sığ olmasına bağlıyorum.”

“İletişim kurmak için İngilizce kullanmaları gerekiyor. Buna mecburlar. Tabi aynı dili kullanan insanları saymıyorum. Ben açıkçası İngilizceyi oyunlardan öğrendim ve hala da geliştirmeye devam ediyorum. Ben İngilizcenin i’sini bilmeyip te zaman içerisinde 50, 60, 100 kişiye sesli olarak İngilizce program taktik anlatan arkadaşlarımı biliyorum.”

Bu cevaplardan, katılımcılar için iletişimin kavram olarak, aslında sanal dünya ya da gerçek hayat olarak birbirinden ayırt edilmediği sonucu çıkmaktadır. Gündelik yaşantılarında nasıl bir iletişim tanımları varsa, bunun benzer şekilde sanal dünyaya uyarlanması durumu söz konusudur.

Paylaşmak, iletişim kurmanın bir nedenidir ve burada da paylaşmak, değer gören bir kavramdır. Paylaşma eylemi önemseniyorsa, oyun içerisinde kurulan iletişim, oyunculara, günlük hayatta rahatlıkla bulunmayacak bir şans vermektedir. Bu; başka insan ve kültürleri tanımak konusunda sunduğu çeşitliliktir. Oyun ortamı, tüm dünyadan insanların bir arada bulunabildiği bir yerdir. Kurulan yakınlığa bağlı olarak bir kişi, hiç tanımadığı bir ülkenin vatandaşıyla iletişim kurabilir ve hem ülke hem de insanları hakkında bilgi sahibi olabilir. Buna karşın, sanal ortamda bulunulan vakit zarfında, aradaki insani bağ zayıflarsa tüm bu çeşitlilikten bir verim elde edilemez, hatta iletişim kurulacak konuların zayıflığı, iletişim becerisini köreltebilir.

Bunun yanında, sanal dünyanın kendine has bir takım etki ve faydalarını, katılımcıların cevaplarında görmek mümkündür.

Katılımcılara, “oyun oynamak sizi sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu ?” diye sorulmuştur. Cevaplar, oyunun katılımcıları hem sosyalleştirdiği hem sosyalleştirmediği yönündedir. Bununla beraber, burada dikkat edilmesi gereken nokta, sosyalleşmenin tanımıdır. Sosyalleşme artık sanal ortam üzerinden yapıldığı zaman da geçerliliği olan bir eylemdir. Değişen iletişim anlayışına uygun düşecek biçimde, sosyalleşme de dijitalleşmektedir. Buna bağlı olarak katılımcılar, oyun içindeki sosyalleşmelerini, gündelik hayatlarındaki sosyalleşmeden ayırmadıkları için kendilerini,

“Bu göreceli bir kavram aslında çünkü, sosyalleşmek herkese göre farklıdır, kimi Twitter’da sabahlar, kimi Facebook’ta, kimi chat odalarında... ben tüm bunların yerine oyunda vakit geçirmeyi seviyorum. Bu benim sosyalleşmem, etrafımdaki insanlara ve aileme göre asosyalleşme çünkü onlara göre sosyalleşmek arkadaşlarla dışarı çıkıp, gezip eğlenmekten ibaret, öyle büyümüşler.”

şeklinde ifade etmektedirler. Bunu destekleyen ve başka bir açıdan da bakan diğer iki görüş ise şöyledir:

“Oyun oynarken normal hayatta tahmin edemeyeceğim kadar insana ulaşma şansı buluyorum. Bir bakıma sosyalleştiriyor. Fakat eğer çok kaptırmışsam, başından kalkamayacak kadar zevk aldığım bir durum varsa, dışardan asosyalleşiyor gibi durabilir. Ama aslında ben o an arkadaşlarım ile daha fazla keyif almış oluyorum.”

“Dünyanın dört bir yanından arkadaşlarıyla iletişim kurabiliyorsun.”

Sosyalleşme olarak mı, yoksa asosyalleşme olarak mı tanımlanacağı net olmayan bu durum, sanal dünya karakteristiğine uygundur ve sanal gerçeklik olarak tanımlanmaya müsaittir. Katılımcıların bulundukları ortamı, sosyal bir çevre olarak tanımladıklarını söylemek yanlış olmaz. Bu da onları, kendi algılarında, sosyalleştirmektedir. Elbette ki bu sosyalleşme biçimi ideal olana yakın değildir ancak, günün şartlarına olan uygunluğu, katılımcılar için, onu normalleştirmektedir.

Katılımcılara, gündelik yaşamlarında iletişimlerinin nasıl olduğu sorulmuştur. Oyun oynamaya başlamadan önce ve şimdi arasında bir değişiklik olup olmadığının anlatılması istenmiştir. Katılımcılar çoğunlukla, iletişimlerinin iyi olduğu yönünde bilgi vermişlerdir. Görüşme süresinceki tavırları, katılımcıların çoğunun verdiği bu bilgiyi desteklemektedir. Katılımcılar ayrıca, iletişimlerinde, oyun oynamaya başlamadan önce ve sonrasında bir değişiklik olmadığını beyan etmişlerdir.

Görüşmenin son sorusunda, katılımcılardan kendilerini tanımlamaları istenmiştir. Bu tanımlama, verdikleri diğer tüm cevaplarla kıyaslanarak, katılımcıların ortaya koydukları kendileri ve kendilerine dair algılarının benzeşip benzeşmediğine işaret etmesi amacıyla sorulmuştur. Katılımcılar yüksek oranda, kendilerini sosyal ve

bunun ardından da eğlenceli ve dışa dönük olarak tanımlamışlardır. Burada bir şeyi atlamamak gerekir; hem verilen cevapların, hem de kendilerine atfettikleri anlamların tutarlı oluşunun gerçekliği yanıltıcı olabilir ve bu yüzden, sorgulanması imkansız bir durumdur. Tüm fikirler ve cevapların, kurgulanan sanal karakterlerin yansıması olması da mümkündür. Sanal gerçekliğin doğasına uygun biçimde...

SONUÇ

Kişilerarası iletişim açısından, sanal gerçeklik olarak bilgisayar oyunları konulu bu tez çalışmasının katılımcılarının demografik özellikleri göstermektedir ki, katılımcıların tamamı eğitilmiş, iyi geliri olan, meslek sahibi kişilerdir. Bu yönüyle, ilk olarak, bilgisayar oyuncularının, genel kanının aksine vasıfsız kişilerden oluşmadığı görülmüştür. Aynı zamanda bu kişiler, uzun zamandır ve uzun süreli olarak bilgisayar oyunu oynamaktadır. Bu durum araştırmanın verimliliğini artırmaktadır çünkü katılımcılar, bilgisayar oyun dünyasına hakim kişilerdir ve yapı hakkında en geçerli bilgiyi onlardan almak mümkündür. Araştırmanın nitel bir yöntemle yapılıyor olması, bu geçerliliği gerekli kılmaktadır.

Katılımcıların sahip oldukları zamanın oldukça önemli bir kısmını oyuna harcıyor olmaları çalışmanın verimliliğini artırmaktadır fakat bu durum, kişisel verimliliğin azalması anlamına da gelmektedir. Verdikleri cevaplardan yola çıkarak, oyuna harcanan bu zamanın, gerçek dünyadan kaçışı desteklemek için kullanıldığı görülmektedir. Bu noktada, bir insanın kısa ömrünün uzun saatlerini bir oyuna adanmasına neden olacak ne yaşadığını düşünmek gerekir. Kişisel kaygılar, gün içinde yaşanan yoğun stres, hayat mücadelesi gibi durumlar, bunları yaşayan herkesin bir kaçış yolu aramasıyla sonuçlanmaktadır. Bilgisayar oyuncuları da bu kaçış için oyun oynama yolunu seçmişlerdir.

Tez konusu olan World of Warcraft oyuncularını için oyun, bir stres atma ve rahatlama ortamı olarak görülmektedir. Kişiler, oyunun içindeyken, gerçek hayatın sert kurallarından uzak kalmaktadırlar. Bilgisayar oyunu oynayan kişiler çoğunlukla, gerçek dünyanın manevi sertliğinden uzak oldukları için daha uyumlu, sakin ve eğlenceli bir profil çizmektedirler. Bireysel olarak farkında olunan bu durum, oyuncuların, oyun içinde karşılaştıkları insanların da ağırlıklı olarak bu profile olduklarını bilmeyi de beraberinde getirmektedir ve uyumlu, iyi insanların bulunduğu bir ortamda bulunmak ta bilgisayar oyunu oynamak için bir sebep olabilmektedir. Tabii ki bu bilginin bir genelleme olduğu ve istisnaların varlığı da kabul edilmelidir. Ağır şiddet içerikli oyunlar ve küçük yaşta oyuncular, bu genellenmenin dışında tutulmalıdır. Bu çalışmadaki görüşler, yalnızca MMORPG sınıfındaki oyunları kapsamaktadır.

Oyuncular için bu oyunlar, aynı zamanda sanal birer topluluk görevi de görebilmektedir. Katılımcıların bir kısmı sosyalleşmek için sanal dünya içinde bulunurken, bazıları sosyalleşmekten uzak olmak için burada olmayı tercih etmektedir. Ne şekilde olursa olsun bir arada, ortak bir amaç uğruna hareket ettikleri için, bir topluluk olarak değerlendirilirler. Bununla birlikte, oyunun doğası gereği de oyuncuların birlik olma bilincine sahip olmaları gerekir. Oyunda, dayanışmanın ön planda olması, oyuncuları bir grup içerisinde olmaya teşvik etmektedir. Bir arada olduklarında hem oyundan daha çok keyif almakta, hem de oyunu daha iyi oynamaktadırlar. Bir grubun içinde olmak, oyuncular için başarı ve yakınlık duygusu sağlamaktadır.

Oyunun içindeki topluluk olma bilinciyle, gerçek hayattakinin arasında teoride pek bir fark bulunmamaktadır. Topluluğa dair kurallar benzerdir ve kişiler için bu topluluklar, gerçek bir topluluk gibi değerlendirilmektedir. Buradan hareketle, sanal topluluklardaki topluluk algısının, gerçek dünyanın bir yansıması olduğunu söylemek mümkündür.

Bu noktada sanal dünyanın gerçekliğinden bahsetmek gerekir. Hayatımızdaki diğer her şey gibi, sanal dünyanın gerçekliği de kullanıcının ona yüklediği anlamla doğru orantılıdır. Ek olarak, bilgisayar oyunları birer sanal gerçeklik sistemidir ve gerçek-miş gibi algılanması esasına dayanır. İçinde ne kadar gerçeklik olgusu barındırırsa etkinliği o kadar artacaktır.

World of Warcraft'ın gerçekliğini artıran en önemli etken etkileşimdir. Oyun içindeki her karakterin gerçek bir insan ile temsil edilmesi, gerçekten bir yerlerde herhangi bir şey yapıyor hissini yaratmaktadır. Oyunda, yoldan geçerken birine selam vermek veya birilerinin yanına gidip konuşmak mümkündür. Gerçeklik hissini veren, insan faktörünün oyunun içinde kendini belli edecek kadar net görülebilmesidir.

Her ne kadar bilgisayar oyunlarına bakıldığında yüksek bir hayal gücü ve fantastik imgeler görülse de, yapılan eylemler zihinsel olarak yapılmış birer eylemdir. İnsan beyni gerçek ile sanal arasındaki farkı ayırt etmekte yetersizdir. Bu nedenle iki

dünya arasındaki en ufak bir benzerlik, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki sınırları belirsizleştirmektedir.

İki dünya arasındaki benzerlikler, oyunu oynayan kişilerin bu ortama rahat adapte olmalarını sağlamaktadır. Hatta bazılarına göre insanlar, oyunun içindeyken daha oldukları gibi kişilere dönüşmektedirler. Burada, isteyip te olamadıkları kendilerini veya daha doğru ve dürüst birini temsil etmektedirler. Gerçek hayatın kurallarından ve şekilciliğinden uzak olmak, bu dünyanın üyelerinin kendi özlere daha yakın bir karaktere dönüşmelerini sağlamaktadır. Buna aksi yönden bakıldığında bunun, kişilerin kendilerini gizlemek için de kullanılabileceğini görmek mümkündür. Bu, bir çeşit kendinden kaçış veya içindeki kötü duyguları yansıtmaya görevi görüyorsa, sağlıklı bir kimlik yapılanmasına da neden olabilir. Aynı zamanda, oyun içinde büründükleri karakterler, kendi karakterlerinin önüne geçiyorsa, bu, zamanla karakter aşınmasıyla sonuçlanabilir ve kişi, kendi öz değerlerini yitirebilir.

Sanal dünya, kullanıcıları için, gerçek hayata göre daha özgür hissedilen bir ortamdır. Fiziksel olarak fantastik bir dünya betimlemesinin ve bu dünya içinde yapılacakların sınırsız olmasının yanında bu dünya, kullanıcılar tarafından sosyal olarak da daha insani ve önyargısız olarak değerlendirilmektedir. Oyuncuların bu dünya içerisinde hissettikleri şey, herkesin eşit olduğu ve kişilerin dışsal değil, içsel yönleriyle var olmalarının mümkün olduğudur. Gerçek dünyadaki etiketlerden yoksun bu ortamda, kişiler yalnızca becerileri ve sohbetleriyle değerlendirilmektedir. Bunun bilincinde olan kişiler, zengin-fakir ya da güzel-çirkin gibi kişiliğin önüne geçen özelliklerden arınmış bir şekilde başkalarıyla iletişim kurmaktadır. Bu yanından bakıldığında oyuncular, bu ortamdayken manevi bir özgürlüğü tecrübe etmektedirler. Bilgisayar oyuncularının burada kendilerini iyi hissetmeleri, yalnızca bu yüzden bile şaşırtıcı değildir.

Tüm bunlar düşünüldüğünde -bazılarının adanmışlık boyutundaki sanal dünyanın içinde var olma şekilleri bir yana- tüm bilgisayar oyuncuları için, sanal ve gerçek arasındaki sınır belirgindir. Çoğu için oyun, basit bir oyun olarak tanımlanmaktadır. Oyuncular için önemli olan, oyunun onlar için hissettirdiğidir. Yine de oyuna yüklenen anlam, dışarıdan bakıldığında gereğinden fazla bir bağlılık barındırıyor gibi görünmektedir. Bu bağlılık aslında herkesin, hayatta herhangi bir şeye

karşı geliştirebileceği türden bir bağılıktır fakat, konunun bir bilgisayar oyunu olması, dışarıdan bakan bir kişi için, durumun farklı bir kategoride değerlendirilmesiyle sonuçlanmaktadır.

Çalışmanın konusu olan türden bilgisayar oyunları, her yönüyle düşünüldüğünde, aslında hem bir sosyalleşme ortamı, hem eğlenceli bir aktivite, hem de zihinsel bir takım faydalar barındıran bir uğraştır. Bunu bu şekilde değerlendirmek yerine, yalnızca dışarıdan bakıp, bakılan yerde boş bir uğraş görmek, aslında oyuncunun harcadığı o zamanı, bakan kişinin kendi zamanını nasıl değerlendirdiğini düşünmemesinden ileri gelmektedir. Televizyon izlemenin ya da sosyal ağlarda vakit geçirmenin, bu eylemden daha az fayda sağladığı, düşünülmesi gereken bir noktadır.

Sanal dünya ile gerçek dünya arasında pek çok benzerlik olduğundan bahsettik. Bu benzerliğin kapsamı dahilinde iletişim de yer almaktadır. Sanal iletişimin, gerçek iletişimden tek farkı, beden dili eksikliğidir. Bunun dışında aralarında hem teknik hem işlevsel anlamda pek bir fark bulunmamaktadır. Hatta görüntünün ortadan kalkmasıyla ortaya çıkan özgüven, bu iletişim şeklinin artı yanıdır. Eksi yanı ise konuşulan konuların çeşitliliğindeki azlığa bağlı olarak iletişim niteliğinin zayıflamasıdır. Eğer oyun içerisinde bulunan kişi yalnızca oyun oynuyor, kimseyle iletişim kurmuyor, kuruyorsa da çok sınırlı konular haricinde bir şey paylaşmıyorsa, o zaman sanal dünyanın, kurulacak iletişimi engellemek için bir duvar görevi görmesi söz konusudur. Bu, sanal ortamların karanlık tarafını bize göstermektedir. Sanal dünya içindeyken eğer gerçek dünya tecrübelerimiz doğrultusunda iletişime geçmiyor ya da bir şey deneyimlemiyorsak, o durumda yalnızca sanallığın soğukluğunu tecrübe ediyoruz demektir.

Gelişen teknoloji, iletişimi kolaylaştırmaktadır. Anlık görüşmenin aksadığı eski teknoloji, yerini neredeyse yan yana gibi hissedilen iletişim teknolojilerine bırakmıştır. Bu da, iki dünya arasındaki iletişimin niteliğindeki farkı azaltmaktadır. Bu sebeple oyuncular, yazılı değil sesli iletişim kurmayı tercih etmekte ve bu durum, beraberlik hissini artırmaktadır. Oyunun içinde kullanımı mümkün olmasa da, var olan görüntülü ve sesli görüşme uygulamaları, yakınlığı daha da belirgin kılmaktadır. Neredeyse yüz yüze iletişim kadar benzer nitelikte bir iletişim imkanı sunan bu uygulamalar, teknoloji

geliştikçe, sanal ve gerçek dünya arasındaki iletişimin farkını ortadan kaldıracak gibi görünmektedir.

Katılımcıların, iki dünyayı iletişim ve sosyalleşme yönünden birbirlerinden ayırmıyor olmaları, buranın bir sosyalleşme ortamı olarak görülmesini sağlamaktadır. Ayrıca, sosyalleşmenin değişen tanımı da, katılımcıların oyun süresince kendilerini sosyalleşiyor olarak tanımlamalarına neden olmaktadır. Buradan yola çıkarak, oyuncuların iletişimlerinin, oyun oynama süreleri boyunca yerinde saymadığını veya gerilemediğini, aksine geliştiğini söylemek mümkündür. Bu tabii ki, sadece bilgisayar oyunlarının etkileşim özelliğini doğru ve yoğun biçimde kullanan kişiler için geçerlidir.

Günümüzde, sosyal medya ve ağların yoğun kullanımı, sosyalleşmenin tanımını, bilgisayar oyunlarının değiştirdiğinden daha fazla değiştirmiştir. Buna ek olarak, bilgisayar oyunlarına atfedilen yalnızlaşma da, –eğer yalnızlaşma sayılıyorsa- modern dünya insanının aslında bilgisayar oyuncularından daha çok hakim olduğu bir konudur.

Düşünülenin aksine MMORPG’lerdeki iletişim ortamı, oyuncuların dünyanın dört bir yanından arkadaş edinmelerini sağlamaktadır. Bu arkadaşlıkların niteliği sorgulanabilir ancak, kendi yaşantımızdaki kaç arkadaşlığın, bu oyunlarda kurulan arkadaşlıklardan daha yakın olduğunu kendimize sormamız gerekir. Bu oyunlar, takım çalışması, başkalarına destek olma, yardımlaşma ve birlik-beraberlik kurma gibi konularda her gün deneyim kazanılan ortamlardır. Bunun yanında, kötüye karşı verilen savaş, zorda olanlara yardım etme, çalışarak emeğinin karşılığını alma gibi özellikler de aşılamaktadır. Kendi çevremize bulunan kişilerle bunların kaçını tecrübe edebildiğimizi düşünerek, sanal arkadaşlıkların niteliği hakkında fikir sahibi olabiliriz.

Sanal dünyanın içinde uzun zamandır var olan katılımcılar, iletişimlerine dair iyi tanımlamalar yapmaktadırlar. Ayrıca oyun oynamanın, kendi tecrübelerine dayanarak, iletişimlerine ters bir etki yaratmadığını beyan etmektedirler. Görüşmelerin seyri boyunca da pozitif bir iletişim ortaya koymuşlardır. Kendilerini tanımlama şekilleri de, onların aktif, neşeli ve dışadönük insanlar olduğuna işaret etmektedir. Tüm bunların ışığında bilgisayar oyuncularının, içine kapanık ve kendi dünyalarına sıkışmış bireyler

olmaktan uzak olduđu söylenebilir. Bu görüş elbette ki günün şartlarına göre yapılmış bir genelleme çerçevesinde doğru sayılabilir.

Bilgisayar oyunları, diğer teknolojik saplantılar gibi, insanı yoğun bir şekilde kendisine bağlamaktadır. Bu bağlanma esnasında, insani paylaşımların azalması söz konusudur. Hiçbir teknolojik alete bağımlı olmayan biri ile kıyaslandığında, bilgisayar başında uzun saatler geçiren kişiler hem iletişim hem de sosyo-kültürel anlamda zayıflamaktadırlar.

Sonuç olarak, bu çalışmadaki bilgiler neticesinde bilgisayar oyunlarının, iletişime pozitif ve negatif etkileri olmakla birlikte, yoğun bir etkisi olmadığı görülmektedir. Dış dünya ile bağlantılarını, uzun süreli ya da tamamen kapatan kişilere yapılacak yorumlar bir bilgisayar oyunu etkisi değil, psikolojik bir problemin yansıması olarak düşünülmelidir. Gerçek hayattan kaçılabilir bir ortam olması, bilgisayar oyunlarının böyle görülmesine neden olmaktadır. Bilgisayar oyunları, katılımcılar için gerçekten de sorunlardan kaçmak ve stres atmak için bulunulan ortamlardır. Bu noktada görülmesi gereken, bilgisayar oyunlarının, kaçışın amacı olmadığıdır. Amaç, bilgisayar oyunları *vasıtasıyla* sorunlardan uzaklaşmaktır.

Her kötünün içinde bir iyi ve her iyinin içinde bir kötü vardır. Bilgisayar oyunları da her şeyde olduğu kadar zarar, mutlaka barındırmaktadır. Ancak, bu çalışma gösteriyor ki, bilgisayar oyunlarının verdiği zarar, insanın günlük hayatta yaşadığı stres ve gerilimlerin yanında görmezden gelinebilir boyuttadır. Gündelik yaşantımızda, zaten insan doğasının negatif taraflarıyla sıklıkla karşılaşmaktayız. Bilgisayar oyunları, yaşadığımız olayların baskısını üzerimizden atmak ve bu olayların yerine zihnimizde, iyi hissettiren eylem ve bilgilere yer açmak amacıyla kullanıldığında zarar yerine yarar sağlayan mekanizmalara dönüşebilirler.

Pozitif bilincin devrede olduğu her eylem, yalnızca iyiye giden yola bağlanır...

EKLER

EK.1 GÖRÜŞME SORULARI

- 1- İsminiz? (Karakter adı kullanılmaktadır.)
- 2- Cinsiyetiniz?
- 3- Yaşınız?
- 4- Medeni durumunuz?
- 5- Öğrenim durumunuz?
- 6- Mesleğiniz?
- 7- Geliriniz? Yaklaşık olarak...
- 8- Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?
- 9- Günde kaç saatini oyuna harcıyorsunuz?
- 10- Sahip olduğunuz zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsunuz. Oyun oynama amacınız nedir?
- 11- Oyun oynama amacınızın ne kadarı sosyalleşmek?
- 12- Oyun içinde bir gruba üye misiniz? Üyeyseniz neden üye oldunuz?
- 13- Karakteriniz ile aranızda ne tür bir bağ var? Sizce ne kadar size benziyor? Kendinizden bir şey buluyor musunuz?
- 14- Sanal dünyanın içinde olmak size ne hissettiriyor?
- 15- Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misiniz? Evetse de, hayırsa da neden?
- 16- Sanal dünya sizce ne kadar gerçek?
- 17- Oyunun içinde beraber oynadığınız kişilerin hepsinin gerçek birer insan olması nasıl bir duygu?
- 18- Oyunda kazandığınız bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığınız bir başarıyla kıyaslarsanız, sizce aynı tatmini mi yaşıyorsunuzdur?
- 19- Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsunuz?
- 20- Oyun oynarken, oynadığınız kişilerle iletişim kurabilmek size ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?
- 21- Oyun içinde kurduğunuz iletişim ile gerçek hayatta kurduğunuz iletişim arasında fark var mı? Varsa nedir?
- 22- Oyunda kaç arkadaşınız var? Bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsunuz?
- 23- Sanal dünya iletişimimizin, gerçek dünyadaki iletişiminize eksi veya artı bir etkisi var mı?
- 24- Oyun içindeyken gerçek dünya ile iletişimimizde bir kopukluk oluyor mu?
- 25- Eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sizce?
- 26- Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsunuz?
- 27- Sizce bu oyun sizi sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu?
- 28- Gündelik yaşamınızda iletişimimiz sizce nasıl? Oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?
- 29- Sanal dünya sizce gerçek dünyanın yansıması mı, yoksa tamamen başka bir şey gibi mi geliyor? Sanal dünyada gerçek hayata benzer ne var? Farklı ne var?
- 30- Kendinizi nasıl biri olarak tanımlarsınız? (sosyal, asosyal, zayıf, güçlü, içine kapanık, aktif, vs...)

EK.2 GÖRÜŞME METİNLERİ

İlerleyen sayfalarda sırasıyla Hazak, Phase2, Melitakas, Sodapoppin, Xyrus, Amazinghorse, Raxael, Aryyas, Togiwan, Kidvixen, Mfinger ve Tragicflow karakter adlarına sahip bilgisayar oyuncularının görüşme metinleri yer almaktadır.

GÖRÜŞME 1 – HAZAK

Ambrossia: Cinsiyetiz?

Hazak: Erkek

Ambrossia: Yaşınız?

Hazak: 29

Ambrossia: Medeni durumunuz?

Hazak: Bekar

Ambrossia: Öğrenim durumunuz?

Hazak: Üniversite

Ambrossia: Mesleğiniz?

Hazak: Satış müdürü

Ambrossia: Geliriniz?

Hazak: Aşağı yukarı 3000\$

Ambrossia: Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?

Hazak: 16 yıl

Ambrossia: Günde kaç saatinizi oyuna harcıyorsunuz?

Hazak: Günde 6 saat

Ambrossia: Sahip olduğunuz zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsunuz. Oyun oynama amacınız nedir?

Hazak : eğlence :)

Ambrossia : Eğlenceyi açıklar mısınız?

Hazak: Eğlence / oyun oynarken herhangi bir testten geçmiyoruz ancak gerçek hayatta sürekli testlerden geçiyoruz, o yüzden bu bedava eğlence gibi bir şey.

Ambrossia: Oyun oynama amacınızın ne kadarı sosyalleşmek?

Hazak: Öyle bir amacım yok

Ambrossia: Oyun içinde bir gruba üye misiniz? üyeyseniz neden üye oldunuz?

Hazak: Evet üyeyim davet edildim ancak herhangi bir gruba üye olmak için kendim talepte bulunmazdım.

Ambrossia: Karakteriniz ile aranızda ne tür bir bağ var? Sence ne kadar size benziyor?

Kendinizden bir şey buluyor musunuz?

Hazak: Hayır, aslında pek öyle değil...

Ambrossia: Sanal dünyanın içinde olmak size ne hissettiriyor?

Hazak: Sanal dünyada olmayı çok seviyorum, daha önce söylediğim gibi bu bedava eğlence.

Ambrossia: Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misiniz? evetse de, hayırsa da neden?

Hazak: Hayır, hala sanal dünyada bulamadığım birçok şeyi gerçek hayatta bulabiliyorsun. Ama belki bir gün neden olmasın.

Ambrossia: Sanal dünya sizce ne kadar gerçek?

Hazak: Hiç gerçek değil

Ambrossia: Oyunun içinde beraber oynadığınız kişilerin hepsinin gerçek birer insan olması nasıl bir duygu?

Hazak: Bunu seviyorum, oyuna büyük değer katıyor

Ambrossia: Oyunda kazandığınız bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığınız bir başarıyla kıyaslarsanız, sizce aynı tatmini mi yaşıyorsunuz?

Hazak: Evet 100% aynı his

Ambrossia: Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsunuz?

Hazak: Kiminle olduğuna bağlı. Yakın arkadaşlarla (gerçek hayatta tanıdığım ve oyun oynadığım) sesli, diğerleriyle yazışarak oynuyorum.

Ambrossia: Oyun oynarken, oynadığınız kişilerle iletişim kurabilmek size ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?

Hazak: Dürüst olmak gerekirse herhangi bir his uyandırmıyor. Sadece arkadaşlarla oynarken iyi hissediyorum

Ambrossia: Oyun içinde kurduğunuz iletişim ile gerçek hayatta kurduğunuz iletişim arasında fark var mı?

Hazak: Evet, gerçek hayatta insanların hislerine daha fazla ilgi gösteriyorsun, sanal dünyada ise sanki hiç var olmamışlar gibi insanları bloklayabiliyorsun.

Ambrossia: Oyunda kaç arkadaşın var? Bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

Hazak: 100 civarı arkadaşım var, 10 kişiyi gerçek hayatta tanıyorum.

Ambrossia: Sanal dünya iletişiminin, gerçek dünyadaki iletişimine eksi veya artı bir etkisi var mı?

Hazak: Pozitif etkisi oluyor. Değişik ülkelerden insanlar tanıyarak değişik düşünceler öğrenebiliyorsun, bu hoş bir şey

Ambrossia: Oyun içindeyken gerçek dünya ile iletişimde bir kopukluk oluyor mu?

Hazak: Kesinlikle!

Ambrossia: Eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sence?

Hazak :evet

Ambrossia :Açıklar mısın?

Hazak: Evet / hiç konuşmasanız bile bir insani gördüğünüzde onun hakkında bir fikriniz olabiliyor. Mesajlaşırken onu göremezsin, bu yüzden yargılamazsın.

Ambrossia: Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsun?

Hazak: 1 saniye civarı

Ambrossia: Sence bu oyun seni sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu?

Hazak: tam olarak bilemiyorum

Ambrossia: Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?

Hazak: bir fark yok, gayet iyi

Ambrossia: Sanal dünya sence gerçek dünyanın yansıması mı, yoksa tamamen başka bir şey gibi mi geliyor? Sanal dünyada gerçek hayata benzer ne var? Farklı ne var?

Hazak: : tamamen farklı. Gerçek dünyada yaptıklarının uzun sürede geleceğinde bir etkisi var, Sanal dünyada da bazen bunu hissediyorsun ama öyle değil. sanal dünyada yaptığın bir şeyi geri döndürmek için başka bir şansın olmaz gerçek hayatta ise her zaman ikinci bir şansın vardır. Aralarında ise bir benzerlik göremiyorum. Eğer benzerlik olsaydı, bilgisayar oyunu oynamazdım

Ambrossia: Kendini nasıl biri olarak tanımlarsın? (sosyal, asosyal, zayıf, güçlü, içine kapanık, aktif,vs...)

Hazak: sosyal, güçlü, dışa dönük.

Ambrossia: teşekkürler hazak

Hazak :bir şey değil Ambrossia

GÖRÜŞME 2 – PHASE2

Ambrossia: Cinsiyet?

Phase2: Erkek

Ambrossia: Yaş?

Phase2: 30

Ambrossia: Medeni durum?

Phase2: Bekar

Ambrossia: Öğrenim durumu?

Phase2: Lise

Ambrossia: Meslek?

Phase2: Müzik

Ambrossia: Gelir? Ortalama olarak

Phase2: 4bintl+

Ambrossia: Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsun?

Phase2: 24-25

Ambrossia: Günde/haftada kaç saatini oyuna harcıyorsun?

Phase2: Günde 10 saat olabilir

Ambrossia: Sahip olduğun zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsun. Oyun oynama amacın nedir?

Phase2: Çocukluğumdan beri gizli bir amacım varmış gibi oynuyorum, başarı diyelim.

Ambrossia: Gizli bir amaç derken?

Phase2: Bir kaç oyunda dünyanın en iyileriyle oynama şansım oldu, dünya çapında bir amaç yani.)

Ambrossia: Oyun oynama amacının ne kadarı sosyalleşmek?

Phase2 : Tam tersi

Ambrossia: Tersî?

Phase2: yunun oynama amacım sosyalleşmek değil

Ambrossia: Asosyal olabilmek için mi burada olmayı seçiyorsun? İnsanlardan uzaklaşmak için mi?

Phase2: Burada daha rahatım diyelim

Ambrossia: Oyun içinde bir gruba üye misin? Üyeysen neden üye oldun?

Phase2: Bir clanin lideriyim, 2. soruya gerek kalmadı sanırım. Daha açık olmak gerekirse clan şu anda dünya üçüncüsü.

Ambrossia: Karakterin ile aranda ne tür bir bağ var? Yani sence ne kadar sana benziyor? Kendinden bir şey buluyor musun?

Phase2: Karakterle direkt bir bağ yok ama karakterim bu oyun için konuşursak oynaması en zor karakter, sanırım onu yetenekli buluyorum.)

Ambrossia: Ondaki yetenek senin aslında. Yakın bir bağın var diyebilir miyiz?

Phase2: Diyebiliriz

Ambrossia: Sanal dünyanın içinde olmak sana ne hissettiriyor?

Phase2: Daha özgür olduğumuz söylenebilir, burada güzellik, çirkinlik ya da fakirlik, zenginlik gibi kavramlar tarafından yargılanmazsınız.

Ambrossia: Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misin? Evetse de, hayırsa da neden?

Phase2: Zaten hep tercih ediyorum, ama tamamen tercih etmem için daha gerçekçi bir sanallık gerekir.

Ambrossia: Sanal dünya sence ne kadar gerçek?

Phase2: Sanal dünyada takılan insanlarla biraz zaman geçirebilerseniz, gerçek dünyada davranamadıkları hallerini görebilirsiniz, anlayabilirsiniz, yani sanırım daha gerçek mi oluyor?

Ambrossia: Gerçeğe ne taraftan baktığına göre değişir.

Phase2: Tamda onu yazacaktım

Ambrossia: Sanal dünyanın içindeyken, insanın daha gerçek davrandığını söylüyorsunuz

Phase2: Evet

Ambrossia: Sanal dünyanın gerçek dünyadan ne farkı var?

Phase2: Birçok yönden benzerlik ve farkları var

Ambrossia: Örneğin?

Phase2: Daha öncede bahsettiğim gibi burada insanlar sizi toplumsal kıstaslarla yargılamazlar, sadece ne kadar iyi oynadığınıza göre yargılanırsınız ve bu bana her zaman en adil gelmiştir, yani olunabilecek en eşit düzen.

Ambrossia: Benzer yönleri ne peki?

Phase2: Dünyada kolayca görünebilecek duygular, genelde kibir, hırs ve açgözlülük olmak üzere, sanal dünyada da görülür.

Ambrossia: Oyunda kazandığın bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığın bir başarıyla kıyaslarsan, sence aynı tatmini mi yaşıyorsundur?

Phase2: Daha fazla tatmin oluyorumdur.

Ambrossia: Bunu neye bağlıyorsun?

Phase2: Bir kaçını kıyaslama şansım oldu, sanal alemde toplumsal maskelerden sıyrıldığı için, saf yetenek ve başarı gösterilir.

Ambrossia: En iyi yeteneklerin savaşından zaferle çıkmak büyük bir tatmin oluyor sanırım...

Phase2: Aynen öyle

Ambrossia: Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsun?

Phase2: Ben genelde konuşmayı sevmem, %90 text

Ambrossia: Oyun oynarken, oynadığın kişilerle iletişim kurabilmek sana ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?

Phase2: Hiçbir şey hissetmem, bazı zamanlar onlar adına iyi bir şeyler olursa ben de sevinirim, sevindirmeyi de severim.

Ambrossia: Onlar adına iyi olan şeyleri açar mısın?

Phase2: Yani eğer biri hayatında yada oyun içinde başına gelen iyi bir şeyi paylaşmaya değer bulmuşsa anlamında

Ambrossia: Oyun içinde kurduğun iletişim ile gerçek hayatta kurduğun iletişim arasında fark var mı ? varsa ne?

Phase2: Çok fark var, oyun içerisinde genellikle başarı odaklı olurum, gerçek hayatta daha duygusal

Ambrossia: Oyunda kaç arkadaşın var? Bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

100+ diyebiliriz, 10 tanesini tanıyorumdur

Ambrossia: Sanal dünya iletişiminin, gerçek dünyadaki iletişimine eksi veya artı bir etkisi var mı?

Phase2: Her iletişim bir tecrübedir, sanal yada gerçek işe yarayacaktır.

Ambrossia: Oyun içindeyken gerçek dünya ile iletişimde bir kopukluk oluyor mu?

Phase2: Oluyor, dış dünya yokmuş gibi

Ambrossia: Sanal dünyada eş zamanlı iletişim kurabiliyor olmak sana ne sağlıyor?

Phase2: Ciddi oyunlar oynandığı zamanlar, taktiksel olarak çok işe yarar.

Ambrossia: Eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sence?

Phase2: z yüzeye göre daha rahat olursunuz, rahatlık ne sağlar bilirsiniz.

Ambrossia: Ne sağlar?

Phase2: Rahatlık doğru dürüst davranış sağlar

Ambrossia: Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsun?

Phase2: Bazen zaman alabiliyor

Ambrossia: Sence bu oyun seni sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu?

Phase2: Bazen biri bazen öbürü

Ambrossia: Genel olarak?

Phase2: Genel olarak ben asosyalleşmeyi severim.

Ambrossia: Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? Oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?

Phase2: Gündelik yaşamda çok net yargılarım olur, çok ta önyargılıydım. Oyunla ne kadar bağı var bilmiyorum, sonuçta büyüyoruz.

Ambrossia: Kendini nasıl biri olarak tanımlarsın? (sosyal, asosyal, zayıf, güçlü, içine kapanık, aktif, vs...)

Phase2: Sosyal/asosyal, güçlü/zayıf. (İkizler olduğumu söylemedim sanırım.)

GÖRÜŞME 3 – MELİTAKAS

Ambrossia: Cinsiyet?

Melitakas:erkek

Ambrossia: Yaş?

Melitakas:36

Ambrossia: Medeni durum?

Melitakas: Boşanmış

Ambrossia: Öğrenim durumu?

Melitakas: Üniversite

Ambrossia: Meslek?

Melitakas: Bilgisayar programcısı

Ambrossia: Gelir?

Melitakas: 2.850

Ambrossia: Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsun?

Melitakas: 20 yıldır

Ambrossia: Günde kaç saatini oyuna harcıyorsun?

Melitakas: 6-10 saat

Ambrossia: Sahip olduğun zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsun. oyun oynama amacın nedir?

Melitakas:Oyunumu geliştirmeye çalışıyorum yani zaman harcamak için oynamıyorum. Oyun oynama tarzımı geliştirmeye çalışıyorum.

Ambrossia: Oyun oynama amacının ne kadarı sosyalleşmek?

Melitakas: Hayır tam tersi. Sosyal hayata ara vermek için oynuyorum.

Ambrossia: Oyun içinde bir gruba üye misin? üyeysen neden üye oldun?

Melitakas: Bir grubun üyesi olmak oyun tarzı olan oyuncular bulmak için ve birbirimizin deneyimlerini paylaşmak için iyi bir yol.

Ambrossia: Karakterin ile aranda ne tür bir bağ var? Sence ne kadar sana benziyor? Kendinden bir şey buluyor musun?

Melitakas: Birçok karakterle oynuyorum sadece hangisini beğenirsem onu seçiyorum.

Ambrossia: Sanal dünyanın içinde olmak sana ne hissettiriyor?

Melitakas: Daha çok oyun gibi hissediyorum.18 yıl önce, Ultima oynarken kendimi sanal dünyada gibi hissediyordum.

Ambrossia: Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misin? evetse de, hayırsa da neden?

Melitakas: Şu an gerçek dünyayı tercih ediyorum. Bu soruyu 15 yıl önce sorsaydın cevabım farklı olurdu.

Ambrossia: Sanal dünya sence ne kadar gerçek?

Melitakas: Çok gerçek olabilir. Çok daha gerçek olabilir ancak yine de gerçek hayatta ilişkiler çok daha stabil.

Ambrossia: Oyunda kazandığın bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığın bir başarıyla kıyaslarsan, sence aynı tatmini mi yaşıyorsundur?

Melitakas: Evet gelişime göre değişir. Duygular benzer.

Ambrossia: Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsun?

Melitakas: Eskiden takım konuşmasını kullanırdım şu anda yazıyı tercih ediyorum.

Ambrossia: Oyun oynarken, oynadığın kişilerle iletişim kurabilmek sana ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?

Melitakas: Eger oyun çok zorluysa sadece oyuncular arasındaki iletişim ve ortaklaşa çalışma zor durumu atlamanızı sağlar. Böylece oyunun sonunda daha gelişmiş olursunuz.

Ambrossia: Oyun içinde kurduğun iletişim ile gerçek hayatta kurduğun iletişim arasında fark var mı ?

Melitakas: Oyundaki iletişim çalışma hayatındaki insanlar arasındaki iletişime çok benziyor. Biz çoğunlukla oyun ve islerden konuşuyoruz. Ancak ilişkiler farklı yani, kız arkadaş ve arkadaşlar arasındaki.

Ambrossia: Oyunda kaç arkadaşın var? bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

Melitakas: Gerçek hayattan sadece erkek kardeşimi tanıyorum. Listemde 4-5 arkadaşım var.

Ambrossia: Sanal dünya iletişiminin, gerçek dünyadaki iletişimine eksi veya artı bir etkisi var mı?

Melitakas: İyi ya da kötü oluşu nasıl kullandığına göre değişir. İyi açıdan bakıldığında bu bir iletişimi geliştirme aracı olarak görülebilir ya da eğer gerçek hayatta obsesif iseniz kötü olabilir.

Ambrossia: Oyun içindeyken gerçek dünya ile iletişimde bir kopukluk oluyor mu?

Melitakas: Evet oluyor

Ambrossia: Eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sence?

Melitakas: Gerçek hayatta oyundakinden daha fazla sohbette değilim. Eğer kişisel duygular varsa yüz yüze iletişim çok daha iyidir.

Ambrossia: Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsun?

Melitakas: Hemen

Ambrossia: Sence bu oyun seni sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu?

Melitakas: Azaltıyor, asosyalleştiriyor

Ambrossia: Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?

Ben oyun oynamaya 16 yaşında başladım. Dolayısıyla önceden nasıldım bilemiyorum ancak, insanlarla iletişimimin harika olduğunu düşünüyorum.

Ambrossia: Sanal dünya sence gerçek dünyanın yansıması mı, yoksa tamamen başka bir şey gibi mi geliyor? Sanal dünyada gerçek hayata benzer ne var? Farklı ne var?

Melitakas: Teoriye göre beynimiz orada yarattığımız ve yaşadığımız dünya arasında bir fark görmüyor. Gerçek dünya da sanal dünya da gerçek beynimiz için. Karşılaştırdığımız zaman gerçek hayat sanal hayata göre daha sıkıcı demek istiyorum.

Ambrossia: Kendini nasıl biri olarak tanımlarsın? (sosyal, asosyal, zayıf, güçlü, içine kapanık, aktif, vs...)

Melitakas: Bazen kendimi çok sosyal hissediyorum, bazen de kimseyle konuşmak istemiyorum. Moda göre değişir

GÖRÜŞME 4 – SODAPOPPİN

Ambrossia : Merhaba

SodaPoppin : Merhaba

Ambrossia: Cinsiyet?

SodaPoppin: Erkek

Ambrossia : Yaş?

SodaPoppin: 20

Ambrossia : Medeni durum?

SodaPoppin: İlişkim yok

Ambrossia : Öğrenim durumu?

SodaPoppin: Bilgisayar teknolojileri ve dizaynı

Ambrossia: Meslek?

SodaPoppin: Şu anda çalışmıyorum

Ambrossia: Gelir?

SodaPoppin: Ortalama

Ambrossia: Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsun?

SodaPoppin: 10 yıldır

Ambrossia: Günde kaç saatini oyuna harcıyorsun?

SodaPoppin: 3-5 saat

Ambrossia: Sahip olduğun zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsun. oyun oynama amacın nedir?

SodaPoppin: Arkadaşlarla takılmak ve boş zaman aktivitesi olarak oynuyorum

Ambrossia : Oyun oynama amacının ne kadarı sosyalleşmek?

SodaPoppin: Evet, oldukça fazla

Ambrossia: Oyun içinde bir gruba üye misin? üyeysen neden üye oldun?

SodaPoppin: Evet üyeyim. Katıldım çünkü arkadaşlarımdan çoğu bu klandaydı ve şimdi bütün üyeler arkadaşım. beraber oynamaktan keyif alıyorum ve iyi vakit geçiriyorum

Ambrossia: Karakterin ile aranda ne tür bir bağ var? Sence ne kadar sana benziyor?

Kendinden bir şey buluyor musun?

SodaPoppin: Hayır yok

Ambrossia: Sanal dünyanın içinde olmak sana ne hissettiriyor?

SodaPoppin: İyi hissediyorum. Sanal dünyada ne istiyorsan onu yapabilirsin. Bu, sanal dünyayı gerçek dünyadan ayıran şey..

Ambrossia: Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misin? evetse de, hayırsa da neden?

SodaPoppin: Tabii ki gerçek hayatı tercih ederim çünkü, sanal dünya içinde olan hiçbir şey gerçek hayatta sana yardım edemez

Ambrossia: Sanal dünya sence ne kadar gerçek?

SodaPoppin: Sanal dünya herhangi bir gerçeklik içermiyor diyemem. O sadece sanal..

Ambrossia: Oyunun içinde beraber oynadığın kişilerin hepsinin gerçek birer insan olması nasıl bir duygu?

SodaPoppin: İyi hissediyorum. Dünyanın dört bir yanından, hiç görmediğim ya da görüşmediğim insanlarla iletişim kurabiliyorum

Ambrossia: Oyunda kazandığın bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığın bir başarıyla kıyaslarsan, sence aynı tatmini mi yaşıyorsundur?

SodaPoppin: Evet. Oyunun içinde gerçekten istediğin bir şeyi başarmak, hayalindeki işe sahip olmak gibi..

Ambrossia : Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsun?

SodaPoppin: Raidcall , team speak , skype gibi uygulamalarla

Ambrossia: Oyun oynarken, oynadığın kişilerle iletişim kurabilmek sana ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?

SodaPoppin: Beraber oynadığın insanlardan her zaman yeni şeyler öğrenebilirsin

Ambrossia: Oyun içinde kurduğun iletişim ile gerçek hayatta kurduğun iletişim arasında fark var mı ?

SodaPoppin: Gerçek hayattan arkadaşlarımla konuşurken çok fazla bir fark olduğunu düşünmüyorum

Ambrossia :Peki yalnızca oyunda olan arkadaşlarıyla?

SodaPoppin :Oyundaki arkadaşlarıyla çoğunlukla oyun ve oyunda ne olduğu hakkında konuşuluyor. Gerçek hayattan arkadaşlarımla daha ciddi şeyler konuşulabiliyor

Ambrossia: Oyunda kaç arkadaşın var? bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

SodaPoppin: Oyunda 13 arkadaşım var, birini gerçek hayattan tanıyorum

Ambrossia: Sanal dünya iletişiminin, gerçek dünyadaki iletişimine eksi veya artı bir etkisi var mı?

SodaPoppin: Yeterince olgunsanız negatif bir etkisi olmaz. Ama evet, bazen pozitif etkisi oluyor.

Ambrossia: Oyun içindeyken gerçek dünya ile iletişimde bir kopukluk oluyor mu?

SodaPoppin: Evet, bu oyun oynama sebebim. Ne demek istediğimi anlarsan, bazen gerçekten, gerçek dünyayla bağlantımı koparmak istiyorum.

Ambrossia : Evet, anlıyorum

Ambrossia: Eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sence?

SodaPoppin: Tabii ki fark var. Gerçek hayatta söyleyemeyeceğin saçma sapan şeyleri burada söyleyebilirsin

Ambrossia Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsun?

SodaPoppin: oyun ve gerçek yaşam birbirinden farklı şeyler. adapte olmam için bir şeye ihtiyacım yok.

GÖRÜŞME 5 – XYRUS

Ambrossia: Cinsiyet?

Xyrus: Erkek

Ambrossia: Yaş?

Xyrus:29

Ambrossia: Medeni durum?

Xyrus:Bekar

Ambrossia: Öğrenim durumu?

Xyrus:Üniversite mezunu

Ambrossia: Meslek?

Xyrus:Turizm

Ambrossia: Gelir? yaklaşık olarak..

Xyrus:2000 TL

Ambrossia: Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsun?

Xyrus:21 yıl

Ambrossia: Günde/haftada kaç saatini oyuna harcıyorsun?

Xyrus:8 saat ile 13 saat arası

Ambrossia: Sahip olduğun zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsun. Oyun oynama amacın nedir?

Xyrus: Oyun oynamaktan çok keyif alıyorum özellikle başka oyuncularla rekabet etmeyi çok seviyorum bu nedenle hep online oyunları tercih ediyorum, ayrıca bu sayede sosyal bir ortam oluyor. Yeni arkadaşlıklar ve keyifli sohbetler oluyor.

Ambrossia: Oyun oynama amacının ne kadarı sosyalleşmek?

Xyrus:Benim oyun oynarken en çok keyif aldığım şey oynadığım oyunda başka oyunculardan üstün olmak, sosyalleşmek çok 2. planda geliyor. Oyunu keyif almak ve gerçek dünyadan uzaklaşıp kafa dağıtmak için oynuyorum. Oyunundaki diğer oyuncularla konuşmak sosyalleşmek hem keyifli oluyor hem kafamı dağıtmamı sağlıyor.

Ambrossia: Oyun içinde bir gruba üye misin? Üyeysen neden üye oldun?

Xyrus:Evet üyeyim. Hemen hemen her oyunda artık gruplar oluyor bu gruplar hem sosyalleşmemize olanak sağlıyor hem de oyunda daha çok başarılı olmamıza yarıyor. Oyunda tek başımıza zorlandığımız yerler gruplar sayesinde kolaylaşıyor.

Ambrossia: Karakterin ile aranda ne tür bir bağ var? Sence ne kadar sana benziyor? Kendinden bir şey buluyor musun?

Xyrus: Evet karakterim benim için çok önemli. Bana benzemesinden hoşlanıyorum. Oyuna adapte olmamı sağlıyor. Her oyunda iyiler veya kötüler arasında seçim yapmam gerekirse hep iyileri seçerim. Karakterimin iyilerin yanında ve yakışıklı olması benim için önemli.

Ambrossia: Sanal dünyanın içinde olmak sana ne hissettiriyor?

Xyrus:Günümüzdeki sanal dünya bana yeterli gelmiyor. Olabildiğince sanal dünyanın içinde kalmaya gayret gösteriyorum fakat bazı şeyler beni oyun esnasında gerçek hayata döndürüyor. Örnek vermek gerekirse, oyundaki bir grafik hatası veya herhangi bir yazılım hatası oradaki dünyanın gerçek olmadığını bana hatırlatıyor. Buda benim canımı sıkıyor.

Ben çocukluğumdan beri hep sanal dünyanın daha gerçek olmasını istedim. Kafamıza kasket gibi şeyler takıp ellerimize oyunları kontrol edebileceğimiz şeyler takıp sanal dünyanın içinde olabilmek istedim. Hatta hissedebilmek isterdim mesela oyunda bir çölde yürürken sıcaklığı hissetmek isterdim. Fakat teknoloji benim istediğim hızda ilerlemiyor maalesef. Umarım o günleri de görürüm. :)

Ambrossia: Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misin diye soracaktım ama cevabımı aldım sanırım..

Xyrus:Kesinlikle :) 1 saniye bile tereddüt etmem.

Ambrossia: Peki sanal dünya sence ne kadar gerçek?

Xyrus:Ben ne kadar inanırsam o kadar gerçek. Ben dünyadaki günlük rutin hayatta yaşayıp sıradan bir hayat sürmek istemiyorum. Evden işe işten eve sıkıcı bir hayat yerine bir büyücü olup ejderhalarla savaşmak bana daha çok zevk veriyor. Sanal dünyaya inanmak istiyorum.

Ambrossia: Oyunun içinde beraber oynadığın kişilerin hepsinin gerçek birer insan olması nasıl bir duygu?

Xyrus: Çok güzel bir duygu. Çünkü her gün yeni bir olay yeni bir kişilikle karşılaşabiliyorum. Yeri geliyor kurnaz bir oyuncu beni oyundaki alışverişte dolandırıyor yeri geliyor çok espiritüel biri beni kahkahalara boğuyor.

Ambrossia: Oyunda kazandığın bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığın bir başarıyla kıyaslarsan, sence aynı tatmini mi yaşıyorsundur?

Xyrus: Gerçek hayatta kazandığım bir başarı benim için daha rahat ve daha çok oyun oynayabilmem içindir zaten. Mesela çalıştığım işyerinde yükselmek maaşımın artması demek. Buda daha iyi bilgisayarla oyun oynayabilecek olmam demek. :)

Oyundaki kazandığım başarılar ise benim için %100 zevk almak demek. Yani oyundaki başarıyı tercih ederim.

Ambrossia: Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsun?

Xyrus:Hem yazılı hem sesli. Tercihen sesli.

Ambrossia: Oyun oynarken, oynadığın kişilerle iletişim kurabilmek sana ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?

Xyrus:Oyunda iletişim çok önemli. Oyunda başarılı olmak için diğer oyuncularla olan iletişimin kuvvetli olması şart bence. Hem başarı için hem de keyif almak için oyunda iletişim kurmak güzel bir şey.

Ambrossia: Oyun içinde kurduğun iletişim ile gerçek hayatta kurduğun iletişim arasında fark var mı? Varsa ne?

Xyrus:Oyun içinde o gün nasıl hissediyorsam öyle iletişim kurarım. Mesela o gün sinirliysem agresif bir tavır sergileyebilirim ve karşımdaki diğer oyunculara sert cevaplar verebilirim. Gerçek hayatta kendimizi nasıl hissediyorsak öyle davranamayız duygularımızı frenlememiz gerekir. Mesela işyerindeki bir arkadaşımıza sert davranamayız. Davranırsak sonuçlarına katlanmak zorunda kalırız. Ama sanal dünya öyle değil. O gün nasıl bir insan olmak istiyorsam o insan olabilirim. Agresif, iyimser, kötümser, suskun, şımarık ne demek istersem onu derim özgür bir şekilde.

Ambrossia: Oyunda kaç arkadaşın var? bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

Xyrus:Oyunda toplamda 100den fazla arkadaşım var bunlardan 20 si gerçek hayatta tanıdığım insanlar bu 20 kişiden 15 ini zaten oyundan önce tanıyordum veya oyuna ben başlattım diğer 5 kişi ise oyunda tanışıp daha sonradan gerçek hayatta buluşup arkadaş olduklarım

Ambrossia: Sanal dünya iletişiminin, gerçek dünyadaki iletişimine eksi veya artı bir etkisi var mı?

Xyrus:Evet. Gerçek hayatta insanların tepkilerini kolay kolay geri çeviremeyiz. Mesela birine hoşuna gitmeyecek birşey söylersek ya arkasını dönüp gider ya da size sert bir karşılık verir ama sanal dünya iletişiminde her zaman bir kaçış noktası var.

Örnek vermek gerekirse, birine kırıcı bir laf söylerseniz ve buna bozulursa hemen "şaka yaptım" gibi "özür dilerim" gibi kelimelerle yaptığınız hemen unutulur çünkü sanal dünyada tolare edilir çünkü amaç oyun oynamak zevk almak. Gerçek dünyada yapılan bir hatayı düzeltmek bu kadar kolay olmayabiliyor.,

Ambrossia: Oyun içindeyken gerçek dünya ile iletişiminde bir kopukluk oluyor mu?

Xyrus:Evet, kafam oyundayken yanımdaki insanların söylediklerini duymuyorum. Duysam bile anlamıyorum ve saçma sapan cevaplar veriyorum. Buda gerçek hayattaki insanlarla olan iletişimimi olumsuz yönde etkiliyor.

Ambrossia: Eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sence?

Xyrus:Evet var. Yüz yüze iletişim daha kuvvetli.

Ambrossia: Sanal dünyada eş zamanlı iletişim kurabiliyor olmak sana ne sağlıyor?

Xyrus:Oyundaki takım arkadaşlarımla koordine olmamı ve başarıyı elde etmemi sağlıyor.

Ambrossia: Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsun?

Xyrus:Oyundan çıktıktan birkaç dakika sonra.

Ambrossia: Sence bu oyun seni sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu?

Xyrus:Bence sosyalleştiriyor.

Ambrosia: Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?

Xyrus:Evet gündelik yaşamda oyun oynamadığım dönemlerde muhabbetlere hızlı adapte olup konuşulan konuya hakim olurdum ve yapılan esprileri hemen anlayıp gülerdim. Oyun oynamaya başladığımdan beri konuşulan konuyu anlamakta güçlük çekiyorum. Yapılan esprileri yapıldıkları anda anlamıyorum birkaç saniye sonra anlıyorum. Algımda bir değişiklik seziyorum. Muhabbete adapte olamadığım için kendimi rahatsız hissediyorum ve kendime olan özgüvenim azalıyor.

Ambrossia: Sanal dünya sence gerçek dünyanın yansıması mı, yoksa tamamen başka bir şey gibi mi geliyor? Sanal dünyada gerçek hayata benzer ne var? Farklı ne var?

Xyrus: Bence sanal dünya gerçek dünyanın yansıması olmasa da gerçek dünya ile çok ortak noktası var. Gerçek dünyada yapmak isteyip de yapamadığımız şeyleri yapabilmemize olanak sağlıyor.

Gerçek dünyada da herkes başarılı olmayı ve hayatında hep ilerleme kaydetmeyi ister, sanal dünyada da bu böyle. Hep gelişmek ve daha iyi olmak için çaba gösteriyoruz ve saatlerimizi harcıyoruz enerjimizi harcıyoruz.

Farkı ise gerçek dünyada elde ettiğimiz başarılarla çevremizdeki insanlar saygı duyar fakat sanal dünyada elde ettiğimiz başarılar sadece bizi mutlu eder.

Ambrossia: Kendini nasıl biri olarak tanımlarsın? (sosyal, asosyal, zayıf, güçlü, içine kapanık, aktif, vs...)

Xyrus: Sosyal, güçlü ve iyi. :) aynı zamanda oyundaki karakterimiz özellikleri. Oda çok güçlü ve iyilerin yanında savaşıyor ve sosyal. Oyundaki karakterimle çok ortak noktamız var yani :)

GÖRÜŞME 6 – AMAZINGHORSE

Ambrossia : Merhaba

AmazingHorse : Merhaba :)

Ambrossia : Cinsiyet?

AmazingHorse : Erkek

Ambrossia : Yaş?

AmazingHorse : 26

Ambrossia : Medeni durum?

AmazingHorse : Partnerimle beraber yaşıyorum

Ambrossia : öğrenim durumu?

AmazingHorse : Ehm... sistem yöneticiliği ve uygulama geliştirme

Ambrossia : Meslek?

AmazingHorse : Sistem yöneticisi, yaklaşık yüz kişinin çalıştığı bir şirkette

Ambrossia : Gelir?

AmazingHorse : 3.000 Euronun biraz altında

Ambrossia : Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsun?

AmazingHorse : Yaklaşık 20 yıldır

Ambrossia : Günde kaç saatini oyuna harcıyorsun?

AmazingHorse : Haftada yaklaşık 25 saat kadar, belki biraz daha fazla

Ambrossia : Sahip olduğun zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsun. oyun oynama amacın nedir?

AmazingHorse : İnsanlarla beraber biraz eğlenmek için. Çoğunlukla amacım oyun oynamak ve insanlarla sohbet etmek

Ambrossia : Oyun oynama amacının ne kadarı sosyalleşmek?

AmazingHorse : Pek sayılmaz. İşten, spordan arkadaşlarla beraber olmaktan yorulduğumda zamanımı daha eğlenceli geçirmek için oynuyorum

Ambrossia : Oyun içinde bir gruba üye misin? Üyeysen neden üye oldun?

AmazingHorse: evet üyeyim. Ben oyun oynamaya başladığımdan beri oynadığım kişiler bu klanda.

Ambrossia : Karakterin ile aranda ne tür bir bağ var? Sence ne kadar sana benziyor? Kendinden bir şey buluyor musun?

AmazingHorse : Hayır, tamamen rastgele

Ambrossia : Sanal dünyanın içinde olmak sana ne hissettiriyor?

AmazingHorse : Burayı böyle görmüyorum. Bu sadece bir bilgisayar oyunu, burada bir hayatım yok

Ambrossia : Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misin? +evetse de, hayırsa da neden?

AmazingHorse : Hayır etmem. Harika bir kız arkadaşım, harika arkadaşlarım ve harika bir işim var, gerçek hayatta mutluyum. Herhangi bir sanal gerçekliğe ihtiyacım yok.

Ambrossia : Sanal dünya sence ne kadar gerçek?

AmazingHorse : Hiç gerçek değil.

Ambrossia : Oyunun içinde beraber oynadığın kişilerin hepsinin gerçek birer insan olması nasıl bir duygu?

AmazingHorse : Umurumda değil gerçekten

Ambrossia : Oyunda kazandığın bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığın bir başarıyla kıyaslarsan, sence aynı tatmini mi yaşıyorsundur?

AmazingHorse : Hayır, gerçek hayattaki daha iyi

Ambrossia : Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsun?

AmazingHorse : Sesli görüşmeyi. Yazmaktan kolay olan her şey olabilir

Ambrossia : Oyun oynarken, oynadığın kişilerle iletişim kurabilmek sana ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?

AmazingHorse : Hızlı yazabilseniz bile oyun oynamaya devam edemezsiniz. Sesli görüşmede biri aptalca bir şey yaptığı zaman daha çok gülebilirsiniz. Daha çok gülen insan, daha çok eğlence demektir.

Ambrossia : Oyun içinde kurduğun iletişim ile gerçek hayatta kurduğun iletişim arasında fark var mı?

AmazingHorse : Çoğunlukla dil farkı.. Almanca konuşan çok fazla insan yok

Ambrossia : Oyunda kaç arkadaşın var? +bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

AmazingHorse : Oyunda 38 arkadaşım var, altısını gerçek hayattan tanıyorum

Ambrossia : Sanal dünya iletişiminin, gerçek dünyadaki iletişimine eksi veya artı bir etkisi var mı?

AmazingHorse : Hayır bir etkisi yok

Ambrossia : Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsun?

AmazingHorse :Bir saniyeden az

Ambrossia : Eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sence?

AmazingHorse :Tabii ki var. İnsanların yüzündeki ifadeyi göremiyorsunuz. Bu sebeple insanların nasıl bir modda olduğunu anlamak zor oluyor.

Ambrossia : Sence bu oyun seni sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu?

AmazingHorse :Çok fazla etkisi olduğunu düşünmüyorum. Arkadaşlarınla çevrimiçi görüşebilirsin ama onlarla görüşebilirsin de... Bir açıdan bakıldığında ise, bence sosyalleştiriyor çünkü, dünyanın dört bir yanından arkadaşlarınla iletişim kurabiliyorsun. Dışarı çıkmak istemediğinde ya da yorgun olduğunda iyi oluyor.

Ambrossia : Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?

AmazingHorse : Kişilerarası iletişimim gayet iyi. Oyundan önce ve sonra değişiklik oldu mu bilemiyorum ama İngilizcem gelişti..

Ambrossia : Sanal dünya sence gerçek dünyanın yansıması mı, yoksa tamamen başka bir şey gibi mi geliyor? Sanal dünyada gerçek hayata benzer ne var? Farklı ne var?

AmazingHorse: Sanal gerçeklikte herkes istediği kişi olabilir. Gerçek hayatta ise bunun için çalışmak zorundasındır. Bu da daha fazla zorluk demek

Ambrossia : Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?

AmazingHorse :Ortalama biriyim..

GÖRÜŞME 7 – RAXAEL

Ambrossia: Selam

Raxael: SELAM

Ambrossia : Cinsiyet?

Raxael : Erkek

Ambrossia : Yaş?

Raxael : 29

Ambrossia : Medeni durum?

Raxael :Bekar

Ambrossia : Öğrenim durumu?

Raxael : Yüksek Lisans

Ambrossia : Meslek?

Raxael : Bağımsız Denetçi

Ambrossia : Gelir? yaklaşık olarak..

Raxael : 3000 TL

Ambrossia :Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsun?

Raxael : 16 sene

Ambrossia : Günde kaç saatini oyuna harcıyorsun?

Raxael : 6 saat

Ambrossia : Sahip olduğun zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsun. Oyun oynama amacın nedir?

Raxael : Zevk almak

Ambrossia : Oyun oynama amacının ne kadarı sosyalleşmek?

Raxael : Sosyalleşmek gibi amacım yok nerdeyse

Ambrossia : Oyun içinde bir gruba üye misin? üyeysen neden üye oldun?

Raxael : Üyeyim, daha zevkli ve daha iyi oyuncularla oyun oynamak

Ambrossia : Karakterin ile aranda ne tür bir bağ var? Sence ne kadar sana benziyor? Kendinden bir şey buluyor musun?

Raxael :Hiç yok nerdeyse. Hiçbir şey bulmuyorum kendimden

Ambrossia : Sanal dünyanın içinde olmak sana ne hissettiriyor?

Raxael : Zaman kaybı olarak hissediyorum ama en zevkli zaman kaybı oyun oynamak

Ambrossia : Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misin? ve neden?

Raxael : Tabii ki etmem adı üzerinde sanal

Ambrossia : Sanal dünya sence ne kadar gerçek?

Raxael : Elektrikler gidene kadar gerçek

Ambrossia : Oyunun içinde beraber oynadığın kişilerin hepsinin gerçek birer insan olması nasıl bir duygu?

Raxael : Oyunları daha zevkli ve legal hale getiriyor

Ambrossia : Legali açar mısın?

Raxael : Açmadım şuan ya :D, yanı oyun oynamayı daha böyle teşvik edici. Açtım tamam teşvik ediyor

Ambrossia : Oyunda kazandığın bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığın bir başarıyla kıyaslarsan, sence aynı tatmini mi yaşıyorsundur?

Raxael : Kısmen ama tabii ki gerçek hayatta tatmin daha ağır basar.

Amrossia : Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsun?

Raxael : Sesli

Ambrossia : Oyun oynarken, oynadığın kişilerle iletişim kurabilmek sana ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?

Raxael : Daha zevkli ve eğlenceli kılıyor oyunu

Ambrossia : Oyun içinde kurduğun iletişim ile gerçek hayatta kurduğun iletişim arasında fark var mı ? varsa nedir?

Raxael : Nerdeyse yok sadece konular farklı

Ambrossia : Oyunda kaç arkadaşın var? bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

Raxael : Tahmini 50 arkadaşım var 20 si gerçek hayattan

Ambrossia : Sanal dünya iletişiminin, gerçek dünyadaki iletişimine eksi veya artı bir etkisi var mı?

Raxael : Eksi etkisi vardır

Ambrossia: İletişim bozukluğu gibi mi mesela?

Raxael : Evet

Ambrossia : Bunu neye bağlıyorsun?

Raxael : iletişim konularının daha kısıtlı ve sığ olmasına bağlıyorum

Ambrossia : Eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sence?

Raxael : Mimiklerini görme dışında pek bir fark yok

Ambrossia : Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsun?

Raxael : Anında

Ambrossia : Sence bu oyun seni sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu?

Raxael : Asosyalleştiriyor

Ambrossia : Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?

Raxael : 10 üzerinde 7-8 gibi puan veririm kendime oyun oynamak pek bir etki yaratmıyor

Ambrossia : Sanal dünya sence gerçek dünyanın yansıması mı, yoksa tamamen başka bir şey gibi mi geliyor? Sanal dünyada gerçek hayata benzer ne var? Farklı ne var?

Raxael : Gerçek hayata çok benziyor, sadece insanlar kendi olmak istedikleri veya gerçek hayatta olmadıkları karakterler gibi davranıyorlar.

Ambrossia : Kendini nasıl biri olarak tanımlarsın? (sosyal, asosyal, zayıf, güçlü, içine kapanık, aktif, vs...)

Raxael : Kendimi çok farkında biri olarak tanımlarım. neredeyse insanların yaptıkları veya yapmaya çalıştıkları tüm numara benzeri davranışları tespit eden o yüzdende çok sınırlı sayıda sevdiği arkadaşı olan biri olarak tanımlarım kısaca :)

Ambrossia : Vakit ayırdığın için teşekkür ederim :)

Raxael : Ne demek gene bekleriz :)

GÖRÜŞME 8 – ARYYAS

Ambrossia : Merhaba

Arryas : Merhaba

Ambrossia : Cinsiyet?

Arryas : Erkek

Ambrossia : Yaş?

Arryas : 32

Ambrossia : Medeni durum?

Arryas : Evli

Ambrossia : Öğrenim durumu?

Arryas ; Üniversite

Ambrossia : Meslek?

Arryas : Bankacı

Ambrossia : Gelir?

Arryas : Bu özel bir soru, üzgünüm

Ambrossia : Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsun?

Arryas : Yaklaşık 14 senedir

Ambrossia : Günde kaç saatini oyuna harcıyorsun?

Arryas : Yaklaşık 4 saat

Ambrossia : Sahip olduğun zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsun. oyun oynama amacın nedir?

Arryas : Bilemiyorum.. 7 yıl lineage oynadım, tamamen insanlara karşı yarıştı. Şimdi hardcoreda hayatta kalmak için çalışıyorum

Ambrossia : Oyun oynama amacının ne kadarı sosyalleşmek?

Arryas : Pek değil, gerçek hayatta bir sürü arkadaşım var zaten

Ambrossia : Oyun içinde bir gruba üye misin? üyeysen neden üye oldun?

Arryas : Bir arkadaşım katılmamı istedi katıldım. Bir gruba katılma amacım yoktu..

Ambrossia : Karakterin ile aranda ne tür bir bağ var? Sence ne kadar sana benziyor?

Kendinden bir şey buluyor musun?

Arryas : Hayır. O kadar bağımlı değilim.

Ambrossia : Sanal dünyanın içinde olmak sana ne hissettiriyor?

Arryas : Yeteneğimi geliştirmek için oynuyorum, gerçek hayattaki problemlerden uzaklaşıyorum

Ambrossia : Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misin? evetse de, hayırsa da neden?

Arryas : Hayır, gerçek hayatın grafikleri daha iyi ☺ en iyi fps (best frames per second) gerçek hayatta var.

Ambrossia : Sanal dünya sence ne kadar gerçek?

Arryas : Bunu 30 sene içinde daha iyi göreceğiz sanırım. mmorpg ler bazı insanlar için bir çeşit hayat yolu, ikinci hayat..

Ambrossia : Oyunun içinde beraber oynadığın kişilerin hepsinin gerçek birer insan olması nasıl bir duygu?

Arryas : Mmorpg oynamaya başladığımdan beri bu duruma alıştım. Sıkıcı etkileşimsiz oyunlardan çok daha iyi

Ambrossia : Oyunda kazandığın bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığın bir başarıyla kıyaslarsan, sence aynı tatmini mi yaşıyorsundur?

Arryas : Tuzaklı bir soru ☺ Oyundaki başarılar rahatlamak için, iş için olanlar daha iyi amaçlara hizmet ediyor. Gerçek hayattaki başarı öncelikli

Ambrossia : Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsun?

Arryas : Sanal gerçeklik, gerçek hayat aktiviteleri içeriyor. skype/ventrilo/mumble gibi sesli uygulamalar kullanıyorum. Eşim uyuyorsa yazılı ☺

Ambrossia : Oyun oynarken, oynadığın kişilerle iletişim kurabilmek sana ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?

Arryas : Bir faydası yok. Oyun oynarken diğer insanlarla bir ilişki kurmuyorum, yalnızca oyun.. oyun oynarken tanıştığım bir iki arkadaşım var ama..

Ambrossia : Oyunda kaç arkadaşın var? bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

Arryas : Yaklaşık 100 kişi var. Daha önce cevaplamıştım gerçek hayattan arkadaşım yok.

Ambrossia : Sanal dünya iletişiminin, gerçek dünyadaki iletişimine eksi veya artı bir etkisi var mı?

Arryas : Oyun bağımlılık yaratabilir, kontrol edemezsen negatif etkisi olabilir.

Ambrossia : Oyun içindeyken gerçek dünya ile iletişimde bir kopukluk oluyor mu?

Arryas : Evet oluyor.

Ambrossia : Eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sence?

Arryas : Ben bankacıyım, yüz yüze iletişimi severim. Her gün 50 ila 100 insanla konuşuyorum. Ama insanların çoğu sanal gerçekliği seviyor.

Ambrossia : Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsun?

Arryas : Yaklaşık 1 dakika içinde. Oyunu kapayıp çıkmak kadar kolay..

Ambrossia : Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?

Arryas : Gerçek hayattaki arkadaşlarımla ilişkilerim aynı.

Ambrossia : Kendini nasıl biri olarak tanımlarsın? (sosyal, asosyal, zayıf, güçlü, içine kapanık, aktif, vs...)

Arryas : Her gün elliden fazla insanla konuşuyorum, bazen 100. sanırım bu beni sosyal biri yapıyor :D

GÖRÜŞME 9 – TOGIWAN

Ambrossia : Selam :)

Togiwan : Slm

Ambrossia : Cinsiyet?

Togiwan : Bak bu kolay erkek

Ambrossia : Yaş?

Togiwan : 31

Ambrossia : Medeni durum?

Togiwan : Bekar

Ambrossia : Öğrenim durumu?

Togiwan : Üniversite mezun

Ambrossia : Meslek?

Togiwan : Grafik tasarım , 3d tasarım ve eğitmen

Ambrossia : Gelir? yaklaşık olarak..

Togiwan : 2 bin l

Ambrossia : Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsun?

Togiwan : 20 den fazla

Ambrossia : Günde kaç saatini oyuna harcıyorsun?

Togiwan : Değişir ama tam player olduğum zamanlar 10 saati geçerdi şimdi 3 4 saat hafta içi

Ambrossia : Sahip olduğun zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsun. Oyun oynama amacın nedir?

Togiwan : Eğlenmek ve fazla para harcamamam. malum bir dışarı çıkıp eğlenmem en aşağı 100 tl

Ambrossia : Oyun oynama amacının ne kadarı sosyalleşmek?

Togiwan : %40

Ambrossia : Oyun içinde bir gruba üye misin? Üyeysen neden üye oldun?

Togiwan : Evet çünkü muhabbet iletişim kurmak hoşuma gidiyor insanları tanıyorum

Ambrossia : Karakterin ile aranda ne tür bir bağ var? Sence ne kadar sana benziyor? Kendinden bir şey buluyor musun?

Togiwan : Ewet genelde biraz bana benzetmeye çalışırım tasarlarken

Ambrossia : Sanal dünyanın içinde olmak sana ne hissettiriyor?

Togiwan : Himm biraz düşüneyim, aslında burada olmayı çok hevesle istemiyorum tamamen ekonominin kötü olması dışarda eylenmemi engelliyor

Ambrossia : Peki sanal dünya içinde nasıl hissediyorsun? yani rahat, özgür, bildiğin bir yer gibi...

Nasıl tanımlarsın?

Togiwan : Rahat

Ambrossia : Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misin? evetse de, hayırsa da neden?

Togiwan : Özgürlükle alakası yok; hayır etmem çünkü burada ailem sevdiğim insanlar var onlar her şeyden daha önce gelir

Ambrossia : Sanal dünya sence ne kadar gerçek?

Togiwan : Hehehehe soru kendi içinde çelişiyor

Ambrossia : Aynen

Togiwan : 0

Ambrossia : Hiç gerçek değil mi yani?

Togiwan : Alt tarafı oyun :) amacı eğlendirmek

Ambrossia : Oyunun içinde beraber oynadığın kişilerin hepsinin gerçek birer insan olması nasıl bir duygu?

Togiwan: Güzel bunu facebook gibi düşün sadece buradan muhabbet ediyorsun ve beraber onlarla oyun oynaya biliyorsun

Ambrossia : Oyunda kazandığın bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığın bir başarıyla kıyaslarsan, sence aynı tatmini mi yaşıyorsundur?

Togiwan : Eskiden evet ama şimdi hayır

Ambrossia : Fark ne?

Togiwan : Yaşlandım :) olgunlaştım diyeyim

Ambrossia : Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsun?

Togiwan : İkisi de

Ambrossia : Oyun oynarken, oynadığın kişilerle iletişim kurabilmek sana ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?

Togiwan : Güzel iletişim kurmak insanlarla konuşmayı her zaman severim. Bir arkadaşım hep derdi, aslında burada bazen daha çok sosyalleşebiliyorsun

Ambrossia : Bir sürü insana oturduğun yerden ulaşabiliyorsun sonuçta

Togiwan : Üniversite zamanında buradan ders anlatmışlığım bile var :D

Ambrossia : Oyun içinde kurduğun iletişim ile gerçek hayatta kurduğun iletişim arasında fark var mı sence? Varsa ne?

Togiwan : Pek fazla yok. İkisinde de sesli iletişim var sonuçta

Ambrossia : Oyunda kaç arkadaşın var? Bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

Togiwan : Bilmem bakayım, çok fazla

Ambrossia : Ortalama bir sayı yeterli

Togiwan : Şöyle söyleyeyim %30 nu gerçek hayatta tanıyorum diye bilirim

Ambrossia : ok. Sanal dünya iletişiminin, gerçek dünyadaki iletişimine eksi veya artı bir etkisi var mı?

Togiwan : Var burada insanlar çok daha hızlı kaynaşıyor. Daha hızlı insanı tanıyorsun gerçek yüzü vs

Ambrossia : Bunu neye bağlıyorsun? Daha açık bir yer mi burası

Togiwan : Yazı iletişimde insanlar genelde daha kolay açılır. İletişim mezunuyum kralını tanımam ;)

Ambrossia : :) İletişim mezunusun demek.. Madem iletişimcisin

Togiwan : Buyur

Ambrossia : Bu dünyanın içindeki iletişimi anlatsana biraz, bir iletişimci gözüyle.. Gerçek hayattan farkını

Togiwan : Peki. Bu dünyada eğer bir gurubun varsa ki illaki elinde sonunda olur

gerçek hayata iletişim yönünden benzer ama bazı farklılıkları illaki vardır

gerçek hayatta birbirine uzak olan insanlar skype den sesli yada yazılı iletişimi kullanır aynı kurallar burada da geçerlidir

farkı ise burada insan rol yapar dönemin karakterine 1 parça bürünür

yazının verdiği cesaretle çok ve oyunun verdiği tatmin hissi ile burada insanlar çok daha kolay açılır, reaksiyonlar daha belirgindir

bilirsin futbol maçında insanlar maçın sonuna gittikçe sinirleri artar kavga çıkarabilirler

Ambrossia : Evet

Togiwan : Burada da eğer işler yolunda gitmezse sözlü sataşma çıkarabilir

Ambrossia : Gerçek hayattan pek bir farkı yok :)

Togiwan : Farkı daha hızlı. Bir insanı 1 ayda tanıyorsan burada 1 haftada tanırsın

Ambrossia : Burada yansıttığın hislerin daha olduğu gibi ve açık olduğunu söyleyebilir miyiz?

Togiwan : Çünkü o kişi burada sevinçliyen de görürsün mutsuzken de sinirliyen de, evet

Ambrossia : Hızlı çok doğru bir laf o zaman

Togiwan : Belki de insanları cezbedende bu

Ambrossia : Çok güzel bir tanımlama oldu.. Teşekkür ederim, sorularıma dönüyorum şimdi.

Oyun içindeyken gerçek dünya ile iletişimde bir kopukluk oluyor mu?

Togiwan : En fazla ocakta bir şey unuttuysan o :D Bazen aramam gereken kişiyi unuttuğum oldu.

Ama çok değil, yazamadım kusura bakma.

Ambrossia : Kapılıp gitme var ama gerçek dünyadan soyutlanmıyorsun yani

Togiwan : Eskiden çok kapılırdım ama o zaman

Ambrossia : Çok oynadığın zaman?

Togiwan : Dada gene de gerçek dünyadan ben pek kopmazdım .Diğerlerinde bu olmaya bilir normaldir. Olayın aslını anlatıyım kendi açımdan. Ben çok oynadığım zamanlarda da gerçek dünyadan kopmazdım. Sebebi evdeki durumdu o zamanlar ailemin durumu çok mükemmel değildi. Ve beni paralı üniversiteye verdiler. Durumun farkındaydım ve ailemi daha fazla zora sokamazdım. Oyun oynarken bile biryandan kitap okurdum ara verip yada ders çalışırdım. Allahtan hafızam iyiydi. Bir dersi 1 kere okumam yetiyordu

Ambrossia : Her ikisini de ayırmışsın, sorumluluklarını unutmamışsın

Togiwan : Evet :)

Ambrossia : Peki eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sence?

Togiwan : Yüz yüze de olsa insan içine kapanıksa açık olamaz söylemek istediğini söylemekte zorlanır, özellikle konu aşk olsun patronla konuşuyorsa konu iş olsun genelde hep bir tırısma vardır derdini anlatmakta zorlanır. Ama sanal ortam yani skype olsun oyun olsun yazılı ortam olsun bu biraz daha kolaylaştırır olayı

Ambrossia : Peki bu açılmanın gerçek hayata etkisi var mıdır?

Togiwan : var :D Açıklamış oldum sanırım biraz

Ambrossia : Burada iletişim kurmakta rahatlarsan, gerçek hayatta da açılman kolaylaşır mı zamanla

Togiwan : Tabii ki burada bir kere tanıştığın insana yarın gerçek hayatta naber lan pampa dersin :)

Ambrossia : Peki diğer insanlarla olan ilişkilere faydası olur mu? Özgüven artması gibi

Togiwan : Özgüven artması olur ama bence sebebi farklı. Anlatıyım mı ?

Ambrossia : Lütfen :)

Togiwan : Bu dünyada günde 100lerce hatta binlerce kişi tanıman şansın olur bir sürre sonra kişi genel insan tanımlaması yapabilir duruma gelir

Ambrossia : Hmm...güzel.. devam et lütfen..

Togiwan : Tabi bu da elbet gerçek hayata yansır. Bu da dışarda yeni biri ile tanıştığında ona 3. 4. cümleden sonra daha samimi duygular aktarır siz yerine sen demeye başlar vs Özgüven. bu dünyadakiler daha sıcak kanlı olur

Ambrossia : Güzel bir noktaya değindin

Togiwan : İşte bunlar hep özgüven :)

Ambrossia :)) Diğer soruma geçiyorum

Togiwan : ok

Ambrossia : Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsun?

Togiwan : Bende öyle bir sorun yok

Ambrossia : Sence bu oyun seni sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu

Togiwan : İkisi de günden güne değişir

Ambrossia : Ne gibi?

Togiwan : O gün fazla arkadaşın oyunda olmaz fazla bir şey yapamazsın

kimi zaman olur 50 tane chat ekranı açılır, cevap yetiştiremezsin

Ambrossia : Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? Oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı sence?

Togiwan : Özgüven artı :) Ama bu hemen olmaz uzun süre oyuncu olduktan sonra özgüven artar onu da söyleyeyim. Hehe şikayet etmiyorum tabi :) etsem hala oyun oynamazdım

Ambrossia : Kötü olabilir mi bu?

Togiwan : İnsandan insana değişir kontrolü kolay kaybeden insan tam bir zarar makinesi olur

Ambrossia : Sanal dünya sence gerçek dünyanın yansıması mı, yoksa tamamen başka bir şey gibi mi geliyor? Sanal dünyada gerçek hayata benzer ne var? Farklı ne var?

Togiwan : Aslında cevaplarımız pek değişmiyor. İzin isteyeyim bunu gene de biraz düşünmek isterim farklı açıdan bakabilecek miyim

Ambrossia : bekliyorum :). Şöyle bir ek yapabilirim soruya.

Togiwan : Benzerlikler illaki var ama kesinlikle farklı ortam, buyur yap. Ona göre tamamlıyayım

Ambrossia : Baktığın görüntüde aslında gerçek dünyadan bildiğin şeyler var. mesela hava, dağ, ev, yemek gibi şeyler.. Ama aslında o hayali bir yer. ayrıca, yaptığın şeyler benzer ya da farklı olsa da karakterin ucunda bir insan var. İnsan faktörü etkisi hayali de olsa bir dünyayı şekillendiriyor. aslında yukarıda çok iyi anlattın insanın farkını. belki görsel olarak, içinde bulunma hissi olarak değerlendirebilirsin.. biraz karışık oldu sanırım :)

Togiwan : Tabii ki sonuçta görsel benzerlikler var, farklılıkları bizim dünyada olmayan görsel ojeler yada karakterler var

Ambrossia : Bu görsel benzerlikler sana tanıdık bir yerdeymiş gibi hissettiriyor mu

Togiwan : Ya da biri sana vurduğunda bizim canımız yanmıyor :D

Ambrossia : Hayali görselliğe adapte olmanı kolaylaştırıyor mu

Togiwan : Bu soruyu tam anlamadım

Ambrossia : Evet kötü anlattım haklısın, şöyle: Sanal dünya içindeki karakter aslında sensin. o dünyanın içindesin.. etrafında bir dünya var. Mesela pacman oynasan orada yakınlık kurabileceğin bir şey yok. Ama wow alternatif bir dünya gibi

Togiwan : Evet buraya kadar okey.

Ambrossia : Yemek yiyorsun, dans ediyorsun... İşte bu benzerlik senin oraya adapte olmanı kolaylaştırıyor mu sence

Togiwan : Tabi ki

Ambrossia : Daha yakın hissetmeni sağlıyor mu

Togiwan : Hatta biz bazen oyundaki özellikleri espri niyetinde gerçek dünyaya aktarıyoruz.

Misal wow oynayan arkadaşımın kafasına vurup aha sana sap attım der kaçarım :D

böyle şakaları ünideyken vs yapardık

Ambrossia :) Sanal dünya gerçek dünyaya dahil oluyor :))

Togiwan : Ehehe evet. Aa baksana ne anlatacağım.

Ambrossia : Dinliyorum..

Togiwan : Biz eskiden wow dlc çıkış günlerinde hep toplanır ilk gece satışına giderdik Herkes bizim kafadan 2 dk da samimi arkadaş oluyorsun. Adamın biri bir yerden bağırıyor. Burada alay var gelin gengleyelim vs. Biri bağırır for the hoooord diye. Çok enteresan ortamdır. Dediğin gibi sanalı gerçeğe taşırlar ama komiktir

Ambrossia : Gerçek dünyada bir topluluksun aslında

Togiwan : Ewet

Ambrossia : FB li olmak gibi mesela, wowcular :)

Togiwan : Aynen

Ambrossia : Son soruma geçiyorum

Togiwan : Tamam :)

Ambrossia : Kendini nasıl biri olarak tanımlarsın? (sosyal, asosyal, zayıf, güçlü, içine kapanık, aktif, vs...)

Togiwan : Oradan nasıl gözükiyorum ?

Ambrossia : Son derece sosyal ve eğlenceli ama sen kendini tanımlamalısın

Togiwan : Teşekkür ederim :) Ben de onları söyleyecektim de dedim acaba özgüveni fazlamı kaçırdım

Ambrossia : :)) Nasıl hissediyorsan o. Çok teşekkür ederim Togiwan

Togiwan : Ben teşekkür ederim asıl çok eğlendim çok keyifliydi. Gönül isterdi hiç bitmesin hep konuşalım .

GÖRÜŞME 10 – KIDVIXEN

Ambrossia : Selam

Kidvixen :Selam

Ambrossia :Cinsiyet?

Kidvixen :Erkek

Ambrossia Yaş?

Kidvixen :27

Ambrossia : Medeni durum?

Kidvixen : Evli

Ambrossia :Öğrenim durumu?

Kidvixen : Üniversite - Mezun

Ambrossia : Meslek?

Kidvixen : Dijital Pazarlama Çözümleri Uzmanı ve Grafik Tasarımcısı

Ambrossia :Gelir? ortalama olarak..

Kidvixen :2000

Ambrossia :Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsun?

Kidvixen :Yaklaşık olarak 10 11 yıldır.

Ambrossia :Günde kaç saatini oyuna harcıyorsun?

Kidvixen :16 saat görmüşlüğümdede var tabi ama biz ona 12 diyelim

Ambrossia :Sahip olduğun zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsun. oyun oynama amacın nedir?

Kidvixen :Oyun oynama amacı aslında basit olarak arkadaşlarıyla (sanal ya da gerçek arkadaşların) birlikte zaman geçirmenin ve zevk almanın dijital versiyonu aslında. Gerçek bu "zevk" anlatılmaz yaşanır.

*Gerçekten bu "zevk" anlatılmaz yaşanır.

Ambrossia :Peki oyun oynama amacının ne kadarı sosyalleşmek?

Kidvixen :Bir %80'i değil tabii ki de. Çok büyük bir sosyalleşme amacı yok aslında lakin yaptıklarım insanların beni tanımlarına yetiyor.

Ambrossia :Oyun içinde bir gruba üye misin? Üye isen neden üye oldun?

Kidvixen :Evet üyeyim. Grubun (biz oyun içinde "guild" olarak adlandırıyoruz.) adı "Fire of Dune", polonyalılar, ingilizler, portekizliler, almanlar her şekilde insan var bu grupta. Üye olma sebebim - biraz oyun içi tabirler kullanacağım - Kısa adıyla "FoD" Yani Fire of Dune guildi oyunda benim karakterimin bulunduğu serverin en iyi guildi ve burada hep gözüm vardı aslında, o insanların arasında olmak istiyordum, onların yapabildiklerini kendimin de yapabileceğine inanıyordum ve zamanı geldiğinde orda oldum ve o tanımlanamayacak olan "zevk" işini gerçekten anladım. bu Çok farklı bir duygu.

Ambrossia :Karakterin ile aranda ne tür bir bağ var? Sence ne kadar sana benziyor? Kendinden bir şey buluyor musun?

Kidvixen :Aslında kendime benzetmiyorum değilim, gerçi bu karakteri yaratırken hiç bu şekilde düşünmemiştim, bundan kastım ilerisini düşünmemiştim açıkçası :) karakterimle aramdaki bağ bayağı güçlü aslında hani her gün ilgilenmeniz vakit geçirmeniz gereken bir şey gibi

Karakterimle aramdaki bağ aslında yapısal fiziksel olarak karakterimin bana benzemesi birazda, ortalamanın altında bir boyum var ve zamanında etrafımdaki insanlar tarafından şaka konusu olmuşluğu çoktur. Çok ta kısa değil aslında 1.70 fakat arkadaşlarım fazla uzun sanırım. Oyundaki karakterim bir Gnome (buçukluk gibi bir şey) ondan dolayı benzerliğimiz var biraz.

Diğer bir benzeme yönü ise karakterin karakteristiği. Karakterim bir warrior yani bir savaşçı ve bu savaşçılıktaki rolü de "tank" yani etrafındakileri arkasındakileri koruması. ufak minik bir tank warrior düşünün karşısında koca koca yaratıklar var.

Hayatta da böyleyim genelde koruma iç güdüm yüksektir. Haksızlığa gelemem tarzı bir sürü şey :)

Ambrossia :Baya bir benzerlik varmış :)

Kidvixen :Sanırım :)

Ambrossia :Sanal dünyanın içinde olmak sana ne hissettiriyor?

Kidvixen :Sanal dünyanın içinde olmak sınırsız olduğumu hissettiriyor bana. yaşadığımız dünyada her yerde bir kural var ve belirli kurallara uymak zorundasınız. Aslında sanal dünyada kuralları yıkarak neleri değiştirebileceğinizi ya da nelerin gerçekleşebileceğini görebiliyorsunuz bir nevi, sonuçta her şey sanal ve aslında onların hiç biri yok. sanal dünyanın bazı kesitleri gerçek hayata çok benziyor aslında. kurallar,

her yerde kurallar. Kısacası özgürsünüz ve bu kim olursa olsun her insana mutluluk verir :)

Ambrossia :Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misin? evetse de, hayırsa da neden?

Kidvixen :Aslında çok kocaman bir evet. Çünkü öldüğünüzde dirilmek çok güzel olurdu, hemde her defasında :) Bu komik tarafı tabi ki de eğer öyle olsaydı, yani herkesin kendine özgü bir karakteri olsaydı ve orada olsaydık çok güzel olurdu. Çünkü sanal dünyada da bir hikaye var,

Her şey öyle kendiliğinden olmuyor oradaki hikayeleri yaşamak, mistik hayvanların sırtında koşturmak değişik kişilikler tanımak insanları korumak onlar için savaşmak ün kazanmak tanınmak bunlar güzel olurdu açıkçası. Oradaki hayal günün ucu bucağı yok

Ambrossia :Sanal dünya sence ne kadar gerçek?

Kidvixen :Gerçek dünya ile benzer kesitleri olsa da aslında tamamen bir yansıma. Ama keşke gerçek olsaydı demeden edemeyeceğim :)

Ambrossia :Oyunun içinde beraber oynadığın kişilerin hepsinin gerçek birer insan olması nasıl bir duygu?

Kidvixen :Tek kelimeyle harika ! Öyle insanlar tanıdım ki gerçekten sizin zamanında arkadaş diye takıldıklarınızdan daha arkadaş çıkanlar var ve bu insanlar sizinle aynı havayı soluyor. Her şeyden daha gerçekler

Ambrossia :Oyunda kazandığın bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığın bir başarıyla kıyaslarsan, sence aynı tatmini mi yaşıyorsundur?

Kidvixen :Aslında hayır. Biliyorum net bir cevap oldu bunu şöyle telafi edeceğim; gerçek hayattaki kazanımlarınız bellidir. Okursunuz meslek sahibi olursunuz mezun olursunuz evlenirsiniz ev araba alırsınız çocuk yaparsınız bunların hepsi öyle sıradan geliyor ki... Biliyorum hayat bu böyle devam ediyor ama oyunda böyle değil bu standartlar yok. Gerçek hayatta doğru kişiyi bulmak için 100 kere evlenemezsiniz öyle bir şansınız yok ama oyunda bir bossdan çıkmasını beklediğiniz bir item için o bossu 100 kere hatta 1000 kere kesebilirsiniz.

O yüzden o 100. kez kestiğinizde beklediğiniz şeyin çıkması, ah bunu hiç bir şey yaşatamaz size ne de hiç bir kimse..

Ambrossia :Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsun?

Kidvixen :Her ikisi de ama genel olarak yazılı iletişim kuruyorum, herkesin sesli iletişim kurması için gerekli şeyleri yok çünkü.

*şeyleri - ekipmanları olsun

Ambrossia :Oyun oynarken, oynadığın kişilerle iletişim kurabilmek sana ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?

Kidvixen :Bu aslında tamamen "progressin" hızını arttırıyor. Şöyle ki insanlar iletişim kurmanın son noktası olarak gösteriliyor. Ve gerçekten her şekilde iletişim kurabiliyoruz. Bu şekilde oyun oynamak, bilmediğiniz şeyleri öğrenmek, neyin nasıl yapıldığını bilmek, tecrübeli insanların size oyun için bilgiler vermesi, ne bileyim birilerinin sizi övmesi, birisinin size adınızla hitap etmesi bunlar harika şeyler.

Ambrossia :Oyun içinde kurduğın iletişim ile gerçek hayatta kurduğın iletişim arasında fark var mı? varsa ne?

Kidvixen :Bayağı var, şimdi oyun içindeki insanlar eğer gerçekten iyi iseniz size olan konuşmalarındaki saygıyı hissediyorsunuz bu gerçek hayatta öyle değil. İnsanlar sizinle hiç olmadıkları başka kişiler gibi konuşabiliyor. Oyun içinde bu çok farklı. Sadece yanımdan geçerken merhaba diyen insanları biliyorum oyunda. Sokakta insanlar birbirinin suratına bakmıyor

Ambrossia :Oyunda kaç arkadaşın var? bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

Kidvixen : Sayıca çok bayağı çok yani :) Örnek olarak içinde bulunduğum guildde (grupta) yaklaşık 160 kişi var ve ben bunların her birinin sesini duydum sesli iletişim kurarak, okuldan arkadaşlarım yakın çevrem facebooktan arkadaşlarım var oyun oynayan hatta bir çok kere yurtdışındaki arkadaşlarımla görüşüp bulduğumuz olmuştur çok eğlenceli herkes sadece resmilerden tanıyor birbirini :)

Ambrossia :Çok iyiymiş :) Sanal dünya iletişiminin, gerçek dünyadaki iletişimine eksi veya artı bir etkisi var mı sence?

Kidvixen : Kesinlikle var buna çok inanıyorum. Bu konu biraz geniş aslında

Ambrossia : Nasıl yani?

Kidvixen : Şöyle bahsedeyim oyunun genel dili İngilizce bildiğiniz gibi İngilizce dünyada global bir dil olarak kullanılıyor neredeyse herkesin ikinci dili almanı olsun Rus'u olsun İspanyol'u olsun oyunda birileriyle gerek yazarak gerek sesli olarak iletişim kurmak için İngilizce kullanmaları gerekiyor. buna mecburlar. tabi aynı dili kullanan insanları saymıyorum. Ben açıkçası İngilizceyi oyunlardan öğrendim ve hala

da geliřtirmeye devam ediyorum. Byk bir guilde girdiđiniz zaman grup ii guild konuřmalarında, insanların konuřtuklarını anlamak iin yaptıkları řakaları syledikleri uyarlarımı anlayabilmek adına aba sarf ediyorsunuz. Bu harika bir řey farkında olmadan ufak ufak da olsa zamanla gerek hayatta kullanmaya bařlıyorsunuz bunları hele ki sesli konuřmalarda biri size kritik bir soru sorduđunda ona cevap vermelisiniz yle ki diđer insanlarda anlamalı nk sizi dinleyenler var bunun gerek hayattaki iletiřime etkisi ok byk

Ambrossia :Baya bir artı deđer katmıř. Bir bilgisayar oyunun dil đrenme programına dnřmesi hoř olmuř :)

Kidvixen :Ben İngilizcenin i sini bilmeyip de zaman ierisinde 50 60 100 kiřiye sesli olarak İngilizce program taktik anlatan arkadařlarımı biliyorum. Bu inanılmaz bir řey, takdir edilesi aıkası

Ambrossia :ok ilgin, gerekten yle. Oyun iindeyken gerek dnya ile iletiřiminde bir kopukluk oluyor mu?

Kidvixen :Haliyle nk konsantre oluyorsunuz mesela bir ressamın bir řeyler izerken bulunduđu ortamdan kopup gitmesi gibi ben byle yorumluyorum nk zen gstererek yaptığınız her řeyler gerek dnyadan koparsınız

Ambrossia :Gzel cevap. Peki eř zamanlı iletiřim ile yz yze iletiřim arasında bir fark var mı sence?

Kidvixen :Olması gerektiđine inanıyorum nk hem konuřup hem de eyleme gemek ile sadece konuřmak arasında uurum var bence :) nk oyun ierisinde insanlar sadece konuřmuyorlar tm bu konuřmalar esnasında bir ok řey yapıyorlar nemli ya da nemsiz bir yandan sizi dinlerken diđer yandan bir řey yapmaya alıřıyorsunuz oyunda.

Bu dıřarıda oturup kahve imeye benzemiyor. arkadařınızla kahve ierken telefonunuzla ilgilendiđinizi dřnn, ben arkadařınız yerinde olsam oktan kalkmıřtım masadan :)

Ambrossia :Beyin daha ok alıřıyor aslında

Kidvixen :Kesinlikle ister istemez blyorsunuz beyninizi zorluyorsunuz.

Ambrossia :Oyundan ıktıktan ne kadar sre sonra gerek hayata adapte oluyorsun?

Kidvixen :Çoğu kez pek çoğu kez rüyalarım girdiği olmuştur ama çok da uzun sürmüyor çünkü onun bir oyun olduğunu biliyorsunuz en azından ben bu kadar çok oynamama rağmen bunun farkındayım bazen keşke desem de :)

Ambrossia ::D Sence bu oyun seni sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu?

Kidvixen :Bu göreceli bir kavram aslında çünkü sosyalleşmek herkese göre farklıdır, kimi twitterde sabahlar kimi facebookta kimi chat odalarında ben tüm bunların yerine oyunda vakit geçirmeyi seviyorum çünkü hem eğleniyorum hem de oyun bilgim genişliyor aynı zamanda.

İngilizce tabi ama bu benim sosyalleşmem etrafımdaki insanlara ve aileme göre asosyalleşme çünkü onlara göre sosyalleşmek arkadaşlarla dışarı çıkıp gezip eğlenmekten ibaret öyle büyümüşler saygı duyuyorum ama açıkçası haftada 3 4 gün dışarı çıkıp yediğim yemeğe içtiğim içkiye cüzdanımı bırakmaktansa aylık ödemesini yapıp oyunumu oynarım, net.

Ambrossia :Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?

Kidvixen :İnsanlarla iletişimim iyidir bunda bir problemim yok ısınmadığım insandan uzaklaşıyorum zaten ama her zaman konuşacak bir şeyler bulurum (sanırım biraz çok konuşuyorum) oyun oynamaya başlamam bunu bayağı bir etkiledi çünkü sizin kafanızda bir insanla karşılaştığınız zaman hani insanlar arasındaki elektriklenme var ya o maksimum seviyeye ulaşıyor hele ki sizinle aynı oyunu oynuyorsa aman allahım :)

Ambrossia :Ortak bilinç

Kidvixen :Kesinlikle

Ambrossia :Sanal dünya sence gerçek dünyanın yansıması mı, yoksa tamamen başka bir şey gibi mi geliyor? Sanal dünyada gerçek hayata benzer ne var? Farklı ne var?

Kidvixen :Benzerlikle var yok değil, şimdi ne kadar oyun bile olsa sınırsız ve özgür bile olsanız yine yine yine yinede kendine has kuralları var bu kaçınılmaz. Evet aslında biraz yansıma ama tamamen de değil çok farklı bir yansıma. Bu kural dediğim basit bir örnekle anlatabilirim;

Oyunda bir karakteriniz var ve karakterinizin bulunduğu bağlı olduğu doğup büyüdüğü bir şehir var.

Bu şehirdeki insanlara saldıramazsınız net. Bu çok basit bir örnek ve tıpkı gerçek hayattaki basit kurallar gibi

Ambrossia : Bu gerek hayattan bile daha insani bir kural

Kidvixen :Ama farkına gelirse tam anlamıyla bir grsel cmbř, yaratıcılığın ok u noktası

Ya devasa kuřların sırtına binip uuyorsunuz dnyayı keřfediyorsunuz. :)

Ambrossia :Ve son soru :)

Kidvixen :Bitmek zorunda değil :)

Ambrossia :)

Kidvixen :O pc nin bařında uyuturum seni

Ambrossia :Valla konunun dıřına ıkılsa daha neler anlatabileceğini anladım :) Sınır belli ama maalesef :))

Kidvixen :Tanıyorsun beni. Son yok biraz bende :D

Ambrossia :Gzel anlattın ama teřekkr ederim

Kidvixen :Rica ederim en iyi řekilde anlatabilecek insanlardan rica ettin

Ambrossia :Doğru valla :D

Kidvixen :Ben teřekkr ederim :) byle bir tez iin sana bunun parası olduğum iin yine sana bide bu tezi veren hocaya :D

Ambrossia :) Son olarak řunu soracağım. Kendini nasıl biri olarak tanımlarsın? (sosyal, asosyal, zayıf, gl, iine kapanık, aktif, vs...)

Kidvixen :ok sosyal biri değilim, ama dzenli olarak yaptığım řeyler var buda beni asosyal yapmaz arkadaşlarımı severim aktif biriyim srekli bir yenilik peřinde kořmama ama genelde değışiklikler yaparım ve gl biriyim aslında nk evliyim evliliğın zayıf insanların kaldırabileceğı bir řey olduğuna inanmıyorum. Gl olmak zaten bir hayat felsefesidir byle bir dnya da ezilmek istemiyorsanız gl olmak zorundasınız (bir nevi sanal dnya gibi) :)

GÖRÜŞME 11 – MFİNGER

Ambrossia :Merhaba

Mfinger :Selam

Ambrossia :Cinsiyet?

Mfinger :Erkek

Ambrossia :Yaş?

Mfinger :28

Ambrossia :Medeni durum?

Mfinger :Bekar :(

Ambrossia :Öğrenim durumu?

Mfinger :Üniversite

Ambrossia Meslek?

Mfinger :İthalat

Ambrossia :Gelir? yaklaşık olarak..

Mfinger :2000

Ambrossia :Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsun?

Mfinger :Hmm atariyi falan da sayarsak 23-24 yıldır

Ambrossia :Günde kaç saatini oyuna harcıyorsun?

Mfinger :Bilemedim 5-6 saat sanırım, iphone oyunlarını da sayarsak

Ambrossia :Sahip olduğun zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsun. oyun oynama amacın nedir?

Mfinger :Eğlenmek, yorgunluk ve stres atmak. Gerçi şu da var, oyun oynamak ihtiyaç/gereksinim. oynamadığımda eksikliğini hissediyorum o yüzden oyuna girmek yetiyor oynamasam da

Ambrossia :Oyun oynama amacının ne kadarı sosyalleşmek?

Mfinger :Sanırım tamamı, hiç single player oynamıyorum. arkadaşlarımla ya da başka insanlarla oynamadığım zaman oyundan zevk almıyorum

Ambrossia :Oyun içinde bir gruba üye misin? üyeysen neden üye oldun?

Mfinger :Üyeyim. yeni insanlarla tanışma oyunu beraber oynama ve oyun açıkken geyik yapmak için

oyun içerisinde geyik yapma zamanım>oyunu oynarken geçirdiğim zaman

Ambrossia : Karakterin ile aranda ne tür bir bağ var? Sence ne kadar sana benziyor? Kendinden bir şey buluyor musun?

Mfinger : Hiç benzemiyor çünkü hiç erkek karakter açmıyorum :) hangi oyun olursa olsun hep female oluyor karakterlerim.

Ambrossia : Neden?

Mfinger : Oynarken erkek poposuna bakmayı tercih etmiyorum

Ambrossia : Sanal dünyanın içinde olmak sana ne hissettiriyor?

Mfinger : Sanal dünya içerisinde olduğumu fark etmiyorum. Mesela Orgrimmar, Kadıköy Taksim gibi

"feels like home"

Ambrossia :Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misin? evetse de, hayırsa da neden?

Mfinger :Hayır. Gerçek dünya daha eğlenceli ☺ oynadığım en zor oyun

Ambrossia :Sanal dünya sence ne kadar gerçek?

Mfinger :Baya gerçek. çünkü sanal dünyada yaptıklarım gerçek dünyadaki beni etkiliyor. birine sinirleniyorsam monitöre doğru küfür ediyorum. ya da istediğim bir eşya düşürdüğümde küçük kızlar gibi kikirdeyerek dolaşıyorum gün içerisinde

Ambrossia :Oyunun içinde beraber oynadığın kişilerin hepsinin gerçek birer insan olması nasıl bir duygu?

Mfinger :İlk başlarda çok surreal geliyordu ama artık farkında bile değilim. İlk wow da dungeon yaptığımda Avrupa birliği konseyi gibiydik her ülkeden adam vardı ve bu çok değişik garip gelmişti

Ambrossia :Oyunda kazandığın bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığın bir başarıyla kıyaslarsan, sence aynı tatmini mi yaşıyorsundur?

Mfinger :Hayır. Oyundaki çok daha büyük bir şeymiş gibi geliyor. Gerçek hayatta kayda değer bir başarımın olmamasından dolayı olabilir bu gerçi. Orta okulda masa tenisi şampiyonu olmuştum o kadar :D

Ambrossia :) gerçek hayattaki başarılarından üstün tutuyorsun yani oyundaki başarılarını

Mfinger :Şimdilik

Ambrossia :Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsun?

Mfinger :İkisi de. Yazmaya üşendiğimde skype'a geçiyorum

Ambrossia :Oyun oynarken, oynadığın kişilerle iletişim kurabilmek sana ne sağlıyor ve nasıl hissettiriyor?

Mfinger :hmm... Oyun oynarken vakit kazandırıyor daha rahatlıyorum daha kolay oluyor. ya da kızdığım kişiye bir saat !@#\$ you son of...diye yazacağıma direkt bağırarak sinirimi atıyorum :)

Ambrossia :Oyun içinde kurduğun iletişim ile gerçek hayatta kurduğun iletişim arasında fark var mı ? varsa nedir?

Mfinger :El şakası yapamıyorum oyunda :(Arkadaşlarımla kurduğum iletişim ile oyundaki insanlar arasındaki iletişimim arasında fark yok aslında. Ama oyun oynamayan daha doğrusu internet kültürüne sahip olmayan insanlarla iletişim kurarken çok zorlanıyorum

Ambrossia :Oyunda kaç arkadaşın var? bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

Mfinger :Yarı yarıya diyebilirim. Facebookta ekli olan, arada yeni yılda falan telefonla konuştuğumuz bir sürü yabancı arkadaşlarım var

Ambrossia :Oyun arkadaşlık kurdurtuyor yani bir anlamda sosyal ağ

Mfinger :Tabi canım senelerce beraber oynuyorsun. Mesela bir arkadaşım var çocuk 14 yaşındaydı tanıştığımızda şimdi çocuğu var :)

Ambrossia :Sanal dünya iletişimimin, gerçek dünyadaki iletişimime eksi veya artı bir etkisi var mı sence?

Mfinger :Eksiği fiziksel, mesela hadi gel iki bira içelim diyemiyorsun arada binlerce kilometre var

artısı da fiziksel aslında. Mesela oyunda birlikte oynamayı sevdiğin kişi belki bir yere gittiğinde bıkık konuşup kafa ütüleyecek çok uyuz biridir. Bilemedim ya :D

Ambrossia :Oyun içindeyken gerçek dünya ile iletişiminde bir kopukluk oluyor mu?

Mfinger :Eskiden oluyordu ama 3 ekran ipad iphone vs ile iletişimden kopmam için elektriklerin kesilmesi internetin çökmesi gerekiyor. Gerçek dünyadaki iletişim de artık teknoloji ile gerçekleşiyor

Ambrossia :Eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sence?

Mfinger :Konuştuğum kişiye göre değişir. Samimi arkadaşlarımsa yüz yüze olmayı tercih ederim. ya da hoşlandığım kişiye :D

Ambrossia :Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsun?

Mfinger :Anında ama kafamda oyun oluyor bazen "keşke şöyle yapsaydım" ya da "iyi oldu bu item'ı düşürdüm" diye düşünüyorum. Kendi kendimi yalanladım sanırım, anında değilmiş :D

Ambrossia :Sence bu oyun seni sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu?

Mfinger :Sosyalleştirmeden kasıt eğer insanlarla iletişime girmek ise evet. Ama klasik sosyalleşme kalıbına göre asosyalleştiriyor çünkü evden çıkmıyorum

Ambrossia :Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?

Mfinger :Hiç fark yok her ortamda en çok konuşan kişiyim ama sanırım gerçek hayatta daha tolere edilebilirim

Ambrossia :Sanal dünya sence gerçek dünyanın yansıması mı, yoksa tamamen başka bir şey gibi mi geliyor? Sanal dünyada gerçek hayata benzer ne var? Farklı ne var?

Mfinger :İç içeler çünkü tamamen farklı bir dünya yaratmak şu an için imkansız. Sanal dünyada da gerçek hayattaki insanlar oynuyor, geri zekalı oyunda da geri zekalı ya da yobaz oyunda da yobaz oluyor. Dünyanın kendisi atmosferi şehirleri falan hep gerçek dünyadaki bir şeyi çağrıştırıyor. Daha hiç "ulan böyle bir şey görmemiştim ne kadar orijinal" dedim bir şey olmadı sanal dünyada.

Ambrossia :Gerçek dünyanın fantastik bir versiyonu aslında..

Mfinger :Yani, orkları falan çıkarsak muhabbet 1400'lerin aynısı. Elinde balta allah allah diye koşuyorsun ya da for the horde diyorsun. Hep savaş hep çatışma hep 2-3 faction arasındaki geçimsizlik.

Ambrossia :Gerçek dünya senaryoları :)

Mfinger :Oyun içerisinde olmasa da elbet biri gerçek hayattaki bir şeyden bahsediyor chat'te sonra kavga çıkıyor

Ambrossia :Ve son soru.. Kendini nasıl biri olarak tanımlarsın? (sosyal, asosyal, zayıf, güçlü, içine kapanık, aktif, vs...)

Mfinger :Simste kendimi yarattığımdaki özelliklerimi mi saysam :D

Ambrossia :Olabilir. :)

Mfinger :Sosyal, tembel, rahat, devamlı mutlu olmaya çalışan, aşağı yukarı. Kendimi övmeyi sevmem afadfdsfs :D

Ambrossia : :D Çok teşekkür ederim

Mfinger :Ben teşekkür ederim daha önce hiç düşünmediğim şeyleri düşündüm

GÖRÜŞME 12 – TRAGICFLOW

Ambrossia :Selam

Tragicflow :Hola

Ambrossia ::Cinsiyet?

Tragicflow :Erkek

Ambrossia :Yaş?

Tragicflow :27

Ambrossia :Medeni durum?

Tragicflow :Bekar

Ambrossia :Öğrenim durumu?

Tragicflow :Yüksek lisans öğrenci

Ambrossia :Meslek?

Tragicflow :Yayıncılık/ithalat

Ambrossia : Gelir? Yaklaşık olarak..

Tragicflow :1-2 arası

Ambrossia :Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsun?

Tragicflow :Zor yerden geldi bu soru

Ambrossia :)

Tragicflow :20 diyelim. Abim sağ olsun :D

Ambrossia :Günde kaç saatini oyuna harcıyorsun?

Tragicflow :hmm eskiden olsa 10+. Fakat malum iş vs. şimdi 6-7 diyelim. yorgunluğa göre =)

Ambrossia :Sahip olduğun zamanı bu oyuna harcamayı tercih ediyorsun. oyun oynama amacın nedir?

Tragicflow :Arkadaşlarım ile birlikte bir şeyleri başarmanın verdiği zevk ve rekabet =)

Ambrossia :Oyun oynama amacının ne kadarı sosyalleşmek?

Tragicflow :Çoğu zaman tamamı diyebilirim. sadece multiplayer oyunlara yönelmemin sebebi olabilir sanırım

Ambrossia :Oyun içinde bir gruba üye misin? üyeysen neden üye oldun?

Tragicflow :Evet üyeyim. tekrar arkadaşlarım ile bir takım olarak oyun oynamanın verdiği zevk. Ayrıca yeni insanlarla tanışmama da yardımcı oluyor

Ambrossia :Karakterin ile aranda ne tür bir bağ var? Sence ne kadar sana benziyor? Kendinden bir şey buluyor musun?

Tragicflow :=) kesinlikle evet. özellikle arkadaşlarım bunu yüzüme çok vuruyor. bir rogue type oyuncu olarak fazla hinlik peşindeyim sanırım

Ambrossia :) Sanal dünyanın içinde olmak sana ne hissettiriyor?

Tragicflow :Kendi yarattığım bir karakteri daha çabuk benimseyebiliyorum. Bir bakıma hep olsun istediğim şeyleri rahat yapabiliyorum. Veya ne olmak istiyorsam o olabiliyorum.

Ambrossia :Sanal dünyayı, gerçek dünyaya tercih eder misin? evetse de, hayırsa da neden?

Tragicflow :Tercih ettiğim zamanlar oluyor tabi. malum yaşadığımız hayat, hayat olmayabiliyor bazen. Fakat çoğu zaman bunun sebebi o sevdiğimiz fantezi dünyasının özellikleri. Kesin bir tercih söz konusu değil aslında. Arada kalıyorum diyelim =)

Ambrossia :Peki sanal dünya sence ne kadar gerçek?

Tragicflow :Bence sanal dünyada ki tek gerçeklikler insanların birbiriyle kurduğu ilişkiler ve beraber/karşı karşıya vakit geçirirken hissettikleri hisler. (tabi bunu ben single player yanlısı biri olmadığım için biraz insan ilişkilerine yordum)

Ambrossia :Oyunun içinde beraber oynadığın kişilerin hepsinin gerçek birer insan olması nasıl bir duygu?

Tragicflow :Süper sanırım. benimle aynı zevkli paylaşan binlerce insanın olduğunu görmek özellikle güzel bir duygu.

Ambrossia :Oyunda kazandığın bir başarıyı, gerçek hayatta kazandığın bir başarıyla kıyaslarsan, sence aynı tatmini mi yaşıyorsundur?

Tragicflow :Kesinlikle hayır.

Ambrossia :Hangisi daha üstün geliyor?

Tragicflow :Gerçek hayat daha üstün

Ambrossia :Oyunun içinde yazılı mı sesli mi iletişim kuruyorsun?

Tragicflow :İkisini de

Ambrossia :Oyun oynarken, oynadığın kişilerle iletişim kurabilmek sana ne sağlıyor?

Tragicflow :En başta yalnız olmadığımı bilmek güzel oluyor =) gerisi tamamen oyun için veya başka bir konu için daha rahat ve birlikte hareket etmemi sağlıyor.

Ambrossia :Oyun içinde kurduğun iletişim ile gerçek hayatta kurduğun iletişim arasında fark var mı ? varsa nedir?

Tragicflow :İster istemez insan oyun içinde veya sanal dünyada daha bir rahat olabiliyor. hiç tanımadığı biriyle her hangi bir konuda konuşmak gibi. normalde olduğundan daha kolay bir durum. Arkadaşlarım ile birlikteyken tabi bir fark olmuyor.

Ambrossia :Oyunda kaç arkadaşın var? bunlardan kaçını gerçek hayatta tanıyorsun?

Tragicflow :20 civarı gerçek hayattaki arkadaşım ile oyunda görüşebiliyorum. Yaklaşık 100e yakın fiziksel olmasa da sosyal medya sayesinde görüşebildiğim konuşabildiğim - arkadaş olarak nitelendirebileceğim insanlar var

Ambrossia Sanal dünya iletişiminin, gerçek dünyadaki iletişimine eksi veya artı bir etkisi var mı?

Tragicflow :Bir etkisi olduğunu sanmıyorum

Ambrossia :Oyun içindeyken gerçek dünya ile iletişimde bir kopukluk oluyor mu?

Tragicflow :Tabiki kendimi çok kaptırdığım zamanlar oluyor =)

Ambrossia :Eş zamanlı iletişim ile yüz yüze iletişim arasında bir fark var mı sence?

Tragicflow :Hayır bir fark olduğunu düşünmüyorum

Ambrossia :Oyundan çıktıktan ne kadar süre sonra gerçek hayata adapte oluyorsun?

Tragicflow :Oyundan çıkmak mı!!? :P

Ambrossia : :D

Tragicflow :Adaptasyon problemi yaşadığımı düşünmüyorum =)

Ambrossia :Peki sence bu oyun seni sosyalleştiriyor mu, asosyalleştiriyor mu?

Tragicflow :Oyun oynarken normal hayatta tahmin edemeyeceğim kadar insana ulaşma şansı buluyorum. bir bakıma sosyalleştiriyor. fakat eğer çok kaptırmış, başından kalkamayacak kadar zevk aldığım bir durum olduğunda dışardan asosyalleşiyor gibi durabilir. Ama aslında ben o an arkadaşlarım ile daha fazla keyif almış oluyorum.

Ambrossia :Gündelik yaşamında kişilerarası iletişimin sence nasıl? oyun oynamaya başlamadan önce nasıldı? Bir değişiklik var mı?

Tragicflow Kolay kolay insanlara ısınabilen biri değilim diye düşünüyorum. ama oyun içerisinde bu pek önemli bir konu değil. bir değişiklik yaratmıyor

Ambrossia :Oyun içindeyken insanlarla iletişim kurmak daha mı kolay peki?

Tragicflow :Arkadaşlar bir kenara - tanımadığım insanlarla daha kolay. oyun içerisinde kim olmak istiyorsam oyum =)

Ambrossia :Sanal dünya sence gerçek dünyanın yansıması mı, yoksa tamamen başka bir şey gibi mi geliyor? Sanal dünyada gerçek hayata benzer ne var? Farklı ne var?

Tragicflow :Tek benzerlikleri insanların birbirleriyle olan ilişkileri veya iletişimi sanırım. gerçek dünyanın bir yansıması değil ama bizden birilerinin dizayn ettiğini düşünürsek - bizim istediklerimiz doğrultusunda yaratılan bir ortam

Ambrossia :Kendini nasıl biri olarak tanımlarsın? (sosyal, asosyal, zayıf, güçlü, içine kapanık, aktif, vs...)

Tragicflow :Ok öncelikle o kadar muhabbetten sonra PRO diyorum :d

Ambrossia : :)

Tragicflow :Şaka bir yana. sosyal ve aktif biri olduğumu düşünüyorum. dışardan bilgisayar başında fazla vakit geçirmem asosyallik gibi dursa da bunun benim zevk aldığım şey olduğunu bildiğimden asosyal olmadığımı biliyorum. Çok ucu açık bir soru oldu gerçi bilemedim nelerden bahsedeyim =>

Ambrossia :İlk aklına gelenleri söylemen yeterli :) Sosyal ve aktif özetliyor zaten..

Tragicflow :O zaman sosyal-aktif ve kesinlikle oyun oynamayı seven diyelim =>

KAYNAKÇA

Annetta, Leonard ve Diğerleri, "Bridging Realty to Virtual Reality:Investigating Gender Effect and Student Engagement on Learning Through Video Game Play in An Elementary School Classroom", [Electronic Version] *International Journal of Science Education*, 2009, Vol.31, No.8, (25 Şubat 2013)

Aktaş, Celalettin, "İnternet'in Gazeteciliğe Getirdiği Yenilikler", [Electronic Version] *Selçuk İletişim*, 2007, Vol.5, No.1, (17 Şubat 2014)

Aktaş, Celalettin, "Türkiye'de Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Yaygınlaşmasında İnternet Kafelerin Rolü", [Electronic Version] *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi*, 2006, No.27, (22 Aralık 2013)

Armbrüster, Christian ve Diğerleri, "Depth Perception in Virtual Reality: Distance Estimations in Peri- and Extrapersonal Space", *Cyber Psychology & Behavior* , 2008, Vol.11, No.1, <http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.2007.9935> (25 Ağustos 2013)

Artanç, Savaş, "Bilgisayar Oyunları: Melek mi Şeytan mı?", **Sabah**, 9 Şubat 2013

Atak, Metin, "Örgütlerde Resmi Olmayan İletişimin Yeri Ve Önemi", [Electronic Version] *Havacılık Ve Uzay Teknolojileri Dergisi*, 2005, Vol.2, No.2, (4 Aralık 2014)

Başaran, Funda, "Yeni İletişim Teknolojileri, Alternatif İletişim Olanakları", [Electronic Version] *Mülkiye*, 2010, Vol.34, No.269, (25 Aralık 2013)

Batı, Uğur, "Sekizinci Sanatın İnşası: Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üstgerçeklik, Kimlik Ve Olağan Şiddet", Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Ed.), **Dijital Oyunlar** içinde (3-34), İstanbul: Derin Yayınları, 2011

Bayraktar, Erkan ve Kaleli, Fatih, "Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları", [Electronic Version] **Akademik Bilişim Konferansları**, Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi, 31 Ocak-2 Şubat 2007, (15 Ağustos 2013)

Bayram, Ekim Can, "Sanal Gerçeklik Ortamında Üç Boyutlu Plastik Arayışlar", (**Sanatta Yüksek Lisans Tezi**, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2012)

Bayram Topdal, Emine, "Oyun Açlığını Gidermenin Yolu Olarak İnternet", [Electronic Version] *Milli Eğitim Dergisi*, 2008, No.180, (5 Ocak 2014)

Baudrillard, Jean, **Anahtar Sözcükler**, çev. Oğuz Adanır ve Leyla Yıldırım, 1.Basım, Ankara: Paragraf Yayınevi, 2005

Baudrillard, Jean, **Simülakrlar ve Simülasyon**, çev. Oğuz Adanır, 6.Basım, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2011

Bayraktar, Erkan ve Kaleli, Fatih, “Sanal Gerçeklik Ve Uygulama Alanları”, [Electronic Version] *Akademik Bilişim*, 2007, 31 Ocak-2 Şubat, (30 Kasım 2014)

Berger, Peter L. ve Luckmann, Thomas, **Gerçekliğin Sosyal İnşası: Bir Bilgi Sosyolojisi İncelemesi**, 1.Basım, İstanbul: Paradigma Yayıncılık, 2008

Bilir, Tanla E., “Real Economics In Virtual Worlds: A Massively Multiplayer Online Game Case Study, Runescape”, (**Yayınlanmamış Lisans Tezi**, Georgia Institute of Technology, 2009)

Billieux, Joël ve Diğerleri, “Why Do You Play World Of Warcraft? An in-Depth Exploration of Self-Reported Motivations to Play Online and in-Game Behaviours in The Virtual World of Azeroth” [Electronic Version] *Computers in Human Behavior*, 2013, Vol.29, No.1, (25 Şubat 2014)

Binark, Mutlu, “Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu”, **Yeni Medya Çalışmaları**, Mutlu Binark (drl.), Ankara: Dipnot Yayıncılık, 2007

Binark, Mutlu, “Yeni Medya Çalışmaları”, **Yeni Medya Çalışmaları**, Mutlu Binark (drl.), Ankara: Dipnot Yayıncılık, 2007

Blascovich, Jim ve Bailenson, Jeremy, **Infinite Reality**, New York: Harper Collins Yayıncılık, 2011

Blascovich, Jim ve Bailenson, Jeremy, "Virtual Reality and Social Networks Will Be a Powerful Combination", 2011, Institute of Electrical and Electronics Engineers, <http://spectrum.ieee.org/telecom/internet/virtual-reality-and-social-networks-will-be-a-powerful-combination/0> (3 Ağustos 2013)

Bostan, Barbaros, “Sanal Gerçeklik ve Dijital Oyunlar”, Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Ed.), **Dijital Oyunlar** içinde (149-178), İstanbul: Derin Yayınları, 2011

Bostan, Barbaros, " Sanal Gerçeklikte Etkileşim", (**Yayınlanmamış Doktora Tezi**, Marmara Üniversitesi SBE, 2007)

Boz, Nevfel, “Yeni İletişim Ortamlarında Dijital Kimlik Ve Benlik Sunumu”, (**Doktora Tezi**, Marmara Üniversitesi SBE, 2012)

Bölükbaş, Kenan ve Yıldız, M.Cengiz, "İnternet Kullanımında Kadın Erkek Eşitsizliği", **IV. Ulusal Sosyoloji Kongresi Bildiri Özetleri**, Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi, 16–18 Ekim 2003

Bubas, Goran, "Computer Meditated Communication Theories and Phenomena: Factors That Influence Collaboration Over The Internet", <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.111.822&rep=rep1&type=pdf>, (26 Aralık 2013)

Büyükbaykal, Güven, "İletişim ile İletişim Sürecinin Yaşamımızdaki Yeri", [Electronic Version] *İ.Ü. İletişim Fakültesi Dergisi*, 2003, Vol.16, (22 Nisan 2014)

Campbell, Elspeth, Coordinated Management of Meaning, Gladeana McMahon ve Anne Archer (Ed.), **101 Coaching Strategies And Techniques** içinde (204-205), New York: Routledge Yayıncılık, 2010, s.204

Castells, Manuel, **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür 1.Cilt**, 2.Basım, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2005

Cengiz, Serpil Aygün, "Terapötik Kişilerarası İletişimde Yeni Bir Açılım: E-Terapi", **Yeni Medya Çalışmaları**, Mutlu Binark (drl.), Ankara: Dipnot Yayıncılık, 2007

Çağlar, İrfan ve Kılıç, Sabiha, **Genel İletişim**, 2.Basım, Ankara: Nobel Yayınevi, 2006

Çakır, Hamza ve Topçu, Hakan, "Bir İletişim Dili Olarak İnternet", [Electronic Version] *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2005, No.19, (24 Aralık 2013)

Çınlar, Cem, "İletişim Teknolojilerinin Kurum İletişiminde Kullanımı ve Halkla İlişkiler Perspektifi İle Türkiye İçin İdeal İletişim Uygulamaları", (**Yayınlanmamış Doktora Tezi**, Marmara Üniversitesi SBE, 2003)

Çoban, Barış, "Lacan", **Kadife Karanlık**, Nurdoğan Rigel ve Diğerleri (Hzl.), İstanbul: Su Yayınevi, 2005

Dainton, Marianne, ve Zelle, Elaine D., **Applying Communication Theory For Professional Life: A Practical Introduction**, 2.Basım, California: Sage Yayıncılık, 2010

Dağlı, Özgül, Bir İletişim Biçimi Olarak Reklam ve Dijital Oyunlar İlişkisi: Görsel Retorik ve Söylem Analizi Çerçevesinde Değerlendirme", Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Ed.), **Dijital Oyunlar** içinde (35-62), İstanbul: Derin Yayınları, 2011

December, John, **Units of Analysis for Internet Communication**,
<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1996.tb00173.x/full>, (20 Kasım 2014)

Dirik, Mahmut Ve Diğerleri, “Bilişim Çağında Sanal Yaşamın Gerçek Yaşama Yansıması”, [Electronic Version] *Batman University Journal of Life Sciences*, 2012, Vol.1, No.2, (16 Ağustos 2013)

Dökmen, Üstün, **İletişim Çatışmaları Ve Empati**, 9.Basım, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1998

Durdu, Pınar Onay ve Diğerleri, “Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma”, [Electronic Version] *Eurasian Journal Of Educational Research*, 2005, Vol.5, No.19, (20 Aralık 2013)

Eldeniz, Levent ve Sırma, Nuri Sertaç, “Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Kültürel Etkileri”, Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Ed.), **Dijital Oyunlar** içinde (199-218), İstanbul: Derin Yayınları, 2011

Emren, Tuna, “Bu Yılın Çığır Açacak On Yeni Teknolojisi”, **Popular Science**, Vol.30, 2014, ss.62-72

Erdoğan, İrfan, **İletişimi Anlamak**, Gen.2.Basım, Ankara: ERK Yayınları, 2005

Fox, Jesse ve Diğerleri, "Virtual Reality: A Survival Guide for the Social Scientist", *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 2009, Vol.21, No.3, (25 Şubat 2013)

Gane, Mike, **Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik**, çev. Ali Utku ve Serhat Toker, 1.Basım, Ankara: De Ki Yayınevi, 2008

Gönenç, E.Özgür, "İnternet ve Türkiye'deki Gelişimi", [Electronic Version] *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi*, 2003, No.16, (17 Aralık 2013)

Gümüş, Agah, **Bilgisayarlı İletişim**, 1.Basım, İstanbul: Değişim Yayınevi, 2004

Gümüş, Murat ve Sabuncuoğlu, Zeyyat, **Örgütlerde İletişim**, 1.Basım, İstanbul: Arıkan Basım Yayım Dağıtım, 2008

Güngör, Nazife, **İletişime Giriş**, 2.Basım, Ankara: Siyasal Yayınları, 2011

Gürüz, Demet ve Eğinli, Ayşen Temel, **Kişilerarası İletişim**, 1.Basım, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2008

Hargie, Owen, **Skilled Interpersonal Communication: Research, Theory and Practice**, 5.Basım, New York: Routledge Yayıncılık, 2011

Hartley, Peter **Kişilerarası İletişim**, 1. Basım, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, 2010

Işık, Metin, **Kitle İletişim Teorilerine Giriş**, 4.Basım, Konya: Eğitim Akademi Yayınevi, 2012

İşçibaşı, Yaprak, “Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar”, [Electronic Version] *Selçuk Üniversitesi İletişim Dergisi*, 2011, Vol. 7, No.1, (25 Aralık 2013)

Karahisar, Tüba, “Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu”, **Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı**, Sakarya: Sakarya Üniversitesi, 21-23 Kasım 2013

Kasar, Aslı, “Örgütiçi Kişilerarası İletişimde İkna ve İzlenim Yönetimi”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi SBE, 2011, (AKT) John S. Caputo, Harry C. Hazel and Colleen McMahon, Interpersonal Communication, Boston, London, Toronto, Sydney, Tokyo, Singapore, USA: Allyn and Bacon, 1994

Kayabaşı, Yücel, "Sanal Gerçeklik ve Eğitim Amaçlı Kullanılması", *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2005, Vol.4, No.3, <http://www.tojet.net/articles/v4i3/4320.pdf> (15 Ağustos 2013)

Kelleci, Meral, “İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri”, [Electronic Version] *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 2008, Vol.7, No.3, (20 Aralık 2013), s.

Kiesler, Sara ve Diğerleri, "Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication", [Electronic Version] *American Psychologist*, 1984, Vol 39, No.10, (22 Aralık)

Köroğlu, Osman, "İnsan Bilgisayar Etkileşimi Açısından Yeni İletişim Ortamları", [Electronic Version] *Online Academic Journal of Information Technology*, 2012, Vol.3, No.6, (19 Aralık 2013)

Kurbanoğlu, S.Serap, "Sanal Gerçeklik: Gerçek Mi, Değil Mi?", [Electronic Version] *Türk Kütüphaneciliği*, 1996, Vol.10, No.1, (18 Aralık 2013)

Kuruüzümcü, Rıza, "Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik", [Electronic Version] *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 2007, Vol.12, (18 Aralık 2013)

Kuzu, Tülay Sarar, “**Eğitim-Öğretim Ortamında Etkili Sözel İletişim**”, [Electronic Version] *Milli Eğitim Dergisi*, 2003, Vol.158, (24 nisan 2014)

Lane, Derek R., "Computer-Mediated Communication in the Classroom: Asset or Liability?", <http://www.uky.edu/~drlane/techno/cmcasset.htm>, (26 Aralık 2013)

Lastowka, F.Gregory ve Hunter, Dan, “The Laws of the Virtual Worlds”, [Electronic Version] *California Law Review*, 2004, Vol.92, No.1, (5 Ocak 2014)

Lucas, Kristen ve Sherry, John L., “Sex Differences İn Video Game Play: A Communication-Based Explanation”, [Electronic Version] *Communication Research*, 2004, Vol.31, No.5, (14 Mayıs 2014)

McLellan, Hilary, “Virtual Realities”, Jonassen, D. (Ed.), **Handbook of Research For Educational Communications And Technology** içinde (461-497), Boston: Kluwer-Nijhoff Yayıncılık, 1996

Muslu Karayağız, Gonca ve Bolışık, Bahire, "Çocuk ve Gençlerde İnternet Kullanımı", [Electronic Version] *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 2009, Vol.8, No.5, (23 Aralık 2013)

Mutlu, Erol, **İletişim Sözlüğü**, 3.Basım, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1998

Okay, Şenol ve Aydoğan, Enver, "MYO Öğrencilerinin İnternet Kullanım Amaçlarının İncelenmesine İlişkin Bir Araştırma", [Electronic Version] *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2010, No.23, (25 Aralık 2013)

Orford, Scott ve Diğerleri, "Review of Visualization in the Social Sciences: A State of the Art Survey and Report", **Report for the Advisory Group on Computer Graphics**, İngiltere, 1998

Özkan, Mustafa, **İnsan İletişim Ve Dil**, 1.Basım, İstanbul: Akademik Kitaplar, 2010

Oskay, Ünsal, **İletişimin ABC’si**, 1.Basım, İstanbul: İnkılap Kitabevi, 2014

Öker, Zuhale, “Baudrillard”, **Kadife Karanlık**, Nurdoğan Rigel ve Diğerleri (Hızl.), İstanbul: Su Yayınevi, 2005

Primack, Brian A., “Video Games: Play or “Playlike Activity”?”, [Electronic Version] *American Journal of Preventive Medicine*, 2009, Vol.37, No.4, (26 Aralık 2013)

Redmond, Dustin Lamar, “The Effect of Video Games on Family Communication and Interaction”, (**Yayınlanmamış Doktora Tezi**, Iowa State Üniversitesi, 2010)

Riva, Giuseppe ve Galimberti, Carlo, "Computer-Mediated Communication: Identity and Social Interaction in An Electronic Environment", [Electronic Version] *Genetic, Social and General Psychology Monographs*, 1998, No.124, (22 Aralık 2013)

Schroeder, Ralph, “Social Life in Virtual Worlds: Structure and Interaction in Multi-User Virtual Reality Technology”, [Electronic Version] *Communications & Strategies*, 1999, No.33, (25 Şubat 2014)

Sezen, Tonguç İbrahim, “ Dijital Oyunları Anlamak: Oyun, Anlatı, Yazılım ve Platform Perspektifinden Dijital Oyunlar”, Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (Ed.), **Dijital Oyunlar** içinde (119-148), İstanbul: Derin Yayınları, 2011

Sharma, Dhiraj, **Communication in IT Age**, 1.Basım, Mumbai: Himalaya Yayıncılık, 2010

Soyseçkin, İdil, “Sanal Uzamda ve Mudlarda Eril-Dışıl Kimliklerin Yeniden İnşası”, **Yeni Medya Çalışmaları**, Mutlu Binark (drl.), Ankara: Dipnot Yayıncılık, 2007

Şirin, Hatice ve Izgar, Hüseyin, “Üniversite Öğrencilerinin İletişim Becerileri ve Olumsuz Otomatik Düşünceleri Arasındaki İlişki”, [Electronic Version] *İlköğretim Online*, 2013, Vol.12, No.2

Tabak, Ruhi Selçuk, **Sağlık İletişimi**, 3.Basım, İstanbul: Literatür Yayıncılık, 1999

T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü , “**Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri**”, Ankara, 2008

Tellan, Derya Öcal, “Gündelik Yaşamın Üretimi ve Reklamlar”, [Electronic Version] *İletişim, Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2008, No.27, (25 Haziran 2014)

Toffoletti, Kim, **Yeni Bir Bakışla Jean Baudrillard**, çev. Yetkin Başkavak, 1.Basım, İstanbul: Kolektif Kitap, 2014

Trenholm, Sarah ve Jensen, Arthur, **Interpersonal Communication**, 6.Basım, New York: Oxford University Yayınları, 2008

Tutar, Hasan ve Diğerleri, **Genel Ve Teknik İletişim**, 2.Basım, Ankara: Nobel Yayınevi, 2004

Türkoğlu, Nurçay, **Kitle İletişimi ve Kültür**, 1.Basım, İstanbul: Naos Yayınları, 2003

Walther, Joseph B., "Theories of Computer-Mediated Communication and Interpersonal Relations", Kevin B.Wright ve Lynne M.Webb (Ed.), **Computer-Mediated Communication in Personal Relationships** içinde (443-479), New York: Peter Lang Yayıncılık, 2011

Wasko, Molly, Stepping Into The Internet: New Ventures in Virtual Worlds, [Electronic Version] *Mis Quarterly*, 2011, Vol.35, No.3, (5 Ocak 2014)

Yalçın, Cemal, "Sosyolojik Bir Bakış Açısıyla İnternet" , [Electronic Version] *C.Ü.Sosyal Bilimler Dergisi*, 2003, Vol.27, No.1, (20 Aralık 2013)

Yengin, Deniz ve Sütçü, Cem S., "Digital Game as a New Media, and Digital Game Playing Habits of Youngsters in Turkey", [Electronic Version] *Journalism and Mass Communication*, 2011, Vol.1, No.2, (19 Aralık 2013)

Yıldırım, Ali ve Şimşek, Hasan, **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri**, 5. Baskı, Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2005

Yin, Wen ve diğerleri, "Determinants Of Household Expenditure On Computer Hardware And Software", [Electronic Version], *Journal Of Consumer Affairs*, 2006, Vol.39, No.2, (4 Aralık 2014)

Bilgisayar Oyunu, http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar_oyunu (02 Ocak 2014)

Bilgisayar Oyunları Hakkında Ansiklopedik Bilgi, http://www.turkcebilgi.com/ansiklopedi/bilgisayar_oyunlar%C4%B1 (24 Temmuz 2013)

Electronic Game, <http://global.britannica.com/EBchecked/topic/183800/electronic-game> (02 Ocak 2014)

Elektronik Oyunlar ve Türkiye, <http://mimoza.marmara.edu.tr/~esad.esgin/EBOT/documents/elektronikoyunlar.pdf> (20 Aralık 2013)

Games And Family Life, <http://www.theesa.com/games-improving-what-matters/families.asp>, (5 Ocak 2014)

History of Massively Multiplayer Online Games,
http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_massively_multiplayer_online_games(02 Ocak 2014)

Magali, Moisy, “Students and Video Game Players”,
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1302868, (5 Ocak 2014)

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game (02 Ocak 2014)

Multiplayer Video Game, http://en.wikipedia.org/wiki/Multiplayer_computer_game
(02 Ocak 2014)

Multiplayer Online Game, http://en.wikipedia.org/wiki/Multiplayer_online_game (02 Ocak 2014)

The Transformation of The Video Game Industry, <http://www.theesa.com/games-improving-what-matters/transformation.asp> (26 Aralık 2013)

The Two Paths of Virtual Reality, <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/vrpaths.html>
(21 Mayıs 2013)

Ülkemizde ve Dünyada Dijital Oyun Sektörü Hakkında Genel Rapor,
<http://www.tudof.org/?p=1141> (23 Temmuz 2013)

Virtual Reality, http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality (23 Aralık 2013)

Virtual reality. http://psychology.wikia.com/wiki/Virtual_reality (21 Mayıs 2013)

Virtual World, http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_world, (5 Ocak 2014)

http://www.ehow.com/info_8678425_relational-communication-theory.html

<http://dictionary.reference.com/browse/communicate>

http://en.wikipedia.org/wiki/Social_interaction_in_MMORPGs, (5 Ocak 2014)

<http://fenitay.files.wordpress.com/2009/02/34-nitel-arac59ftc4b1rma-desen-ve-yc3b6ntemleri.pdf>

http://www.mhhe.com/mayfieldpub/westturner/student_resources/theories.htm

<http://oregonstate.edu/instruct/comm321/gwalker/relationships.htm>

<http://oregonstate.edu/instruct/theory/attrib.html>

<http://oregonstate.edu/instruct/theory/ur.html>

<http://oregonstate.edu/instruct/theory/cmm.html>

<http://oregonstate.edu/instruct/theory/attrib.html>

<http://people.ucsc.edu/~joahanse/onlineexhibit/videoplace/>

<http://plato.stanford.edu/entries/baudrillard/>

<http://www.slideshare.net/ajacob/summary-presentation-on-theories-of-interpersonal-communication>

http://www.thesweden.se/files/FIRO-a_brief_summary_of_firo_theory.pdf

<http://www.uiowa.edu/~c036070/lect11.html>

<http://virgulpsikoloji.com/Psikolojide-Baglanma-Kurami-m7>

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Fraktal>, (30 Kasım 2014), (Akt.) Benoit B. Mandelbrot, *Fractal Geometry Of Nature* (Yenilenmiş ve Ekli Bas.), New York, ABD: W. H. Freeman And Company, 1983

NOTLAR