



SANAL GERÇEKLİK GÖZLÜĞÜ UYGULAMALARINDA SÖZSÜZ İLETİŞİM

HABİTUSU

Doktora Tezi

İsmail DÜGER

ESKİŞEHİR 2025

**SANAL GERÇEKLİK GÖZLÜĞÜ UYGULAMALARINDA SÖZSÜZ İLETİŞİM
HABİTUSU**

İsmail DÜĞER

DOKTORA TEZİ

Sinema ve Televizyon Ana Bilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Elif Gizem UĞURLU

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Haziran 2025

Eskişehir

ÖZET

SANAL GERÇEKLIK GÖZLÜĞÜ UYGULAMALARINDA SÖZSÜZ İLETİŞİM HABİTUSU

İsmail DÜGER

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Haziran 2025

Danışman: Prof. Dr. Elif Gizem UĞURLU

Sanal gerçeklik gözlükleri kullanıcıyı etkileme bağlamında diğer yeni medya araçlarından sıyrılmaktadır. Sanal gerçekliğin bu yapısı sosyolojik ve kültürel dönüşümlere de neden olabilmektedir. Bu araştırma sanal gerçekliğin karmaşık dünyası içerisindeki iletişim süreçlerine odaklanmaktadır. Burada gerçekleşen sözsüz iletişimin nasıl olduğu ve bu süreçte önemli olan faktörleri anlayarak sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarındaki sözsüz iletişimin yapısının anlaşılabilmesini sağlayacaktır. Bu nedenle avatar kullanımı, mesafe, çevresel faktörler ve fiziksel hareketler gibi etkenler tema olarak belirlenmiştir. Sonuç olarak sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarının karmaşık bir yapısının olduğu gerçek hayat ve sanal hayat arasında konumlanan bir alan olduğunu ifade etmek mümkündür. Araştırmanın bulguları, habitus bakış açısı ile incelendiğinde bireyin sınıfsal konumunun, sermaye tiplerinin ve deneyimlerinin neler olduğunu ve sanal gerçeklikte nasıl şekillendiğini anlamak amacı ile önemlidir. Habitus toplumsal eylemin yalnızca bireysel hareketler sonucu gelişmediğini, yapı ile öznenin arasında oluşan bir durum olduğunu ifade eder. Bu bağlamda söylenebilir ki, kullanıcılar bazen gerçek hayattaki pratiklerini sanal gerçekliğe taşıırken ve burayı gerçek olarak görürken, bazı durumlarda ise burayı tamamen oyunlaşmış bir ortam olarak görmektedirler. Bu durum karmaşık bir gerçeklik yapısına sahip olan sanal gerçeklik gözlüğü uygulamaları içerisinde gelişen sosyal yapının da teknolojinin kullanıcıya sunduğu imkanlardan yararlanan ancak gerçeklikle ilişkisini de koparmamış bir topluluğa sahip olduğunu göstermektedir.

Anahtar sözcükler: Sanal gerçeklik, habitus, sözsüz iletişim, yeni iletişim teknolojileri, dijital iletişim

ABSTRACT

Virtual reality headset stand out from other new media tools in terms of their impact on users. The nature of virtual reality can also cause sociological and cultural transformations. This research focuses on communication processes within the complex world of virtual reality. By understanding how nonverbal communication occurs in this context and the factors that are important in this process, it will enable an understanding of the structure of nonverbal communication in virtual reality headset applications. For this reason, factors such as avatar use, distance, environmental factors, and physical movements have been identified as themes. In conclusion, it is possible to state that virtual reality headset applications have a complex structure and occupy a space between real life and virtual life. The findings of the research are important for understanding the individual's class position, types of capital, and experiences, and how these are shaped in virtual reality when examined from the habitus perspective. Habitus states that social action does not develop solely as a result of individual actions, but rather as a situation that arises between the structure and the subject. In this context, it can be said that while users sometimes transfer their real-life practices to virtual reality and perceive it as real, in some cases they perceive it as a completely gamified environment. This situation demonstrates that the social structure developing within virtual reality headset applications, which have a complex reality structure, consists of a community that utilizes the opportunities offered by technology to the user but does not sever its connection with reality.

Keywords: Virtual reality, habitus, nonverbal communication, new communication technologies, digital communication

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesi sırasında devamlı olarak desteğini esirgemeyen akademik bir üretimin nasıl olması gerektiğini öğreten değerli danışmanım Prof. Dr. Elif Gizem UĞURLU hocama teşekkür ederim. Tezin yazımı sırasında Eskişehir’de konakladığım günlerde maddi manevi her türlü desteklerini sunan değerli kuzenim Sinan Çakır’a, eşi Melis Çakır ile oğulları Deniz Çakır’a teşekkürlerimi ve şükranlarımı sunarım. Bu araştırmanın oluşabilmesinde emeği olan Doç. Dr. Mestan KÜÇÜK ve Dr. Öğr. Üyesi Onur YUMURTACI hocalarıma ilgilendikleri ve doğru yönlendirmeler ile vakit ayırdıkları için teşekkür ederim. Tez dönemi boyunca bana destek olan babam Ahmet DÜĞER’e annem Nejla DÜĞER’e teşekkürlerimi sunarım. Son olarak onlara ayırmam gereken vakti doktora tezime ve çalışmalarına ayırırken ihmal etmek zorunda kaldığım eşim Hilal DÜĞER’e ve değerli oğlum Yusuf Uraz DÜĞER’e teşekkürlerimi ve şükranlarımı sunarım.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “Bilimsel İntihal Tespit Programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tez .alışmasının hazırlanması, yürütülmesi, verilerin analizi vb. Aşamalarının herhangi birinde üretken yapay zeka programlarından yararlanmadığımı beyan ederim.



İÇİNDEKİLER

ÖZET	III
ABSTRACT.....	IV
TEŞEKKÜR.....	V
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	VI
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI	VII
İÇİNDEKİLER	VIII
TABLolar DİZİNİ.....	XI
GÖRSELLER DİZİNİ	XII
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	XIII
TANIMLAR VE KISALTMALAR DİZİNİ	XV
1.GİRİŞ	1
1.1 Problem.....	6
1.2 Amaç	7
1.3 Önem	7
1.4 Varsayımlar ve Sınırlılıklar	8
2.YENİ MEDYA VE SANAL GERÇEKLİK	9
2.1 Yeni Medya Tanımı	9
2.2 Sanal Gerçeklik Gözlüklerine Dair Yaklaşımlar	13
2.2.1 Sanal ve gerçeklik kavramları	16
2.2.2 Sanal gerçeklik sosyal bulunuşluk hissi.....	19
2.2.2.1 İki aşamalı sosyal bulunuşluk modeli	23
2.3 Sanal Gerçeklik ve Etkileşim	24

2.4 Sanal Gerçekliğin Tarihi ve Son Gelişmeler	30
2.4.1 Sanal gerçeklik gözlüklerinin sınırlılıkları ve geleceğe dair yaklaşımlar.....	35
2.5 Sanal Gerçeklik Gözlüğünün Yeni Medya İlişkisi.....	39
2.6 Sanal Gerçeklik Gözlüklerinin Mevcut Durumu.....	42
2.6.1 Sanal gerçekliğe bağlı metaverse kavramı	48
2.6.2 Sanal gerçekliğin potansiyel problemleri	52
2.7 Habitus.....	56
2.7.1 Sermaye	61
2.7.2 Alan	64
2.7.3 Doksa.....	66
3. KİŞİLERARASI İLETİŞİM.....	68
3.1 İletişim	68
3.2 Kişiler Neden İletişime Girer?.....	70
3.3 Kişilerarası İletişim ve Yeni Medya Etkisi	73
3.3.1 Sözlü iletişim.....	82
3.3.2 Sözsüz iletişim	84
3.3.2.1 Sözsüz iletişim tipleri.....	89
3.3.2.1.1 Vücut hareketleri	89
3.3.2.1.2 Dokunma davranışları.....	93
3.3.2.1.3 Ses	95
3.3.2.1.4 Mesafe	97
3.3.2.1.5 Bölgesellik	98
3.3.2.1.6 Zaman	100
3.3.2.1.7 Fiziksel çekicilik	100
3.3.2.1.8 Giyim.....	101

3.3.2.1.9 Fiziksel çevre	102
3.4 İletişim ve Çatışma	103
4. YÖNTEM	108
4.1 Araştırma Yöntemi.....	108
4.2 Araştırma Alanı ve Katılımcılar.....	110
4.3 Verilerin Toplama Tekniği ve Aracı	112
4.4 Veri Analizi.....	114
5. BULGULAR VE YORUM.....	116
5.1 Avatar Kullanımı ile İlgili Verilerin Analizi	116
5.2 Fiziksel Hareket ile İlgili Verilerin Analizi.....	123
5.3 Mesafe ile İlgili Verilerin Analizi	130
5.4 Çevresel Faktörler ile İlgili Verilerin Analizi.....	136
5.5 Sanal Gerçeklikte Oluşan İletişim Habitusun Analizi	141
5.5.1 Ortamın fiziksel veya sanal olması arasındaki fark	141
5.5.2 Giyim ve ekonomik güç arasındaki ilişki.....	146
5.5.3 Sosyal sanal ortamın kültüre etkisi	148
6. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	158
KAYNAKÇA.....	167
EKLER	188
ÖZGEÇMİŞ	

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 2.1.	Etkileşimlilik Düzeyleri.....	30
Tablo 3.1	Sessizliğin Bazı Anlamları	97
Tablo 4.1.	Araştırma Katılımcılarının Listesi	111
Tablo 4.2.	Araştırmanın kategorileri ve temaları	114



GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 2.1	Başa takılan “Periscope” cihazı.....	30
Görsel 2.2.	Sensorama aygıtının tanıtım broşürü.....	31
Görsel 2.3.	Cave aygıtı.....	32
Görsel 2.4.	Virtuix Omni aygıtı.....	46
Görsel 2.5.	Dokunsal eldiven tasarımı.....	47
Görsel 2.6.	Meta-Human örneği.....	50

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1 İki aşamalı mekânsal bulunuşluk modeli (Wirth vd., 2007, s.498).....	24
Şekil 2.2 İnsan-bilgisayar etkileşimi modeli (MacKenzie, 1995)	29
Şekil 2.2. Sanal gerçekliğin beş klasik bileşeni (Burdea ve Coiffet,2003)	43
Şekil 2.3. Sanal gerçeklik türleri. Bamodu ve Ye (2013)., Ermi ve Mayra (2005)., Mahmoud (2001)., El Araby (2002)'den aktaran Tacgin, 2020, s.20).....	44
Şekil 3.1 Kişilerarası iletişim modeli (DeVito, 2012, s.10).	74
Şekil 3.2. Eylem modeli (Floyd, 2011, s.10).....	78
Şekil 3.3. Etkileşim modeli (Floyd, 2011, s.11).....	79
Şekil 3.4. İşlem modeli (Floyd, 2011, s.12).	80
Şekil 3.5. Yüz ifadelerinin kaynakları (Fasel ve Luetin, 2002, s. 260).	90
Şekil 5.1. Avatarın kişiselleştirilmesi üzerine görüşler	116
Şekil 5.2 Kullanıcıların kıyafetlerin kullanıcılar üzerinde bıraktığı etki ile ilgili görüşleri	117
Şekil 5.3 Avatar tasarlanırken dikkat edilen konular	118
Şekil 5.4. Fiziksel hareketlerin doğru algılanması ile ilgili görüşler.....	124
Şekil 5.5 Fiziksel hareketlerin kullanımının kullanıcıların kendilerini ifade etmesine dair görüşler	125
Şekil 5.6 Fiziksel hareketlerin sınırlılığına dair kullanıcı görüşleri	125
Şekil 5.7 Kullanıcıların mesafe ile ilgili görüşleri.....	131
Şekil 5.8 Ortamların değişmesi ve kullanıcı davranışları arasındaki ilişki	132
Şekil 5.9 Çevresel seslerin kullanıcıların iletişimindeki yeri ile ilgili kullanıcı görüşleri .	136

Şekil 5.10 Çevre ile iletişimin sınırlı olmasının sözsüz iletişimle olan ilgisine dair kullanıcı görüşleri	137
Şekil 5.11 Kullanıcıların hangi ortamda kendisini rahat ifade ettiği ile ilgili görüşleri	141
Şekil 5.12 Kullanıcıların sanal gerçeklik ve gerçek hayat arasında fark ile ilgili görüşler	142
Şekil 5.13 Sosyal sanal ortamlarda kazanılan itibar hakkında kullanıcı görüşleri	149
Şekil 5.14 Sosyal sanal ortamda elde edilen kültürel sermayenin sosyal ilişkilere olan etkisi ile ilgili görüşler.....	150
Şekil 5.15 Ekonomik güç ve sembolik sermaye arasındaki ilişki.	151
Şekil 5.16 Sosyal sanal ortamdaki sosyal sermayenin ekonomik fırsatlara yansımaları hakkında görüşler.....	152

TANIMLAR VE KISALTMALAR DİZİNİ

Bilgisayar destekli görüntü-CGI: Computer Generated Imagery

Sanal gerçeklik -VR: Virtual Reality

Başa takılan görüntüleyici - HMD (Head Mounted Display): Özellikle İngilizce literatürde sanal gerçeklik gözlüklerinin HMD kısaltması ile kullanıldığı görülmektedir. Bu kullanımın sebebi ise aygıtın teknik olarak isimlendirilmesinde ayrımın olması gerekliliğindendir. Sanal gerçeklik temel olarak bir gözlüğü tanımlamamakta ve fiziksel olarak gözlük kullanımı gerçekleştirildiğinde başa takılan görüntüleyici olarak çevrilebilecek terim kullanılmaktadır.

Discord: Kullanıcıların tercihe bağlı olarak sesli ve görüntülü bir şekilde özel odalar kurarak mikrofonlarını ve kameralarını kullanarak bağlandıkları bir uygulamadır. Uygulama bir sesli iletişim aracı olarak ortaya çıkmış olsa da sonrasında belirli toplulukların bir araya toplandığı bir alan haline gelmiştir.

BigscreenVR: Sanal gerçeklik gözlüklerinde kullanılabilen ve kullanıcıların farklı ortamlarda buluşabildiği bir uygulamadır. Bu uygulama ile kullanıcılar bir apartman dairesinde, ofiste veya bir sinema salonunda toplanarak iletişime girebilmektedir.

Avatar: Kelimenin kökeni Hindu felsefesinde “kişiliğin görsel temsili” olarak kullanılmaktadır (Doğu, 2009, s.256). Tez içerisinde kullanımı ise karakterlerin oyuna girmeden önce oluşturdukları ve onların diğer oyuncular tarafından nasıl görüneceğini belli ettikleri yapay bir vücuttur. Karakterler bu vücutun fiziksel ve giyim özelliklerini değiştirebilmektedir.

NFT: Non-Fungible Token’in kısaltmasıdır. NFT’ler Türkçe olarak takas edilemez jetondur (Çubukçu, 2022, s.261).

1.GİRİŞ

Teknolojinin hızla ve kesintisiz gelişimi birçok alanı etkilemektedir. Teknolojik ilerleyiş eğitim, sağlık, mühendislik gibi alanlarda birtakım değişikliklere ve dönüşümlere neden olmaktadır. Bu gelişmeler bireylerin hayatını olumlu anlamda kolaylaştırmış ve dönüştürmüştür. İletişim de bu ilerlemeden etkilenen bir alandır. İletişim sağlanan araçların teknolojiye paralel olarak günden güne gelişiyor olması hem kültürel anlamda hem de araç anlamında farklılıkların oluşmasına neden olmaktadır. Sözlü kültürü takip eden yazılı kültür, ardından televizyonun yaygın olarak kullanılması ile görsel ve işitsel bir kültürün hâkim olması, iletişim alanında yaşanan değişiklikler mümkün olmuştur. Yazılı kültürün ardından hâkim olan görsel ve işitsel kültür ise artık izleyicilerin değişmesine neden olmuş ve özellikle ortaya çıkan yeni medya aygıtları ile izleyiciler yerlerini kullanıcılara bırakmışlardır. Bu yeni iletişim şekli ile bireylerin hayatı da geçmiş ile kıyaslanamayacak biçimde değişmektedir. Bu değişim hayatı ilgilendiren her şeyi kapsamaktadır, kişiler arası iletişim, sağlık, alışveriş gibi gündelik yaşamın temelini oluşturan süreçleri dahi değişime uğramaktadır.

Özellikle ağ ve bilgisayar teknolojisindeki değişimlerin bireylerin iletişimlerindeki etkileşimi arttırdığı söylenebilir. Artık kullanıcılar dünyanın herhangi bir noktasındaki kişi ile internet üzerinden iletişim kurabilmekte, toplantı gerçekleştirebilmekte filmler izleyebilmektedir. Bu denli büyük bir dönüşüm iletişim süreçlerinde de farklılıklar oluşturmaktadır. Marshall McLuhan'ın belirttiği üzere “araç iletidir,” diğer bir değiş ile bir araç toplumsal ve entelektüel ortamı oluşturur. Postman (2004) benzer olarak araçların kültürü şekillendirmekte önemli bir rol oynadığını da belirtmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde teknolojik araçlar iletişimi de etkilemektedir. Özellikle akıllı telefonlarda kullanılan sosyal medya uygulamaları anlık iletişim, görsel iletişim, küresel iletişim ve toplumsal etki gibi konularda birçok değişime sebep olmuştur ve olmaya devam etmektedir. Akıllı telefonlardan sonra toplumsal anlamda belirgin bir değişime yol açacağı düşünülen bir diğer aygıt ise sanal gerçeklik gözlükleri ve onlar aracılığı ile kullanılabilen uygulamalardır. Sanal gerçekliğin yeni bir kültür oluşturma potansiyeline sahip olması ve bu bağlamda hiperkültür veya siberkültür gibi kavramlara yakın durması onun hakkında farklı fikirlerin üretilmesine neden olmuştur. Baudrillard hipergerçeklikten bahsederken bunu sadece sanal gerçekliğe indirgemese de sanal gerçekliği onun bir parçası olarak görmektedir.

Artık sanal gerçeklik gözlükleri ile bireyler imgenin gerçekten daha gerçekçi olmasını yaşayabilmektedir. Bu genellikle gerçek dünyada mümkün olmayan deneyimlerdir uçmak, uzayda gezinmek gibi. Bu nedenle deneyim gerçekten daha gerçekçi hale gelebilmektedir çünkü kullanıcının yapabileceği tek deneyim odur. Bu nedenle bu temsil gerçekliğin yapısını bozmakta ve gerçeklik ile kurgu arasındaki farkın sınırlarının silikleşmesine neden olmaktadır (Baudrillard, 2003). İnsanın teknolojik aygıtlar ile sürekli değişen bir ilişki kurması, gerçeklik ve sanallık kavramlarında var olan değişiklikler hipergerçekliğe ek olarak siber kültür kavramının da sanal gerçeklik gözlükleri ile ilişkilendirilmesine yol açmıştır. Bu anlamda simülasyon oluşturma yapısı, ağ tabanlı gerçekçi sosyalleşme gibi uygulamalar sanal gerçeklik gözlüklerinin siber kültür ile olan bağının güçlenmesine neden olmuştur. Bu yeni kültür veya çağ içerisinde sanal gerçeklik insanların bilgi ve iletişim makineleri ile olan birleşimini gözlemlemek için önemlidir (Schroeder, 1994). Burada gerçekleşen iletişim sonucu ortaya çıkan toplulukların bir millete ya da coğrafi bir aidiyete ihtiyacı yoktur. David Bell'de (2006) sanal gerçekliği siber kültürün bir parçası olduğunu belirterek onun sadece teknolojik bir deneyim değil, beden ve kimlik oluşumu ile mekân algısını yeniden yapılandıran bir kültürel süreç olarak değerlendirmektedir.

Sanal gerçeklik gözlükleri de dijitalleşen kültür içerisinde birden fazla özelliği barındıran, birçok görevi gerçekleştirebilen aygıtlardır. Kullanıcısına üç boyutlu görüntü ve ses deneyimi yaşatabilen bu aygıtlar, sensörleri, kameraları ve ekranları kullanarak kullanıcısının tamamen izole bir şekilde gerçek hayatla ilişkisini minimuma indirir ve onu sanal bir ortama yerleştirir. Bu özelliği ile bugüne kadar üretilen diğer yeni medya aygıtlarından farklılaşmaktadır. Akıllı telefonlardaki etkileşim sürecinden daha sürükleyici bir etkileşim süreci barındırmaktadır. Kullanıcı gözlüğü taktığında çevresel bir deneyim yaşamaktadır ve çevresinde gördüğü dijital araç ve ortam ile bir etkileşime girebilmektedir. Bu aygıt ile kullanıcılar farklı kullanıcılar ile oyun oynayabilir, bir sinema salonunda film izleyebilir veya toplantı gerçekleştirebilir. Eğitim, sağlık hizmetleri, sanat gibi birçok alanda kullanılan bu aygıtların henüz geliştirilme aşamasında olmasına rağmen sahiplik bakımından yakın zamanda en çok kullanılan aygıtlar haline gelmesi beklenmektedir. Sanal gerçeklik gözlükleri de kendinden önce üretilen aygıtlara benzer olarak farklı bir iletişim oluşturur. Bunun nedeni ise içerisinde hem yazılı hem görsel ve işitsel öğeler barındırmasıdır. Aynı zamanda kullanıcılarına görmüş olduğu araçları kumanda yardımı ile dokunabilir hale

getirmesi de onu diğer aygıtlardan farklılaştırır. Örneğin; bilgisayar ve mobil aygıtlar yardımı ile iki kullanıcı farklı ortamlardan yardımcı araçlar kullanıldığında eşzamanlı film izleyebilir, ancak sanal gerçeklik gözlüğü uygulamaları ile iki farklı mekânda yer alan kullanıcı bir sinema salonu simülasyonunun içerisinde film izleyebilir.

Sanal gerçeklik tabanlı bir ortamda iletişim dinamikleri ile ilgili Türkiye’de gerçekleştirilen araştırmalar incelendiğinde çalışma sayısının sınırlı olduğu tespit edilmiştir. Ulusal Tez Merkezinde gerçekleştirilen taramada, araştırmanın konusuna yakın olarak iki tez görülmüştür. Aksayım (2019), “Sanal Gerçeklik Oyunlarında Fiziksel Etkileşimin Oyuncu Deneyimine Katkısı” başlıklı yüksek lisans tezinde sanal gerçeklik oyunlarında fiziksel etkileşime odaklanmış ve bu durumun oyuncu deneyimine etkisi ölçmüştür. Diğer bir çalışmada Dumlu (2018), ise “Sanal Gerçeklik Hikâye Anlatımında Görsel ve İşitsel Uyarılar İle Kullanıcı Deneyimi Analizi” başlıklı yüksek lisans tezinde sanal gerçekliğin hikâye anlatımında görsel ve işitsel uyarıların kullanıcı deneyimine etkisine odaklanılmıştır. Bu iki çalışma kullanıcı deneyimine odaklanmakta ancak kullanıcıların gerçekleştirdiği kişilerarası iletişimi ele almamaktadır. Tekniğin imkanlarının kullanıcı bağlamında analizi gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen bu araştırma ise sanal gerçeklikte oluşan kişilerarası iletişim süreçlerine odaklanması ile diğer çalışmalardan ayrılmaktadır. Özellikle gündemde çokça tartışılan sanal ve gerçek dünya tartışmaları, bireylerin hayatlarının giderek sanallık içerisine dahil olacağı gibi görüşler bu araştırmanın gerçekleştirilmesinin temel nedenlerindendir. Bu söylemlerin ortaya atılabilmesi ve bir temelini olabilmesi için o fenomene ait birtakım araştırmaların olması gerekmektedir. Bu bağlamda araştırma sanal gerçeklik gözlükleri uygulamalarında sözsüz iletişim süreçlerini ele alarak konu hakkında daha fazla bulgunun oluşabilmesini sağlayacaktır. Bu araştırma sanal gerçekliğin teknolojik bir yenilik olması dışında onun iletişim sürecinde kullanılabilecek bir araç olmasını göstermesi sebebi ile farklı bir bakış açısı üretmektedir. Çalışmayı diğer çalışmalardan ayıran bir diğer özeliği ise, sanal gerçeklik gözlüklerini aktif olarak kullanan kullanıcılar ile gerçekleştirilmiş bir görüşme tekniğine dayanmasıdır. Bu bağlamda incelendiğinde literatürde kullanıcıların deneyimlerine ve görüşlerine dayanan farklı bir çalışma ile karşılaşmamaktadır. Bourdieu’nun habitus kavramının birçok çalışmanın analizinde kullanıldığı görülmektedir. Gerçekleştirilen taramada ekonomi ve sınıf çalışmalarında (Scott, 2023; Clercq ve Voronox, 2009; Atmaca, 2019; Husu, 2022;), kültür

alışmalarında (Harvey ve Maclean, 2008; Yücedağ, 2016; Ünal, 2013), dijitalleşme alışmalarında (Güzel, 2016; Hu ve Cheong, 2021; Romele ve Rodighiero, 2020) kullanılmıştır. Habitus ’un özellikle deneyimler bağlamında kullanıldığı görölmektedir. Rui vd., (2024) gerçekleştirdikleri araştırmada İtalya’da dijital çevre habitusunu araştırmışlardır. Dijital uygulamaların kullanıcıların çevresel yönelimlerine olan yansımalarını araştırdıkları alışmada kuramsal bir analiz gerçekleştirebilmek için Habitus kullanılmıştır. Benzer şekilde Morgan, McDonagh ve Acton (2022) gerçekleştirdikleri alışmada yükseköğretimde farklı ırklara sahip olan öğrencilerin deneyimlerini anlamak için habitus’u kullanmıştır. Habitus kavramının kullanım alanlarına bakıldığında bu alışmaların deneyim odaklı alışmalar olduğu görölmektedir.

Sanal gerçeklik ile ilgili son dönem alışmaları incelendiğinde onun teknik bir araç olmasının yanında bir iletişim kanalı olarak ele alındığı görölmektedir. Ma ve Pan (2022) gerçekleştirdikleri alışmada sanal gerçeklik uygulamalarında gerçekçi avatarlar üretmenin psikolojik etkilerini anlamışlardır. Bu bağlamda katılımcıların çizgi film benzeri avatlara gerçekçi avatlardan daha olumlu tepkiler ürettikleri sonucuna varılmıştır. Freeman ve Maloney (2021) ise beden ile avatar üzerinden bir benlik değerlendirmesi yapmışlardır. Araştırma çevrimiçi ortamlarda benlik sunumu ile ilgilidir. Kişilerin kendi dijital temsillerini ne derece gerçekçi oluşturduklarına odaklandıkları araştırmada sanal gerçeklik ortamlarının kişilerin bilinmeyen benliğini keşfetmelerine yardımcı olabileceğini aktarmışlardır. Benzer araştırmalar incelendiğinde Aburumman vd., (2022) tarafından gerçekleştirilen ve sanal gerçeklik sözsüz iletişiminde sosyal bir sinyal olarak, baş sallama hareketine odaklandıkları alışma dikkat çekmektedir. Bu araştırma ile baş sallama davranışının bireylerde bir tutum değişikliğine sebep olabileceğini öne sürmüşlerdir. Sonuç olarak ise baş sallama hareketinin iletişimi kuvvetlendiren bir yapısının olduğu anlaşılmıştır. Bir diğer araştırma ise sosyal sanal gerçeklikte iletişim konusuna odaklanmıştır. Bu araştırma sanal gerçeklik ortamlarında kullanılan sözel olmayan iletişim öğelerini anlamak için gerçekleştirilmiştir (Maloney, Freeman ve Wohn, 2020).

Sanal gerçeklik ve iletişim konusuna odaklanan ve yurtdışında gerçekleştirilen alışmalar incelendiğinde onu bir iletişim aracı olarak gören alışmaların uzun zamandır olduğu görölmektedir (Biocco ve Levy, 2013; Markowitz ve Bailenson, 2019; Dzardanova vd., 2021; Marini vd., 2011). Bu alışmalar sanal gerçekliğin bir iletişim aracı olarak

düşünülmesini ve problem çözme amacı ile ve iletişim kurma yeteneğinin ne olduğunu anlamak amacı ile gerçekleştirilen çalışmalardır. Sanal gerçeklik gözlüğünü yeni bir iletişim aracı olarak yorumlama ve potansiyelini anlamak üzerine gerçekleştirilen bu araştırmalarda belirli bir mekân veya konuya odaklanılmamış sadece araç üzerinden bir analiz gerçekleştirilmiştir. Dzardanova vd., (2023) gerçekleştirdikleri çalışmada sanal gerçekliğin içerisinde yer alan sözsüz iletişim ipuçları deneyimlerine odaklanmışlardır. İki farklı çalışma grubu ile gerçekleştirilen araştırmada bir gruba yetersiz sözsüz iletişime sahip sanal bir karakter izletilmiş diğer gruba ise yeterli sözsüz iletişim ipuçları sağlanmıştır. Katılımcıların gözlerine takılan bir aygıt ile göz takipleri üzerinden bir sonuç elde edilmiştir ve katılımcıların tamamı deneyimsiz kişiler olarak belirlenmiştir. Çalışmanın öneriler kısmında ise çalışmanın sanal gerçeklik kullanıcıları ile gerçekleştirilmesi ve sosyal sanal gerçeklik ortamlarına doğrudan uygulanmasının yararlı olacağı belirtilmiştir.

Sanal gerçeklik ile ilgili çalışmaların mühendislik alanında teknik olarak incelenmesi, iletişim dinamikleri bağlamında kaynakların konuyu anlamaya yetecek kadar olmaması gibi nedenler bu çalışmanın oluşmasını sağlamıştır. Bu araştırma, sanal gerçeklik gözlükleri uygulamalarında gerçekleşen kişilerarası sözsüz iletişim dinamiklerini, kullanıcılar ile görüşerek fenomenolojik bir yöntem ile incelemektedir. Bu bağlamda seçilen örneklemdeki sanal gerçeklik habitatının kuramsal bir çerçeve ile yorumlanabilmesi amacı ile Bourdieu'nun habitus kavramından kullanılmıştır. Habitus bireylerin dünyayı algılayışı, olaylara verdikleri tepkiler ve eylemler bütünü olarak düşünülebilir. Habitus eylemleri ve yapının arasındaki ikiliği ele almaktadır (Papacharissi ve Easton, 2013, s.171). Dolayısıyla Habitus bireylerin davranışlarını incelerken onu içerisinde bulundukları ortam ile birlikte inceler. Ortamın özelliklerinin eylemler üzerinde bir etkisi olduğunu ifade etmektedir. Bu anlamda sanal sosyal ortamların kişilerarası iletişimde ne gibi yapılar ürettiğini anlamak açısından değerlidir. Couldry (2004, s.358) habitusun yapıyı eylemden ayırmayarak aslında eğilimlerin aynı sosyal dünyanın yapısal özellikleri tarafından üretildiğini belirtmiştir. Buradan yapı ve eylemlerin birbirlerinden bağımsız olmadığı ve eylemlerin yapı içerisinde benzersiz şekilde üretildiği sonucu ortaya çıkar. Bu çalışma sanal gerçeklik gözlüklerindeki uygulamalarda sözsüz iletişim dinamiklerini; avatar kullanımı, fiziksel hareketlerin sınırlılığı, çevresel faktörler, dokunma ölçütleri ile sınırlayarak, bunlar üzerinden elde edilen

verilerle sanal gerçekliğin evrenini daha basit ifadeyle yapıyı habitus bağlamında açıklamaktadır.

Belirtilen çalışmalar incelendiğinde bu araştırmaların en belirgin eksikliklerinin sanal gerçeklik gözlüklerini aktif olarak kullanan kişilerle değil genellikle sanal gerçekliği deneyimlememiş veya çok az deneyimlemiş kişilerle gerçekleştirilmesidir. Bunun dışında araştırmalar belirli bir noktaya odaklanmış ve kapsam olarak sınırlı kalmışlardır. Sözsüz iletişim öğelerinin tamamen ele alınmaması ise gerçekleştirilen analizlerin kapsamının daha dar olmasına neden olmaktadır. Benzer olarak bu araştırmaların daha çok teknik anlamda kullanıldıklarını söylemek mümkündür. Bu aygıtlara yaklaşımın mühendislik alanlarından olması bu araçlara olan sosyolojik bakışın eksik kalmasına neden olmaktadır. Bu araştırma ise bu eksik yönleri tamamlamakta sanal gerçeklik gözlüklerine toplumsal bir perspektiften yaklaşarak onun iletişim, toplum ve dijitalleşen toplum bağlamında değerlendirilmesini gerçekleştirmektedir.

1.1 Problem

Çalışmanın temel problemi olarak *“Sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarında kişilerarası sözsüz iletişim davranışları nasıl bir habitus oluşturmaktadır?”* sorusu sorulmuştur.

Sanal gerçeklik gözlüklerini deneyimlemiş kullanıcıların bu gözlükler aracılığı ile iletişime girdiklerinde nasıl davrandıkları anlamaya çalışılmıştır. Bu bağlamda kullanıcıların sanal gerçeklik gözlükleri ile iletişime girdiklerinde kişilerarası sözsüz iletişim davranışlarının nasıl olduğu ve bu alanın nasıl bir habitus oluşturduğu araştırılmıştır. Sanal gerçeklikte sözsüz iletişim dinamikleri ile gerçek hayattaki sözsüz iletişim davranışı arasındaki paralellikler ve ayrımlar da ortaya konmuştur. Sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarında kullanıcıların avatar kullanımı, fiziksel hareket (mimikler sınırlı bir şekilde yer almaktadır) ve mesafe konusundaki görüşleri, çevresel faktörlerin sözsüz kişilerarası iletişimdeki rolü, gerçek hayattaki iletişimden farklılıkları ve aralarındaki farklı kültürel, sosyal, ekonomik ve sembolik sermaye sahibi olanların uygulama kullanımlarındaki farklılıklar ortaya konmaya çalışılmaktadır.

1.2 Amaç

Bu fenomenolojik araştırmanın amacı sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarını kullanarak iletişime giren bireylerin bu ortamlar ile ilgili deneyimlerini kişilerarası iletişim bağlamında araştırmaktır. Ayrıca kişilerarası iletişim süreçlerinin sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarında nasıl şekillendiğini anlamaktır. Bu amacın gerçekleştirilebilmesi ve konunun daraltılarak doğru bir şekilde yansıtılabilmesi amacı ile araştırma soruları belirlenmiştir. Çalışmanın probleminin “*Sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarında kişilerarası sözsüz iletişim davranışları nasıl bir habitus oluşturmaktadır?*” olduğu düşünüldüğünde oluşturulan araştırma soruları aşağıdaki gibidir;

- 1- Sosyal sanal ortamlarda avatarların kullanımı, sözsüz iletişim süreçlerini nasıl şekillendirir?
- 2- Sosyal sanal ortamlarda fiziksel hareketler kişilerarası iletişim sürecini nasıl yönlendirir?
- 3- Sosyal sanal ortamlarda mesafe kişilerarası iletişim sürecini nasıl yönlendirir?
- 4- Sosyal sanal ortamlarda çevresel faktörlerin sözsüz kişilerarası iletişimdeki rolü nedir?
- 5- Sosyal sanal ortamlarda katılımcıların gerçekleştirdiği kişilerarası sözsüz iletişim davranışları gerçek hayattaki iletişimden farklı mıdır?
- 6- Sosyal sanal ortamda kurulan ilişkilerde kültürel, sosyal, ekonomik ve sembolik sermaye sahipliklerinin farklı seviyelerde olması iletişimde ne gibi farklılıklar oluşturur?

1.3 Önem

Toplumsal olarak incelendiğinde belirli dönemlerde belirli iletişim araçlarının toplum tarafından kabul edildiği görülmektedir. Bu geçişler radyo, televizyon, internet ve sosyal medya gibi araçlarda da görülebilir. Toplumun iletişim yapısının anlaşılması toplumsal ilerlemenin önündeki önemli bir itici güçtür.

Türkiye’deki çalışmalar incelendiğinde sanal gerçeklik gözlüklerine dair çalışmaların artmaya başladığı görülmektedir. Bu çalışmalar özellikle mühendislik ve sağlık alanlarında gerçekleştirilmektedir. Ancak iletişim için önemli sayılabilecek bu aracın iletişim araştırmacıları tarafından daha fazla ele alınması gerekir. Bu araştırma kişilerarası sözsüz iletişim davranışlarının bu ortamda nasıl bir habitus oluşturduğunu ortaya koymaya

çalışmaktadır. Gerçek hayattaki iletişim pratiklerinin bu alana ne kadar yansıdığını ve bu yeni ortamdaki habitusu anlamaya çalışmaktadır. Araştırma bu bakış açısı ile alan yazına bir temel oluşturma potansiyeli taşımaktadır ve kendisinden sonra gelecek olan araştırmalar için de bir kaynak görevi görecektir.

Sektörel anlamda ise kullanıcılardan gelen bilgiler ışığında bilgi birikiminin artarak daha kullanıcı dostu çözümler üretme, verimli ve sürdürülebilir bir sanal gerçeklik gözlüğü uygulaması yapısının oluşmasına katkıda bulunarak iyileştirmeler yapılmasına katkı sağlayabilir.

1.4 Varsayımlar ve Sınırlılıklar

- Araştırmaya katılan kullanıcıların, sorulara içtenlikle ve doğru cevap verdikleri varsayılmıştır.
- Araştırma sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarını kullananlar içerisinde Bigscreen VR uygulamasını kullanan kişilerle sınırlandırılmıştır.
- Araştırma Bigscreen VR uygulamasını kullanan ve Türkçe dilinde konuşan kullanıcılar ile sınırlandırılmıştır.
- Araştırma Bigscreen VR uygulamasını kullanan ve Discord uygulaması üzerinde bu topluluklara kaydolun kişiler ile sınırlandırılmıştır.
- Bu çalışma sanal gerçeklik gözlüğüne sahip, internet erişim problemi bulunmayan ve aygıtı kullanan kişiler ile sınırlıdır.

2.YENİ MEDYA VE SANAL GERÇEKLİK

Yeni medya ağ, veri ve medya bağlamında sürekli gelişmektedir. Bu yenilenme bazı zamanlarda yeni bir cihaz olarak ortaya çıkarken kimi zamanlarda bir aygıt dijitalleşebilmektedir. Akıllı telefonlar, gelişen yazılım teknolojileri gibi araçlar yeni medya ile ortaya çıkan veya yeni medyanın kullanıldığı alanlar olarak göze çarpmaktadır. Sanal gerçeklik gözlükleri de yeni medya içerisinde ortaya çıkan yeni bir alandır. Bu gözlükler kullanıcıya internet kullanımı, oyun oynama veya film izleme gibi seçenekler sunmaktadır. Bu bölümde çalışma probleminin çözümü için sanal gerçeklik gözlükleri ile ilgili anahtar olabilecek temel kavramlardan bahsedilecektir. Bunlar, yeni medyanın tanımı, sanal gerçeklik gözlüğünün yeni medya ilişkisi, sanallık ve gerçeklik kavramları, sanal gerçeklik uygulamaları içerisinde etkileşim, sanal gerçekliğin tarihi ve güncel gelişmeler, bu aygıtın sınırlılıkları, sanal gerçeklikte bulunuşluk hissi konularıdır.

2.1 Yeni Medya Tanımı

Yeni medya hem günlük hayatın içerisinde hem de akademik anlamda sıkça kullanılan bir kavramdır. Bu kavram hakkında pek çok fikir üretilmiş ve birden fazla tanım meydana gelmiştir. Bunun nedeni ise yeni medya teknolojisinin her geçen gün kendini güncellemesi ile ortaya çıkan buluşlardır. Geniş anlamda bilgisayarlı medyaya atıfta bulunmak için kullanılan bir şemsiye terimdir (Chandler ve Munday, 2018, s.447). Web siteleri, video oyunları, CD ve DVD teknolojisi, sosyal medya, sanal gerçeklik gibi kavramlar bu çatı altında düşünülebilecek kavramlardır. Yeni medyanın temelinde sayısallaşma yatmaktadır. Sayısal verilerin üretilebiliyor olması medyanın tamamını etkilemiştir. Artık eskiden analog olarak gerçekleştirilen televizyon, radyo gibi araçların bugün dijital ortamlarda üretildiği ve tüketildiği görülmektedir. Özellikle hızlı bir şekilde gelişen yazılım teknolojisi medya araçlarının yakınsamasına neden olarak farklı mecraların tek bir araç ile ulaşılabilir hale gelmesini de sağlamıştır. van Dijk'e göre yeni medya dijital kodlama sistemi ile temellenmiş, iletişim sürecine katılan kişiler arasında yoğun kapasiteli ve yüksek hızlı buna bağlı olarak çok katmanlı etkileşime sahip olan iletişim araçlarıdır (van Dijk, 2006, s, 5-6). Bu bağlamda incelendiğinde ise yeni medyanın özellikle yüksek hızı ve yoğun kapasitesi göze çarpmaktadır. Bu durumun temelinde hızlı internet teknolojisi yatmaktadır. Kablolu bağlantılar sonrasında gelişen uydu teknolojisi ve paralel biçimde gelişen mobil

ağlar ise yeni medya teknolojilerinin daha yoğun kapasiteli kullanılmasını sağlamaktadır. Artık kullanıcılar hızlı internet ile tek bir ortama bağımlı kalmaksızın bir iletişim aracından daha etkili şekilde yararlanabilmektedir. Bu etkili yararlanma ise kullanıcılara yüksek kaliteli videolara erişme, web sitelerinde gezinme ve sosyal ağlarda etkileşime girme, mobil olarak telefon izleme, e-posta işlevlerini kullanabilme gibi seçenekler sunmaktadır. Kullanıcıların birden fazla etkinliği bir ortamdan gerçekleştirebilmeleri yeni medyanın katmanlı kullanımına da örnektir. Manovich ise medyanın dijital olarak üretilmesi bağlamında yeni medyayı incelemiş ve grafiklerin, hareketli görüntülerin, sesleri, şekillerin, ortamın ve yazıların bilgisayarlaşması olarak tanımlamıştır. Dijital olarak üretilen içeriklerin ise birtakım yeni özellikleri bulunmaktadır. Bunlar sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik ve kültürel kod çevrimidir (Manovich, 2001, s.44). Sayısal temsil bir medyanın sayısal olarak 0 ve 1'lerden oluşmasını belirtir. Bu bir yazılım dilidir ve bu dilde üretilen içerikleri kapsamaktadır. Bu içerikler fotoğraf, video, yazı olabilir. Modülerlik ise çok katmanlı bir medyayı temsil etmektedir. Örneğin; bir web sitesinde yazıların, fotoğrafların veya seslerin bir arada bulunmasıdır. Otomasyon terimi ile medyanın insan faktörü olmadan kendiliğinden üretilmesi anlatılmaktadır. Bu durum bütün medyaları kapsamaktadır, artık fotoğraf makineleri yazılımlar aracılığı ile kullanıcıya bağlı olmadan fotoğraf çekebilir veya bir video, dijital düzenleme aşamasında kolaylıkla manipüle edilebilir. Yeni medya içeriklere değişkenlik durumunu da sağlamaktadır. Analog olarak üretilen bir filmin tek kopyası vardır ve bu değişmez bir kopyadır. Ancak dijitalleşme bir medyanın defalarca ve basit bir şekilde kopyalanmasını ve farklı versiyonlarının üretilmesini sağlamaktadır. Kültürel kod çevrimi ise araçların artık bilgisayar ortamlarında üretilmesi ile, medyanın geleneksel ortamdaki kültürel yapısından farklı bir kültürel ortama geçişini belirtmektedir.

Yeni medyanın tanımlaması dışında onun etkilerini anlamakta önemlidir. Bu konuya bakıldığında (Castells, 1996) yeni medyanın önemini Ağ Toplumu (Network Society) olarak tanımlamış ve dijital teknolojiler kullanılarak gerçekleştirilen bağlantıların sonucu olarak bireylerin ve kuruluşların yaşamlarının tamamen değiştiğini ifade etmiştir. Artık kullanıcılar yeni medya teknolojilerini kullanarak diledikleri zaman, diledikleri mekânda birbirleri ile iletişim kurabilmektedir. Normal şartlarda zaman birlikteliği, mekân birlikteliği gibi birden fazla sınırı olan iletişim daha esnek hale gelmiştir. Bunun dışında ağlar üzerinden gerçekleşen iletişim ile birlikte sanal dünyalar meydana gelmiştir. Bu sanal dünyalar ise modern toplumda

ekonomik, kültürel ve politik yapıları dönüştürmüştür. Bu dönüşümü sağlayan ise enformasyondur. Castells enformasyonu toplumsal örgütlenmenin kilit bir bileşeni olarak tanımlar. Enformasyonun oluştuktan sonra mesaj ve imge akışı yoluyla aktarılması ise toplumsal yapının temel niteliğini oluşturmaktadır (Castells, 2008, s.632). Benzer olarak toplumsal hareketler de ağ ve medya süreçleri içerisinde şekillenmektedir. Castells (2015) bu bakış açısı ile oluşturduğu ve sosyal hareketleri anlamak istediği *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age* kitabında sosyal ağlar ile toplumsal hareketlerin ilişkisini incelemiştir. Sonuç olarak toplumsal hareketlerin birçoğunda dijital ağların önemli rol oynadığını belirtmiştir. Bu nedenle söylenebilir ki yeni medya toplumsal etkileri olan ve bireylerin yaşamlarını derinden etkileyen bir alandır.

Yeni medyayı kavramsal olarak inceleyen çalışmalar dışında, sonuçlarına odaklanan çalışmalar da mevcuttur. Poster yeni medyanın teknik özelliklerinin sadece teknolojik gelişmeler ile sınırlı kalamayacağını, yeni medyanın sonucu olarak var olan bilgi teknolojilerinin de birleştiğini belirtmektedir (Poster, 1995, s.115). Bu durum yeni medyanın sonucudur. Artık bilgi teknolojileri ve iletişim teknolojileri iç içe geçmiştir. Akıllı telefonlar bir bilgisayarın yapabildiği tüm gündelik işlemleri gerçekleştirebilmekte ve bir iletişim aracı olarak kullanılmaktadır. Özellikle telekomünikasyon ve kitle iletişim araçlarının bir araya gelmesi bir dönüşümü gerçekleştirmektedir. Bu dönüşümün temel anahtarı etkileşimdir. Bireylerin analog sistemlerde birbirleri ile iletişime geçmeleri bir hayli zor ve pahalı bir durumdur. Ancak bu yapılar iç içe geçerek kullanıcıların birbirleri ile veri alışverişlerini düşük maliyetlerle gerçekleştirebilmelerini sağlamaktadır. Gerçekleşen bu etkileşim ise medyayı etkilemektedir. Dijitalleşmenin getirdiği yeniliklerle beraber vatandaşlar birer üretici haline gelmektedir. Kolaylıkla internet ortamında yüksek kalitede yayınlar gerçekleştirebilmekte ve veri paylaşabilmektedirler. Bu durumun başlıca nedeni ise yakınsamadır. Verinin, iletişim teknolojilerinin ve telekomünikasyon firmalarının bir araya gelmesi ile oluşan yakınsama ile artık kullanıcılar birer üretici haline gelmiştir. Henry Jenkins ise yakınsamanın kültürel sonuçlarını ele alarak medyanın sonuçlarına odaklanmış ve özellikle bireylerin içerik üreticileri haline dönüştüğünü belirtmiştir ve bunun artık yeni bir paradigma oluşturduğunu ifade etmiştir (Jenkins, 2016). Benzer olarak dijitalleşme ile birlikte ortaya çıkan video akış servisleri de özellikle genç izleyicilerin en fazla tükettikleri medya haline gelmiştir (Ergin, 2025).

Yeni medya farklı ortam türlerinin bir araya geldiği bir alandır. Genellikle ses, metin, görüntü, grafik ve diğer ortamların bir araya gelmesi ile oluşmaktadır. Bu nedenle kullanıcılar bu ortamlar arasında serbestçe dolaşabilmektedir. Örneğin; normal şartlarda sadece fotoğraf ve metin ile karşı karşıya kalan gazete okuyucusu için artık bir online haber sitesinde fotoğraf ve metin dışında video haber ile karşılaşmak mümkündür. İzleyicinin daha fazla enformasyona ulaşmasını mümkün hale getirmektedir. Bu nedenle hiper medya kullanıcıya daha fazla özgürlük ve etkileşim sunmaktadır. Özellikle (Nelson, 1965) *Complex Information Processing: A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate* çalışmasında hipermedya ve hipertext kavramlarını ifade etmiştir. Farklı medya ortamlarının birbirine nasıl bağlanabileceğini tartışmıştır. Manovich (2001, s.51) ise hipermedyayı yeni bir medya yapısı olarak tanımlamaktadır. Burada farklı medyalar birbirine bağlanırlar ancak her medya birbirinden bağımsızdır ve bu özelliği ile geleneksel medyadan ayrılmaktadır. Toplumların değişmesi teknolojik gelişmelerle birlikte ortaya çıkan medya araçları ise bireylerin eğlence anlayışını ve izleme deneyimini etkilemektedir (Ergin, 2024).

Yeni medyanın ilişkili olduğu bir diğer konu ise etkileşimdir. Yeni medyanın geleneksel medyadan en önemli farklarından biri etkileşime izin vermesidir. Kullanıcıların içeriklere cevap oluşturabilmesi, kullanıcı beğenisine önem veren bir sistem olması onu kullanıcı ve tüketici bağlamında geleneksel medyadan ayırmaktadır. Geleneksel medyada karşılıklı iletişim süreci sınırlıdır. Örneğin televizyon izleyen bir izleyicinin televizyon programına verebileceği geri dönüş televizyonu kapatmak veya farklı bir kanala geçiş yapmak olacaktır. Bu durum diğer geleneksel medya araçları içinde geçerlidir. Kullanıcının katılımı ile gerçekleşen bir ortamın olmadığı görülmektedir. Ancak yeni medya kullanıcı katılımı ister. Kullanıcılar katılım gerçekleştirerek kendi içlerinde bir sistem yaratırlar ve aslında hem üreticinin hem tüketicinin kullanıcı olduğu bir ortam meydana gelir. Etkileşimin sonuçlarından birisi de kullanıcıların hem tüketici hem üretici olmasıdır. Bu kavram (Toffler, 1984) tarafından kullanılmıştır. Bu kavram ilk başlarda üreten tüketici olarak kullanılmış ve birinci dalgada ürettiklerini tüketen bireyleri ifade etmek amacı ile kullanılmıştır. Ancak daha sonrasında (Tapscott, 1995) bu kavramı kullanırken bireylerin dijital ortamlarda aktif birer üreticiye dönüştüğünü ifade etmiş ve bu kavram yeni medya bağlamında tekrardan kullanılmıştır. Bu ifade kullanıcıların artık birer medya tüketicileri olmak yerine, gündelik

yaşam içerisinde hızlı ve düşük maliyetler içerik üretebilmelerini ifade etmek amacı kullanılmaktadır.

Etkileşim ve bilgisayar aracılı iletişim de yeni medyayı anlamak için önemli kavramlardandır. 2.3 başlıklı konu sanal gerçeklik ve etkileşim olarak düşünülmüştür. Bu nedenle etkileşimden özet olarak bahsedilmiştir, ayrıntılarına ise çalışmanın ilgili başlığında yer verilmiştir. Manovich'in (2001) ifadesi ile etkileşim yeni medyanın temel özelliklerinden biridir. Özellikle etkileşim yeni medyayı diğer araçlardan farklılaştırır. Buda kullanıcının dijital ortamda üretime dahil olarak aktif bir rol oynaması ile gerçekleşir. Ancak üretime dahil olması kullanıcıyı bir üretici haline getirmek zorunda değildir. Paylaşılmış bir fotoğrafa beğenisini göstermesi dahi onu etkileşimli sürece dahil eder. Bu nedenle yeni medyanın yapısı etkileşimli bir yapıdır ve kullanıcıların etkileşim sürecini besler.

Yeni medyanın temel özelliklerinden diğerleri ise yakınsama ve yöndeşmedir. Jenkins (2004, s.34) medya yakınsamasının sadece teknolojik bir değişimden fazlası olduğunu ifade eder. Yakınsama, mevcut teknolojiler, endüstriler, türler ve izleyiciler arasındaki ilişkiyi değiştirir. Yeni teknolojilerin ortaya çıkması ile her türlü medya birbirleri ile kullanılabilir hale gelmiştir. Yakınsama teknolojik anlamda veya kurumsal anlamda olabilir. İletişim bağlamında değerlendirildiğinde iki yaklaşımda kullanılmaktadır. Teknolojik yakınsama ağ ve bilgisayar teknolojilerinin bir araya gelmesi sonucu ortaya çıkan yapıları anlamak için kullanılırken, kurumsal yakınsama teknolojiyi üreten farklı firmaların bir araya gelmesini ifade etmektedir (Özel, 2011, s.59).

Çalışmanın bundan sonraki başlıklarında *“Sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarında kişilerarası sözsüz iletişim davranışları nasıl bir habitus oluşturmaktadır?”* problemine bir çözüm önerisi üretebilmek için, sanal gerçeklik kavramı, sanal ve gerçeklik kavramlarının anlaşılması, burada gerçekleşen etkileşimin sonuçları bağlamında sosyal bulunuşluk teorisinin ne olduğu, sanal gerçekliğin tarihi ve mevcut durumunun bilinmesi verilerin analizini kolaylaştıracaktır.

2.2 Sanal Gerçeklik Gözlüklerine Dair Yaklaşımlar

Sanal gerçeklik gözlüklerine dair yaklaşımlar ve tanımlamalara geçmeden önce bu araştırmada sanal gerçeklik ve sanal gerçeklik gözlüklerinin farklı anlamlarda kullanıldığını belirtmek gerekir. Sanal gerçeklik daha geniş bir kapsam, sanal gerçeklik gözlükleri ise sanal

gerçeklik teriminin sürdürülebilir ve uygulanabilir olduğu bir teknolojidir. Sanal gerçeklik gözlüğü uygulamaları ise sanal gerçeklik gözlüklerinin içerisinde bulunan ve kullanıcıların üç boyutlu ve etkileşimli bir sanal ortama girmesini sağlayan yazılımlardır. Bu anlamda sanal gerçeklik gözlükleri bu başlık altında, sanal gerçeklik kavramı ise sonraki başlık altında incelenmiştir ve farklı tanımlamalarla ifade edilmiştir. Chalmers'da (2017, s.4) bu durumu ifade ederken sanal gerçekliğin, masaüstü bilgisayarlar veya televizyon ekranlarında gösterilen ve pikseller ifade edilebilen etkileşimli ortamlar olduğunu söyler. Bunun dışında sanal gerçeklik mobil telefonlar, artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler ile de yakından ilişkilidir. Bu anlamda bu araştırma sanal gerçekliği bir çatı kavram olarak ele almıştır. Bu durumla ilgili (Biocca ve Levy, 1995, s. 15) sanal gerçeklik kavramının artık gözlüğü tanımlamak yerine bir sistemi ifade eden kavram haline geldiğini belirtmiştir.

Sanal gerçeklik gözlüğüne farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Tricarts (2018, s.2) sanal gerçeklik gözlüklerinin görüntüyü, sesi ve diğer algıları kullanarak gerçek çevrenin bir benzerini ürettiğini veya dijital bir çevre ürettiğini belirtmektedir. Manovich sanal gerçeklik gözlüklerinin aslında bulunmayan üç boyutlu bir alan içerisinde seyahat edilmeye izin veren bir aygıt olduğunu belirtmiştir. Sanal gerçeklik teknolojisi gelişen dijitalleşme ile etkileşimlilik ve uzak bir noktada bulunuşa imkân sağlamaktadır. Dijitalleşme ile etkileşimliliği içerisinde barındırma kapasitesine sahip olan sanal gerçeklik gözlükleri ise daha önceden farklı şekillerde de kullanılmıştır (Manovich, 2001, s.99). Arnaldi, Guitton ve Moreau ise sanal gerçekliği bir kullanıcıya verilen kapasite olarak tanımlamaktadır. Bu kapasite kullanıcıya veya kullanıcılara, sanal ortamlarda bir dizi gerçek işlemi gerçekleştirebilmek amacı ile sunulan, etkileşimi ve geri bildirimi kullanma kapasitesine sahip araçlar bütünü tanımlamaktadır. Bu tanımlamada kullanılan birtakım kavramlar bulunmaktadır. Bunlar (Arnaldi, Guitton ve Moreau, 2018) göre;

Gerçek işlem: Bu gerçek hayatta gerçekleştirilecek olan bir durumun, sanal gerçeklikte gerçekmiş gibi simüle edilmesi ile ilgilidir.

Geri Bildirim: Bu geri bildirim duysal bir geri bildirimdir. Görsel, işitsel, dokunsal olabilir.

Etkileşimli Geri Bildirim: Bu durum geri bildirimin hızı ile ilgilidir. Eğer kullanıcıya gönderilecek olan geri bildirimde bir gecikme olursa bu durum kullanıcının farkındalığını

arttırarak sanal dünyadan soyutlanmasına yol açmaktadır. Bu durumda geri bildirimin hızlı bir şekilde ve doğal akışına uygun şekilde gerçekleşmesi gerekmektedir.

Etkileşim: Bu kavram kullanıcıya sunulan işlevler ile ilgilidir. Bu bağlamda kullanıcı hareket edebilir, eşyaların yerlerini değiştirebilir veya manipüle edebilir ve bu durum yazılım kullanılarak kullanıcıya iletilir.

Farklı bir tanım olarak, yapay bir ortamı kullanarak farkındalığı olan veya olmayan bir organizmada hedeflenen davranışa neden olmak, duysal uyarım gerçekleştirebilmek tanımını da gösterilebilir. Bu bağlamda tanımın içerisinde bulunan kavramları açmak gerekmektedir.

Hedeflenen Davranış: Bu kavram organizmanın tasarlanmış bir “deneyime” sahip olması ile ilgilidir. Uçmak, yürümek, koşmak, keşfetmek veya farklı bireylerle sosyalleşmek gibi davranışları kapsamaktadır.

Organizma: Bu herhangi bir yaşam formunu anlatmak için kullanılan kavramdır.

Yapay duysal uyarım: Mühendislik çalışmaları sayesinde, bir veya daha fazla organizmanın, bir veya daha fazla duysunu müdahale ile değiştirme kapasitesidir.

Farkındalık: Sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarını kullanan bireyler genellikle gerçek dünyadan kopmuş, yaşananların farkında değilmiş gibi görünmektedir. Bu aslında bir kandırmadır. Bu durum değiştirilmiş ortamda bir mevcudiyet duygusuna yol açar ve dünya doğal olarak kabul edilmektedir (LaValle, 2019, s.1-3). Sanal gerçekliğin bir diğer teknik tanımı ise bilgisayar tarafından oluşturulan bir sanal ortam ve bu sanal ortamın gerçekmiş gibi deneyimlenerek etkileşime girilmesidir (Jerald, 2016, s.9).

Brooks (1999, s.16) sanal gerçeklik gözlüklerinde görsel ekranlar, takip sistemi, grafik işleme sistemi ve veri tabanı oluşturma ile bakım sistemlerinin ön plana çıktığını belirtmiştir. Bunlar dışında yardımcı olarak sentetik ses, sentetik kuvvetlerin ve diğer dokunsal duyumların gösterimi, takipli eldivenler, gerçek dünya etkileşimlerine alternatif olarak kullanılan iletişim teknikleri yardımcı olarak kullanılan faktörlerdir. Bir başka tanımlamada ise Gigante (1993, s.3) sanal gerçeklik gözlüklerini sentetik bir ortama katılma yanılsaması olarak ele almıştır. Bu sistemlerin ise stereoskopik, 3 boyutlu, baş hareketini izleyen ekranlar, el/vücut izleme ve çift kulaklı ses sistemleri ile çok duyulu bir deneyim olduğunu belirtmiştir.

Bu tanımlamalar ışığında sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarını kapsayıcı bir şekilde tanımlamak gerekirse; bilgisayar ortamında üretilmiş olan üç boyutlu çevresel ortamların, kullanıcı tarafından sanal gerçeklik gözlükleri ile gerçekmiş gibi algılanarak duyu organlarından en az birini harekete geçirmeye yönelik bir aygıt olduğu belirtilebilir. Sanal gerçeklik gözlüğünü tanımlarken önemli konulardan birisi duyuları etkilemesidir. Sanal gerçeklik gözlüklerine kadar üretilen araçlardaki en önemli eksiklik duyu organlarını tam olarak harekete geçirememesidir veya bu durumun sınırlı kalmasıdır. Ancak bu durum sanal gerçeklik gözlükleri ile değişmiştir, özellikle görme duyusuna diğer araçlardan daha farklı seslenmektedir. 360 derece bir deneyim sunarak kullanıcının çevresel bir ortama uyum sağlayabilmesini daha kolay hale getirmektedir. Bu bağlamda incelendiğinde sanal gerçeklik gözlüğü uygulamaları, kullanıcıyı tamamen içine çekerek çok boyutlu bir deneyim yaşatmaktadır. Diğer yeni medya araçlarına kıyasla güçlü bir etkileşim ve gerçeklik yapısı yaratma potansiyeline sahiptir. Bu nedenle kullanılabilir potansiyeli çok fazla olan bu aygıt, bireye sağlamış olduğu seçenekler ile tanıtım, eğlence, eğitim, sağlık maksatlı kullanılabilir.

2.2.1 Sanal ve gerçeklik kavramları

Sanal ve gerçeklik kavramlarının hiç olmadığı kadar yakınlaştığı şu günlerde bu iki kavramın ilk kullanımına bakmakta fayda vardır. Sanal gerçeklik bir terim olarak ilk defa bilim insanı Jaron Lanier tarafından kullanılmıştır. Daha öncesinde yapay gerçeklik, sanallık, siberuzay gibi kavramlar kullanılmış olsa da sanal gerçeklik terimi kısa, akılda kalıcı ve modern bir izlenim oluşturduğu için dile daha fazla yerleşmiştir. Farklı bir yaklaşıma göre ise kavramın ortaya çıkışı William Gibson tarafından yazılan *Neuromancer* adlı bir kitapta gerçekleşmiştir. Bu kitapta sanal gerçeklik kavramı ona benzeyen bir bilgisayar sistemi ile tasvir edilmiştir (Oppenheim, 1993, s.217). Farklı bir yaklaşımda ise Chalmers (2017, s.1) yaygın görüşün dışına çıkarak sanal gerçekliği gerçek bir gerçeklik türü olarak yorumlamaktadır. Sanal nesnelerin gerçek olduğunu ve sanal gerçeklikte olan her şeyin gerçeklikten ibaret olduğunu ifade etmiştir. Ancak bunu ifade ederken bunun gerçeklik ile tam eş anlamı değil, onun bir türü olduğunu belirtir. Benzer olarak (Brooks, 1999, s.16) sanal gerçekliği, kullanıcının duyarlı bir sanal dünyaya etkili bir şekilde daldığı herhangi bir deneyim olarak yaklaşmıştır. Bu anlamda da sanal gerçeklik kavramının sadece gözlüğe bağlı

olmayan farklı bir kavram olduđu görülebılır. Girvan'da (2018, s.1088) sanal dünyaları tanımlarken bu tanımın teknoloji üzerinden gerçekleştirilmesinin avantajları olduđu gibi dezavantajları olduđunu da belirtir. Çünkü sanal dünya sadece sanal gerçeklik gözlüğüne bađlı deđil, örneđin MMORPG (çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu) gibi bir ortamda da mevcuttur.

Sanal gerçeklik kavramını dođru bir şekilde analiz etmek için bu ifadeyi parçaladıđımızda sanallık ve gerçeklik kavramları ile karşılaşılr. Bu iki ifadenin ise dođru bir şekilde anlaşılır hale gelmesi hala çokça fazla tartışılan sanal gerçeklik kavramının dođru ifade edilebilmesi için önemlidir. Türk Dil Kurumu'na göre sanal; gerçekte yeri olmayan, zihinde tasarlanan, tahmini veya farazi gibi anlamlara denk düşmektedir (Türk Dil Kurumu, 2024). Latince olarak "Virtualis" kelimesinden türetilmiştir (Levy, 1998, s.23). Uysal'ın aktarımına göre Aristoteles'in meşe palamudu örneğinde bu kavramın temellendirildiđi görülmektedir. Aristoteles öğrencilerine elinde tuttuđu meşe palamudunu göstermiş ve elinde tuttuđunun ne olduđunu sormuştur. Sınıftan hep bir ağızdan "Palamut" yanıtının geldiđini gördüğünde ise meşe palamudunu cebine koymuş ve bir daha ortaya çıkarmamıştır. Burada aslında kendisinin belirtmek istediđi meşe ağacıdır ve bu gözle görülemeyen bir durumdur. Bu bir olasılık ve gerçeklik arasındaki ayrımdır. Skolastik felsefede sanallığın veya gerçekliğin zıt bir durum oluşturmadađı aksine, bir ilişki içerisinde olduđu bilinmektedir. Örnekte de sanallığın bir olasılığa veya güce sahip bir varlığa dönüşebileceđi görülmektedir (Uysal, 2018, s.80).

Sanal sözcüğü kendisinden genellikle kendisinden sonra eklenen bir kelime ile anlamlı hale gelmektedir bu anlamda sanal mekân, sanal gerçeklik, sanal alem gibi kullanımları göze çarpmaktadır. Özellikle Türkçe literatürde yeni medyanın aktif kullanımından sonra sıkça duyulan sanal sözcüğü yeni medyanın belirgin özelliklerinden biri olmuştur. Sosyal medya ile ortaya çıkan sanal kimlikler üzerinden gerçekleşen yeni ilişkileri ortaya koymak amacı ile kullanılmakta olan sanal kavramı gündelik hayatın içerisinde kendisine yer bulmaktadır. Artık bireylerin gerçek hayattaki diyaloglarının benzer şekilde sosyal medya ağları veya internet üzerinden gerçekleştirildiđi görülmektedir. Bu durum sanal bir iletişimin gerçekleşmesini sağlamaktadır ve iletişim kavramı hala mevcuttur. Bu durumda sanallık gerçekliğe bir alternatif oluşturmaktadır ancak onun yerini almamaktadır.

Gerçek kavramı bugüne kadar üzerine çokça düşünölen ve ne olduđu ile ilgili yanıt aranan bir kavramdır. Bu kavramın üzerine bu kadar yoğunlaşılmasının sebebi ise gerçeđe ulaşma çabasından dolayıdır. Türk Dil Kurumuna göre gerçek kavramının birçok tanımını bulunmaktadır. Bu tanımlamalardan ilki: “Yalan olmayan, doğru olan şey, hakikattir”. Bunun dışında, gerçeklik, doğruluk, yalan olmayan, asla uygun olan gibi kavramlara da karşılık geldiđi görölmektedir. Cevizci (1999, s.378) ise gerçekliğin en genel anlamı ile, dış dünyada nesnel bir varoluşa sahip olan varlık veya var olan şeylerin tümü, bilinçten bağımsız var olan her şey olduğunu belirtmiştir.

Gerçeklik kavramı çokça tartışılan ve her disiplinde farklı ifade edilen bir kavramdır. Her ne kadar birbirine benzerlik gösterecek bir çok disiplin gerçekliđi kendi alanlarına uygun bir şekilde ele alırlar. Toplum biliminde gerçeklik genel olarak sosyal gerçeklik bağlamında ele alınır. Sosyal gerçeklik için ise toplumun normları, yaşamları ve toplum içi etkileşim önemlidir. Toplum birbirleri ile paylaşılan anlamlar, sözlü ve sözsüz ifadeler ile tekrar oluşturulur. Goffman’a (1959, s.17) göre gerçeklik toplum içerisindeki performans aracılığı ile sağlanır. Bu durum ise bir gerçeklikten çok gerçeklik izlenimidir. İzlenimdir çünkü burada icracı bir performans sergiler ve karşı tarafı buna inandırır. Tabi bunun gerçekleşebilmesi icracının karşı tarafı inandırmasına veya olayın doğru olmasına bağlıdır. Bu şekilde gerçeklik toplum içerisinde kurulur. Berger ve Luckmann (1967) ise gerçekliđi nesnel ve sübjektif gerçeklik olarak ikiye ayırır. Nesnel gerçeklik ortak bir geçerliliğdir ve toplum tarafından paylaşılır. Sübjektif gerçeklik ise bireylerin deneyimleyerek içselleştirdiđi gerçekliktir. Bu anlamda bireylerin sosyalleşme sırasında öğrendikleri ve kabul ettiđi gerçekliđi içerir. Ancak bu durumda kimi zaman gerçeklik çatışabilir ve çatışan tanımlardan hangisinin toplumda tutunacağı sorusu meydana gelir. Bu nedenle iki tarafın gerçekliđini koruyabilmek amacı ile çatışmaya girmesi gerçekleşebilir.

Gerçekliđi kültürel bağlamda değerlendiren kaynaklarda bulunmaktadır. Özellikle Geertz (1973) bu noktada derinlemesine betimleme (thick description) kavramına dikkat çeker. Bu kavram bir kültürün oluşmasında arka planda geçen eylemlerin arkasındaki bağlama dikkat edilmesi gerektiğini söyler. Bu anlamda kültürel gerçeklik görölen davranışlardan çok, o davranışların derinlerde oluşan sebepleri kavrandığında anlaşılır hale gelecektir. Bireylerin ve toplumların semboller ve anlamlar aracılığıyla yaşadıkları dünyalarını nasıl oluşturdukları kültürel gerçeklik kavramı ile ilgilidir. Geertz kültürel

gerçeklik bağlamında dinsel gerçeklik, ideolojik gerçeklik gibi konuların olduğunu belirtirken, gerçekliğin göreceli bir kavram olduğu ifade etmiştir.

Hakikat ise dini, bilimsel, ahlaki hakikatler bağlamında, bir bilgi alanı ya da disiplinin konu aldığı varlık alanıyla ilgili temel doğrular bütünüdür (Cevizci, 1999, s.395). Bu iki tanım birbirine benzerlik göstermektedir ve çoğu zaman birbiri yerine kullanılmaktadır. Bu çalışmada özellikle elle tutular bir gerçeklik, beş duyu organlarından en azından bir veya daha fazlası ile algılanabilir bir yapıya sahip olan gerçeklik kavramı ele alınmaktadır. Hakikat ise gerçeklik yerine kullanılmasına karşın daha soyut bir kavram olarak görülmektedir.

2.2.2 Sanal gerçeklik sosyal bulunuşluk hissi

Sosyal bulunuşluk kuramı başlangıçta telekomünikasyon teknolojilerinin kullanılması ile ortaya çıkmıştır. Sosyal psikolojinin bir alanı olarak 1970 yılında ortaya çıkmış ve gelişmeye başlamıştır (Cui, Lockee ve Meng, 2012, s.668). Çevrimiçi ortamların yayılması ile daha fazla tartışılan bir kuram haline gelmiştir. Bu ortamları deneyimleyen ve içerisinde yer alan bireylerin bu ortamlarda bulunma hislerine odaklanan bir kuramdır. Lowenthal’a göre “sosyal bulunuşluk” süreklilik ile yakından ilgili bir kuramdır. Bireyin orada bulunma hissi ve ortamın gerçek olarak algılanmasına odaklanan bu kuram, kullanıcının kendisini bir çevreye ait hissetmesi ve başkalarının onları algılaması ile ilgilidir (Lowenthal, 2009, s.15). Sosyal bulunuşluk genellikle bir başkası ile birlikte olma hissi olarak da yorumlanmaktadır (Biocca vd., 2003, s.460). Farklı bir yaklaşım ise, Short, Williams ve Christie tarafından üretilmiştir; sosyal bulunuşluğun kişilerarası gerçekleştirilen iletişimde kişinin gerçek birey olarak algılanış derecesi olduğu belirtilmiştir. Buna bağlı olarak samimiyet ve dolaysızlığın sosyal bulunuşluk için iki önemli ölçüt olduğunu belirtmişlerdir. (Short, Williams ve Christie, 1976). Bu iki kavram birbiri ile yakından ilişkilidir. Samimiyet bireylerin iletişime geçerken bağlılıklarını güçlendirirken dolaysız bir iletişim ise onların fiziksel iletişime yakın bir sürece girmesini sağlayarak bulunuşluk hissini kuvvetlendirmektedir. Gunawardena ve Zittle (1997, s.9) ise aracılı iletişimde bireylerin kendilerini gerçek kişiler olarak algılaması olarak yaklaşmışlardır. Burada bahsedilen aracılı iletişim ise bir kitle iletişim aracı ile gerçekleşen ve fiziksel olarak birbirlerine yakın olmayan bireyler arasında gerçekleştirilen iletişim türüdür. Bu iletişim türü bir telefon, elektronik posta veya radyo yayını gibi bir araç olabilir. Farklı ortamlarda karşılaştırmalar yapan Short,

Williams ve Christie video veya televizyon gibi bazı ortam türlerinin mektup gibi iletişim türlerine göre daha az sosyal bulunuşluk sağladığını belirtmişlerdir. Buradan yola çıkarak Short ve arkadaşlarının sosyal bulunuşluk kuramına, etkileşim kavramı ile benzer şekilde yaklaştıklarını anlamak mümkündür. Bunun nedeni daha fazla etkileşim sağlayan araçlarda sosyal bulunuşluğun artacağını düşünmeleridir.

Sosyal bulunuşluk kuramı bilgisayarlı iletişimin yaygınlaşması ile iletişim araştırmacılarının çalışma sahasına girmiştir. Bu araştırmacılar zengin bir seçenek yapısına sahip (dil, kişiselleştirme, hızlı geri besleme) yeni bu iletişim alanını, sosyal bulunuşluk bağlamında değerlendirmişlerdir (Axxelson, 2001; Morena ve Mayer, 2004; Zhan ve Mei, 2013). Özellikle bilgisayar aracılı iletişimde sosyal bulunuşluk kuramının kullanılması bu ortamda gerçekleşen iletişimde bireylerin görüşlerinin anlaşılması ve bireylerin etkileşim esnasında bulunuşluk hissiyatlarını etkileyen faktörlerin anlaşılabilmesi için önem göstermektedir. Sosyal bulunuşluğun önemi ise şuradan gelmektedir, bir birey topluluk içerisinde kendisini sosyal bir aktör olarak tanımladığında o topluluğa daha kolay dahil olabilir ve daha özgür hareket edebilir. Sosyal bulunuşluğun sanal bir ortamda sağlanması ile kullanıcıların bu ortama duyduğu güven ve ortamda bulunma hissi artacaktır, bu bağlamda bir sanal ortamın önemli olmasının altında yatan nedenlerden bir tanesi sosyal bulunuşluk hissinin kuvvetli bir şekilde gerçekleşiyor olmasıdır. Birey sosyal olarak kendisini bir ortamda bulunur hissettiğinde ise daha güçlü iletişim sağlayabilir ve ortama daha kolay uyum sağlayabilmektedir. Bu bağlamda Hassanein ve Head'in çalışmaları incelendiğinde sosyal bulunuşluğun oluşmasının pozitif olarak güven, eğlence ve faydalı olarak algılanmasının alışveriş etkinliklerini ve bir ortamda geçirilen vaktin artmasına neden olduğunu tespit etmişlerdir (Hassanein ve Head, 2007).

Bu bağlamda bu ortamların etkilerinin anlaşılabilmesi için sosyal bulunuşluk kuramı kullanılmaktadır. Bu teori fiziksel ortamda bir başkası ile birlikte olma duygusunun değişkenlerine odaklanmaktadır. Ancak bu teoriye farklı eleştiriler üretilmiştir. Walther (1992) *Sosyal Bilgi İşleme Teorisi* adını verdiği çalışmada sosyal varlığın sadece teknoloji odaklı bir yapıya sahip olmaması gerektiğini, bireylerin farklı iletişim ortamlarına uyum sağlayarak yazı ile haberleşme dahil güçlü sosyal ilişkiler geliştirebileceklerini savunmuştur. Walther ek olarak çevrimiçi iletişimin fiziksel iletişimden daha etkili olabileceğini ve sosyal ilişkilerin fiziksel iletişime göre daha geliştirilebilir olduğunu belirtmiştir. Cummings ve

Wertz (2022, s.2) ise sosyal bulunuşluk teorisinin dijitalleşme ve iletişim aygıtlarındaki hızlı gelişmelerle ilerleyen zamanlarda sorunlu bir şekilde kullanılacağını söylemiştir. Yine bu kavramın ölçülmesindeki zorlukta eleştiri alan farklı bir konudur.

Sosyal bulunuşluk farklı çalışmalarda, uzaktan eğitim konusunda bireylerin bir ortamdaki varoluş hissiyatına odaklanarak bu ortamlardan alınacak verimin artırılmasında belirleyici bir faktör olarak da görülmüştür (Arbelo, 2020). Sanal gerçeklik gözlüklerinde ve web ortamlarında bireylerin sanal bir ortamda hissettiklerini anlayabilmek için sosyal bulunuşluk kuramına başvurulmaktadır. Sosyal bulunuşluk kuramında bireylerin kullandığı mimikler, göz teması, duruş gibi durumlar sosyal bulunuşluk etkisinin kuvvetli veya zayıf olmasını sağlamaktadır. Bu gibi değişkenler bireyin bulunduğu ortama bağlılığını kuvvetlendirme ve buna bağlı olarak öğrenme faaliyetinin etkili ve hızlı olmasını sağlamaktadır (Kip, 2007, s.57).

Son dönemde gerçekleşen teknolojik buluşlar, artık sosyal bulunuşluk ile birlikte mekânsal bulunuşluğun da düşünülmesini sağlamıştır. Mekânsal bulunuşluk (spatial presence) ise henüz Türkçe literatürde kendisine yer bulamamış bir kavramdır. Bu kavram kullanıcıların sanal bir ortamda olmasına rağmen o ortamda fiziksel olarak bulunduklarını hissetmesi olarak tanımlanmıştır (Weibel ve Wissmath, 2011, s.2). Benzer şekilde Slater (1999) presence kavramını orada olma ve orada hissetme duygusu olarak ifade etmiştir. Ancak bu hissiyatı etkileyen bazı faktörlerin olduğunu söylemiştir. Slater'e (1999, s. 5) göre bu faktörler ise;

-*Gerçeklik ve algısal uyumluluk*: Sanal ortamın gerçek dünya ile benzerlik gösteren öğeleri kişilerin o ortama ait olma hissiyatlarını kuvvetlendirmektedir. Fiziksel dünyanın özelliklerinin tümü ile uygulanması (yer çekimi, ses efektleri, nesneleri kullanabilme) gibi özellikler bir ortamın daha gerçekçi olmasını sağlar.

- *Eylem ve tepki arasındaki uyumluluk*: Bu durum gerçek yaşamdaki fiziksel hareketlerin benzer olarak sanal gerçeklikte de uygulanmasıdır. Kullanıcı bir nesneyi eline aldığı ve o nesneyi fırlattığında gerçek yaşamdaki fiziğe uygun hareket etmesi kullanıcının bu ortamlarda var olma hissiyatını kuvvetlendirmektedir.

- *Etkileşim düzeyi*: Kullanıcının bir ortamda bireylerle, ortam ile etkileşime girebilme seviyesi onun hissiyat olarak orada olduğunu daha fazla inandırıcı hale gelmektedir.

Ortamdaki nesneleri hareket ettirebilmesi, kontrol etmesi gibi durumlar bu etkileşimi arttırarak orada olma hissiyatını kuvvetlendirmektedir.

Lombard ve Ditton (1997) benzer olarak bulunuşluk hissini artıran faktörlerin gerçeklik, etkileşim, odaklanma ve dikkat, bağlamsal uyum, duyuşsal yoğunluk olduğunu belirtmişlerdir. Aynı zamanda bulunuşluk hissini bağ kurma gücü, empati kurma yetisi ve aktif dinleme yeteneklerini arttırdığını belirtmişlerdir.

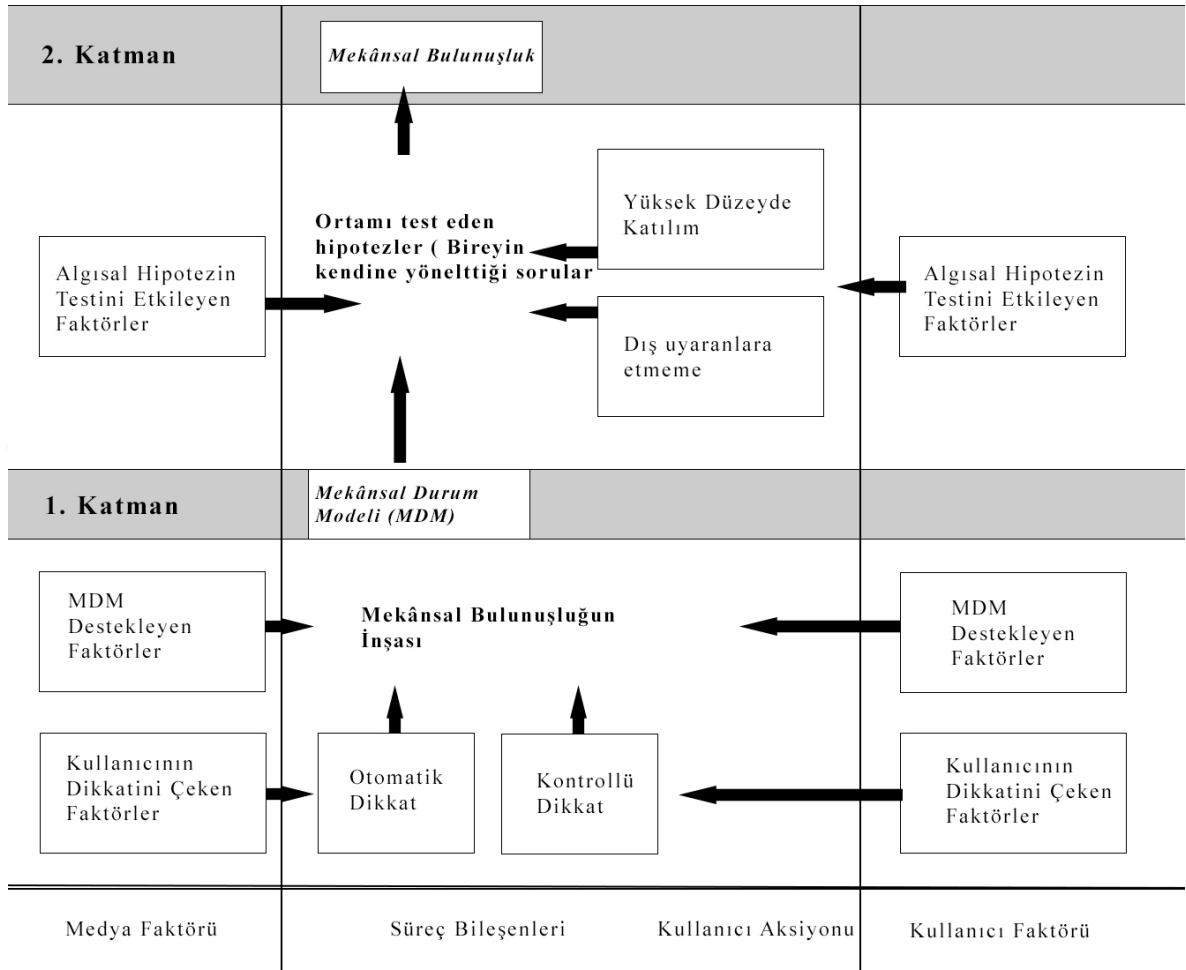
Mekânsal bulunuşluk aynı zamanda uzakta bulunuş (telepresence) olarak da kullanılmaktadır. Uzak bulunuşu Steur (1995, s.36) kullanıcının aracılık edilen ortamda kendisini ne ölçüde mevcut hissettiği olarak tanımlamıştır. Bu kavram da kullanıcının kendisini içinde bulunduğu sanal ortamda ne kadar hissettiği ile ilgilidir. Bulunuşluk, yeni medya ile birlikte ortaya çıkan aygıtların ve özellikle sanal gerçeklik gözlüklerinde kullanıcıların bu alanları nasıl deneyimlediğine dair iletişim bilimcilerin teorik bir yanıt üretebilmesini sağlamak amacı ile çıkmıştır (Biocca ve Delaney, 1995). Bulunuşluk kavramı birçok disiplinde kullanılmaktadır ancak bu durum kavram ile ilgili bir karmaşa yaşanmasına sebep olmaktadır. Mekân Duyumu (spatial presence) ile uzak hissi (tele presence) kavramları da birbirine benzemektedir ve mekân duyumu (spatial presence) aslında uzak hissin (tele presence) alt türü olarak düşünülmektedir. Yaygın olarak orada olma hissi olarak adlandırılan bu durum birbirine benzese de uzak his (tele presence) daha geneli ifade etmektedir. Bu anlamda sanal gerçeklikten bağımsız bir kavramdır. Ancak mekân duyumu (spatial presence) özellikle sanal gerçeklik gözlüklerinin içerisinde gelişen bir terimdir (Steur,1995; Wirth vd, 2007). Mekân duyumuna bir başka yaklaşımda ise Lee (2004, s.37) sanal nesnelerin duyuşsal ya da duyuşsal olmayan yollarla gerçek nesneler olarak deneyimlendiği psikolojik bir durum ifadesini kullanmıştır. Buradan kullanıcının mekân duyumunu güçlendirebilmek için etrafındaki nesneler ile olan iletişiminin sağlanması gerektiği vurgusu çıkar. Lee'nin bu yaklaşımı sanal ortamın gerçek olarak deneyimlenmesi ile ortaya çıkan psikolojik durum bir mekânsal farkındalık oluşturur ifadesidir. Bu anlamda mekânsal duyumun sağlanması için ortamda etkileşime girilebilen nesnelerin fazlalığı önemlidir.

Özellikle bu durumun sanal gerçeklik gözlüklerinde diğer aygıtlara göre yüksek olması beklenen bir durumdur. Çünkü sanal gerçek gözlükleri kullanıcıya çevresel bir algılama süreci sağlar, etrafına baktığında çevresi artık onun fiziksel çevresinin yerine geçer, gözleri ile etrafını kontrol edebilir, kontrol aygıtları ise ellerinin ve kollarının yerine geçerek

bir etkileşim oluşmasına olanak sağlar. Farklı bir ifade ile kullanıcının içinde bulunduğu ortamı doğal olarak algılamasıdır. Bu anlamda sosyal bulunuşluktan farklılaşmaktadır. Sosyal bulunuşluk daha çok bireyin diğer kişilerle sosyal bağlamda varlığını hissetmesiyle mekânsal duyum bireyin dijital bir ortamda var olduğunu hissetmesi ile ilişkilidir.

2.2.2.1 İki aşamalı sosyal bulunuşluk modeli

Wirth vd., (2007) ve arkadaşları sosyal bulunuşluk için iki seviyeli bir model önermektedir ve bu sürece göre ilk seviye kullanıcının dikkatinin dağıtılması ikinci seviye ise zihinsel modelin oluşturulmasıdır. Bunlar bir mekânsal bulunuşluk hissinin oluşabilmesi ön koşuldur. Aşağıdaki grafik bu durumun gerçekleşebilmesi için gereken birincil ve ikincil süreçleri ifade etmektedir. Bu modelin ilk adımını mekânsal durum modelidir – MDM (Spatial Situation Model-SSM). Mekânsal varlığın oluşabilmesi için bir ön koşuldur ve bu düzey kullanıcının dikkatinin dağılması ile ilgilidir. Bu düzeyde kullanıcı kendisine “Bu uyaran bir mekân/oda mı?” ve “burası bir mekân oda ise nasıl bir oda?” gibi sorular sorar. Bu bağlamda aslında bu soru “Bu mekânda mı bulunuyorum?” sorusuna eşdeğer bir sorudur.



Şekil 2.1 İki aşamalı mekânsal bulunuşluk modeli (Wirth vd., 2007, s.498).

Belirtilen model mekânsal bulunuşluk deneyiminin nasıl şekillendiğini göstermektedir. Bu modelde medya faktörleri ve kullanıcı özellikleri modelin iki aşamasında da etkilidir ve mekânsal varlık sürecini olumlu veya olumsuz anlamda etkileyebilir. Model yalnızca bir medyaya maruz kalma durumunda ortaya çıkan deneyimi anlamak amacı ile inşa edilmiştir. Maruz kalma durumunda ise medya kullanıcının dikkatli olmayı istemesini gerektirmeden onun dikkatini dağıtabilir veya kullanıcı medyayı ilgi çekici, keyifli olarak algıladığı için sürece kontrollü olarak dikkatini verebilir.

2.3 Sanal Gerçeklik ve Etkileşim

Sanal gerçeklik teknolojileri birçok farklı alanda kullanılmaktadır. Eğitim, sağlık, eğlence ve oyun, uzaktan çalışma, askeri amaçlı gibi kullanım alanları sanal gerçekliğin bazı

kullanım alanlarıdır. Eğitim alanında özellikle tıp, askeri eğitim gibi alanlarda kullanılmaktayken, sağlık alanında fobi, stres bozukluğu alanlarında kullanılabilmektedir. Bu araştırmada sanal gerçeklik gözlükleri kullanıcı ve eğlence yönünden ele alınacaktır. Kullanıcılar ve eğlence yönünden ise farklı kullanıcılarla görüşme gerçekleştirmek, web ortamında gezinebilmek, çok veya tek oyunculu oyunlar oynayabilmek, grup çalışmaları gerçekleştirebilmek, çok kişili izleme etkinliği gerçekleştirmek gibi birçok seçeneği kullanıcıya sağlamaktadır. Bir akıllı telefonun gerçekleştirebildiği etkinliklerin büyük bir çoğunluğunu gerçekleştirmesi ve buna ek olarak bunları gerçekleştirirken daha önceki iletişim aygıtları ile karşılaştırıldığında etkileyici ve sürükleyici bir ortamı kullanıcıya sunması ile farklı bir konuma yerleştirilmektedir. Sanal gerçeklik teknolojilerini diğer aygıtlardan ayıran en önemli özellik kullanıcısını çevresel bir sanal ortama yerleştirebilme özelliğine sahip olmasıdır. Bu ortam bir videonun içerisinde birincil kamera olarak ortamı izleyen bir izleyici veya bir ortamda yer alan bir kullanıcı şeklinde görülebilmektedir. Bu ortam bir ev, sinema salonu, orman, uzay veya tamamen birincil görüş açısı ile bir filmin içi olabilmektedir. Bu anlamda etkileşim ile birlikte belirli kavramlara değinmek etkileşimi anlamak açısından önemlidir. Bunlar ise sürükleyicilik (immersion), haptic geribildirim, alan bilinci (space awareness), takip sistemleri, sanal temsil (virtual representation), görüş alanı ve çözünürlüktür (Gibbs, Gilles ve Pan, 2022; Pacchierotti vd., 2024; Qaisar vd., 2024).

Sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarında etkileşime girme sürecini etkileyen faktörlerden birisi immersion kavramıdır. Immersion ise farklı kaynaklarda farklı şekilde ele alınmıştır. Türkçe literatür incelendiğinde immersion kavramının “içine alma”, “daldırma” gibi anlamlara karşılık geldiği görülmektedir (Yıldırım,2020; Karasar, 1999; Yanık, 2016). Kavramın ele alınış şekli içerisinde bulunduğu bağlama göre değişmektedir ve bazı çalışmalarda ise, sürükleyicilik olarak kullanılmaktadır (Şiray, 2022; Kortak, 2023). Bu araştırmada immersion kavramı sürükleyicilik bağlamında ele alınmıştır. Bunun nedeni ise özellikle sürükleyicilik bağlamının insan temelli ve duygusal bağlanma ile ilgili bağlamda ele alınmasıdır. Daldırma ise daha çok bu teknolojinin teknolojik fiziksel ve duygusal anlamdaki kapsayıcılığını ifade etmek için kullanılmaktadır. Bu kavram suya batırılmadan üretilmiş metaforik bir kavramdır. Tüm dikkatin, tüm algısal süreçlerin ele geçirildiği başka bir gerçeklik tarafından kuşanma durumu olarak tanımlanabilir (Murray, 1998, s.99). Sürükleyicilik ile ilgili iki farklı yaklaşım bulunmaktadır bunlar ise bireyin psikolojik

durumunu ilgilendiren bir süreç olduğu ve bir teknolojinin nesnel bir özelliği olduğudur. Agrawal vd., (2019) Sürükleyiciliği anlamak için ise dört farklı faktör belirtilmektedir. Bunlar ise sistem, anlatı, çevre ve bireysel faktörlerdir. Bu faktörlerden sistem bir araç gibi düşünülebilir. Örneğin; sanal gerçeklik veya mobil telefonlar. Bunlar bir sistemdir ve sistemler sürükleyiciliği etkileyebilirler ancak tek başına belirleyici faktör değildir. Anlatı da sürükleyiciliği sağlayan bir faktördür. Heyecan verici bir anlatı, sürükleyicilik faktörünü oluşturan öğelerdendir. Anlatıya dalma, dikkatin hikâyeye ve kurgusal yapıya odaklanmasıdır. Sürükleyiciliği oluşturan faktörlerden bir diğeri ise ortamdır. Gerçekliğin sınırlarının belirsiz hale gelmesini sağlayan ortam, kullanıcıların sürükleyicilik derecelerini artırmak amacı ile tasarlanabilir. Bireysel faktörler ise bilişsel süreçlerle ilgilidir. Kullanıcının o anki psikolojik durumu, aygıtı kullanma derecesi, kendini o ortama ait hissetme süreçleri bireysel faktörler ile ilişkilidir. Immersion sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarının diğer özelliklerini nitelendirmek için önemlidir. Çünkü sanal gerçeklik gözlüğü uygulamaları kullanıcılarına adeta fiziksel bir ortamdaymış hissi vermektedir. Birey uygulamayı kullandığında artık dışarıdan gelecek olan telkinlere veya kaynaklara kapalı hale gelerek, bulunduğu fiziksel ortamın farkına varamamakta ve farklı bir sanal ortama geçiş yapmaktadır. Bu etkileyciliği ile bugüne kadar üretilmiş olan ve izleyiciye “sarmalama” özelliğine sahip olan üç boyut teknolojisinden daha farklı bir ortamda durmaktadır. Burada sağlanan duygudaşlık veya duygu durumu geçmişte oluşturulamamış bir histir. Geçmiş dönemde izleyici görüntüyü genel olarak iki boyutlu olarak izlemiş ve görüntü ile bir psikolojik bağ geliştirmiştir ancak bir filmin parçası olamamıştır. Çekim teknikleri (öznel çekim gibi) bu durumun belirli bir seviyeye kadar oluşturulmasını sağlamıştır ancak bu ilişkinin belirli bir sınırı vardır. İzleyici oyuncu ile özdeşleşebilir ama onu kendi yerine fiziksel olarak uyarlamakta zorlanmaktadır. Sanal gerçeklikte ise kullanıcı bir karakterin yerine geçerek, onun gözünden değil, olaylara tamamen onun perspektifinden bakar. Bu durum farklı bir etkileşim seviyesidir. Sanal gerçekliğin etkileşim durumuna çalışmanın ilerleyen bölümlerinde değinilecektir.

Geribildirim, bir göndericinin iletişimine alıcı tarafından gösterilen tepkidir (Mutlu, 1994, s.72). Dokunsal geribildirim (haptic feedback) ise dokunma duyusu kullanılarak kullanıcılar için sürükleyici deneyimi arttırmak amacıyla genel olarak giyilebilir el cihazları şeklinde üretilen ve dokunma ile birlikte kullanıcıya bir geribildirim (titreme) üreten

aygıtlardır. Bu aygıtlar kullanıcının ortamda bir maddeye dokunması ve sonrasında aldığı geribildirim ile birlikte etkileşim sürecini güçlendirmektedir (Wee, Yap ve Lim, 2021).

Alan bilinci (space awareness) ise kullanıcıların etkileşime girdikleri alanı ve kullanıcı etkileşiminin farkında olmasıdır. Özellikle sanal gerçeklik deneyiminde sürükleyicilik için önemlidir. Kullanıcılar alan bilinci ile nerede olduklarını, nereye gitmek istediklerini bilebilirler ve bu ortamda hareketlerini daha rahat gerçekleştirebilirler. Alan bilincinin artması ile kullanıcı sürükleyicilik sürecini daha iyi yaşamakta ve ortamda varlık hissini daha iyi anlayabilmektedir (Tenbrink ve Salwiczek, 2016).

Sanal temsil ise kullanıcıların kendilerini sanal ortamda ifade ederken kullanılan araçların tamamını belirtir. Buradaki sosyal temsiliyet ise doğrudan kullanıcı deneyimi ile ilişkilidir ve etkileşimi etkiler. Sanal temsil aynı zamanda kullanıcı benliği ile de ilişkilidir. Kullanıcılar sanal temsilleri aracılığı ile kimliklerini ifade etmektedirler. Freeman ve Maloney (2021) bireylerin kendilerini nasıl sunduğu ve algıladığını anlamaya yönelik gerçekleştirdikleri araştırmada, sanal gerçeklik kullanıcılarının çoğu zaman fiziksel dünyadaki görünüşlerine yakın gerçekçi avatarlar kullandıklarını belirtmişlerdir. Ancak sanal ortamın özgürleşmesi ve dinamiklerinin gerçek dışı olması ile birlikte bu avatar temsiliyetlerinin farklılaştığını belirtmişlerdir.

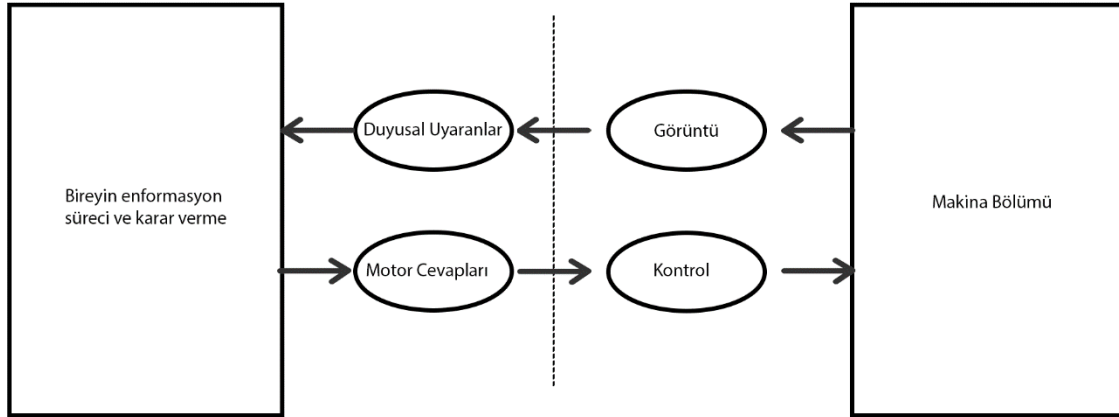
Takip sistemleri, görüş alanı ve çözünürlükte sanal gerçekliğin özellikle teknik anlamda etkileşimini etkileyen faktörlerdendir. Takip sistemleri kullanıcıyı fiziksel ortamda bulunduğu mekâna göre takip ederek onun konumunu sanal gerçekliğe aktarmasını sağlar. Bu durum ile birlikte eğilme, sağa ve sola koyma ya da ileri geri gitme gibi davranışlar sanal gerçeklik gözlüğündeki sensörler tarafından tespit edilebilir. Bu sensörler ise verileri sanal ortama aktararak kullanıcının etkileşim seviyesinin artmasını sağlamaktadır. Bu sayede kullanıcılar kendi hareketlerinin ortamda gerçekleştiğini görürler ve etkileşim seviyesi artar. Bu aynı zamanda kullanıcılara daha doğal ve daha sezgisel bir ortam olduğunu gösterir. Bu nedenle kullanıcının etkileşimi zenginleşir. Görüş alanının da insan gözüne yakın bir görüş alanı olması sanal gerçeklik ortamındaki etkileşimin daha doğal olmasına neden olabilir. Bu bağlamda sanal gerçeklik gözlüklerinin görüş alanı genellikle genişler ve kullanıcının daha fazla bilgiyi anlamasını ve sanal dünyadaki hareketlerinin daha rahat olmasını sağlamaktadır. Teknik anlamda kullanıcı etkileşimini yönlendiren bir diğer faktör ise çözünürlüktür. Çözünürlüğün yüksek olması kullanıcı deneyimini ve dolayısıyla etkileşimini daha iyi hale

getirmektedir. Çözünürlüğün yüksek olması kullanıcıların görseller ile karşılaştığında bunları daha gerçekçi ve fiziksel yaşamdaki görünüşlerine daha yakın olması anlamına gelir. Yüksek çözünürlük kullanılması kullanıcının sanal ortama daha iyi adapte olmasını sağlayarak bir daldırma durumu oluşturmaktadır.

Etkileşimlilik ile ilgili birçok kuramcının yaklaşımı bulunmaktadır. Mcquail, (2010, s.124) etkileşimlilik kavramını; kaynağın alıcıya (kullanıcıya), tepkisinin ve inisiyatifinin daha fazla olması için sunduğu öneri olarak belirtmiştir. Dijk, (2006, s.8) ise etkileşimliliğin genel bir çerçevede, aksiyon ve reaksiyon ekseninde geliştiğini belirtmektedir. Etkileşimin ise en temel düzeyi iki taraflı gerçekleştirilen iletişim kurma olasılığıdır. Etkileşimin ikinci düzeyi ise eşzamanlılıktır. Ona göre etkileşimli iletişimin bu iki temel prensibi uzay ve zamanı temsil etmektedir. Bireyler bir ortama sahip olarak zamanı diledikleri gibi kullanarak iletişime geçmektedirler. Miller, (2004, s.55) ise etkileşimlilik kelimesinin aktif bir deneyimleme sürecini işaret ettiğini belirtmektedir. Aktif bir ilişkinin gerçekleştirildiği bu ortam kullanıcı ve içerik arasında bir ilişkinin gerçekleştirilmesine olanak sağlamaktadır. Bu iki yönlü iletişimde kullanıcının hareketine içerik, bir reaksiyon vermektedir veya içerikten bir talep istendiğinde bu talebin karşılığı bir şekilde elde edilebilmektedir. Hartley, (2004, s.120) ise etkileşimliliği bilgisayar üzerinden tanımlar. Bilgisayar ve birey arasında gerçekleştirilen ve sonrasında ise bilgisayar üzerinden diğerleri ile gerçekleştirilen iletişim türü olarak tanımlar. Burada önemli nokta Hartley'in bilgisayarı diğer bireylerle gerçekleştirilen iletişim için bir kapı olarak görmesi ve aracılı bir iletişim olduğunu belirtmesidir. Bireyler kendilerine sunulan seçeneklerle daha yapıcı ve üretici kişiler haline gelmektedir. Kitle iletişim araçlarında etkileşimlilik tanımları görüldüğü gibi, genellikle deneyimleme, ilişki, samimiyet gibi kavramlar ile yakından ilişkilidir.

Etkileşimin türüne göre incelendiğinde sanal gerçeklik ile kullanıcı arasında gerçekleştirilen etkileşim türü insan-bilgisayar etkileşimidir (human-computer interaction, HCI). İnsan-bilgisayar etkileşimi Dix vd., (2004, s.125) göre kullanıcı bir planı bilgisayar arayüzü üzerinde formüle eder. Formüle edilenin sonucuna göre kullanıcı bilgisayarı gözlemler ve yürütülen planın sonucuna göre sonraki eylemleri belirler. MacKenzie, (2013, s.2) ise insan-bilgisayar etkileşimi kavramının 1980'li yıllarda ortaya çıktığını ancak farklı disiplinlere çok şey borçlu olduğunu belirtmektedir. Bu disiplinler ise; psikoloji, bilişsel psikoloji, sosyoloji, antropoloji, bilgisayar bilimi ve dilbilimidir. Bu bağlamda

incelendiğinde insan-bilgisayar etkileşiminin multi disiplinler bir alan olduğunu belirtmek mümkündür.



Şekil 2.2 İnsan-bilgisayar etkileşimi modeli (MacKenzie, 1995)

MacKenzie'ye, (1995) göre insan bilgisayar etkileşimi modeli yukarıdaki gibidir. Bu model incelendiğinde insan ve makine arasında sürekliliğin sağlandığı bir iletişim modeli görülmektedir. Bilgisayar bireye görseller ve duysal uyarılar aracılığı ile temasta bulunur, bu temas neticesinde birey enformasyon elde eder ve bir karara ulaşır, ulaşılan karar neticesinde cevaplar, girişler kontrol edilerek bilgisayara iletilir ve iletişim süreci bu şekilde devam eder.

Kitle iletişim araçlarında etkileşim kavramının aktif olarak kullanılması ile birtakım sorunlar ortaya çıkmıştır. Etkileşimin boyutları, kullanıcının medya aracılığı ile girdiği etkileşimin sınıflandırması veya etkileşim tasarımları gibi konular bu problemlerden bir kaçıdır. Bu noktada etkileşimli aracın özellikleri ve kullanıcıların onunla etkileşime girme seviyesi ele alınır. Baştan'a göre etkileşimlilik kavramının önemi, içerisinde bulunan enformasyon toplumundan ileri gelmektedir. Bu toplulukta veriyi elde etme ve işleme, bu teknolojileri kullanan endüstriler için önemlidir. Bu durum etkileşimlilik kavramını toplumun temel değeri olan enformasyonun bir parçası olarak düşünüldüğünde önemli bir

noktaya konumlamaktadır. Bu bağlamda etkileşimlilik yeni teknolojiler içerisinde geleneksel araçların aksine kullanıcıyı medya tarafından kontrol edilen bireylerden daha çok etkin bireyler olarak düşünülmesine neden olmaktadır. Baştan etkileşimlilik düzeylerini tanımlarken aşağıdaki tabloyu örnek göstermektedir (Baştan, 2009, s. 2-19).

Tablo 2.1. Etkileşimlilik düzeyleri (Baştan 2009, s.19)

Artan Etkileşimlilik Düzeyi	Etkileşimlilik yok veya Zayıf	Yarı Etkileşimli	Yarı veya Tam Etkileşimli	
İletişim Durumları	Dördüncü Durum	Birinci Durum	Üçüncü Durum	İkinci Durum
	Edilgen Gönderici Edilgen Alıcı	Etkin Gönderici Edilgen Alıcı	Edilgen Gönderici Etkin Alıcı	Etkin Gönderici Etkin Alıcı

Bu tablo bağlamında kullanıcıların sanal gerçeklik ortamı ile nasıl etkileşime geçtikleri, ortam üzerindeki kontrol düzeyleri ve iletişim durumları bu ortamın etkileşimlilik seviyesini anlamamıza yardımcı olabilir. Bu bilgiler ışığında sanal gerçeklik gözlüklerinde genellikle kullanıcı tam kontrole sahiptir. Girdiği ortamda gördüğü birçok nesne veya obje ile temasa girebilir. Bu anlamda tabloya göre etkin gönderici ve edilgen alıcı durumunda olan kullanıcı tam etkileşimli bir ortamda bulunmaktadır. Ancak bu durum uygulamanın özelliklerine göre şekillenebilmektedir. Çok sık rastlanmıyor olsa da bazı uygulamalar kullanıcılarını edilgen bir konuma oturarak onlara kontrol imkânı sağlamaz. Bu gibi durumlar sık karşılaşılsa da sanal gerçeklikte yarı etkileşimli bir ortamın oluşmasına neden olabilir.

2.4 Sanal Gerçekliğin Tarihi ve Son Gelişmeler

Sanal gerçeklik gözlükleri günümüzde yeni bir kavram olarak düşünülmektedir ancak bilinenin aksine eskiden de kullanıldığı görülmektedir. Albert B. Pratt tarafından gerçekleştirilen başa takılan “*Periscope*” cihazı bu anlamda önemlidir. Bu aygıt esasen bir savaş teknolojisidir. Askerlerin başına takılarak, hızlı bir şekilde reaksiyon alınmasını ve

bunun sonucunda kolay bir şekilde nişan alınmasını sağlayan bu aygıtın 1916 yılında telif hakkı satın alınarak bir buluş olarak resmileştirilmiştir (Sherman ve Craig, 2003, s.24).



Görsel 2.1 Başa takılan “Periscope” cihazı. (<http-1>) .

1929 yılına gelindiğinde ise özellikle savaş pilotlarının kendilerini zararsız ve masrafsız bir şekilde geliştirmeleri için üretilmiş “Penguin” bulunmaktadır. Bu buluşta bir stant üzerine yerleştirilen uçak, simüle edilerek bir uçuş ortamı oluşturulmaktadır. Günümüzde teknolojik olarak donatılan simülasyonlara göre bir hayli eksiklikleri olan bu aygıt, Edin Albert Link tarafından tasarlanmıştır. Bu iki aygıt bir fikir olarak sanal gerçeklik kavramının oluşmasına öncülük etmiştir ancak teknolojileri ve kullanım alanları farklıdır. Günümüz sanal gerçekliği ile aynı mantıkta çalışan “Sensorama” aygıtı ise yapısı ile sanal gerçeklik gözlüğüne benzerlik göstermektedir. Bu aygıt 1956 yılında *Morton Heilig* tarafından geliştirilmiş ve kullanıcıya üç boyut, geniş görme, stereo ses ve hatta fiziksel olarak aromalar, rüzgâr, titreşim gibi özellikleri sunmaktadır. Fiziksel olarak büyük bir aygıt olan “Sensorama” ile tek bir kullanıcı yüzünü kapsayacak şekilde bir ortama girer ve deneyimler. Bu deneyimleme sırasında kayda alınmış film kullanılmaktadır (Sherman ve Craig, 2003, s.25).



Görsel 2.2. Sensorama aygıtının tanıtım broşürü (<http-2>).

Günümüz sanal gerçeklik gözlüklerinin tasarım ve kullanım özelliklerine benzeyen aygıtların başlangıcı ise Ivan Sutherland ve Bob Sproull tarafından üretilen “The Sword of Damocles” (Demokles’in Kılıcı) aygıtında görülmektedir. 1968 yılında üretilen bu aygıt başa takılan bir ekran olarak kabul edilmiştir (Bhardwaj, Bhardway ve Gaur, 2016, s.160). Bu anlamda ilk sanal gerçeklik aygıtıdır. Ancak bu cihaz ağır bir cihazdır. Ağırlığından dolayı metal çubuklarla tavana bağlıdır ve bu durum kullanıcının hareketlerinin kısıtlanmasına yol açmaktadır. O dönemdeki bilgisayar teknolojilerinin yetersiz olması ve ekipmanların büyük

olması nedeni ile oldukça büyük ve hantal bir görünüme sahip olan cihazda bugüne benzer olarak hareket takibi gerçekleştirilebilmektedir. Kullanıcılar başını aşağı yukarı ve sağa sola oynattıklarında bu hareket gözlük tarafından algılanabilmektedir.

1991 yılında Thomas Defanti tarafından üretilen “Cave” aygıtı da bunun bir örneğidir (Dönmez ve Erkıılıç, 2019, s.41). Cave aygıtı kapalı büyük bir kutunun içerisine kullanıcıyı yerleştirir, ardından kullanıcı bir gözlük yardımı ile etrafında şekillenen görüntüleri içerisinde yaşıyormuşçasına takip eder. Bunu gerçekleştirirken, kullanıcının bulunduğu pozisyonu aygıtın anlayabilmesi için gözlüğün içerisinde ilkel bir sensör bulunur. İzlenilen içerik genellikle üç boyutlu bilgisayar destekli üretilmiş görüntülerdir.



Görsel 2.3. Cave aygıtı (<http-3>).

1990’lı yıllardaki bir diğer gelişme oyun dünyası ile sanal gerçeklik gözlüklerinin yakınsamasıdır. Büyük oyun şirketlerinin sanal gerçeklik gözlüklerinin potansiyelini keşfetmesi ile oluşan bu ortamda Sega VR dikkat çekmektedir. Tanıtımı gerçekleştirilen ve büyük ilgi uyandıran bu aygıt, karşılaşılan problemlerden dolayı piyasaya sürülmemiştir. Özellikle baş ağrısı ve mide bulantısı, teknik yetersizlikler ve kullanımı sonucunda insanların zarar görebileceği fikri aygıtın piyasaya sürülmeden iptal edilmesine neden olmuştur (De Luna, 2022, s.11). Sonrasında ise Nintendo firması tarafından 1995 yılında üretilen *Virtual*

Boy dikkat çekmektedir. Tasarım olarak bir sanal gerçeklik gözlüğüne benzeyen bu aygıt masaüstüne koyularak kullanılmaktadır ve kullanıcıların kafa hareketlerini desteklememektedir. Bu anlamda taşınabilir bir üç boyutlu bilgisayar etkisi uyandıran bu aygıt satış rakamları anlamında bir başarısızlıkla karşılaşmış ve piyasadan kaldırılmıştır. Ancak her ne kadar başarısız olsa da Asadi'ye (2016) göre bu aygıt gelecek oyunların şekillenmesinde önemli bir yol gösterici olmuştur.

Sanal gerçeklik teknolojisinde Sony'nin bu alana el atması büyük bir sıçramaya neden olmuştur. Özellikle ilk olarak ürettiği *Visortron* projesi bunun bir örneğidir. Yüksek bir çözünürlüğe sahip olan bu aygıt daha çok bir görüntüleme ve televizyon izleme aygıtı olarak kullanılmaktaydı. Daha sonrasında *Proje Morpheus* adını verdikleri bir başlık üzerine çalışmaya başlamışlardır. *Morpheus*'un önemli özelliklerinden biri dönemine göre ürettiği çözünürlüktür, 1920x1080 çözünürlüklü ekrana sahip olan bu aygıt o dönem için büyük bir sıçramadır. *Playstation VR* başlığı ise Sony tarafından üretilen en gelişmiş aygıttır. 2016 yılında piyasaya sürülen bu aygıt bir kamera yardımı ile çalışmaktadır. Piyasadan olumlu yorumlar alan *Playstation VR* o dönemde en çok kullanılan *Oculus Rift* ve *HTC Vive* ile kıyaslanmaktadır (Pase ve Rocha, 2017).

Sony'nin üretmiş olduğu sanal gerçeklik cihazlarının rakibi olarak ortaya çıkan *Oculus* firması ise bir başlangıç (startup) firması olarak ortaya çıkmıştır. Üretmiş olduğu *Rift* aygıtı dönemindeki bir diğer cihaz olan *HTC Vive* cihazı ile rekabet etmiştir. Özellikle daha ulaşılabilir bir fiyatlandırma ile bu aygıttan daha fazla satış rakamları elde etmiştir. *Oculus* firmasının dikkat çekici piyasaya girişi Mark Zuckerberg'in dikkatini çekmiş ve ilerleyen süreçte *Oculus*, *Facebook* tarafından iki milyar dolar karşılığında satın alınmıştır. Bu satın alım bir sanal gerçeklik firmasının en büyük bedelle satın alımı olarak kayıtlara geçmiştir (Cipresso vd., 2018, s.2). *Oculus* aygıtlarını diğer sanal gerçeklik aygıtlarından ayıran önemli bir özellik olarak kendilerine ait bir platform kurmaları gösterilebilir. Diğer aygıtlar genellikle *SteamVR* üzerinden çalışırken *Oculus* uygulamaları kendi ekosistemi içerisinde indirilebilir ve oynanabilir.

Yukarıda belirtilmiş olan aygıtlar sanal gerçekliğin bugünkü halini almasına katkı sunmuş, fikir vermiş aygıtlardır. Bu bağlamda tarihsel süreç incelendiğinde bireylerin her zaman, iki boyutlu görüntünün ilerisinde ve gündelik yaşamın pratiklerine ve görsellerine daha yakın uygulamaları kullanmayı hedeflediği görülmektedir.

2.4.1 Sanal gerçeklik gözlüklerinin sınırlılıkları ve geleceğe dair yaklaşımlar.

Sanal gerçeklik gözlükleri bir donanıma ve yazılıma bağlı çalışmaktadır, bir ortamı hesaplar ve onu işleyerek kullanıcıya aktarır. Aynı zamanda bu aygıt giyilebilir teknolojik aygıtlar sınıfındadır. Bu bağlamda sanal gerçeklik gözlüklerinin bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Bu sınırlılıklar ise teknolojik sınırlılıklar, fiziksel sınırlılıklar, psikolojik sınırlılıklar olarak sınıflandırılabilir.

Teknolojik olarak incelendiğinde ilk sınırlılık mevcut görüntü üretme teknolojileridir. Bu teknolojiler fiziksel yaşamdaki görüntü kalitesine benzer bir görüntü kalitesinin sanal gerçeklik gözlüklerinde uygulanmasına henüz müsaade etmemektedir. Bir diğer teknolojik sınırlılık ise mevcut teknoloji kullanıldığında sanal gerçeklik gözlüklerinde bir gecikme oluşmaktadır. Bu gecikme kullanıcının el ve baş hareketlerinin veya iletişime girerken sesinin karşı tarafa gecikerek iletilmesine neden olabilir (Morel vd., 2015, s. 324). Sanal gerçekliğin bir diğer sınırlılığı fiziksel algının değişmesidir. Kullanıcı objeleri, karakterleri gerçek hayattaki tam boyutları ile algılayamayabilir. Bu durum kullanıcının gördüğü görsellerin gerçekçiliğini azaltmaktadır. Bir diğer sınırlılık ise mevcut teknolojide üretilen grafiklerin yetersiz oluşudur. Sanal gerçeklik gözlüklerindeki kalite görüntünün kalitesi ile doğru orantılıdır. Çözünürlüğü yetersiz görüntüler kullanılması kullanıcının deneyimine zarar vermektedir. Çözünürlüğü yüksek görüntüler için ise daha kaliteli gözlükler kullanılmalıdır. Yüksek boyutlu ve yüksek çözünürlüğe sahip görüntülerin ise aktarımında problem oluşabilmektedir. Anlık kesilmeler, gecikmeler ve görüntü kalitesinin düşmesi kullanıcı deneyimini doğrudan etkilemektedir. Zhao (2011, s.117) teknolojik anlamdaki sınırlılıkların modelleme konusunda da ortaya çıktığını belirtmiştir. Özellikle katı modellemelerde problem olmuyorken sıvıların modellemesi ve akışkanların dijital ortama uyarlanması daha zordur. Bu durumda ise kullanıcı ortamın gerçek olmadığı hissiyatına kapılabilmektedir.

Sanal gerçeklik gözlükleri giyilebilir aygıtlardır. Bu nedenle aygıtın fiziksel sınırlılıkları da bulunmaktadır. Bu sınırlılıklardan ilki aygıtların genellikle büyük olarak üretilmesidir. Bu aygıtların yapısındaki büyüklük kullanıcı deneyiminde birtakım rahatsızlıklara yol açmaktadır. Kullanıcıların uzun süre bu aygıtları takması sonucunda bel ve boyun ağrıları oluşabilmektedir (Penumudi vd., 2020). Bu anlamda daha hafif olan sanal

gerçeklik gözlükleri kullanıcılar tarafından daha rahat kullanılabilmekte ve bir rahatsızlık oluşturmamaktadır (Chen ve Wu, 2022, s. 833). Bunun dışında fiziksel olarak gözlük kısmında bir terleme ve buğulanma problemi de mevcuttur. Bu durum da sanal gerçeklik gözlüğünü çıkartmak silmek veya temizlemek ve sonrasında tekrar takmak gerekmektedir. Bunlar gerçekleştirilirken ise gözlük çıkartılıp belirli bir zaman geçmekte ve kullanıcının tekrardan sanal ortama uyum sağlaması zorlaşmaktadır. Bu sadece sanal ortama uyumu değil aynı zamanda yorgunluk etkisinin de oluşmasına neden olmaktadır. Gallagher, Caldwell ve Albery, (2008) sanal gerçeklik gözlüklerinin uzun süre kullanılmasının yorgunluk artışını da beraberinde getirdiğini belirtmiştir. Bu durum ise kullanıcının pozisyonu, sanal gerçeklik gözlüğünün ağırlık dağılımı ve gözlük ile geçirilen süre sonrası değişkenlik gösterebilmektedir. Fiziksel anlamda bir diğer problem ise sanal gerçekliğin kullanımı için geniş alanlara ihtiyaç duyulmasıdır. Kullanıcısını bulunduğu fiziksel ortamdan tamamen soyutladığı için dar alanlarda kullanımı zor olan bu gözlükler geniş odalarda daha rahat kullanılabilirlerdir.

Psikolojik anlamda da sanal gerçekliğin kullanılmasında bazı sınırlılıklar oluşmaktadır. Özellikle psikolojik rahatsızlığı olan kullanıcıların sanal gerçeklik gözlüklerine aşırı bağımlı hale gelmesi ve gerçek ile sanal arasındaki farkı anlayamama tehlikesi bulunmaktadır (Park vd., 2019, s.6). Bir başka araştırma sanal gerçeklik gözlüklerindeki oyunların doğru bir şekilde yönetilmediği durumlarda olumsuz duygusal deneyimler ortaya çıkarabileceğini belirtmiştir. Bunun sebebi ise immersion (sürükleyicilik) etkisinin kuvvetli olmasıdır. Kullanıcılar daha yüksek bir bağlılık gerçekleştirdikleri için oyunda var olan olumsuz bir duruma inanma seviyeleri de artar ve bu durum kullanıcıların duygusal anlamda zarar görmesine yol açabilir (Lavoie vd., 2019, s.76). Sanal gerçeklik gözlüklerinin bir diğer etkisi ise Travma Sonrası Stres Bozukluğu (TSSB) hastalığına yol açmasıdır. Bu daha çok bir hipotez olarak yaklaşılacak bir konudur ve kişi sanal gerçeklik deneyimini gerçeklik ile kıyaslayamazsa ve deneyimi gönüllü olarak sonlandıramazsa bu durumda bir TSSB yaşama olasılığı söz konusu olabilmektedir (Kenwright, 2018, s.24). Agresiflikte araştırmalar sonucu bildirilen bir psikolojik etkidir. Calvert ve Tan (1994, s.136) sanal gerçeklikte agresif duygular üretildiğini ve özellikle erkek bireylerin kadınlara göre agresifliği daha fazla ürettiğini ifade etmiştir.

Sanal gerçekliğin sınırlılıklarının dışında geleceğine dair yaklaşımlar da söz konusudur. Son dönemde sanal gerçeklik gözlükleri ile ilgili yaklaşımlar incelendiğinde hem uygulama hem akademik anlamda bu teknolojiye yoğun bir ilgi olduğu görülmektedir (http-4). Bu yoğun ilginin altında yatan nedenlerden biri enformasyonun yoğunluğudur. Kullanıcısına enformasyonel anlamda yoğun bir bilgi akışı sağlayarak onun deneyimini güçlendirebilen bir yapı olması sanal gerçeklik uygulamalarını değerli kılmaktadır. Buna ek olarak sanattan tıbbi bilimlere, spordan askeriye kadar yaygın bir kullanım özelliğinin olması da farklı alanlardan bireylerin sanal gerçeklik uygulamalarına yakınlaşmasına neden olmaktadır. Birçok sektör sanal gerçeklik uygulamalarını kendi alanlarına uyarlamaktadır. Örneğin; tıp alanında sanal gerçeklik uygulamaları ameliyat simülasyonları için kullanılabilir. Gerçeğe yakın modellemeler ile doktorlara bir ameliyathane ortamında risksiz bir şekilde uygulamalarını gerçekleştirme imkânı sağlamaktadır. Buna ek olarak kimi hastalıkların tedavisinde de kullanılabilir. Özellikle birtakım fobilere ve anksiyete bozukluklarına sahip hastaların, korkularını risksiz bir şekilde deneyimlemeleri için kullanılabilirler. Üzümcü vd., (2018, s.111) sanal gerçekliğin bu bağlamda birçok hastalığın çözülmesinde önemli bir rol oynadığını belirtmiştir. Sanal gerçeklik teknolojisinin kullanıldığı bir diğer alan ise gösterim ve eğitim alanlarıdır. Özellikle sunum faaliyetlerinde, müzelerde uzun zamandır kullanılmakta olan bu teknoloji ile kullanıcılarına belirli bir dönemi deneyimleme şansı sunulabilmektedir. Eğitim alanında ise eğitim gören bireylerin sınıf ortamına fiziksel olarak uzak olmaları durumunda, uzaktan eğitim alma imkânı sağlanmaktadır. Sanal ortamlarda öğrenciler zaman veya mekân farkı gözetmeksizin, eğitim ile ilgili materyallere erişebilmektedir. Bununla birlikte erişilmesi zor cihazların da eğitim anlamında deneyimlenebilmesi sağlanmaktadır. Örneğin; yüksek maliyete sahip bir aracın sanal gerçeklik yazılımları ile kodlanması, o aracın sanal gerçeklik ortamında incelenebilmesini sağlamaktadır. Özellikle yüksek masraf gerektiren alanlarda basit bir tasarımla gerçekleştirilebilecek uygulamalar ile öğrencilerin güncel teknolojileri yakalaması ve uygulamalı eğitim gerçekleştirmeleri de mümkün olabilmektedir (Kandemir ve Atmaca Demir, 2020, s.352). Sanal gerçeklik uygulamalarının aktif olarak kullanıldığı bir diğer alan ise sanat alanıdır. Özellikle bu uygulamaların sanal olarak tasarlanmış sergilerde kullanıldığı görülmektedir. 360 derece bir gösterim kapasitesine sahip olan bu aygıtlar ile yeni bir sinema deneyiminin varlığı da söz konusudur. Artık izleyiciler pasif olarak sinema perdesine uzaktan

bakan kimseler değil, doğrudan filmin içinde öznel kamera ile var olan karaktere dönüşmektedirler. Sinemaya yeni bir anlatım dili sağlayan bu durum birçok yönetmen tarafından sanal gerçeklik filmleri üretilerek hayata geçirilmiştir. Sanal gerçeklik gözlüklerinin henüz yaygın bir kullanımı olmadığı için daha çok kısa film veya uzun metraj filmlerin yan ürün (spin-off) gibi kısa sürümlerinin olduğu görülmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde sanal gerçeklik teknolojilerinin birçok alanda kullanıcılarına bir seçenek sunduğu görülmektedir.

Sanal gerçeklik uygulamalarının yayılım gösterdiği alanların fazla olması onun geleceğini şekillendirme bağlamında da önem göstermektedir. Üzerine çok fazla uygulamanın yapılması ile sanal gerçeklik teknolojisinin avantajları ve dezavantajları birden fazla alan için görülebilmektedir. Görüntüleme teknolojilerinin her geçen gün gelişmesi ve gerçekleşen yeni buluşlar sanal gerçeklik gözlüklerini kullanarak gerçek dünyanın bir benzerini oluşturmayı kolaylaştırmaktadır. Özellikle görüntüleme teknolojisi bağlamında henüz çok ilerlenmemiş olsa da bir takım yeni gelişmeler sanal gerçekliğin potansiyelini göstermektedir. İsveçli XTAL firmasının üretmiş olduğu aygıt bu bağlamda değerlendirilmektedir. İçerisinde 4K çözünürlüğe sahip ve yüksek yenileme hızına sahip ekran olan bu cihaz ile kullanıcılar fiziksel gerçeklikteki izleme hissiyatına daha yakın bir deneyim elde edebilmektedirler. Özellikle askeri eğitim anlamında kullanılmakta olan bu aygıtlar, bireylerin gerçek bir ortamda karşılaşmış olduğu deneyimin birebir kopyasını sunmayı vaat etmektedirler. İçerisinde barındırmış olduğu sensör teknolojileri ise kullanıcıların hareketlerini, fiziksel dünyadan sanal dünyaya aktarmalarını sağlayarak onların deneyimlerini güçlendirmektedirler. Sanal gerçeklik teknolojilerinin en belirgin özelliği sürükleyici (immersion) bir deneyime sahip olmasıdır. Bu sürükleyicilik görüntüleme teknolojilerinin gelişmesi ile her geçen gün artmakta ve kullanıcının sanal gerçeklikten aldığı hazzı etkilemektedir.

Birçok büyük teknoloji firmasının sanal gerçeklikte yer almaya çalışma çabalarının son dönemde hız kazandığı görülmektedir. Apple tarafından piyasaya sürülen Apple Vision Pro aygıtı da bu dönem ürünlerinden biridir. Bu ürün sanal gerçeklik ile arttırılmış gerçekliğin ortasında kalmış hibrid bir cihaz olarak tasarlanmıştır. Gözlüğü takan kullanıcılarına gözün gördüğü gerçekliği kameralar aracılığı ile ekrana yansıtarak sunmakta ancak bu gerçekliğin üzerinde birtakım değişiklikler yapılabilmesine izin veren bir yapıya

sahiptir. Apple’ın ürettiği bu gözlük için Vision OS adında bir işletim sistemi de geliştirdiği görülmektedir. Cihaz ile ilgili olarak sanal gerçeklik araçlarına getirdiği en büyük yenilik ise kullanım kolaylığıdır. Sanal gerçeklik aygıtlarında olan kumanda ile kontrolü kaldırmış bunun yerine akıllı telefonlardaki gibi parmak hareketleri kullanılmaktadır ve kontrol için göz hareketlerinden faydalanmaktadır. Özellikle kullanıcıyı tam olarak bir sanal ortama oturtmayarak onu gerçek hayattaki alanından koparmıyor oluşu ile diğer sanal gerçeklik aygıtlarından sıyrılmaktadır. Benzer olarak Oculus firmasının ürettiği Meta Quest 3 aygıtı da benzer özellikleri barındırmaktadır. Bu durum sanal gerçekliğin geleceğinde fiziksel gerçeklik ile birleştirilmiş (Augmented Reality) veya birlikte kullanılabilen bir teknolojinin oluşacağını göstermektedir. Bu çalışmanın uygulama safhasında kullanılacak olan sanal gerçeklik ortamı BigscreenVR uygulamasının da bir sanal gerçeklik gözlüğü ürettiği görülmektedir. Dünyanın en küçük sanal gerçeklik gözlüğü olarak piyasaya sürülen bu aygıt, masaüstü bir bilgisayara bağlanmadan kullanılmasıyla pratiklik sağlamaktadır ve küçük boyutları ile sanal gerçeklik gözlüklerine dair problemlerini aşabilmektedir.

2.5 Sanal Gerçeklik Gözlüğünün Yeni Medya İlişkisi

Sanal gerçeklik gözlükleri içerisinde barındırdığı yazılım teknolojileri sayesinde kullanıcıya birçok uygulama seçeneği sunmaktadır. Bunlar karşılıklı görüşme, oyun oynama, etkileşimli olarak video izleme gibi aktivitelerdir. Sanal gerçeklik gözlükleri bu işlevleri gerçekleştirirken kullanıcılarını kurgulanmış veya simüle edilmiş farklı bir ortama yerleştirerek, onların etkileşim seviyelerini daha da güçlendirebilir. Özellikle Marshall McLuhan’ın görüşleri temel alındığında sanal gerçeklik gözlüklerinin farklı bir araç olduğunu belirtmek mümkündür. McLuhan, (1967, s.7) “araç iletidir” söylemi ile içerikten çok aracın önemini aktarmaktadır. Bireyler bir medya mesajının algılanmasında içerikten çok o medyanın biçimini önemli görmektedirler. Mesajın ne olduğundan daha çok ne tür bir araçla aktarıldığı önem göstermektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde bugüne dek üretilmiş bütün araçlardan farklı bir konuma yerleşmektedir. Diğer araçlar kullanıcılarına mesajlaşma, konferans, birlikte çalışma, video izleme gibi sanal gerçeklik gözlüklerinin sağladığı imkânları sağlamaktadır ancak bunu gerçekleştirirken onları fiziksel ortamlarından ayrı hissetmelerini sağlayacak bir teknolojiden yoksundurlar. Ancak sanal gerçeklik gözlükleri, bütün bu işlevlere sahip olduğu gibi buna ek olarak kullanıcılarını farklı sanal bir

ortama yerleřtirmektedir. Bu bilgiler ekseninde deęerlendirildięinde bu teknolojinin ierisinde barındırdıęı potansiyel yksektir.

Sanal gereklik gzlkleri bir teknolojik buluş veya bir grntleme teknolojisi olmanın dıřında aynı zamanda bireysel ve toplumsal etkilere neden olabilecek bir aygıttır. Bu baęlamda tktim kltr ve sanal gereklik iliřkisini anlamak gerekir. Tktim toplumunu Baudrillard (1998) sosyal iliřkilerin ve kimliklerin belirleyicisi olarak belirtmiřtir. Bireyler tktim gerekleřtirdike kendilerini ifade edebilir hale gelmektedirler. Bu baęlamda mal ve hizmetlere yklenen simgesel anlamlar ortaya çıkmakta ve bu rnlerin gerek zellikleri daha az baskın hale gelmektedir. Bu simgesel anlamların toplumda nasıl algılandıęı da nemlidir. Tktim toplumu ve sanal gereklik gzlkleri iliřkisine bu bilgiler ıřıęında bakıldıęında sanal dnyalarda karakter tasarımı, mekn tasarımı gibi konular tktim kltr baęlamında incelenebilir. Kullanıcılar karakterlerini tasarlarlarken veya bir ortam tasarlarlarken bunları genellikle dięer kullanıcıların beęenileri iin tasarlar, sanal giysiler satın alır veya dijital ortamda yer alan rnlere sahip olabilirler. Burada gerekleřecek stat genellikle gsterime baęlıdır. Benlik sunumunun sonucunda ortaya ıkacak stat kullanıcının sosyal sanal ortamlardaki durumunda belirleyici bir rol oynayabilmektedir. Bu anlamda bu yeni bir tktici deneyimi ve yeni bir ekonominin ortaya ıkıřı anlamına gelmektedir. Bazı uygulamalarda avatar tasarımlarında farklılařmak isteyen kullanıcıların bir cret demesi gerekmesi, sanal emlakılık faaliyetlerinin ortaya ıkması, markaların bu alanda var olma abaları gibi konular tktim kltrnn sanal gereklik gzlklerinde de kendini hissettirdięini gstermektedir.

Sanal gereklik gzlklerinin gzetim kltr ile iliřkisini anlamak da nemlidir. Verilerin toplanması ve izlenmesi, kullanıcı davranıřlarının analizi, dijital kimlikler ve sosyal normların deęiřimi gibi konuların gzetim kltr baęlamında incelenmesi gerekir. Foucault modern toplumların adeta bir hapishane gibi gzetim altında tutulduęunu syler. Gzetim tek bařına bir kontrol mekanizması deęil aynı zamanda bireylerin kendilerini denetledięi bir biimdir. Bu baęlamda panoptikon kavramı, bireylerin srekli gzetim altında olmasının davranıřlarını nasıl etkiledięi ile ilgili bir kavramdır. Bu bir hapishane modelidir ve bu hapishanede bireyler kendi hareketlerini kontrol altında tutarlar. Bu hapishane modeli ise modern bireyler iin de geerlidir ve kendilerini srekli olarak denetim altında tutarlar. zellikle sanal gereklik gzlklerinin kullanıcının bakıř ynnden fiziksel hareketlerine

kadar birçok veriyi elde edebilmesi kullanıcı hakkında birçok verinin işlenebilmesini sağlar (Foucault 2023).

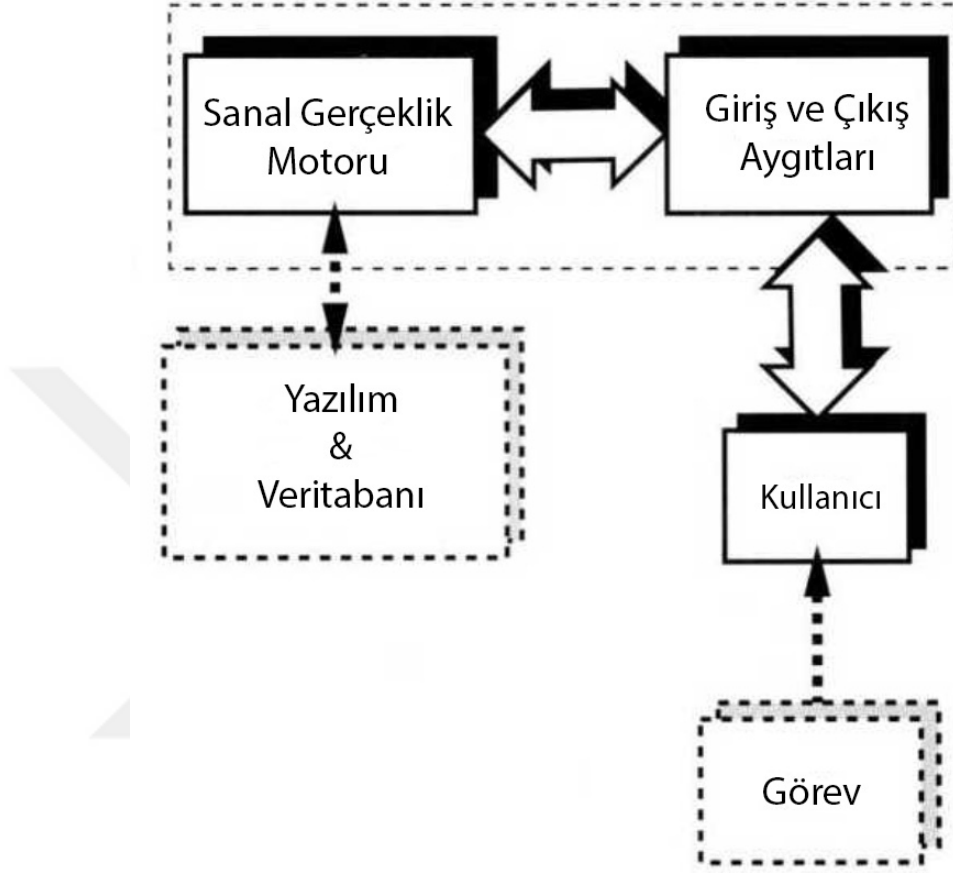
Sanal gerçeklik gözlükleri ve simülasyon kuramı da birbiri ile ilişkilendirilebilir. Simülasyon kuramı Baudrillard tarafından üretilen bir düşünce yapısıdır. Gerçeklik ve temsilleri arasındaki ilişkiyi anlamaya çalışmaktadır. Bu kuram modern toplumlarda gerçekliğin gitgide bulanıklaştığını ve gerçeklik kavramının temsiller yani kopyalar aracılığıyla yeniden üretildiğini belirtir. Bu anlamda gerçekliğin yerine geçen kavramları ifade etmek amacı ile simülakr kavramını kullanır. Simülakr gerçekliği taklit etmenin de ötesine geçerek onun yerini alırlar. Bu anlamda simülakr ile karşılaşan bireyler bunları gerçek gibi algılayarak gerçeklik algısını yitirebilir ve bir hipergerçekliğin içerisinde kendisini bulabilir (Baudrillard, 2008). Bu anlamda simülasyon kuramının odaklandığı durum gerçekliğin yitimi ve yerini alan şeyin gerçeğin anlamını bozmasıdır. Sanal gerçeklik gözlüklerindeki uygulamaların da Baudrillard'ın bu yaklaşımının bir temsili olduğu görülebilir. Bu anlamda bireylere hiper gerçek bir ortam oluşturan bu sanal ortamlar ile birlikte gerçek dünyadaki nesnenin bir kopyası veya bir deneyimin kopyası oluşturulur. Sanal gerçeklik ortamlarında kimi zaman bireyler gerçeklik ile olan ilişkisini kurmakta zorlanabilir veya gerçeklik algısını yitirebilir. Bu durum kullanıcıya sunulan girdiler (titreme, dokunma, görme, işitme) ile doğru orantılıdır ve bu girdilerin kalitesi arttıkça kullanıcı gerçeklik algısını yitirmeye daha fazla yaklaşabilir. Bu durum bireylerin gerçek dünyadan uzaklaşmasına daha fazla bu ortamlarda bulunmasına yol açabilir ve yapay ortamları yaşamlarının temel unsurları haline getirebilirler. Buda sanal gerçeklik gözlüklerini kullanan bireylerin gerçeklikten uzak kişiler haline gelmesine yol açabilir. Normal şartlarda bir izleyici veya gözlemci olan kullanıcı artık imgeye dahil olabilir (Baudrillard, 1995, s.92). Bu bağlamda bireyin imgeye girmesi artık bir izleyici veya gözlemleyici değil doğrudan imgelerin ve simülasyonun bir parçası olan kişi haline dönüşmesini sağlar. Bu gerçeklikten kopuş beraberinde toplumsal bir yabancılaşmayı doğurabilir. Bireylerin gerçek bağlar kurmak yerine sanal bir dünyada etkileşime girmesi iletişimin samimiyet ve doğallık tarafının yok olmasına neden olabilmektedir.

Sanal gerçeklik gözlüklerinin toplumsal anlamda incelendiğinde bir diğer karşılaşılabilecek sorun ise bu aygıtların toplumsallaşma veya bireyselleşme bağlamında incelenmesidir. Sanal gerçeklik gözlükleri bireysel olarak kullanılan ve çoğul bir kullanıma

müsaade etmeyen araçlardır. Ancak burada tezat bir durum söz konusudur. Bu aygıtlar bireysel olarak kullanılsa da kullanıcıların girdiği ortamlar genellikle sosyal sanal ortamlardır. Bu anlamda sanal gerçeklik gözlüklerinin toplumsallaşmayı mı yoksa bireyselleşmeyi mi sağladığı tam anlamı ile bir muammadır. Bu anlamda Meer vd., (2023) sanal gerçekliğin birlikte çalışma ve iş birliği yönünden kuvvetli olduğunu ve kullanıcıların bu aygıtları bu bağlamda kullandıklarında genellikle memnun olduklarını belirtmiştir. Benzer olarak ileri yaşlı yetişkinler arasında sosyal etkileşimi geliştirmek amacı ile sanal gerçeklik gözlüklerinin kullanımı konusunu araştırdıkları çalışma da Kalantari vd., (2023) sosyal sanal ortamlara verilen tepkilerin oldukça olumlu olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların çoğunluğunun gelecekte sanal gerçeklik gözlüğü uygulamaları içerisinde arkadaşlıklar kurmak istediklerini belirtmişler ve özellikle yaşlıların sosyalleşmesi bağlamında sanal gerçeklik gözlüğünün önemini vurgulamışlardır. Bu anlamda sanal gerçeklik gözlükleri her ne kadar bireysel olarak kullanılan aygıtlar olsa da içerdiği donanım ve yazılım sayesinde kullanıcılara diğer kullanıcılarla birlikte çalışma, oyun oynama, görüşme gibi olanaklar sunmaktadır. Buda sanal gerçeklik gözlüklerini toplumsallaşma anlamında itici bir güç haline getirmektedir.

2.6 Sanal Gerçeklik Gözlüklerinin Mevcut Durumu

Sanal gerçeklik teknolojileri İngilizce literatürde HMD (Head Mounted Display) olarak kullanılmaktadır. Türkçe olarak kafaya monte edilen ekran olarak düşünülmektedir ancak genel kullanımı sanal gerçeklik gözlüğüdür. Sanal gerçeklik gözlükleri temelde kullanıcılarında etkileyici bir deneyim sağlamayı hedeflemektedir. Teknik olarak incelendiğinde bir başlık ve içerisine yerleştirilmiş lens sisteminden meydana gelen bu gözlüklerde öncelikli amaç kullanıcının görme duyusunu harekete geçirmektir. Görme duyusunun yanında duyma duyusu da sanal gerçeklikte temel olarak hedeflenen duyular arasındadır. Geliştirilen teknik olanaklar ile kullanıcıya dokunma duyusunu aktaran sanal gerçeklik ekipmanı da üretilmektedir. Sanal gerçeklik teknolojileri temelde kullanıcılarından gelen giriş bilgisini anında çözerek ona bir yanıt aktaran aygıtlardır. Burdea ve Coiffet, (2003) sanal gerçeklik gözlüklerinin beş temel bileşeni olduğunu belirtmişlerdir. Bu bileşenler sanal gerçeklik motoru, yazılım & veri tabanı, giriş çıkış aygıtları, kullanıcı ve görevdir.

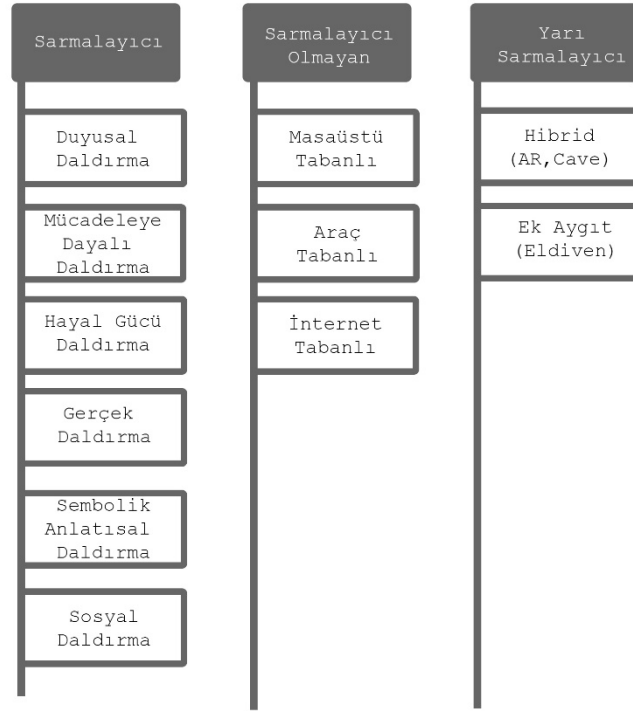


Şekil 2.2. Sanal gerçekliğin beş klasik bileşeni (Burdea ve Coiffet,2003)

Şekilde belirtilen unsurlardan giriş aygıtları takip cihazları, eldivenler veya mikrofonlar gibi aygıtları, çıkış aygıtları ise robotik kollar veya ekranlar gibi çıkış cihazlarını temsil etmektedir. Genel olarak şema incelendiğinde gelen bir görev kullanıcı tarafından giriş aygıtları ile sanal gerçeklik aygıtına iletilir. Sanal gerçeklik aygıtı ise içerisinde barındırdığı yazılım motoru ve veri tabanında yer alan bilgiler ile kullanıcıdan gelen görevi gerçekleştirir.

Tacgin (2020, s.19)., Cipresso vd., (2018, s.2) sanal gerçeklik gözlüğü türleri ile ilgili kesin bir ayırım gerçekleştirilemediğini belirtmiştir. Ancak görüş birliğinin sağlandığı nokta üç ana tür olduğu yönündedir bunlar sarmalayıcı (immersive) ve sarmalayıcı olmayan (non immersive) ve yarı sarmalayıcı (half-immersive) gözlüklerdir.

Şekil 2.3.
türleri.
(2013)., Ermi
(2005)., El
(2001)., El
(2002)'den
(2020, s.20)



*Sanal gerçeklik
Bamodu ve Ye
ve Mayra
Mahmoud
Araby
aktaran Tacgin,*

Sürükleyici sanal gerçeklik gözlükleri kullanıcının sanal ortamda tamamen immersiyon halinde olduğu ve sanal dünyanın dışındaki etkilere karşı korunmuş olduğu durumu ifade etmektedir (Mils ve Noyes, 1999).

Sürükleyici olmayan sanal gerçeklik aygıtları gündelik yaşam içerisinde kullanılmaktadır ve bilgisayar tarafından oluşturulmuştur. Kullanıcının fiziksel ortamının farkında olmasını ve kontrolü elinde tutmasını sağlamaktadır. Bu aygıtlar bir oyun konsolu veya bir bilgisayar olabilir ve klavye, oyun kolu veya bir fare gibi denetleyici bir giriş aygıtına sahiptir. Yarı-sürükleyici sanal gerçeklik aygıtları kullanıcılarına kısmen bir deneyim sağlarlar. Kullanıcılarına dijital görüntüye odaklandıkları süre boyunca farklı bir gerçeklikte oldukları algısını üretmeye devam eden aynı zamanda kullanıcıların fiziksel çevrelerine bağlı kalmalarına izin veren aygıtlardır. Benzer şekilde üretilmiş simülasyon

aygıtları, üç boyut teknolojisine dayalı görüntüleme cihazları yarı-sürükleyici sanal gerçeklik aygıtlarına örneklerdendir. Sürükleyici sanal gerçeklik aygıtları ise bir HMD cihazı gerektiren aygıtlardır. Kullanıcılarına görsel ve işitsel bir ortam sağlamak ve onu fiziksel ortamdan ayırıştırarak tamamen sürükleyici bir gerçekliğin içerisinde yer almalarını sağlamaktadır. Bu aygıtlar ise başa takılan aygıt (HMD) aygıtına ihtiyaç duymakta ve böylece kullanıcıya geniş bir görüş alanı sağlamaktadır. Alqahtani, Daghestani ve Ibrahim (2017, s.82) bu aygıtların kendi içlerinde birtakım farklılıklar barındırdıklarını belirtmiştir. Bu farklılıklar ele alındıktan sonra bir sınıflandırma gerçekleştirildiğinde sanal gerçeklik gözlüklerinin üç farklı şekilde çalıştığı görülmektedir. Bunlar;

- 1- Bilgisayar destekli sanal gerçeklik gözlükleri
- 2- Bağımsız çalışabilen sanal gerçeklik gözlükleri
- 3- Mobil aygıtlara uyumlu sanal gerçeklik gözlükleridir.

Bilgisayar destekli sanal gerçeklik gözlükleri, bir bilgisayar yardımı ile çalışabilen aygıtlardır. Bilgisayara takılan bir ikincil bir ekran gibi çalışmaktadırlar. Bilgisayar destekli sanal gerçeklik cihazlarının birtakım avantajları ve dezavantajları bulunmaktadır. Bu gözlükler özellikle yüksek performans içermesi bakımından kullanışlılığı yüksek aygıtlardır. Yüksek performans üretebilmesinin nedeni ise bağlı bulunduğu bilgisayarın görüntü işlemcisinden aldığı güç sayesinde daha karmaşık grafikleri üretebilmesidir. Buna bağlı olarak güçlerini de içerisindeki bataryadan değil kablo aracılığı ile bilgisayar üzerinden sağladıkları için, uzun ve kesintisiz bir deneyimi kullanıcılarına sağlayabilmektedirler. Bu aygıtların diğer aygıtlara kıyasla ayrıldığı noktalardan bir tanesi sensörlerin varlığıdır. Sensörler kullanıcıya belirli bir alan içerisinde hareket etme ve bu hareketin varlığının aygıt tarafından algılanabilmesini sağlayan yardımcı araçlardır. Bilgisayar destekli sanal gerçeklik aygıtları performans veya kullanım süresi bakımından diğer aygıtlara göre daha gelişmiştir ancak bu aygıtlarda kablonun varlığı kullanıcının hareketlerini kısıtlamakta ve onun sanal dünya ile olan etkileşimini zorlaştırmaktadır. Buna bağlı olarak bir ortamda bağımsız çalışmıyor olması ve bilgisayara gereksinim duyması farklı konumlarda kullanılmasını zorlaştıran etmenlerdendir.

Bağımsız çalışabilen sanal gerçeklik gözlükleri içerlerinde bir işletim sistemi bulunan aygıtlardır. Bu aygıtlar bir bilgisayara ihtiyaç duymadan çalışabilmektedir. Güçlerini içerlerinde bulunan bataryalardan sağlamaktadırlar. Kablo ile bir bağlantı gerektirmeden

kullanılabilirler. Bu özellikler bağlamında incelendiğinde avantajları; kablo olmaksızın kullanılabilir olmaları ve kullanıcıya farklı ortamlarda deneyimleme imkânı sağlayabilmesidir. Bilgisayara ve sensörlere bağımlı olmayan yapıları nedeni ile daha kolay kurulabilir ve hızlı bir şekilde kullanılabilir. Ancak bu aygıtların birtakım dezavantajları bulunmaktadır. Özellikle üzerindeki batarya ile çalışıyor olması nedeni ile kullanım süresi batarya teknolojisine bağlı olarak, bilgisayara bağlı çalışan sanal gerçeklik gözlüklerine göre kısadır. Bu dezavantajın haricinde, işlemci ve görüntü işleme donanımlarının bir bilgisayar kadar güçlü olmaması nedeni ile görüntü işleme kapasiteleri daha düşüktür bu durum görüntü kalitesi bağlamında daha düşük sonuçların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Ancak son dönemde üretilen ve bağımsız kullanılabilen sanal gerçeklik gözlüklerinde görüntü kalitelerinin artırıldığı görülmektedir.

Mobil aygıtlarla uyumlu sanal gerçeklik gözlükleri, diğer aygıtların daha ilkel hali olarak düşünülebilir. Bu aygıtlarda telefondaki görüntüleme teknolojisi (ekran) yardımı ile bir izleme gerçekleştirilmektedir. Aygıtta kullanılan lens teknolojisi sayesinde kullanıcı görüntü kalitesi düşüğe olsa bir çevresel deneyim yaşayabilmektedir.

Son dönemde gerçekleştirilen teknik buluşlar ile sanal gerçeklik kavramı sadece bir görüntüleme ortamı olmaktan çıkarak farklı bir alana dönüşmektedir. Kullanıcıların sadece izleme gerçekleştirebildiği değil hareketlerini de aktaran aygıtların geliştirildiği görülmektedir. Bu tip aygıtlarda kullanıcı bir platformun üzerinde belinden bağlı olacak şekilde ayakta durmaktadır. Özellikle bilgisayar destekli cihazlar ile kullanılan bu platform kullanıcının ayakları ile gerçekleştirdiği yürüme ve koşma bilgilerini sanal gerçekliğe ileterek onun bu deneyimi sadece durağan değil hareketli bir şekilde yaşamasını sağlamaktadır. Kullanıcının özel bir ayakkabı giyerek kullanması gereken bu aygıtlar henüz hem maliyet hem de ergonomik sebeplerden dolayı tez çalışmasının yapıldığı 2024 yılı itibari ile yaygın olarak kullanılamamaktadır.



Görsel 2.4. *Virtuix Omni Aygıtı* (<http-5>).

Sanal gerçeklik dünyasındaki gelişmeler incelendiğinde artık dokunma davranışının da yavaş yavaş bu aygıtlarla sağlanmasına yönelik çalışmaların olduğu görülmektedir. Normal şartlarda kullanıcılar sanal dünya ile etkileşimlerinde kumandalar kullanmaktadır. Dokunma davranışının geliştirilebilmesi için ise eldiven şeklinde bir girdi aracı kullanılmaktadır. “Haptic Gloves” (Dokunsal Eldiven) adı verilen bu eldivenlerde yer alan sensörler sayesinde kullanıcılara dokunma davranışları ile ilgili bir geri bildirim sağlanmaktadır. Bu sayede kullanıcılar sanal ortamdaki nesnelere gerçekten dokunuyormuş hissi ile karşılaşmaktadırlar.



Görsel 2.5. *Dokunsal Eldiven Tasarımı*(<http-6>).

2.6.1 Sanal gerçekliğe bağlı metaverse kavramı

Metaverse kavramı son dönemlerde çokça fazla kullanılmaktadır. Google aramalarında dahi metaverse kavramının özellikle 2021 yılından sonra popüler olduğu görülmektedir. Temelde en bilinen kullanımı ile sanal bir gerçeklik aygıtı ile kullanılabilen sanal bir dünya olarak tanımlanabilecek bu kavram için bu tanım yetersiz gelmektedir. Kavram ilk olarak Neal Stephenson'un 1992 yılında yayımlanan romanı Snow Crash içerisinde kullanılmıştır (Dionisio, Burns ve Gilbert, 2013, s.4). Stephenson'un bu kullanımı günümüz kullanımına benzer bir özellikte alt evren veya evren ötesi gibi bir anlama gelmektedir. Bu evrende meta insanlara ait avatarlar bulunmaktadır ve bu avatarlar bilgisayar yazılımları tarafından gerçekleştirilen görsel-işitsel özelliğe sahip dijital bedenlerdir. Tanımlamaya baktığımızda bugün metaverse evreni denilen kavrama birebir uygunluk gösterdiği görülebilmektedir. Ancak bu kavram ile ilgili farklı yaklaşımlar da bulunmaktadır. Prite, Lacasa ve Borda (2022, s.1) metaverse kavramının insan-bilgisayar etkileşiminin her türünün gerçekleştirilebildiği içerisinde arttırılmış gerçeklik, ayna dünya, sanal dünya ve yaşam günlüğünü barındıran temelde bir arayüz tasarımı olduğunu belirtmişlerdir. Henüz sadece eğlence endüstrisi bağlamında değerlendirilen bu kavramın iş, eğitim, sağlık gibi

alanlara henüz bir uyarlamasının olmadığını belirtmişlerdir. Mystakidis'e (2022, s.486) göre ise metaverse post-reality (gerçeklik ötesi) bir evrendir. French, Risius ve Shim (2020) ise metaverse kavramının çalışma, ticaret ve sosyalleşme alanlarına yeni bir paradigma getirdiğini belirtmektedir. Bu paradigma ile hibrit çalışma, sanat anlamında NFT veya ticaret olarak kripto paralar sosyalleşme anlamında ise etkileyici gerçeklik gibi kavramlar hayatın akışı içerisine dahil olmaktadır. Metaverse kavramı başlı başına bir evreni tanımlamakta olsa da içerisinde yer alacak kavramların bireylerin günlük hayatında yer tuttuğunu belirtmek mümkündür. Sosyal medyadaki artırılmış gerçeklik filtreleri, kripto para dünyası, yapay zekâ gibi olanaklar aslında metaverse evreninin içerisindeki yeniliklerdir ancak mevcut durumda bu yapıların parça parça olduğu görülmektedir. Bu tarz yapıların metaverse evreninin inşa edilmesinde birtakım denemeler olduğu görülmektedir. Bu bağlamda metaverse içerisinde bireylerin hayatını tamamen etkileyebilecek bir potansiyel barındırmaktadır. Bu potansiyelin temelinde ise sanal gerçeklik gözlükleri yatmaktadır. Bu bağlamda sanal gerçeklik gözlükleri ve metaverse birbirinden ayrı düşünülemeyecek yapılardır. Castells Enformasyon çağında süreçlerin giderek ağlar tarafından örüldüğünü ve bu ağların toplumların yeni sosyal şeklini oluşturduğunu belirtmiştir (Castells, 2008, s.621). Metaverse Castells'in belirttiği gibi toplumun geldiği dijitalleşme sonucunda ortaya çıkan bir yapıdır ve bu yapı günümüz teknolojilerinin getirdiği yenilikler arasında en fazla potansiyele sahip olan gelişmelerden bir tanesidir.

Metaverse kavramı için geliştirilen eleştirel bakış açıları da mevcuttur. Benjamins, Vinuela ve Alonso (2023) metaverse ile ilgili sorunları doğrudan ve dolaylı zorluklar olarak ikiye ayırmıştır. Doğrudan zorluklar arasında önyargı, ayrımcılık, gizlilik, güvenlik, karbon ayak izi gibi problemlerdir. Bu problemlerin ise çözüm yollarını şirketler tarafından ve devlet tarafından üretilecek çözümler bağlamında iki farklı bakış açısı ile incelemektedir. Dolaylı zorluklar ise metaverse kavramının kullanılması ve bir süre geçmesi ardından beliren problemlerdir. Bunlar arasında ise toplumda kutuplaşmanın artması, teknoloji bağımlılığı, genç nesilde kaygı bozukluğu ve fiziksel hastalıklar bulunmaktadır. Bu yaklaşım metaverse kavramının problemleri anlamak ve masum bir kavram olmadığını gösterir. Anderson ve Rainie (2022) metaverse 'ün geleceği hakkında gerçekleştirdikleri araştırmada 600'den fazla teknoloji uzmanının görüşüne başvurmuştur. Bu araştırma sonucunda farklı görüşler ortaya çıkmıştır. Metaverse kavramına kimi uzmanlar iyimser bir bakış açısı ile yaklaşırken

diğer grup ise şüpheli bir bakış açısı ile yaklaşmaktadır. Özellikle metaverse konusunda etik kaygıların belirtildiği araştırmada mevcut internetin hatalarının tekrarlanmaması ve kamu yararına çalışacak bir yapının gerçekleştirilmesi gerektiğini belirtmişlerdir. Aynı hataların tekrar edilmesi noktasında ise dijital eşitsizlik, gizlilik ve özellikle kullanıcı güvenliği bağlamında birçok problemin doğacağı belirtilmiştir.

Halk dilinde çok fazla kullanılan bu kavram teknik olarak temelde web 3.0 ile yakından ilgilidir. Web 3.0 ise internetin geleceği ile ilgili bir kavramdır. Kullanıcıların birbirleri arasında doğrudan veri transferi gerçekleştirebildiği, merkeziyetsiz ve kullanıcıların katılımı ile ortaya çıkan bir yapıdır. Kullanıcılarına ise internet ortamında farklı merkezler tarafından kontrol edilmeme şansını sunmaktadır. Bu bağlamda kullanıcıların gizliliğine önem vererek onların internet yaşamlarını daha güvenilir hale getirmeyi taahhüt eder. Ejeke, (2022) Web 3.0'ın temel olarak dört karakteristik özellik taşıdığını belirtmektedir. Bunlar ise açıklık, güvenilirlik, izinsizlik, merkeziyetsizliktir. Açıklık kullanıcılara açık kaynak kodlamaları vaat eder. Kullanıcı için her şey tamamen şeffaftır ve erişim bilgileri her zaman açıktır. Güvenilirlik ise web 3.0 için bir diğer karakteristik özelliktir. Ağ, kullanıcıların açık ve özel olarak iletişim kurmasına izin vermektedir. Bir aracıya ihtiyaç duymadan kurulan bu bağlantı nedeni ile kullanıcılar bir takım güvenilir verilere maruz kalabilmektedir. Web 2.0 teknolojisinde kullanıcılar internet bağlantıları gerçekleştirmek için bir aracı firmaya ihtiyaç duyarlar ve bu firmalar kullanıcıların güvenliğini taahhüt etmektedir ancak web 3.0 merkeziyetsiz olması sebebi ile bu güvenlik açığı mevcuttur. Web 3.0 için bir diğer tanımlayıcı kavram ise izinsizlik durumudur. Kullanıcılar bir ağa veya ortama bağlanmak için izin almadan doğrudan veri akışına dahil olabilirler. Teknolojinin son özelliği ise her yerde olmasıdır. Web 3.0 kullanıcıdan kullanıcıya bir internet yapısı anlamına gelmektedir. Bu bağlamda kullanıcıların etrafında onları paylaşım zincirine sokabilecek bir veya birden fazla ağ olması internete bağlanabilmeleri için yeterlidir. Davis, (2021, s.57) benzer olarak web 3.0'ın en önemli özelliğinin merkeziyetsiz bir yapısının olması olduğunu belirtir. Kullanıcıların bir merkeze bağlı olmamaları ise, internet ortamında bireylerin kendilerini daha rahat ve doğru ifade edebilmelerinin önünü açacağını belirtmektedir. Stock, (2022) ise web 3.0 mantığının henüz dijital para ortamlarında kullanıldığını ancak pratikte internet ortamına uygulanmasının bir süreç olarak uzun süreceğini belirtmektedir. Bu bağlamda web 3.0 teoride kullanıcılarına

birçok yeniliği vaat eden ancak henüz sadece kısıtlı alanlarda kullanımı desteklenen bir internet teknolojisidir. Ancak önemi bağlamında incelendiğinde metaverse, sanal paralar gibi yapılarla yakın ilişkiye sahip olması web 3.0'ın önem verilmesi gereken bir konu olduğunu göstermektedir.

Bu tez çalışmasında da BigScreen VR uygulamasının kullanılacağı belirtilmiştir. Bu uygulama metaverse evreninde sosyal alan temsili olarak karşımıza çıkmaktadır. Uygulamanın içerisinde avatar olarak bilinen kişiyi temsil eden bir kimlik oluşturabilmektedir ancak bilgisayar teknolojilerinin daha hızlı işlem kapasitesine sahip olmaları ve daha güçlü yapay zekâ programlarının ortaya çıkması ile gerçekleştirilecek olan meta-human ¹ kavramı ile bireylerin kendilerinin birebir kopyalarının sinema salonunda sanal olarak varlığının olacağını söylemek mümkündür. Ağız ve yüz hareketlerinin gerçekleştirilebilir hale gelmesi ve bunun farklı kullanıcılara yansıtılması ile sanal gerçeklik evreninin kullanıcılar için daha kullanılabilir olması mümkün gözükmektedir. Bu durum basit bir üç boyutlu tasarıma göre farklılık göstermektedir. Bir modelleme sanatçısı dışında herhangi bir kullanıcının meta human oluşturabilmesi ona hareket verebilmesi en büyük farklılık olarak göze çarpmaktadır.



Görsel 2.6. Meta-Human örneği (<http-7>).

¹ Epic games tarafından üretilen ve gerçekçi dijital insan geliştirme programı.

Metaverse evreni ile ilgili çalışmalar hızlı bir şekilde devam etmektedir. Özellikle Facebook firmasının bu alana özel bir ilgi duyması sebebi ile fazlaca popülerlik kazanan bu kavram sektörel anlamda birtakım değişikliklere neden olmaktadır. Facebook, Instagram, WhatsApp, Oculus VR gibi uygulamaların Meta firması çatısı altında birleşmesi bu durumun bir göstergesidir. Facebook firmasının kurucusu Mark Zuckerberg tarafından tanıtımı gerçekleştirilen bu firma metaverse evreni ile ilgili çalışmalara yoğunlaşmaktadır ve sosyalleşmenin yeni bir türünün sanal kimliklerle ve sanal gerçeklik gözlükleri ile gerçekleştirileceği konusunda çalışmalar yürütmektedir. Tanıtım videolarında² Zuckerberg tarafından gerçekleştirilen toplantıda şirket çalışanlarının bu toplantıyı metaverse evreni üzerinden gerçekleştirmeleri en dikkat çekici sektörel değişikliklerden biri olarak görülebilir. Bunun dışında meta firmasının sanal kimliklerin giyebilmesi için kıyafetler tasarlayıp bunları pazarlaması da yeni pazar alanlarının metaverse ile birlikte oluşacağını göstermektedir. Zuckerberg tarafından gerçekleştirilen farklı bir tanıtım videosunda ise kendisinin dokunsal eldivenleri kullandığı görülmektedir. Bu eldivenler kullanıcılara dokunsal olarak bir geribildirim sağlayarak el ve kol hareketlerinin sanal evrene aktarılmasına izin vermektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde çalışmaların artarak sürüyor olması, bireylerin kendi üretimlerini bu alana aktarabilmeleri, dokunsallığın sanal evrene aktarılabilir hale gelmesi gibi gelişmeler bu alanın kullanıcılar için daha talep edilir hale gelme potansiyelini arttıran gelişmelerdir.

2.6.2 Sanal gerçekliğin potansiyel problemleri

Sanal gerçeklik teknolojisinde kullanıcıya tamamen içerisinde hissedebileceği ve ortamdaki yüksekliği, genişliği ve derinliği kavrayabileceği bir deneyim sağlanır. Bu deneyim ise kullanıcıların daha önce maruz kalmadığı bir etki oluşturmaktadır. Kaleci, Tepe ve Tüzün (2017, s.684) sanal gerçeklik teknolojilerinde kullanıcı görüşleri ile gerçekleştirdikleri çalışmada kullanıcıların bu aygıtları benimsediklerini ve bugüne değin karşılaşmadıkları bir görüntüleme teknolojisi olduğunu belirtmişlerdir. Boas'ta (2013) sanal gerçeklik teknolojilerinin insan bilgisayar iletişimini değiştirebileceğini ve bugüne dek

² https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8&ab_channel=Meta

üretilmiş en yüksek potansiyele sahip araç olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde sanal gerçeklik gözlüğü teknolojisi kullanıcılar için yüksek bir potansiyeli içerisinde barındırmaktadır. Ancak sanal gerçeklik gözlüklerinin birtakım problemleri bulunmaktadır. Bu problemler ise kullanıcıların sanal gerçeklik gözlüğü deneyimlerini negatif olarak etkilemektedir. Bu problemler kullanıcılarda geçici rahatsızlıklar olarak belirmektedir.

Sanal gerçekliğin bilinen ve henüz tam olarak düzeltilememiş en önemli sorunlarından biri halk arasında araç tutması olarak bilinen durumdur. Özellikle simülatör eğitimlerinde çokça karşılaşılan bu problem kullanıcılarda mide bulantısına neden olabilmektedir. Reagan (1995, s.28) kullanıcılarda sanal gerçeklik kullanımına bağlı araç tutması durumunu sıklıkla rastlanılan bir komplikasyon olduğunu belirtmektedir. Sharples vd., (2008, s.63-68) 71 kullanıcı ile gerçekleştirdikleri deneyde kullanıcıların araç tutması problemini raporladıklarını belirtmişlerdir. Ancak bu durumun ortama bağlı olduğunun da altı çizilmiştir. Ortamın aydınlık veya karanlık olması kullanıcıların bu problemle karşılaşma ihtimalini arttırmaktadır. Özellikle aydınlık ortamda teste tabi tutulan kullanıcılarda daha az problem ile karşılaşıldığı belirtilmiştir. Buna bağlı olarak kullanılan sanal gerçeklik aygıtının da araç tutması probleminin ortaya çıkmasında etkili olduğu belirtilmiştir. Sanal gerçeklik gözlüklerinde yaşanan bu durum her kullanıcı için geçerli değildir ve birtakım değişkenlere bağlıdır. Özellikle görüntüleme tekniklerinin teknolojisinde yaşanan değişimler kullanıcıların daha uzun süre sanal gerçeklik gözlüklerini kullanabilmesini sağlamaktadır.

Sanal gerçeklik gözlüğü kullanıcıları tarafından raporlanan bir diğer problem baş dönmesi problemidir. Özellikle sanal gerçeklik gözlüklerinin uzun süre kullanılmasına bağlı olarak bazı kullanıcılarda baş dönmesi gerçekleştiği belirtilmiştir. Bu durum kullanıcının sabit ortamda hareketsiz kalması ancak avatarının hareket etmesi ile sıklıkla ortaya çıkan bir durumdur. Park ve Lee'nin (2020, s. 3) 15 sağlıklı kullanıcı ile gerçekleştirdikleri çalışma hareketli ve hareketsiz oyun arasında ciddi bir farklılığın bulunduğunu ve bu farklılığın kullanıcılarda baş dönmesi probleminin en önemli aktörü olduğunu belirtmişlerdir. Benzer şekilde arka planın devamlı hareket etmesinin de baş dönmesi probleminde önemli bir neden olduğu belirtilmiştir. Chattha vd., (2020, s.130486) sanal gerçekliğin problemlerine odaklanan çalışmada cinsiyet farklılıkları üzerinden bir problemin var olduğunu ortaya koymuşlar. Gerçekleştirilen çalışma ile sanal gerçeklik sistemlerinde kadınların baş dönmesi

problemi ile daha fazla karşılaştıkları sonucuna varmışlardır. Bu duruma ek olarak sanal gerçeklikte tasarlanan çevrenin de baş dönmesi problemi sonucunu doğurabileceği tespit edilmiştir. Karanlık ortamların strese bağlı baş dönmesini, beyaz bir ortama göre daha fazla tetiklediği de tespit edilmiştir (Kocaoğlu, 2022). Kullanıcıların sanal gerçeklik ortamlarında karşılaşılabileceği problemlerden bir tanesi olan baş dönmesinin bir diğer nedeni ise önceki deneyimlerdir. Sanal gerçeklik ve bilgisayar teknolojilerine hâkim kullanıcılarda baş dönmesi problemine daha az rastlandığı tespit edilmiştir (Saredakis vd., 2020). İki çalışma ele alındığında kullanıcıların baş dönmesi problemi ile karşılaşmalarının nedenlerinin öncelikli olarak sanal gerçeklik içerisinde oluşturulan modelleme kaynaklı olduğu söylenebilir. Raporlara göre özellikle kullanıcıların karmaşık ve karanlık ortamlarda baş dönmesi problemi ile karşılaştıkları belirtilmiştir. Özellikle korku ve gerilim temalarında karşılaşılan bu durumlar kullanıcıya fiziksel bir rahatsızlık verebilmektedir. Kullanıcıların daha önceki deneyimleri de kullanıcıların fiziksel rahatsızlık duymalarını etkilemektedir. Sanal gerçeklik teknolojilerine hâkim bir kullanıcının daha az rahatsız hissettiği bildirilmiştir. Buna ek olarak kullanıcıların fiziksel olarak hareketsizken sanal gerçeklik içerisindeki karakterinin hareket ediyor olması bir rahatsızlık hissi doğurmaktadır. Bu his sadece baş dönmesi ve araç tutmasına değil denge kaybına da neden olmaktadır.

Sanal gerçeklik teknolojilerinde sıklıkla rastlanan fiziksel problemlerden bir tanesi mide bulanmasıdır. Mortirosov, Bures ve Zitka (2022, s.24) sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarının uzun süre kullanımında, daha az süre kullananlara göre mide bulantısı semptomunun görüldüğünü belirtmişlerdir. Geçmişlerinde bilgisayar oyunlarını fazla oynayan kullanıcıların ise mide bulantısı problemi ile daha az karşılaştıkları rapor edilmiştir. Mide bulantısı semptomunun varlığını ancak bu semptomun farklı uygulamalar kullanılması ile azaltılabileceği tezi de bulunmaktadır. Arshad vd., (2021, s.213) geleneksel sanal gerçeklik uygulamaları yerine kullanılan copernic360 uygulamasının mide bulantısı şikayetlerini önemli ölçüde azalttıklarını belirtmişlerdir.

Yoğun dijitalleşme ve sanal gerçeklik teknolojilerinin son kullanıcı ile daha kolay buluşması ile bir takım yeni hastalıklar doğmuştur. İngilizce literatürde “Cyber Sickness” olarak bilinen bu dijital hastalık kullanıcılarda dijital ortamların çok fazla tüketilmesi neticesinde olumsuzlukların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Cyber Sickness için henüz Türkçe literatürde bir kavram bulunmamaktadır. Bu sebeple bu hastalığı siber hastalık çatısı

altında incelemek doğru olacaktır. Chandra, Jamiy ve Reza (2022, s. 1) siber hastalığın başa takılan görüntüleme aygıtları ile ortaya çıkan bir simülasyon hastalığı olduğunu belirtmişlerdir. Siber hastalık mide bulanması, baş dönmesi, yorgunluk, zorlanma gibi durumların kullanıcıda semptom olarak görülmesi ile ortaya çıkmaktadır. Kim vd., (2011) önceki çalışmalarda kullanıcıların neredeyse %20-80 arasında siber hastalık belirtileri gösterdiklerini belirtmişlerdir. Rebenitsch ve Owen (2016, s. 102) siber hastalığın sadece kullanıcıların konforunu etkilemediğini bunun yanında bir takım güvenlik problemlerinin de oluşabileceğini belirtmiştir. Siber hastalığı ise herhangi bir görsel uyaran tarafından oluşan bir oryantasyon bozukluğu olarak tanımlamışlardır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde siber hastalık birden fazla soruna neden olan ve kullanıcıların sanal gerçeklik deneyimlerini olumsuz yönde etkileyen bir sorundur. Hastalığın ortaya çıkmasında sanal gerçeklik gözlüğünün kalitesi (mercek kalitesi), içerikte kullanılan renkler ve hareket durumu, kullanıcıların önceki deneyimleri gibi birçok değişken mevcuttur. Sanal gerçeklik teknolojisinin geleceğini yakından ilgilendiren bu durum ile ilgili birtakım çalışmalar yürütülmektedir. Bu çalışmaların en başında lens teknolojisinde gerçekleşen yeni buluşlar gelmektedir. Artık kullanıcıları daha az etkileyecek ve bunun yanında yüksek görüntü kalitesi sağlayabilecek lenslerin üretildiği görülmektedir. Buna ek olarak içerikte gerçekleştirilecek olan ve doğallığa daha yakın üretilecek görüntülerle siber hastalığın önüne geçilmesi planlanmaktadır. Bu bağlamda yeni render ³motorları ve uygulamaların üretildiği de görülmektedir.

Sanal gerçeklikte hastalıkların ortaya çıkmasına neden olan bir diğer problem ise kare hızıdır. Sanal gerçeklikte kare hızının düşük olması kullanıcıların problemlerle karşılaşmasına neden olmaktadır (Zhang, 2020). Bunun dışında çözünürlüğün düşük olması da sanal gerçeklik deneyimini gerçeklikten uzaklaştırır ve problem oluşmasına neden olur (Biswas, Mukherjee ve Bhattacharya, 2024). Mevcut kameralar 1000 kare çekim yapabilmektedir ancak bu görüntülerin sanal gerçeklik teknolojisine uygulanması zordur. Bunun nedeni sanal gerçekliğin iki boyutlu görüntüden çok daha fazla sayısal bilgi barındırıyor olmasıdır. Mevcut teknoloji incelendiğinde en yüksek fiyata ve kaliteye sahip

³ İşlenmiş, çizilmiş ve yazılımlarla üretilmiş görsellerin bir yazılım motoru aracılığı ile video veya resim haline çevirme işlemidir.

gözlüklerin 4K çözünürlükte 75 kare hızı 1080P çözünürlükte ise 120 kare hızını kullanıcılarına aktarabildikleri görülmektedir. Henüz bu hızlar kullanıcılar için düşük kalmaktadır ve kullanıcıların sanal gerçeklik ile olan ilişkisini negatif yönde etkilemektedir ancak görüntüleme teknolojilerinin hızlı bir şekilde gelişiyor olması ile yüksek kalite ve kare hızına sahip gözlüklerin üretilbileceği de görülmektedir.

2.7 Habitus

Habitus, Bourdieu sosyolojisinde kullanılmadan önce de birçok düşünür tarafından kullanılan bir kavramdır. Aristo kavramı ilk kullanan kişilerdendir ve hexis kavramı ile bir tanımlama yapmıştır. Bu kavram genellikle huy ve yetenek anlamlarına gelmektedir (Kaplan ve Yardımcıoğlu, 2020, s.27). Durkheim, Marcel Mouss, Max Weber bu kavramı farklı şekilleri ile kullanmıştır ancak hiçbiri bu kavrama Bourdieu kadar belirleyici bir rol yükleyememişlerdir (Palabıyık, 2020, s.8). Bourdieu habitus kavramını Gotik Mimarlık ve Skolastik Felsefe adlı eserinin Fransızca baskısı ile teorisine dahil eder. Temelde bu kavramın ortaya çıkışında şu soru görülmektedir; “eyleme düzenliliğini veren nedir ve eylem kurallara, normlara ya da bilinçli niyetlere itaatin ürünü olmaksızın nasıl süreklilik arz eder?” (Bourdieu, 1990, s.65) Temelde Bourdieu’nun pratik kuramının onu bu bakış açısına ittiği bilinmektedir. Bourdieu’nun eserlerinde ürettiği habitus kavramının da onun fikir dünyası ile değiştiği ve dönüştüğü görülmektedir. İlk olarak 1969 yılında yayınlanan makalesinde Bourdieu habitus kavramını açıklarken onu geçmiş deneyimleri bütünleştiren algıların, beğenilerin ve eylemlerin düzenlenmiş hali olarak görür. Bu sayede bireyler sorunlar için çözümler üretirler ve hayat oyunu içerisinde onlara biçilen rolü daha iyi oynayabilirler. Bourdieu bu durumu aynı zamanda yatkinlikler sistemi olarak görmektedir (Bourdieu, 1971, s.83). Bourdieu (1990, s.53)’te ise habitusu tamamen kalıcı bir yatkinlikler sistemi olarak belirtir. Bunun yanında bilinçli bir hesaplamayı gerektirmeyen ve sonucunda toplumsal yapıyı doğuran ve düzenleyen yapılanmış yapılar olduğunu belirtir. Burada yapılanmış yapılar kavramı dikkat çekmektedir. Bu noktada faillerin ve yapıların faaliyetleri iki boyutludur ve hem habitusu belirler hem de habitus tarafından şekillendirilir. Farklı bir tanımlamada da Bourdieu habitusu bir örnek ile daha ayrıntılı şekilde açıklamıştır. Bu tanımlamada habitusun kalıcı yatkinlikler sistemi olduğunu tekrar belirtir. Orkestra şefi olmadan da kolektif bir harmoni oluşturulabileceğini, düzenlenmiş ve düzenli olabilecek

pratiklerin üretilme ve yapılandırılmaya eğilimli, yapılanmış yapılar olduğunu belirtmektedir. Swartz (2011, s.150) farklı tarihlerde gerçekleştirilen tanımlamalar incelendiğinde Bourdieu'nun en çok kullandığı kavramın “yatkınlıklar” olduğu görülmektedir. Yatkınlıklar ile aslında faillerin eylem seçimlerinde habitus sayesinde karar aldıklarını ve bu kararı alırken pratik ustalık olarak değerlendirilebilecek bir karar mekanizması ile hareket ettiklerini belirtmiştir. Faillerin gündelik yaşamları içerisinde seçtikleri giyim özellikleri, aksanları, kelimeleri, inançları, görgü kuralları ve davranışları bir habitus oluşturur. Artık bu hareketler hareket etme ve kişilerarası iletişim davranışlarda dahi o kadar yatkın hale gelir ki bir norma dönüşmektedir (Chandler ve Munday, 2011). Bu anlamda habitusun Bourdieu sosyolojisinde belirli özneler üzerindeki etkinin analiz edilebilmesi için bir çerçeve sunduğunu belirtmek mümkündür. Yatkınlıklar ve içselleştirmeler öznelerin içinde bulundukları dünyayı algılayışlarını ifade etmektedir. Bu dünyada ise kurulan yapılar genellikle kurumlar aracılığı ile kurulurlar. Bu kurumlar ise aile ortamlarında başlar ve eğitim ile iş süreçlerinde devamlılık gösterir. Bu kurumlar toplumsallık şablonlarını oluşturur, zaman zaman bunları güçlendirir veya yeniden yapılandırarak değiştirir.

Özellikle 1970'lerden itibaren kültür üzerine gerçekleştirilen ve kültür alanını ilgilendiren çoğu mesele Bourdieu'nun yazılarında doğrudan veya dolaylı olarak yer almaktadır. Çalışmalarının dilsel değiş tokuş, dilin politik kullanımları, müze ziyareti, fotoğrafın toplumsal kullanımları, evlilik törenleri ve ritüeller gibi geniş bir aralıkta olduğu görülebilmektedir. Bourdieu çalışmalarında, toplumsal yeniden üretimde kültürün rolünü anlamak ve bunun içerisinde de eşitsiz iktidar ilişkileri dolayısıyla gündelik pratiklerin nasıl etkilendiğini göstermeyi amaçlamıştır (Johnson, 2023, s.8-9). Bourdieu kültürel alan ile ilgilenmeye 1960'lı yıllarda başlamıştır. Kendisi Marx, Durkheim ve Weber ile özdeşleştirilmekten imtina etmiş olsa da üçünden de önemli ölçüde etkilenmiş ve yararlanmıştır. Bu etkilenme ile yapısalcılığın sınırlarını görmüş ve insan pratiğine dair bilimsel yaklaşımın önündeki engel teşkil ettiğini düşündüğü (birey/toplum, özgürlük/zorunluluk vs.) konularını aşmak üzere kendi teorisini ve metodolojisini geliştirmeye girişmiştir (Johnson, 2023, s.12). Bourdieu'nun sosyolojisini şekillendirmede bir diğer etken ise, orduda görev yaparken Fransız sömürgesi olan Cezayir'e gönderilmesi olmuştur. Özellikle Fransız sömürgeciliğinin bu ülkede büyük bir yıkıma sebep olması ve dönüşümlere canlı olarak şahit olmak onu etkilemiştir (Yılmaz, 2022, s.5). Bu bölgede

Cezayir karşıtı ve sömürge savunucusu bir üniversitede 3 yıl süre ile görev aldıktan sonra sosyolojisinin temel inşasını anlamak mümkün hale gelmiştir. Onun için sosyoloji, dünyanın işleyiş sisteminin derinine gömülü yapıları keşfetmek, bunların yeniden üretilmesini sağlayan mekanizmaları bulup ortaya çıkarmaktır. Bu mekanizmaların ortaya çıkartılması toplumsal düzendeki eşitsizlikler ve haksızlıkların çözülebilmesi için önem teşkil etmektedir. Çözülemediği durumda ise bireyler dünyayı bu mekanizmalar nedeni ile yanlış tanıyacak ve bilişsel yapılar tarafından devamlı olarak şekillendirilecektir. Bourdieu nesnelci ve öznelci yaklaşımın salt bir bakış açısı ile insan ilişkilerini anlamak için kullanılması yerine bunların kısıtlamalarını ve kısır sarmalını aşan bir bakış açısının kullanılması gerekliliğini belirtir. Kendisinden önce de kullanılan ancak farklı bir bakış açısı getirdiği habitus, alan ve sermaye kavramlarının böyle bir bilgi ikliminde ortaya çıktığı görülmektedir (Yılmaz, 2022, s.9). Örneğin, salt bir nesnelci veya öznelci yaklaşım yerine bireysel öznellik ve toplumsal nesnelliklerinin birbiri içine geçtiği habitusu inşa etmiştir (Swartz, 2011, s.56). Habitus kişilerin bir takım algısal kalıp ve beklentilerini anlamak amacı ile sosyal gerçekliği yorumlamalarını içermektedir (Piroddi, 2021). Habitus bilinçli olarak bir dönüşüme yol açmasa da yeni alanlara uyum sağlayabilen bilinçdışı bir güç olarak yorumlanmaktadır (Bourdieu, 2002). Bu nedenle habitusu bireylerin sosyal normlar ve yeni alanlara uyum sağlayabilme yeteneği olarak ifade etmek mümkündür. Papacharissi ve Easton (2013, s. 181) habitusu tanımlarken, bireylerin kendi alanlarındaki kaynaklara nasıl erişebileceklerini ve bunları nasıl anlamlandırdıklarını anlamamıza ışık tutar demiştir. Bu bağlamda incelendiğinde habitus, özellikle bireylerin hareketlerine yüklenen anlamları kavrayabilmek açısından önemli bir bakış açısı sunmaktadır.

Bourdieu, yaşam tarzı, beğeniler, toplumsal sistem gibi topluma dair olan her şeyin geçmiş sistemlerin ürünü olduğunu belirtmiştir. Dolayısıyla geçmişin ürünleri geleceği yapılandırmakta ve ona şekil vermektedir (Sağlam, 2024, s.67) Bu bağlamda değerlendirildiğinde çalışmadaki bulgular kişilerarası sözsüz iletişim bağlamında sanal gerçeklik gözlüklerinin nasıl değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymaya çalışmaktadır..Bu, dijitalleşme ile birlikte ortaya çıkan sanallığın sonucunu anlama yöntemi olarak düşünülebilir. İletişim çalışmalarında habitus kavramının kullanımı ile ilgili (Clair, Rodriguez ve Nelson, 2005) yaptıkları araştırma ile habitusun iletişim süreçlerini anlamak için kullanımının önemini vurgulamışlardır. Bu durum sosyal habitus ile ilgilidir ve sosyal

yaşam ögelerinin habitus bağlamında incelenmesini ifade eder. Aynı makale dil ve konuşma arasındaki ilişkiyi de anlatır. Bu anlamda dil soyut bir yapıyken, konuşma somut bir yapıdır. Ancak burada bir ikilik söz konusudur çünkü konuşma pratik bilgi ile ilgilidir ancak dil olmadan bir anlam kazanmaz. Bu durum şunu gösterir teori, pratik bilgiye anlam katar. Bu söylemlerden hareketle sözsüz iletişim ve dil arasında da benzer ilişki kurulabilir. Çünkü sözsüz iletişim konuşma içerisinde yer alır, pratik ve doğrudan bir etkileşim sağlar. Dil ise daha soyuttur kişilerin bu iletişimi nasıl anladığını ve davranışların nasıl yorumlanacağını ifade eder. Kogler (2011, s. 275) dil ile ilgili benzer bir yaklaşım sunar. Bireyler seslerin kendilerini değil, anlam ile donatılmış ve deneyimlenen ses dizelerini anlamaya yoğunlaşmışlardır. Bu anlamda dil konuşan kişiler arasında anlamlı bir ortamın oluşmasını sağlayarak aracılık yapar. Kogler'in bu yaklaşımı ses anlamında kullanılmış olsa da sözsüz iletişimi de ilgilendirir. Sözsüz iletişimde her kültürde farklılaşarak deneyimlenen ve anlam taşıyarak aracılık yapan bir ortam oluşturur. Saussure'de konuşmacıların birbirleriyle iletişim kurmalarının yolunun, katılımın gerçekleştiği düşünce ve inanç sistemlerinin yapılandığı sembolik bir ortamda ifade edilmesi gerektiğini belirtir (Kogler, 2011, s.273). Bourdieu ve Wacquant (1992, s.145) ise dilsel habitus kavramını bireylerin bir dizi söylem oluşturma becerisi ile bir durumu uygun şekilde kullanma biçimlerinin sosyal olarak oluşması sonucunda ortaya çıkan eğilimler kümesi olarak ifade etmektedir.

Bu yaklaşımlar dil ve konuşmanın farklı kavramlar olsa da ortak paydalarının deneyim olduğunu göstermektedir. Burada gerçekleşen anlam, paylaşılan bir anlamdır. Bu bakış açısı ile bireylerin oluşturdukları bu ortak payda ve bu paydaya yapının etkisi ile ortamın habitusu daha kolay anlaşılabilir. Bu anlamda habitus bakış açısı ile sanal gerçeklikte sözsüz iletişim ögelerini anlamak, gerçek hayattaki normların veya daha önceki toplumsal deneyimlerin bu ortamda ne kadar kullanıldığını veya bu ögelerin sanal gerçeklikte nasıl yeniden üretildiğini anlamak için önemlidir. Bu aynı zamanda bir güç ilişkisinin anlaşılmasını da sağlayacaktır. Gerçek hayatta dil becerilerini yoğun olarak kullanan kişilerin bu ortamlarda bu ilişkilerinin durumunu anlamakta, güç ilişkilerinin fiziksel hayat ve sanal ortamlardaki geçirgenliğini sorgulamak için önemlidir. Genel anlamda habitusu sanal gerçeklik gözlüklerinin pratiklerine uygulanması dilin, güç ilişkilerinin, toplumsal pratiklerin sanal dünyada nasıl gerçekleştiğini anlamak için geniş ve derinlemesine bir bakış açısı sunmaktadır.

Bourdieu'nun ve diğer yaklaşımların ele alınmasıyla genel olarak bir konuşmanın aslında ön koşullardan oluşan ve algılama, düşünme ve hareket etme sürecini içeren bir yapı olduğu belirtilebilir. Bu bakış açısı ile ortaya bir problem çıkmaktadır ve bu problem şudur; kurumlar ve sosyal pratikler (yatkinlikler) bireylerin kendilerini ve dünyayı algılamalarını veya anlamlandırmalarını nasıl etkilemektedir? Bu soru normların, değerlerin ve kültürel alışkınların yapı ile ilişkisini anlamak bağlamında önemlidir. Çünkü bu alışkanlıklar bireylerin kendilerini nasıl gördüklerini ve iletişime girdikleri kişileri nasıl anladıklarını belirlemektedir. Neyin doğru neyin yanlış olduğunun belirleyicisi olan bu alışkanlıklar ise yapı ile ilgilidir ve farklı yapı altında farklı şekillenebilmektedir. Bourdieu'ye (1991) göre sosyal ve kültürel alanlar dilin etkisi altında şekillenmektedir. Dilsel habitus, hangi dil kullanımlarının toplumda geçerli olacağını belirler. Toplum buradaki kullanımları içselleştirir ve yatkinlik haline getirerek normların ve güç ilişkilerinin merkezi haline getirir.

Habitus kavramının son dönemlerde dijitalleşme kavramı ile kullanıldığına sıkça rastlanmaktadır. Özellikle belirli bir dijital ortamı anlamak ve kendisine özgü yapısını belirlemek amacı ile habitus kavramı sıklıkla kullanılmaktadır. Özellikle göç ve entegrasyon, eğitim ve sosyal hareketler, dijital alanda ise, dijital dönüşüm ve sosyal medya, dijital habituslar ve oyun toplulukları gibi konularda habitusun çalışmalarda yaygın bir şekilde kullanıldığı görülür. Bireyin dijital dünyadaki hareketlerini anlamak ve yorumlamak, etkileşimlerini nasıl kurduğunu kavrayabilmek ve tam olarak dijitalleşmenin toplumsal yapı üzerindeki etkisini anlamak için bu çalışmalar bir rehber niteliğindedir. Habitusun son dönemlerde iletişim çalışmalarında da kullanıldığı görülmektedir. Özellikle yapıların bireyin iletişim şeklini nasıl değiştirdiği ve dönüştürdüğü habitus bağlamında ele alınabilmektedir. Bununla birlikte iletişim tarzı ve dilin kullanımı, medya kullanım tipleri, sosyal ağlar, görsel iletişim, medyada güç dinamikleri ve dönüşümler iletişimin alanıdır ve habitus kavramı ele alınarak incelenebilmektedir. Örneğin Kelly (1999) bu kavramı kültürlerarası iletişim konusunda ele almaktadır. Clair, Rodrigue ve Nelson (2005) ise habitusun iletişim çalışmalarında neden önemli olduğunu araştırmıştır. Bu makale bağlamında iletişimin gündelik yaşam ve kültürel yapılar içerisinde yer alması ve bu yapıların çözümlenirken bunların pratik söylemlere dönüşebilmesi açısından önemli olduğunu belirtmişlerdir. Habitusun iletişim araştırmalarında kullanımına farklı bir örnek olarak Sandner (2009)'ın araştırması gösterilebilir. Bu araştırma ise Newcastle'ın kimliğinin üretiminde metin temelli

bir analiz gerçekleştirir ve temsiller aracılığı ile nasıl inşa edildiğini araştırır. Bunu yaparken ise medya ve kültürel üretimlerin durumunu anlamak için habitus kavramından yardım almaktadır. Benzer bir araştırma ise Habitus bağlamında bireylerin sosyal geçmişleri üzerinden iletişim pratiklerinin nasıl etkilendiğini ele almaktadır (Demir, 2016). Bu araştırma bireylerin iletişim stratejileri ve bu stratejilerin gündelik yaşamı nasıl etkilediğini araştırmaktadır. Örneklerde görüldüğü üzere Habitus kavramı dijitalleşme ve iletişim anlamında çözümlemeler üretebilmek amacı ile sıklıkla kullanılmaktadır. Bourdieu'nun habitus ile sosyolojisini şekillendirirken kullandığı kavramlardan birkaçı sermaye, alan ve doksa'dır.

2.7.1 Sermaye

Sermaye kavramına giriş yapmadan önce Bourdieu'nun *Distinction* (1996) kitabında belirttiği örneği aktarmak kavramın öneminin daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır. Bourdieu habitusun alan ve sermayenin birleşmesi ile meydana gelen bir yapı olduğunu belirtir, bunu formüle ederek “[(habitus)(sermaye)] + alan = pratikler” formülüne ulaşır (Bourdieu, 1996, s.101). Bu formül sermaye kavramının, bireylerin pratikleri içerisinde ne kadar önemli olduğunu göstermektedir. Sermayeyi tanımlarken, tek başına parasal değişim olması durumunu eleştirerek, sermayeyi “birikmiş emek” olarak tanımlar. “Birikmiş emeğin” yani kişinin elde ettiği maddi veya manevi birikimlerin cisimleşmiş veya birleştirilmiş somut bir çıktısı olarak düşünülebilir (Pinxten ve Lievens, 2014, s.1097). Bu kavram biraz daha genişletildiğinde bireylerin sahip olduğu farklı sermayelerin, sosyal alandaki konumlarını belirleyebildiği ve sosyal davranış kalıplarını etkilediği çıkarımına ulaşmak mümkündür. Bu sebeple yaşamsal davranışların temelinde yer alan bir konudur. Bourdieu sosyolojisinde sermaye dört farklı başlık altında incelenmektedir. Bu sermaye biçimleri birbirlerine dönüştürülebilir ve birbirlerine bağımlılık gösterir. Bu sermaye biçimlerinin ana başlıklarının ise ekonomik, kültürel, sosyal, sembolik (simgesel) olduğu görülür (Kaplan ve Yardımcıoğlu, 2020, s.30; Pinxten ve Lievens, 2014, s.1907-1098). Bu dört başlık alan içerisindeki güç ilişkilerini, sermaye bağlamı üzerinden değerlendirmektedir. Bu güçler bireyi alana girmesi için gerçekleştirdikleri birikimlerdir, onu oyunun içerisinde yer alan diğerlerinin önüne geçirebilecek veya sadece alana giriş yapabilmesini sağlayacak en önemli araçlardır. Sermayeler istikrarlı veya durağan değildir, zamanla geliştirilebilir veya

kaybedilebilir, yerine farklı bir şey koyulabilir. Oyunda başarılı olan bireyler her zaman kendilerine yoğun bir sermaye tahsis edilen kişiler değildirler ancak, kendilerine tahsis edilen küçükte olsa sermayelerini oyun içerisinde en iyi şekilde kullanan kişilerdir. Bu durum ise alanda bir tabakalaşmaya yol açmaktadır çünkü her failin farklı bir sermaye miktarı vardır ve bu sermaye miktarı onu alan içerisinde güçlü veya güçsüz kılacaktır. Bu duruma Birleşik Krallık'ta pratisyen hekimlerin devlet kaynaklarının kullanımı için öğretmenlere göre daha baskın çıkmaları ile örnek verilebilir (Laughlin ve Broadbent, 1998). Bir alan veya bunların alt alanında hakimiyet oluşabilmesi, doğru bilginin doğru kullanılması ile gerçekleşir. Bourdieu sermayenin eğer kullanılmayan bir tarafı varsa bunun sermaye olmadığını belirtir. Örneğin; çok iyi gitar çalan kimsenin, bu yeteneğini herhangi bir alana girmek ve bundan fayda sağlamak için kullanmaması onu bir sermaye yapmaktan çıkartır. Çünkü bir yapının sermaye haline gelebilmesi için onun işlevsel olması gerekir.

Sermaye türlerinde ekonomik sermayenin, sermaye kavramının tek başına kullanışı ile benzer kullanıma sahip olduğu görülür. Para, maddi güç, araba, ev, fabrika gibi finansal maddi varlıklar olarak düşünülebilir. Her bir sermaye tipinin olduğu gibi ekonomik sermayenin de alan içerisinde önemli bir rolü bulunmaktadır. Bourdieu'e (1986, s.242) göre ekonomik sermaye hızlı ve aracısız bir şekilde paraya dönüştürülebilen, mülkiyet hakları bağlamında kurumsallaştırılabilen maddi imkanlardır. Bu sermaye tipi alandaki siyasi düşünce ve fikirlerin şekillenmesinde dahi rol oynayabilecek kapasitededir (Suveren, 2022, s.4).

Ekonomik sermaye dışında bir diğer sermaye tipi ise kültürel sermayedir. Bireyin biriktirdiği kültürel varlıkların bir sermaye olarak kullanılabilmesi onu kültürel sermaye yapar. Bourdieu kültürel sermayenin üç biçimi arasında bir ayrıma gider bunlardan ilki kurumsallaşmış devlettir. Küresel sermaye içinde kurumsallaşmış devlet, eğitimsel anlamda kültürel kazanımlara atıfta bulunur. Nesneleştirilmiş kültürel sermaye ise kültürel mallara sahiplik durumunu belirtmek için kullanılır. Somutlaştırılmış veya birleştirilmiş durum ise insanların değerlerini ifade eder bunlara beceriler bilgi ve zevkler girmektedir (Pinxten ve Lievenes, 2014, 1099). Bourdieu sermayeler arasında geçişlerin olabileceğini ve dinamik bir yapıya sahip olduğunu belirtmiştir ancak ekonomik sermayenin kültürel sermayeye dönüşümünü kesin olarak kabul etmez. Bireyler ekonomik anlamda varlıklı ancak kültürel sermayeden yoksun olabilirler (Harvey ve Maclean, 2008, s.107). Bourdieu kültürel sermaye

bağlamında eğitimi de değerlendirerek aslında eğitimin eşitsizliğine vurgu yapmaktadır. Bunu sadece ekonomik eşitsizlik ile değil kültürel eşitsizlik ile açıklar. Kendini ifade etme, öğrenme araçlarına hâkim olma gibi yeteneklerin ve tekniklerin aileden kültürel bir geçişle alındığını ve bu bağlamda ailenin kültürel sermayesinin çocuğa aktarıldığını belirtir. Bu durumda entelektüel ailelerin çocukları okulun dilini daha iyi kavrayabilmekte ve okulun, öğrenciden olan beklentilerini daha iyi karşılayabilmektedir. Eğitim sistemi her ne kadar eşitmiş gibi gözüküyor olsa da Bourdieu bu durumun bir yanılsama olduğunu kültürel sermaye bağlamında açıklar.

Sosyal sermaye ise Bourdieu'nun en önemli gördüğü sermaye tiplerindendir. Bourdieu'e (1986, s.248) göre sosyal sermaye az ya da çok kurumsallaşmış karşılıklı tanışma veya tanınma ilişkilerinden oluşan dayanıklı bir ağa sahip olmakla birlikte bağlantılı olan gerçek potansiyel kaynakların toplamıdır. Sosyal sermaye ağın büyüklüğü ve failin sahip olduğu geçmiş birikmiş sosyal sermayenin hacmi ile ilgilidir. Sosyal sermayede birey için bir motivasyon söz konusudur ve bu motivasyon da genellikle açık bir kâr durumudur. Eğer kâr elde edilebilecek bir durum varsa aktörler bir ağa dahil olurlar veya ağdaki bağlantılarını sürdürürler. Bireyler etkileşime girdiklerinde sosyal alandaki kaynakların göreceli olarak kıt olması durumu ile karşılaşmaktadırlar. Bu durum sosyal alan içerisinde birtakım eşitsizliklerin oluşmasına ve farklı avantajlara sahip aktörlerin ortaya çıkmasına neden olur. Bu durum ise bir çatışma ortamı doğurmaktadır. Bu çatışmanın sebebi ise alanda ekonomik, kültürel, sosyal ve sembolik sermayenin dağılımlarının farklı olmasıdır. Bourdieu'ye göre sermayelerin tüm biçimleri aktörlerin sosyal alandaki konumları ile doğrudan ilişkilidir ve ikili bir şekilde hareket ederler. Aktörleri sermayenin tüm biçimleri ile üretirken bir taraftan da aktörlerin sosyal ortamdaki konumunu daha da sağlamlaştırmak için kullanılırlar. Dolayısıyla aktörlerin bulundukları konumlar, öncelikli olarak sosyal sermaye birikimlerinin ve geçmişteki tüm sermaye birikimlerinin hem nedeni hem de sonucudur. Bu bağlamda değerlendirildiğinde sosyal sermaye farklı oluşumların ve toplulukların içerisindeki dinamikleri ve onların yapısını açıklamaya katkı sağlar (Tzanakis, 2013, s.3).

Son sermaye tipi ise sembolik veya simgesel sermayedir. Ekonomik alanın dışında kalan ve sembolik şekilde çalışan alanları çözümlemek amacı ile kullanılan bir kavramdır. Bireyin elde ettiği unvan veya toplum tarafından ona yüklenen anlam o bireyin sembolik sermayesi anlamına gelir. Örneğin; savaşta büyük başarılar elde etmiş bir komutanın daha

sonrasında bunu görevinde yükselmek veya kendi varlıklarını geliřtirmek amacı ile sermaye olarak kullanması bir sembolik sermaye kullanımı örneğidir. Kültürel sermayenin bu bağlamda diğerk sermaye türleri ile karşılıklı etkileşim içerisinde olduğunu belirtmek mümkündür. Örnekte görüldüğü üzere simgesel sermaye ile ekonomik sermaye elde edilmiştir. Bourdieu bu sermaye tipi ile toplumsal yapı ile bilişsel süreçler arasındaki iletişimi veya etkileşimi vurgulamak istemiştir. Ancak burada alanın kendisine has özellikleri söz konusu olduğu için, eyleyenlerin tahakkümü habitus bağlamında incelenirken bu alanın kendisine has özelliklerinin göz ardı edilmemesi gerekir (Kaplan ve Yardımcıoğlu, 2020, s.33). Bireyde sembolik sermayenin fazla olması alanda veya sahada onun daha baskın olmasını sağlamak ve gerekli kaynaklara erişimi kolaylaştırmaktadır. Sembolik sermaye aynı zamanda manipölasyon, dil, yazı ve iletişim gibi kaynakların kullanımı ile ilgilidir. Bu sermaye türü sistemlerin içerisinde bir anlam çıkarır ve bu anlam sayesinde ilişkileri güçlendirerek ve bunu yaparken bu güçlenmeyi saklayarak bir baskı ve sömürü oluşturabilir. Dolayısıyla sembolik sermaye farklı bir ifade ile algıların yönetilmesi bağlamında da değerlendirilmektedir (Clerc ve Voronov, 2019).

2.7.2 Alan

Alan yapılandırılmış sosyal ortamdır ve habitusu yapılandırmaktadır, bu nedenle habitusun dinamiklerinin anlaşılması için öncelikle alanın nasıl işlendiğinin kavranması gerekir (Laberge, 2010, s. 774). Habitus içerisinde yer alan bu kavram toplumsal yapıları ve güç ilişkilerini anlamak için önemlidir. Belirli sermaye türleri alanda rekabet halindedir ve sermayenin durumuna göre alana hükmeder veya sermaye baskın, yetersiz gelerek alan dışında kalır. Habitus ise bu alandaki süreçleri yönetir, bireylerin hareketlerini ve davranışlarını yönlendirir. Oyun kavramı alanın ne olduğunu anlamak için doğru bir yaklaşımdır. Bourdieu faillerin yaşamlarında farklı farklı oyunları oynadıklarını belirtir. Bu oyun evde bir baba, okulda bir hoca veya ticaretle bir satıcı olabilir. Genellikle içinde bulunulan alanın kuralları önceden konulmuştur ve burada faillerde oyun duygusu devreye girer. Faillerin oyunun oyun olduğunu unutması ve devreye giren bu duyuyu ile oyuna kendisini kaptırmaları gerçekleşir. Bourdieu bu durumu “illusio” “seduce” veya “gravity” gibi kavramlarla anlatmaya çalışır. Threadgold (2021) illusio kavramı için; belirli bir alanda takip edilen şeyin değerine olan inanç sistemi ve anlamın nasıl yaratıldığı, sürdürüldüğü ve

dönüştürüldüğü ile ilgilenmenin yolu olduğunu belirtmiştir. Seduce ise baştan çıkarma anlamında kullanılmaktadır. Alana giren bireyin oyunun içerisinde kendisini kaybetmesi ve baştan çıkarak alanı doğal olarak tanımlamasını sağlamaktadır. Gravity ile belirtilmek istenen bireylerin belirli gruplara, kurumlara ve uygulamalara doğru çekilmesidir. Bu çekim bir yakınlık üretir ve alana daha fazla yatırım getirilmesini sağlar (Threadgold, 2021, s.21).

Bu güçlü kavramlar Bourdieu sosyolojisinde oyunun içerisinde kendisini kaybeden faili anlatabilmek ve bu duyunun ne kadar kuvvetli olduğunu belirtmek için kullanılmaktadır. Bu kavramlar ise tezin daha önceki başlıklarında belirtilen mekânsal durum modeli (MDM) ile paralellik göstermektedir. Bu aynı zamanda o alanın etkisidir. Ancak failer oyuna girmeden önce o oyunu oynamaları için bir nedene ihtiyaç duyarlar aksi takdirde oyuna ilgi duymaz ve oyuna girmezler. Failer ancak enerji harcamalarına veya zaman ayırmalarına değecek bir durum olduğunda alana girmeyi tercih etmektedir. Bireylerin alana girdikten sonra ise rekabet beklentilerinin eşit olması gerekir. Alanın adil bir ortam olduğunu kavraması onu oyuna veya alana bağlayan bir süreçtir aksi takdirde oyunu oynamayacaktır. Bourdieu toplumun da amaçları gerçekleştirmeyi hedefleyen sistemler ve işlevlerin aksine, açık, oyun benzeri mücadele arenaları olan alanlardan oluştuğunu belirtir (Husu, 2022, s.3). Ancak bu alanları tanımlarken “çifte ve belirsiz” bir sosyal koşullar olduğunu da belirtir. Bunun nedeni bir tarafta nesnel koşulların habitusu yapılandırması, diğer tarafta ise anlam ve değerler ile birlikte anlamlı sosyal eylemin habitus tarafından gerçekleştiriliyor oluşudur (McNay, 1999, s.100). Bu bağlamda incelendiğinde alan ve habitus karşılıklı ilişki içerisinde birbirinden bağımsız düşünilemeyen iki kavramdır. Bireyler sanat, bilim, din, ekonomi, siyaset gibi alanlarda bu alanlara ait birtakım kurallar ve düzenlere sahip farklı yaşam alanları oluşturmaya meyillidirler. Ancak bir alanın varlığını sürdürebilmesi için belirli sayıda oyuncunun gerekliliği söz konusudur. Bazı alanlar kendi içlerinde işleyişlerine sahip ve herhangi bir dış etkiye kapalıyken bazı alanlar dışsal güçlerin etkilerine daha açıktır ve kolay bir şekilde baskı ile iç dinamikleri şekillendirilebilir bu alanları ise heteronomik alanlar olarak ifade etmek mümkündür (Bourdieu, 1993). Bourdieu alanı oyun ile örneklendirerek buradaki rekabete de vurgu yapmak ister. Bu oyuna giren bireyler aslında bir güç alanına girmişlerdir ve hiyerarşik bir savaş ile karşı karşıya kalırlar (Palabıyık, 2020, s.17). Alandaki bu var olma ve güç savaşlarının altında yatan neden ise sermaye konusudur. Bireyler alana girebilmek için sermaye biriktirmek zorundadır. Örneğin; mühendislik alanında çalışmak

isteyen bir bireyin mühendislik eğitimi alması ve bunu elde ettiğini gösterir bir diplomaya ihtiyacı vardır. Bu diploma gireceği alanın bir ön kabul şartı olarak düşünülebilir. Ancak bazı durumlarda sadece bir diploma o alana girmek için yetersiz gelebilir, bunun yanında ikili ilişkiler ve o alanda gerçekleştirilen tanışmışlıklar da alana girebilmenin yollarından sayılır. Bu bağlam değerlendirildiğinde Bourdieu'nun önemli kavramlarından bir tanesi olan sermaye kavramının ön plana çıktığı görülebilir. Sermaye kavramının habitus ve alan kavramlarından bağımsız düşünölemeyeceğı ortaya çıkar.

2.7.3 Doksa

Bourdieu sosyolojisindeki önemli kavramlardan bir diğeri ise doksadır. Doksa kavramı sadece Bourdieu tarafından üretilen değıil Antik Yunan düşünöcesinden itibaren gelen bir kavram olarak ortaya çıkar. Antik Yunan'da ortaya çıkan doksa, yanlış kanaat olarak düşünölmektedir (Bourdieu, 1997, s.145). Ancak buradaki yanlış kanaat yanlış bilgi olarak değeriendirilmemelidir, daha çok kimliğı belirsiz bir görüş veya kesin olmayan bir söylem olarak değeriendirilmelidir. Bu bağlamda değeriendirildiğinde doksa için, kesin olmadığına inanılan ancak uygulandığında iyi hissedilen şey olarak açıklanabilir (Landi, 2009, s.2). Ancak Platon'un yapıtlarında doksanın episteme ile karşıt kullanımı söz konusudur. Özellikle Devlet adlı yapıtında episteme (bilgi) ile doksayı karşılaştırmış ve epistemenin açık seçik bir şekilde bilgi iken, doksanın açıklıktan ve netlikten yoksun bir kavram olduğunu belirterek tartışmaya açık olduğu görüşünü ortaya koymuştur. Doksanın bireyi doğruya götürebileceğı gibi yanlışlara da götürebileceğini çünkü net bir sonuç olmadığını belirtmiştir. Bu bağlamda doksa yokluk ile varlık arasında bir şeydir ve ara bir gerçeklik olarak değeriendirilmiştir (Ekinci, 2017, s.182). Buna bağılı olarak doksa soyut olan ve duyumsal, işlenmemiş olan bir enformasyon konumundadır (Karataş, 2019, s.260). Bourdieu (2000, s.16) ise doksanın önceden kestirilemeyen ve deneyimlerle şekillendirilmiş, bir dogma olmasına rağmen iddia edilmesine gerek olmayan temel bir inanışlar biçimi olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda doksa alan ve habitus ile yakından ilişkili olan görüşleri ve inançları belirtmektedir (Karataş, 2019, s.261). Bourdieu toplumsal yapı içerisinde iktidarın doksaları şekillendirebildiğı veya bunları tamamen yeni doksalar ile değıştirebileceğinin altını çizer. Toplumda ise kabul gören doksa sayesinde iktidar sorgulanmaz ve tahakkümünü devam ettirebilir. İktidarın meşru olmayan hareketleri doksa sayesinde gizlenebilir veya

unutturulabilir. Scott (2023, s.5) ise doksayı söylenmeden geçen ve bir şey için söylenemeyen olarak tanımlamıştır. Bu açıdan bakıldığında ise bu durum oyunun dile getirilmemiş kural kitabının doksa olduğunu açıklar niteliktedir. Bireylerin bunu yapıyoruz çünkü her zaman yaptık ve nedenini açıklayamıyoruz dediği durumların açıklamasıdır. Bu durum faillerin oyun hissiyatı ile geliştirdiği bir durumdur. Onlara oyunun içerisinde kendisini kaybetme yani “illusio” durumunun oluşmasında ve bunun içerisinde doğaçlama yapma yeteneği geliştirmesini sağlayan şeydir. Bourdieu bu durumu açıklarken “hissetmek” fiilinden yardım alır, bunun sebebi ise doksa sürecinin bilinçli bir karar verme mekanizmasından önce gelen ve somutlaştırılmış günlük pratikleri ifade eden bir kavram olmasıdır. Bu çerçevede habitus yapılandırıcı yapılar bakış açısı ile değerlendirildiğinde, habitus düşüncüyü şekillendirir, doksa ise önceden belirlenmiş şekillerde hareket etme eğilimlerini aşıl原因 uygulama halidir.

3. KİŞİLERARASI İLETİŞİM

Bu bölümde kişilerarası iletişim konusu ele alınmıştır. Allen vd., (2002) kişilerarası iletişimi karmaşık ve karşılıklı bir etkileşim süreci olarak tanımlamışlardır ve kişilerarası iletişimin çok katmanlı olan duygusal, sosyal ve davranışsal boyutları olan bir süreç olduğunu belirtmişlerdir. Lane (2010) ise kişilerarası iletişimi en az iki kişi içeren genellikle etkileşime giren kişilerin birbirini etkilediği bir süreç olarak tanımlamıştır. DeVito (2018) ise kişilerarası iletişimi birbirine bağımlı iki veya daha fazla kişi arasındaki sözlü ve sözsüz iletişim olarak tanımlar. Bu tanımlamalar dışında kişilerarası iletişim birçok farklı süreci içermektedir. Bu bağlamda bu başlık altında kişilerarası iletişim süreçlerini daha iyi anlayabilmek ve analiz edebilmek için iletişim, bireylerin iletişime girme nedenleri, sözlü ve sözsüz iletişimin nasıl gerçekleştiği ele alınmıştır. Bu kavramlar aynı zamanda çalışmanın veri analizi kısmında elde edilen bilgilerin anlaşılabilir hale gelmesini ve kişilerarası iletişim süreçlerinin sanal gerçeklikte nasıl oluştuğunun anlaşılmasını sağlayacaktır.

3.1 İletişim

İletişim zor bir kavramdır. Net olarak ne zaman başladığı, nasıl bir süreçten geçtiği gibi sorular iletişim bilimciler için yanıtlanması zor sorulardır. Bunun sebebi ise gelişmemiş uygarlıklarda dahi sözel iletişim olmamasına karşın, bireylerin vücut dilleri ile iletişime geçebilmeleridir. Etimolojik olarak incelendiğinde Türkçe diline iletişim olarak çevrilen kavram İngilizcede *communication* olarak yer almaktadır. Sözcüğün kökeninin ise *communicare* sözcüğünden türetildiği bilinmektedir. Bu durum *communication* kelimesini toplulukla ve toplumsal paylaşım ile ilgili bir kelime haline getirmiştir. Atalay (1999, s.) İngilizce Türkçe sözlüğünde yer alan tanıma göre *communication* kelimesini; haberleşme, fikir teatisinde bulunma, bağlantı gibi kavramlarla açıklamıştır. Türk Dil Kurumu bu kelimeyi; “duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması, bildirişim, haberleşme, komünikasyon” olarak tanımlamıştır (TDK, 1998, s.1067). Bu iki sözlükten elde edilen tanımlamalarla iletişimi; mesajların sözlü veya sözsüz olarak alıcılara iletilmesi olarak tanımlayabiliriz.

İletişim kelimesi bir kavram olarak ele alındığında bu kavrama çok fazla yaklaşımın olduğu görülmektedir. Ancak iletişim kavramının ortaya çıkmasından önce de benzer yaklaşımlar üretilmiştir. Bu anlamda ilk karşılaşılan kavram Aristoteles tarafından üretilen

Retoriktir. Meyer'e (2009, s.9-10) retorik kavramının üç farklı tanımı olduğunu belirtir. Bunlar ise;

- 1- Retorik dinleyicilerin manipüle edilmesidir
- 2- Retorik bir güzel konuşmadır.
- 3- Retorik ikna olunması gereken veya ikna etmeyi amaçlayan söylemlerin sergilenmesidir.

Retorik bu anlamda incelendiğinde iletişim ile olan bağı görülebilir. Güzel konuşma, manipüle ve ikna kavramlarının özellikle önem gösterdiği bu kavram aslında iletişimi anlatmaktadır. Bu anlamda ilk iletişim yaklaşımı olarak düşünülmektedir. Daha güncel bir yaklaşım olarak Laswell'in (1948) iletişimi ele alışı önemlidir. Burada "kim, neyi, hangi kanalla, kime, hangi etkiyle iletiyor?" şeklinde bir formülle karşılaşılır. Ancak Laswell burada geri bildirim sürecini göz ardı ettiği için fazlaca eleştirilmiştir (McQuail ve Windahl, 2013, s.14). Her ne kadar eleştirilse bile Laswell'in ürettiği model bugün hala iletişimi anlamak için basit ve kapsamlı bir yol haritası çizmektedir. Laswell'in modelinden sonra en bilinen model matematiksel modeldir. Bu model ile birlikte iletişimciler, iletişim sürecini anlamak için matematiksel kavramı ve formülasyonları kullanabilmektedir. Bu anlamda bilgi akışını ve iletişimi daha iyi kullanabilmek için geliştirilmiştir ve önerileri ile iletişim mekanik cihazlardan dijital ortamlara dönüşmeye başlamıştır (Loubere, 2021, s.247). Berger (1995) ise, iletişimin bir süreci değil mesajları ifade ettiğini belirtmektedir. Rogers ve Kincaid, (1981) ise iletişimin katılanların bilgi oluşturup, karşılıklı anlaşmaya ulaşmak için bu bilgiyi birbirleri ile paylaştıkları bir süreç olarak tanımlamıştır. Güngör, (2020) iletişim dendiğinde akla gelenin insan iletişimi olması gerektiğini belirtir. Her şeyden önce dilin, sözün kullanıldığı sistemli bir yapı olduğunu belirtmiştir. Erdoğan, (2014, s.23) iletişimin, "insanı ve insanın kendisini fiziksel, psikolojik ve toplumsal anlamda sürekli olarak üretmesi" olduğunu belirtir. Bu anlamıyla iletişim, insanın ve toplumun var olabilmesi için zorunlu bir süreçtir. İnsan ürettiklerini, kültürünü kendisinden sonra gelen kuşaklara aktarabilmek için iletişim kurmak zorundadır. Bu sayede insan kendisini sürekli olarak var edebilir.

İletişim, bireylerin beraber yaşama davranışı içerisinde vazgeçemeyeceği ve varlığını devam ettirebilmek için muhtaç olduğu bir süreçtir (Telman ve Ünsal, 2005, s. 9). Bireyler iletişim kurarak fikir alışverişinde bulunmakta, kültürün nesillerden nesillere aktarılmasını sağlamaktadır. İletişim sürecinde rol oynayan birçok farklılık bulunmaktadır. Kültürel

altyapı, din, dil, ırk gibi durumlar iletişimin şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bireyler iletişim kurarlarken sadece konuşmazlar bunun dışında vücut dillerini ve sözsüz iletişimi de kullanmaktadırlar. Bazı durumlarda bireyin giydiği kıyafet, saç şekli, yürüyüş şekli gibi durumlar dahi iletişimin bir parçasıdır. Bu gibi durumlar iletişimin karşı tarafında yer alan kişiye belirli ipuçları üretmektedir ve bu ipuçları da birey ile ilgili birtakım mesajların oluşmasını sağlayabilmektedir. İletişim alanı insan doğasının nasıl iletişim kurduğunu ve hangi araçları kullandığını uzun zamandır incelemektedir.

Günümüzde iletişim, teknolojinin de gelişmesi ile birlikte daha fazla önem verilen bir alan haline gelmiştir. İletişimin bu gelişimi sosyal yaşam üzerinde daha fazla etkisinin oluşmasına yol açmıştır. Bu gelişmeler iletişimin daha hızlı, anlık ve çok boyutlu hale gelmesini sağlamıştır ve iletişimin yapısında özellikle dijitalleşme ile birlikte farklılıklar olmuştur. Bu farklılıklar ise tüm yaşamı etkileyen kültürle ilişkili hale gelmiştir ve toplumun yapısı üzerinde belirleyici bir unsur haline gelmiştir. Sözlü kültürün, yazılı kültüre dönüşmesi ve sonrasında oluşan görsel işitsel kültür, toplumların iletişim kurma alışkanlıklarını değiştirmiştir. Özellikle yeni medya ile birlikte iletişimin yapısında meydana gelen değişimler farklı fikirlerin oluşmasına olanak sağlamıştır. Birçok konuda hayatın merkezinde yer alan iletişim konusu bu çalışmada sanal gerçeklik gözlükleri ile birlikte anlaşılmaya çalışılacaktır. Bu anlamda kişilerin iletişime girme motivasyonları, kişilerarası iletişim davranışları, sözlü ve sözsüz iletişim gibi konular ayrı başlıklar altında incelenmiştir.

3.2 Kişiler Neden İletişime Girer?

İnsan hayatında nefes almak ne kadar gerekli bir ihtiyaç ise iletişime girmekte o derece önemli bir ihtiyaçtır. Kişiler birbirleri ile iletişime girerek gereksinimlerini karşılamakta, gelecek nesillere kültürlerini aktarabilmekte ve ilişkiler kurabilmektedir. Sosyalleşme bireylerin en temel ihtiyaçları arasında yer almakta ve bu ihtiyaçlarını da iletişim kurarak doyuma ulaştırabilmektedirler. Toplumsal anlamda da iletişim kurmak bir toplumun geçmiş kültürel yapısını koruyarak ilerlemesini sağlamaktadır. Toplumların oluşmasında, ticaretin ve sanatın gelişmesinde de iletişim süreçleri önemli bir yer tutmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde iletişim göz ardı edilmemesi gereken ve üzerine düşünülmesi gereken konuların başında gelmektedir. Kişilerin iletişime girme nedenleri incelendiğinde farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Erdoğan (2011, s.117) bireylerin

biyolojik ve sosyolojik olarak varlığını sürdürme amaçlı iletişime girdiğini belirtmiştir. Maslow (1943) doğrudan iletişimden bahsetmemiş olsa da bireylerin gündelik yaşam ihtiyaçları içerisinde ait olma, sevgi ve saygı gibi sosyal ihtiyaçlardan bahsetmiştir. Bunlar ise bireylerin iletişime girerek elde edebileceği doyumlardır. Bu durum kullanımlar doyumlar teorisinde de ele alınmıştır. Bu teoriye göre bireyler medya araçlarını talepleri doğrultusunda kullanırlar ve kullanımlarının altında yatan neden bir konu hakkında doyuma ulaşmaktır. Eğlenmek, etrafı ile ilgili haber almak gibi nedenlerden dolayı izleyiciler medya araçlarını kullanırlar. Bu kullanım ile aslında kitle iletişim araçlarından en az biri ile bir iletişim gerçekleşmiş olur, bu şu anlama gelmektedir bireyler ihtiyaçlarını doyurabilmek için iletişime girmek zorundadır. Adler ve arkadaşları iletişime girme nedenlerini dört ana başlık altında incelemiştir. Bunlar fiziksel ihtiyaçlar, sosyal ihtiyaçlar, kimlik arayışı, pratik ihtiyaçlar olarak sınıflanmaktadır (Adler, Rosenfeld ve Proctor, 2017, s.7).

Fiziksel ihtiyaçlar insanın doğası gereği iletişime girmesi ile ilgilidir. Bireyler sağlıklarını ve psikolojilerini belirli bir standartta tutabilmek için iletişime girme eğilimindedir. Ancak her birey aynı seviyede iletişime girmek durumunda değildir kimi bireyler daha az iletişime ihtiyaç duyarken kimileri ise daha fazla iletişime ihtiyaç duymaktadır (Adler, Rosenfeld ve Proctor, 2017, s.6). Doğru iletişim kurmanın doğru bir çevre doğuracağını ve sağlıkla doğru orantılı bir konu olduğu belirtilmiştir (Floyd vd., 2022, s. 68). Bu nedenle iletişimi yemek, dinlenme gibi temel ihtiyaçlar ile eşit bir tabanda incelemek gerekir. Akademik anlamda gerçekleştirilen sağlık iletişimi çalışmaları da iletişimin sağlık ve fiziksel ihtiyaçlar bağlamında önemini göstermektedir.

Sosyal ihtiyaçlar bireylerin iletişim kurarak çeşitli sosyal ihtiyaçlarını karşılaması ile ilgilidir. Bu ihtiyaçlar sevgi, eğlenme, yardım alma, değer duygusu geliştirme gibi ihtiyaçlardır. Bu durum akademik çalışmalara da yansımıştır. Koesten (2004) güçlü iletişim ağına sahip olan bir ailede yetişen çocukların ilerleyen yaşlardaki ilişkilerinde daha tatmin edici arkadaşlık ve duygusal ilişkiler kurabildiğini belirtmiştir. Kahneman vd., (2004) kadınlar ile gerçekleştirdikleri çalışmada sosyalleşmenin önemini ortaya koymaktadır. Çalışmaya katılan kişiler alışveriş, yemek yeme, egzersiz, televizyon gibi faaliyetlerin sosyalleşme faaliyetine göre daha az tatmin edici süreçler olduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde ise kişilerin iletişime girme süreçleri içerisinde sosyal ihtiyaçlar sebebi diğer tüm ihtiyaçların önüne geçebilmektedir. Sosyalleşmenin olmadığı

durumlarda ise bireyler ruhsal ve fiziksel olarak zarar görebilmektedir. Holt-Lunstad, Smith ve Layton (2010) gerçekleştirdikleri çalışmada ölüm riski ve sosyal ilişkiler konusunu araştırmışlardır. Araştırmaların neticesinde ise güçlü aile ve arkadaşlık ağlarına sahip olan kişilerin, kendilerini sosyal olarak izole etmiş kişilere göre 3.7 yıl daha uzun yaşadıklarını saptamışlardır. Sosyal ihtiyaçların karşılanmasında bireylerin iletişim kurması önem göstermektedir. Ancak iletişimi sadece nicel anlamda değerlendirmemek gerekir. Kimi zaman sosyal ihtiyaçların giderilebilmesi için bireylerin iletişime girebildikleri görülebilmektedir ancak bu iletişimin nitelik olarak yetersiz olması ihtiyaçların karşılanmamasına yol açabilmektedir. Bu nedenle iletişim süreçlerinde iletişimin sayısal olarak çokluğundan ziyade kalitesine bakılması gerekir.

Kişilerin iletişime girme davranışlarındaki bir diğer önemli neden kimlik arayışıdır. Sosyalleşme kadar önemli olan bu neden kişilerin kim olduğunu öğrenmenin yoludur. Genellikle bireyler kim olduklarını anlayabilmek için çevreden yardım alırlar. Başkalarının tepkileri ile kim olduklarını anlayabilirler. Başkalarından iletişim anlamında kopuk olarak yetişen kişilerin kimlik oluşumunda da birtakım problemlerin ortaya çıktığı görülebilmektedir. Adler, Lawrence ve Proctor (2017, s. 6) bu durumu bir örnek ile anlatmaktadır. 1800 yılında Güney Fransa’da bir çocuk kazı gerçekleştirilen bir ortamda bulunmuştur ve çocuk incelendiğinde fiziksel olarak insana benzemekte ancak hareketleri, tavırları kesinlikle bir insana benzememektedir. Çocuk ortamından koparılıp belirli bir süre eğitimden geçirildikten sonra konuşması beklenmiştir ancak çocuk fiziksel olarak bir problemi olmamasına rağmen hayatının geri kalanında konuşamamıştır. Bu örnekte görüldüğü gibi çocuğun farklı kişilerle iletişim kuramaması onun karakterinin şekillenmesini ve kim olduğunu anlamasını engellemiştir. Newton (2002) tarafından gerçekleştirilen bir araştırma da bu durumu doğrulamaktadır. Çocukların sınırlı sayıda veya hiçbir insanla iletişim kurmadan yetişmesi ile gelecek hayatlarında daha zor iletişim kurabildikleri ve daha saldırgan tutumlar geliştirdikleri görülmüştür. Daha sosyal ortamlarda büyüyen çocukların ise daha yapıcı ve olumlu karakterler geliştirdikleri gözlemlenmiştir.

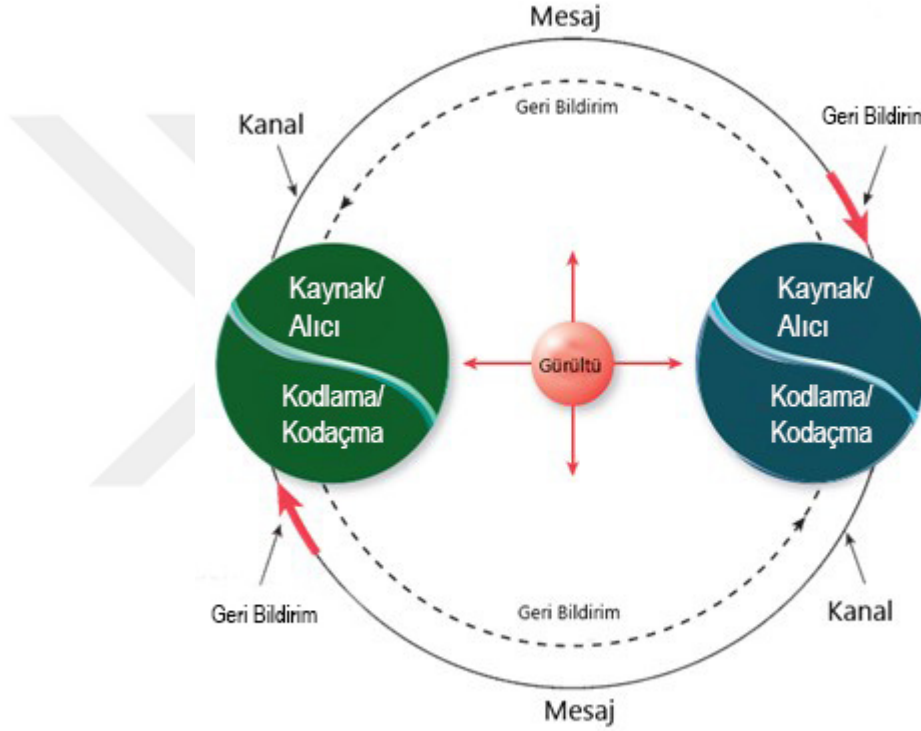
İletişim kurmanın son nedeni ise pratik ihtiyaçlardır. Pratik ihtiyaçlar ise kimi zaman zorunlu kimi zaman ise hayatı kolaylaştırıcı etkileri olan bir ihtiyaç türüdür. Kişinin bir kuaföre gittiğinde saçını nasıl istediğini belirtmesi veya bir doktor ile konuşması ve hastalığını tartışıyor olması gibi nedenler pratik ihtiyaçlar kapsamında incelenmektedir.

Sadece sektörel ve iş yaşantısı anlamında düşünülmemesi gereken pratik ihtiyaçlar bir evlilik bağlamında da düşünülebilir. İyi ilişkilerin kurulmasının gerekliliği ve evdeki huzurun doğru bir şekilde sağlanabilmesi için nitelikli bir iletişime ihtiyaç duyulur. Ridley (2001) yetenekli ve ev işlerinde başarılı iki kişinin evliliğine göre iletişimde daha başarılı olan kişilerin evliliğinin daha mutlu evlilikler olduğunu belirtmiştir. Bu bakış açısı ile incelendiğinde öğrencilerin eğitim süreçleri dahi pratik ihtiyaçlar kapsamında incelenebilir. Öğrencinin başarılı olması, okul ve öğretmenler ile iyi uyumu doğru ilişkiler geliştirmek ile gerçekleşebilir ve bunun oluşması için nitelikli bir iletişime ihtiyaç duyulur.

3.3 Kişilerarası İletişim ve Yeni Medya Etkisi

Kişilerarası iletişim iki kişi arasında, genellikle yüz yüze geliştirilen ilişkiye iletişimde verilen isimdir. Bu süreç sadece yüz yüze değil bunun dışında aracılı bir şekilde telefon gibi yardımcı bir araç ile de mesaj alışverişinin gerçekleştirildiği bir süreç olabilir (Mutlu, 1994, s.127). Bu bağlamda değerlendirildiğinde kişilerarası iletişim sanal gerçeklik gözlükleri aracılığı ile gerçekleştirilen iletişim sürecini de kapsamaktadır. Erdoğan (2011, s.267) ise çeşitli örgütlü yer ve zamanda kişiler arasındaki faaliyetlerin sürdürülmesini sağlayan iletişim türünün kişilerarası iletişim olduğunu belirtmiştir. Kişilerarası iletişim Floyd'a göre (2011, s. 22) en az iki kişi arasında gelişen ve geliştikçe onlara müzakere ve tanımlamalar gerçekleştirebilmeyi sağlayan bir iletişim sürecidir. Bir başka yaklaşımda ise kişilerarası iletişimin gündelik hayatın vazgeçilmez bir süreci olduğunu, başkalarına güvenmek, kişisel ve profesyonel gelişimi sağlayabilmek için kritik öneme sahip olan bir araç olduğu belirtilmiştir (Wood, 2020, s. 11). Genel olarak bakıldığında bireylerin yaşamlarını sürdürebilmeleri, birbirlerinden yarar sağlayabilmeleri, kendi gelişimlerini devam ettirebilmeleri için vazgeçilmez bir süreçtir. Her birey istemesede kişilerarası iletişim sürecine girmektedir. Sözlü iletişime girmemek kişilerarası iletişim sağlamamak anlamına gelmemelidir. Bireyin sözsüz iletişim gerçekleştirmesi mümkündür. Kişinin giyimi dahi karşı tarafında yer alan kişiye onunla ilgili bir bilgi sağlayarak iletişim ortamının oluşmasına neden olmaktadır. Bu nedenle kişilerarası iletişim hayatın temelinde yatan bir süreçtir. Ancak süreç bazen birden fazla araç ile gerçekleşebilir, söz, jest ve mimikler, giyim bu araçlardan bazılarıdır. Kişilerarası iletişim sürecinde enformasyon modeline yakın bir model kullanılmaktadır. Bu model kişilerarası iletişimin unsurlarını göstermektedir. Devito (2012,

s.10) bu modelin düz, sağdan sola veya soldan sağa olan bir model olmadığını belirtmiş ve tüm unsurların birbiriyle ilişkili ve birbirine bağlı olduğunu aktarmak amacı ile aşağıda belirtilen modeli ortaya koymuştur. Tezin ilerleyen başlıklarında sözlü ve sözsüz iletişimin neler olduğu ve nasıl gerçekleştiği açıklanmaktadır. Bu konuların anlaşılması sanal gerçeklikte sözsüz iletişim davranışlarının kavranmasını kolaylaştıracaktır.



Şekil 3.1 *Kişilerarası iletişim modeli (DeVito, 2012, s.10).*

Bu model analiz edildiğinde bazı terimleri açıklığa kavuşturmak modelin kavranabilmesi açısından gereklidir. Bu terimler ise mesaj, kanal, gürültü, kodlama, kod açma ve geribildirimdir.

Mesaj: Mesajlar bir alıcı için uyarıcı görevi gören ve duyularımızdan biri tarafından alınan sinyaller bütünüdür. İşitme, görme, dokunma, koklama, tatma veya bu duyuların birlikte kullanımı ile ortaya çıkan kombinasyon bir uyarıcı sayılabilir. Mesajlar sadece kelimeler ve cümleler değil vücut hareketleri yoluyla da ortaya çıkabilir. Bu hareketlerin içerisinde yürüme şekli, tokalaşma, nasıl oturulduğu iletişim kurabilmek adına önemli

öğelerdir. Kişinin giyimi ve aksesuarları dahi, karşı tarafın bir mesaj algılamasını sağlamaktadır. Kullanılan bir şapka kişinin karakteri ile ilgili bir ipucu sağlayabilmekte veya giydiği bir montun rengi onun yine karakterini yansıtabilmektedir. Bu nedenle mesaj süreci bütün olarak ele alınmalı ve tek başına sözlü iletişim düşünülmemelidir. Bu mesajların tamamı ise kasıtlı olmak zorunda değildir. Birey kimi zaman mesajlarını verirken bunun farkında olmayabilir. Kişilerarası iletişim süreci boyunca birtakım konularla ilgili bir bilgi alışverişi gerçekleştirilir. Bu süreç geribildirim sürecidir. Söylenenlere verilen tepkiler olarak düşünülebilir. Geribildirim sonucunda konuşmacı kendi vermiş olduğu mesajı şekillendirir. Bu geribildirim de mesaj sürecinde olduğu gibi sözlü olmak zorunda değildir. Kimi zaman bir alkış, göz kırpması, el hareketi veya bir mimik, mesajı gönderen kişiye karşı tarafın tutum ve düşüncesi hakkında bilgi verebilmektedir. Etkili bir kişilerarası iletişimde mimiklerin ve jestlerin önemi bulunmaktadır (DeVito, 2012, s. 13).

Kanal: Kişilerarası iletişimin bir diğer unsuru ise kanaldır. Kanal iletişim gerçekleştirilirken mesajların gönderildiği ortamdır. İletişim süreçlerinde birden fazla kanal kullanılır. Örneğin; konuşurken işitsel bir kanalın yanında, el hareketlerinin kullanılması görsel bir kanalın kullanılmasına neden olur. Bazı durumlarda ise dokunarak iletişime geçilebilir ve bu dokunsal bir kanalın kullanıldığını göstermektedir. Kanallar sadece kişilerarası iletişimde vücut hareketleri ve söz olarak kısıtlanmamalıdır. İletişim kurmayı sağlayan telefon, elektronik posta, sosyal medya gibi araçlarda iletişimin sağlandığı kanallardandır. Bu tarz bir iletişime ise aracılı iletişim denir. İletişim türünün ne olacağı hem karakter hem de mesajın yapısı ile ilgili olabilir. Araştırmalar alıcı taraf ile iletişime geçilmesinde verilecek mesajın istenmeyen bir mesaj olması durumunda daha çok aracılı iletişim araçlarının tercih edildiğini göstermektedir (Adler, Rosenfeld ve Proctor, 2018, s.12).

Kodlama ve kod açma: Kodlama ve kod açma süreci de kişilerarası iletişimin bir parçasıdır. Kodlama mesajın üretilme eylemini anlatmaktadır. Kodlamanın geliştirilmesi de bir iletişimin anlamsal olarak doğruluğunu arttıracaktır (Fiske, 2003, s. 23). Kodlama sürecinde mesaj alıcı veya alıcılar için uygun hale getirilir (McQuail ve Windahl, 1993, s. 6). Kaynak tarafından kodlanan bu mesajlar alıcı tarafından deşifre edilir ve bu sürece ise kod açma süreci denir. Bu bağlamda konuşmacı veya yazar kişi kodlayıcı, dinleyen ve anlayan kişi ise kod çözücü olarak düşünülür. Bu nedenle konuşmacının aynı dili konuşmadığı bir kod açıcı ile karşılaşması neticesinde iletişimde gürültü meydana gelebilir. Kodu açan

kişinin dil bilmemesi durumunda ise diğer kodlar (jestler, mimikler) devreye girerek kodlama süreci gerçekleştirilmeye çalışılır. Üretilecek olan kod kimi zaman değişiklik gösterebilir. Örneğin, bir çocuk ile konuşurken bireyler kendilerini ona daha iyi ifade edebilmek için her zaman konuştukları yöntemleri veya kelimeleri değil daha basit anlaşılacak cümleleri tercih edebilirler. Buna benzer olarak çalışırken veya iletişim sürdürürken iki birey veya bireyin kendisi özel kodlar üretebilir bu duruma ise kod çevrimi denir. Kod çevrimi iki durumda etkili bir araçtır. Birincisi, bireyleri bir grubun üyesi haline getirmekte yardımcı bir araçtır. İkincisi ise bireylerin kendilerini daha iyi ve net bir şekilde ifade edebilmelerine yardımcı olur (DeVito, 2019, s. 21). Bireyler kişilerarası iletişimin dışında grup iletişimlerinde kendilerine has kodlar üreterek grubun iletişimlerini güçlendirmelerinin yanında, aidiyet duygusu da kazanır.

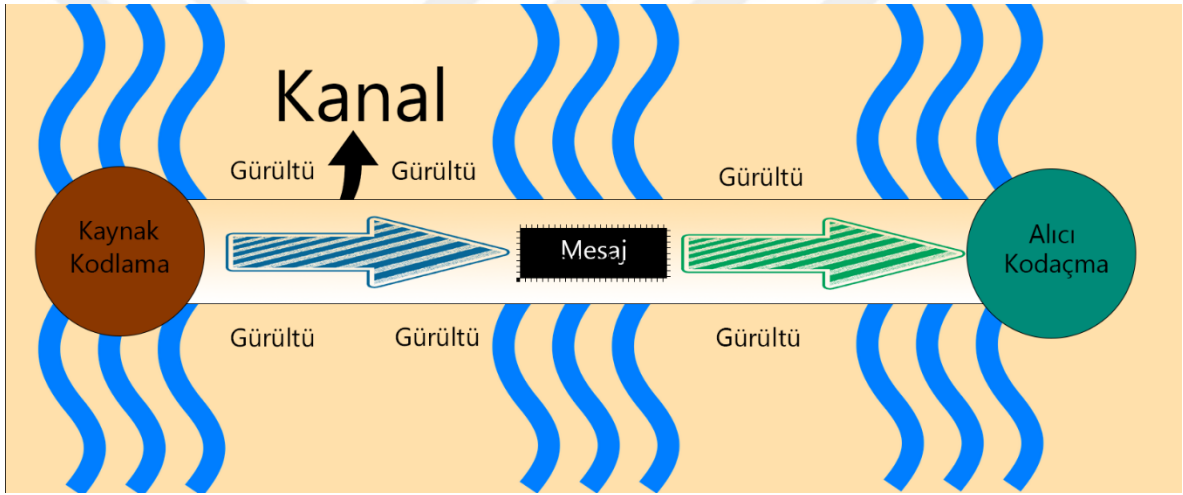
Gürültü: Kişilerarası iletişimin bir diğer unsuru ise gürültüdür. Özellikle Shannon ve Weaver'ın çalışmaları ile iletişim alanına giren bu kavram iletişim süresinde oluşabilecek hataları ve iletişime zarar verebilecek durumları belirtmek için kullanılır. Gürültü tek başına kelime anlamını taşıyabilirken kimi zaman ise iletişimi engelleyici bir faktör olarak görülebilmektedir. Mutlu (1994, s.83) gürültü kavramını; kaynağın amaçladığı mesajı bozan, alıcının mesajı kaynağın alınmasını istediği biçimde almasına müdahale eden herhangi bir şey olarak tanımlamıştır. Bu bağlamda incelendiğinde gürültü sadece fiziksel bir ses olayından ibaret değildir. Bu nedenle gürültü kavramı 4 tür olarak incelenmiştir. Bunlardan birincisi fiziksel gürültülerdir. Fiziksel gürültüler kulak ile işitilen veya fiziksel olarak iletişimi zorlaştıran durumlardır. Bunlar trafik sesi, ortam gürültüsü olarak örnek verilebilir. Hatta iletişime geçildiğinde karşıdaki kişinin gözlük takıyor olması dahi iletişim sürecine zarar verme potansiyeli taşıdığı için fiziksel gürültü olarak nitelendirilebilir. Bir diğer gürültü türü ise fizyolojik gürültülerdir. Fizyolojik gürültüler bir işitme kaybı, hafıza kaybı gibi insana ait olan fiziksel durumlar ile ilgili bir sorunu işaret etmektedir. Üçüncü gürültü türü ise psikolojik gürültülerdir. Psikolojik gürültüler aşırı duygusallık, önyargı, iletişime kapalılık gibi psikoloji ile ilgili durumlardır. Bu tarz durumlar iletişimde kaynağın gönderdiği mesajın doğru algılanamamasını zihinsel olarak bozduğu için gürültü olarak nitelendirilmektedir. DeVito (2012, s.14) iletişimi bozan son unsur olarak semantik (anlamsal) gürültü olduğunu belirtmiştir. Bu gürültü unsuru farklı bir dil sistemi veya jargon kullanımı gibi nedenlerle ortaya çıkar. Aşırı karmaşık terimler ve anlamları belirsiz soyut

cümle yapıları bu gürültü nedenleri arasında sayılabilir. Özellikle bu gürültü türüne tıp alanında rastlanır. Tıbbi dil ile konuşan bir doktorun, tıp alanında eğitim almamış bir kişi tarafından anlaşılmasının zor olması gibi özellikle belirli meslek tiplerinde bu gürültü unsuru ile karşılaşmaktadır.

İletişim genellikle, iletişimi etkileyen bir bağlam veya ortam çerçevesinde gelişmektedir. Bu durum mesajların içeriğini ve biçimini değiştirir (DeVito, 2019, s.25) Örneğin, ortamın bir telefon olması ve etrafında bulunan insanlardan dolayı kaynağın mesajını vermek istememesi o mesajın bağlamını değiştirebilir. Bu durum bir sinema salonu ile ev ortamında iletişime geçen iki birey arasında da görülmektedir. Ortamın farklı ritüellerinin olmasından kaynaklı, iletişime giren bireyler mesajlarını ve hareketlerini şekillendirmek zorunda kalmaktadır. DeVito (2019, s.25) boyut konusunu dört farklı şekilde ele alır. Bunlardan birincisi fiziksel boyuttur. Fiziksel boyut iletişime girilecek olan ortamın fiziksel durumudur. Bir aile yemek masası ile bir toplantı masası arasındaki iletişim farkı bir fiziksel boyut farkından kaynaklanmaktadır. Günümüzde sosyal medya araçlarının çok fazla kullanılıyor olması da iletişimin fiziksel boyutunda değişen mesaj yapılarını göstermektedir. Normal şartlarda konuşulmaması gereken veya birtakım çekincelerden dolayı dile getirilemeyen mesajlar sosyal ağların sanallığı nedeniyle daha rahat ifade edilebilmektedir. Bu ortamlarda kullanılan takma isimler veya anonim hesaplar buradaki iletişimi değiştirmektedir. Bir diğer boyut ise zamansal boyuttur. İletişim kurulan zamanın durumu da kişilerarası iletişimde etkileyici bir faktör olabilir. Örneğin, bir kazadan sonra gerçekleştirilen şaka o anki süreçte iletişime zarar sağlarken, bu şakanın kazadan bağımsız bir zamanda yapılıyor olması iletişim sürecine katkı sağlayabilir veya ilişkileri kuvvetlendirebilir. Bu gibi nedenler iletişimin zaman boyutunun kişilerarası iletişimde önemli olduğunu göstermektedir. İletişime giren bireylerin arasındaki sosyal statü farklılıkları da iletişim sürecinde önemli bir faktördür. Bu gibi farklılıklar iletişimin yapısının değişmesine neden olur. İş temelli bir görüşmede kişilerin daha ciddi mesajlar ürettiği görülürken, aynı kişilerin mesai saati dışındaki davranışlarında farklılıklar oluşması beklenen bir durumdur. Bu nedenle sosyal-psikolojik boyutta iletişime giren bireylerin iletişim şekillerini değiştirebilmektedir. Son boyut ise kültürel boyuttur. Kültürel boyut iletişime giren bireylerin arasındaki kültür farklılıklarından kaynaklanır. Farklı kültürlere ait bireylerin iletişime girmesi ile, bir takım iletişim problemlerinin ortaya çıkması normaldir. Çünkü her kültürün kendi ifade biçimleri,

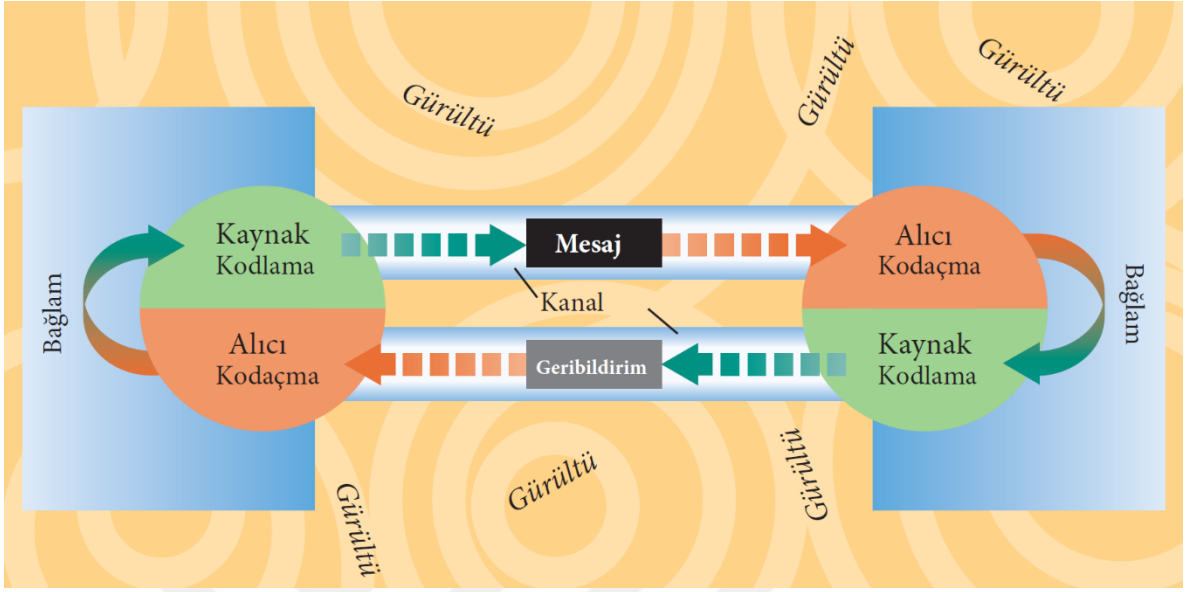
simgesel anlatımları veya sembolleri bulunur. Bir el hareketinin Türk toplumunda onaylamayı çağrıştırırken farklı bir toplumda bu hareketin hakaret algılanması gibi durumlarla karşılaşılabilir.

Floyd (2011, s. 10) kişilerarası iletişimde üç farklı modelin olduğunu belirtir. Bu modellerden ilki eylem modelidir. Eylem modelinde iletişim süreci tek yönlü bir süreçtir. Bu modelde birey bir eylemi gerçekleştirebilmek için mesaj üretir. Eylem modeli tek yönlü bir süreç olarak ele alınmıştır ve bu nedenle sonraki çalışmalarda geribildirim eklenerek iletişim modellerinin üretildiği görülmektedir.



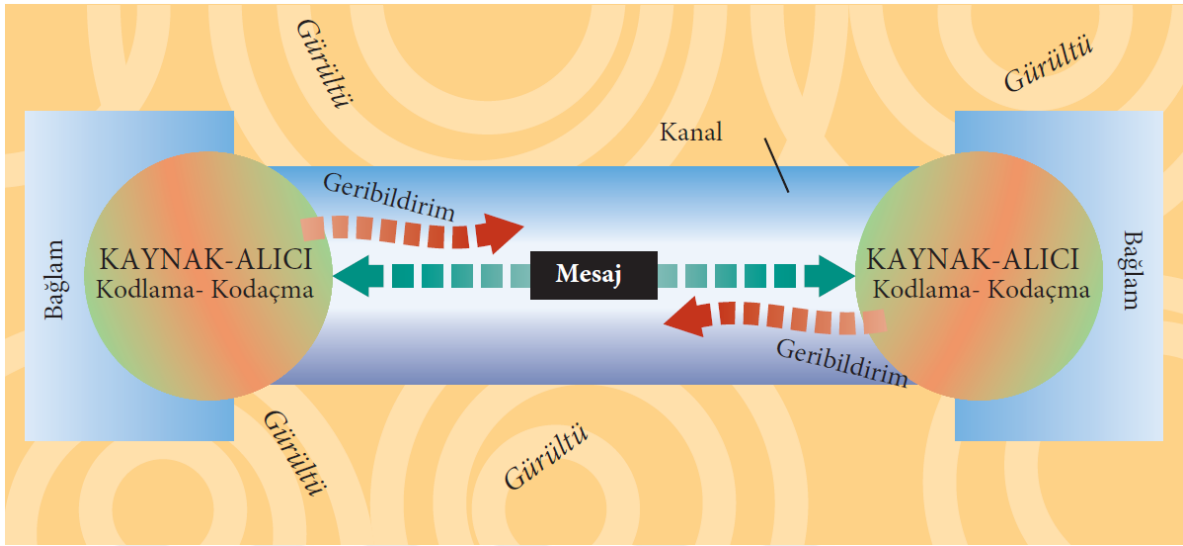
Şekil 3.2. Eylem modeli (Floyd, 2011, s.10).

Bir diğer model ise etkileşimli modeldir. Etkileşimli modelin eylem modelinden ayrıldığı iki nokta bulunmaktadır. Birincisi iletişimin iki yönlü bir süreç olması ikincisi ise geri bildirim ve bağlam unsurlarının var olmasıdır. Etkileşimli modelde dinleyici bireyde etkileşimin oluşmasında önemli bir yer tutar. Bağlam ise fiziksel ve psikolojik bağlam olarak incelenir. Fiziksel bağlam fiziksel olarak etkileşime girilen ortamdır. Psikolojik bağlam ise o an iletişimdeki ruh halini belirtir. Etkileşimli modelde bağlam önemlidir bunun nedeni ise bireyler iletişime geçerken davranışları bu iki bağlam ekseninde şekillendirirler. Bu nedenle etkileşimin önemli bir parçasıdır.



Şekil 3.3. Etkileşim modeli (Floyd, 2011, s.11).

İletişimde kullanılan bir diğer model ise işlem modelidir. Bu modelin etkileşimli modelden farkı doğrusal bir çizgide oluşmamasıdır. İşlem modelinde her iki kişi de aynı anda hem kaynak hem de alıcı olarak kabul edilir ve konuşma her iki yönde de akar. Örneğin, hastasına reçete yazan bir doktor o anda hastasının kafasının karıştığını yüz ifadesinden anlayabilir ve ona anında geri bildirim sağlayarak kafa karışıklığının önüne geçmesini sağlayabilir. Bunu gerçekleştirebilmesinin nedeni iletişim sürecinin içerisinde henüz kaynak mesajını bitirmeden geri bildirimini alarak mesajının daha doğru iletebilmesidir. Bu bağlamda yüz ifadesi bir mesaj oluşturur ve kaynak bu mesajı yorumlayarak mesajı üzerinde değişiklikler gerçekleştirebilir. Yüz ifadesini alarak bir işleme tabi tutar ve bunun sonucunda nasıl iletişim kurması gerektiğini anlar. Bu nedenle daha kapsayıcı bir model olduğunu belirtmek mümkündür (Floyd, 2011, s. 12).



Şekil 3.4. İşlem modeli (Floyd, 2011, s.12).

Yeni medya birçok alanı dönüştürdüğü gibi, kişilerarası iletişim süreçlerinde de birtakım farklılıkların oluşmasına yol açmıştır. Klasik iletişim modellerinin yanında artık yeni medya ile birlikte kişilerarası iletişim süreçlerinde de farklılık oluşmaya başlamıştır. Örneğin; daha öncesinde mesaj dili ile iletişim gerçekleştirilirken, şu an mesajlarda yapısal farklılıklar söz konusudur. Duygu sembollerinin eklenebildiği, kısaltmaların sıkça kullanıldığı bir alana evrilmiştir. Bu durum metinleşme (textism) olarak kabul görmektedir ve bu yeni sözel veya görsel temsil biçimlerini tanımlamak için kullanılır (Veveve, 2015, s. 133). Farklı bir yaklaşımda ise (Al Khaddam, 2013) özellikle sanal toplulukların fazla kullanılmasının kişilerarası etkileşimleri azalttığı yönündedir. Araştırmada yüz yüze iletişim yerine çevrimiçi etkileşimlerin daha fazla arttığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda kişilerarası iletişim becerilerinin azaldığı anlaşılmıştır. Benzer olarak (Subramanian, 2017, s.74) artık insanların iletişim kurma biçimlerinin değiştiğini yüz yüze etkileşimlerin azaldığını söylemiştir. Yeni medya ile birlikte ortadan kalkan zaman ve mekân sınırı iletişim kurma biçimlerinin değişmesinde belirleyici rol oynamaktadır. Bunun nedeni ise bireylerin artık kısa ve kolay etkileşimleri tercih etmesidir. Yeni medyanın etkisi ile değişen kişilerarası iletişim konusuna odaklanan Ivan (2022, s.893) ise sanallık kültürünün bireyselliği ortadan kaldıran ve anomik bir benlik oluşturan bir yapıya sahip olduğunu belirtir. Bu anlamda toplumda kutuplaşma, çatışmaların artması ve çeşitli zorbalık ile aldatıcı davranışların ortaya çıktığı görülmektedir. Benzer olarak Walther (2017) sosyal bağlam eksikliği hipotezi ile

teknoloji aracılığıyla meydana gelen kişilerarası iletişim işlevselliğindeki bozulmalara odaklanmıştır. Bu anlamda oluşan durum bireyselleşme karşıtı bir durumdur. Bireylerin kimliklerinin ve sosyal bağlamlarının belirsizleşmesine yol açabilir. Kişiler anonim hale geldikçe sosyal bağlar zayıflayacaktır. Sosyal bağlam eksikliği ise bireylerin serbest ve kısıtlamasız davranışlarda bulunmasına sebep olmakta bu durum ise çatışmaları ve olumsuz duyguların oluşmasına neden olmaktadır. Güven eksikliği ve manipülasyonda kişilerarası iletişim süreçlerinde yeni medya aygıtlarının hâkim olması ile meydana gelebilir. Bireylerde sosyal bağlam eksikliği karşı tarafa güven duygusu oluşmasını zorlaştırarak güvensizlik meydana getirmektedir.

Kişilerarası iletişim, yeni medya ve geleneksel kitle iletişiminin kesiştiği noktada iletişimi vurgulamak için kitlekişisel iletişim (masspersonal communication) terimi ortaya çıkmıştır. Bu kavram bireylerin geleneksel kitle iletişimi kanallarını kişilerarası iletişim için kullanması ve bireylerin geleneksel kişilerarası iletişim kanallarını kitle iletişimi için kullanması sonucu ortaya çıkmıştır (O'Sullivan ve Carr, 2017, s.4). Bu kavram, artık kullanıcıların iletişim araçlarını üretildikleri anlamın dışında da kullandıklarını vurgulamak amacı ile üretilmiştir.

Bugün iletişim kurulan dijital aygıtlar arasında kişisel bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve saatler, dijital asistanlar, ev aletleri sayılabilir. Bu anlamda medya ve teknolojik aygıtların kullanımı ile iletişimin gerçekleşme süreci aracılı iletişim (mediated communication) olarak ifade edilmektedir (Walther, 1992). Sürekli olarak gelişen iletişim teknolojileri artık bireylerin aracılı iletişim kurmasına neden olmaktadır. Bu anlamda mobil telefonlar, sanal gerçeklik gözlükleri, sosyal medya, bilgisayar teknolojileri aracılı iletişimin gerçekleştirildiği ortamlardır. Bu durum yeni medyanın iletişim süreçlerini ne kadar hızlı dönüştürdüğünü göstermektedir. Aracılı iletişim bir tanımlama olmanın dışında sosyal dinamikleri de etkilemektedir. Bu tip mesajlaşmalarda ipucunun eksikliği olumsuzluğa yol açarak kullanıcıların agresif ve düşmanca bir tutum geliştirmesine neden olmaktadır (Stuart ve Scott, 2021). Farklı bir araştırma ise çevrimiçi medya aracılığı ile gerçekleşen etkileşimlerin anonimliği arttırarak insanların sosyal kaygılarını azalttığını ve davranışlarını daha rahat kontrol edebildiğini bildirmiştir (Kiesler, Siegel ve McGuire, 1984). Bu durum yeni iletişim teknolojilerinin olumsuzluklarının yanında birtakım olumlu sonuçlar doğurduğunu göstermektedir. Aracılı iletişim araştırmacılarının değindiği bir diğer konu ise

bu iletişim türünün kutuplaşmaya sebep olmasıdır. Bail vd, (2018) sosyal medya kullanıcılarının karşıt görüşlere maruz kaldıklarında kutuplaşmayı arttırıcı bir etkisinin olduğunu ifade etmişlerdir. Kullanıcılar karşıt görüşlere maruz kaldıklarında kendi fikirlerini daha fazla direktme yoluna gitmektedir. Kutuplaşmayı arttıran bir diğer öge ise sosyal medyada gerçekleşen yapay zekâ algoritmalarıdır. Yapay zekâ algoritmaları kullanıcıya devamlı olarak izlediği içerikleri tekrar izletmekte ve akışta karşısına çıkarmaktadır. Devamlı olarak istediği şeyleri izleyen ve bunu destekleyen bir yapı, kişinin belirli bir konu hakkında radikal hale gelmesine yol açabilir. Senkron ve asenkron iletişim konusu da yeni medya ile birlikte gündeme gelmiş aracılı iletişim bağlamında tartışılan bir konudur. Bu anlamda asenkron iletişim, katılımcıların aynı ortamda ve aynı anda çevrimiçi olmalarına rağmen iletişim kurduğu yapı olarak ifade edilebilir. Senkron iletişim ise sohbet ve video konferans gibi gerçek zamanlı, alıcı ve vericinin aynı anda (gerçek zamanlı) olarak girdiği süreç olarak tanımlanmaktadır (Hrastinski, 2008, s.51-52). Normal şartlarda kişilerarası iletişim senkron olması gereken bir iletişim türüdür ancak yeni medya kişilerarası iletişime asenkron iletişim kurma seçeneği sunar.

3.3.1 Sözlü iletişim

Sözlü iletişim genellikle ses ve ağız aracılığı ile kurulan iletişimi belirtmek için kullanılmaktadır. Lane (2009, s. 120), anlam oluşturmak ve onu iletmek için kelimelerin kullanılmasının sözlü iletişim olduğunu belirtmiştir. Genellikle iletişim sürecinde sözlü ve sözsüz iletişim davranışları bir arada gerçekleşmektedir. Sözlü iletişimde anlam kaynak ve alıcı arasındaki birtakım süreçleri içerir. Bu süreç içerisinde mesaj alıcı tarafından doğru bir şekilde algılanmalıdır. Bu algılamanın gerçekleşmesi ise alıcının kendi düşünce ve duygularının etkileşimi ile ortaya çıkan bir süreçtir. Bu bağlamda anlam karşı taraftan alınmaz alıcı tarafından oluşturulur. Bu nedenle anlam bireyden bireye farklılık gösterebilir ve durağan değildir. Bireylerin karakterlerinin ve bireyi oluşturan diğer durumların etkisine göre farklılık gösterebilir.

Sözlü iletişimin özelliklerinden birisi onun düz anlam ve yan anlamlara sahip olmasıdır. Roland Barthes anlamlamanın düz anlam ve yan anlamlar ile gerçekleştiğini belirtir. Düz anlam gerçek anlamı yansıtır ve dilsel ifadeye dayanır, yan anlam ise sosyal ve duygusal anlamı yansıtmaktadır (Barthes, 1957). Örneğin, hastalık kelimesi bir doktor için

hasta olan kiři veya çözüm anlamına gelebilirken o hastalık ile yařayan birey veya onun yakınları için bambařka bir anlam ifade edebilir. Bu gibi sebeplerle sözlü iletiřim çağrıřım oluřturma gücüne sahiptir. Farklı bir örnekte deprem kelimesi analiz edildiğinde, kelime depremi yařamamıř ve sonuçlarına řahit olmamıř birey için önemsiz olabilir. Ancak onu yařamıř, psikolojik ve fizyolojik olarak sonuçlarına maruz kalmıř bireyler bu kelimeyi daha farklı deęerlendirecektir. Bu bağlamda sözlü iletiřiminin ürettięi bu çağrıřımlar kiřilerarası iletiřim sürecini etkileyen faktörlerden biri olarak görölür. Ancak yan anlamlar herkesin üzerinde ittifak ettięi ve nesnel olan bir iletiřim tarzı içerisinde görölmez. Yan anlamlar daha kiřisel ve özeldir. Coęu insan mesajın düz anlamını kabul edecektir. Lane (2009, s. 124) bu bağlamda bir örnek sunmaktadır. Harvard son sınıf öęrencisi Zayed Yasin mezuniyet konuřmasında “*Amerikan Cihadım*” bařlığını kullanmıřtır. Bu kelime ile aslında kendi içsel yolculuęunda gerçekteřirdięi savařları referans göstererek bu řekilde bir kelime seęimi yapmıřtır. Ancak kelime sonrasında internette gerçekteřirilen bir imza kampanyası ile kınanmıř ve mezuniyet konuřmasının deęiřtirilmesi gerektięi ile ilgili öęrenciye ciddi yaptırımlar uygulanmıřtır. Bu süreçte riskli bir kelime kullanılması ve coęu insanın üretilen bu kelimeyi düz anlamı ile anlayarak toplumsal anlamda bir mesafe ile yaklařılan cihat kelimesine eřdeęer tuttukları için iletiřim tamamen kopma noktasına gelmiřtir.

Sözlü iletiřimin bir dięer özellięi ise mesajların soyutlanmaları yani genel ya da özel olma dereceleri bakımından büyük farklılıklar oluřturmasıdır. Film örneęi ele alındığında film kelimesi çok geniř bir kelimedir kimisi için filmin kendisini bir madde olarak akla getirirken kimisi için sinemada gösterilen videoyu ifade etmektedir. Ancak film kelimesi özelleřtirilip “Türk Filmleri” olarak sınırlandırıldıęında ürettięi anlam farklılařacaktır. DeVito (2019, s.104-105) kelimelerin spesifik hale getirilmesinin onların anlamlandırılması için önemli olduęunu belirtmiřtir. Bu sözlü iletiřimde mesajların daha doęru bir řekilde nasıl iletilebileceęi ile ilgili bir durumdur ve mesajlar özelleřtikçe o mesajın iletim gücü artacaktır.

Sözlü iletiřim kültürel bağlamda, iliřki bağlamında, toplumsal cinsiyet bağlamında etkilenmektedir. Kültür ve dil arasında olan iliřki karřılıklıdır ve dildeki deęiřimler kültürü etkiler ve kültürdeki deęiřiklikler de dili etkiler. Dilbilimciler Edward Sapir ve Benjamin Lee Whorf bu anlamda ürettikleri Sapir-Whorf hipotezi ile kültürün dili etkiledięini ve dilin de kültürü etkiledięini belirtmiřtir (Hussein, 2012, s. 642). Hipotez dili bir hapishane gibi görmektir, çünkü bireyler dilin ürettikleri anlam çerçevesinin dıřına çıkamamaktadır. İliřki

bağlamında ise iş arkadaşları, aile, kişisel deyimler ve jargon yine sözlü iletişimi etkilemektedir. Aile bireyleri ve arkadaşlar kendi aralarına kişisel deneyimlere dayalı kodlar geliştirirler. Bu kelimeler veya ifadeler belirli bir ifade oluşturmaktadırlar ancak bu ifadeyi algılayabilen o dil kodlamasını kullanan belirli kimselerdir.

3.3.2 Sözsüz iletişim

Kişilerarası iletişimin bir diğer türü sözsüz iletişimdir. Sözsüz iletişim tek başına sağlanabileceği gibi sözlü iletişim ile birlikte de kullanılabilir. Sözsüz iletişim kimi zaman sözlü iletişimde vurgu ve hitabet gücüne katkı sağlaması anlamında kullanılırken kimi zaman ise tek başına kullanılması ile anlam ifade edebilmektedir. Sözsüz iletişim özellikle yüz yüze iletişimde vücut hareketleri, jest ve mimiklerin kullanılması ile gerçekleşir. Lane (2009, s.148) sözsüz iletişimin kelimeler dışında kalan tüm iletişim biçimini ifade ettiğini belirtmiştir ve bu iletişim biçiminin jestler, vücut hareketleri ve duruş yoluyla gerçekleştiğini söylemektedir. Benzer şekilde Floyd (2011, s. 178) sözsüz iletişimin ne kelime ne dil gerektirdiğine vurgu yapar. Gamble ve Gamble (2013, s. 310) ise sözsüz iletişimin dil dışı yollar ile ifade edildiğini ve bu ifadenin içerisinde eylemler, insanların görünüşleri, nesneleri kullanmaları, sesleri, zamanları ve kokuları kullanarak anlam uyandırmaları olduğunu belirtmiş ve sözsüz iletişimi daha fazla detaylandırmıştır. Ancak kasıtlı veya kasıtsız bir mesaj gönderilse bile bu mesajın alıcı kimse tarafından yorumlanmasının önemli olduğunu belirtmiştir. Wood (2019, s. 141) iletişimin kelimeler dışındaki tüm yönelimleri olduğuna ek bir ifade ile gerçekleştirilen tonlamanın dahi sözsüz iletişim çatısı altında incelenmesi gerektiğini savunur. Bu bağlamda yaklaşımları ele alırsak sözsüz iletişim, kelimeler dışında kalan iletişim biçimlerini (jestler, vücut hareketleri, mimikler, vurgular, tonlamalar, koku) gibi durumları kapsayan karmaşık bir iletişim sürecidir.

Mehrabian ve Ferris ise sözsüz iletişim sürecini anlamak için rakamlarla ifade edilebilir bir yapı geliştirmişlerdir. Bu yapı ise %93 kuralı olarak bilinmektedir. Bu formüle göre mesajlarda anlamın %7 sözlü, %38 sesli ve %55 yüz ifadesi ile üretildiğini belirtmişlerdir (Mehrabian ve Ferris, 1967, s.252). Ancak buna karşılık Lapakko (2007, s.8) bu söylemin hatalı olduğunu belirtir. Özellikle sözlü iletişimin bir mesaj iletiminde yoğunluğunun bu kadar az olmasını doğru bulmamaktadır. Bu anlamda kendisi Mehrabian ile yaptığı telefon görüşmesinde Mehrabian'ın kendisine bulgularının yanlış anlaşıldığını

belirtmiştir. Bu nedenle Lapakko bu çalışmayı eleştirmiş ve yanlış yorumlandığını söylemiştir.

Sözsüz iletişimi anlatırken önemli olan bir diğer konuda bu iletişimin çoğu zaman evrensel olmamasıdır. Sözsüz iletişim toplumdan topluma farklılık gösterebilir. Birdwhistell (1970, s.6) bu durumu ifade ederken her çocuğun sistemi önceden belli bir topluma doğduğunu söyler. Öğrendikleri de bu toplum sisteminin içerisinde gerçekleşir. Bu nedenle o toplumun kendine has özelliklerini kabul eder. Bu aynı zamanda o toplumun çocuktan beklentisidir, topluma uyma ve toplumun uyguladıklarını uygulamak toplumun diğer fertleri tarafından istenen bir durumdur. Çocuğun ise toplumda hayatta kalması bir anlamda kurduğu iletişime bağlıdır ve sözsüz iletişimde hayatta kalma sürecinin bir parçasıdır.

Sözsüz iletişim sözlü iletişime dört açıdan benzemektedir. Sözsüz iletişim semboliktir. Sözlü iletişimde gerçekleştiği gibi bireyler sözsüz iletişimde de iletişim sürecine farklı anlamlar yükleyebilir. Örneğin; kişinin göz kırpması bir ilgi çekme ifadesi olabilir veya bir şakanın ardından gerçekleştirildiğinde şaka yapıldığının anlaşılması için kullanılabilir veya bu anlamların dışında kişi göz kırptığında gözünde bir fiziksel hasar olduğu düşünülebilir. Bu nedenle sözsüz iletişimde alıcı kişinin yapacağı kod açma sürecinden sonra ortaya çıkan bir anlam bulunur ve bu anlam alıcı kişiye göre değişkenlik gösterebilir. Sözsüz iletişimin bir diğer özelliği ise kurallar ile yönlendirilmesidir. Bu kurallar farklı kültürlerde farklı şekilde olabilmektedir ancak toplumun genelinde gülümseme hareketi, üzüntü mimikleri gibi davranışların belirli anlamları bulunmaktadır ve birtakım kurallar dahilinde gerçekleştirilmektedir. Özellikle giyim anlamında da bu kurallar ile karşılaşılmaktadır. Kişilerin bir partiye giderken giydikleri kıyafet ile cenaze için tercih edeceği kıyafet arasında farklılık bulunmaktadır. Bu süreç genellikle bilinçsiz ve kendiliğinden gerçekleşir. Sözlü iletişim ile sözsüz iletişimin benzediği bir diğer nokta ise kasıtlı veya kasıtsız olabilmesidir. İletişimi kelimelerle ifade ederken de kimi zaman birtakım tepkiler kasıtsız olarak doğabilir. Bu durum sözsüz iletişimde de benzerdir. Alınan bir kötü haber neticesinde yüz ifadesinin değişmesi buna örnek olarak verilebilir. Sözsüz iletişim ile sözlü iletişimin kesiştiği bir diğer nokta ise kültürü yansıtmalarıdır. Sözsüz iletişimde var olan davranışlar bir kültür içerisinde şekillenmektedir. Bir kültüre ait olan bir selamlaşma şekli farklı bir toplumda olmayabilir veya garip algılanabilir. Örneğin; Türk toplumlarında görülen el sıkışmanın ardından yanaktan öpme hareketi farklı bir toplumda sadece el tokalaşması şeklinde gerçekleşebilir.

El hareketleri de buna benzer bir şekilde olmaktadır. Başparmağın kaldırılması bazı toplumlarda onaylama hareketi olarak görülürken farklı toplumlarda hakaret olarak algılanabilmektedir.

Sözlü iletişim ile sözsüz iletişimin ayrıldığı noktalara bakıldığında ise birtakım farklılıklar bulunduğu görülmektedir. Bunlardan ilki sözsüz iletişimin sözlü iletişime karşın daha fazla güven vermesidir (Wood, 2019, s. 143). Bireyler kendilerini ifade ederken sözlü iletişim davranışlarına daha çok odaklanmaktadır. Genellikle sözsüz iletişim tarafında bireyler daha doğal davranmaktadır. Bunun sebebi iletişim sırasında kelimeler kontrol edilebilirken, vücut hareketlerinin veya mimiklerin kontrol edilebilmesinin daha zor olmasıdır. Bu nedenle sözsüz iletişim sözlü iletişime göre daha fazla ayrıntı içerir ve doğru olarak kabul edilir. Ancak bu tamamen sözsüz iletişimin manipüle edilemeyeceği anlamına gelmez. Kimi zaman kaynak, sözsüz iletişimde de doğru olmayan ifadeleri bilerek kullanabilir. Sözlü iletişim ile sözsüz iletişim arasında bir diğer fark ise kanal sayısıdır (Gerber ve Murphy, 2023, s. 641). Sözlü iletişim genellikle tek kanal üzerinden gerçekleşir ancak sözsüz iletişimde birden fazla kanal kullanılabilir. Bir kişinin arkadaşı üzüldüğünde yüzündeki üzüntü ifadesi, iç geçirmesi ve arkadaşının omuzuna yumuşakça dokunması sözlü bir iletişime göre daha fazla kanal kullanıldığını gösterir. Son olarak sözsüz iletişimin sözlü iletişime göre sürekli olduğunu belirtmek mümkündür (Wood, 2019, s. 143). Bireyler sözlü iletişime girdiklerinde bir yazı yazabilirler veya konuşabilirler ama bu son bulan bir süreçtir. Sözsüz iletişimde ise vücudun duruşu, yüz ifadelerinin sürekli olarak ayarlanıyor oluşu sözsüz iletişimin sürekli olan yapısından kaynaklanmaktadır.

Knapp, Hall ve Horgan (2013, s. 15) sözlü ve sözsüz iletişimin birbirleri ile ilişkili olduğu önemli yolların tekrarlama, çatışma, tamamlama, ikame etme, vurgulama ve düzenleme olduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda sözsüz iletişim sözlü olarak söyleneni tekrarlayabilir. Kaynağın yer yön ile ilgili sözel bir mesaj sağlarken bir taraftan da eli ile o yönü işaret etmesi buna örnek olarak verilebilir. Sözlü ve sözsüz iletişim bir diğer ilişkisi ise çatışma oluşturmalarıdır. Birey sözlü bir ifade gerçekleştirirken bunun tam tersi bir ifade ile sözsüz bir iletişim gerçekleştirebilir. Örneğin; aslında çok gergin olan birisinin el hareketlerini kontrol edemeyerek kendisini sıkması ancak sözlü bir ifade ile gergin değilim demesi bir çatışma ortaya koyar. Bireyin ağlarken aslında mutsuz değilim demesi de bu tarz bir çatışma için örnek olarak gösterilebilir. Bu tarz çatışmaların ortaya çıkış nedeni ise

bireylerin oldukları ruh halini gizleme çabası veya yalan söyleme davranışı olarak düşünülmektedir. Bu tarz mesajlar genellikle tutarsız veya kararsız kalınan durumlarda bilinçsiz bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Ancak bu durum bazı durumlarda bilinçli bir şekilde de gerçekleştirilebilir ve iletişimi kuvvetlendirebilir. Bir doktorun hastasına kötü haber verirken takındığı pozitif bir tavır hastanın doktora olan yaklaşımını etkileyebilir. Özellikle sözsüz iletişimin bireylere daha fazla güven vermesi nedeni ile bu sinyaller iletişimin daha doğru bir şekilde kurulabilmesine yardımcı olabilmektedir. Tamamlama özelliği ise sözsüz iletişimin sözlü iletişimi değiştirebilme veya detaylandırabilmesi ile ilgilidir. Bu tarz bir iletişim güçlü iletişim sınıfında sayılabilir çünkü sözlü iletişimin yapısına uygun olarak kullanılan jest ve mimikler iletişimi daha güçlü hale getirebilmektedir. İkame etme ise yerine geçme anlamındadır. Sözsüz iletişim davranışları bazı durumlarda sözlü iletişim davranışının yerini alabilir veya yerine kullanılabilir. Bireyin yanındaki bir kişinin hareketinden rahatsız olması neticesinde takınmış olduğu yüz ifadesi buna bir örnek olarak verilebilir. Bu gibi durumda hareketten rahatsız olan kişinin yüz ifadesi sözel bir ifade oluşturmada karşı tarafa rahatsızlık durumunu iletebilir. Bu sözsüz bir ifadenin sözlü bir ifadenin yerine kullanılmasını gösterir. Bazı durumlarda sözsüz ifade yetersiz geldiğinde durum tekrardan sözlü olarak ifade edilebilir. Özellikle sözsüz iletişimin fazla kullanılma nedenlerinden bir tanesi ise sözün ifade gücünü kuvvetlendirme veya vurgulama nedenidir. Bu durum yazı yazarken altını çizme veya üstünü renkli bir kalemle vurgulama hareketinden farksızdır. Sözel olarak ifade edilen bir durum el hareketleri ile kuvvetlendirilir ve sonuç olarak daha vurgulu bir ifade gücü oluşturulur. Bu şekilde gerçekleşen yoğun ifade gücü kaynak ve alıcı için iletişimin daha kolay anlaşılabilir hale gelmesini sağlamaktadır. Kimi bireyler bir hikâye veya anısını anlatırken el ve kollarını çok fazla kullanmaktadır. Bunu gerçekleştirerek o hikâyenin karşı taraftaki etkileyiciliğini daha güçlü kılmak isterler. Son olarak ise sözsüz iletişim sözlü davranışları düzenlemek için kullanılabilir. Sözlü iletişimde bir konu değişikliği sırasında gerçekleştirilen duruş veya postür değişikliği sözlü davranışın da değişmesi gerektiğini gösterir.

Sözlü ve sözsüz davranışlar arasında kimi zaman belirli ilişkiler bulunurken kimi zaman ise ayrımlar söz konusudur. Ancak sözsüz davranışlar ile sözlü iletişim birbirinden ayrı düşünölemeyecek iki iletişim türüdür. Bu nedenle bireyler kendilerini ifade ederken, bir konu anlatırken devamlı olarak bu ikisi arasında iletişimi güçlü kılacak davranışları seçme

davranışları geliştirirler. Bu durum bazen ise bir çatışma yaratarak iletişim sürecinin zarar görmesine de neden olabilmektedir.

Gamble ve Gamble (2013, s. 314) sözsüz iletişimin karakteristiğini ise dört başlık altında inceler. Bunlar ise; mesajlar değerlidir, belirsizdir, ilişkiseldir ve yalanı ortaya çıkarır. Bunlardan birincisi sözsüz iletişimin bir mesaj değerinin olmasıdır. Bireyler konuşmalarını veya sözlü iletişim davranışlarını bir noktada durdurabilirler ancak el ve kol hareketlerini veya vücut davranışlarını genellikle durduramazlar. Davranış kasıtlı veya kasıtsız bir şekilde devam etmektedir. Kaynak herhangi bir şekilde mesaj gönderimini durdurduğunu düşünse dahi, alıcı kişi tarafından kodu çözmek amacı ile birtakım çabaya girilir. Örneğin; hiç konuşmayan bir kişinin giyimi, göz hareketleri dahi onunla ilgili bazı mesajların alınmasına neden olacaktır. Hiç konuşmayan ancak koltukta oturmak yerine yatmayı tercih eden kişi yatarak yorgun olduğunu ve dinlenmeye ihtiyacı olduğu mesajını vermektedir. Sözsüz iletişimin ikinci bir karakteristiği ise belirsiz olmasıdır. Sözsüz iletişimde genellikle kaynak veya alıcı birbirlerine ipuçları gönderirler. Bu ipuçları kimi zaman belirsizlik gösterebilir veya alıcı bu ipuçlarını yanlış yorumlayabilir. Bu durum sözsüz iletişimin kimi zaman belirsiz olmasına yol açmaktadır. Kişilerin ev ortamlarında tercih etmiş oldukları renkler bile bireyler ile alakalı ipucu sağlarlar. Örneğin; yeşil renkler çevreci hareketler ile ilişkilendirilebilir (Yu 2014, s.50) olması buna örnektir ancak bu durum yeşil rengin her zaman bu bilinçle kullanıldığını göstermez. Bu bağlamda sözel olmayan ipuçları her zaman alıcı kişinin düşündüğü anlamda kodlanmıyor olabilir. Bu durum sözsüz iletişimin belirsizlik taşıması anlamına gelmektedir. Üçüncü bir karakteristik özellik ise sözsüz iletişimin ağırlıklı olarak ilişkisel olmasıdır. Bireyler sözsüz iletişimi kullanırken daha çok duygu ve hislerini aktarmaya meyillidirler. Hoşlanma, cazibe, öfke veya benzer ifadeleri ya da duyguları sözsüz bir şekilde iletmek yaygın bir davranıştır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde özellikle içsel durumların bir dışa vurumu olarak, kelimelerin genellikle yetersiz kalması nedeni ile sözsüz davranışlar kullanılır. Sözsüz iletişimin son karakteristik özelliği ise aldatmayı ortaya çıkarma kapasitesidir. Bir kişi söylediği kelimeleri ifade ederken sözsüz iletişim davranışına başvurabilir ancak sözsüz iletişimde kullandığı jest ve mimiklerin sözlü iletişim ile bağlantısız olması noktasında sözsüz iletişim verileri daha güvenilirdir. Bu durum sözlü iletişim yerine sözsüz iletişimin baz alınarak kişinin asıl söylemek istediğinin ortaya çıkartılmasını sağlar. Özellikle yüz ve ses ifadesinde, jestlerde ve mimiklerde birtakım

değişiklikleri gizlemek kolay değildir. Yalan söyleyen bir kişinin devamlı olarak elini burnuna götürmesi veya yüzüne dokunma isteği, göz kaçırma davranışları gibi davranışlar bireyde istemsizce gerçekleşir ve doğal olduğu için kişi ile ilgili ipuçları sağlayarak doğru bir çıkarımın yapılmasına yardımcı olurlar.

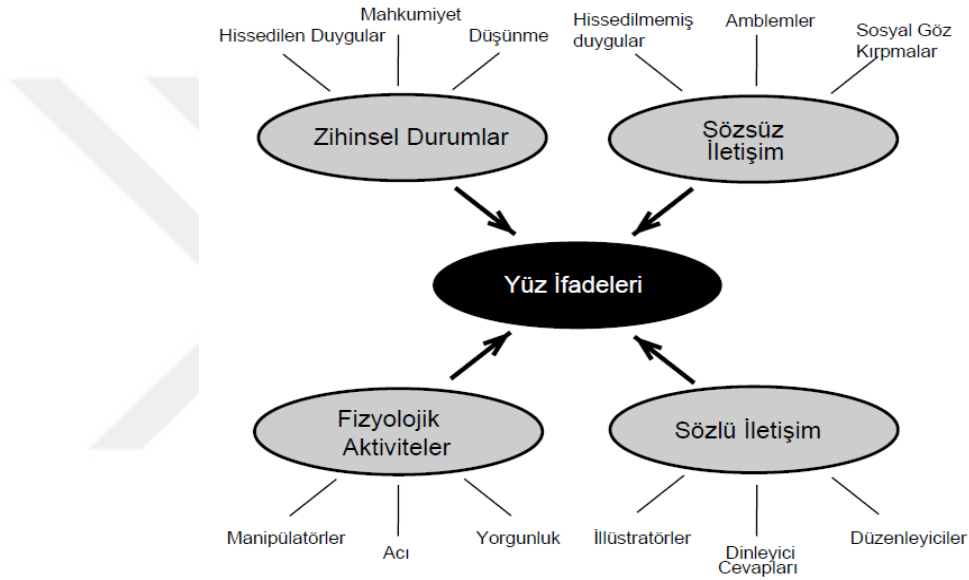
3.3.2.1 Sözsüz iletişim tipleri

Sözsüz iletişimin gerçekleşmesinde bazı öğeler etkilidir. Bu öğeler ise; vücut hareketleri, dokunma davranışları, ses, mesafe, bölgesellik, zaman, fiziksel çekicilik, giyim ve fiziksel çevre olarak sıralanmaktadır (Lane, 2019., Knapp, Vangelisti ve Caughlin, 2014., Floyd, 2011). Bu öğeler sözsüz mesajların doğru bir şekilde anlamlandırılabilmesi için önemlidir. Okunan bu mesajlar neticesinde kaynak tarafından gönderilen mesaj alıcı tarafından daha iyi şekilde anlaşılabilir hale gelirler. Ancak bireyler genellikle toplumsal kodlar ile gerçekleşen bir takım sözsüz iletişim davranışlarına hâkim olduklarını düşünürken bunun dışında kalan kodlar konusunda bilinçsiz bir şekilde hareket etmektedir. Bu başlık altında sözsüz iletişim tiplerinin ne olduğunu incelenecektir.

3.3.2.1.1 Vücut hareketleri

Sözsüz iletişimin birinci yolu fiziksel hareketlerdir. Bunlar içerisinde ise en çok kullanılan sözsüz iletişim davranışı vücut hareketleridir. Vücut hareketleri yüz, göz, duruş ve jestleri kapsar. Alıcı ve kaynak arasında etkili bir iletişimin gerçekleştirilebilmesi için genellikle bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde kullanılmaktadırlar. Özellikle iletişim sürecinde yüz yüze bakan bireyler yüz ve gözlerine devamlı olarak odaklanmaktadır. Yüz, sözsüz iletişim davranışı olarak çok fazla kullanılmasına rağmen kimi zaman anlaşılması zor hale gelebilir. Bir takım yüz kaslarının istemsizce hareketi gerçekleşmektedir ve hareketlere kod açıcı tarafından bir anlam yüklenemeyebilir. Ekman (2003, s. 103)'a göre sadece kaş hareketlerinin dahi onlarca şekilde ifade edilebileceğini ve farklı anlamlar üretebildiklerini göstermiştir. Örneğin; kaşın yukarı kaldırılması kimi zaman tek başına bir anlam ifade edebilirken buna eklenecek olan bir dudak hareketi verilen mesajın farklı yorumlanmasına neden olabilmektedir. Sadece kaş ve dudak hareketlerinin dahi yüzün sözsüz iletişim esnasında yorumlanması için ne kadar karışık olduğunu göstermektedir. Hill vd., (2007, s. 128) yüz ifadelerinin kültürler arasında daha az farklılık gösterdiklerini düşünmektedirler. Bu yüz ifadeleri genel anlamda mutluluk, üzüntü, şaşkınlık, korku, öfke gibi duyguları ifade

etmek için kullanılmaktadırlar. Bu kullanım esnasında farklı kültürler arasında özellikle yüz ifadelerinde farklılıklar azdır. Bir kültürde gülme ifadesi genel anlamda mutluluk ifadesidir veya şaşkınlık ifadesinde gözlerin büyümesi kaşların havaya kalkması gibi durumlar genellikle ortak bir kullanım gösterirler. Fasel ve Luetin yüz ifadelerinin oluşmasında etkili olan faktörleri aşağıdaki gibi göstermiştir.



Şekil 3.5. Yüz ifadelerinin kaynakları (Fasel ve Luetin, 2002, s. 260).

Yüz ifadeleri ile ilgili farklı bir tutumu ise (Secord, Dukes ve Evan, 1959) belirtmiştir. Yüz hareketleri bireylerin o anki psikolojik durumları ile ilgili bilgi verebilir ancak yüz şekilleri de bireyler ile ilgili ipuçları vermektedir. Örneğin, yüksek alınların zekayı, ince dudakların vicdanlı bir yapıya sahip olduğunu göstermesi gibi. Ancak bu yaklaşım sadece bireylerin yüz şekillerinin bunlarla ilintili olamayacağı ve genetik özelliklerinde yüz tipinin oluşmasında etkisi olduğu belirtilerek eleştirilerle karşılaşmıştır. Ancak daha sonra gerçekleştirilen çalışmalarda yüz ifadelerinin kişilikler ile ilgili birtakım ipuçları verebileceği saptanmıştır. 2001 yılında Harker ve Keltner tarafından gerçekleştirilen araştırma da yüz ifadesi olarak olumlu ifadelerle sahip olan kadınların daha olumlu ve katılımcı kişiliklere sahip olduğu anlaşılmıştır. Yüz ifadelerinin içerisinde incelenen bir diğer ifade tipi ise gözdür. Ancak göz ifadeleri genel bir yargı oluşturmamaktadır. Akechi vd., (2013) göz iletişiminin veya göz hareketlerinin farklı kültürlerde ne anlama geldiği üzerine

gerçekleştirdiği araştırma da bu durum ile ilgili birtakım saptamalar gerçekleştirmiştir. Bu bağlamda Batı kültürlerinde gerçekleştirilen göz teması etkileşiminin Doğu Asya'daki iletişimden daha önemli olduğu görülmüştür (Yuki, Maddux ve Masuda, 2007).

Sözsüz iletişimde vücut hareketleri bağlamında önemli olan konulardan bir diğeri ise duruş ve jestlerdir (Fast, 1972, s.24-25). Bu konu ile ilgili Fransız filozof Geraud de Cordemoy jestlerin tüm dillerin ilki olduğunu belirtmiş ve genellikle evrensel anlamlar taşıdığını söylemiştir (Conley, 2019, s.10). Jest ve mimikler kişiye mevcut durumla ilgili birçok bilgi sağlar. Bireyin oturduğu pozisyon veya işten geldiğinde yorgun bir şekilde koltukta uzanması onun ile alakalı bazı bilgiler ve ipuçları sağlar. Bu durum vücut hareketi analizi ile gerçekleştirilir. Bireyin yürüyüş stiline bakılarak bir karakter analizi ortaya koyulabilir. Bu gibi nedenlerle sözsüz iletişimin önemli bir analiz kaynağı da duruştur. Özellikle fotoğraf çekiminde model bazı vücut duruşları sergilemektedir. Bu duruşlar ile fotoğrafa bakan izleyiciye bir ifade iletebilmek için vücut hareketi kullanılmaktadır. Fotoğrafa bakıldığında modelin özgüvenli veya özgüvensiz, bitkin veya canlı, sıkılmış veya heyecanlı olup olmadığının analizi gerçekleştirilebilir. Bireyin iletişim kurarken yüzünün ona dönük olup olmaması iletişimde bir gürültü olarak yorumlanır. Kişilerin iletişimde vücudun duruşu bu nedenle önem göstermektedir. Ekman ve Friesen (1969, s.63-75) vücut duruşlarını kategorileştirerek beş ana tip geliştirmiştir. Bunlar amblemler, illüstratörler, düzenleyiciler, etki göstergeleri, uyarlayıcılar olmak üzere şekillenmiştir. Amblemler konuşmaya dönüşebilen vücut hareketleri olarak düşünülür. Bilinçli olarak gönderilir ve kolaylıkla beden hareketlerine dönüştürülebilir. Buraya gel anlamına gelen bir el işareti veya tamam anlamına gelen bir baş parmak kaldırma hareketi gibi hareketler amblem olarak kategorize edilmiştir. Amblemler sadece sözcükleri kullanarak anlaşılmanın ötesine geçerek el hareketlerinin de tek başına bir anlam oluşturabilmesini sağlar. Amblem örnekleri dünyanın farklı yerlerinde farklı şekillerde kod açımına uğrayabilir bu nedenle kültürden kültüre farklılık gösterebilir. Illüstratörler ise alıcının konuşmayı anlaması amacı ile gerçekleştirilmiş bedensel ipuçlarıdır (Hargie ve Dickson, 2004, s. 59). Birine yol tarifi verirken bunu kolaylaştırabilmek amacı ile bir taraftan sözlü iletişim kurarken bir taraftan el ve kol hareketleri ile tarifi güçlendirmek bir illüstratördür. Illüstratörler genellikle konuşmaya eşlik ederler ve onunla bağlantılıdır. Tek başlarına ise daha az anlam ifade etmektedir hatta hiçbir anlamları yoktur. Söyleneni vurgulamak amacı ile gerçekleştirilen

hareketler olarak düşünülebilir. Düzenleyiciler ise konuşmanın düzenlenmesini sağlarlar. Konuşan kişinin konuşmasının devamlılığını sağlamak veya sıranın diğer konuşmacıya geçmesi için kullanılan sözel ifadelerdir (Gamble ve Gamble, 2013, 328). Örneğin; bireyin konuştuğu kişiye karşı yapmış olduğu bir baş sallama işareti o kişiyi cesaretlendirerek konuşmacıya konuşmasına devam etmesi yönünde bir mesaj sağlar. İletişime girilen kişinin konuşmasının sıkıcı hale gelmesinde ise bacaklarda biri öne doğru atılarak, kollar bağlanabilir bu gibi bir vücut hareketi ise konuşmacının sıkıcılığına vurgu yapar. Düzenleyicilerin doğru kullanılmaları kişilerarası iletişimi kuvvetlendirir ve doğru bir iletişimin sağlanmasına yardımcı olur. Etki göstergeleri ise duygusal varoluş durumunu yansıtan beden hareketleri olarak sınıflandırılmaktadır (Gamble ve Gamble, 2013, 330). Bireyin o anki durumunu veya genel ruh halini göstermek üzere gerçekleştirilen bilinçli veya bilinçsiz hareketler bütünü etki göstergeleridir. Kişinin gururlu duruşu onunla ilgili bir ipucu sağlar. Sadece postür olarak değil bunun dışında bireyin burun kaşıma, saç döndürme gibi hareketleri de onun gergin veya güven eksikliği hissiyatını yaşadığı bilgisini sağlamak için bir ipucudur. Vücut hareketlerinin sonuncu kategorisi ise uyarlayıcılardır (Hargie ve Dickson, 2004, s. 60). Uyarlayıcılar tanımlanması en zor sözsüz iletişim davranışı olarak görülmektedir. Uyarlayıcılar teriminin kullanılmasının altında yatan neden ise kişisel veya bedensel ihtiyaçların karşılanması, bedensel eylemlerin gerçekleştirilmesi, duyguların yönetilmesi, prototipik kişiler arası ilişkilerin geliştirilmesi veya sürdürülmesi ya da araçsal faaliyetlerin öğrenilmesine yönelik uyarlayıcı çabaların bir parçası olmasıdır. Bu sebeple kendini uyarlayanlar, başkasını uyarlayanlar ve nesneyi uyarlayanlar olarak üç farklı şekilde ele alınmıştır. Uyarlayıcıların karmaşık olmasının nedenlerinden bir diğeri ise çocukken öğrenilen davranışlar üzerine inşa edildiğinin düşünülmesidir. Genellikle alışkanlıkların öğrenildikten sonra tekrarlayan bir süreç ile devam etmesi ile karşılaşılır. Bir uyarlayıcının ortaya çıkışı incelendiğinde genellikle mevcut ortamdaki bir durumun bir alışkanlığı tetikleme sonucu olduğu gözlemlenmiştir. Ancak bu alışkanlıklar her zaman hoşlanılarak gerçekleştirilmez kimi zaman ise istenmeyen davranışlar olabilirler. Uyarlayıcıların ilk türü kendini adapte edenlerdir. Kendini uyarlayanlar, çeşitli sorunlar veya ihtiyaçların üstesinden gelme veya yönetme süreci ile öğrenim gerçekleştirirler. Bazı kendini uyarlayanlar işitme, görme, duyma, tatma veya dokunma yoluyla duysal girdiyi kolaylaştırırlar veya bunu engellemek amacı ile öğrenilirler. Bazı kendini uyarlayıcılar ise tamamen fizyolojik olarak

sindirim veya boşaltım işlevlerinin doğru bir şekilde gerçekleştirilebilmesi için öğrenirler. Bu bağlamda değerlendirildiğinde kendini uyarlayanların çoğu ailenin çocuk eğitimi uygulamalarıyla eğitilmektedirler ve sosyalleşme süreci ile şekil kazanırlar. Kendini uyarlayıcılara örnek olarak dudaklarını devamlı olarak diliyle veya eliyle silen bir kişi örnek gösterilebilir. Bazı bireylerde ise bu davranış istemsizce burun silme davranışı olarak görülebilir. Başkasını uyarlayanlar ise kişiler arası temaslar ile öğrenilen sözsüz davranışlardır. Bunlar arasında başka bir kişiye bir şey vermek ya da ondan almak için gerekli hareketler, saldırmak veya saldırıdan korunmak için olan hareketler, şefkat veya yakınlık kurma hareketler gibi hareketler örnek verilebilir. Son biçim ise nesneyi uyarlayanlardır. Bu sözsüz iletişim davranışında ise sigara içmek, bir aleti kullanmak gibi durumlar yer almaktadır. Kendini ve başkasını uyarlayanlardan farkı ise hayatın sonraki aşamalarında öğrenilmesidir. Nesne uyarıcıların genellikle farkındalık içerisinde olduğu görülür (Ekman ve Friesen, 1969, s. 84-90)

3.3.2.1.2 Dokunma davranışları

Sözsüz iletişimin bir diğer türü ise dokunma davranışlarıdır. Dokunma davranışları bireylerin bebeklik döneminden yaşlılık dönemine kadar geliştirdiği en temel harekettir. Bireyler yaşadığı çevreyi dokunarak algılama yetisine sahiptir ve özellikle bebeklik ve çocukluk döneminde öğrenilen bilgilerin birçoğu dokunma davranışı ile gerçekleşmektedir. Bu bağlamda hem evrimsel hem de kültürel açıdan ilkel bir davranıştır.

Dokunma davranışları sözsüz iletişimin önemli bir unsurudur. Bireylerin arasında güç ve statü iletişimi sağlamaktadırlar. Statü sahibi bireylerin başkalarına dokunması veya başkalarının alanları içerisinde dokunma hareketlerini daha rahat sağladığı görülmüştür (Hall, 2006). Dokunma davranışları ise çoğunlukla, çocukluktan veya bebeklik evresinden gelen davranışlar olduğu için bunların yorumlanmasında kişiden kişiye farklılıklar oluşmaktadır. Ancak dokunma hareketleri sözsüz iletişim içerisinde vücut hareketleri ile karşılaştırıldığında kullanımı daha risklidir ve katı kurallara bağlıdır. Bir kişi hiç tanımadığı bireye bir el hareketi yardımıyla gel işareti veya tamam işareti yapabilir ancak hiç tanımadığı bir insana gelişigüzel dokunamaz. Bu bağlamda dokunma davranışları iletişime girilen kişi ile olan bağ ile yakından ilişkilidir. Bireyler genellikle hiç tanımadıkları bir insan kendilerine dokunsa ve bunu yanlışlıkla gerçekleştirseler dahi ortaya bir tepki koymaktadırlar. Heslin ve

Alper dokunsal iletişimin içerisinde yer alan türleri beş farklı şekilde sınıflandırmışlardır. Bunlar işlevsel/profesyonel, sosyal/politik, arkadaşlık/sıcaklık, sevgi/yakınlık ve cinsel uyarılmadır (Heslin ve Alper, 47-77).

İşlevsel veya profesyonel dokunma hareketi normal şartlarda sürecin içerisinde olması gereken dokunma davranışlarını ifade eder. Bir hemşirenin veya doktorun hastasına dokunması, kuaförlerin müşterisinin saçına dokunması, fizyoterapistin hastası ile ilgilenmesi gibi durumlar işlevsel dokunmadır. Bir amaç ile gerçekleştirilir ve araçsaldır. Sosyal/politik dokunma davranışı ise sosyal katılımın bir parçası olan hareketlerdir. Her kültürün öngörülen farklı temas biçimleri bulunmaktadır. Bu nedenle sosyal hareketler genellikle kültürden kültüre farklılık gösterirler. Selamlaşma davranışları bu bağlamda incelenmektedir. Türk kültüründe yer alan selamlaşırken yanak dokundurma veya kafa değdirme hareketi farklı bir toplumda bambaşka olabilir. Uzak doğu toplumlarında eğilerek selam verme bunun en açık göstergesidir. İletişimsel anlamda da iki bireyin devamlı olarak birbirlerine sarılması veya sürekli temas halinde olmaları aralarındaki iletişimin veya ilişkinin niteliği ile ilgili üçüncü bir kişiye bilgi sağlayabilecek ipucudur. Dokunma davranışlarının bir diğer türü ise arkadaşlık veya sıcaklık konuludur. Bu durum dostça bir sırt okşama, el uzatma gibi davranışları kapsar. Dostane ilişkiler kurmak amacı ile oluşan hareketler bütünüdür. Bu davranış arkadaşlık ilişkilerinin oluşmasına ve kişilere karşı olumlu tutum ve algıların gelişmesini sağlar. Duygusal dürtülerin oluşabilmesi amacı ile de kullanılmaktadır. Örneğin; cesaretlendirilmek istenen birisinin sırtına vurmak, yüzünü tutmak, sırtını sıvazlamak gibi hareketler onu bir konu hakkında cesaretlendirmek amacı ile gerçekleştirilebilir. Dördüncü sınıflandırmada ise sevgi veya yakınlık hareketleri yer alır. Yakın ilişkilerde dokunmak, derin duyguların aktarılması için önemli bir araçtır. Bu duygular bir annenin çocuğu ile gerçekleşeceği gibi bir eşe ya da ebeveyne duyulan duygular olabilir. Bu noktada her bir koşul süreci, fiziksel temasında gerçekleşmesinde oldukça farklı süreçlerin oluşmasına neden olacaktır. Özellikle bu tür dokunma hareketlerinin fizyolojik birtakım durumları da etkilediği görülmektedir. Özellikle annenin çocukla olan ilişkisi dikkat çekici bir örnektir. Annenin çocuğu ile kurduğu ilk iletişim dokunma temellidir ve dokunma duyusunun geliştirilmesi çocukların psiko-sosyal gelişimini desteklemektedir (Akarsu, Tuncay ve Yüzer Alsaç, 2017, s. 278). Cinsel uyarılma ise son sınıflandırmadır ve seksüel anlam ile uyarmalar içermektedir (Eröz, 2011, s.170).

Dokunma hareketleri incelendiğinde sadece anne ve bebek arasında değil diğer kişiler arasında gerçekleştirilen sözsüz iletişim davranışlarında da bu hareketlerin önemi görülmektedir. Özellikle güvenin sağlanabilmesi amacı ile gerçekleştirilen dokunma hareketleri mesajın daha doğru ve tutarlı şekilde alıcı tarafından algılanmasını sağlar. Bu duruma örnek olarak Gueguen ve Vion (2009) gerçekleştirdikleri çalışmada hekimlere ilaçlarını yazdıktan sonra şefkat gösterecek şekilde hastalarına hafifçe dokunmalarını istemiştir. Sonuçlar incelendiğinde dokunma davranışının gerçekleştirildiği hastaların yazılan ilaçları kullanma ve reçetelere uyma konusunda daha hassas davrandıkları tespit edilmiştir. Alzheimer hastalarında gerçekleştirilen farklı bir çalışma ise dokunma davranışının anksiyete ve işlevsiz davranışları azalttığını göstermektedir (Kim ve Buschmann, 1999). Bu nedenle dokunma hareketleri sözsüz iletişimin en yaygın kullanılan ve iletişime girilen kişiler ile doğru kullanıldığında iletişimi kuvvetlendirmeyi sağlayan bir faktördür.

3.3.2.1.3 Ses

Sözsüz iletişimin bir diğer incelendiği alan ise sestir. Ancak buradaki ses kategorisinden kasıt vokal nitelikleridir. Vokal nitelikleri dendiğinde ise karakterin sesini nasıl kullandığı düşünülmelidir. Lane (2009, s. 158) sesin özelliklerini ve bir sesin içeriğini beş kategoride incelemiştir. Bunlar sesin yoğunluğu, sesin perdesi, vurgusu, hızı ve sessizliktir. Adler, Rosenfeld ve Proctor (2018, s. 182) ise bu özelliklere ek olarak aksanın da sesin bir özelliği olduğunu belirtmişlerdir. Sesin özelliği ve sesin niteliği bireylerin birbirlerini algılamasında veya karşılıklı tutum ve davranışlarında değişikliğe sebep olabilmektedir. Örneğin; birey iş başvurusu gerçekleştirdiğinde onunla mülakata girecek kişiye karşı seslerinin yüksekliğini doğru tercih ederek daha iddialı bir tavırla konuşmayı gerçekleştirerek karşısındaki kişiyi etkilemeyi düşünür. İletişim davranışlarında çoğu zaman neyin söylenildiğinden çok nasıl bir üslup ve tavır ile söylendiği önem göstermektedir. Bir birey karşısındaki kişiden özür dileyebilir ancak bunu gerçekleştirirken kayıtsızca ve umursamaz bir tavırla gerçekleştirildiğinde o özrün aslında içten edilmediği kolayca anlaşılabilir kaynağın düşüncesi ile ilgili bir fikir sahibi olunabilmektedir. Sesin özellikleri incelendiğinde ilk karşılaşılan durum sesin yoğunluğudur. Sesin yoğunluğu sesin yüksek veya alçak çıkması ile ilgilidir. Yüksek yoğunlukta çıkan bir ses çoğunlukla agresif bir

tutumla ilişkilendirilir. Daha alçak çıkan ses ise mütevazî veya kibarlık olarak değerlendirilir. Sesin perdesi ise sesin inceliği ve kalınlığı arasındaki farktır. Bazı insanların sesleri diğerlerine göre daha kalın bir şekilde çıkmaktadır. Bunun nedeni seste oluşan titreşimden kaynaklı olarak ortaya çıkan frekanslardaki farklılıktır. Bu bağlamda ses perdesi bireylerin karakteristik özelliklerini etkilemekte ve bu durumda kişilerarası iletişimde farklılıkların oluşmasına yol açmaktadır. Sesin özelliklerinden değerlendirilen bir diğer faktör ise vurgudur. İletişimde gerçekleştirilen vurgu iletişimin de karakterini etkilemektedir. Vurgulama hareketleri fısıldamak, yüksek tonda söyleme gibi durumları içerir ve bu da mesajın iletilmesini etkiler. Örneğin; fısıldayarak konuşan bir bireyin sesinin algılanması alıcı tarafından daha zor gerçekleştirilecektir ancak kaynağın kimse tarafından işitilmemesini istememesinden dolayı da mesajın önemini gösterir. Konuşmanın hızı da sesin bir diğer özelliğidir. Konuşma hızlandıkça anlaşılması güç olacaktır. Konuşmanın yavaş olması da dinleyiciyi sıkacağı için iletişimi olumsuz yönde etkileyebilir ve mesajın anlaşılmasını durumu ile karşı karşıya kalınabilmektedir.

Sözsüz iletişim içerisinde ses kavramı incelendiğinde son özellik sessizliktir. Sessizlik durumunu ise bazı kaynaklar farklı bir başlık altında, ses kavramından ayrı olarak incelemektedir (Wood, 2019; DeVito, 2018). Sessizlik sesin yokluğudur. Sessizlikte bir anlamın iletilebilmesi için sıklıkla kullanılmaktadır. Bir kişiye soru sorulan mülakatta sorulan soruya yanıt alınamaması ve kısa bir sessizliğin oluşması kişinin o soruyu bilmediğini veya çok heyecanlı olmasından dolayı unuttuğunu gösterir. Bir kişinin görmezden gelinmesi ise bir gerginlik olması veya küçümseme ifadesi olarak görülebilir. Bazı durumlarda ise bunun tam tersi huzur veya sevgi ile ilişkilendirilebilmektedir. Anlık tereddüt durumu da sessizlik kavramının içerisinde incelenmektedir. Bu gibi durumlar konuşmanın genel akışını bozacağı için karşıdaki kişiye anlık psikolojik durum veya bilgi birikimi ile ilgili mesajlar verir. Bazı durumlarda ise sesin olmaması samimi bir iletişimin olduğunu gösteren bir durumdur. Uzun süreli ilişkilerde kimi zaman sesin yerine kullanılan sessizlik yolu ile iletişim kurulabilmektedir (Knapp, Vangelisti ve Caughlin, 2013, s.329). Bunun dışında yer alan sessizliğin farklı anlamları ise aşağıdaki tabloda paylaşılmıştır.

Tablo 3.1 *Sessizliğin bazı anlamları (Knapp, Vangelisti ve Caughlin, 2013, s.330).*

Anlaşma	Anlaşamama
Düşüncelilik	Cehalet
Fikir bekleme hali	Gizlilik
Sıcaklık (katılımcıları bağlama)	Soğukluk (katılımcıları ayırma)
Teslimiyet	Saldırı (bir soruya cevap vermemek)
Dikkat çekmek	Can sıkıntısı
Dikkate alma	Dikkate almama

3.3.2.1.4 Mesafe

Sözsüz iletişim davranışlarından bir diğeri ise mesafe durumudur ve iletişim süresince mesafenin oluşmasındaki faktörlerden biri kaynak ve alıcı arasındaki ilişkinin türüdür. Crane vd., (1987) tarafından gerçekleştirilen çalışma iletişim konusunda problem yaşayan mutsuz çiftlerin arasındaki mesafe 37 santimetre iken mutlu çiftlerin arasındaki konuşma mesafesinin 28 santimetre olduğu görülmüştür. Bir diğer çalışma kültürel durumların da iletişim kurarken oluşturulan mesafe ile bağlantılı olduğunu göstermektedir. Hasler ve Friedman (2012) Asyalı çiftlerin iletişim süresince Avrupalı çiftlere göre daha fazla mesafe oluşturduklarını göstermiştir. Bireyler kendilerine yakın hissettikleri kişilerle daha yakın mesafeler kurarak vücut hareketlerini ve jestlerini kullanırlar. Tanımadıkları kişiler ile bir mesafe oluşturarak iletişim kurmaktadır. Bireylerin kişisel alanları da iletişimi önemli ölçüde etkilemektedir. İletişime girilen bireyin çok yakın bir şekilde durması kimi zaman kişisel alanın ihlali olarak görülmekte ve olumsuz sonuçlara neden olmaktadır. Bu durum genellikle kişinin karakteri ile belirlenir ve kişiden kişiye farklılık gösterir. İnsanlar birbirleriyle etkileşimde bulunurken dört farklı mesafe veya bölge üretmektedirler. Bunlar yakın mesafe, kişisel mesafe, sosyal mesafe, kamusal mesafedir (Hall, 1963). Yakın mesafe, deri teması ile 45 santimetre arasında olan mesafeyi kapsar. Bu mesafe genellikle duygusal olarak bireye yakın veya özel olarak onu rahatlatan durumlar ile oluşan mesafedir. Kişinin yakın mesafeye giriyor olması onun karşısındaki kişi ile bir güven duygusu oluşturduğunu gösteren göstergedir. Kaynak ile alıcı arasında savunmanın düştüğü durumlarda tercih edilen bir mesafe türüdür. Bunun tersi ise kişinin rızası olmadan bu mesafenin aşılması ile alıcı veya

kaynak bir tehdit durumu olduğunu düşünmektedir. Yakın mesafe sürecinde iletişim ağırlıklı olarak kaslar ve dokunma hareketleri üzerinden gerçekleşir. Mesafe konusunda ikinci bölge ise kişisel mesafedir. 45 santimetre ile 120 santimetre arasında olan mesafeyi kapsamaktadır (Adler, Rosenfeld ve Proctor, 2018, s. 186). Kişisel mesafede kişilerarası iletişim oldukça yakın ilerler ancak yakın mesafeye göre samimiyet daha azdır. Yakın mesafe bireylerin birbiri ile fiziksel temas edebildiği bir mesafedir ancak kişisel mesafe kişilerin birbirine olan uzaklığından dolayı daha koruyucu bir ortam oluşturur. Bu bağlamda farklı kişilerin, bireyin üzerindeki fiziksel kontrolünün sınırlarını tanımlamaktadır. Sosyal mesafe ise 120 santimetre ile 365 santimetre arasındaki mesafedir (DeVito, 2018, s. 153). Bu mesafe genellikle devlet dairelerinde masalar ile vatandaşlar arasında gerçekleştirilen mesafedir. Uzak mesafe genellikle göz temasını zorunlu kılar bu durum yakın mesafede görülmemektedir. Göz temasının olmaması durumunda aradaki mesafenin uzaklığından dolayı iletişimin zarar görmesi söz konusudur. Ses ise sosyal mesafede daha yüksek kullanılmak durumundadır aksi takdirde ortaya çıkacak gürültü nedeni ile iletişimin gerçekleştirilememesi tehlikesi bulunur. Özellikle sosyal kaygıya sahip bireylerin kullandığı mesafedir ve samimiyet durumunu ortadan kaldırır. Araştırmalar daha yakın mesafede gerçekleştirilen iletişim süreçlerinin daha samimi ve başarılı olduğunu belirtmektedir. Öğrenciler ile gerçekleştirilen bir araştırma bu durumu doğrular. Hackman ve Walker (1990) gerçekleştirdikleri araştırma da öğretmenlerin öğrenciler ile yakın mesafeye veya kişisel mesafe sınırlarında iletişim kurmalarının öğretmene olan güveni arttırdığını ve öğrencilerin daha başarılı olduklarını göstermektedir. Kamusal mesafe kişilerarası iletişimde yer alan en uzak bölgeyi ifade etmek için kullanılmaktadır. Özellikle kaynağın birden fazla alıcı ile gerçekleştirdiği iletişim şeklinde kullanılmaktadır. Kamusal mesafe de iletişime giren kişiler bir bütünün parçası olarak görülür.

3.3.2.1.5 Bölgesellik

Mesafe türleri bireylerin oluşturdukları ve duygu durumlarına göre tercih ettikleri mesafelerdir. Bölgesellik ise daha farklıdır ve yaşanan sabit alanı belirtmek amacı ile kullanılır. Bu sabit alan bir şehir, okul sırası, yatak odası olabilir. Bu alanlar bireylerin yaşamları içerisindeki önem sıralarına göre işgal edildiklerinde bireylerin verdikleri tepkiler de değişmektedir (Knapp, Hall ve Horgan, 2013, s.125-127). Örneğin; kişinin yatak odası

bölgesine girildiğinde vereceği tepki, iş yerinde yer alan ve her zaman kullandığı masanın işgal edilmesi ile farklı sonuçlar doğuracaktır. Bireyler genellikle çok fazla kullandıkları alana bir aidiyet hissederek o bölgeyi içselleştirmektedirler. Altman (1975) üç tür bölgenin olduğunu belirtmektedir. Bunlar birincil bölgeler, ikincil bölgeler ve kamu bölgeleri.

Birincil bölgelere aynı zamanda ev bölgeleri ismi de verilmektedir. Bu alanlar bireylerin kendilerine ait ve kişisel alanlarıdır. Kişinin odası, masası, ofisteki odası gibi alanları kapsamaktadır. İkincil bölgeler ise kişiye ait olmayan ama kişinin işgal ettikleri alanları kapsamaktadır. Sınıftaki sıra, yemek yenilen yerdeki bir masa gibi alanlar bu alanlara örnek gösterilebilir. Sonuncu alan ise kamusal alandır. Kamu alanları bir kişi veya bir kuruluşa ait olabilir ancak herkes tarafından kullanılan alanlardır. Örneğin; bir sinema salonu bir kuruluşa ait alandır ancak herkes tarafından kullanılır ya da devlet daireleri de buna örnek verilebilir. Bir kişiye ait olan alanlarda kamusal alanlar olarak değerlendirilebilir bir köy kahvesi kamusal alan örneğidir veya yeme içme gerçekleştirilen bir alan da kamusal alan olarak düşünülebilir. Bireyler genellikle bu alanların içerisinde birincil bölgelerde daha rahat davranmaktadır. Kişiye ait olan alanlar ona bir liderlik vasfı katmaktadır. İletişimi başlatmakta, sessizlikleri doldurmakta ve diğer kişilere göre daha rahat ve konforlu hissetmektedirler. Marsh (1988) gerçekleştirdiği araştırma da üstlerine bir durumu kabul ettirmek isteyen çalışanların, konuşmalarını kendilerine ait bir bölgede yaptıklarında daha ikna edici olunabildiğini ve başarı şansının daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Bölgenin sahiplik duygusu sadece insanlarda değil hayvanların davranışlarında da görülmektedir. Bölgesini işaretlemek isteyen bir hayvanın o bölgede dışkısını bırakması veya ağaçlara sürünerek kokusunu bırakması durumu görülmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde bölge özellikle sözsüz iletişimin bir kanalıdır ve iletişime giren bireylerin nasıl iletişim kuracağını belirleyen faktörlerdendir. Bölgenin işaretlenmesi için Goffman, (1971, s. 41-43) üç farklı uygulamanın gerçekleştirildiğini belirtmiştir. Bunlar merkezi işaretler, sınır işaretleri ve kulak işaretleridir. Merkezi işaretler bir bölgeyi kendinize ayırmak için o bölgeye yerleştirilen nesnelerdir. Masanın üzerine koyulan bir kartvizit veya koltuğa yerleştirilen bir hırka gibi araçlar o bölgenin sahipliğini anlamak amacı ile kullanılan ipuçlarıdır. Sınır işaretleri ise kişinin kendine ait alanı diğer alanlardan ayıran sınırlardır. Süpermarket alışverişi sırasında kişinin ürünleri ile farklı bir ürünle karıştırılmasın diye araya koyulan ayraç buna örnek gösterilebilir. Kütüphanede çalışan kişilerin birbirlerini rahatsız etmemeleri

için araya koyulan sert cisimler de buna örnek gösterilebilir. Kulak işaretleri ise bir bölgeye veya nesneye sahipliği gösteren tanımlayıcı işaretlerdir ve obje veya nesne üzerindeki mülkiyeti gösterir. Ekipmanların üzerine kazınan veya bantlar ile yapıştırılan uyarılar, seri numaraları gibi durumlar kulak işaretleri içerisinde yer alır.

3.3.2.1.6 Zaman

Sözsüz iletişimin bir diğer kanalı olan zaman kavramını incelerken kronemik kavramını da anlamak gerekir. Kronemik, iletişimde zamanın nasıl kullanıldığının incelenmesidir çünkü kişiler zamanı kullanırlar ve yapılandırırlar (Adler, Rosenfeld ve Proctor, 2018, s. 187). Zamanın kullanımı ise büyük ölçüde kültür ile bağlantılıdır. Alman ve İskandinav kültürlerinde bir işin zamanında tamamlanması ve dakik olmak önemliyken Güney Amerika'da, Akdeniz iklimine sahip ülkelerde veya Arap coğrafyasında esnek programlar bulunmaktadır ve bu durum bireylerin yaşamlarına dahil olmuştur. Levine (1988) gerçekleştirdiği araştırmada üniversite öğrencilerinin iki saatlik bir derse neredeyse bir saati tamamlandıktan sonra geldiklerini ve dersin bitiş saatini de düşünmeyerek devamlı sorular sorduklarını ve öğretim elemanının dersi bitirmek zorunda kaldığını belirtmiştir. Farklı coğrafi konumların zamanın kullanımında etkili olması gibi aynı coğrafi konumda yaşayan bireylerin de kendi kurallarını oluşturdukları görülebilmektedir. Kimi bireyler ile konuşurken, temel iletişimin sağlanıp ihtiyacın giderilmesinden sonra telefon kapatılmak istenirken, kimi bireyler ile saatler konuşulsa da telefon kapatılmaz ve uzun süre görüşme gerçekleştirilir. Zamanın kullanımı bu bağlamda kişilerarası ilişkinin ne olduğunu gösteren bir gösterge olarak görülmektedir ve etkileşimi şekillendiren bir araçtır. Kişinin zamanı nasıl kullandığı onun karakteri ile ilgili de mesaj verebilir. Randevu saatine geç kalan bir kişi ile ilgili ilk izlenim onun sorumluluk sahibi olmadığını gösterebilir.

3.3.2.1.7 Fiziksel çekicilik

Güzelliğin önemi özellikle sanat alanında çokça vurgulanan bir konudur. Güzele olan ilgi her zaman tartışılmıştır. Buna bağlı olarak güzel ve çirkinin ne olduğu da tartışılan konulardandır. Platon güzelliği sağlayanın orantı, ölçü ve denge gibi unsurlar olduğunu belirtmiştir (Moran, 1999, s.25). Eco (2009) ise güzellik ve estetik anlayışının her dönem değişikliğe uğradığını belirtmiştir. Hong, Lee ve Johnson (2018) ise gerçekleştirdikleri araştırmada yüksek fiziksel çekiciliğe sahip olan konuşmacıların daha inandırıcı mesaj

ilettiklerini ve dinleyiciler tarafından daha uzman kişiler olarak düşünüldüklerini ortaya koymuşlardır. Haas ve Gregory (2005) ise gerçekleştirdikleri araştırmada çekici kadınların daha az çekici kadınlara göre bireyler üzerindeki etkilerinin daha fazla olduğunu belirtmişlerdir. Bennett (2010) ise gerçekleştirdiği araştırmada 200'den fazla yönetici ile görüşmüştür. Sonuç olarak ise erkek veya kadın fark etmeksizin çekici bireylerin işe alım süreçlerinde veya işyerindeki yaklaşımlarda pozitif bir ayrımcılık elde ettiklerini belirtmiştir. Bu bağlamda incelendiğinde bireyler üzerindeki çekicilik algısı onların iletişim faaliyetlerinde belirleyici bir faktördür. Ancak kimi zaman çekicilik faktörü olumsuz sonuçlara da yol açabilmektedir. Bireyin çekici bir karakterde olması karşı taraftan tehdit olarak algılanabilir ve iletişim sürecinde olumsuzluklara yol açabilir. Önyargı, kıskanma gibi duygu durumları bu durumlarda ağır basabilmektedir. Ancak genel olarak bakıldığında çekicilik faktörü bireyleri iletişimde avantajları bir konuma oturtmaktadır. Ancak çekiciliğin avantajı özellikle ilk karşılaşma süresince gerçekleşir. Bireyler birbirlerini tanıdıkça ve aradaki bağ kuvvetlendikçe çekicilik diğer iletişimsel özelliklere göre anlamını daha fazla yitirmektedir. Bu süreçten sonra ise duruş, jest ve mimikler gibi ifadeler iletişim sürecinde daha baskın rol oynamaktadır.

3.3.2.1.8 Giyim

Giyim sözsüz iletişimde ilk ipucu sağlayan konulardandır. Kişilerarası iletişimde yer alan diğer kanallar öncelikli olarak bir iletişime girilmesini gerektirebilir. Ancak kişinin giyimi onun ile ilgili ipucunu veren ilk göstergedir. Devamlı olarak takım elbise giyen veya daha rahat bir giyim tarzını tercih eden kişiler arasında bir farklılık olduğu ilk bakışta anlaşılabilir. Sadece gündelik yaşam içerisinde değil, belirli kültürlere ait olan kıyafetlerin giyilmesi de kişinin etnik kökeni ile ilgili bir bilgi vermektedir. Bunun yanında bireyin gelir seviyesi ile ilgili de ayrıca bilgi sağlayabilmektedir. Bu durumlar incelendiğinde giyim kuşam aslında bir tercihtir ve karakter analizi ile yakından ilgilidir. Howlett vd., (2013) giyim ve aksesuarların aşağıdaki bilgileri sağladığını belirtmiştir.

- 1- Ekonomik bilgi
- 2- Eğitim seviyesi
- 3- Güvenilirlik
- 4- Sosyal pozisyon

- 5- Gelişmişlik düzeyi
- 6- Ekonomik arka plan
- 7- Sosyal arka plan
- 8- Eğitim arka plan
- 9- Başarı seviyesi
- 10-Ahlaki karakter

Giyim ve aksesuarla kullanımı ile diğer sözsüz iletişim kanalları gibi gözlemcinin giyinen kişiyle tanışmasına veya konuşmasına gerek kalmadan bir kişi hakkında kapsamlı ve karmaşık bir dizi bilgi iletebilmektedir. McCracken ve Roth (1989) giysi ile gerçekleşen sözsüz iletişim gücünün bir kod sürecine dayandığını belirtmiştir. Bu kod ise sosyal grupları oluşturan grup üyelerinin paylaştığı sosyal ve kültürel normal hakkındaki bilgiler sayesinde oluşur.

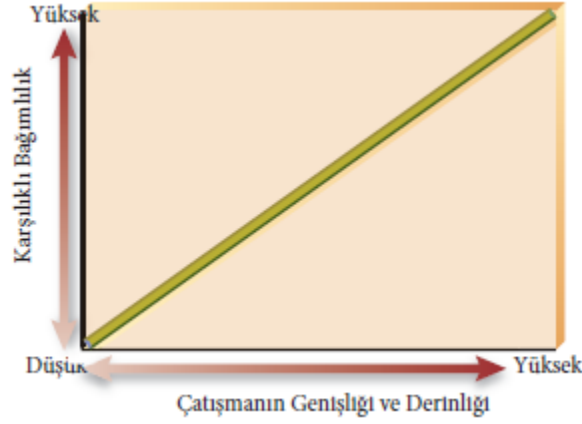
3.3.2.1.9 Fiziksel çevre

Toplumsal ilişkiler ortamlar ile şekillenmektedir ve bu ortamlar farklılık gösterebilir. İletişim süreçlerinde de belirli bir ortam bulunmaktadır. Bu ortam kimi zaman bilgisayar olurken kimi zaman ise bir ev ortamı veya bir kamu ortamı olabilir. Bu fiziksel çevre ise girilen iletişimin şekillendirilmesinde önemli bir rol üstlenir. Günümüzde şehirler trafik, ses kirliliği, görüntü kirliliği gibi durumlarla karşı karşıya kalmaktadır ve bunların hepsi iletişimi olumsuz yönde etkilemektedir. Wilkerson vd., (2012) tarafından gerçekleştirilen araştırmada sokaklardaki ön sundurma, pencere parmaklıkları, çöp, grafiti, trafiği düzenleyen cihazlar gibi durumların olduğu farklı on kent incelenmiştir. Elde edilen bulgularda olumlu fiziksel ortamlara sahip koşulların komşuluk ilişkisini ve kentin iletişim gücü ile doğru orantılı olduğu tespit edilmiştir. Olumsuz koşullarda ise iletişimin daha kötü olduğu ve kişilerin arasında gerçekleşen kavga ve tartışmaların fazlalığına dikkat çekilmiştir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde yaşanan ortam iletişimsel süreçlerde belirgin bir değişim oluşmasını sağlamaktadır. Buna örnek olarak küçük şehirde yaşayan bir bireyin büyük şehirde yaşayan bir kişiye göre daha az strese sahip olması da gösterebilir. Faktörler değişkenlik gösterebilir ancak trafik ve diğer kirlilikler bireylerin stres seviyelerinde bir artışa neden olarak onların daha az iletişime giren bireyler haline gelmesine neden olabilir. Fiziksel çevrenin iletişimdeki bir diğer etkisi ise hava durumudur. Havanın çok sıcak veya çok soğuk olması, yağmur veya

kar etkisi gibi durumlarda iletişim sürecinde farklılık nedenlerindendir. Fiziksel çevrenin bir iletişim sürecinde en fazla etkisinin gürültü üzerinde olduğu söylenebilir. Kimi zaman çevreden dolayı iletişim kopma noktasına dahi gelebilir. Gürültülü bir ortam bu nedenle iletişime zarar vermektedir.

3.4 İletişim ve Çatışma

İletişim ile ilgili süreçler incelendiğinde en çok karşılaşılan konulardan biri çatışma durumudur. Çatışma durumu sadece insana özgür bir davranış değil hayvanlarda da rastlanan bir durumdur. Ancak insani ilişkilerin olduğu her ortamda rastlanılmaktadır. İşveren ve işçi ilişkisi, partnerler, öğretmen ve öğrenci gibi örnekler çatışmanın olduğu kişilerarası iletişim tiplerine sadece birer örnektir. Genellikle bireylerin iletişimini olumsuz yönde etkileyen çatışma durumunun birden fazla sebebi vardır. Özellikle bireylerin arasında bir gerilim olma durumunda çatışma olma ihtimali yüksektir. Hocker ve Wilmot (2017, s. 3) çatışmayı birbirlerine bağımlı en az iki taraf arasında uyumsuz hedefler, kıt kaynaklar ve hedeflerine ulaşırken başkalarının müdahale etmesi sonucu ortaya çıkan durum olarak tanımlamıştır. Folger, Poole ve Stutman (2021, s. 4) çatışmanın birbirlerine karşı uyumsuzluk algılayan tarafların etkileşim süreci olduğunu belirtir. Çatışmaya giren kişiler, diğerleriyle aralarında mevcut bir uyumsuzluk olduğunu algılar ve bu uyumsuzluğun başkalarını kendi arzularına ve hedeflerine, kişisel konfor alanlarına müdahale etmeye sevk edebileceğini düşünürler. Çatışma süreci bir algı sürecidir, eğer bireyler uyumsuzluk olmasa dahi uyuşmazlığın olduğuna inanıyorlarsa o zaman koşullar çatışma için olgunlaşmıştır. İletişim süreci ise burada devreye girer. Bu algıların doğru bir şekillenmesinde kurulacak olan doğru bir iletişim çatışmanın çıkmasını engelleyebilir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde iletişim sorunları çatışmanın ortaya çıkmasında önemli bir rol oynayabilir. Kişilerarası iletişimde çoğu çatışma incelendiğinde bu çatışmaların yanlış iletişim veya yanlış anlaşılmaya bağlı sorunlar olduğu görülmüştür (Folger, Poole ve Stutman, 2021, s. 5). Çatışmanın ortaya çıktığı durumlar incelendiğinde birbirine bağımlı olunan, hedeflerin birbiriyle uyumsuz olduğunun farkında olunan, diğerinin hedeflere ulaşmasında bir engel olarak düşünülen durumlar olduğu görülmüştür (DeVito, 2019, 318). Özellikle karşılıklı bağımlılığın arttığı durumlarda çatışmanın oluşabileceği konuların fazla olmasından dolayı çatışma ihtimalinin arttığı görülmektedir.



Şekil 3.5. Çatışma ve karşılıklı bağımlılık (DeVito, 2019, 318).

Çatışmanın ortaya çıkmasındaki bir diğer neden ise kıt kaynaklardır. Kıt kaynaklar genellikle kişilerarası iletişimde çatışmanın ortaya çıkmasına neden olur. Örneğin; kişilerarası iletişimde paranın az olması çatışma sürecine bir zemin hazırlar. Kişiler yeterli paraya sahip olmadıklarını düşündüklerinde veya paranın bölünmesi gibi durumlarda sıklıkla çatışma içerisine girmektedirler. Bunun dışında zamanda kıt bir kaynaktır. Zamanın az olması neticesinde de çatışmalar çıkabilir. Örneğin; akşam yemeğinde nerede yemek yenileceği bile bir çatışma sebebi doğurabilir. Çatışmalar kendi içerisinde dört farklı kategoride incelenmektedir. Bunlar sözde çatışma, içerik çatışması, değer çatışması, ego çatışmasıdır (Dane, 2009, s. 295).

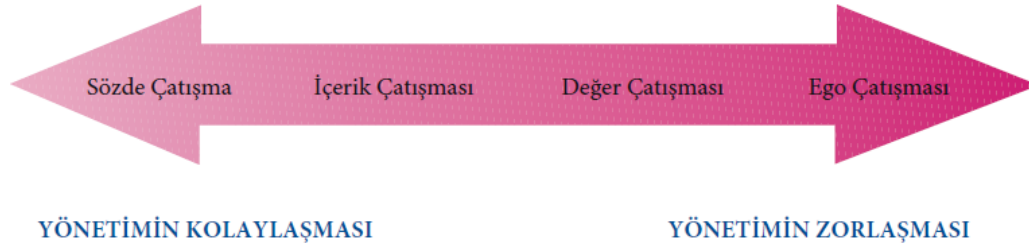
Sözde çatışma bir partnerin uyumsuz olmasına inanma ve kişinin kendi hedeflerine ulaşmasının engellendiğini hissettiği durumlarda ortaya çıkmaktadır. Bu gibi bir çatışma kişilerin gerçekten bir çatışma içerisinde olmadığını ve kurulan iletişimin yanlış kurulduğunun anlaşılması neticesinde engellenebilir veya sonlanabilir. Bu tür çatışmalar genellikle alay etme ve dalga geçmenin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Bir kişinin farklı kişiler önünde onun yürüyüşü ile dalga geçmesi bu duruma örnek gösterilebilir. Böyle bir durumda alay edilen kişi içinde bulunduğu durumu kendisi ile alay eden kişiye açıklarsa durum açıklığa kavuşabilir ve yatışabilir ancak alay edilen kişinin bu durum neticesinde iletişimi koparması bir çatışmanın doğmasına yol açacaktır. Sözde çatışmalar genellikle gündelik yaşamın bir parçasıdır ve doğru iletişimle sonlanabilir. Örneğin; partnerlerden

birinin televizyon izlemek istemesi diğerrinin ise oyun oynamak istemesi sonucu bir çatışma durumu ortaya çıkabilir ancak doğru bir iletişimle iki isteğe uygun bir çözüm geliştirilebilir.

İçerik çatışması ise bilgi konusunda anlaşmazlık durumunu göstermektedir. Bu tür çatışmalarda basit olarak nitelendirilir çünkü ortadaki bilgi gerçek bir şekilde kanıtlanabilir veya kaynaklara erişilerek doğruya ulaşılabilir. Örneğin; ilk akıllı telefonun 2000 yılında icat edildiğini düşünen bir bireyin karşısında, akıllı telefonların 2002 yılında üretildiğini savunan bir kişi olması durumunda bir bilgi çatışması yaşanabilir. Ancak gerçekleştirilecek basit bir arama neticesinde problem çözülür. Bu tarz çatışmalarda bireylerin doğru iletişimi sağlayabilmesi için konuyla ilgili kaynaklara ulaşana kadar, aynı fikirde olmama konusunda anlaşabilmektir. Alıcı ve kaynak, doğru bilgiye erişerek konunun teyit edilmesi konusunda hem fikir olmalıdır.

Değer çatışmasında ise bireylerin kişisel değeri ile ilgili konularda farklı görüşlere sahip olması ve bunun neticesinde çatışmanın doğması beklenir. Bu değer sistemleri ise kişilerin kendilerine has ürettikleri doğru ve yanlışlardır. İçerik çatışmaları ve sözde çatışmalar kolay bir şekilde çözülme potansiyeline sahipken, değer çatışmalarının çözümü daha zor olmakta veya çözülememektedir. Diğer çatışmalar genellikle gündelik olabilirken bu çatışma ise bireylerin kendilerine has geliştirdikleri arka planlar ile ilgilidir ve bu bilgilerin değiştirilmesini sağlamak çok zordur. Örneğin; bireysel silahlanma ile ilgili gerçekleştirilen bir tartışmada kişi öncelikli olarak kendi değer yargılarını sorgulayarak bu soruya bir tepki oluşturur. Ona göre oluşturulan bu cevap yıllarca geliştirdiği bilgi birikimi ve değer yargıları sayesinde cevaplanacaktır. Bu nedenle bu yargıların bir anda değiştirilmesi zordur. Alıcı ve vericinin değer çatışması sonucunda gidebileceği iki yön bulunur bunlardan birincisi çatışmanın hemfikir olunmasada sona erdirilmesi veya çatışma neticesinde ilişkilerin kopmasıdır. Bunun nedeni ise değer çatışmalarını çözmenin bir yolunun çok zor bulunması veya olmamasıdır.

Son çatışma türü ise ego çatışmasıdır. Ego çatışmaları bireylerin özellikle itibarlarını korumak için her ne pahasına olursa olsun kazanmalarını istedikleri durumlarda ortaya çıkmaktadır. Özellikle duygusal patlamalar sonucu ortaya çıkan ego çatışmalarında bir tehdit durumu ve fiziksel şiddet dahi olabilir. Değer çatışması, sözde tartışmalar, içerik çatışmaları ile karşılaştırıldığında bir ilişkiyi yok etme potansiyeli olarak en güçlü çatışma türüdür.



Şekil 3.7 Çatışma süreci ve sürecin zorluğu (Lane, 2009, 296).

Kişisel çatışmaların çözümü noktasında her bireyin farklı yaklaşımı olduğu görülmektedir. Bu yaklaşımlar psikolojik duruma, karşıdaki kişiye, karaktere göre farklılık göstermektedir. Bireylerin vermiş olduğu tepkiler bu nedenlerden dolayı değişkenlik gösterebilir. Bu çatışmaların sonucunda ise kazan-kaybet, kaybet-kaybet, kazan-kazan durumları ortaya çıkmaktadır. Bu sonuçlar ise çatışma esnasında gerçekleşen iletişimin gücü ve doğruluğu ile ilişkilidir. Kilmann ve Thomas (1977, s. 315) beş temel çatışma stili tanımlamışlardır. Bunlar ise kaçınma, uyum sağlama, rekabet etme, uzlaşma ve iş birliği yapmadır.

Çatışma ile başa çıkmanın yaygın yollarından birisi geri çekilmek veya çatışmadan kaçınmaktır. Kişiler kendilerini çatışmadan uzaklaştırdıklarında ortamdan fiziksel olarak ayrılmak durumunda kalırlar ve tartışmayı reddettiklerinde ise çatışmadan psikolojik olarak uzak kalmaktadırlar. Kaçınma taktikleri ise şikayetleri gizleme, görmezden gelme, dikkati farklı bir yere yöneltme, konuyu dağıtma olabilir. Bu tür çatışmalar genellikle kaybet-kaybet çatışmalarıdır çünkü bireyler hedeflerine ulaşamazlar. Bunun sonucunda ise problemlerin birikmesi ve gerilimin daha da artması söz konusu olabilir. Ancak çatışmadan kaçınmak her zaman yanlış değildir, kişilerin iletişime devam edebilmesi için bir ara vermek veya sakinleşmek amacı ile belirli sürelerde kaçınma hareketleri iletişime olumlu şekilde yansıyabilir.

Bir diğer çatışma davranışı ise uyum sağlamadır. Uyum sağlama davranışı ise kaybet-kazan durumu olarak görülmektedir. Kişilerarası iletişimde kaynak veya alıcının kendi ihtiyaçlarını baskılayıp karşıdaki kişinin ihtiyaçlarını karşılama hareketidir ve bu nedenle kendisini baskılayan kişi kaybetme durumundadır. Uyum sağlayan kişiler çatışmanın sonlanabilmesi veya çıkmaması için çatışmaları yumuşatma veya dalgalandırmama

eğilimine girmektedirler. Bu çatışma tarzı ilişkilerin korunabilmesine yardımcı olabilmektedir ancak hedeflere erişme noktasında başarısız olunabilmesine zemin oluşturmaktadır. Özellikle karar alma süreçlerinde zayıf kararların alınması veya kararların bildirilmemesi en tipik örnekleridir. Kişinin diğer kişiden faydalanması gibi olumsuz bir sonucu doğurabilir. Anlaşmazlık konusu olan konunun önemli olmadığı durumlarda ve çatışmaya devam etmeme kararı alınarak uyum sağlama davranışı etkili bir çatışma tarzı olarak görülmektedir.

Çatışma stili olarak rekabet incelendiğinde karşıdaki kişinin ihtiyaçlarını dikkate almayarak kişinin kendi ihtiyaçları için baskı yapma durumu görülür. Bu nedenle kişi ihtiyacını giderebilmek için her türlü yola başvurabilir. Gerçeklerin manipüle edilmesi, yalan söylenmesi, sözlü saldırıda bulunulması ve hatta tehdit gibi durumlar sıklıkla görülebilmektedir. Bu tarz bir çatışma kazan-kaybet olarak görülebilir. Bunun nedeni ise maliyetlerine bakılmaksızın, hedeflere erişme isteğidir ve bu isteğin sonucunda ikili ilişkilerde zarar durumu görülebilir.

Bir diğer çatışma türü uzlaşmadır ve bireylerin isteklerinin bir kısmından vazgeçerek hedeflerine ulaşmalarında kısmi bir tatmin oluşturmalarını sağlar. Bu çatışma tarzı kaybet-kaybet olarak düşünülmektedir çünkü kaynak ve alıcı istek ve taleplerinin bir kısmını kaybetmek durumunda kalmaktadır. Bu bağlamda uzlaşma sürecinde en iyi çözüm yerine en uygulanabilir çözüm mantığı ile hareket edilir. Özellikle diğer stillerin uygulanamadığı durumda en iyi çözüm olarak görülmektedir. Uzlaşmaya benzer bir çatışma türü ise iş birliğidir. İş birliği içerisinde gerçekleştirilen uzlaşmalarda kaynak ve alıcının memnun olduğu bir çözüm üretilir. Bu duruma ise kazan-kazan olarak yaklaşılr. Çatışmanın doğal olduğunu ve çatışmaların ilişkileri güçlendirebilecek potansiyele sahip olduğu bilinen durumlarda gerçekleşmesi mümkündür.

4. YÖNTEM

Yöntem bölümünde sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarında kişilerarası iletişim davranışlarını anlamak üzere kullanılacak olan araştırma modeli, araştırmanın katılımcıları, veri toplama tekniği ve veri analizi ile ilgili bilgiler sunulacaktır.

4.1 Araştırma Yöntemi

Araştırmanın yöntemi nitel araştırma yöntemlerinden biri olan fenomenolojik araştırma olarak seçilmiştir. Fenomenolojik araştırmalar günlük hayatta karşılaşılabilen bir olay veya obje, psikolojik bir durum ve hastalık konularının araştırıldığı çalışmalar için kullanılmaktadır. Husserl, (2003, s 42-43) fenomen kavramının “görünen ile görünen şey arasındaki özsel bir bağlantı nedeniyle çift anlamlı” olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda fenomen kelimesinin ilk anlamı vardır. Birincisi; dış dünyada gerçekte var olan ve duyularımızla gözlerimiz ile hissettiğimiz ve algılayabildiğimiz bir şey. İkinci anlamı ise henüz anlamlandıramadığımız veya anlayamadığımız bir şey olduğudur. (Yalçın, 2022, s. 215). Fenomenolojik araştırmalarda araştırmacı bu anlaşılmayana anlamak üzere kendisi konumlanmaktadır. Merriam, (2002) bir araştırma yaklaşımı olarak fenomenolojiyi günlük yaşamda sorgulanmayan deneyimleri inceleyen bir araştırma yöntemi olarak görmektedir. Fenomenolojik araştırmalar bir grup bireyin ortak deneyimlerini vurgulamakla birlikte bir süreç veya eyleme ilişkin yaklaşımları üzerinden bir açıklama ortaya koymayı hedefler. Fenomenoloji, farkında olduğu ancak ayrıntılı ve daha derin bir anlayışa sahip olunmayan konulara odaklanmaktadır (Tekindal ve Uğuz Arsu, 2020, s. 155). Bu nedenle fenomenoloji yabancı olunmayan ancak tam anlamı ile kavramakta zorlanılan çalışmalar için uygun bir araştırma zemini oluşturmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 69). Rose, Beeby ve Parker (1995, s. 1124) benzer olarak fenomenolojinin insanların belirli bir fenomen veya kavramla ilgili yaklaşımlarını, anlayışlarını, duygu ve algılarını ifade etmelerine olanak veren ve fenomeni nasıl deneyimlediklerini tanımlayabildikleri bir araştırma yöntemi olduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda fenomenolojik araştırmanın anahtar kavramı deneyimdir. Bu nedenle amaç sorularının da deneyimler ekseninde oluşturulması gerekir. Bir fenomeni deneyimlemiş bir grup ile gerçekleştirilen çalışma sonucu bir öze ulaşmaya çalışılır.

Fenomenolojik bir araştırmanın özünde yansızlık yatar ve bu araştırma araştırmacının deneyimlerin anlamına dair yaptığı yorumları içerir (Cresswell, 2013, s.80). Araştırmacının

daha önce bildiği kavramları araştırmasında kendisine bir yön vermek amacı ile kullanmaması gerekmektedir. Fenomenolojik araştırmalara ve araştırmacının ele aldığı konulara bu bakış açısı ile yaklaşılmalıdır (Yalçın, 2022, s. 215). Fenomenolojinin ilk kurucusu ve temsilcisi olan Husserl'da (2003, s. 18-19) önyargılarından uzaklaşarak olguları olduğu gibi ele alan kişilerin asıl gerçekliğe ulaşabileceğini belirtmiştir. Bu nedenle araştırmacı elde edilen bilgilerin nereden geldiğini sorgulamalıdır. Eğer bilgi kendi birikimlerinden geliyorsa bu araştırma sahasını manipüle etmek olacaktır. Bu sebepten dolayı araştırmacının tamamen kişilerin deneyimlerine odaklanarak yansız bir şekilde bir analiz gerçekleştirmesi gerekir.

Fenomenolojik araştırmalar teknoloji alanında da çokça kullanılmaktadır (Çilesiz, 2010; Valentine, Kopcha ve Vagle, 2018; Zhang, 2021; Macedo, 2013; Liberati, 2015; Çöl, 2018; Duraçe, 2021; Yılmaz Sandal, 2022). Bu çalışmalar genellikle teknolojik bir buluş veya aracın, bireylerin deneyimleri sonucu ortaya çıkan sonuçlarını onların deneyimleri bağlamında anlamaya çalışan araştırmalardır. Fenomenolojinin teknoloji ile bir araya geldiği durumlarda fenomenoloji insan-teknoloji ilişkileri ve teknolojinin insan hayatında oynadığı rolü ve onunla özgür bir ilişki kurmanın nasıl gerçekleşebileceği üzerine çalışmalar üretir. Teknoloji ile fenomenolojik araştırmalar bir kesişim oluşturduğunda Albert Borgmann ismi ön plana çıkmaktadır. Felsefenin bulunduğu dönemin, o dönemin kavramları ile anlaması gerektiğini savunan Borgmann bu bağlamda teknolojiyi dönemi anlamak adına uygun bir alan olarak görmektedir (Umut, 2017, s. 187-188). Borgmann hipergerçeklik çağında insan yaşamının dengesinin bozulduğunu ve birtakım zıtlıkların ortaya çıktığını belirtir. Bu durumda araştırmacıların bu bozulan yapı ile ilgili birtakım yenilikler ortaya koyarak teknolojiyi anlaması gerektiğini ve onun izinin sürülmesi gerektiğini savunmaktadır (Borgman, 2007, s.8). Temelde bu soruların ortaya çıktığı alan teknoloji felsefesidir. Teknoloji felsefesi teknolojinin insanı ve toplumu nasıl etkilediğini anlamak üzere şekillenmektedir. Borgmann'da bu bağlamda teknolojinin bireylerin hayatını şekillendirdiğini ve insanların onlar için yararlı olan veya kullanışlı olan teknolojiler araması gerektiğini belirtmiştir (Fallman, 2009, s.53).

Fenomenolojinin odak noktası, bireylerin bir fenomene ilişkin algıları, bakışları ve bu fenomeni nasıl deneyimledikleri ve yorumladıklarıdır. Fenomenolojik bir araştırmanın

özüne uygun olarak gerçekleştirilen bu süreç ile bir deneyim ortaya çıkacağı için araştırmanın yönteminin fenomenoloji olarak seçilmesi de tutarlılık gösterecektir.

Bu araştırmada sanal gerçeklik gözlükleri uygulamalarını deneyimleyen katılımcılar ile çalışılmış ve onların sanal gerçeklikteki kişilerarası iletişim süreçlerindeki alışkanlıkları ve eylemlerinin yapı tarafından nasıl şekillendirildiği araştırılmıştır. Araştırmada fenomenolojik yöntemin kullanılması ile birlikte kullanıcıların bu ortamlardaki deneyimleri anlaşılmış, sanal gerçeklik uygulamalarının sözsüz iletişim pratikleri gibi karmaşık bir süreç anlaşılabilir hale gelmiştir. Fenomenolojik araştırmalar sayılara değil anlamlara odaklanmaktadır, bu nedenle sanal gerçeklik uygulamalarının sözsüz iletişim pratiklerinin de insan deneyiminden yola çıkarak anlaşılması mümkün olmuştur.

4.2 Araştırma Alanı ve Katılımcılar

Bu araştırma sanal gerçeklik gözlüklerindeki ortamların kişilerarası iletişim süreçlerine odaklanmaktadır. Bu kapsamda uygulamayı yeterli ve derinlemesine düzeyde kullanabilen kullanıcılar araştırmanın katılımcısı seçilmiştir. Bu katılımcılar ise kartopu örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Uygulamayı kullanan kullanıcılar bir Discord ağında toplandığı için katılımcılara bu uygulama aracılığı ile erişilmiştir. Ancak sonrasında Discord uygulamasının 9 Ekim 2024 tarihinde kapatılması ile bu ağa erişilememiştir. Buradan uygulamaya erişim yasağı gelmeden önce sağlanan bağlantılar sayesinde diğer kullanıcılara erişilmiştir. Bunun dışında uygulama içerisinde bir lobi oluşturarak buraya gelen ve Türkçe konuşan kullanıcılara sorular sorularak uygulama içerisinde mülakat gerçekleştirilmiştir.

Fenomenolojik araştırma için belirlenecek olan çalışma grubunun 5 ile 25 kişi arasında olması önerilmektedir (Creswell, 2007; Polkinghorne, 1989; Güçlü, 2019). Yıldırım ve Şimşek (2021, s.123) ise veri toplamanın karışık bir süreç olduğunu belirterek bir doyum noktasından söz etmişlerdir. Buna göre ise araştırma sorusunun alınan yanıtların tekrar etme noktası (doyum noktası) o araştırma ile ilgili verilerin artık yeterli olduğunu göstermektedir. Grady (2018) benzer bir yaklaşımla araştırmacının verileri toplarken artık yeni verilerle karşılaşmama durumunu doyunluk noktası olarak belirlemiştir. Bu anlamda görüşmeci eski verilerin tekrarları ile karşılaştığında olması gereken görüşme sayısına ulaşmış olmaktadır. Bu bağlamda çalışma grubu 14 kişiye ulaştığında verilerin tekrar ettiği ve benzer veriler elde

ettiği anlaşıldığı için çalışma grubu 14 kişide sonlandırılmıştır. Çalışma grubunda yer alan kişilerin gerçek isimleri yerine temsili isimler kullanılmıştır.

Bu katılımcılar kartopu örnekleme yöntemi ile seçilirken kullanıcıların uygulamayı kullanmaları ile ilgili kriterler belirlenmiştir. Bunlar;

- 1- Uygulamayı en az 6 aydır kullanmış olmak.
- 2- Uygulama içerisinde hesabı olmak
- 3- Uygulamanın farklı ortamlarını deneyimlemiş olmaktır.

Tablo 4.1. *Araştırma Katılımcılarının Listesi*

İsim (Cinsiyet, Yaş)	Sahip Olma Süresi	Eğitim	Gelir	Meslek	Ortam
Selman (Erkek, 22)	1 Yıl	Yüksek Lisans	45.001- 65.000 TL	Öğrenci	Zoom
Hüseyin (Erkek, 29)	1 Yıl	Doktora	45.001- 65.000 TL	Akademisyen	Zoom
Murat (Erkek, 39)	3 Yıl 9 Ay	Yüksek Lisans	45.001- 65.000 TL	Memur	Zoom
Halil (Erkek, 38)	3 Yıl	Lisans	65.001- 80.000 TL	Ürün Yöneticisi	Zoom
Atacan (Erkek, 20)	6 Yıl	Lisans	30.001- 45.000 TL	Game Dev	Zoom
Yasin (Erkek, 40)	3 Yıl	Lisans	30.001- 45.000 TL	Memur	Uygulama içi
Fatih (Erkek, 24)	3 Yıl	Lisans	45.001- 65.000 TL	Özel sektör	Uygulama içi
Ekrem (Erkek, 42)	8 Ay	Lisans	80.000 TL ve üstü	Mimar	Uygulama içi

Nuri (Erkek, 40)	3 Yıl	Lisans	80.000 TL ve üstü	IT Uzmanı	Uygulama İçi
Kemal (Erkek, 18)	1 Yıl	Lise	17.001 ve 30.000 TL	Öğrenci	Uygulama İçi
Eren (Erkek, 36)	3 Yıl	Yüksek Lisans	65.001- 80.000 TL	Yazılımcı	Uygulama İçi
Erdi (Erkek, 25)	2 Yıl	Lisans	65.001- 80.000 TL -	Tasarımcı	Uygulama İçi
Mesut (Erkek, 22)	2 Yıl	Lisans	80.000 TL ve üstü	Öğrenci	Uygulama İçi
Bilal (Erkek, 26)	1 yıl	Ön Lisans	45-001- 65.000 TL	Video Fotoğraf Prodüksiyon	Zoom

4.3 Verilerin Toplama Tekniği ve Aracı

Veri toplama süreci, ortaya çıkan araştırma problemlerine cevap verebilmek için nitelikli bilgiler toplamayı hedefleyen ve birbiriyle ilişkili bir dizi faaliyet olarak düşünülebilir (Creswell, 2021, s.146). Bu araştırmada da kullanılacak olan veri izleme tekniği araştırmanın sorularının cevaplarını açığa çıkarmak ve bir fenomene yönelik, bir veya birden fazla kişinin deneyimini dayanak alarak bir çıkarıma ulaşmak üzerine temellendirilmiştir. Bu araştırmada da gerçekleştirildiği gibi fenomenolojik araştırmalarda araştırmacı kendisine bireylerin bulunduğu bir bölge tespit eder. Bu bölge bir üniversite, mahalle, kamu kuruluşu gibi alanlar olabilir (Güler, Halıcıoğlu ve Taşgın, 2015). Bu araştırmada bireylerin bulunduğu bölge sanal gerçeklik gözlüğü kullanıcılarıdır. Fenomenolojik araştırmalarda genellikle görüşme yöntemi kullanılmaktadır. Bu araştırma da görüşme yöntemi ve anket yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme olarak gerçekleştirilmiş olan veri toplama sürecinde katılımcıların öncelikle izinleri alınmış ve görüşmeler zoom platformunda kayıt altına alınmıştır. Bunun dışında uygulama içerisinde gerçekleştirilen görüşmelerinde ses ve görüntü kaydı gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerin öncesinde kullanıcılara görüntü ve ses kaydının yapılacağı açıklanmış ve izinleri alınmıştır.

Araştırmada görüşmelerin tamamı çevrimiçi ortamlarda gerçekleştirilmiştir. Bunun nedeni ise sanal gerçeklik gözlüğü kullanıcılarına erişmenin fiziksel zorluğudur.

Araştırmanın görüşme sorularının hazırlanma aşamasında literatür taraması yapılmış ilgili çalışmaların konuya nasıl yaklaştıkları analiz edilmiştir. Bu araştırmaların genellikle görüşme yöntemi ile yapıldığı fark edilmiştir. Bunun sonucunda çalışmanın kuramsal temeli olan habitus bağlamında bu sorular yarı yapılandırılmış görüşme ve anket soruları olarak hazırlanmıştır. Görüşme ve anket soruları beş bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde kullanıcıların avatar oluştururken tasarım, giyim özellikleri ele alınmıştır. İkinci bölümde ise avaturların hareket kapasitesinin iletişim bağlamında anlaşılması ile ilgili sorular yer almaktadır. Üçüncü bölüm ise mesafe ile iletişim arasındaki anlamın araştırılması ile ilgili sorulardan oluşmaktadır. Dördüncü bölümde sözsüz iletişim bağlamında fiziksel faktörlerin durumunun anlaşılacağı sorular hazırlanmıştır. Beşinci bölüm ise çalışmanın kuramsal temelini oluşturan habitus ile ilgili soruların yer aldığı kısımdır. Bu anlamda habitus kavramı anlaşılmış ve kullanıcılara habitus ile ilgili yeterli analizi yapabilecek sorular sorulmuştur. Bu görüşme soruları ise EK-1.de sunulmuştur. Ek-1’de yer alan soruların taslakları hazırlandıktan sonra ön test gerçekleştirilmiştir. Ön test aşamasında sorulardan birkaçına alınan aynı yanıtlar nedeni ile tekrardan gözden geçirilmiştir. İkinci ön test denemesinde ise sorular üzerinde daha detaylı görüşmeler gerçekleştirilebildiği ve derinlemesine verilerin toplanabildiği görülmüştür. İkinci ön testin başarı ile gerçekleşmesinin ardından sorular tez izleme komitesi ile tartışılmış ve onay sürecinden geçtikten sonra etik kurula başvurularak 23.01.2025 tarihinde onay ve izinler alınmıştır. İzinlerin alınmasını takip eden süreçte görüşmeler öngörülen tarihler olan 2.02.2025 tarihinde başlatılmış ve 28.02.2025 tarihinde tamamlanmıştır.

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak anket formu hazırlanmış, ancak bu form yalnızca yüz yüze gerçekleştirilen görüşmelerin sistematik biçimde desteklenmesi amacıyla kullanılmıştır. Anket verileri bağımsız ve doğrudan analiz edilen bir veri seti olarak değil, görüşmelerin anlaşılabilir olmasına yardımcı bir araç olarak kullanılmıştır. Dolayısıyla çalışmada kullanılan temel veri kaynağı yüz yüze gerçekleşen görüşmelerdir.

4.4 Veri Analizi

Verilerin toplanması kısmında 14 görüşme sesli ve videolu olarak kayıt altına alınmıştır. Daha sonra elde edilen görüntü ve ses kayıtlarının transkripti çıkartılmıştır. Görüşmelerden elde edilen veriler tümevarımcı bir yöntem ile nitel analiz yapılmıştır. Çalışmada görüşmelerden yaklaşık 6 saat 48 dakikalık ses ve görüntü dosyası elde edilmiştir. Görüşmelerin ortalama süresi ise 29 dakika olarak ölçülmüştür. Elde edilen bu görüşme kayıtları yazıya dökülmüş ve bunu sonucunda 168 sayfalık bir yazılı dosya oluşturulmuştur.

Verilerin analizi gerçekleştirilirken tümevarımcı bir yaklaşım tercih edilmiştir. Tümevarımcı analiz gerçekleştirilirken verilerin kodlaması gerçekleştirilmiş ardından kategorilendirilmiş ve elde edilen bulgular özetlenmiştir. Oluşturulan kategorilerin birbirleri ile ilişkileri analiz edilmiş ve sanal gerçeklik gözlüklerinde kişilerarası iletişim davranışlarının nasıl bir habitus ortaya çıkarttığı ve eylem ile yapının bu habitusun oluşmasındaki etkisi tematik analiz yöntemi ile anlaşılmaya çalışılmıştır.

Araştırmanın verileri analiz edilirken birtakım aşamalar uygulanmıştır. Bu aşamalar aşağıda belirtilmiştir.

Aşama 1: Görüşmelerden elde edilen veriler eksiksiz yazıya aktarılmıştır.

Aşama 2: Elde edilen görüşmelerin yazıları içerisinde tez bağlamında önem gösteren konuların altını çizilmiştir ve önemli ifadeler ayrıştırılmıştır.

Aşama 3: Görüşme metinlerinde altı çizili alanlardan elde edilen veriler ile araştırma analizinde kullanılacak olan temalar karşılaştırılmıştır.

Aşama 4: Bu aşamada temalar ile arasındaki ilişkiler baz alınarak cevaplar yorumlanmıştır.

Aşama 5: Bu aşamada ise kategorilere bölünen araştırmaya genel bir yaklaşım üretilmiştir.

Tablo 4.2. *Araştırmanın kategorileri ve temaları*

Kategoriler ve alt kategoriler

Katılımcıların sözsüz iletişim ipuçlarını değerlendirmesi

Avatar ile ilgili

Sanal gerçeklikte giyimin kişilerarası iletişimdeki analizi

Sanal gerçeklikte fiziksel çekiciliğin kişilerarası iletişimdeki analizi

Fiziksel hareketler

Sanal gerçeklikte fiziksel hareketlerin kişilerarası iletişim sürecindeki analizi

Sanal gerçeklikte fiziksel hareketlerin, gerçek dünyadaki fiziksel hareketlerden farklarının analizi

Mesafe

Sosyal sanal ortamlarda mesafe konusunun önemi

Sosyal sanal ortamlarda kişilerin kişisel alana yaklaşımının analizi

Sosyal sanal ortamda fiziksel mesafenin algılanışı ve gerçek dünyadaki algılanışının farkının analizi

Çevresel faktörler

Sosyal sanal ortamda mekânda bulunma hissinin etkileşim sürecindeki analizi

Sosyal sanal ortamdaki yapının iletişimdeki rolünün analizi

Katılımcıların habitus bağlamında değerlendirilmesi

Gerçek hayattaki davranışların sosyal sanal ortamdaki davranışlara yansımalarının analizi

Sosyal sanal ortamda avatar tasarımının ekonomik güçle olan ilişkisinin analizi

Sosyal sanal ortamdaki edinilen bilgi ve becerilerin gerçek hayattaki yaşama etkisinin analizi

Sosyal ortamdaki deneyimlerdeki kültürel farklılıkların sözsüz iletişime etkisinin analizi

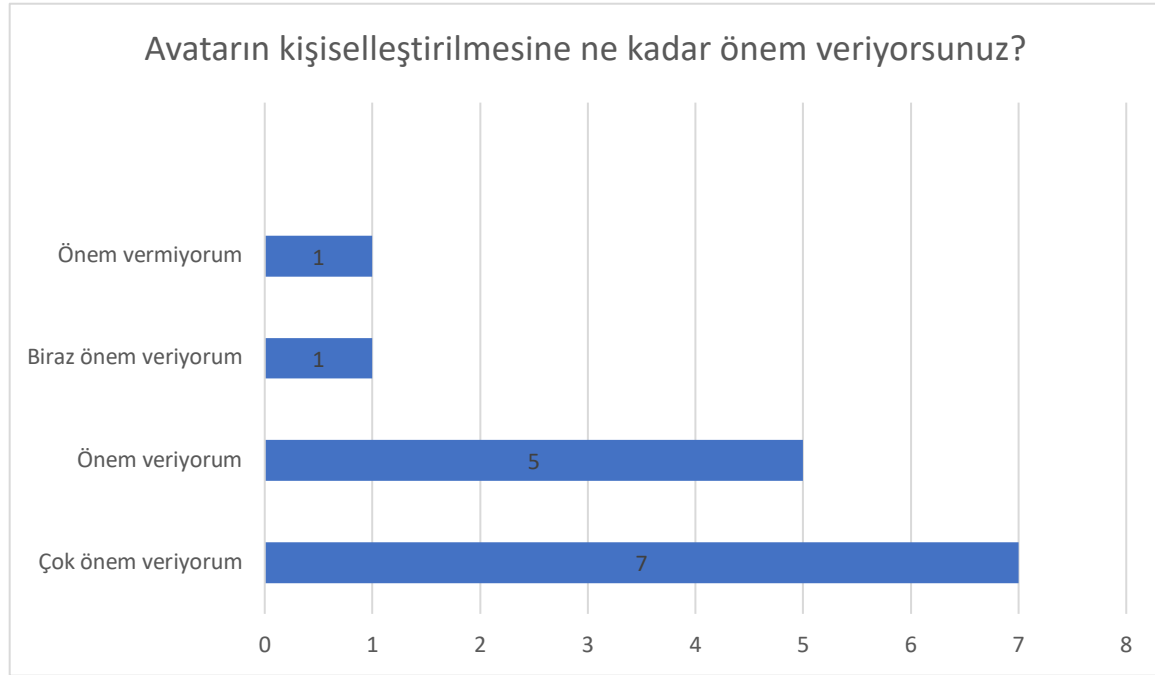
5. BULGULAR VE YORUM

Bulgular ve yorum kısmında araştırmadan elde edilen veriler “*Sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarında kişilerarası sözsüz iletişim davranışları nasıl bir habitus oluşturmaktadır?*” probleminin çözümü ve araştırma amaçları doğrultusunda beş başlık olarak paylaşılmıştır. Bu başlıklar sırası ile avatar kullanımı, fiziksel hareketler, mesafe, çevresel faktörler ve habitusun analizidir. İlk dört başlıkta kişilerarası sözsüz iletişim faktörleri olan konular ele alınmış ve bunların sanal gerçeklikte nasıl gerçekleştiği anlaşılmıştır. Son başlıkta ise sosyal sanal ortamdaki sermaye tipleri, bunların gerçek hayata etkisi tartışılmış ve sanal sosyal ortamların nasıl bir habitus oluşturduğu anlaşılmaya çalışılmıştır.

5.1 Avatar Kullanımı ile İlgili Verilerin Analizi

Bu başlık altında ilk olarak kullanıcılara yönlendirilen anket sorularının cevaplarına yer verilmiştir. Sonrasında ise görüşmelerden alınan veriler paylaşılarak analiz edilmiştir.

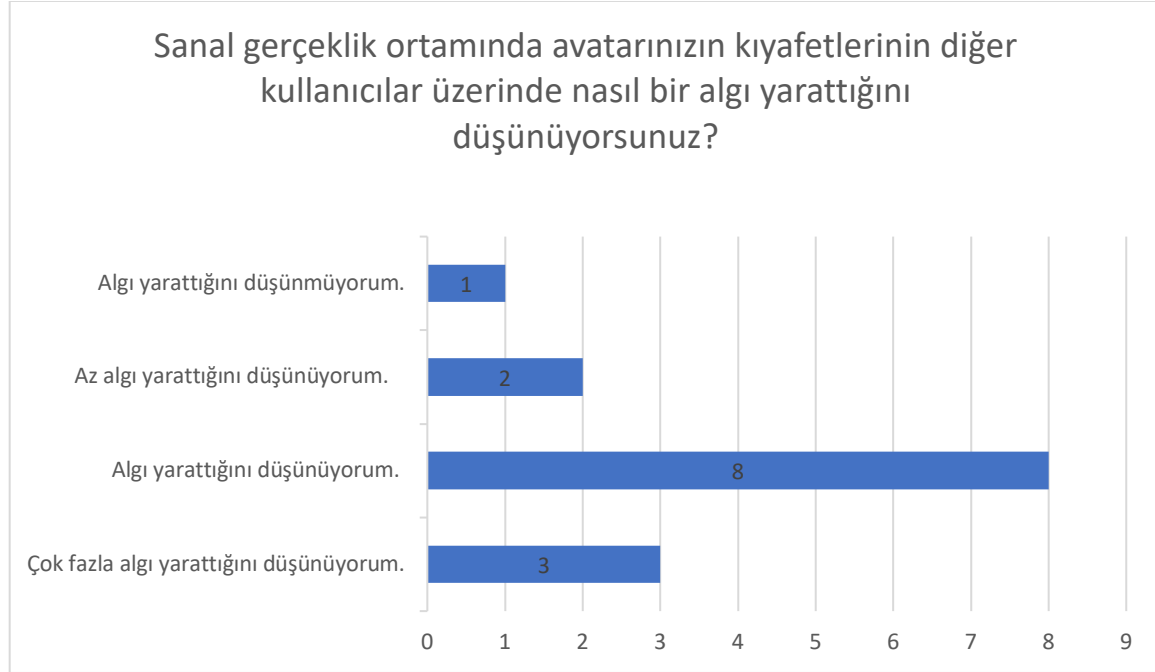
Kullanıcılara sorulan ilk anket sorusu “Avatarınızı kişiselleştirmeye ne kadar önem veriyorsunuz?” sorusu olmuştur.



Şekil 5.1. Avatarın kişiselleştirilmesi üzerine görüşler

Araştırmaya katılan kullanıcılardan 7 kişi avatarın kişiselleştirmesine çok önem vermektedir. Sadece önem veren kişi sayısı ise 5'tir. Biraz önem veriyorum diyen 1, önem vermiyorum diyen kişi sayısı ise 1 olarak saptanmıştır. Bu anlamda kullanıcıların avatarlarını kişiselleştirmeye önem verdiği görülmüştür.

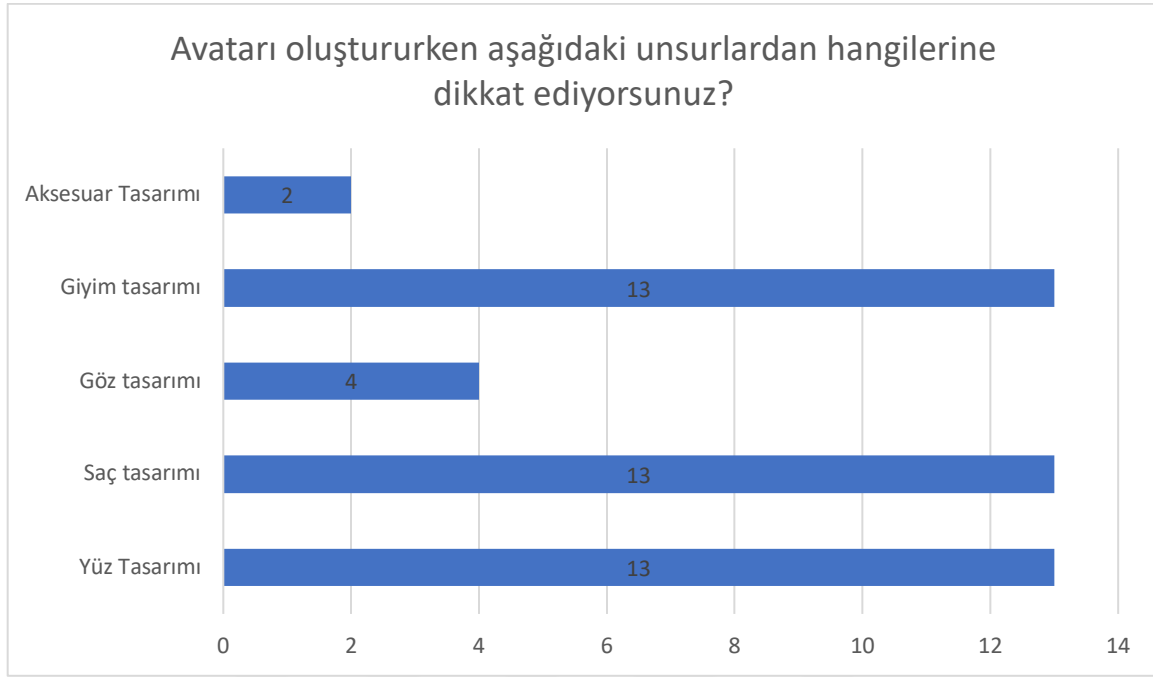
İkinci anket sorusunda ise “Avatarınızın kıyafetlerinin diğer kullanıcılar üzerinde nasıl bir algı yarattığını düşünüyorsunuz?” sorusu sorulmuştur.



Şekil 5.2 Kullanıcıların kıyafetlerin kullanıcılar üzerinde bıraktığı etki ile ilgili görüşleri

Bu soruya verilen kullanıcı yanıtlarına göre, çok fazla algı yarattığını düşünen kullanıcı sayısı 3, algı yarattığını düşünen kullanıcı sayısı 8 olurken az algı yarattığını düşünen kullanıcı sayısı 2, algı yarattığını düşünmeyen kullanıcı sayısı ise 1 olarak görülmüştür. Bu anlamda kullanıcıların büyük çoğunluğu sanal gerçeklikteki kıyafet tasarımının diğer kullanıcılar üzerinde algı yarattığını düşündükleri anlaşılmıştır.

Ankete katılan 14 kullanıcıya avatar kullanımı ile ilgili son olarak “Avatarı oluştururken aşağıdaki unsurlardan hangisine dikkat ediyorsunuz?” sorusu sorulmuştur.



Şekil 5.3 Avatar tasarlanırken dikkat edilen konular

Kullanıcılardan 13 kişi giyim tasarımı, saç tasarımı ve yüz tasarımına dikkat ettiğini ifade etmiştir. Göz tasarımına dikkat eden 4, aksesuar tasarımına dikkat eden 2 kişi bulunmaktadır. Bu durum kullanıcıların genellikle giyim tasarımı, saç tasarımı ve yüz tasarımını ön planda tuttuklarını göstermektedir.

Anket verilerine göre kullanıcıların hemen hemen hepsi avatarlarını kişiselleştirmeyi önemsemektedir. Bu durumla paralel olarak ürettikleri avatarların farklı kullanıcılar üzerinde bir algı yarattıklarını düşünmektedirler. Kullanıcılar avatarlarını oluştururken ise saç, yüz ve giyim özelliklerine fazlaca dikkat etmektedirler. Bu bilgiler ışığında değerlendirildiğinde kullanıcılar gerçek hayattaki gibi kıyafetlerini ve fiziksel özelliklerini önemsemekte ve burayı bir gerçeklik olarak görmektedirler. Ancak bu gerçeklik sanal gerçeklik uygulamasının içerisinde yer alan bütün durumlarda aynı şekilde oluşmamaktadır. Kullanıcılar avatar tasarımını önemsemektedir ancak görüşmeden alınan verilere göre kıyafetlerini farklı bir ortama girdiklerinde değiştirmemektedir. Bu kullanıcıların kendilerine sunulan sinema salonu, salon, lobi, yatak odası gibi ortamların tamamında aynı kıyafetleri giydiğini göstermektedir. Bu anlamda değerlendirildiğinde kullanıcılar bu ortamı bazı özellikleri anlamında gerçek, bazı özellikleri anlamında ise sanal bir ortam olarak görmektedirler. Genel olarak sanal gerçeklik dediğimiz aygıtın gerçeklikle olan ilişkisini

anlamak, onu tanımlamak için önemlidir. Bu bağlamda avatar konusunun gerçeklik ile olan ilişkisinin sınırlı olduğu görülmektedir. Anket verilerinin analizinden sonra kullanıcı ile gerçekleştirilen görüşmelerden önemli kısımlar paylaşılacak ve sonrasında bu veriler analiz edilecektir

Tufan isimli kullanıcı avatar tercihlerinde genellikle kendisi olmaktan ziyade olmak istediği kişi veya hayalindeki bir karakteri oluşturmayı sevdiği öğrenilmiştir. Bununla birlikte kullanıcı giyim alışkanlıklarını sinema, oturma odası, yatak odası gibi ortamlara geçtiğinde özellikle değiştirmediklerini belirtmiştir. Kullanıcı giyim kuşam özelliklerinin ise kendisi üzerinde etkisini bir örnekle açıklayarak bir kullanıcının Yahudi olduğunu giyim özelliklerine bakarak taktığı bir aksesuar üzerinden anladığını belirtmiştir. Kullanıcı grup içerisinde dikkat çekici kıyafete sahip olan kullanıcıların ise iletişime olan etkisini farklı giyime sahip kullanıcıların genellikle daha fazla konuştuğunu belirterek ifade etmiştir.

Selman isimli kullanıcı ile yapılan görüşmede avatarın nasıl tasarladığı ve nelere dikkat ettiği sorulduğunda, bu tasarımın gerçek hayattaki yaşamına benzer olduğunu belirtmiştir. Çoğunlukla siyah kıyafet tercihi yapmakta olan Selman sanal gerçeklikteki avatarını oluştururken de siyah renkli kıyafetler tercih etmektedir. Bunun dışında genel olarak cilt rengi, göz rengi gibi konulara da dikkat ettiğini belirtmiş ve bunları oluştururken de gerçek hayata olan benzerliği önemseydiğini söylemiştir. Ortamların farklılaşması ile kıyafetlerinin de farklılaştığını belirten Selman, giyim ve aksesuar özelliklerine bağlı olarak bir kişi ile iletişime geçmediğini ancak eğer kendi fikirlerine uygun bir kıyafet veya aksesuar görürse iletişime geçmesi için bir neden oluşturabileceğini belirtmiştir.

Halil isimli kullanıcı avatar tasarımını ifade ederken kendisinde bir eksik görmediğini ve bu nedenle avatarını oluştururken giyim ve fiziksel özellikleri gerçek hayattaki gibi oluşturduğunu ifade etmiştir. Normal hayatta saçlarının dökülmüş olmasına rağmen bunu bile benzetmeye çalıştığını ifade etmiştir. Ancak gireceği ortamın da giyim ve karakter tasarımı özelliklerini zaman zaman etkilediğini belirtmiştir. Ortam değiştiğinde ise ortamın durumuna göre sık olmasa da kıyafet tercihinin değiştiğini belirtmiştir. Kullanıcıların avatar tercihlerinin zaman zaman onu, onlarla iletişime girmeye ittiğini ifade etmiştir. Bunu açıklarken ise, genellikle oynadığı bir oyunla ilgili tasarlanan bir kıyafete denk geldiğinde gidip o kişi ile oyun hakkında konuşmak istediğini ve konuştuğunu da söylemiştir.

Murat isimli kullanıcı karakter tasarımı ve giyim özelliklerini oluştururken gerçekçi olmayan gündelik yaşamda tercih edemeyeceği kıyafetleri giydiğini ve aksesuarları kullandığını belirtmiştir. Bunun nedeninin ise kendisini daha rahat ifade edebilmesi olarak belirtmiştir. Kullandığı kıyafetlerin ise ortamın değişmesi ile zaman zaman değiştiğini anlatmıştır. Murat isimli kullanıcı aynı zamanda burada toplantılar gerçekleştirmektedir. Onun, ortam değiştiğinde kıyafetlerini de değiştiriyor olması bu toplantılara katılması ile açıklanabilir. Ancak bunun her zaman olmadığını, duruma göre değişkenlik gösterdiğini belirtmiştir. Farklı karakterlerin giyim özelliklerinin ise gerçek hayatta olduğu gibi dikkat çekici olabileceğini söylemiştir. Giyim özellikleri dikkat çeken kişilerle zaman zaman iletişime girdiğini belirtmiştir. Grup içerisinde farklı giyim ve aksesuar özelliklerine sahip kullanıcıların ise zaman zaman dikkat çektiğini ve onlarla dalga geçildiğini ifade etmiştir.

Atacan avatar tasarımında ilgisini çeken bir fes aksesuarını tercih etmiştir. Sonrasında ise kıyafetini ve saç tasarımı gibi vücut özelliklerini ise kendisine benzetmeye çalışmıştır. Bu durum Atacan'ın uygulamaya daha farklı yaklaştığını göstermektedir. Burayı gerçek olarak algılamış ama uygulamanın ona sunduğu imkanlar dahilinde avatarını şekillendirirken tercihlerinin değişebileceği görülmüştür. Farklı ortamlarda avatarını değiştirdiğini bir örnekle açıklamıştır. Çok aydınlık bir ortamda yer aldığını ve giydiği kıyafetin çok fazla parladığını ve dikkat çekici olduğunu düşünmüştür. Bu nedenle o ortamda kıyafetinden rahatsız olup değiştirdiğini söylemiştir. Grup içerisinde farklı bir giyimin ise dikkat çekebileceğini söylemiş ve bunu bir örnek ile açıklamıştır. Bu örneğe göre bir grup ile sohbet ortamında bir kullanıcının Osmanlı bıyığı kullandığını belirtmiştir ancak arkadaşı ile konuştuğunda burada Türk bir kullanıcı olamayacağını düşünmüşlerdir. Ancak kıyafet onlarda bu çağrışımı yapmıştır. Sonrasında kullanıcı ile görüştüklerinde onun Amerika'da yaşayan bir Türk olduğunun farkına varmışlardır. Bu durum sanal gerçekliğin içerisinde de gerçek hayata benzer şekilde kıyafetlerin bir iletişim unsuru olabileceğini göstermektedir. Bireyler kendilerini ifade ederken yalnız söz ve vücut hareketleri ile değil kıyafetleri ile de bilerek veya bilmeyerek bazı mesajları iletirler.

Yasin isimli kullanıcı ise avatar tasarımına çok önem vermediğini belirtmiştir. Ancak bunun nedeni bu ortamı önemsememek veya gerçek olarak görmemek değildir. Zaten kendisi normal hayatta da giyimine dikkat etmediğini belirtmiştir. Zaman zaman kıyafetini sıkıldığında değiştirdiğini de belirtmiştir. Farklı ortamlarda ise avatar tasarımının

değişmediğini belirtmiş ve bu soruya “neden değiştireyim ki?” yanıtını vermiştir. Bu onun sanal gerçeklik ve gerçek hayat arasındaki bilişsel uygunluğu tam olarak yakalayamadığını göstermektedir. Bilişsel uygunluğun olmaması Yasin’in burayı tam olarak gerçek algılamadığını ve bir oyun olarak düşündüğünü göstermektedir.

Fatih isimli kullanıcı ile yapılan görüşmede avatarını ürettiği günden bugüne kadar bir değişiklik olmadığını belirtmiş ve avatar tasarımına çok dikkat etmediğini söylemiştir. Ortam değiştiğinde ise avatarını değiştirmedığını belirtmiştir. Farklı bir kullanıcının avatar tasarımının dikkat çekiciliği hakkında sorulan soruya böyle bir durumla karşılaşmadığını yanıtını vermiştir.

Nuri isimli kullanıcı ile gerçekleştirilen görüşmede avatar tasarımı hakkında sorulan ilk soruya yanıt verirken öncelikle kendi avatarına göz gezdirmiştir. Avatarına baktığında ise giyim, vücut tipi özelliklerinin kendisine çok benzediğini söylemiş ve bu bağlamda avatar tasarımının kendisine benzeyen bir avatar tasarımı olduğu anlaşılmıştır. Sadece kullandığı gözlüğü gerçek hayatta kullanmayacağı bir gözlük olarak seçtiğini belirtmiştir. Ortam değiştiğinde ise avatar tasarımının değişmediğini belirtmiştir. Nuri’ye sorulan farklı bir giyim tarzı olan kişi sorusuna ise farklı olarak uygulama içerisinde bazen fes takan insanlar olduğunu ve bu insanlarla görüş farklılığından dolayı görüşmek istemediğini belirtmiştir.

Ekrem kullanıcısı avatar tasarımına çok dikkat etmediğini ama ağırlıklı olarak kendisine benzediğini belirtmiştir. Ortam değiştiğinde ise avatar tasarımının değişmediğini belirtmiştir. Farklı giyim tarzına sahip kullanıcıların iletişime geçmek için bir neden oluşturduğu durumla karşılaşmadığını ifade etmiştir.

Kemal kullanıcısı bu çalışma grubunun yaş olarak en genç katılımcısıdır. Kemal, avatar tasarımına çok dikkat etmediğini belirtmiştir. Ancak avatarın kendisine benzediğini eklemiştir. Ortam değiştiğinde ise avatarın değişmediğini söylemiştir. Farklı bir kullanıcıda ise hiçbir zaman giyim ve kuşam özelliğinin iletişime girmek için bir neden oluşturmadığını söylemiştir.

Eren ise avatarını tercih ederken gerçek hayattaki tarzına yakın veya benzer bir şekilde oluşturduğunu belirtmiştir. Avatarını kendisine benzetmeye özen göstermektedir. Uçuk veya aşırı bir giyim veya avatar tasarımı oluşturmayı tercih etmemektedir. Avatarının tasarımının ise farklı ortamlara geçtiğinde değişmediğini belirtmiştir. Farklı karakterlerin avatar tasarımının ise zaman zaman ilgisini çektiğini ve bunun iletişime geçmek için bir

neden oluşturduğunu ifade etmiştir. Grup içerisinde farklı bir giyim tarzını benimseyen karakterlerin ise özellikle gerçek hayatta olmayan gerçek üstü bir kıyafet tercih ettiklerinde, bazen grup içerisinde esprilere veya dalga geçmeye neden olduğunu söylemiştir. Farklı kullanıcıların giyim özelliklerinin onunla ilgili bazı şeyleri anlamaya yaradığını da belirten Eren, çoğu zaman kişileri bu şekilde yorumladığını ifade etmiştir.

Erdi isimli kullanıcı benzer bir yaklaşım ile avatar tasarımında kendisine benzeyen, özellikle saç ve sakal tasarımının tamamen aynı olduğu tasarımları tercih ettiğini belirtmiştir. Giyim ve aksesuar özelliğinde de bu yaklaşımını değiştirmemiştir. Farklı ortamlarda ise giyim ve avatar tasarımı özelliklerinin değişmediğini söylemiştir. Bir giyim tarzının etkileşime girmesi için bir neden oluşturuyor mu sorusuna ise bazen çok saçma kıyafet tercihlerinin merak uyandırdığını ve iletişime girmek için bir neden oluşturduğunu ifade etmiştir. Grup içerisinde farklı bir giyime sahip kullanıcının ise dikkat çektiğini ve zaten ortamın çok renkli olduğunu bu tarz kıyafet seçenlerinde ilgi çekebildiğini belirtmiştir.

Mesut ile yapılan görüşmede avatar tasarımını öncelikle gerçekçi bir insan olarak tasarladığını söylemiştir. Bunu açıklarken ise bazen mavi ya da kırmızı, yani gerçekçi olmayan ten renkleri ve giyim özelliklerinin olduğunu görmüş ve sonrasında avatarının bazı özelliklerinin kendisine benzettiğini söylemiştir. Örneğin; saçları sarı değilken avatarın saçları sarıdır ancak yüz yapısı ve saç tasarımı kendisine benzemektedir. Farklı ortamlarda ise avatar tasarımının değişmediğini belirtmiştir. Dış görünüşün ise farklı bir kişi ile iletişime geçmek için bir neden oluşturmadığını genellikle iletişime geçme nedeninin farklı odalarda açılan ve kendisinin ilgisini çekebilecek konular hakkında konuşulması olduğunu söylemiştir.

Bilal kullanıcısı ise avatar tasarımını genellikle kendisine benzetmeye çalıştığını söylemiştir. Esmer olduğu için esmer bir karakter seçtiğini vücut tipini dahi önemseydiğini söylemiştir. Giyim özelliklerinde ise günlük yaşamında giymekten hoşlandığı kıyafetleri burada da tercih ettiğini söylemiştir. Ortam değiştiğinde ise o anlık psikolojik durumuna göre kıyafetlerini çok nadir olsa da değiştirdiğini ifade etmiştir. Farklı bir kişiye baktığında bunun iletişime geçmek için bir neden oluşturup oluşturmadığı sorulduğunda ise özellikle çok fazla oyun oynadığını oyun temelli kullanılan avatarların veya aksesuarların dikkatini çekerek iletişime geçmek için bir neden oluşturabileceğini söylemiştir.

Görüşmelerden alınan veriler ışığında kullanıcıların avatar tercihlerinin gerçek hayattaki avatar tercihlerine çok benzediği ifade edilebilir. Kullanıcılar gerçek hayatta koyu renkler giymeyi tercih ediyorsa burada da bu alışkanlığını sürdürmektedir. Görüşmecilerin bu yaklaşımı sosyal sanal ortamlardaki kıyafet ve avatar tasarımını gerçek hayatın benzeri olarak yorumladıklarını göstermektedir. Sözsüz iletişimde bireyler sadece vücut hareketleri ile değil aynı zamanda giyim ve aksesuarları kullanarak, isteyerek veya istemeyerek bir mesaj iletirler. Bu nedenle gerçek hayatta takım elbise veya eşofman giyen kişiye bakıldığında o kişi hakkında farklı fikirler yürütülebilir. Gerçek hayatta bu şekilde gerçekleşen bu durum sanal gerçeklik kullanıcıları tarafından sanal ortamlarda da aynı şekilde gerçekleşmektedir. Kullanıcılar farklı giyim şekillerinin kişi ile ilgili bir bilgi verdiğini düşünmektedirler. Bazı kullanıcılar “fes giyen bir kişi ile konuşmak istemiyorum” derken diğeri “Osmanlı bıyığı bırakmış bir kişi gördüğümde onun Türk olduğunu anlayabiliyorum” demiştir. Bu bilgiler kullanıcıların gerçek hayatta olduğu gibi kıyafet tasarımını bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde iletişimin bir parçası olarak gördüklerini göstermektedir. Görüştükleri kişilerin kıyafet tasarımlarının veya kendi kıyafet tasarımlarının karakterle ilgili bir bilgi taşıdığını düşündükleri bu bağlamda aktarılabilir. Ancak buraya kadar süreç gerçek hayattaki gibi ilerlemesine rağmen uygulamanın farklı alanlarında kullanıcıların kıyafet tercihlerini değiştirmedikleri anlaşılmıştır. Uygulamanın içerisindeki bu alanlar ise toplantı salonu, sinema salonu, yatak odası, oturma odası, lobi gibi alanlardır ve bu alanlar çoğaltılabilir. Ancak kullanıcılar bu alanlara girerken, bireylerin zihninde kodlanan kıyafet değişikliğini yapmamaktadırlar ve bütün ortamlarda hemen hemen aynı kıyafet tasarımı ile gezmektedirler. Bu durum kullanıcıların bu ortamı kıyafet kullanımı bağlamında gerçeklik ve sanallığın karma bir hali olarak gördüklerini göstermektedir.

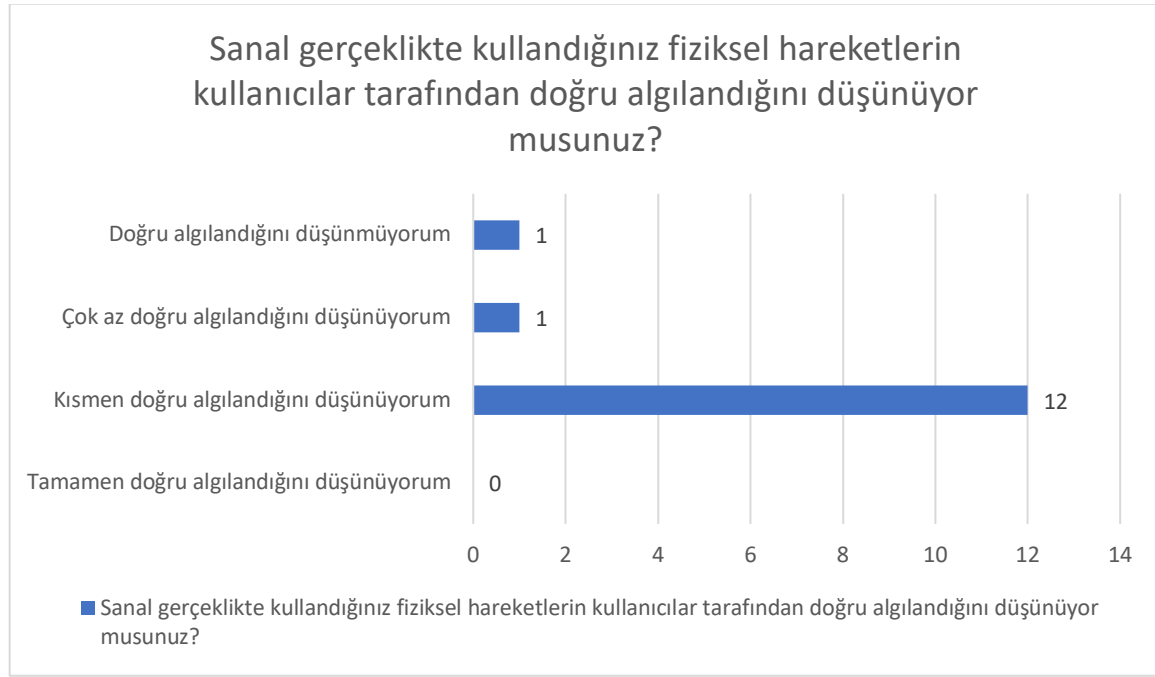
Çoğunlukla lisans ve yüksek lisanstan oluşan çalışma grubu ile yapılan bu araştırmada kullanıcıların eğitim seviyesinin, gelir seviyesinin yaş ve yapılan mesleğin avatar tercihlerinde herhangi bir farklılığa neden olmadığı anlaşılmıştır.

5.2 Fiziksel Hareket ile İlgili Verilerin Analizi

Bu başlık altında kullanıcıların sosyal sanal ortamdaki fiziksel hareketleri ile ilgili veriler analiz edilmiştir. Fiziksel hareketlerin sözsüz iletişim içerisindeki yeri ve gerçek hayat

ile karşılaştırmasından elde edilen veriler paylaşılmıştır. Öncelikli olarak anket sonuçlarından alınan veriler grafiklerle ifade edilmiştir.

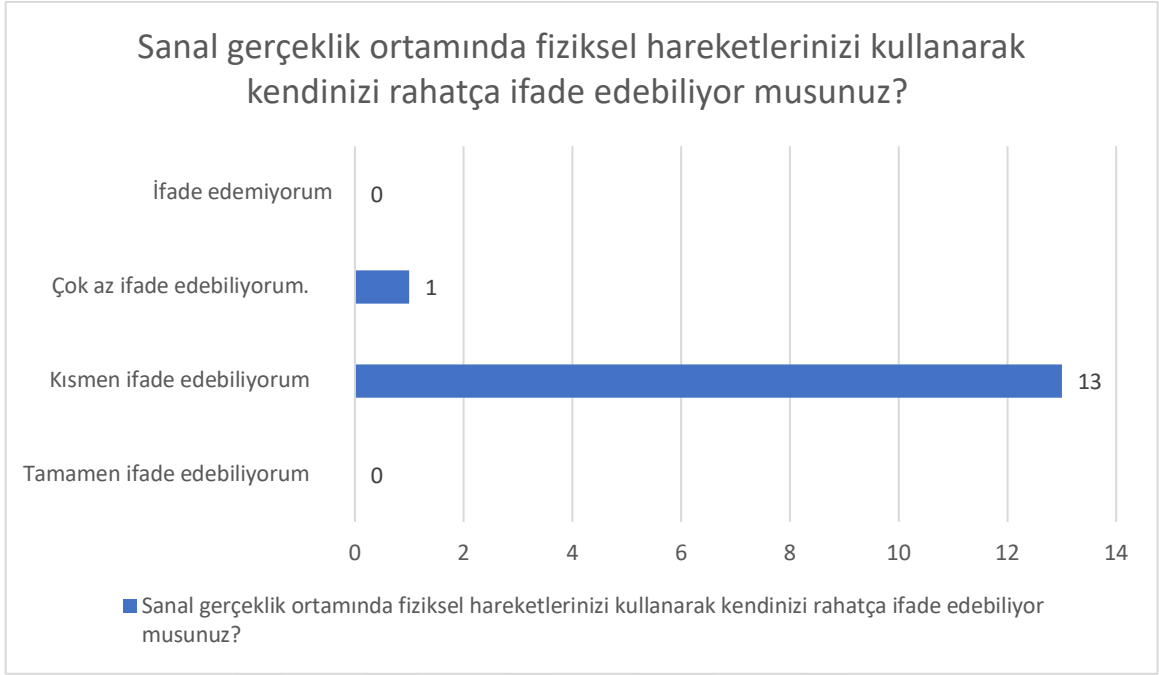
Fiziksel hareketler ile ilgili kullanıcılara ilk olarak “Sanal gerçeklikte kullandığınız fiziksel hareketlerin kullanıcılar tarafından doğru algılandığını düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur.



Şekil 5.4. Fiziksel hareketlerin doğru algılanması ile ilgili görüşler

Araştırmaya katılan 14 kullanıcıdan 12 kullanıcı fiziksel hareketlerin kısmen doğru algılandığını düşünürken, 1 kullanıcı çok az doğru algılandığını düşünmekte 1 kullanıcı ise doğru algılanmadığını düşünmektedir.

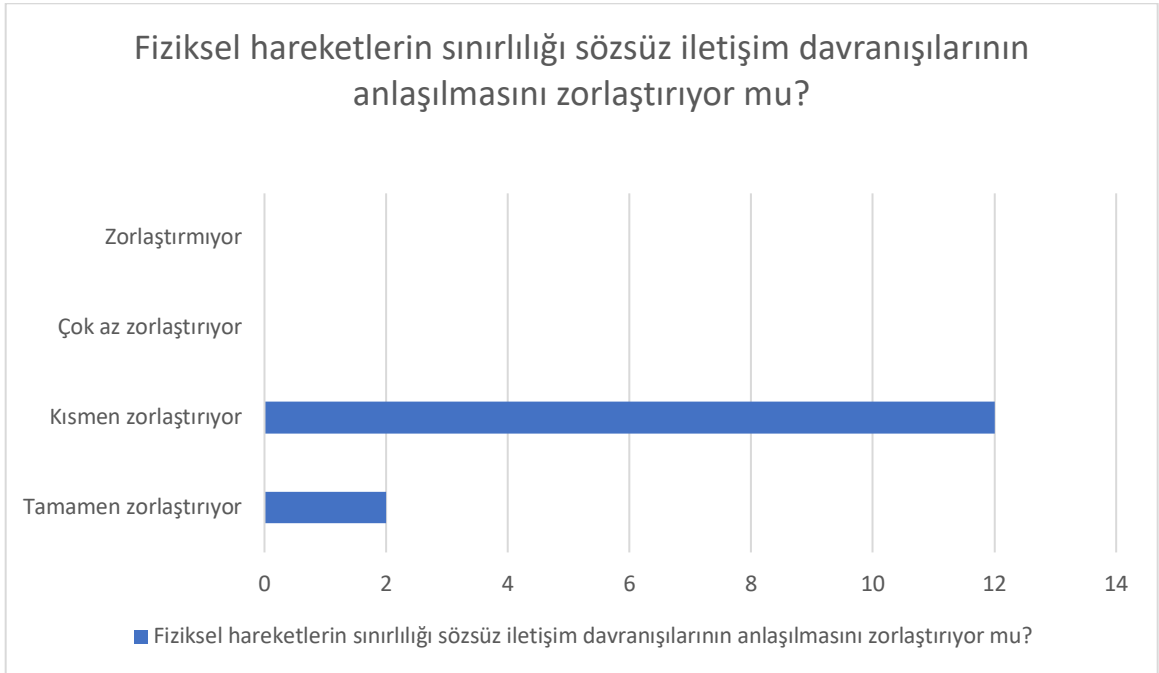
İkinci soruda ise kullanıcılara “Sanal gerçeklik ortamında fiziksel hareketlerinizi kullanarak kendinizi rahatça ifade edebiliyor musunuz?” sorusu sorulmuştur.



Şekil 5.5 Fiziksel hareketlerin kullanımının kullanıcıların kendilerini ifade etmesine dair görüşler

Kullanıcıların 13 tanesi fiziksel hareketleri kullanarak kendilerini rahat bir şekilde ifade ettiğini belirtmiştir sadece 1 kullanıcı çok az ifade edebildiğini belirtmiştir.

Son soru ise “Fiziksel hareketlerin sınırlılığı sözsüz iletişim davranışlarının anlaşılmasını zorlaştırıyor mu?” sorusudur.



Şekil 5.6 Fiziksel hareketlerin sınırlılığına dair kullanıcı görüşleri

Fiziksel hareketlerin sınırlılığı ile ilgili ise 14 kullanıcıdan 2 tanesi bu durumun iletişim sürecini tamamen zorlaştırdığını, 12 kullanıcı ise kısmen zorlaştırdığını belirtmiştir.

Anket verileri incelendiğinde kullanıcılar sözsüz iletişim anlamında vücut hareketlerinin genellikle doğru algılandığını düşünmektedir. Ancak kullanıcılara göre buradaki iletişim anlamında kullanılan hareketler her zaman kullanıcılar tarafından doğru algılanmamaktadır. Özellikle kullanıcılar farklı kültürlere ait olduğunda sözsüz iletişim zorlaşmaktadır. Bu anlamda bir diğer neden ise sanal gerçeklik gözlüklerinin yapısının kullanıcının vücut ve el hareketlerini tam olarak sanal gerçekliğe aktarmasına izin vermemesidir. Bu durumda kullanıcılar çok sık olmasa da sözsüz olarak kendilerini doğru ifade edemediklerini aktarmışlardır. Genel olarak alınan cevaplarda bir tutarlılık söz konusudur ve kullanıcıların hemen hemen hepsi kendilerini uygulamanın izin verdiği ölçüde kısmen doğru ifade edebildiklerini bildirmişlerdir.

Tufan isimli kullanıcı jest ve mimiklerin yetersiz olduğunu belirtmiştir. Özellikle kendisinin yabancı dil konusundaki eksikliklerinden dolayı bazen jest ve mimikleri ile anlaşmak istediğini ama bunu gerçekleştiremediğini ifade etmiştir. Bu anlamda gerçek yaşamdan bir örnek sunarak annesi ile otobüse bindiklerinde hiç dil bilmeyen yabancı bir insan ile çok rahat bir şekilde anlaşabildiklerini ve bunu yaparken özellikle sözsüz iletişim davranışlarını kullandığını söylemiştir. Bu anlamda gerçek ve sanal hayat arasındaki farkı ifade ederken gerçek hayatta daha fazla sözsüz iletişim imkânının olduğunu söylemiştir. Fiziksel hareketleri daha çok kafa sallama, onaylama veya reddetme gibi cevaplar üretebilmek için kullanmaktadır.

Selman ile gerçekleşen görüşmede özellikle fiziksel hareketlerin yetersiz olmasının plastik bir hissiyat oluşturduğunu ifade etmiştir. Ancak göz hareketleri olmasa bile kullanıcıların baktığı tarafı görmek eğer ellerinde bir şeyler ile uğraşıyorsa bunu anlamak gibi karakter özellikleri fiziksel hareketlerin kullanımı anlamında yararlı oluyor demiştir. Bunun dışında gerçek hayatta el ve kol davranışlarını özellikle sözlü iletişimi kullanırken desteklediğini belirterek bu durumun sanal gerçeklik ortamında da aynı şekilde oluştuğunu ifade etmiştir.

Halil sanal gerçeklikte zaman zaman iletişim problemleri yaşayabildiğini ifade etmiştir. Ancak bu problemin yüksek maliyet gerektiren aygıtlar ile çözülebildiğini söylemiştir. Yani kullanıcının hareketlerini algılayan bir kamera yardımı ile kullanıcının tüm

hareketleri sanal gerçekliğe aktarılabilir. Kullanıcı aynı zamanda bazen yüz ifadelerinin tam olarak anlaşılamadığını ve buna bağlı iletişimsel problemlerin ortaya çıktığını da söylemiştir. Fiziksel hareketleri ise gerçek hayatta kısmen kullanmaktadır, örnek olarak uzun boylu bir adamı gösterirken yerden yüksek işareti yapmak, ya da “aşağı yukarı dediğimde elimle bunu destekler bir işaret yapabilirim” demiştir. Ancak bunları ellerinde genellikle kontrolcüler olduğu için sanal gerçeklik ortamında yapmadığını daha belirli işaretleri uyguladığını ifade etmiştir. Bir yeri işaret ederken genellikle vücut hareketleri ile desteklediğini söylemiştir. Bu durum ile ilgili sanal gerçeklikte vücudun tüm hareketlerini bu ağıta aktaran yardımcı araçları da araştırdığını söylemiştir.

Murat isimli kullanıcı gerçek hayattaki gibi jest ve mimiklerin sanal gerçeklik için de çok önemli olduğunu söylemiştir. Ancak özellikle bunların sınırlı olması bazen iletişim kopukluklarına veya “kendimi ifade ederken zorlanmaya neden olabiliyor” demiştir. Gerçek hayatta ellerini veya vücut hareketlerini çok kullanırken burada daha sınırlı şekilde kullanabilmesi iletişimsel anlamda sık olmasa da bazen problemlere yol açmaktadır.

Atacan isimli kullanıcı bu durumun iletişimi tamamen olumsuz etkilediğini ifade etmiştir. Çünkü elinde sürekli olarak bir kontrolcü tutarak film izlemenin anlamsız olduğunu ve insanların uzanıp yatmak isteyebileceğini ifade etmiştir. Bu durumda kontrolcüyü bırakan kişinin görüntüsü donuk gözükmemekte veya elleri kolları birbirine geçmiş şekilde gerçeklikten uzak durmaktadır. Atacan bu durumu kullanıcıların “buga girmesi” olarak yorumlamıştır. Bunun için bir çözüm üretilmesi gerektiğini ifade ederken sürecin çok esnek olmadığını da söylemiştir. Özellikle el takip özelliği kullanıldığında burada parmakları doğrudan hareket ettirebildiği için kendisini daha doğru ifade ettiğini belirtmiştir ve bu durumun iletişimi daha etkileyici hale getirdiğini söylemiştir. Hatta yeni çıkan ağıtlarda yer alan göz takip özelliğinin de süreci bir hayli gerçekçi hale getirdiğini ifade etmiş ve bunları anlatırken heyecanlanmıştır. Ancak olumsuzluklara rağmen vücut hareketlerini etkileşime girmek için kullandığını ve bunun gerçek hayata benzer olduğunu ifade etmiştir.

Yasin ise fiziksel hareketlerin eksik olmasının onun için bir problem olmadığını ifade etmiş ve deneyimine bir etkisi olmadığını söylemiştir. Çünkü o bu ortamı olduğu gibi algılamaktadır. “Eğer aşırı gerçekçi bir ortam isteseydim daha farklı çözümler üretebilirdim ancak bu sanal gerçeklik ve her şeyin aynısı olmasına gerek yok” diyerek bu durumu açıklamıştır. Fiziksel hareketlerle iletişimi yorumlarken, burası onun için kendi örneğinden

yola çıkararak Whatsapp gibi bir ortamdır ancak ses dışında “kişinin bazı fiziksel hareketlerini de görmekteyim” demiştir. Bu anlamda Yasin’in aslında buranın var olan özellikleri sınırlı kalmakla birlikte bu ortamı karmaşık bir yapıya sahip bir ortam olarak algıladığını ifade etmek mümkündür.

Fatih isimli kullanıcı fiziksel hareketleri neredeyse hiç kullanmadığını ifade etmiştir. Zaten kendisi ile görüşürken ellerini ve kollarını hiç kullanmadığı doğrulanmıştır. Bu anlamda sadece sözsüz iletişime odaklanmaktadır. Bunun nedeni ise kolları kullandığında kendisini özgür hissetmemesidir. Ancak kullanıcı fiziksel hareketlerini sadece burada değil gerçek hayatta da az kullandığını söylemiştir. Bu durumun sadece kendisini özgür hissetmemek değil gerçek hayattaki alışkanlıklarını buraya taşıma ile ilgili olduğunu belirtmek mümkündür.

Nuri ise gerçek hayatta vücut hareketlerini çok fazla olacak şekilde özellikle de sözlü iletişiminde desteklemek için kullanan bir kişi olduğunu ifade etmiştir. Bu anlamda dudak hareketlerinin olmasını çok olumlu bulduğunu ve bu durumun kendisini o dünyanın içine çektiğini söylemiştir. Bunlar olmasa rahatsız olacağını söylemiştir. Bunun dışında uygulamanın ona sunduğu bütün vücut hareketleri, jest ve mimikleri kullandığını söylemiştir.

Ekrem’de Nuri ile benzer şekilde ağız hareketlerinin olmasını faydalı bulmuştur. Bunun dışında göz kırpması hareketinin varlığı da onun için önemlidir. Çünkü kendisi bunların olmasının ortamdaki iletişimi daha fazla kuvvetlendirdiğini söylemiştir. Bunun dışında Ekrem’de vücut hareketlerinin tamamını kullanmakta ve sözsüz iletişim bağlamında fiziksel hareketlerini kullanmaktadır. Gerçek dünya ve sanal dünya arasında gördüğü farkı ifade ederken bazı sınırlamaların olduğunu başka bir fark olmadığını ifade etmiştir.

Kemal isimli kullanıcı ilk olarak mikrofonunda problem yaşamış ve sonrasında kendisini ifade edebilmek için vücut hareketlerini ve parmak hareketlerini kullanmıştır. Bunun dışında uygulama içerisinde kalem yardımı ile anlatmak istediğini çizmiş veya yazmıştır. Ancak kendisi mikrofon olduğu sürece sözlü iletişimden faydalandığını ve sözsüz iletişim hareketlerini yapmadığını söylemiştir. Ancak sonrasında düşündüğünde mikrofon ile ilgili problemi birkaç defa yaşadığını ve her seferinde vücut hareketlerini kullanarak bir şekilde tahmin üzerinden iletişim kurabildiğini ve bunu sadece Türk değil farklı dilleri kullanan kullanıcılar ile de yaptığını ifade etmiştir.

Eren isimli kullanıcı etkileşime girerken el vücut hareketleri kullanımı ile ilgili bazı uygulamalarda el takip özelliğinin iletişim sürecini güçlendirdiğini belirtmiştir. Ancak bu uygulamada el kol hareketlerinin daha sınırlı olduğunu ve zaman zaman etkileşimi negatif yönde etkilediğini belirtmiştir. Ancak gerçek hayatta da jest ve mimiklerini fazlaca kullandığını burada da bu şekilde kullanmaya çalıştığını ifade etmiştir.

Erdi ise el ve kol hareketlerinin kullanımını dans örneği üzerinden vermiştir. Örneğin dans ederken, sadece belirli hareketler yapılabildiğini ve kendisini özgür hissetmediğini söylemiştir. Bazı hareketlerin yapılamadığından dolayı yerine farklı çözümler üretilebildiğini de belirtmiştir. Ortamın ise kendi deyimiyle “egzajare” bir ortam olduğunu söylemiştir. “Yani bir kullanıcıyı dinlerken internet bağlantının kesilmediğini ve orada olduğunu anlamak için sık sık başımı sallıyorum yani sözsüz iletişimi biraz abartıyorum, çünkü bunu sık yapmazsam ve uzun bir konuşma ise kullanıcı benim odadan ayrıldığımı düşünebilir veya sanal gerçeklik gözlüğümü çıkardığımı düşünebilir” demiştir.

Mesut isimli kullanıcı ise avatarın konuşurken dudaklarının oynamasını çok güzel bir özellik olarak belirtmiş ve onu ortamda tutan bir araç olarak değerlendirmiştir. Aynı şekilde göz hareketlerinin de olmasının iletişimi güçlendirme anlamında önemli olacağını düşünmektedir. “Özellikle göz hareketlerinin olmasının karşıdaki kişi ile benim iletişimimi güçlendiren bir araç olacağını düşünüyorum” demiştir. “Çünkü bu şekilde kullanıcı beni dinliyor mu dinlemiyor mu ilgisini kaybetti mi gibi soruların yanıtlarını öğrenebilirdim” demiştir. Genel olarak sözsüz iletişimde kafa hareketlerini kullandığını ve sözsüz iletişimi sözlü iletişimine destek olmak amacı ile kullandığını ifade etmiştir.

Bilal ise sözsüz iletişimi sözlü iletişim yerine kullanabildiğini belirtmiştir. Örneğin evet anlamında veya onaylama anlamında başını aşağı yukarı sağladığında aynı anlama geldiğini ve bunun sanal gerçeklikte de böyle oluştuğunu söylemiştir. Ancak yeterince mimik ve jest olmadığı için bunun eksikliğini zaman zaman hissettiğini ifade etmiştir. Özellikle yabancı kullanıcılarla genel kabul edilen işaret kurallarını herkesin kullandığını söylemiştir.

Kullanıcılar fiziksel hareketlerin onları sözsüz iletişim bağlamında kısıtladığını ve bazı hareketlerin olmamasının iletişimlerini negatif anlamda etkilediklerini belirtmişlerdir. Onaylama, reddetme gibi temel sözsüz iletişim pratikleri burada uygulanabilmektedir ve kullanıcıların neredeyse tamamı uygulamanın onlara sağladığı imkanları tamamen kullanarak vücut hareketleri ile iletişimlerine katkı sağlamaktadırlar. Ancak bazen burada

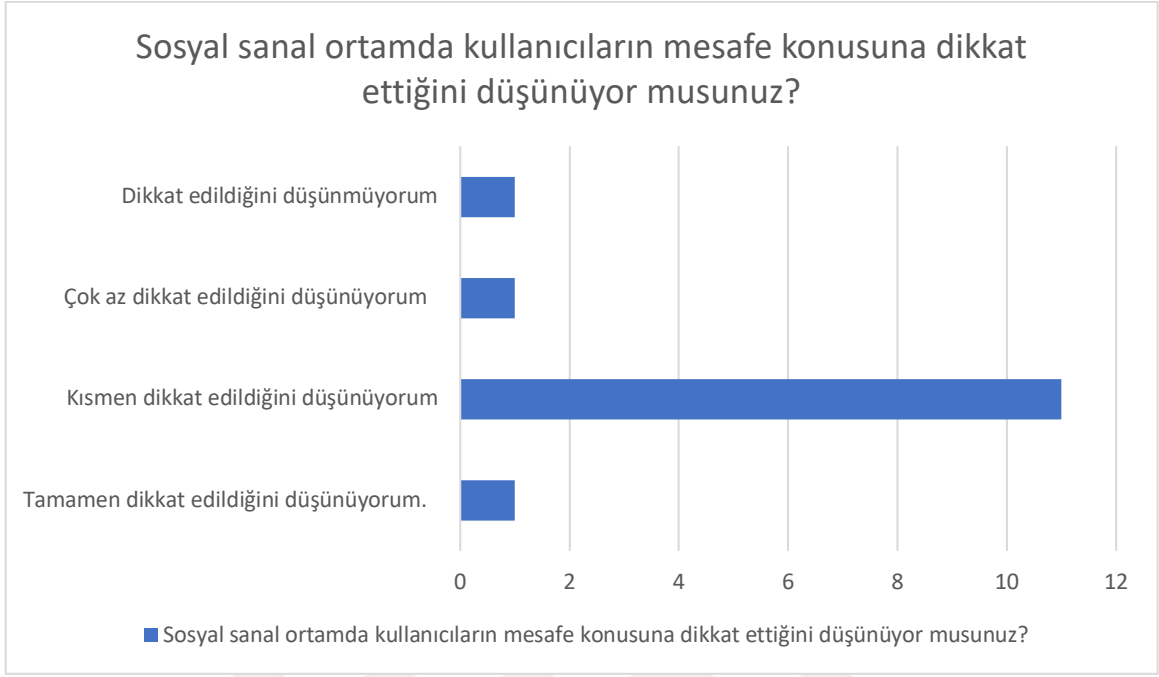
iletişimi abartmak gerekmektedir. Kullanıcıların birbirlerini dinlediğini aktarmak için sürekli bir hareket halinde olmak, karşıdaki kişiye seni dinliyorum ve buradayım mesajı vermektedir. Bazı kullanıcılar bu gibi durumlarda konuşmacıyı dinlerken sürekli kafalarını aşağı yukarı sallayarak onları dinlediklerini göstermek durumunda kalmaktadırlar. Eğer bunu yapmazlarsa karşıdaki kullanıcı onların internetinin kesildiğini veya sanal gerçeklik gözlüğünün pilinin bittiğini düşünebilmektedir. Görüşmecilerden Kemal'in mikrofondan ses gelmediği aralıkta kendisini el ve vücudunu kullanarak ifade etmeye çalıştığı görülmüş ancak hareketler tam anlamı ile anlaşılmakta zorlanmıştır. Buradaki değişkenler tabii ki farklı olabilir ancak kullanıcının anlatmak istediği şeyleri basit olarak bile anlatamaması sanal gerçeklik gözlüklerinin sözsüz ifade anlamında teknolojinin gelişmesi gerektiğini göstermektedir. Kullanıcılar fiziksel hareketlerini kullanarak kendilerini ifade edemediklerinde ise bazı durumlarda bir kalem ile duvarlara, masalara veya havaya çizimler yapabilmektedir. Bu şekilde anlaşmanın yolunu bulmuşlardır.

Çoğunlukla lisans ve yüksek lisanstan oluşan çalışma grubu ile yapılan bu araştırmada kullanıcıların eğitim seviyesinin, gelir seviyesinin yaş ve yapılan mesleğin fiziksel hareketler anlamında herhangi bir farklılığa neden olmadığı anlaşılmıştır.

5.3 Mesafe ile İlgili Verilerin Analizi

Bu başlık altında öncelikle anket sorularından alınan yanıtlar grafiklerle ifade edilmiştir. Sonrasında bu grafikler yorumlanmış ve ardından görüşme formundan elde edilen veriler paylaşılarak analiz gerçekleştirilmiştir.

Mesafe ile ilgili sorulan ilk soru “Sosyal sanal ortamda kullanıcıların mesafe konusuna dikkat ettiğini düşünüyor musunuz?” sorusudur.



Şekil 5.7 Kullanıcıların mesafe ile ilgili görüşleri

Sosyal sanal gerçeklik uygulamalarını kullanan ve ankete katılan 14 kişiden 11 kişi mesafe konusuna kısmen dikkat edildiğini belirtmiştir. 1 kişi tamamen dikkat edildiğini düşünürken 1 kişi çok az dikkat edildiği belirtmiştir, tamamen dikkat edilmediğini düşünen kullanıcı sayısı ise 1’dir.

Mesafe konusunda sorulan bir diğer soru ise “Sosyal sanal ortamda kullanılan ortamlar (örneğin: salon, yatak odası, sinema salonu) sözsüz iletişim davranışlarınızda bir farklılığa neden oluyor mu?” sorusudur.



Şekil 5.8 Ortamların değişmesi ve kullanıcı davranışları arasındaki ilişki

Ortam değişikliğinin bir davranış şekline neden olup olmadığının sorulduğu soruda ise 10 kullanıcı çok az bir farklılığın olduğunu, 1 kullanıcı kısmen farklılığın olduğunu, 1 kullanıcı tamamen farklı olduğunu, 1 kullanıcı ise farklılığa neden olmadığını belirtmiştir.

Anket sonuçları incelendiğinde, çalışma grubundaki bütün kullanıcılar, diğer kullanıcıların mesafeyi az veya çok önemseydiğini ifade etmiştir. Bu kullanıcıların buradaki mesafe konusunu gerçek hayata yakın bir şekilde algıladığını göstermektedir. Bunun dışında farklı ortamların ise iletişim davranışlarında veya giyim özelliklerinde belirleyici bir farklılık oluşturmadığı anlaşılmaktadır. Sadece bir kullanıcı farklı ortamlarda tamamen farklı iletişim davranışı gerçekleştirdiğini belirtmiştir. Bunun dışındaki kullanıcılar çok az farklılığa neden olduğu konusunda mutabıktır. Bu değişimi ise açıklarken genellikle sinema salonunda bireylerle iletişime girerken daha sessiz konuştuklarını ve daha çok sözsüz iletişim davranışlarından faydalandıklarını ifade etmişlerdir.

Tufan, mesafe konusunun sanal gerçeklikte daha esnek olduğunu söylemiştir. Kendisi gerçek hayatta bir kişinin yanına gidip onunla konuşmak zorken sanal gerçeklikte bunun daha rahat işlediğini belirtmiştir. Ancak bazı durumlarda kullanıcıların anonimlik kavramının arkasına sığınarak mahremiyet etkisinin yıkılabildiğini belirtmiştir.

Selman isimli kullanıcı, kullanıcılarla görüşme gerçekleştirirken özellikle büyük bir alandaysa kullanıcıların yanına gitmek zorunda kaldığını belirtmiştir. Genellikle kişilerle mesafesini ayarlarken ise gerçek hayata benzer şekilde hareket ettiğini ifade etmiştir. Özellikle tanımadığı insanlarla konuşurken onları tam karşısına aldığını ve belirli bir mesafeyi koruduğunu söylerken, arkadaşları ile etkileşimi sırasında bu mesafenin daha esnetilebilir ve daha yakın olduğunu ifade etmiştir.

Halil isimli kullanıcı ise gerçek hayatta tanımadığı kişilerle konuşurken belirli bir mesafeyi koruduğunu tanıdığı insanlarla konuşurken bu mesafeyi esnettiğini belirtmiştir. Ancak sanal gerçeklikte bu durumun tam tersini yaptığını söylemiştir. Özellikle bu ortamın anonim olarak gezinmeye izin veriyor olması ve gerçek kimliğin burada olmaması Halil isimli kullanıcının hareketlerinde farklılığa neden olmaktadır. Bunun dışında kişisel alanı ile ilgili olarak buranın keskin sınırlarla belirlenmesini sevmektedir. Yalnız başına kalmak istediğinde tek başına bir oda açarak burada film veya televizyon izleyebilmektedir. Ancak genel olarak bakıldığında bu ortamlarda iletişime geçebilmek için gerçek hayattaki gibi kişilerin yanına gitmek veya bir grup konuşmasında o grup ile birlikte hareket etmek gerektiğini söylemiştir.

Murat isimli kullanıcı sanal gerçeklik ortamında mesafe konusunun önemli olduğunu belirtmiştir. Örneğin; birileri ile görüştüğünde onlara daha yakın olduğunu ancak bir topluluk ortamında konuşma gerçekleştirilirken sadece dinleyici rolünde olacaksa biraz daha uzak durarak ortamı hem gözlemlediğini hem de dinlediğini belirtmiştir. İnsanlarla ayarladığı mesafeyi neredeyse gerçek hayata yakın bir şekilde kurduğunu ifade etmiştir. Sanal gerçeklik ortamlarında kişisel alanında önemli olduğunu ifade etmiştir. Alanına müdahale edilmesi zaman zaman onu rahatsız etmektedir.

Atacan isimli kullanıcı sanal gerçeklik ve gerçek hayatın mesafe konusunda neredeyse birbiri ile aynı olduğunu ifade etmiştir. Kullanıcı kendisine yaklaşan bir kişiyi aynı gerçek hayattaki gibi gördüğü için bu durumun zaman zaman rahatsız edici olabileceğini aktarmıştır. Ancak kişisel mesafenin ve alanın korunmasının zor olduğunu söyleyerek, sadece tek başına ve arkadaşları ile izole bir ortamda olmak istediğinde oda ayarlarını buna göre yapılandırıldığını belirtmiştir.

Yasin isimli kullanıcı ise kişisel alanın gerçek hayatta önemli olduğunu ifade ederken sanal gerçeklikte bu duruma çok dikkat etmediğini belirtmiştir. Ancak bunu gerçekleştirirken

genellikle gündelik yaşamdaki gibi davrandığını da eklemiştir. Yasin gerçek hayatta da mesafe konusuna çok önem vermediğini belirtmiştir bu nedenle burada da kullanıcıların ona yakın durması rahatsız edici olmamaktadır. Farklı arkadaşlarının bu durumdan rahatsız olduğunu ifade ederken özellikle kadınların rahatsızlığının daha fazla olduğunu söylemiştir.

Fatih ise burayı tamamen bir oyun olarak gördüğünü ve kişilerle iletişim sağladığı sırada bu duruma çok dikkat etmediğini söylemiştir. Zaten kendisi ile uygulama içi görüşme gerçekleştirirken mesafe konusunu neredeyse hiç önemsememiş ve çok yakın bir şekilde durmuştur.

Nuri isimli kullanıcı sanal gerçeklikte mesafe durumunun aynı gerçek hayatta gibi olduğunu söylemiştir. Gerçek hayatta kişilerle mesafesini ayarlarken yeni tanıdığı bir insanın yakınına gitmemektedir ve bu durum burada da aynı şekilde gerçekleşmektedir. Nuri ile uygulama içi görüşme gerçekleştirilmiş ve Nuri bunun da örneğini verirken görüşmeci ile olan mesafesini nasıl koruduğunu ifade etmiştir.

Ekrem de Nuri ile benzer olarak buradaki durumun tamamen gerçek hayatla aynı olduğunu söylemiştir. Özellikle bazen gruplarla iletişim halindeyken aradan bir arkadaşla özel olarak sohbet etmek istediğinde uğultudan çıkabilmek için farklı bir köşeye gidip sohbet etmek zorunda kaldığını ifade etmiştir. Genellikle tanımadığı insanlarla belirli bir mesafeyi koruduğunu ve bu kişilerin ona yakın durmasının onu rahatsız ettiğini ifade etmiştir.

Kemal’de diğer kullanıcılar gibi mesafe konusuna dikkat ettiğini ve gerçek hayata uygun yaklaştığını ifade etmiştir. Ancak bunun dışında kişisel alanına çok önem vermediğini ve ortamları gerçek hayattan biraz daha farklı algıladığını ifade etmiştir. Örneğin diğer kullanıcılar ile görüşme gerçekleştirilirken genellikle bir masa etrafında yer alan sandalyede görüşme yapmayı tercih etmişken, Kemal masanın üzerinde durarak konuşmayı tercih etmiştir.

Eren kişisel alanın ve kullanıcılarla gerçekleştirilen iletişim sırasında mesafenin önemli olduğunu ve diğer kullanıcıların da buna dikkat ettiğini söylemiştir. Bu mesafeyi aşan, insanların çok yakınına girerek konuşan kişi sayısının çok az olduğunu da eklemiştir. Kişisel alanı ile ilgili çok fazla sınırı olmadığını ancak bazen “troll” adını verdikleri oyun bozucuların ortamı bozmaya çalıştığında bunlara tepki ürettiğini ifade etmiştir.

Erdi isimli kullanıcı ise mesafenin önemli olduğunu özellikle iletişim kurmak istediğinde sesi duyabilmek için belirli bir mesafeyi zorunlu olarak koruması gerektiğini

ifade etmiştir. Genel olarak kişisel alanına dikkat etmediğini ve genellikle zaten bu ortama girme nedeninin sosyalleşmek olduğunu belirtmiş ancak bazen tek başına film izlemek istediğinde kişisel alanını koruyabilmek için tek kişilik oda açmak zorunda kaldığını söylemiştir. Çünkü bu ortamdaki sinema salonunun çok büyük olduğunu ve gerçek izleme deneyiminden çok farklı bir deneyim ürettiğini belirtmiştir.

Mesut ise birisine bir şey anlatmak istediğinde doğrudan yanına yaklaştığını ifade etmiştir. Bunun nedenlerinden ilki gerçek hayattaki alışkanlığı devam ettirmektir ikinci neden ise ses uzakta olduğunda kısık olarak duyulmasıdır. Aynı zamanda Mesut bazen kullanıcılarla el sıkıştığını söylemiş bunun için de yakın durması gerektiğini eklemiştir. Bu anlamda bu yaklaşımın gerçek hayata yakın olduğunu ifade etmiştir. Kullanıcılarla etkileşime girmek için çok sık olmasa da bazen oyun içerisinde elle tutulabilir bazı nesneleri fırlattığını ve sonrasında dikkat çektiğini bu şekilde iletişime girdiğini de eklemiştir. Ancak kişisel alan konusuna çok fazla dikkat etmediğini belirtmiştir.

Bilal fiziksel mesafenin gerçek yaşam ile birebir aynı olduğunu söylemiştir. Ek olarak “gözlüğü taktığımda artık başka bir boyuttayım ve üzerime doğru gelen bir kişi beni rahatsız edebiliyor bu durumda konuşurken mesafemi belirli bir aralıkta tutmak durumundayım” demiştir. Kişisel alanını da korumanın tek yolunun özel bir oda açarak buraya belirli kişileri davet etmek veya tek başına vakit geçirmek olduğunu ifade etmiştir.

Kullanıcılardan elde edilen bilgilere göre, mesafe konusunun çoğu zaman gerçek hayatla benzer özellikler taşıdığı anlaşılmıştır. Kullanıcılar birbirleri ile görüşmek ve seslerini duyurabilmek için belirli bir mesafeye kadar birbirlerine yakın durmak zorundadırlar veya bir topluluğa dahil olabilmek için o topluluğun bulunduğu alana dahil olmak gerekir. Bu gibi durumlar mesafe konusunun gerçek hayata benzer bir şekilde oluşturulduğunu göstermektedir ve kullanıcılarda genel olarak bu kuralları uygulamaktadırlar. Kullanıcılar birbirlerini tanımadıkları durumda mesafe konusuna dikkat etmekte ve iletişim sırasında belirli bir sınır çizmektedirler ancak bu ilişki ilerlemeye başladığında veya zaten var olan bir samimiyet söz konusu ise bu sınırlar kolaylıkla yıkılabilmektedir. Samimiyetin olduğu durumlarda kullanıcıların birbirlerine daha yakın durarak iletişime girdikleri anlaşılmaktadır. Kullanıcıların genel olarak kendi alanlarını korumak için herhangi bir önlem almadıkları görülmüştür. Bunun nedeni bu ortamların sosyal ortamlar olmasıdır. Zaman zaman bazı kullanıcılar sinema salonunda tek başına film

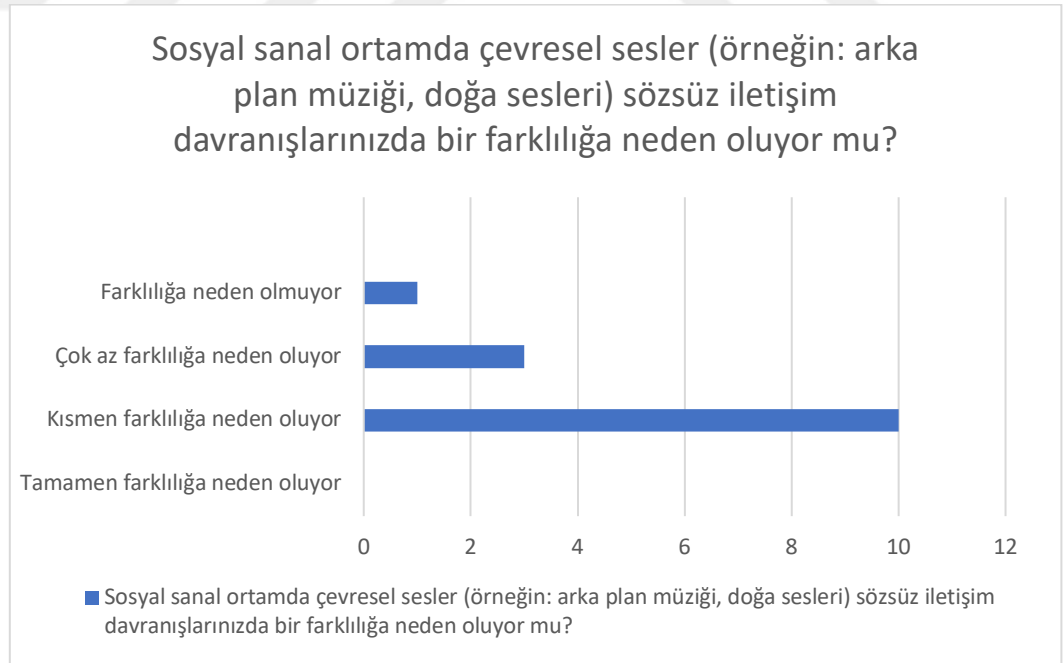
izleme hissiyatını sevip buradaki rahatsız eden kişilerden yakınmış olsalar da genellikle sosyal ortamlara girmeyi tercih ettikleri için bir kişisel alan oluşturmamaktadırlar. Bu ortamlarda rahatsız olan kişiler sadece kendilerine özel bir oda açabilmekte ve mahremiyet konusunu bu şekilde koruyabilmektedirler.

Çoğunlukla lisans ve yüksek lisanstan oluşan çalışma grubu ile yapılan bu araştırmada kullanıcıların eğitim seviyesinin, gelir seviyesinin yaş ve yapılan mesleğin mesafenin algılanışı bağlamında herhangi bir farklılığa neden olmadığı anlaşılmıştır.

5.4 Çevresel Faktörler ile İlgili Verilerin Analizi

Bu başlık altında öncelikle anket sorularından alınan yanıtlar şekil olarak gösterilmiştir ve veriler açıklanmıştır. Sonrasında ise kullanıcılarla gerçekleştirilen görüşme sonuçları paylaşılmış ve analiz edilmiştir.

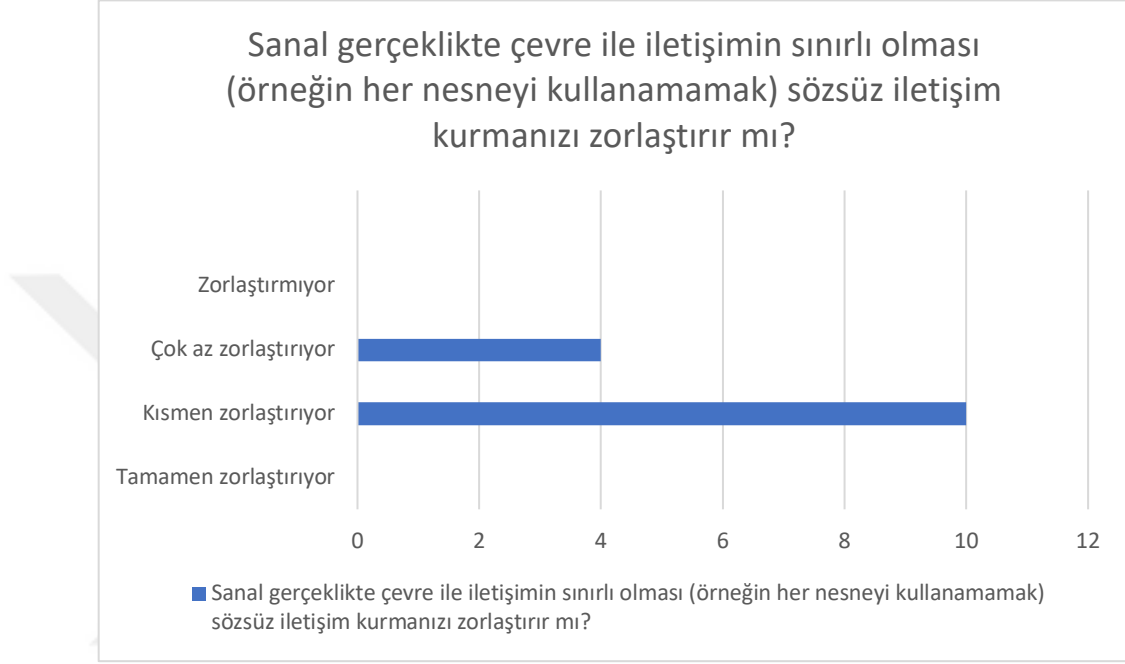
Kullanıcılara çevresel faktörler ile ilgili sorulan ilk soru“sosyal sanal ortamda çevresel sesler (örneğin: arka plan müziği, doğa sesleri) sözsüz iletişim davranışlarınızda bir farklılığa neden oluyor mu?” sorusudur.



Şekil 5.9 Çevresel seslerin kullanıcıların iletişimindeki yeri ile ilgili kullanıcı görüşleri

Elde edilen verilere göre 10 kullanıcı bu durumun kısmen farklılığa neden olduğunu belirtmiştir. 3 kullanıcı ise çok az farklılığa neden olduğunu ifade ederken, farklılığa neden olmuyor yanıtını seçen 1 kullanıcı bulunmaktadır.

Çevresel faktörler ile ilgili bir diğer soru ise “sanal gerçeklikte çevre ile iletişimin sınırlı olması (örneğin her nesneyi kullanamamak) sözsüz iletişim kurmanızı zorlaştırır mı?” sorusudur.



Şekil 5.10 Çevre ile iletişimin sınırlı olmasının sözsüz iletişimle olan ilgisine dair kullanıcı görüşleri

Elde edilen veriler 10 kullanıcının nesneleri sınırlı kullanabilmesinin sözsüz iletişim sürecini kısmen zorlaştırdığını belirttiğini gösterirken, 4 kullanıcı için bu durum süreci çok az zorlaştırmaktadır.

Anket verilerine göre kullanıcılar çevresel sesleri önemsemekte ve buradaki seslerin gerçek veya yapay oluşunun onları etkilediğini düşünmektedir. Kullanıcıların sosyal sanal ortamda nesnelerle olan etkileşimlerinin sınırlı olmasında ise genel olarak iletişim sürecini zorlaştırdığı görüşü hakimdir. Bunun nedeni bireylerin gerçek yaşamlarında etkileşime girerken nesnelerden yardım alabilmesidir. Bu anlamda sosyal sanal gerçeklik ortamlarının sınırlı yapısı sözsüz iletişim sürecini olumsuz anlamda yönlendirmekte ve kullanıcıların farklı kanalları kullanarak iletişime geçmesine neden olmaktadır.

Tufan isimli kullanıcı mekânda bulunma hissinin etkileşime girmek için önemli olduğunu ifade etmiştir. Bunun gerçekleşebilmesi için en önemli hususun ses konusu olduğunu ifade etmiştir. Örneğin kendisi sinema salonunda çekingen davrandığını ifade etmiştir çünkü buranın neredeyse gerçek bir sinema ortamı olması onu sessiz kalmaya

itmektedir. Kendisi bu ortamın ambiyansının gerçekliğinin onu etkilediğini ifade etmiştir. Sinema salonunda nasıl sessiz oluyorsa bu ortamda da sessiz bir şekilde film izlemektedir. Bu durumu gerçek hayatla aynı olarak kabul etmektedir.

Selman'da Tufan'a benzer olarak sinema salonunu örnek göstererek bu ortamın yapısının ve tasarımının çok gerçekçi olduğunu ve bu ortamda genellikle sessiz olduğunu iletişime girmemeye gayret gösterdiğini ifade etmiştir. “Bu ortamın bembeyaz bir ortam olsa ve sadece bir ekran yerleştirilen bir ortam olduğunu düşünsem sanırım burayı gerçek olarak algılamam” demiştir.

Halil isimli kullanıcı ise mekân tasarımının çok önemli olduğunu ve bunun mekânda bulunma hissini etkileyen en önemli faktör olduğunu ifade etmiştir. Mekânda bulunma hissi arttıkça iletişim şekli de değişmektedir. Halil normal şartlarda sosyal sanal ortamlardaki karakter tasarımlarının çok fazla gerçekçi görüntüsünün olmamasının onun iletişimini daha rahatlattığını ve anonimlik fikrinin daha belirgin olmasını sağladığını ifade etmiştir. Ancak farklı bir oyun örneği vererek buradaki tasarımın çok gerçekçi olduğunu ve buradaki hareketlerinin çok farklılaşabildiğini söylemiştir. Özellikle karşısına çıkan ani gelişmelere verdiği tepkilerin değişebildiğini ifade etmiştir. Mekânsal gerçekliğin farklı bir kavram olduğunu ifade ederek “fobilerimle savaşıırken o ortamın kesinlikle yapay olduğunu düşünemiyorum, yükseklik korkusu ile ilgili bir oyun oynadığımda asla oranın sanal olduğunu anlayamıyorum” demiştir.

Murat isimli kullanıcı ise kendisini bir ortamda gerçekten var olarak hissetmesinin iletişimine olumlu katkı yaptığını düşündüğünü söylemiştir. Bu durumda kendisini ön plana çıkarmak için iletişime girmek durumunda hissettiğini ifade etmiştir. Ortamın kapalı ve karanlık olmasının iletişime girmesini zorlaştırdığını ifade ederek daha renkli ve canlı ortamlarda kendisini daha aktif hissettiğini söylemiş ve bu gibi ortamlarda daha fazla insanlarla konuşmaya meyilli olduğunu söylemiştir.

Atacan ise mekânda bulunma hissini fazla olduğu durumlarda negatif yönde etkilendiğini söylemiştir. Çünkü ortamı gerçek olarak algıladığını ancak yanına gerçek hayattan çok farklı bir giyime sahip birisinin geldiğinde garip hissettiğini söylemiştir. Ortamın tasarımının da etkileşim sürecinde etkili olduğunu söyleyen Atacan, uygulamaya ilk girdiğinde yağmurlu bir ortam seçtiğini ve bu ortamın kasvetli bir ortam olduğunu ve buraya girdiğinde üzüntülü bir hal aldığını ve kimse ile iletişime girmek istemediğini ifade etmiştir.

Sonrasında ise güneşli bir ortamı seçtiğini, bu ortamda ise daha enerjik ve mutlu olduğunu haliyle daha fazla insanla etkileşime girme isteğine sahip olduğunu söylemiştir.

Yasin mekânda bulunma hissini önemli olduğunu ifade ederek özellikle ev gibi bir ortamda daha rahat olduğunu ve daha fazla iletişime girdiğini ifade etmiştir.

Fatih ise burayı zaten oyun olarak algıladığını söylemiştir. Bu anlamda burayı gerçek olarak hissetmenin veya oyun olarak hissetmesinin çok önemli olmadığını ifade etmiştir. Ancak buna rağmen bazen çok gerçekçi tasarıma sahip ortamlarda garip hissettiğini ve bu gerçeklikle sanallık arasındaki farkı anlamakta zorlandığını söylemiştir.

Nuri ise çevresel faktörlerin önemli olduğunu söylemiştir ancak her nesne ile etkileşime girememesinin mekânda bulunma hissiyatını negatif anlamda etkilediğini söylemiştir. Örnek vererek “masaya elimi vurduğunda ben bu hissi almak istiyorum çünkü bazen kızıyorum ve masaya elimi vurmak istiyorum ancak buradan bir feedback alamıyorum” demiştir. Ortamın tasarımının da belirleyici bir rol oynayabildiğini söylemiştir. Örnek vererek ateş başında iki kişi otururken daha sohbete yönelik bir insana dönüştüğünü söylemiştir.

Kemal ise burayı oyun olarak görmektedir ve ortamın farklı olması tasarımı veya atmosferi onun iletişime girmesini etkilememektedir. Normalde kullanıcılarla gerçekleştirilen uygulama içi görüşmeler bir toplantı odasında gerçekleştirilmektedir, Kemal isimli kullanıcı ile de görüşme bu ortamda gerçekleştirilmiştir ancak Kemal’in buradaki ortam normlarına uygun hareket etmediği görülmüştür.

Eren çevresel faktörlerin önemli olduğunu açık renkli ortamlarda daha canlı hissettiğini söylemiştir. Bu anlamda sinema salonu gibi ortamlardan ziyade daha enerjik ortamları tercih ettiğini ifade etmiştir. Zaten Eren ve Erdi kullanıcıları ile sanal bir gece kulübü ortamında tanışılmıştır. Bu ortam ise ışıkların olduğu, ortak oyunların oynanabildiği bir sanal mekandır ve ikili bu ortamı çok sevdiklerini ifade etmiştir.

Erdi de çevresel tasarımın iletişim bağlamında önemli olduğunu ifade etmiştir. Kendisi ile görüşmenin gerçekleştirildiği toplantı odasında ortada yer alan büyük masayı göstererek, ciddi bir konuşma olduğu için bu masanın olması beni rahatlatıyor ve daha rahat iletişime geçiyorum. Onunla ilk tanıştığımız sanal gece kulübü gibi bir ortam olsaydı iletişim anlamında daha farklı hissedeceğini ifade etmiştir. Ortamdaki nesnelerinde iletişime girmeyi

kolaylaştıracağını örnekler gösterebileceğini ifade ederken dümdüz bembeyaz bir ortamda olsa hissiyatının daha farklı olacağını söylemiştir.

Mesut ise bu ortamı gerçekten hissettiğini söylemiştir. Burada bir şeyler yaparken bunları gerçekten yapıyormuş gibi düşünerek hareket ettiğini ifade etmiştir. Bu deneyimin ise bambaşka bir deneyim olduğunu, teknolojisi ilerlediğinde çok farklı yerlere doğru gidebileceğini söylemiştir. Genellikle karanlık ortamlarda gezinmeyi tercih eden Mesut, bu ortamın kendisini daha iyi hissettirdiğini çünkü ortamdaki ambiyans ışıklarının ona çok iyi hissettirdiğini ifade etmiştir.

Bilal ise ortamın tasarımını ifade ederken sanal bir ay yüzeyinde film izlemenin onun dikkatini dağıtacağını ve gerçeklikten koparacağını söylemiştir. Çünkü bugüne kadar deneyimlediği sinema ortamından çok farklı bir ortam olacağı için onu gerçek algılayamayacağını ifade etmiştir. Özellikle karanlık ortamlarda ise bir tedirginlik yaşadığını ve bu tedirginliğin onun iletişime girmesini zaman zaman zorlaştırdığını söylemiştir. “Genellikle baktığımda herkesi ve her şeyi rahat bir şekilde görebiliyorsam daha rahat iletişime geçebilirim” demiştir.

Kullanıcılardan elde edilen bilgilere göre ortamın tasarımı ve atmosferi onları gerçekliğe yakınlaştırmakta ve burada geçirdikleri vakti daha gerçekçi yaşamalarını sağlamaktadır. Kullanıcılar ise genellikle çevresel faktörlerden bahsederken canlı, açık ortamlarda daha fazla eğlendiklerini ve genel olarak daha dışa dönük olduklarını anlatmışlardır. Örneğin; gerçek hayata benzer bir şekilde sinema salonunda hareketlerine dikkat etmekte konuşurken fısıldaşarak konuşmaktadırlar. Ortamın tasarımı ve atmosferinin gerçekçi olması kullanıcıların hareketlerini ve iletişim şekillerini de farklılaştırmaktadır. Gerçekçi ortamlarda sözsüz iletişim süreçlerine dikkat etmekte ve iletişim sürecini daha ciddiye alırken, gerçeklikten uzak ve oyunlaşmış ortamlarda iletişim süreçlerinde daha farklı hareket etmektedirler. Bunun dışında içinde bulundukları yapının tasarımı da önemli olabilmektedir. Bazı kullanıcılar görüşme gerçekleştirilirken seçilen toplantı salonunun ve ortada yer alan büyük masanın onları çok rahat hissettirdiklerini ve soruları yanıtlamaya daha istekli olduklarını ifade etmişlerdir. Ancak bu ortamların daha kullanılabilir ve erişilebilir nesnelere sahip olması iletişim süreçlerini daha iyi hale getirilebilir. Kullanıcılar zaman zaman gerçek hayatta olduğu gibi iletişim kurarken nesneleri kullanmak istemektedir ve

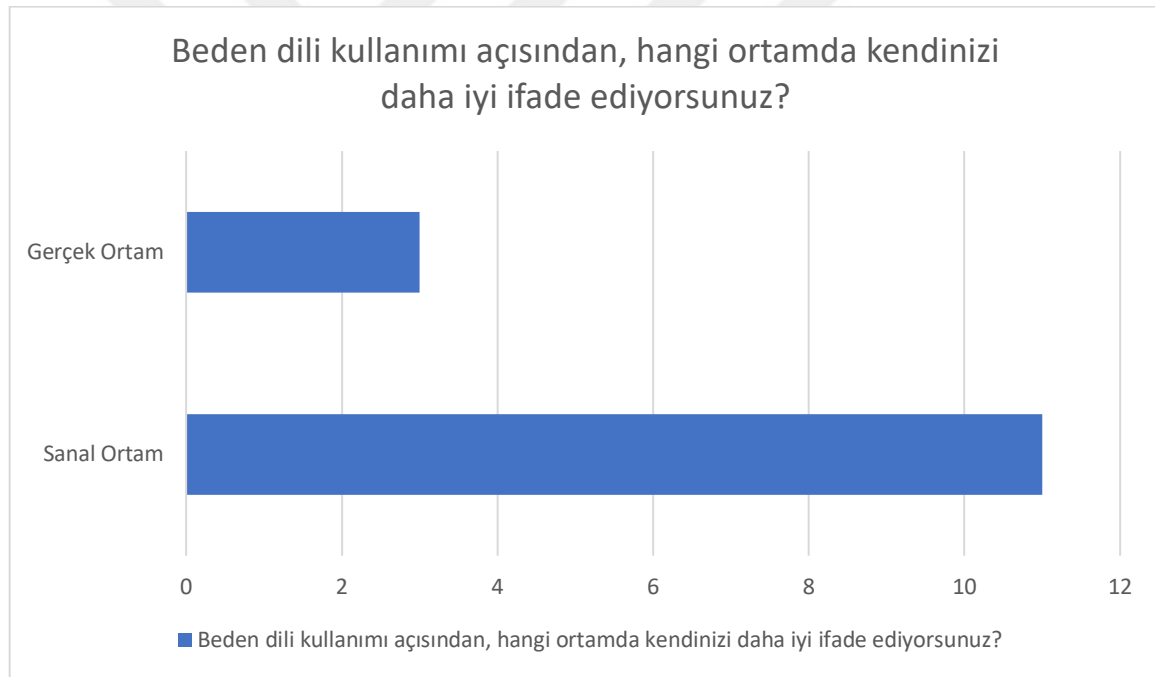
bunun olmaması onların mekânsal bulunuşluk hissiyatını negatif anlamda etkileyebilmektedir.

Çoğunlukla lisans ve yüksek lisanstan oluşan çalışma grubu ile yapılan bu araştırmada kullanıcıların eğitim seviyesinin, gelir seviyesinin yaş ve yapılan mesleğin çevresel faktörler anlamında herhangi bir farklılığa neden olmadığı anlaşılmıştır.

5.5 Sanal Gerçeklikte Oluşan İletişim Habitusun Analizi

5.5.1 Ortamın fiziksel veya sanal olması arasındaki fark

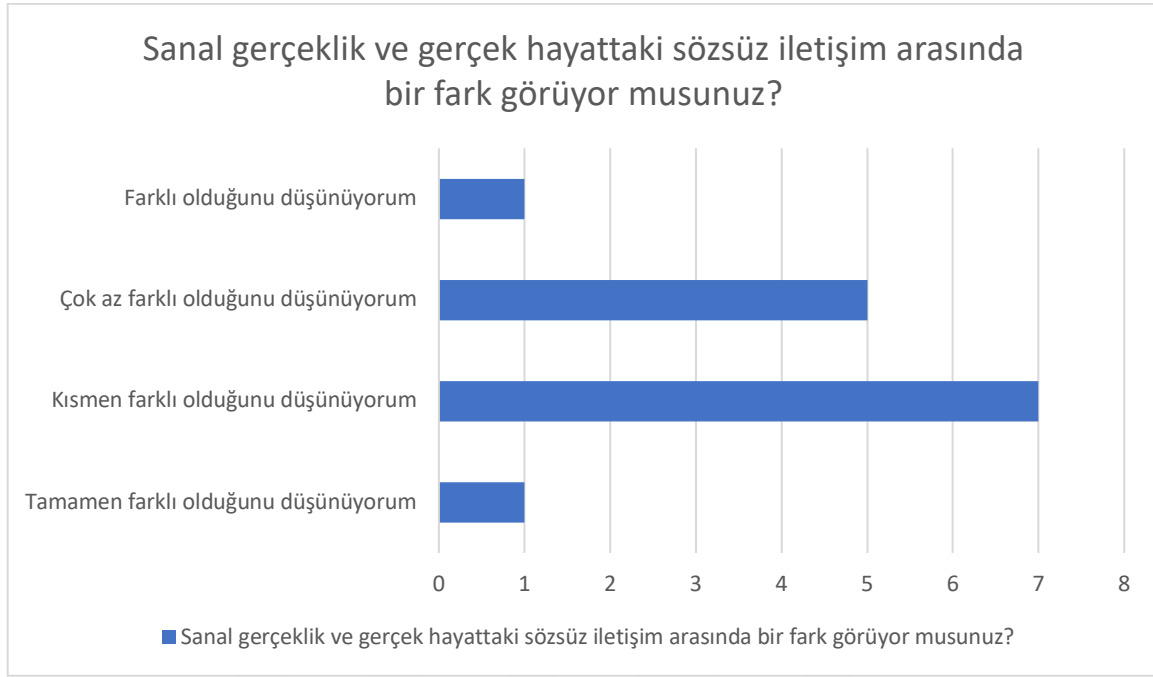
Araştırmaya katılan 14 kullanıcıya öncelikli olarak “beden dili kullanımı açısından, hangi ortamda kendinizi daha iyi ifade ediyorsunuz?” sorusu sorulmuştur.



Şekil 5.11 Kullanıcıların hangi ortamda kendisini rahat ifade ettiği ile ilgili görüşleri

Elde edilen veriler kullanıcıların 11 tanesinin sanal ortamda daha rahat olduğunu gösterirken gerçek ortamda kendisini daha iyi ifade edebilen kullanıcı sayısı 3 olarak görülmüştür.

Bir sonraki soruda ise “Sanal gerçeklik ve gerçek hayattaki sözsüz iletişim arasında bir fark görüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur.



Şekil 5.12 Kullanıcıların sanal gerçeklik ve gerçek hayat arasında fark ile ilgili görüşler

Bu sorudan elde edilen yanıtlara göre 1 kullanıcı farklı olduğunu düşünmekte, 5 kullanıcı çok az farklı olduğunu düşünmekte, 7 kullanıcı ise kısmen farklı olduğunu düşünmektedir. Tamamen aynı olduğunu düşünen kullanıcı sayısı ise 1 olarak görülmüştür.

Anket verilerine göre kullanıcıların birçoğu sözsüz iletişim bağlamında kendilerini sanal ortamda daha rahat hissettiklerini ifade etmişlerdir. Bu durum şaşırtıcıdır çünkü kullanıcılar genellikle bu ortamın eksikliklerini ifade etmekte ve bazı eksiklerin olmasının onların sözsüz iletişim pratiklerini zorlaştırdığını düşünmektedir. Ancak kendilerini ifade etme bağlamında sanal ortamı tercih etmişlerdir. Bu durum sanal gerçekliğin yapısı ile ilgili olabilir. Çünkü kullanıcılar her ne kadar kendilerini ifade etmekte zorlansalar da yine de anonim olmak, uzaktan bağlantı sağlayarak verilerin gizliliğini korumak ancak bunları yaparken de gerçek hayata olabilecek en yakın şekilde iletişim kurmanın imkanlarını kullandıkları bir ortamdadırlar. Bu ortam onları daha dışa açık, iletişim kurmaya dönük bireyler haline getirmektedir. Kullanıcıların birçoğunun bu ortamları tercih etmesi bu şekli ile düşünüldüğünde daha anlamlı hale gelecektir. Bir diğer soruda ise kullanıcılara gerçek hayat ve sanal hayat arasındaki sözsüz iletişim farkları sorulmuştur. Kullanıcılar gerçek hayatın ve sanal ortamın birbirlerine benzer olduğunu ancak tamamen aynı olmadığını savunmaktadır. Görüşme sorularından alınan yanıtlarla bu farklılığın nedeninin kullanıcılara

sağlanamayan imkanlar olduğunu ifade etmek mümkündür. Bu bağlamda kullanıcıların sanal ortamı ve gerçek ortamı benzer gördükleri sadece sanal ortamın teknolojik imkanlardan dolayı her vücut hareketini aktaramamasından kaynaklı bir farklılık olduğunu ifade etmek doğru olacaktır. Anket verilerinin ardından görüşmeden elde edilen veriler de aşağıda paylaşılarak analizleri gerçekleştirilmiştir.

Tufan sanal gerçeklik ortamlarının iletişim süreçlerinde anonimlik bağlamında bir fark yarattığını ifade etmiştir. Anonim bir şekilde iletişime girdiği için kendisini daha rahat ifade ettiğini söyleyerek, bunun sağladığı özgüvenin kendisine pozitif şekilde döndüğünü anlatmıştır. Bu anlamda da bu ortamları genellikle sosyalleşme ihtiyacını gidermek için kullanmaktadır. Bu ortamlarda ise duygularını ifade etmek için genellikle sözsüz iletişimi kullanmaktadır.

Selman ise genellikle bu ortamı gerçeğe yakın bir şekilde deneyimlemektedir. Bu anlamda ortamın sanal olmasının iletişimine zarar vermediğini aksine güçlendirdiğini belirtmiştir. Çünkü bu ortamların özelleştirilebilen ve kendi yapısına çok uygun ortamlar olduğunu haliyle sanal gerçeklik ortamlarını bazı durumlarda gerçek hayattan daha çok benimsediğini ve sevdiğini de söylemiştir.

Halil isimli kullanıcı sanal gerçeklik ortamlarının anonimlik bağlamında kendisini daha rahat hissettirdiğini ve iletişime yönelik bir insan haline getirdiğini söylemiştir. Normal şartlarda konuşkan ancak bireylerle iletişim kurduğunda yaşadığı problemlerden dolayı iletişim kurmak istemeyen kullanıcı, sanal gerçeklik ortamlarını bu anlamda önemli görmekte ve sevmektedir. Zaten bu durum Halil'in bu cihazdan en çok etkilendiği nokta olarak göze çarpmaktadır bunun nedeni ise daha önce alınan cevaplarda da anonimlik kavramını sıklıkla kullanmasıdır. Halil duygularını ise sanal gerçeklikte çok rahat bir şekilde ifade edebildiğini ve bunu yaparken çekinmediğini söylemiştir. Bu duygularını ifade ederken ise genellikle sözlü iletişime başvurmaktadır. Bununla ilgili anlattığı bir anısında Rus dilini kısık sesle konuşan bir kişi ile tanıştığını ve devamlı olarak bu kişinin kısık sesle iletişim kurduğunu söylemiştir. İletişim kurduğu kişi ise bir çocuktur ve aile evinde olduğu için zorlukla konuşabilmektedir. Bu durumda kullanıcı ile genellikle jest ve mimikler kullanılarak iletişim kurmak durumunda kalmıştır.

Murat isimli kullanıcı bu ortamlarda vücut ve yüz hareketlerini iletişim sürecine dahil edemediği için yer yer zorlandığını söylemiştir. Onun için gerçek hayat ile sanal gerçeklik

arasındaki en belirgin iletişim farkı budur. Bu nedenle iki alanın birbirine tam anlamı ile benzemediğini söylemiştir. Duygularını ifade ederken ise sözlü iletişimden faydalandığını kendisini tam olarak duygusal anlamda ifade edebilmek için bunun şart olduğunu belirtmiştir.

Atacan ise bu ortamlarda özellikle yüz ifadelerinin olmamasından yakınmaktadır. Her ne kadar bazı sanal gerçeklik gözlüklerinin yüz hareketlerini yakaladığını ifade etmiş olsa da bunların uygulamaya aktarılmasının ve anlık olmasının henüz zor olduğunu ifade ederek duygularını anlatma konusunda zorluk yaşadığını söylemiştir. Bunlar dışında bu ortamları gerçekliğe yakın ortamlar olarak algılamakta ve gerçek hayat ile sanal gerçeklik ortamı arasında ciddi bir fark görememektedir. Belirttiği üzere teknik anlamdaki farklılıkların da çözülmesi ile artık gerçek hayat ve sanal hayat arasında çok ufak farklar kalacağını düşünmektedir.

Yasin ise sanal gerçeklik ortamları ve gerçek hayat arasında bazı farklılıklar görmektedir. Bunlardan en önemlisi sanal gerçeklikte çok daha rahat hareket edebilmesidir. “Evimdeki rahatlığı kaybetmeden sosyalleşebiliyorum” diyerek bu durumun farkını anlatmıştır. “Bazı durumlarda esneyebilirim bunu gerçekleştirirken mikrofonu mu kapatırsam kimse benim esnediğimi anlamaz ancak gerçek hayatta bunu yapamam yaptığımda ayıp bir davranış olacaktır” demiştir. Duygularını ise daha çok ifade ederken sözün gücünden yararlandığını eklemiştir. Bu durumun ise gerçek hayattan farklı olduğunu düşünmektedir.

Fatih isimli kullanıcı daha farklı bir perspektiften yaklaşarak gerçek hayatta herkes ile her şeyi konuşamıyorum ancak burada konuşuyorum demiştir. “Gerçek hayatta örneğin maddi olarak yaşadığın zorluğu herkese anlatamazsın bu durumda ayıplanabilirsin veya yardıma muhtaç gözükebilirsin ancak burada belki de beş dakika sonra görmeyeceğin insanlar var ve bu nedenle sevinci üzüntüyü çok rahat bir şekilde ifade edebiliyorum” diyerek ortamın anonimliğinin onun iletişimde daha rahat olmasına neden olduğunu söylemiştir.

Nuri sanal gerçeklikte gerçekleşen duygu ifadelerinin genellikle sözel şekilde ifade edildiğini belirtmiştir ve “elbette elimi kolumu kullanıyorum ancak mesela üzüldüm veya birisine sert bakmak istedim bunu mecburen sözlü olarak anlatmam gerekiyor” demiştir. Bu anlamda sanal gerçekliğin duygusal ifadelerin bazılarını aktarırken bazılarını aktaramadığı anlaşılmaktadır.

Kemal isimli kullanıcı bu ortamda duygularını ifade etmek için mikrofonun yeterli olduğunu söylemiştir. Önceki sorulan sorularda da kullanıcı burada jest ve mimiklerini kullanmamayı tercih etmekte ve burayı neredeyse tamamen sesli bir sohbet uygulaması gibi kullanmaktadır.

Eren isimli kullanıcı ise duygularınızı nasıl ifade ediyorsunuz sorusuna doğrudan kendimden uzaklaştırıyorum anlamında “doğrudan bloklayorum abi” yanıtını vermiştir. Duyguların ifadesinde seninle görüşmek istemiyorum veya senden hoşlanmadım anlamına da gelen bu bloklama süreci sanal gerçekliğin gerçek hayattan ayrıldığı bir iletişim şeklidir ve sanal gerçekliğe özgüdür. Bu anlamda Eren sanal gerçeklik ve gerçek hayat arasındaki fark olarak bu örneği göstermiş ve temelde mantığın aynı olduğunu ancak dijital ortam ve sanal ortamın zaman zaman farklılıklar barındırdığını söylemiştir.

Erdi ise sanal gerçeklik ortamlarındaki iletişimin duygudan bağımsız ve tekdüze olduğunu söylemiştir. Sonuç olarak buranın dijital bir ortam olduğunu 1 ve 0’lardan oluşan bir yazılım olduğunu ve karşısındaki kişinin temelde bir piksel olduğunu söyleyerek “ben oraya bakmazsam zaten o orada olmayı bırakacak” demiştir. Bu anlamda da “genellikle duygularımı ifade etmekle uğraşmak bana saçma geliyor, belki gerçek hayatta iletişim anlamında zorladığım şeyler ve durumlar olabiliyor ancak burada açıkçası kendimi biriyle iletişime geçeceğim diye zorlamıyorum” demiştir.

Mesut ise en belirgin farkın ilişkilerin uzunluğu anlamında gerçekleştiğini söylemiştir. Sanal gerçeklikte gerçekleşen iletişim süreçleri sonucunda çok uzun süre arkadaşlıklar ortaya çıkmayabileceğini ancak gerçek hayatta genellikle iletişim kurma sonucunda uzun soluklu arkadaşlıklar elde edebildiğini belirtmiştir. Buradaki arkadaşlıkları “günübirlik arkadaşlık” olarak sınıflandırmıştır. Duygularını ise sözlü bir şekilde ifade ettiğini belirtmiştir. Özellikle burada mimikler olmadığı için genellikle ses tonunu kullanarak duyguların ifadesini desteklediğini anlatmıştır.

Bilal’de diğer kullanıcılar gibi duygularını ifade ederken sözlü iletişim davranışlarına başvurduğunu söylemiştir. Ancak bazen kendi içinde kodlama davranışı geliştirip bunları da kullanabildiklerini söylemiştir. Tabi bunu sadece o gruba dahil olan bireylerin anladığını da ifade etmektedir.

Aktarılan bilgiler kullanıcıların bu ortamı tam olarak gerçek algılamadığını göstermektedir. Bu anlamda kullanıcılar için sosyal sanal ortamlar bazı imkanları veya

imkansızlıkları ile farklılaşmaktadır. Kullanıcıların bu ortamlar ile gerçek ortamlar arasında gördüğü en önemli farklılık anonimliklerdir. Anonimlik kullanıcılara sosyal sanal ortamlarda kendilerini daha rahat ifade etme gücü sağlamaktadır. Kullanıcılar gerçek hayatta yakın çevresi ile dahi bazı konuları konuşamazken anonim olduğu için burada kendilerini daha rahat anlatabilmekte ve bir çekince duymamaktadır. Bunun dışında elde edilen veriler kullanıcıların duygularını ifade ederken daha çok sözlü iletişimi kullandıklarını göstermektedir. Genel olarak bu durumun nedeni ise kullanıcılara sunulan imkandır. Kullanıcıların geneli bu durumdan rahatsızdır ve duygularını aktarabilmek için yüz ifadelerinin olmasını istemektedirler ancak bu durum mevcut teknolojide yetersiz olduğu için duyguların aktarımı sözlü olarak gerçekleşmektedir. Sosyal sanal ortamda kullanıcılar duygularını ifade ederken genellikle sözlü iletişimi kullanmaktadırlar. Bu duygular ise kızgınlık, mutluluk gibi en temel ifadelerdir. Bunun nedeni ise kullanıcılara sağlanan mimik kullanma imkanının sınırlı olmasıdır ve zaten kullanıcılar bu durumun onların iletişimini zaman zaman zorlaştırdığını ifade etmektedir.

5.5.2 Giyim ve ekonomik güç arasındaki ilişki

Tufan ekonomik güç ve kıyafet arasında bir ilişki kurmaktadır ancak bunun uygulamadan uygulamaya değiştiğini aktarmıştır. Çalışmada kullanılan uygulamada ise zaman zaman kendi kıyafetlerini ekonomik bir gösterge olarak kullandığını aktarmıştır. Bunun dışında uygulamadaki farklı karakterlerin giyim özelliklerinin de zaman zaman onların ekonomik durumları ile ilgili fikirler verdiğini ifade etmiştir.

Selman ise burayı tamamen gerçek bir ortam olarak görmekte ve giyim özellikleri ile ekonomik gelir seviyesi arasında gerçek hayattakine benzer bir bağlantı kurmaktadır.

Halil isimli kullanıcı sanal gerçeklik uygulamalarında avatar tasarımı ve ekonomik gelir seviyesi arasında bir ilişki olduğunu düşünmektedir. Bazen çok absürt kıyafetler tercih edildiğini ancak bunların pahalı kıyafetler olmasından dolayı giyen kişi hakkında bazı fikirler ürettiğini ifade etmiştir. Bu fikirler ise gündelik yaşamdaki üretilen fikirler ile aynı olmaktadır.

Murat isimli kullanıcı kıyafetlerin ekonomik bir anlam taşımadığını düşünmektedir. Bazı uygulamalarda bu durumun olduğunu bazılarında ise olmadığını düşünmektedir. Ancak çoğu zaman bunu düşünmemektedir.

Atacan ise sanal gerçekte kullanılan kıyafetlerin ekonomik gelir seviyesi ile ilişkisi olduğunu düşünmektedir. Hatta “bir oyunda bir arkadaş farklı farklı kıyafetler giyip geliyordu ve ben bir oyuna bu kadar para harcaması neticesinde onun varlıklı bir insan olduğunu düşünmüştüm” demiştir. Bu anlamda bakıldığında sanal gerçeklik ortamında yer alan özellikle para ile satın alınan kıyafetler ekonomik bir gösterge olabilmektedir.

Yasin isimli kullanıcı kıyafetlerden daha çok kullanılan malzemelerin bir ekonomik gösterge olduğunu söylemiştir. Bu malzemeler ise oyun içerisinde kullanılan oyuncak, mısır, domates gibi nesnelerdir ve bir ücret karşılığında satın alınmaktadır. Yasin “ben bu oyuncakları gördüğümde karşı tarafın gelir seviyesi ile ilgili bir fikre erişebiliyorum çünkü bu tarz şeylere gerçekten paraya ihtiyacı olan adam para vermez” diyerek bu satın alımlarla ilgili ekonomik bir çıkarım yapmaktadır. Bunun dışında gelir seviyesini bazen lobiden de anlayabildiğini aktarmıştır. Çünkü uygulama içerisinde ücretli lobiler vardır ve eğer bir kişi kendisine has özelliklere sahip bir ortam oluşturabiliyorsa bunun da bir varlık göstergesi olarak düşünülebildiğini ifade etmiştir.

Fatih buradaki kıyafet tercihlerinin ekonomik seviye ile ilişkili olduğunu düşünmemektedir. Herkesin kendi tarzını bir şekilde yansıttığını ve genellikle giyiminden ve kullandığı aksesuarlardan bir karakter analizi yapabileceğini ancak bunun ekonomi ile ilgisi olmadığını ifade etmiştir. Çünkü Fatih genellikle kıyafetlerin ücretli satılmadığı sanal sosyal ortamlarda vakit geçirmiştir.

Ekrem, Nuri, Kemal ve Bilal ise giyim ve avatar özellikleri ile kişinin gelir seviyesi arasında bir ilişki bulunmadığını ifade etmiştir.

Eren ve Erdi ise burada ekonominin giyim ve aksesuarla ilişkisinin olmadığını düşünmekte tam tersi olarak bireylerin eşit bir ortamda belirli kıyafetleri ücretsiz bir şekilde giydiklerini ifade etmiştir. Ancak bazı uygulamalarda kıyafetlerin paralı bir şekilde alınıp satıldığını ve bu durumun ekonomik bir gösterge olabileceğini ifade etmişlerdir. Erdi bu anlamda bazen çok fazla para harcayan kullanıcılar gördüğünü ve bunları “ekonomik olarak ne kadar sorumsuzlar” diye yorumladığını belirtmiştir.

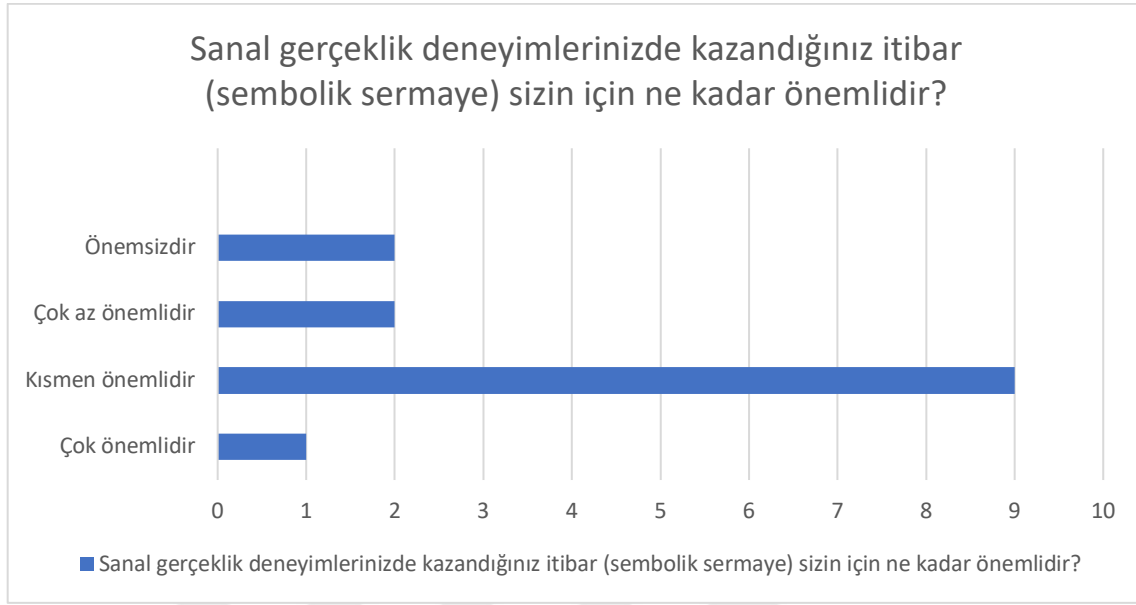
Mesut ise burada kıyafetler ile ilgili ekonomik bir yaklaşım olmadığını ancak bazı yardımcı araçlar (bunların uygulama içinde adları *tools and toys* olarak geçmektedir) bunların kullanımının paralı olduğunu ve bunları kullanan kişilerin ekonomisi ile ilgili bir çıkarım yapabildiğini ifade etmiştir.

Avatar ve ekonomik gelir seviyesi arasındaki ilişkinin sorgulandığı bu başlıkta kullanıcıların ortak bir yaklaşımı bulunmamaktadır. Bazı kullanıcılar avatar tasarımlarının ekonomik bir gösterge olabileceğini ifade ederken bazıları ise ekonomi ile ilgisi olmadığını düşünmektedir. Bu yaklaşımın ayrılmasının temel sebeplerinden biri ücretli satılan avatarların her uygulama içerisinde yer almamasıdır. Bu nedenle kullanıcıların yaklaşımlarında farklılıklar söz konusu olabilir. Ancak kıyafetler dışında araştırmaya dahil olan uygulamada *tools and toys* seçeneği altında satılan bazı oyuncak ve araçlar bulunmaktadır. Bunlar para ile satın alınabilmektedir. Yasin ve Mesut bu oyuncakların ve araçların ekonomik seviye ile ilgili bir fikir verdiğini söylemiştir. Bu anlamda uygulama içi satın alımlar bir prestij göstergesi olarak yorumlanabilir. Buradan kullanıcıların uygulama içi satın alımları ve harcama alışkanlıklarının statü algısı ve prestij talebi ile ilgili olabileceği anlaşılmaktadır.

Çoğunlukla lisans ve yüksek lisanstan oluşan çalışma grubu ile yapılan bu araştırmada kullanıcıların eğitim seviyesinin, gelir seviyesinin yaş ve yapılan meslek ile giyim ve ekonomik güç arasındaki ilişki incelendiğinde herhangi bir farklılığa neden olmadığı anlaşılmıştır.

5.5.3 Sosyal sanal ortamın kültüre etkisi

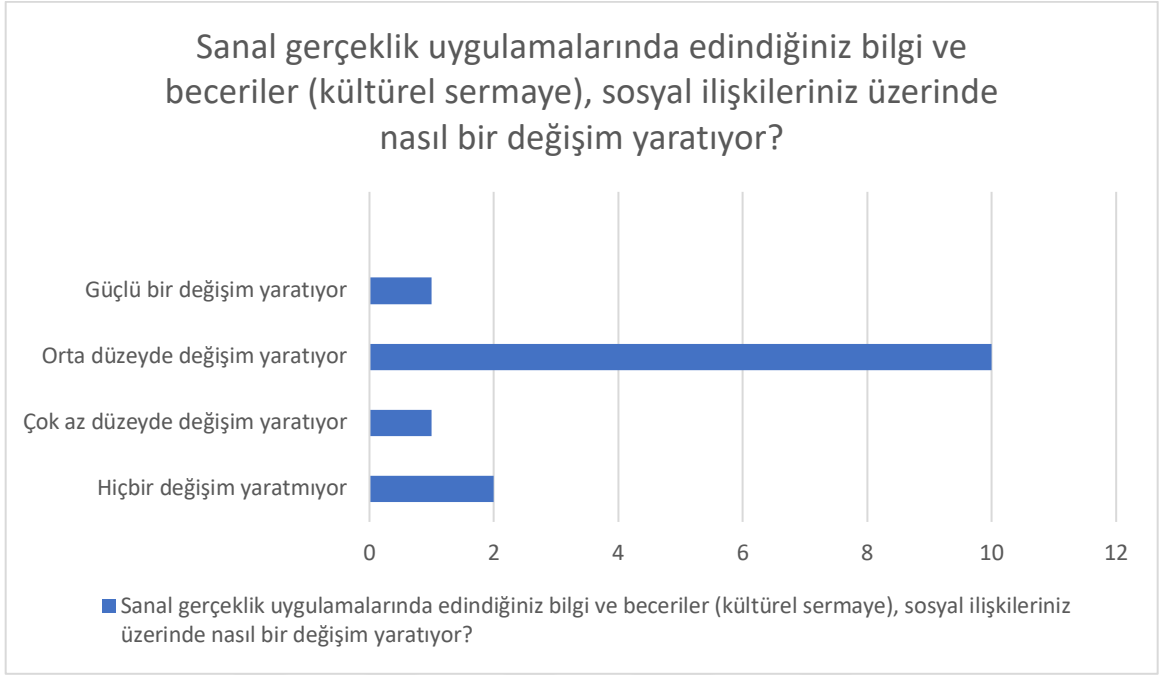
Bu başlık altında kullanıcılara sorulan ilk anket sorusu “Sanal gerçeklik deneyimlerinizde kazandığınız itibar (sembolik sermaye) sizin için ne kadar önemlidir?” sorusu olmuştur.



Şekil 5.13 Sosyal sanal ortamlarda kazanılan itibar hakkında kullanıcı görüşleri

Bu sorudan alınan yanıtlara göre 1 kullanıcı çok önemli olduğunu, 9 kullanıcı kısmen önemli olduğunu belirtmiştir. Çok az önemlidir ve önemsizdir diyen kullanıcı sayısı ise 2’dir.

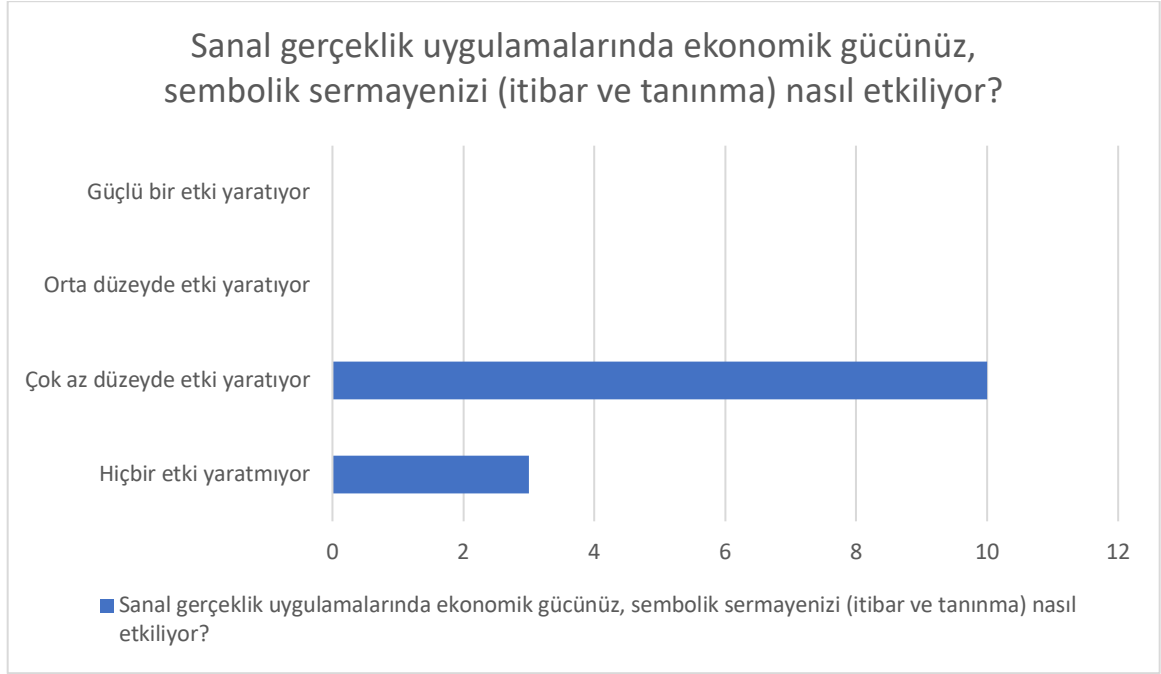
İkinci soruda ise “Sanal gerçeklik uygulamalarında edindiğiniz bilgi ve beceriler (kültürel sermaye), sosyal ilişkileriniz üzerinde nasıl bir değişim yaratıyor?” sorusu yönlendirilmiştir.



Şekil 5.14 Sosyal sanal ortamda elde edilen kültürel sermayenin sosyal ilişkilere olan etkisi ile ilgili görüşler

Bu sorudan elde edilen yanıtlara göre 1 kullanıcı güçlü bir değişim yarattığını ifade ederken, 10 kullanıcı orta düzeyde değişim yaratıyor yanıtını seçmiştir. Çok az düzeyde değişim yaratıyor seçeneğini işaretleyen 1 kullanıcı, hiçbir değişim yaratmıyor seçeneğini işaretleyen ise 2 kullanıcı bulunmaktadır.

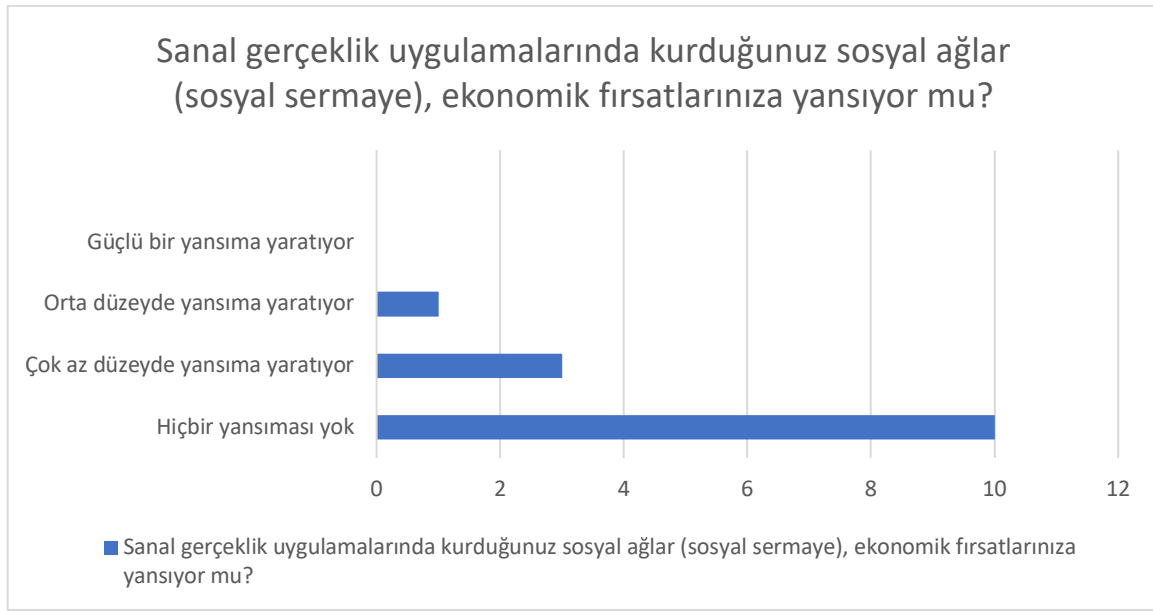
Üçüncü soruda ise “sanal gerçeklik uygulamalarında ekonomik gücünüz, sembolik sermayenizi (itibar ve tanınma) nasıl etkiliyor?” sorusu sorulmuştur.



Şekil 5.15 *Ekonomik güç ve sembolik sermaye arasındaki ilişki.*

Bu sorudan alınan yanıtlara göre kullanıcılardan 10'u çok az düzeyde etki yarattığını seçerken, hiçbir etki yaratmadığını söyleyen kullanıcı sayısı 3 olarak görülmüştür.

Kullanıcılara sorulan son soru ise “sanal gerçeklik uygulamalarında kurduğunuz sosyal ağlar (sosyal sermaye), ekonomik fırsatlarınıza yansıyor mu?” sorusudur.



Şekil 5.16 Sosyal sanal ortamdaki sosyal sermayenin ekonomik fırsatlara yansımaları hakkında görüşler

Kullanıcılardan 10'u buradaki iletişimin ve etkileşimin ekonomik fırsatlar anlamında hiçbir yansımasının olmadığını belirtirken, 3 kullanıcı çok az düzeyde yansıma oluşturduğunu ifade etmiştir. Sadece 1 kullanıcı ise orta düzeyde yansıma yarattığını belirtmiştir.

Anket sorularında burada oluşan habitusun nasıl bir yapıya sahip olduğunu anlamak için veriler elde edilmiştir. Bu verilere göre 14 kullanıcıdan 9'u burada oluşan itibarın kısmen önemli olduğunu ifade etmiştir. Çok önemli olduğunu belirten 1, çok az önemli olduğunu belirten 2, önemsiz olduğunu belirten 2 kullanıcı bulunmaktadır. Sosyal sanal gerçeklik ortamlarında edinilen kültürel sermayenin gerçek hayata etkisini ise değerlendiren 14 kullanıcıdan 10'u orta düzeyde değişim yarattığını belirtirken, 2 kullanıcı hiçbir değişim yaratmadığını belirtmiş, 1 kullanıcı çok az düzeyde değişim yarattığını düşünürken, 1 kullanıcı güçlü bir değişim yarattığını ifade etmiştir. Ekonomik güç ve sermaye arasındaki ilişkinin anlaşılmasına çalıştığı soruda 10 kullanıcı çok az bir değişiklik yarattığını ifade ederken, 3 kullanıcı ise hiçbir etki yaratmadığını belirtmiştir. Sosyal sanal ortamda kurulan ilişkilerin gerçek hayata olan ekonomik fırsatlara yansımasının sorulduğu soruda ise, 10 kullanıcı hiçbir yansımasının olmadığını, 3 kullanıcı çok az düzeyde yansımasının olduğunu, 1 kullanıcı ise orta düzeyde yansımasının olduğunu belirtmiştir.

Bu bölümde kullanıcılara dört anket sorusu sorulmuştur. Bu anket soruları kullanıcıların gerçek hayat ve sanal hayat arasındaki bağlantıyı nasıl gördüklerini anlamak amacı ile sorulmuştur. Anket cevaplarına göre kullanıcılar bu ortamlarda kendi isimleri ile oluşturdukları karakterlerinin insanlar tarafından tanınmasını önemsemektedir. Bu onların bu ortamlarda insanların gözündeki değerlerine dikkat ettiklerini göstermektedir. Özellikle bu ortamlarda uzun bir süre vakit geçirmiş kullanıcılar bu duruma daha fazla dikkat etmektedir. Bu ortamlarda uzun zamandır vakit geçiren kullanıcılar birbirlerini de tanımakta ve çok uzun zaman sonra bir araya gelmelerine rağmen birbirlerini hatırlamaktadır. Bu anlamda kullanıcıların birbirleri üzerinde olumlu bir anlam oluşturma ve bu anlamın sürekliliğini sağlayarak sembolik anlamda kullanıcılar tarafından benimsenmek istemektedirler.

Kullanıcılar genel olarak buradan öğrendikleri bilgi ve tecrübelerin gerçek hayatlarındaki sosyal ilişkilerine katkı sağladığını düşünmektedir. Bu bağlamda bu kullanıcılar sanal gerçeklik içerisinde ürettikleri sermayelerini gerçek hayata taşıyarak anlamlı hale gelmesini sağlamaktadır. Bu sorunun anlamlı hale gelmesi görüşme formunda sorulan soru ile ortaya çıkmıştır. Kullanıcılar özellikle sanal gerçeklikte iletişime girmenin onları gerçek hayatta da iletişime girmek için motive ettiğini ve daha rahat iletişime girebildiklerini belirtmiştir. Bu anlamda burası onlar için bir deneme sahasından çok sosyalleşme bağlamında gerçek hayatın bir uzantısı haline dönüşmektedir.

Kullanıcıların sosyal sanal ortamda itibar güçlerinin ise ekonomik gelir seviyeleri ile ilgili olmadığı görülmüştür. Gerçek hayatta ekonomik gelir seviyesi toplumsal itibar ile paralel bir şekilde düşünülmektedir. Kullanıcıların birçoğu böyle bir durumun olmadığını ifade etmişlerdir. Bu anlamda ekonomik güç ile itibar arasında bir ilişkinin olmadığından söz etmek mümkündür. Sembolik sermaye gerçek hayatta bazı durumlarda ekonomik güç ile ilişkiliyken bu durum sanal gerçeklik için geçerli değildir.

Anket formu ile alınan bir diğer veri ise sanal gerçeklik gözlüklerinin kullanıcılar için yeni ekonomik fırsatlara neden olması ile ilgilidir. Bu soru da kullanıcılar sanal gerçekliğin genellikle herhangi ekonomik bir ilişkiye neden olmadığını belirtmişlerdir. Normal şartlarda gerçek yaşamda kurulan sosyal ilişkilerin bir anlamda ekonomik fırsat oluşturma durumu olabilmektedir. Ancak sanal gerçeklikte böyle bir durumun söz konusu olmadığı görülmektedir. Sadece Halil isimli kullanıcı burada gerçek hayatta bir iş ilişkisinin olduğu

kiři ile sanal gereklikte de iletiřimini srdrdğn belirtmiřtir. Bu gerek hayattaki ekonomik sermayenin sanal gerekliğē kaydırılması ile ilgilidir.

Selman isimli kullanıcı sanal gereklik ortamlarında gerekleřen iletiřim srelerinin zellikle İngilizce dili baėlamında kendini geliřtirdiğini ifade etmiřtir. Buradaki kullanıcıların biroğunun ortak dil olan İngilizceyi kullandığını ve insanlarla sohbet edebilmek iin mecburen İngilizce kullanmak zorunda kaldığını bahseden Selman, bu nedenle istemeden de olsa dil geliřimine katkıda bulunduğunu ifade etmiřtir. Ancak farklı kltrden bir kiři ile szsz iletiřim ipuları anlamında bir problem yařadığını hatırlamamaktadır.

Tufan’da Selman ile benzer bir řekilde sanal ortamların kendisine hem kltrel hem de dil anlamında ok řey kattığını sylemiřtir. Doėrudan belirli bir olayı rnek gsteremeyeceğini ancak birok insanla iletiřime girebildiğini ve yařadığı kk řehirden dolayı gerek hayatta bu imkanının olmadığını ifade etmiřtir. Kltrel farklılıkların iletiřime etkisini deėerlendirirken ise bazen yaptığı el kol hareketlerine anlamsız cevaplar aldığını veya net yanıt alamadığını sylemiř ancak bunun internet kesintisi mi yoksa kltrel farklılıklar nedeni ile olup olmadığını anlayamadığını sylemiřtir.

Halil ise bu ortamların ilk bařlarda sadece vakit geirdiğı alanlar olduėunu dřndğn ancak sonrasında bu ortamların gerekten birok kltrel deėer kattığını anladığını sylemiřtir. Halil’in řu ifadesi nemlidir; “Gerek hayatta ka kiři ile grřebilirsin ki hadi 1000 olsun ya da 2000 ancak sanal gereklik ortamlarında o kadar fazla kiři ile grřuyorsun ki istemeden de olsa orada birilerinden bir řey ğreniyorsun” demiřtir. Bu anlamda Halil ok kiři ile grřmenin kendisine faydasını ifade etmiřtir ve ekleyerek bu ortamların kendisine insanlarla nasıl iliřkiye girmesi gerektiğini de ğrettiğini sylemiřtir. “Mesela bir kiři ile konuřuyorum ok sama bir kıyafet giymiř ancak adamla biraz iletiřim kurduktan sonra Michigan niversitesinde bir akademisyen ıkıyor ve bu durum beni ok etkilemiřti” diyerek farklı bir duruma vurgu yapmıřtır. Kltrel farklılık ile ilgili soruya ise Rusya’dan iki kadınla konuřurken hayır anlamında *cık cık* sesi ıkartıyorum ancak kadınlar bunu bilmediğı iin ne diyorsun sen gibi sorular sorduklarını sylemiřtir. En sonunda o hareketin Trke hayır anlamına geldiğimi sylediğimde durumu anladılar diyerek kltrel farklılıkların bazen iletiřimsel problemlere neden olduėunu ifade etmiřtir.

Murat isimli kullanıcı sanal gerçekliğin özellikle dil gelişimine ciddi katkıda bulunduğunu söylemiştir. Burada gerçekleşen iletişimin ağırlıklı olarak İngilizce olması onun da bunu zorunlulukla kullanmasına neden olmuş ve böyle bir etkisi olduğunu ifade etmiştir. Kullanıcı Arap coğrafyasından uygulamaya katılan bir kişi ile görüşürken baş parmağını kaldırdığını ve bunun yanlış anlaşıldığını ve o kültürde farklı bir anlama geldiğini ifade etmiştir. Bu sebeple kültürel bir çatışma yaşandığını söylemiştir.

Atacan'da diğer kullanıcılara benzer olarak yabancı dilini geliştirebildiğini ifade etmiştir. Hatta İngilizceyi iyi bir seviyede konuşmasının burada yaptığı pratikle ilgili olduğunu düşünmektedir. Hatta yeri geldiğinde günlük on saat boyunca sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarını kullandığını ve bu zaman diliminin tamamında İngilizce konuşmak zorunda kaldığını anlatmıştır. Bunun dışında uygulama içerisinde kendisi bir yazılımcı olduğu için bazı programları kullanıcılara göstererek geri dönüşler aldığını da ifade etmiştir ve bunun bir kazanım olduğunun altını çizmiştir. Kültürel yanlış anlaşılmalara çok rastlamadığını ancak kültürel şakalar gerçekleştiğini söylemiştir.

Yasin ise sanal gerçeklik deneyimini “bir balonun dışına çıkmak” olarak ifade etmiştir. Haliyle bu durumun özellikle İngilizce başta olmak üzere birçok kültürel katkıya neden olduğunu ifade etmiştir. Bunu ifade ederken “bambaşka yaşam deneyimleri olan, dünyanın öbür ucunda bambaşka hayatlar yaşamış insanlarla devamlı görüşebiliyorsan bu bulunmaz bir imkân” demiştir. Kültürel farklılıklar ile ilgili bir durumla karşılaşmadığını ifade etmiştir ancak genellikle burada Türk olan kimseleri direkt anlayabildiğini ve bunun sebebinin de İngilizce 'de kullanılan aksan olduğunu söylemiştir.

Fatih isimli kullanıcı çok daha farklı bir yaklaşım üretmiştir. “Geçen günler The Climp adında bir oyun oynadım ve burada tırmanış gerçekleştirdim zaten çocukken maceracı bir ruhum vardı bu uygulama bana o günleri hatırlattı ve tırmanış yapmayı öğretti” demiştir. Bunun dışında uygulama içerisinde sadece Türk kullanıcılar ile vakit geçirdiği için kültürel bir farklılık ile karşılaşmamış ve ortak kodları kullanabildiğini ifade etmiştir.

Nuri isimli kullanıcı buradaki tanışıklıkların birçok katkısı olduğunu söylemiştir. Özellikle buradaki kişilerle sık sık konuştuklarını ve bilgi alışverişinde bulunduklarını bunun da kendisini geliştirdiğini aktarmıştır. “Özellikle birbirimizi kullandığımız sanal gerçeklik gözlükleri anlamında çok destekliyoruz ve yeni öğrendiğimiz şeyleri burada birbirimizle paylaşıyoruz” demiştir. Kültürel farklılıklar ile ilgili ise Nuri bir Hintli arkadaşı ile

görüşürken sanal gerçeklik cihazının kullanımını ona anlattığını ve onun da anladım şeklinde kafasını 8 çizerek salladığını söylemiştir. Bu Hint kültüründe evet anlamına gelmekte ancak Türk kültüründe anlamsız bir hareket gibi gözükmektedir. Bu nedenle Nuri arkadaşını anlayamamış ve bu hareketin anlamını sormak durumunda kalmıştır.

Ekrem isimli kullanıcı özellikle çocuğunda gördüğü kadarıyla normal şartlarda dil bilmeyen çocuğunun İngilizceyi konuşurken özellikle aksan ile konuştuğunu anlatarak şaşırmıştır. Bu durumun aynı zamanda kendisinde de dil pratiği bağlamında önemli olduğunu ifade etmiştir. Kültürel farklılıklar ile ilgili ise çok fazla bir durumla karşılaşmadığını ancak dikkat ettiği noktanın Türklerin çok sıcak kanlı olmasından dolayı bazen garipsendiklerini görmesi olmuştur. Türk kullanıcılar bu ortamlarda çok rahat iletişime girmekte ve çok detaylı sohbet etmekte bu nedenle farklı kullanıcılar bu duruma şaşırmaktadır.

Kemal isimli kullanıcı bu ortamdaki geçirdiği vakitte yabancı dilini belirli bir seviyeye kadar geliştirdiğini söylemiştir. Farklı kültürlerden gelen kişilerle ise çok fazla iletişim kurmadığı için kültürel farklılıklar ile ilgili bir durum yaşamadığını ifade etmiştir. Bunun dışında görüşmeci olarak benimle yaptığı görüşmede kullandığı el ve vücut hareketlerini anladığını söyleyerek “bence aynı kültüre ait hareketler burada ortak şekilde kullanılıyor” demiştir.

Eren ise burada çok uzun zamandır yer aldığını ve bu nedenle birçok insanla tanıştığını söyleyerek bu ilişkilerin gerçek hayatına katkısı olduğunu anlatmıştır. Bunun dışında Eren kullanıcısının burada tanışmışlığı gerçek hayata taşınmış ve üç senedir birlikte olduğu kız arkadaşı sanal gerçeklik ortamından gerçekliğe taşınan bir ilişki olmuştur. Kültürel farklılıklara ise çok fazla rastlamadığını ifade etmiştir.

Erdi isimli kullanıcı normal şartlarda giremeyeceğim tartışmalara burada çok rahat bir şekilde girdiğini ve fikirlerini daha kolay bir şekilde ifade edebildiğini anlatmıştır. Özellikle dini ve siyasi tartışmaların burada çok fazla olduğunu ve bu odalara girmeyi sevdiğini hem farklı fikirleri dinlediğini hem de kendisini daha rahat anlatabildiğini söylemiştir. Özellikle medyadan öğrendiğim yurtdışı haberleri ile ilgili konuları odaya girip doğrudan orada yaşayan kişiler tarafından öğrenebiliyorum ve durum bana kültürel olarak elbette katkı sağlıyor demiştir. Kültürel farklılık konusunda ise Türk olmayan kullanıcıların burada her şeyi daha rahat konuşabildiklerini ve rahat davrandıklarını anlatmıştır.

Mesut'ta diğerkullanıcılara benzer bir şekilde sosyal sanal ortamların dil gelişimine çok büyük bir katkı sağladığını ifade etmiştir. Bu sadece dil bilmek anlamında değil İngilizce dilinin farklı aksanlarını da hem anlayıp hem konuşabildiğini ifade etmiştir. Bunun dışında “ben gemileri çok seviyorum ve cruise gemileri ile ilgili bir oda vardı ve oraya girdim, gemilerle seyahat hakkında o kadar çok bilmediğim şey öğrendim ki bana kültürel anlamda ciddi bir katkı sağladı bu oda” diyerek sosyal sanal ortamların kültürel gelişime farklı bir katkısını anlatmıştır. Bu bilgilerin ise gerçek hayatta elbette işine yaradığını ifade etmiştir. Uygulamanın şu durumunda ise kültürel farklılıklara neden olabilecek bir durumla karşılaşmadığını ifade etmiştir.

Bilal ise sosyal sanal ortamların en büyük kültürel katkısını doğrudan “sokak dilini öğreniyorum” diyerek ifade etmiştir. Diğer kullanıcıların yaşadığı bölgelere dair jargonlar ve kalıplaşmış cümleleri öğrendiği için dil öğrenimini bir ileri seviyeye taşıdığını iddia etmektedir. İletişimde kültürel farklılık sürecinde ise bir kafa hareketinin yanlış anlaşıldığını hatırladığını söylemiştir ancak tam olarak detaylarıyla hatırlamamaktadır.

Kullanıcılardan alınan veriler sermaye bağlamında incelendiğinde bu ortamların onlarda kültürel bir sermaye oluşmasını sağladığı söylenebilir. Özellikle kullanıcılar farklı bir dil öğrenimi bağlamında sosyal sanal ortamların katkısının önemli olduğunu söylemektedir. Kullanıcılar bu ortamlarda doğrudan dünyanın farklı yerlerinde yaşayan kişiler ile görüştükleri için dilin farklı aksanlarını da hem anlayabilme hem öğrenebilme şansına erişebilmektedir. Bunun dışında kullanıcılar farklı lobilere girerek burada gerçek hayatı etkileyen bilgiler öğrenebildiklerini anlatmışlardır. Buda sanal ortamlarda öğrenilen sermayenin zaman zaman gerçek hayata taşınabildiğini göstermektedir.

Çoğunlukla lisans ve yüksek lisanstan oluşan çalışma grubu ile yapılan bu araştırmada kullanıcıların eğitim seviyesinin, gelir seviyesinin yaş ve yapılan mesleğin kültürel farklılıklar anlamında herhangi bir farklılığa neden olmadığı anlaşılmıştır.

6. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu çalışmada sanal gerçeklik gözlükleri içerisinde yer alan sözsüz iletişim ile ilgili süreçler üzerinden bu ortamların habitus bağlamında analizi gerçekleştirilerek nasıl bir ortam olduğu anlaşılmaya çalışılmıştır. Bu anlamda oluşturulan problem ise “*Sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarında kişilerarası sözsüz iletişim davranışları nasıl bir habitus oluşturmaktadır?*” sorusudur. Böylelikle sanal gerçeklik gözlüklerinde nasıl bir habitus ortaya çıkmakta ve buradaki süreçlerin sözsüz iletişim anlamında nasıl gerçekleştiği anlaşılmıştır.

Çalışmanın amaç sorularının ilki olan “*Sosyal sanal ortamlarda avatarların kullanımı, sözsüz iletişim süreçlerini nasıl şekillendirir?*” sorusu alınan cevaplarla açıklığa kavuşturulmuştur. Bu bağlamda kullanıcılar sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarında avatarları fiziksel özellikler ve giyim anlamında gerçek hayata benzer şekilde kullanmaktadır. Buda kendilerini doğru bir şekilde ifade edebilmek için kıyafetlerden ve aksesuarlardan yardım aldıklarını göstermektedir. Bu anlamda sosyal sanal gerçeklik ortamları ile gerçek hayat kıyafet ve avatar tasarımı bağlamında birbirine benzerlik göstermektedir. Ancak kullanıcıların birçoğu ortam değiştiğinde farklı kıyafet tercih etmemekte uygulamanın ilk açılışında hangi kıyafetleri tercih ettilerse onlarla devam etmektedirler. Bu anlamda gerçek hayattan farklılaştığını ifade etmek mümkündür. Bu durum bize sanal gerçeklik ortamlarının tam olarak gerçeğin birebir kopyası değil farklılaşmış bir halini sunduğunu göstermektedir. Kullanıcıların avatarları neredeyse bir çizgi film karakterine yakın görmesi ve bundan memnun olmalarının verdikleri yanıtlardan anlaşılması bu ifadeyi güçlendirmektedir. Bu durumda bu ortamların kendisine has özelliklerinin ve tasarımının olduğu, kullanıcıların ise burayı tam anlamıyla gerçek görmediği ve oynamış bir hayat olarak gördüğü anlaşılmıştır. Bu gerçek hayatın güçlü bir etkiye sahip olduğunu gösterirken, olduğu gibi sanal gerçekliğe aktarılmadığını göstermektedir.

Çalışmanın bir diğer amaç sorusu ise “*Sosyal sanal ortamlarda fiziksel hareketler, kişilerarası iletişim süreçlerini nasıl yönledirir?*” sorusudur. Gerçek hayatta fiziksel hareketler (jest ve mimikler) iletişim bağlamında önemlidir. Bireyler kişilerin mesajlarında vücut hareketleri kullanımına dikkat ederler ve bu durum bazen sözlü mesajı güçlendirirken bazen tek başına bir iletişim kurmak için kullanılır. Bu anlamda sanal gerçeklik ortamlarında

gerçekleşen fiziksel hareketler incelendiğinde bir sınır söz konusudur. Kullanıcılar bu ortamlarda özellikle yüz hareketlerinden yoksundurlar. Bunun sebebi ise hem gözlüğün teknolojisinin hem de üretilen uygulamalarda böyle bir özelliğin çok sınırlı şekilde gerçekleşmesidir. Kullanıcılarda fiziksel hareketlerinin sınırlı olduğunu ve bazı mimiklerin var olmadığını söylemişlerdir ancak uygulama ağız hareketlerini ve göz kırpması hareketini gerçekleştirebilmektedir. Görüşmeler sonucunda kullanıcıların mimikleri yetersiz bulunduğunu ancak ağız hareketlerinin ve göz kırpması hareketlerinin olmasının dahi onları konuşurken iyi hissettirdiğini aktarmışlardır. Gündelik yaşamda kullanılan mimiklerin olmaması ise özellikle duygusal ifadelerin aktarılmasını neredeyse imkânsız hale getirerek sadece sözlü iletişimle bu tip duyguların aktarılmasına neden olmaktadır. Ancak kullanıcılar genellikle vücut hareketlerini kullanarak sözsüz iletişimden faydalanabilmektedir. Onaylama anlamında baş parmağını kaldırma veya başını aşağı yukarı oynatma, reddetme anlamında başını sağa sola sallama gibi hareketler sanal gerçeklikte sıklıkla kullanılan hareketlerdir. Bunun dışında bireyler sözlü iletişim kurarlarken aynı zamanda elleri ve kolları yardımı ile anlatmak istediği konuyu pekiştirebilmektedirler. Bu sözün kuvvetini aktarmaya yönelik bir vücut hareketi olarak yorumlanabilmektedir.

Araştırmanın bir diğer amaç sorusu “*Sosyal sanal ortamlarda mesafe, kişilerarası iletişim süreçlerini nasıl yönlendirir?*” sorusudur. Kişilerarası iletişim süreçlerinde mesafe önemli bir kavramdır ve kullanıcılar genellikle hiç tanımadığı biriyle iletişim kurarken belirli mesafeyi korurlar. Ancak tanıdıkları kişilerle daha yakından temas kurma eğilimindedirler. Öncelikle görüşme sonuçlarına göre sanal gerçeklik kullanıcıları mesafe konusunu neredeyse gündelik yaşamdaki şekliyle sosyal sanal gerçeklik uygulamalarına taşımaktadırlar. Sosyal sanal gerçeklik uygulamalarındaki mesafede gerçek yaşama uygun gerçekleşmekte ve örneğin toplu bir ortamda sohbet ederken o ortama yaklaşmazsanız sesler boğuk ve uzaktan gelerek anlaşılabilirliğini yitirmektedir. Bu anlamda mesafe konusu gerçek hayat ile neredeyse benzer şekilde oluşmaktadır. İletişim bağlamında mesafe konusu incelendiğinde ise kişilerin hiç tanımadıkları kişilerle iletişim kurarken belirli mesafeyi korudukları görülmektedir ancak sonrasında iletişim süreçleri ilerlediğinde ve samimiyet ortaya çıktığında mesafe konusu daha yakına inmektedir. Ancak burada da gerçek hayattan ayrılan yönler bulunmaktadır. Örneğin kullanıcılar kişilerle iletişim kurarken mesafeyi gerçek hayata yakın kullanırlarken, kişisel alanlarının olmasına pek önem vermemektedirler. Sanal ortamda kullanıcılar

genellikle evlerindeki gibi yalnız durmayı tercih etmemekte ve zaten bu ortamların sosyalleşme ortamları olduğunu söylemektedir. Kullanıcılar kendilerine özel bir alan oluşturabilmek için ise tekli bir lobi açarak uygulamayı kullandıklarını ifade etmişlerdir. Bu anlamda kullanıcıların bu uygulamayı kullanma nedenleri sosyalleşmektir ve bireysel kalmanın çok anlamlı olmadığını düşünmektedirler. Bu gerçek hayattan farklıdır çünkü insanlar gerçek hayatta kimi zaman sosyalleşmek kimi zaman yalnız kalmak istemektedirler. Buna göre ise kişisel alanlar oluşturmakta ve ona göre hareket etmektedirler ancak bu sanal gerçeklikte daha farklı meydana gelmektedir. Bunun dışında bireylerin benimsediği kişisel alanların olmaması da ilgi çekicidir. Kullanıcılar gerçek hayatta kendilerine özel alanları korumaya özen göstermektedir ancak burada herhangi bir alanı kişisel alan olarak görmemektedirler. Bunun farklı sebepleri olabilir kullanıcılara eğer kendi ortamlarının tasarımlarını gerçekleştirme şansı verilirse aidiyet süreçlerine katkı sağlayabilir ancak herkesin kullandığı alanlar birbirinin aynısı olduğu için bu ortamlarda bir kişisel alan hissiyatı oluşmamaktadır.

Araştırmanın bir diğer amaç sorusu ise “*Sosyal sanal ortamlarda çevresel faktörlerin sözsüz kişilerarası iletişimdeki rolü nedir?*” sorusudur. Bireylerin özellikle sanal ortamları algılayışları ve burada hissettikleri iletişim süreçlerinde belirgin bir rol oynayabilmektedir. Bunun dışında çevre ile girdikleri etkileşim ve bir mekânın tüm özelliklerini kullanabilmekte kişileri iletişim anlamında farklılaştırmaktadır. Kullanıcılar ise ortamda var olma hissiyatlarının ki adı mekânsal bulunuşluktur (spatial presence) artması ile iletişime girme süreçleri arasında bir doğru orantı olduğunu söylemiştir. Çünkü mekânsal bulunuşluk kavramı kişilerin bir ortamı ne kadar gerçekmiş gibi algıladığı ile ilgilidir ve sanal gerçeklik dünyasında ne kadar sürüklenebildiklerini (immersion) ifade eder. Bu anlamda kullanıcıların bir ortamda gerçekten var oluyormuş şeklinde hissetmeleri onların iletişimsel süreçlerine yansımakta ve gerçek hayattaki gibi iletişime geçmelerini sağlamaktadır. Oyunlaştırılmış ve gerçeklikten uzak ortamlarda ise ortamın yapısına uygun olarak gerçek hayattaki ölçütleri uygulamadıkları anlaşılmıştır. Bu anlamda sanal gerçeklik ortamlarında mekân tasarımları ile mekânsal bulunuşluk (spatial presence) arasında da bir bağlantı bulunmaktadır. Özellikle gerçekçi bir şekilde tasarımları gerçekleştirilen mekanlarda bireyler iletişim süreçlerine daha fazla dikkat etmekte ve gerçek hayata daha yakın bir deneyim elde etmektedirler. Bu durum ise Slater’ın (1999) belirttiği faktörler ile yakından ilişkilidir. Bu anlamda kullanıcılar bir

ortamı gerçek olarak düşündüklerinde ve bu ortamın tasarımları daha gerçekçi olması durumunda gerçeklik ve algısal uyumlulukları eşleşebilmektedir ve bu durum orada olma hissiyatını kuvvetlendirebilmektedir. Bunun dışında eylem ve tepki arasında uyumlulukta önemlidir. Bireyler gerçek hayatlarındaki normal olan eylem ve tepki arasında ilişkinin sanal gerçeklikte de olmasını beklerler. Eğer bu beklenti gerçekleşirse kullanıcılar o ortamda daha fazla var olduklarını hisseder ve bu durum mekânsal bulunuşluk seviyesini artırır. Bunun dışında etkileşim seviyesinin yüksek olması da kullanıcıların mekânsal bulunuşluk (spatial presence) hissiyatını arttırmaktadır.

Diğer amaç sorusu ise “*Sosyal sanal ortamlarda katılımcıların gerçekleştirdiği kişilerarası sözsüz iletişim davranışları gerçek hayattaki iletişimden farklı mıdır?*” sorusudur. Kullanıcı görüşlerine göre bu sorunun net bir cevabı yoktur. Bunun nedeni ise bazı davranışların tamamen gerçek hayatla aynı olması, bazı davranışların ise tamamen ayrılmasıdır. Bu anlamda bu ortamları tam olarak bir gerçeklik kabul etmek doğru olmayabilir. Çünkü kullanıcılar gerçeklikten öğrendikleri birtakım davranışları buraya taşımaya meyillidirler ancak bunun dışında sanal gerçeklik ortamlarında öğrendikleri yeni yapıları da kullanmaktadırlar. Örneğin; iletişim kurma esnasında bir problem ile karşılaşıldığında bunu sanal bir kalem ile yazarak anlatmak veya emoji kullanmak. Bu gibi örnekler sanal gerçeklik uygulamalarının kullanıcılar sağladığı imkanlar ile ilgilidir. Kullanıcılar ise hem bu imkanları hem gerçeklikten öğrendikleri ve bir sermaye olarak buraya taşıdıkları alışkanlıkları birleştirerek gerçeklik ve sanallık arasında yer alan bir iletişim şekli üretmişlerdir. Bu anlamda ne gerçekliğin tam terkedildiği ne de tamamen sanallığın var olduğu yeni bir habitus ortaya çıkmıştır. Bu habitus ise yapının sunduğu imkanlar neticesinde şekillenmektedir. Sanal gerçeklik gözlükleri içerisinde yer alan uygulamaları bir yapı olarak ele alırsak, bu yapılar kullanıcılara kendilerini ifade etmeleri için bazı imkanları sunmakta bazılarını sunmamaktadır. Bu açıdan incelendiğinde yapı kullanıcıların neler yapacağını önceden tanımlamıştır ancak kullanıcılar bu kalıpları aşarak yeni yaklaşımlar üretebilmektedirler.

Habitus ile ilgili olan son amaç sorusunda ise “*Sosyal sanal ortamda kurulan ilişkilerde kültürel, sosyal, ekonomik ve sembolik sermaye sahipliklerinin farklı seviyelerde olması iletişimde ne gibi farklılıklar oluşturur?*” ele alınmıştır. Bu araştırma sorusunun iki boyutu vardır. Temelde sermayelerin geçirgenliğini ve gerçek hayat ile sanal hayat arasındaki

süreçleri anlamaya çalışan soru ilk olarak kullanıcıların var olan sermayelerinin sanal gerçekliğe taşınması ve bu alana etkisinin ölçülmesi ile ilgilidir. Bunun dışında kullanıcıların sosyal sanal ortamlardan elde ettikleri sermayelerin de gerçek hayata nasıl taşındığını anlamak amacı ile gerçekleştirilmiştir. Bu açıklamalar ışığında kullanıcıların gerçek hayattaki en belirgin sermayelerinin teknolojiyi takından takip ederek sanal gerçeklikle tanışmaları olduğu söylenebilir ve bu kültürel sermaye bağlamında değerlendirilebilir. Görüşme gerçekleştirilen kullanıcıların hepsi belirli bir teknolojik yeterliliğe sahip kişilerdir ve bu farklı teknolojik aygıtları denedikten sonra sanal gerçeklik gözlüklerine sahip olmuşlardır. Bunun dışında kullanıcıların gelir seviyeleri incelendiğinde bu gözlükleri kullanabilmek için belirli bir ekonomik sermayeye sahip olunması gereklidir. Görüşülen kullanıcıların hemen hemen hepsi ekonomik olarak üst-orta ekonomik seviye bandındadır. Bu anlamda incelendiğinde kullanıcıların sanal gerçekliğe sahip olabilmek için belirli bir habitus içerisinde yer aldığını söylemek mümkündür. Sanal gerçekliğin içerisinde ise daha karmaşık bir durum söz konusudur. Kullanıcılar burada sosyal sermayeye sahip olabilmektedirler ve hatta belirli bir süre sonra bu sosyal sermaye sembolik bir sermayeye dönüşerek kullanıcıların gözünde bazı kullanıcılar ön plana çıkar hale gelmektedir. Ancak bu iki sermaye türü gerçek hayatta genellikle ekonomik sermayeye katkı sağlamaktadır. Kullanıcıların elde ettiği sosyal ve sembolik sermayenin bir süre sonra ekonomik faaliyetler bağlamında ekonomik sermayeyi etkilediği görülür. Ancak sanal gerçeklikte ekonomik sermaye göz ardı edilmektedir. Kullanıcılar yıllarca birbirleri ile tanışmakta ve arkadaşlıklarını sürdürmekte ancak bunun ekonomik anlamda bir ilişki olmadığı anlaşılmaktadır. Kullanıcılar zaman zaman burada edindikleri kültürel sermayeleri gerçek hayata taşımaktadır ve bu özellikle dil bağlamında gerçekleşmektedir. Neredeyse bütün kullanıcılar sosyal sanal gerçeklik ortamlarının en etkili olduğu tarafın dil gelişimi olduğu konusunda mutabıktırlar. Bu anlamda sanal gerçeklik kullanıcılarına kültürel bir bilgi kazandırmakta ve bunu gerçek hayata taşıyarak bir sermaye haline getirmektedirler. Ancak bu durumun sadece kültürel sermaye bağlamında gerçekleştiğini belirtmek mümkündür. Görüşmeye katılan kullanıcılardan sadece Halil, aynı zamanda ekonomik bir arkadaşlığını bu ortama taşıdığını ve işvereni ile bu ortamlarda vakit geçirdiğini ifade etmişse de bu ender bir örnektir ve diğer kullanıcılarda bu duruma rastlanmamıştır. Bu durum şunu göstermektedir kullanıcılar yeni bir bedenlenme ile bu dünyada yeni roller edinirler ve

kimliklerini yeniden inşa ederler. Ancak bu ortamın sunduğu imkanlar fiziksel dünyadan tamamen ayrılmazlar ve bireylerin geçmiş deneyimleri ile öğrenilmiş pratikleri bu dünyaya belirli ölçüde taşınır.

Kullanıcılar sanal gerçeklik gözlüklerini mevcut teknolojisi ile benimsemektedirler ancak eksikliklerinden de söz etmişlerdir. Bu eksiklerden en belirginini mimiklerin eksikliğidir. Her ne kadar göz kırpması ve ağız hareketlerini buraya taşıyor olsalar da gülmek, esnemek, ağlamak, sinirlenmek gibi mimiklerin bu ortamlarda olmaması kullanıcıların sözsüz iletişim kurarken zorlandıklarını göstermektedir. Hemen hemen her uygulamada aynı imkanların sunuluyor olması ise kullanıcıların sanal gerçekliğin tamamı için daha fazla imkana sahip olma isteğini göstermektedir. Bu kısıtlı çerçeve içerisinde kullanıcılar iletişim kurabilmek için bazı farklı alternatifler üretmektedir, gerçek hayattan farklı olarak anında bir kalem kullanarak havaya yazı yazılması bu anlatımlardan en belirginidir. Kullanıcılar yapının onlara verdiği imkanlar ile yeni bir haberleşme şekli üretmişlerdir ve bunu ikili diyaloglarında dahi kullanmaktadırlar.

Sanal gerçeklikte ne gerçek hayatın benzeri ne de sanal hayatın bir yansıması habitusun olmadığı anlaşılmaktadır. Ancak burada gerçeklikle sanallık arasında karşılıklı bir etkileşim söz konusudur ve sanal dünyadaki edinilen yeni alışkanlıklar gerçek dünyadaki habitusu etkileyebilir. Örneğin; Halil kullanıcısının burada geçirdiği vakitten sonra insanlara nasıl yaklaşması gerektiğini öğrendiğini ifade etmesi, Atacan isimli kullanıcının kendi sektörü ile ilgili kişilerle görüşmesi ve onlardan geri dönüş alması ve kullanıcının bunları gerçek hayatına uygulaması, Fatih isimli kullanıcının bir tırmanma uygulaması ile tırmanma alışkanlığı kazanması ve bununla ilgili gerçek hayatta faaliyette bulunması gibi örnekler dijital ortamda öğrenilen pratiklerin veya alışkanlıkların gerçek hayata taşındığını göstermektedir. Bu anlamda bir ikilikten söz edilebilir. Bu süreç karşılıklı olarak birbirini besleme sürecidir gerçek hayattaki alışkanlıklar belirli yönleri ile sanal ortama taşınırken sanal ortamdaki davranışlar ve öğrenilen alışkanlıklarda zaman zaman gerçek hayata taşınabilmektedir. Buradaki sosyal hayatın kuralları farklılaşmaktadır ve fiziksel dünyadan daha başka bir deneyim sunmaktadırlar ancak bu deneyimin gerçeklikle bağlantılı yönleri de bulunmaktadır.

Kullanıcılardan toplanan yaş, meslek, gelir seviyesi ve eğitim seviyesi bulguları incelendiğinde ise bu farklılıkların sanal gerçeklikteki sözsüz iletişim davranışlarında

herhangi bir deęişikliğe neden olmadığı görülmüştür. Fiziksel yaşamda kullanıcıların gelir seviyelerinin kıyafetlerde bir deęişikliğe neden olması beklenir ancak sanal gerçeklikte böyle bir farkın olmadığı görülmüştür. Bu anlamda buradaki statü göstergelerinin gerçek hayattan farklılaştığını belirtmek mümkündür. Sanal gerçeklikteki sosyal sermayenin artık dijital yeterlilik ve sözsüz iletişim becerileri ile ortaya çıktığı bu yaklaşımdan anlaşılmaktadır. Bu durum sanal gerçeklikte yeni normların oluştuğunu, buradaki sınıfsal ve sermaye farklılıklarının gerçek hayattan farklılaşan bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Yaş farklılığının da deęişikliğe neden olmadığı görülmüştür. Artık kullanıcılar burada anonim olarak yaşını gizleyebilir veya olduğundan küçük ya da büyük gösterebilir. Bu nedenle sanal gerçeklik bireylerin yaştan çok var oluş biçimlerine odaklanıldığı ve her yaştan kullanıcının eşit bir şekilde sosyal alana katılabildiği bir alandır. Mesleklerinde benzer şekilde sosyal sanal ortamlarda bir farklılığa neden olmaması da önemli bir bulgudur. Artık sanal gerçeklikte statü üstünlüğü ile mesleki önyargıların olmadığı bir alan doğmuştur. Bu nedenle kültürel, sosyal, ekonomik ve sembolik sermayelerin burada farklı olması gerçek hayat ile karşılaştırıldığında iletişimde daha az belirgin rol oynamaktadır. Çünkü kullanıcılar burada bu sermayeler ile kurulan ilişkilerin değil daha doğal gelişen ve sadece sözlü ile sözsüz iletişimin gücüne bağlı şekilde etkileşim kurmaktadırlar. Sermaye sahipliliklerinin bu ortamlarda silikleşiyor olması ve sosyal sermaye gibi kavramların buradaki arkadaşlıklar ile yeniden şekilleniyor olması gerçek hayattan daha farklı bir sermaye yapısının doğduğunu göstermektedir. Sanal ortam bireyleri ekonomik anlamda daha eşit bir düzleme yerleştirir, onlara sosyal sermaye bağlamında farklı fırsatlar sunar, kültürel sermayenin görünürlüğünün azalmasına neden olur ve sembolik sermaye ile artık saygı ve prestij gibi kavramların tamamen katılıma bağlı olduğu bir hale dönüşür.

Sonuç olarak bu çalışma kişilerarası sözsüz iletişim bağlamında sanal gerçeklik gözlüğü uygulamalarını ele almış ve burada kullanıcıların gündelik alışkanlıkları sonucunda oluşan alışkanlıklarından daha farklı bir sözsüz iletişim alışkanlığı geliştirdikleri anlaşılmıştır. Habitusu oluşturan bu alışkanlıklar bütünü gerçek yaşamdan farklıdır ve sanal gerçekliğin yapısı içerisinde yeniden üretilmektedir. Kullanıcılar bir taraftan gündelik yaşam pratiklerini buraya uyarlamaya çalışırken diğer taraftan yapının onlara sunduğu imkanlarla yeni alışkanlık kazanmış veya eski alışkanlıklarını terk etmek zorunda kalmıştır. Araştırmanın bu bakış açısı ile sanal gerçeklik gözlüklerinin sadece görsel ve duyuşal bir

deneyim değil, güç ilişkilerinin ve bireyin benliğinin temsilinin farklılaştığı ve bunların bu düzen içerisinde alışkanlıklara dönüştüğü ifade edilebilir. Buda sanal gerçeklik teknolojileri sosyo-kültürel ortamın dijital olarak yeniden üretildiği alanlardan biri haline getirmektedir. Aynı zamanda kullanıcılara sunulan imkanların bir yapı dahilinde şekillenmesi ve kullanıcıların bunu içselleştirerek hızlı bir şekilde uyum sağlaması rızaya dayalı bir iktidar ilişkisi üretildiğini göstermektedir. Bu fark edilmesi güç ilişki sonucunda kullanıcı yapının altında kendisini tekrardan yapının imkanları dahilinde üretmeye zorlamaktadır. Bu aynı zamanda sanal gerçeklik gözlüklerinin oluşturduğu yapı ile bireyin algısını, düşünce ve davranışlarını yönlendiren bir habitus üretim alanı haline geldiğini göstermektedir. Kullanıcısına gönüllü bir kullanım ve deneyim sunan sanal gerçeklik gözlüğü uygulamaları bu bağlamda kullanıcısına tam olarak neyi deneyimleyeceğinin, hangi temsil biçimlerinin gerçek olarak sunulacağının kontrolünü sağlamaktadır. Sermaye sahiplerinin yani uygulama üreticilerinin verdiği bu kararların sınırları neticesinde oluşan yapı için dijitalleşme içerisinde ayrı bir denetim mekanizması sunduğu da ifade edilebilir. Çünkü araştırma sonucunda görülmektedir ki kullanıcılar onlara sunulan yapıya karşı çıkmak yerine onu içselleştirerek hızlı bir şekilde uyum sağlamakta, bunu gerçekleştirirken ise uygulamanın sınırlarını göz ardı ederek bir habitus oluşturmaktadır. Bu sembolik güç ilişkilerinin oluşması için özellikle siber kültür ve dijitalleşme içerisinde anlaşılması gereken bir alandır. Bu çalışma sanal gerçeklik gözlüklerinin, bir anlamda gerçeği yaşatma veya gerçekliğin bir temsili olarak ortaya çıkan bu aygıtın kapasitesinin, sürükleyiciliği, etkileşimliliği, bulunma hissi gibi kullanıcıyı tamamen etkileyebilecek nitelikleri ile yeni medya içerisinde göz ardı edilmemesi gereken bir araç olduğunu göstermektedir. Bu anlamda sanal gerçeklik içerisinde gerçekleşen iletişim alışkanlıkları ve buradaki oluşan habitusun durumu ile ilgili farklı bir yaklaşım geliştirmiştir. Bunun dışında Türkçeye literatüre daha önce yer almayan *mekânsal bulunuşluk (spatial presence)*, *iki aşamalı mekânsal bulunuşluk modeli (spatial situation model)*, *siber hastalık (cyber sickness)* gibi yeni kavramlar için karşılıkları önerilerek kullanılmış ve literatüre bu biçimde kazandırılmıştır. Bu kavramlar ise sanal gerçeklikle yakından ilişkili kavramlardır ve sanal gerçeklik ile iletişim araştırmalarına katkı sağlayacaktır. Buna ek olarak yeni oluşan bir habitusun keşfi ve bu habitusun sosyolojik perspektif ile bir analizinin gerçekleştirilmesi ile sanal gerçeklik gözlüklerinde yer alan uygulamalara yüklenecek anlamların daha doğru olmasını da sağlayacaktır. Bu durum teknolojik yeniliklerin tek başına bir gelişme değil

beraberinde sosyal pratikleri deęiřtiren ve dnřtrebilen bir alan gstermesi adına nemlidir.



KAYNAKÇA

- Abisel, Nilgün. (2003). *Sessiz Sinema*. İstanbul: Om Yayınevi
- Aburumman, N., Gillies, M., Ward, J. A., Hamilton, A. F. D. C. (2022). Nonverbal communication in virtual reality: Nodding as a social signal in virtual interactions. *International Journal of Human-Computer Studies*, 164, 102819.
- Adanır, Oğuz (2008). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*, İstanbul: Hayalet Kitap
- Adıgüzel, Orhan., Batur, Zeynep H. Ve Ekşili, Nisa. (2014). Kuşakların değişen yüzü ve y kuşağı ile ortaya çıkan yeni çalışma tarzı: Mobil yakalılar. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(19), 165-182.
- Adler, Ronald B., Rosenfeld, Lawrence B. ve Proctor, Russell F. (2018). *Interplay: The Process of Interpersonal Communication*. (14.Baskı). New York: Oxford University Press.
- Agrawal, Sarvesh., Simon, Adele., Bech, Soren., Baerentsen, Klaus., Forchhammer, Soren. (2019). Defining Immersion: Literature Review and Implications for Research on Immersive Audiovisual Experiences. *Journal of Audio Engineering Society*, 68 (6), 404-417.
- Akar, Hanife. (2019). Durum Çalışması. A. Saban ve A. Ersoy (Editörler), *Eğitimde Nitel Araştırma Desenleri* içinde (s.139-176). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Akduman, Gülbeniz., Hatipoğlu, Zeynep. (2021). Kim Bu Z Kuşağı?. *International Journal of Entrepreneurship and Management Inquiries*, 5(9)., 203-226.
- Akechi, Hironori., Senju, Atsushi., Uibo, Helen., Kikuchi, Yukiko., Hasegawa, Toshikazu., Hiatanen, Jari K. (2013). Attention to Eye Contact in the West and East: Autonomic Responses and Evaluative Ratings. *PLoS One*, 8 (3), e59312.
- Aksayım, Asena. (2019). *Effects of physical interactions on user experience in virtual reality games*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aksu, Halil., Candan, Uğur ve Çankaya, Mehmet Nuri. (2011). *Her Şey Çıplak*. İstanbul: MediaCat
- Aktaş, Seda. (2021). *Dijitalleşme Sonrası Değişen Sinema ve İzleyicisi*. İstanbul: Duvar Yayınları
- Akyürek, Muhammet, İbrahim. (2020). Lise Öğrencilerinin Akıllı Telefon Kullanımı ve Bağımlılığı. *Turkish Journal of Educational Studies*, 7(2). <https://doi.org/10.33907/turkjes.665046> (Erişim Tarihi: 11.04.2022)
- Altman, Irwin. (1975). *The Environment and Social Behavior: Privacy, Personal Space, Territory, Crowding*. California: Brooks/Cole

- Allen, Mike., Preiss, Raymond. W., Gayle, Barbara. Mae., & Burrell, Nancy. (2001). *Interpersonal communication research: Advances through meta-analysis*. London: Routledge.
- Alwin, Duane F. Generations x, y and z: are they changing america?. *Contexts*, 1(4), 42-51.
- Anadolu, Batu. (2020). Beyazperdeden Dijital Medyaya: Film İzleme Deneyiminin Değişimi Üzerine Bir Araştırma. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 16(32).
- Anderson, Terry ve Whitelock, Denise. (2004). The educational semantic web: Visioning and practicing the future of education. *Journal of Interactive Media in Education*. 1, 1-15
- Anderson, Janna., & Rainie, Lee. (2022). The metaverse in 2040. Pew Research Centre, 30, 4.
- Arnaldi, Bruno., Guitton, Pascal., Moreau, Guillaume. (2018). *Virtual Reality and Augmented Reality: Myths and Realities*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Arshad, Iqra., Mello, Paulo De., Ender, Martin., McEwen, Jason D., Ferre, Elisa R. (2021). Reducing Cybersickness in 360-Degree Virtual Reality. *Multisensory Research*, (35) 2, 203-219
- Asadi, Aaron. (2016). Videogames Hardware Handbook. Vol. 1 s.1977-1999.
- Atkinson, Sarah. (2014). *Beyond The Screen*. London: Bloomssbury
- Atalay, Hamit. (1999). *İngilizce-Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Atmaca, Taner. (2019). Sınıfsal Habitus ve Amor Fati'nin Kesişim Noktası: Meslek Lisesi Öğrencilerinin Gözünden Dezavantajlı Eğitim Hayatlarının Değerlendirilmesi. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 7 (3), 899-920.
- Bahçecioğlu, Elif, Hatice. (2021). Retoriğin Temel Unsurları Olan Ethos-Pathos-Logos Perspektifinden İkna Sanatının Kullanılışı: Müge Anlı Örneği. *Aksaray İletişim Dergisi*, 3(1), 16-42.
- Bail, Christopher. A., Argyle, Lisa. P., Brown, Taylor. W., Bumpus, John. P., Chen, Haohan., Hunzaker, M. Fallin., ... & Volfovsky, Alexander. (2018). Exposure to opposing views on social media can increase political polarization. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(37), 9216-9221.
- Balcı, Ali. (2021). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeler*. Ankara: Pegem Akademi
- Banks, Jerry. (1999). Introduction to Simulation. In *Proceedings of the 31st conference on Winter simulation: Simulation----a bridge to the future Volume 1*, 7-13.
- Barthes, Roland. (1957). *Mythologies*. New York: The Noonday Press
- Baştan, Serhat. (2009). *Kuramdan Uygulamaya Etkileşimli İletişim Tasarımı*. İstanbul: Nobel Kitap Dağıtım

- Baudrillard, Jean. (1995). Illusion, Desillusion, Ästhetik In Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität, edited by and Elisabeth Schweeger Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz,.
- Baudrillard, Jean. (1998). *The Consumer Society: Myths and Structures*. London: Sage.
- Baudrillard, Jean. (2008). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (Çev: O. Adanır). Ankara: Doğubai
- Baudrillard, Jean. (2008). *Tüketim Toplumu*. (Çev: H.Deliceçaylı ve F. Keskin). İstanbul: Ayrıntı
- Bayhan, Vehbi. (2017). Gençlik ve Kuşaklar: Kuşaklara Göre Gençliğin Değer ve Davranışları. M. Zencirkıran (Ed.), *Davranış Bilimleri* içinde (311-342). Bursa: Dora.
- Bell, D. (2006). *An introduction to cybercultures*. Routledge.
- Bennett, Jessica. (2010). The Beauty Advantage: How Looks Affect Your Work, Your Career, Your Life. *Newsweek*,
- Benjamins, Richard., Rubio Viñuela, Yaiza., & Alonso, Chema. (2023). Social and ethical challenges of the metaverse: Opening the debate. *AI and Ethics*, 3(3), 689-697.
- Berger, Arhur A. (1995). *Essentials of Mass Communication Theory*. California: Sage Publications
- Berger, Peter L ve Luckmann, Thomas. (1967). *The Social Construction of Reality*. London: Penguin Books.
- Betton, Gerard. (1986). *Sinema Tarihi Başlangıcından 1986'ya Kadar*. (Çev:Ş. Tekeli). İstanbul: Yeni Yüzyıl
- Bhardway, Akshay., Bhardway, Minakshi., ve Gaur, Anu. (2016). Virtual reality: An onvreview. *International Journal of Scientific and Technical Advancements*. 2 (4), 159-164.
- Biocca, Frank ve Levy, Mark RR. (1995). Virtual Reality as a Communication System. F.Biocca ve M.Levy (Editörler), *Communication in the age of virtual reality* içinde (15-31). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Biocca, Frank ve Delaney, Ben. (1995). Immersive virtual reality technology. F.Biocca ve M.Levy (Editörler), *Communication in the age of virtual reality* içinde (33-45). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Biocca, Frank., Harms, Chad., & Burgoon, Judee K. (2003). Toward a more robust theory and measure of social presence: review and suggested criteria. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 12(5), 456–480.
- Biocco, Frank ve Levy, Mark R. (2013). *Communication in the age of Virtual Reality*. London: Routledge
- Biswas, Nilotpai., Mukherjee, Anamitra., & Bhattacharya, Samit. (2024). “Are you feeling sick?” A systematic literature review of cybersickness in virtual reality. *ACM Computing Surveys*.

- Boas, Y.A. G. V. (2013). Overview of virtual reality Technologies. *Interactive Multimedia Conference*, 2013.
- Borgmann, Albert. (2000). Reply to My Critics. Higgs E, Light A, Strong (Ed.), *Technology and the Good Life* içinde (31-50). Chicago: University of Chicago Press.
- Borgmann, Albert. (2007). "2nd Chapter: Albert Borgmann". *Philosophy of Technology: 5 Questions* ed. Jan-Kyrre Berg Olsen vd. Automatic Press. 7-14.
- Bourdieu, Pierre. (1971). Intellectual field and creative project. M. F. D. Young (Ed.), *Knowledge and Control: New Directions for the Sociology of Education* içinde (161-188). Londra: Collier-Macmillan.
- Bourdieu, Pierre ve Passeran, Jean Claude. (1977). *Reproduction in Education, Society and Culture*. (
- Bourdieu, Pierre. (1984). *Questions de Sociologie*. Paris. Les Editions De Minuit.
- Bourdieu, Pierre. (1986). The Forms of Capital. J. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* içinde (241-258). Westport: Greenwood.
- Bourdieu, Pierre. (1990). *The Logic of Practice*. California: Stanford University Press.
- Bourdieu, Pierre. (1990). *In Other Words: Essays toward a Reflexive Sociology*. Stanford: Stanford University Press.
- Bourdieu, Pierre. (1993). *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Columbia University Press.
- Bourdieu, Pierre. (1996). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bourdieu, Pierre. (1997). *Meditations Pascaliennes*. Paris: Seuil.
- Bourdieu, Pierre. (2000). *Pascalian Meditations*. (Çev: Richard Nice). Cambridge: Polity Books
- Bourdieu, Pierre. (2002). Habitus. Hillier, J ve Roooksby, E (Editörler), *Habitus: A sense of place* içinde (s. 27-34). Aldershot: Ashgate.
- Bourdieu, Pierre. (2019). Bir Pratik Teorisi için Taslak Kabiliye Üzerine Üç Etnoloji Çalışması. (Çev: Nazlı Ökten). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Bourdieu, Pierre ve Wacquant, Loic. (2003). Düşünsel Bir Antropoloji İçin Cevaplar. (Çev: Nazlı Ökten). İstanbul: İletişim.
- Bourdieu, Pierre. (2023). *Kültür Üretimi*. (Çev: S. Yardımcı ve E. Gen). İstanbul: İletişim.
- Brooks, Frederick. P. (1999). What's real about virtual reality?. *IEEE Computer graphics and applications*, 19(6), 16-27.
- Burdea, Grigore C ve Coiffet, Philippe. (2003). *Virtual Reality Technology*. New Jersey: John Wiley & Sons

- Burns, Gary. (1996). Popular Music, Television, and Generational Identity. *The Journal of Popular Culture*, 30 (3). 129-141.
- Büker, Seçil., Topçu, Gürhan Y. (2019). *Sinema: Tarih-Kuram Eleştirisi*. İstanbul: İthaki
- Can, Efe Numan., Koçer, Mustafa. Ve Hekimoğlu Toprak, Hande. (2021). Tüketicilerin Netflix Kullanımları Üzerine Bir Araştırma. *Erciyes Akademi*, 35(1)., 324
- Castells, Manuel. (1996). *The Rise of the Network Society*. New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Castells, Manuel. (2008). *Ağ Toplumunun Yükselişi*. (Çev: E. Kılıç). İstanbul: Bilgi Yayınları
- Castells, Manuel. (2015). *Networks of Outrage And Hope*. North Chelmsford: Polity Press.
- Cevizci, Ahmet. (1999). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma
- Chalmers, David J. (2017). The virtual and the real. *Disputatio*, 9(46), 309-352.
- Chandler, Daniel. Munday, Rod. (2011). A dictionary of media and communication. OUP Oxford.
- Chandler, Daniel. Munday, Rod. (2018). *Medya ve İletişim Sözlüğü*. (Çev: B. Taşdemir) İstanbul: İletişim Yayınları
- Chandra, Ananth N R., Jamiy, Fatima E ve Reza, Hassan. (2022). A Systematic Survey on Cybersickness in Virtual Environments. *Computers*, 11(4), 1-15.
- Chattha, Umer A., Janjua, Uzair I., Anwar, F., Madni, Tahir M., Cheema, Faisal M., Janjua, Iqbal S. (2020). Motion Sickness in Virtual Reality: An Empirical Evaluation. *IEEE Access*, (8), 130486-130499.
- Chen, Yumiao., & Wu, Ziting. (2022). A review on ergonomics evaluations of virtual reality. *Work*, 74(3), 831-841.
- Cilesiz, Şebnem. (2010). A phenomenological approach to experiences with technology: current state, promise, and future directions for research. *Education Tech Research Development*, 59(4), 487-510.
- Cipresso, Pietro., Giglioli, Irene A C., Raya, Mariano A., Riva, Giuseppe. (2018). The Past, Present, and Future of Virtual and Augmented Reality Research: A Network and Cluster Analysis of the Literature. *Frontiers in psychology*, 9 , 1-20.
- Clair, Robert N., Rodriguez, Walter E ve Nelson, Carma. (2005). Habitus and communication theory. *Intercultural Communication Studies XIV*, 1.
- Clerch, Dirk De ve Voronov, Maxim. (2019). The Role of Cultural and Symbolic Capital in Entrepreneurs' Ability to Meet Expectations about Conformity and Innovation. *Journal of Small Business Management*, 47 (3), 398-420.
- Crane, Russell D., Dollahite, David C., Griffin, William., Taylor, Vincent L. (1987). Diagnosing relationships with spatial distance: An empirical test of a clinical principle. *Journal of Marital and Family Therapy*, 13 (3), 307-310.
- Creswell, John W. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications.

- Creswell, John W. (2021). *Nitel Araştırma Yöntemleri Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni*. (Çev.S B.Demir ve M.Bütün). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Cummings, James J. Ve Wertz, Erin E. (2022). Capturing social presence: concept explication through an empirical analysis of social presence measures. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 28 (1), 1-14.
- Cui, Quoqiang., Lockee, Barbara. Ve Meng, Cuiqing. (2012). Building Modern Online Social Presence Theory and its Instructional Design Implications for Future Trends. *Education and Information Technologies*, 18 (4), 661-685.
- Couldry, Nick. (2004). Liveness, “Reality,” and the Mediated Habitus from Television to the Mobile Phone. *Communication Review*, 7, 353-361.
- Çöl, Doğa. (2018). *A Phenomenological Approach to the Film Editing Practice: Legacy of Maurice Merleau-Ponty*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Daly, Kristen M. (2008). *Cinema 3.0: How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Columbia: Columbia University, Arts and Sciences.
- Dağ, Ahmet. (2014). *Ölümcül Şiddet: Baudrillard’ın Düşüncesi*. İstanbul: Külliyyat Yayınları
- Davis, Wilson J. (2021). *Metaverse Explained for Beginners*. Independently Published.
- Derliga, U J., Levis, R J., Harrison, S., Winstead, B A., Costanza, R. (1989). Gender Differences in the Initiation and Attribution of Tactile Intimacy. *Journal of nonverbal Behavior*, 13, 83-96.
- De Luna, Alvin Albuerro. (2022). *Introduction to Virtual Reality*. Burlington: Canada.
- DeVito, Joseph A. (2018). *The Interpersonal Communication Book*. New Jersey: Person
- Dionisio, John D., Burns, William G ve Gilbert, Richard. (2013). 3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities. *ACM Computing Surveys*, 45 (3), 1-38.
- Dix, Alan., Finlay, Janet., Abowd, Gregory D., Beale, Russell. (2004). *Human-Computer Interaction*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Doğu, Burak. (2009). Yeni Bir Türün İnşası: Gerçek Yaşam Simülasyonları. M. Binark, G B Sütçü ve I B. Fidaner (Editörler), *Dijital Oyun Rehberi* içinde (s. 247-275). İstanbul: Kalkedon Yayınları
- Dönmez, Servet Can., Erkılıç, H. (2019). 360 Derece Sanal Gerçeklik Uygulamalarının Sinema Kuramı Üzerinden Okumak Mümkün mü?. *Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler E-Dergisi*, 2(1), 41
- Dumlu, Burcu N. (2018). *Analysing the user experience of the virtual reality storytelling with the visual and the aural stimuli*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

- Durae, afak. (2021). *Phenomenological Study on Adolescent's Perception of Oneself and Others on Instagram*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bilgi Üniversitesi, Lisansüstü Programlar Enstitüsü.
- Duran, V ve Ekici, G, "Bir Habitus Olarak Eğitim Programı," Cemil Meri 10. Uluslararası Sosyal Bilimler ve Spor Kongresi, Hatay, Türkiye, pp.973-992, 2018
- Dzardanova, Elena., Kasapakis, Vlasios., Gavalas, Damianos., Sylaiou, Stella. (2021). Virtual reality as a communication medium: a comparative study of forced compliance in virtual reality versus physical world. *Virtual Reality*, 26, 737-757.
- Dzardanova, E., Nikolakopoulou, V., Kasapakis, V., Vosinakis, S., Xenakis, I., Gavalas, D. (2024). Exploring the impact of non-verbal cues on user experience in immersive virtual reality. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 35(1), e2224.
- Eco, Umberto. (2009). *Ortaağ Estetiğinde Sanat ve Güzellik*. (ev: K. Atakay). İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Egnatoff, W. J. (1999). Tapscott, D.(1998). Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation. New York: McGraw Hill. xii+ 338. ISSN 0-07-063361-4. Web site: www. growingupdigital. com. Education and Information Technologies, 4(2), 203-205.Erkılı,
- Ekinci, Necdet. (2017). Antik Yunan ve Roma'da "Kamuoyu" Kavramı. *Akademik Bakış Dergisi*. 61, 178-192.
- Ekman, Paul ve Friesen, Wallace W. (1969). *The Repertoire of Nonverbal Behavior: Categories, Origins, Usage, and Coding*. San Francisco: University of California
- Ekman, Paul. (2003). *Emotions Revealed Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*. New York: Times Books
- Erden Aygün, Sena. (2013). Kuşaklar Arasındaki Farklılıklar ve Örgütsel Yansımaları. *Ekonomi ve Yönetim Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 93-112.
- Erdoğan, İrfan. (2011). *İletişimi Anlamak*. Ankara: Pozitif Matbaacılık.
- Erdoğan, İrfan. (2014). *Medya Teori ve Araştırmaları*. Ankara: Erek Matbaacılık.
- Ergin, P. (2024). Are video streaming services offering incomplete entertainment?. *Media, Culture & Society*, 46(2), 414-424.
- Ergin, P. (2025). The role of video streaming service usage in Generation Z's understanding of entertainment. *Journal of Arab & Muslim Media Research*.
- Ezer, Feyzullah ve Aksüt, Selda. (2020). Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Küresel Köy Kavramına İlişkin Metaforik Algıları. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 31 (2), 667-686.
- Ejeke, Patrick. (2022). *Web 3.0 What is Web3*. Independently Published.
- Fallman, Daniel. (2009). A different way of seeing: Albert Borgmann's philosophy of technology and human-computer interaction. *AI & Society*, 25 (1). 53-60.

- Fasel, B., & Luetttin, J. (2003). Automatic facial expression analysis: a survey. *Pattern recognition*, 36 (1), 259-275.
- Fast, Julius. (1972). *Body Language*. London: Pan Books.
- Fingerman, Karen L., Pillemer, Karl A., Silverstein, Merrill, Sutor J Jill. (2012). The Baby Boomers Intergenerational Relationships. *The Gerontologist*, 52 (2), 199-209.
- Fiske, John. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş..* (Çev: S. İrvan). Ankara: Bilim ve Sanat
- Floyd, Kory. (2011). *Interpersonal Communication*. New York: McGraw Hill.
- Floyd, Kory., Debrot, Anik., Horan, Sean M., Hesse, Colin., Woo, Nathan T. (2022). Affectionate communication, health, and relationships. *Personal Relationships*, 30 (1), 44-75.
- Foucault, M. (2023). Discipline and punish. In *Social theory re-wired* (pp. 291-299). Routledge.
- Freeman, G. ve Maloney, D. (2021). Body, avatar, and me: The presentation and perception of self in social virtual reality. *Proceedings of the ACM on human-computer interaction*, 4(CSCW3), 1-27.
- Fuchs, C. (2012). The Political Economy of Privacy on Facebook. *Television & New Media*, 13(2), 139–159.
- Fuchs, Christian. (2015). *Culture and economy in the age of social media*. New York: Routledge
- Gallagher, Hillary. L., Caldwell, Erin. E., Albery, Christopher., & Pellettiere, J. (2007). Neck muscle fatigue resulting from prolonged wear of weighted helmets. *AVIATION SPACE AND ENVIRONMENTAL MEDICINE*, 78(3), 97.
- Gamble, Teri K ve Gamble,, Michael W. (2013). *Interpersonal Communication: Building Connections Together*. (Birinci Baskı). California: Sage Publications
- Gedik, A. (2020). *3-Boyutlu Kurmaca Sinemada Anlatı Yapısı*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Geertz, Clifford. (1973). *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Book.
- Gerber, Pamela J ve Murphy, Heidi. (2023). I.C.A.T Interpersonal Communication Abridged Textbook(Gerber and Murphy). California: Libretexts.
- Gibbs, Janet K., Gillies, Marco ve Pan, Xueni. (2022). A comparison of the effects of haptic and visual feedback on presence in virtual reality. *International Journal of Human – Computer Studies*. 157, 102717.
- Gigante, Michael. A. (1993). Virtual reality: definitions, history and applications. R.A Earnshaw (Ed.), *Virtual Reality Systems* içinde (3-14). Cambridge: Academic Press.
- Goffman, Erving. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday.
- Goffman, Erving. (1971). *Relations in Public Microstudies of the Public Order*. New York: Basic Books

- Grady, M.P. (1998). Qualitative and action research: A practitioner handbook. Phi Delta Kappa International. *Arch Sex Behav.*, 41, 1319–1320.
- Gueguen, Nicolas ve Vion, Martine. (2009). The effect of a practitioner's touch on a patient's medication compliance. *Psychology, Health & Medicine*. 14 (6), 689-694.
- Gunawaardena, Charlotte N., Zittle, Frank J. (1997). Social Presence as a Predictor of Satisfaction within a Computer-Mediated Conferencing Environment. *American Journal of Distance Education*, 11 (3). 8-26.
- Güçlü, İdris. (2019). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel
- Güler, Ahmet., M Bülent, Halıcıoğlu ve Serkan, Taşkın. (2015). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma*. Ankara: Seçkin
- Güngör, Nazife. (2020). *İletişim Kuramlar Yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Kitabevi
- Hackman, M ve Walker, K. (1990). Instructional communication in the televised classrom: The effects of systetm design and teacher immediacy. *Communication Education*, 39, 196-206.
- Hall, Edward T. (1963). A System for the Notation of Proxemic Behavior. *American anthropologist*, 65 (5), 1003-1026.
- Hall, Judith A. (2006). How big are non-verbal sex diffrences? The case of smiling and nonverbal sensitivity. K. Dindia ve D. Canary (Ed.), *Sex differences and similarities in communication* içinde (59-81). Mahwah, NJ: Erlbaum
- Haas, Anne ve Gregory, Stanford W. (2005). The Impact of Physical Attractiveness on Women's Social Status and Interactional Power. *Sociological Forum*, 20 (3). 449-471.
- Harvey, Charles ve Maclean, Mairi. (2008). Capital theory and the Dynamics of elite business networks in Britain and France. *The Sociological Review*, 56(1_suppl). 103-120.
- Hassanein, Khaled ve Head, Milena. (2007). Manipulating perceived social presence through the web interface and its impact on attitude towards online shopping. *International Journal of Human-Computer Studies*, 65 (8). 689-708.
- Heslin, Richard ve Alper, Tari. (1983). Touch: A Bonding Gesture. J. Wiemann ve R. Harrison (Ed.), *Nonverbal Interaction* içinde (47-76). London: Sage Publications.
- Hill, Anne., Watson, James., Rivers, Danny., Joyce, Mark. (2007). *Key Themes in Interpersonal Communication*. London: Open University Press
- Hocker, Joyce L ve Wilmot, William W. (2017). *Interpersonal Conflict*. New York: McGraw-Hill Education.
- Holt-Lunstad, Julianne., Smith, Timothy B ve Layton, Bradley J. (2010). Social Relationships and Mortality Risk: A Meta-analytic Review. *PLoS medicine*, 7(7). E1000316.
- Hong, Seoyeon., Lee, Hyunmin ve Johnson, Erika K. (2019). The face tells all: Testing the impact of physical attractiveness and social media information of spokesperson on

- message effectiveness during a crisis. *Journal of Contingencies and Crisis Management*, 27 (3), 257-264.
- Howlet, N., Pine, K., Orakçioğlu, I., Fletcher, B. (2013). The influence of clothing on first impressions: Rapid and positive responses to minor changes in male attire. *Journal of Fashion Marketing and Management: An International Journal*.
- Höbek Akarsu, Rukiye., Tuncay, Birgül ve Yüzer Alsaç, Selda. (2017). Anne-Bebek Bağlanmasında Kanıta Dayalı Uygulamalar. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 6 (4), 275-279.
- Hrastinski, Stefan. (2008). Asynchronous and synchronous e-learning. *Educause quarterly*, 31(4), 51-55.
- Hussein, Basel Al-Sheikh. (2012). The sapir-whorf hypothesis Today. *Theory and Practice in Language Studies*, 2 (3), 642-646.
- Husserl, Edmund. (2003). *Fenomenoloji Üzerine beş ders*. Ankara: BilgeSu Yayıncılık
- Husu, Hanna-Mari. (2022). Rethinking incumbency: Utilising Bourdieu's field, capital, and habitus to explain energy transitions. *Energy Research & Social Science*, 93, 102825.
- İri, Murat. (2011). *Sinema Araştırmaları Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar*. İstanbul: Derin
- Iorgulescu, M. C. (2016). Generation Z and its perception of work. *Cross-Cultural Management Journal*, 18(1).
- Jenkins, Henry. (2004). The cultural logic of media convergence. *International Journal of Cultural Studies*. 7 (1), 33-43.
- Jenkins, Henry. (2006). *Cesur Yeni Medya*. (Çev: N. Yeğengil). İstanbul: İletişim Yayınları
- Jerald, Jason. (2016). *The VR Book*. Illinois: ACM Book
- Kahneman, Daniel., Krueger Alan B., Schkade, David A., Schwarz, Norbert., Stone, Arthur A. (2004). A Survey Method for Characterizing Daily Life Experience: The Day Reconstruction Method. *Science*, 306(5702), 1776-1780.
- Kalantari, Saleh., Xu, Tong. Bill., Mostafavi, Armin., Kim, Benjamin., Dilanchian, Andrew., Lee, Angella., & Czaja, Sara. J. (2023). Using immersive virtual reality to enhance social interaction among older adults: A cross-site investigation. *Innovation in Aging*, 7(4), igad031.
- Kaleci, Devkan., Tepe, Tansel ve Tüzün, Hakan. (2017). Üç boyutlu sanal gerçeklik ortamlarındaki deneyimlere ilişkin kullanıcı görüşleri. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 21 (3), 669-689.
- Kandemir, C ve Atmaca Demir, B. (2020). Eğitimde Sanal Gerçeklik Uygulamaları Üzerine: "Sınıfta Ben de Varım" Projesi. *The Turkish Online Journal of Design*, 10 (4), 339-354.
- Kaplan, Merve ve Yardımcıoğlu, Mahmut. (2020). Alan, Habitus ve Sermaye Kavramlarıyla Pierre Bourdieu. *Habitus Toplumbilim Dergisi*, 1, 23-37.

- Karadoğ an, Ahmet. (2019). Z kuş ağı ve   ğretmenlik mesleđi. Ađrı İbrahim  e en  niversitesi Sosyal Bilimler Enstit s  Dergisi, 5(2), 9-41.
- Karahisar, Ő. (1999). İnternet ortamında eđitim. *Kuram ve Uygulamada Eđitim Y netimi*, 18(18), 145-168.
- Karasar, Niyazi. (2016). *Bilimsel Arařtırma Y ntemi*. Ankara: Nobel
- Karatař, Eser. (2019). Medyada Kanaatler  zerine: Kanaat  reticileri Doksozoflar. *Etkileřim*. 4, 254-275.
- Katz, E., Blumber J G., Gurevitch, M. (1974). Uses and Gratifications Research. *The Public Opinion Quarterly*, 34, 509-523.
- Kaysi, Feyzi., Aydemir, Emrah. Ve Yavuz, Mehmet. (2020).  niversite  đrencilerinin Akıllı Telefon Bađımlılıđına Y nelik G r řlerinin İncelenmesi. *İstanbul Geliřim  niversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1), 87-88
- Kelly, Michael. (1999). Field and habitus in intercultural communication. NA.
- Kenwright, Ben. (2018). Virtual reality: ethical challenges and dangers [opinion]. *IEEE Technology and Society Magazine*, 37(4), 20-25.
- Kiesler, Sara., Siegel, Jane., & McGuire, Timothy. W. (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American psychologist*, 39(10), 1123.
- Kilmann, R H ve Thomas K W. (1977). Developing a forced-choice measure of conflict-handling behavior: The ‘‘Mode’’ instrument. *Educational and Psychological Measurement*, 37 (2), 309-325.
- Kim, E.J., ve Buschmann, M.T. (1999). The effect of expressive physical touch on patients with dementia. *International journal of nursing studies*, 36 (3) , 235-43 .
- Kim, Hyewon., Kim, Dong Jun., Chung, Won Hu., Park, Kyung-Ah., Kim, James D., Kim, Dowan., Kim, Kiwon., Jeon, Honj Jin. (2021). Clinical predictors of cybersickness in virtual reality (VR) among highly stressed people. *Scientific Reports*, 11, 12139.
- Kip, Buket. (2007). * evrimi i  đrenenlerin Farklı Destek Ortamlarını Kullanma Sıklıklarıyla Sosyal Bulunuřluk Algıları Arasındaki İliřki*. Yayınlanmamıř Y ksek Lisans Tezi: Eskiřehir Anadolu  niversitesi, Sosyal Bilimler Enstit s 
- Kirel, Serpil. (2010). *K lt rel  alıřmalar ve Sinema*. İstanbul: Kırmızı Kedi
- Knapp, Mark L., Hall, Judith A., Horgan ve Terrence G. (2013). *Nonverbal Communication in Human Interaction*. (Sekizinci Baskı). Boston: Wadsworth Cengage Learning
- Knapp, Mark L., Vangelisti, Anita., Caughlin, John P. (2013). *Interpersonal Communication and Human Relationships*. (Yedinci Baskı). New Jersey: Pearson.
- Known, Yoon-hee. (1994). The influence of Appropriateness of dress and Gender on The Self-Perception of Occupational Attributes. *Clothing and Textiles Research Journal*, 12 (3), 33-39.
- Kocaođlu, Yađmur. (2022). HAREKET HASTALIđI VE SANAL ORTAM. *Beden Eđitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(1), 22-39.

- Koesten, Joy. (2004). Family communication patterns, sex of subject, and communication competence. *Communication Monographs*, 71 (2), 226-244.
- Koştaş, Münir. (1987). Sosyalleşme. *İlâhiyat Fakültesi Dergisi*, 29 (1), 329-334.
- Kreps, David. (2011). Social networking and Transnational Capitalism. *tripleC: Cognition, Communication, Co-Operation*, 9 (2), 689-701.
- Kshetri, Nir. (2022). Web 3.0 and the Metaverse Shaping Organizations' Brand and Product Strategies. *IT Professional*, 24 (02), 11-15.
- Kulluk, Reyhan. (2022). *Sosyal Medyada Mahremiyetin Değişiminin Habitusun Dönüşümü Üzerinden İncelenmesi: Konya Örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kurt, Şule. (2019). Sanatsal İşlevi Açısından Etkileşimli Sinema. *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2 (1), 177-214.
- Kyles, Dana. (2005). Managing Your Multigenerational Workforce. *Human Resource Management International Digest*, 14 (3), 53-55.
- Laberge, Yves. (2010). Review essay: Habitus and social capital: From Pierre Bourdieu and beyond. *Sociology*, 44(4), 770-777.
- Lane, Shelly D. (2009). *Interpersonel Communication Competence and Contexts Second Edition*. Boston: Pearson Education
- Landi, Sandro. (2009). Notes pour une histoire de L'opinion publique comme categorie du discours politique
- Laswell, Harold. (1948). The structure and function of communication in society. *The Communication of ideas*.
- Lapakko, D. (2007). Communication is 93% nonverbal: An urban legend proliferates. *Communication and Theater Association of Minnesota Journal*, 34(1), 2.
- Laughlin, Richard ve Broadbent, Jane. (1998). Resisting the "new public management": absorption and absorbing groups in schools and GP practices, *Accounting, Auditing and Accountability*, 11, 403-435.
- LaValle, Steven M. (2019). *Virtual Reality*. Cambridge: Cambridge University Press
- Lavoie, Raymond., Main, Kelley., King, Corey., & King, Danielle. (2021). Virtual experience, real consequences: the potential negative emotional consequences of virtual reality gameplay. *Virtual Reality*, 25(1), 69-81.
- Leaderbrand, Katie., Dekam, Josh., Morey, Ashley., Tuma, Lisa. (2008). The Effects of Voice Pitch on Perceptions of Attractiveness: Do You Sound Hot or Not. *Winona State University Psychology Student Journal*, (6), 1-6.
- Lee, Kwan Min. (2004). Presence, explicated. *Communication Theory*, 14 (1), 27-50.
- Levy, Pierre. (1998). *Becoming virtual: Reality in the digital age*.

- Liberati, Nicola. (2015). Technology, Phenomonogy and the Everyday World: A Phenomenological Analysis on How Technologies Mould Our World. *Human Studies*, 39, 189-216.
- Lister, Martin., Dovey, Jon., Giddings, Seth., Grant, Iain., Kieran, Kelly. (2009). *New Media A Critical Introduction Second Edition*. London and New York: Routledge
- Lombard, Matthew ve Ditton, Theresa. (1997). At the Heart of It All: The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3 (2).
- Loubere, P. (2021). *A history of communication technology*. New York: Routledge.
- Lowenthal, Patrick R. (2009). The Evolution and Influence of Social Presence Theory on Online Learning. T. Kidd (Ed.), *Online Education and Adult Learning: New Frontiers for Teaching Practices* (124-139). Hershey: IGI Global
- Ma, F., & Pan, X. (2022). Visual fidelity effects on expressive self-avatar in virtual reality: First impressions matter. *2022 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR)* (ss. 57-65). IEEE.
- Macedo, Frederico. (2013). Teaching creative music technology in higher education: A phenomenological approach. *Journal of Music, Technology & Education*, 6(2), 207-219.
- MacKenzie, I Scott. (1995). Input devices and interaction techniques for advanced computing. *Virtual Environments and Advanced Interface Design.*, 437-470.
- MacKenzie, I Scott. (2013). *Human-Computer Interaction an Empirical Research Perspective*. Massachusetts: Morgan Kaufmann
- Maslow, Abraham. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review google scholar*, 2, 21-28.
- Mcney, Lois. (1999). Gender, Habitus and the Field: Pierre Bourdieu and the Limits of Reflexivity. *Theory, Culture & Society*, 16(1), 95-117.
- Maloney, D., Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2020). " Talking without a Voice" Understanding Non-verbal Communication in Social Virtual Reality. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 4(CSCW2), 1-25.
- Maria, Anu. (1997). Introduction to Modeling and Simulation. *In Proceedings of the 29th Conference on Winter simulation*, 7-13.
- Marini, Daniele., Folgieri, Raffaella., Gadia, Davide., Rizzi, Alessandro. (2011). Virtual Reality as a communication process. *Virtual Reality*, 16, 233-241.
- Markowitz, David ve Bailenson, Jeremy. (2019). Virtual Reality and Communication. *Human Communication Research*, 34, 287-318.
- Marsh, Peter. (1988). *Eye to eye: How people interact*. Massachusetts : Salem House.
- Martirosov, Sergo., Bures, Marek ve Zitka, Tomas. (2022). Cyber sickness in low-immersive, semi-immersive, and fully immersive virtual reality. *Virtual Reality*, 26 (1), 15-32.

- Maigret, Eric. (2014). *Medya ve İletişim Sosyolojisi*. (Çev: H. Yücel) İstanbul: İletişim Yayınları
- Maitre, Henri. (2015). *From Photon to Pixel The Digital Camera Handbook*. United Kingdom: ISTE
- Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*. London: MIT Press
- Mark. Poster.(1995). *Postmodern Gerçekler*. (Ed: Filiz. Aydoğan), İstanbul: Der Yayınları
- Mark. Poster. (2002). Everyday (Virtual) Life. *New Literary History*, 33 (4), 743-760.
- Mehrabian, Albert., & Ferris, Susan. R. (1967). Inference of attitudes from nonverbal communication in two channels. *Journal of consulting psychology*, 31(3), 248.
- McCracken, Grant D ve Roth, Victor J. (1989). Does clothing have a code? Empirical findings and theoretical implications in the study of clothing as a means of communication. *International Journal of Research in Marketing*, 6 (1), 13-33.
- McCrindle, Mark. (2003). Understanding Generation Y. *Principal Matters*, 55, 28-31
- McLuhan, Marshall. (1967). *The Medium is the Massage*. California: Gingko Press
- McLuhan, Marshall. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: MIT Press.
- McQuail, Denis. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory*. London: Sage Publications
- McQuail, Denis., & Windahl, Sven. (2015). *Communication models for the study of mass communications*. London: Routledge.
- Mills, Stella., & Noyes, Jan. (1999). Virtual reality: an overview of user-related design issues revised paper for special issue on "Virtual reality: User Issues" in *Interacting with Computers*, Mayıs 1998. *Interacting with computers*, 11(4), 375-386.
- Moran, Berna. (1999). *Edebiyat kuramları ve eleştiri* (1. Baskı). İstanbul: İletişim.
- Murray, Janet H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT press.
- Muhanna, M. A. (2015). Virtual reality and the CAVE: Taxonomy, interaction challenges and research directions. *Journal of King Saud University-Computer and Information Sciences*, 27(3), 344-361.
- Nelson, Ted. (1965). Complex Information Processing: A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate. *Proceedings of the 1965 20th National Conference*, 84-100.
- Newton, Michael. (2002). *Savege girls and wild boys*. New York: Picador
- Merriam, Sharan. B. (2002). Assessing and evaluating qualitative research. S. Merriam (Ed.), *Qualitative Research in Practice: Examples for Discussion and Analysis içinde* (18-33). San Francisco: Jossey Bass

- Miller, Carolyn H. (2004). *Digital Storytelling A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Massachusetts: Focal Press
- Mitchell, Mark A ve Orwig, Robert. (1997). Generation X: How to Manage, Market, & Motivate Them. *Nonprofit World*, 16, 36-41.
- Monaco, James. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur*. (Çev: T. Göbekçin). İstanbul: Oğlak Yayıncılık
- Morena, Roxana ve Mayer, Richard. (2004). Personalized Messages That Promote Science Learning in Virtual Environments. *Journal of Educational Psychology*, 96 (1). 165-173.
- Morgan, J., McDonagh, C., & Acton, T. (2023). Outsider status, and racialised habitus: the experiences of Gypsy, Roma, and Traveller students in higher education. *British Journal of Sociology of Education*, 44(3), 485-503.
- Morris, Robin D. (2011). Web 3.0: Implications for Online Learning. *Techtends Tech Trends*, 55, 42-46.
- Morton, Linda P. (2002). Targeting Generation Y. *Public Relations Quarterly*, 47(2), 46-48
- Mulvey, Laura. (2006). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Media and Cultural Studies*. 342-352
- Mutlu, Erol. (1994). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Ark Yayınevi.
- Mystakidis, Stylianos. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2, 486-497.
- Oblinger, Diana G ve Oblinger, James L. (2005). *Educating the Net Generation*. Colorado: Educause.
- Oppenheim, Charles. (1993). Virtual reality and the virtual library. *Information Services & Use*, 13(3), 215-227.
- Özarslan, Zeynep. (2016). *Sinema Kuramları 2 Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar*. İstanbul: Su Yayınevi
- Özdemir, Şaban. (2021). Sosyal Medya Çağında Kuşakların Medya Kullanım Alışkanlıklarının İncelenmesi. *İletişim Çalışmaları Dergisi*. 20, 281-308.
- Özön, Nijat. (1985). *Sinema, Uygulayımı, Sanatı, Tarihi*. İstanbul: Hil Yayınları
- Özsoy, Aydan. (2011). *Televizyon ve İzleyici Türkiye'de Dönüşen Televizyon Kültürü ve İzleyici*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Pacchierotti, Claudio., Chinello, Francesco., Koumaditis, Konstantinos., Di Luca, Massimiliano., Ofek, Eyal., & Georgiou, Orestis. (2024). Guest Editorial Haptics in the Metaverse: Haptic Feedback for Virtual, Augmented, Mixed, and eXtended Realities. *IEEE Transactions on Haptics*, 17(2), 122-128.
- Palabıyık, Adem. (2020). Pierre Boerdieu Sosyolojisinde Habitus, Sermaye ve Alan Üzerine. *Habitus Toplumbilim Dergisi*. 1, 1-22.
- Papacharissi, Zizi ve Easton, Emily. (2013). In the Habitus of the New Structure, Agency, and the Social Media Habitus. J. Hartley., J. Burgess ve A. Bruns (Editörler), *A*

- Companion to New Media Dynamics* içinde (s. 171-184). West Sussex: Wiley-Blackwell Publication.
- Park, SoHu ve Lee, Gyuchang. (2020). Full-immersion virtual reality: Adverse effects related to static balance. *Neuroscience Letters*, 733, 1-4.
- Pase, Andre ve Rocha, Giovanni Da. (2017). PlayStation VR: história, adoção, projeções e desafios. *Proceedings of SBGames 2017*.
- Penumudi, Sai. Akhil., Kuppam, Veera. Aneesh., Kim, Jeong. Ho., & Hwang, Jaejin. (2020). The effects of target location on musculoskeletal load, task performance, and subjective discomfort during virtual reality interactions. *Applied ergonomics*, 84, 103010.
- Pinxten, Wouter ve Lievens, John. The importance of economic, social and cultural capital in understanding health inequalities: using a Bourdieu-based approach in research on physical and mental health perceptions. *Sociology of Health & Illness*, 36 (7), 1095-1110.
- Piroddi C (2021) Hope, habitus and social recognition: a Bourdieusian proposal. *The Theory of Social Behaviour*, 51(4), 619–635.
- Postman, Neil. (1993). *Technopolopoly: The Surrender of the Culture to Technology*. New York: Vintage Books
- Postman, Neil. (2016). *Televizyon Öldüren Eğlence Gösteri Çağında Kamusal Söylem*. (Çev: O. Akınhay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Prieto, Julian de la Fuente., Lacasa, Pilar ve Borda, Rut Martinez. (2022). Approaching Metaverses: Mixed reality interfaces in youth media platforms. *New Techno Humanities*, 4 (4), 1-10.
- Prensky, Marc. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On The Horizon*, 9 (5), 1-6.
- Polkinghorne, D. E. (1989). Phenomenological research methods. In R. S. Valle & S. Halling (Eds.), *Existential-phenomenological perspectives in psychology: Exploring the breadth of human experience* (pp. 41–60). Plenum Press.
- Puchkova, E. B., YuV, S., & Temnova, L. V. (2017). A study of Generation Z's involvement in virtual reality. *Psychology in Russia*, 10(4), 46.
- Rauschnabel, Philipp. A., Felix, Reto., Hinsch, Chris., Shahab, Hamza., & Alt, Florian. (2022). What is XR? Towards a framework for augmented and virtual reality. *Computers in human behavior*, 133, 107289.
- Rebenitsch, Lisa ve Owen, Charles. (2016). Review on cybersickness in applications and visual displays. *Virtual Reality*, 20, 101-125.
- Regan, Clare. (1995). An investigation into nausea and other side-effects of head-coupled immersive virtual reality. *Virtual Reality*, 1, 17-31.
- Reiman, Tonya. (2007). *The Power of Body Language: How to succeed in every business and social encounter*. New York: Pocket Books.
- Rekabet Kurumu. (2016). *Sinema Hizmetleri Sektör Raporu*. Ankara

- Ridley, Carl A., Wilhelm, Mari S., Surra, Catherine A. (2001). Married Couples' Conflict Responses and Marital Quality. *Journal of Social and Personal Relationships*, 18 (4), 517-534.
- Rodowick, David. (2007). *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press
- Rogers M, Everett. (1983). *Diffusion of Innovations*. Canada: Free Press
- Rogers M, Everett ve Kincaid, D Lawrance. (1981). *Communication Networks: Toward a New Paradigm for Research*. New York: Free Press.
- Rose, Pat., Beeby, Jayne., and Parker, David. (1995). Academic rigour in the lived experience of researchers using phenomenological methods in nursing. *Journal of Advanced Nursing*. 21(6), 1123-1129.
- Rombes, Nicholas. (2017). *Cinema in The digital Age*. New York: Columbia University Press
- Rudman, Riaan. ve Bruwer, Rikus. (2016). Defining Web 3.0: opportunities and challenge. *The Electronic Library*, 34 (1) , 132-154.
- Ruiu, M. L., Ruiu, G., Ragnedda, M., & Addeo, F. (2024). Exploring Digital-Environment Habitus in Italy—How Digital Practices Reflect Users' Environmental Orientations?. *Sustainability*, 16(12), 4880.
- Sandal, Lefika Yılmaz. (2022). *Uzaktan Öğretim Yöntemiyle Hareketli Tipografide Gestalt Kuramı: Fenomenolojik Bir Araştırma*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Sandner, Judith A. *Communicating community: cultural production, habitus and the construction of a city's identity*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Newcastle: University of Newcastle
- Saredakis, D., Szpak, A., Birkhead, B., Keage, H. A., Rizzo, A., & Loetscher, T. (2020). Factors associated with virtual reality sickness in head-mounted displays: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in human neuroscience*, 14, 96.
- Sayın, A.F. (2007). *Teoride ve Pratikte Sinema ve TV*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Schroeder, R. (1994). Cyberculture, cyborg post-modernism and the Sociology of Virtual Reality Technologies: Surfing the Soul in the Information Age. *Futures*, 26(5), 519-528.
- Scott, Tim. (2023). Bourdieu, Lacan and Field Theory: Neoliberal Doxa in the Economic Field. *Theory, Culture & Society*, 1-17.
- Seemiller, Corey ve Grace, Meghan. (2017). Generation Z: Educating and Engaging the Next Generation of Students. *About Campus*, 22 (3), 21-26.
- Senem D. (2009). Sinema ve Toplumsal Etkileşim Teknoloji, Sanat ve Seyir. Aydın, M Ç (Ed.), *Sanatlar ve Toplumsal Etkileşim içinde* (47-72). İstanbul: E Yayınları
- Sharples, Sarah., Cobb, Sue., Moody, Amanda ve Wilson, John R. (2008). Virtual reality induced symptoms and effects (VRISE): Comparison of head mounted display (HMD), desktop and projection display systems. *Displays*, 29 (2), 58-69.

- Shatto, Bobbi ve Erwin, Kelly. (2016). Moving on From Millenials: Prepating for Generation Z. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 47(6), 253-254.
- Sladek, B. S., & Grabinger, A. (2016). The first generation of the 21st Century has arrived!, 16. Eriřim adresi: https://www.xyzuniversity.com/wp-content/uploads/2018/08/GenZ_Final-dl1.pdf.
- Slater, M. (1999). Measuring presence: A response to the Witmer and Singer presence questionnaire. *Presence: teleoperators and virtual environments*, 8(5), 560-565.
- Slater, Mel ve Steed, Anthony. (2000). A Virtual Presence Counter. *Presence*. 9 (5), 413-434.
- Steur, Jonathan. (1995). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. F. Biocca ve M Levy (Ed.), *Communication in the Age of Virtual Reality* içinde (s. 33-56). New Jersey: Lawrance Erlbaum Associates Publishers.
- Stock, Brendon. (2022). *Metaverse Inversting: 2 Books in 1*. Independently Published.
- Sü Eröz, Sibel. (2011). *Duygusal Zeksâ ve İletişim Arasındaki İlişki: Bir Uygulama*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Bursa: Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şentürk, Oğuz. (2015). *İnteraktif Belgeselin Oyunlaştırılma Deneyimi: "Açık Dünya"*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Shaw, Jeffrey., Weibel, Peter. (2003). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film, Electronic Culture*. London: MIT
- Sherman, William R., Craig, Alan B. *Understanding Virtual Reality*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers
- Short, John., Williams, Ederyn ve Christie, Bruce. (1976). *The Social Psychology of Telecommunications*. London: Wiley
- Suveren, Yaşar. (2022). Pierre Bourdieu'nun Sosyolojik Yaklaşımı ve Siyaset. *Muhakeme Dergisi*, 5(1), 1-14.
- Swartz, David. (2019). *Kültür ve İktidar Pierre Bourdieu'nun Sosyolojisi*. (Çev: Elçin Gen). İstanbul: İletişim.
- Tacgin, Zeynep. (2020). *Virtual and augmented reality: an educational handbook*. Cambridge: Scholars Publishing.
- Taş, H. Y., Demirdöğmez, M., & Küçükoğlu, M. (2017). Geleceğimiz olan Z kuşağının çalışma hayatına muhtemel etkileri. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 7(13), 1031-1048
- Tekinalp, Şermin. Uzun, Ruhdan. (2019). *İletişim Araştırmaları ve Kuramları*. İstanbul: Beta Yayınları
- Telman, N. ve Ünsal, P. (2005). *İnsan İlişkilerinde İletişim*. İstanbul: Epsilon Yayınları.

- Tenbrink, Thora ve Salwiczek, Lucie H. (2016). Orientation and Metacognition in Virtual Space. *Journal of Experimental Psychology*. 42 (5), 683-705.
- Threadgold, Steven. (2020). *Bourdieu and Affect: Towards a Theory of Affective Affinities*. Bristol: Bristoll University Press.
- Toffler, Alvin. (1984). *The Third Wave*. New York: Bentam Books.
- Toppscott, Don. (1998). Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation. *Education and Information Technologies*, 4 (2). 203-205
- Toppscott, Don. (1995). *The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked*. New York: McGraw-Hill.
- Torun, A. (2021). Sinemada veya Netflix'te Dijital İzleme Ortamları ve Yeni Alışkanlıklar. *SineFilozofi Dergisi*, 6(11). <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.871301> (Erişim Tarihi: 10.04.2022)
- Tricart, Celine. (2018). *Virtual Reality Filmmaking Techniques & Best Practices For VR Filmmakers*. New York: Routledge
- Türk Dil Kurumu. (1998). *Türkçe Sözlük* (9.baskı). Ankara.
- Tzanakis, Michael. (2013). Social capital in Bourdieu's, Coleman's and Putnam's theory: empirical evidence and emergent measurement issues. *Educate* ~, 13(2), 2-23.
- Umut, Tuba Nur. (2017). Albert Borgmann'ın Fenomenolojik Teknoloji Yaklaşımı: Cihaz Paradigması ve Mıhraki Kaygılara Çağrı. *Dini Araştırmalar*, 20(52), 185-200.
- Uysal, Dudu. (2018). *Yeni Medya Bağlamındaki Simülasyon ve Sanallık Olgularının Edebiyata Yansıması: Wolfgang Hohlbein'in "Im Netz Der Spinnen" Adlı Romanı*. Yayımlanmamış Doktora Tezi: Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Üzümcü, E., Akın, B., Nergiz, H., İnöz, M., Çelikcan, U. (2018). Aksiyete Bozukluklarında Sanal Gerçeklik. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 10 (1), 99-117.
- Valentine, Keri., Kopcha, Theodore J. Ve Vagle, Mark D. (2018). Phenomenological Methodologies in the Field of Educational Communications and Technology. *TechTrends*, 62(1), 1-11.
- Van der Meer, N., Van der Werf, V., Brinkman, Willem. Paul., & Specht, Marcus. (2023). Virtual reality and collaborative learning: A systematic literature review. *Frontiers in Virtual Reality*, 4, 1159905.
- van Dijk, Jan A.G.M. (2006). *The Network Society*. London: Sage Publications
- Yanik, A. (2016). Yeni Medya Nedir Ne Değildir?. *Journal of International Social Research*, 9(45).
- Yalçın, Hacer. (2022). Bir Araştırma Deseni Olarak Fenomenoloji. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22 (2), 213-232.
- Yıldırım, Ali ve Şimşek, Hasan. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık

- Yılmaz, İsmail Tufan. (2022). *Ordu ve Askeri Habitus: Pierre Bourdieu Sosyolojisi Üzerinden Bir Analiz*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi: Milli Savunma Üniversitesi, Atatürk Stratejik Aarştırmalar Enstitüsü.
- Yin, Robert. (1984). *Case Study Research: Design and Methods*. California: Sage Publications.
- Yu, Hui-Chih. (2014). A Cross-Cultural Analysis of Symbolic Meaning of Color. *Chang Gung Journal of Humanities and Social Sciences*. 7(1). 49-74.
- Yuki M, Maddux WW, Masuda T (2007) Are the windows to the soul the same in the East and West? Cultural differences in using the eyes and mouth as cues to recognize emotions in Japan and the United States. *J Exp Soc Psychol* 43: 303–311.
- Yücedağ, İbrahim. (2016). “Habitus’tan “Mutalaştırma’ya Toplumsalın İnşası. *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 37. 111-133.
- Zemke, R., Raines, C. Ve Filipczak, B. (2013). *Generations at Work : Managing the Clash of Boomers, Gen Xers, and Gen Yers in the Workplace*. New York: Amacom Books.
- Zhan, Zehui ve Mei, Hu. (2013). Academic self-concept and social presence in face-to-face and online learning: Perceptions and effects on students learning achievement and satisfaction across environments. *Computers & Education*, 69. 131-138.
- Zhang, Chen. (2020). Investigation on motion sickness in virtual reality environment from the perspective of user experience. In 2020 IEEE 3rd International Conference on Information Systems and Computer Aided Education (ICISCAE) (pp. 393-396). IEEE.
- Zhang, Vincent Q. (2021). Potentiality, intentionality, and embodiment: a genetic phenomenological sociology of Apple’s technology. *AI & SOCIETY*, 37, 1729-1737.
- Zhao, Qinpings. (2011). 10 scientific problems in virtual reality. *Communications of the ACM*, 54(2), 116-118.
- Walther, Joseph B. (1992). Interpersonal Effects in Computer-Mediated Interaction: A Relational Perspective. *Communication Research*, 19 (1), 52-90.
- Walther, Joseph B. (2008). Social information processing theory. D. O Braithwaite ve P. Schrodt. (Editörler), *Engaging Theories in Interpersonal Communication* içinde (s.573-588). London: Sage.
- Wasko, J., & Erickson, M. (2009). The political economy of YouTube.
- Wee, Chyanna., Yap, Kian Meng. Ve Lim, Woan Ning. (2021). Haptic Interfaces for Virtual Reality: Challenges and Research Directions. *IEEE Access*, 9, 112145-112162.
- Weibel, David ve Wissmath, Bartholomaus. (2021). Immersion in Computer Games: The Role of Spatial Presence and Flow. *International Journal of Computer Games Technology*. 2011 (2011), 1-14.

- We Are Social. (2024). *Digital 2024: Turkey*. DataReportal. Erişim: <https://datareportal.com/digital-in-turkey>
- Willy, Conley. (2019). *Visual-Gestural Communication*. New York: Routledge.
- Wirth, Werner., Hartmann, Tilo., Böcking, Saskia., Vorderer, Peter., Klimmt, Christoph., Schramm, Holger., Saari, Timo., Laarni, Jari., Ravaja, Niklas., Gouveia, Feliz., Biocca, Frank., Sacau, Ana., Jancke, Lutz., Baumgartner, Thomas, Jancke, Petra. (2007). A Process Model of the Formation of Spatial Presence Experiences. *Media Psychology*, 9 (3), 493-525.
- Windahl, Swen ve McQuail, Dennis. (1993). *Communication Models for the Study of Mass Communications*. London: Longman.
- Wilkerson, A., Carlson, N E., Yen, I H., Michael, Y L. (2012). Neighborhood physical features and relationships with neighbors: Does positive physical environment increase neighborliness?. *Environment and Behavior*, 44, 595-615.
- Wollen, Peter. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. (Çev: Z. Aracagök; B.Doğan). İstanbul: Metis
- Wood, Julia T. (2020). *Interpersonal Communication Everyday Encounters*. Boston: Cengage Learning
- Johnson, Randal. (2023). *Kültür Üretimi*. (Çev: E.Gen). İstanbul: İletişim.
- Qaisar, Taimoor., Mumtaz, Mamoon., Raza, Hamda., Ali, Mir. M., Khalid, Kainaat., & Bajwa, Ibrahim. (2024). Emotional Engagement with Haptic Feedback in Virtual Scenarios: A Literature Review. In *2024 International Conference on Engineering & Computing Technologies (ICECT)* (pp. 1-6). IEEE.

Elektronik Kaynaklar

- http-1** : https://www.weirduniverse.net/blog/comments/albert_bacon_pratts_helmet_gun/
- http-2** : https://www.researchgate.net/figure/Sensorama-simulator-device-15_fig5_321183923
- http-3**: https://www.researchgate.net/figure/The-CAVE-virtual-reality-environment-1992_fig2_260686315
- http-4**: Zippia. "25 Amazing Virtual Reality Statistics [2022]: The Future Of VR + AR" Zippia.com. Oct. 9, 2022, <https://www.zippia.com/advice/virtual-reality-statistics/>
- http-5** : <https://www.virtuix.com/>
- http-6**: <https://www.wired.com/story/facebook-haptic-gloves-vr/>
- http-7**: <https://www.unrealengine.com/marketplace/zh-CN/product/metahuman-plugin>

EKLER

EK-1.Anket Soruları

ANKET SORULARI

Değerli katılımcı,

Katıldığınız çalışmanın amacı, sanal gerçeklik gözlüklerindeki sözsüz iletişim davranışlarının anlaşılmasıdır. Görüşlerinizin bu araştırmanın başarısı için çok değerli olduğunu ifade etmek isteriz. Aşağıda sanal gerçekliğin kullanımı ile ilgili toplamda 16 soru bulunmaktadır. Soruların ortalama cevaplanma süresi yaklaşık 20 dakikadır.

Bu görüşme sırasında paylaşacağınız bilgilerin gizliliği yüksek öneme sahiptir. Araştırmacılar dışında hiç kimse yanıtlarınızı göremeyecek ve tüm sonuçlar anonim olarak işlenecektir. Herhangi bir zaman diliminde, herhangi bir sebeple görüşme sonlandırma hakkınız bulunmaktadır. Değerli zamanınızı ayırarak bu araştırmaya katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederiz.

Danışman: Prof. Dr. Elif Gizem UĞURLU

Tez Yazarı: Öğr. Gör. İsmail DÜGER

1-Cinsiyetiniz

- Erkek
- Kadın
- Diğer
- Belirtmek istemiyorum

2-Yaşınız.

.....

3-Eğitim durumunuz nedir? Kültürel Sermaye

- Ortaöğretim
- Lise
- Önlisans
- Lisans
- Yüksek Lisans
- Doktora

4- Mesleğiniz nedir?

.....

5- Haneye giren toplam gelir Ekonomik Sermaye

- 0-17 002 TL
- 17 003 - 30 000 TL
- 30.001 - 45.000 TL
- 45.001 - 65.000 TL
- 65.001 – 80.000 TL
- 80.000 TL ve üstü

6-Sanal gerçeklik gözlüğünü ne kadar süredir kullandığınızı ay ve yıl belirterek yazınız?
(Kültürel sermaye - içselleştirim)

.....

7-Sanal gerçeklik gözlüğünü ne sıklıkla kullanıyorsunuz? (Kültürel sermaye - içselleştirim)

- Çok sık
- Sık
- Ara sıra
- Nadiren
- Asla

8- Sanal gerçeklik gözlüğünü kullanma konusunda kendinizi ne kadar deneyimli hissediyorsunuz? (Kültürel sermaye - içselleştirim)

- Çok deneyimli
- Deneyimli
- Orta
- Az deneyimli
- Deneyimsiz

9- Sanal gerçeklik uygulamalarında avatarınızı kişiselleştirmeye ne kadar önem veriyorsunuz?

- A) Çok önem veriyorum.
- B) Önem veriyorum.
- C) Biraz önem veriyorum
- D) Önem vermiyorum.

10-Sanal gerçeklik ortamında avatarınızın kıyafetlerinin diğer kullanıcılar üzerinde nasıl bir algı yarattığını düşünüyorsunuz?

- A) Çok fazla algı yarattığını düşünüyorum.
- B) Algı yarattığını düşünüyorum.

C) Az algı yarattığını düşünüyorum.

D) Algı yarattığını düşünmüyorum.

11- Avatarı oluştururken aşağıdaki unsurlardan hangilerine dikkat ediyorsunuz? Birden fazla seçenek işaretlenebilir.

A) Yüz tasarımı

B) Saç tasarımı

C) Göz tasarımı

D) Giyim tasarımı.

E) Aksesuar tasarımı

12-Sanal gerçeklikte kullandığınız fiziksel hareketlerin kullanıcılar tarafından doğru algılandığını düşünüyor musunuz?

A) Tamamen doğru algılandığını düşünüyorum.

B) Kısmen doğru algılandığını düşünüyorum.

C) Çok az doğru algılandığını düşünüyorum

D) Doğru algılandığını düşünmüyorum

13-Sanal gerçeklik ortamında fiziksel hareketlerinizi kullanarak kendinizi rahatça ifade edebiliyor musunuz?

A) Tamamen ifade edebiliyorum

B) Kısmen ifade edebiliyorum

C) Çok az ifade edebiliyorum.

D) İfade edemiyorum

14-Fiziksel hareketlerin sınırlılığı sözsüz iletişim davranışlarının anlaşılmasını zorlaştırıyor mu?

A) Tamamen zorlaştırıyor.

B) Kısmen zorlaştırıyor

C) Çok az zorlaştırıyor.

D) Zorlaştırmıyor.

15- Sosyal sanal ortamda kullanıcıların mesafe konusuna dikkat ettiğini düşünüyor musunuz?

A) Tamamen dikkat edildiğini düşünüyorum.

B) Kısmen dikkat edildiğini düşünüyorum.

C) Çok az dikkat edildiğini düşünüyorum

D) Dikkat edildiğini düşünmüyorum.

16-Sosyal sanal ortamda kullanılan ortamlar (örneğin: salon, yatak odası, sinema salonu) sözsüz iletişim davranışlarınızda bir farklılığa neden oluyor mu?

A) Tamamen farklılığa neden oluyor.

B) Kısmen farklılığa neden oluyor.

C) Çok az farklılığa neden oluyor.

D) Farklılığa neden olmuyor.

17-Sosyal sanal ortamda çevresel sesler (örneğin: arka plan müziği, doğa sesleri) sözsüz iletişim davranışlarınızda bir farklılığa neden oluyor mu?

A) Tamamen farklılığa neden oluyor.

B) Kısmen farklılığa neden oluyor.

C) Çok az farklılığa neden oluyor.

D) Farklılığa neden olmuyor.

18- Sanal gerçeklikte çevre ile iletişimin sınırlı olması (örneğin her nesneyi kullanamamak) sözsüz iletişim kurmanızı zorlaştırır mı?

A) Tamamen zorlaştırıyor.

B) Kısmen zorlaştırıyor

C) Çok az zorlaştırıyor.

D) Zorlaştırmıyor.

19-Beden dili kullanımı açısından, hangi ortamda kendinizi daha iyi ifade ediyorsunuz?

A) Sanal ortam.

B) Gerçek ortam

20-Sanal gerçeklik ve gerçek hayattaki sözsüz iletişim arasında bir fark görüyor musunuz?

A) Tamamen farklı olduğunu düşünüyorum.

B) Kısmen farklı olduğunu düşünüyorum.

C) Çok az farklı olduğunu düşünüyorum.

D) Farklı olduğunu düşünmüyorum

21-Sanal gerçeklik deneyimlerinizde kazandığınız itibar (sembolik sermaye) sizin için ne kadar önemlidir?

A) Çok önemlidir.

B) Kısmen önemlidir.

C) Çok az önemlidir.

D) Önemsizdir

22-Sanal gerçeklik uygulamalarında edindiğiniz bilgi ve beceriler (kültürel sermaye), sosyal ilişkileriniz üzerinde nasıl bir değişim yaratıyor?

A) Hiçbir değişim yaratmıyor

B) Çok az düzeyde değişim yaratıyor

C) Orta düzeyde değişim yaratıyor

D) Güçlü bir değişim yaratıyor

23-Sanal gerçeklik uygulamalarında kurduğunuz sosyal ağlar (sosyal sermaye), ekonomik fırsatlarınıza yansıyor mu?

A) Hiçbir yansıması yok

B) Çok az düzeyde yansıma yaratıyor

C) Orta düzeyde yansıma yaratıyor

D) Güçlü bir yansıma yaratıyor

24-Sanal gerçeklik uygulamalarında ekonomik gücünüz, sembolik sermayenizi (itibar ve tanınma) nasıl etkiliyor?

A) Hiçbir etki yaratmıyor

B) Çok az düzeyde etki yaratıyor

C) Orta düzeyde etki yaratıyor

D) Güçlü bir etki yaratıyor

GÖRÜŞME SORULARI

Değerli katılımcı,

Katıldığınız çalışmanın amacı, sanal gerçeklik gözlüklerindeki sözsüz iletişim davranışlarının anlaşılmasıdır. Görüşlerinizin bu araştırmanın başarısı için çok değerli olduğunu ifade etmek isteriz. Aşağıda sanal gerçekliğin kullanımı ile ilgili toplamda 20 soru bulunmaktadır. Soruların ortalama cevaplanma süresi size de bağlı olarak yaklaşık 30-45 dakikadır.

Bu görüşme sırasında paylaşacağınız bilgilerin gizliliği yüksek öneme sahiptir. Araştırmacılar dışında hiç kimse yanıtlarınızı göremeyecek ve tüm sonuçlar anonim olarak işlenecektir. Görüşme dijital ortamda gerçekleşeceği için ses ve görüntü kaydı alınacaktır, herhangi bir zaman diliminde, herhangi bir sebeple görüşmeyi sonlandırma hakkınız bulunmaktadır. Değerli zamanınızı ayırarak bu araştırmaya katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederiz.

Danışman: Prof. Dr. Elif Gizem UĞURLU

Tez Yazarı: Öğr. Gör. İsmail DÜGER

- 1- Avatarınızı seçerken hangi özellikleri önemsiyorsunuz?
- 2- Ortam değiştiğinde avatarınız nasıl bir değişikliğe uğruyor?
- 3- Bir başkasının avatarına baktığınızda hangi özelliği etkileşime girmeniz için bir neden oluşturur?
- 4- Grup içerisinde farklı veya dikkat çekici kıyafete sahip kullanıcıların etkileşime nasıl etkisi oluyor?
- 5- Avatarınızın sanal gerçeklikteki işlevselliği (hareket kabiliyeti, etkileşim kapasitesi, göz hareketlerinin olmaması vb.) deneyiminize nasıl yansıyor?
- 6- Sosyal sanal ortamda gerçekleşen sözsüz iletişim ipuçları gerçek dünyada gerçekleşen sözsüz iletişim ipuçları ile nasıl farklılıklar barındırıyor?
- 7- Sosyal sanal ortamda sözlü iletişiminizi kuvvetlendirmek için fiziksel hareketleri (beden dilinizi) nasıl kullanırsınız?
- 8- Sosyal sanal ortamda, fiziksel mesafenin nasıl bir önemi vardır?
- 9- Sanal ortamdaki kişisel alanınızı nasıl tarif edersiniz?

- 10- Sanal gerçeklikteki fiziksel mesafeyi algılayışınız ile gerçek hayattaki fiziksel mesafeyi algılayışınız arasında nasıl bir fark var?
- 11- Mekânda bulunma hissiniz sosyal sanal ortamdaki etkileşim sürecinizde nasıl bir rol oynar?
- 12- Ortamın tasarımı ve atmosferi, kişilerarası iletişiminizde nasıl bir rol oynar?
- 13- Ortamın fiziksel veya sanal olması iletişim süreçlerinizi nasıl farklılaştırır?
- 14- Sosyal sanal ortamda duygularınızı nasıl ifade edersiniz?
- 15- Gerçek hayattaki sözsüz iletişim alışkanlıklarınız, sosyal sanal ortadaki davranışlarınıza nasıl yansıyor?
- 16- Sosyal sanal ortamda avatarınızın görünümü, ekonomik gücünüzü nasıl yansıtmaktadır?
- 17- Sosyal sanal ortam deneyimlerinizde kültürel içeriklerin gerçek hayattaki bilgi ve becerilerinizi yansımaları nasıl yorumlarsınız?
- 18- Sosyal sanal ortam deneyimlerinizde kültürel farklılıkların sözsüz iletişiminizi etkilediği bir durum ile karşılaştınız mı?

ETİK KURUL İZNİ

Evrak Kayıt Tarihi: 19.12.2024

Protokol No: 827383

Tarih: 23.01.2025



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
KARAR BELGESİ

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Doktora Tez Çalışması
KONU:	Sosyal Bilimler
BAŞLIK:	Sanal Gerçeklik Gözlüğü Uygulamalarında Sözsüz İletişim Habitusu
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Prof. Dr. Elif Gizem UĞURLU
TEZ YAZARI:	İsmail DÜGER
ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:	-
KARAR:	Olumlu
Prof. Dr. Saim ÖNCE (Başkan-İkt. ve İdari Bil. Fak.)	
Prof. Dr. M. Erkan ÜYÜMEZ (Başkan Yardımcısı-İkt. ve İdari Bil. Fak.)	Prof. Dr. Fatime GÜNEŞ (Edebiyat Fak.)
Prof. Dr. Yıldız UZUNER (Eğitim Fak.)	Prof. Dr. Erkan YUKSEL (İletişim Bil. Fak.)
Prof. Dr. Handan DEVECİ (Eğitim Fak.)	Prof. Dr. Kamil ÇEKEROL (Açıköğretim Fak.)

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : İsmail DÜĞER

Yabancı Dil. : İngilizce

Eğitim Bilgileri

Anadolu Üniversitesi/Porsuk Meslek Yüksekokulu/Radyo Ve Televizyon Teknolojisi

İstanbul Üniversitesi / İletişim Fakültesi / Radyo, Televizyon ve Sinema

İstanbul Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü/ Radyo-TV Sinema (YL)(Tezli)

Mesleki Deneyimi:

Burdur Mehmet Akif Ersoy Kurumsal İletişim Uygulama ve Araştırma Merkezi (Müdür – Devam ediyor)

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Gazetecilik ve Habercilik Bölümü (Öğretim Görevlisi – Devam ediyor)

Mucizebebe Online Mağaza / Fotoğrafçı

Moda Çanta / Fotoğrafçı

Lightbox Fotoğraf Stüdyosu / Asistan

Yayımları:

Kitaplar:

Sinema Alanında Uluslararası Araştırmalar I – 2023 – Sanal Gerçeklik Gözlüğü ve Sinema Anlatısında Yeni Olanaklar

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulunda Uygulamalı Eğitimlerde Paydaş Memnuniyeti Üzerine Genel Bir Değerlendirme – 2023 Basım ve Yayım Teknolojileri Programında Mesleğin ve Eğitimin Değerlendirmesi: Paydaş Memnuniyeti Üzerine

Bildiri:

Kamusal Alanın Sanal Gerçeklik Teknolojileri Bağlamında Yeniden Değerlendirilmesi – 2024 - Dijital Dönüşüm Ve Yeni Medya Sempozyumu

Sosyal Medya Fenomenlerinin Sinemada Üretim Gerçekleřtirmelerinin Sinema Endüstrisine Etkisi – 2022 – Ulusal Film Çalışmaları Sempozyumu

Üniversitelerin Kurumsal Sosyal Medya Hesaplarında Yapay Zekâ Kullanımı – 2025 – 2. Uluslararası Yapay Zeka ve Hipermedya Sempozyumu

Görev Aldığı Projeler:

Bölgesel Kalkınma Amaçlı Misyon Farklılaşması ve İhtisaslaşması – Arařtırmacı

