

SANAL GERÇEKLİK İLE DEĞİŞEN KAMUSAL ALAN VE İLETİŞİM BİÇİMLERİ: VTIME ÖRNEĞİ

Selin KIRAZ DEMİR

İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye

selinkirazdemir@aydin.edu.tr

https://orcid.org/0000-0001-5901-857X

Öz

Günümüzde, teknolojinin gelişimi ve iletişim alanında yeni ortamların oluşmasını da beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda sanal gerçeklik teknolojilerinin eğitimden sağlığa, spordan sinemaya dek pek çok alanda kullanılmaya başlandığı söylenebilir. Sanal gerçeklik, sanal olarak oluşturulan ortamlar aracılığıyla gerçek ve gerçek dışının kurgulanarak bir araya getirildiği bir süreçtir. Sanal gerçeklik ortamında bireylerin orda olma hissini yaşadığı söylenebilir. Bu bağlamda özellikle fiziksel yakınlıkların mümkün olmadığı durumlarda gerçeklik hissini yakinen hissettirebilecek olan sanal gerçeklik platformları, iletişim alanında önemli adımlardan biridir. Bu çalışma, İngiltere merkezli bir ekip tarafından oluşturulan sanal gerçeklik platformu vTime üzerinden bir iletişim deneyimi gerçekleştirerek, teknolojinin iletişim alanındaki etkilerini araştırmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, sanal gerçeklik ortamlarının kamusal alan oluşturabilme potansiyelleri de araştırmanın üzerinde durduğu noktalardan biridir. Çalışmada, vTime sanal gerçeklik platformunda bir araya getirilen 5 kişi, sanal gerçeklik araçlarıyla bir görüşmeye dahil edilmiştir. Bu kişilere görüşme (mülakat) yöntemiyle, sanal gerçeklik ortamındaki anlık deneyimlerine ve bu teknolojiye dair düşüncelerini öğrenmeye yönelik sorular yöneltilmiştir. Verilen cevaplar analiz edilerek sanal gerçeklik platformlarının bugün ve yakın gelecekte bir iletişim aracı olarak kullanıma olasılıkları ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

***Anahtar Kelimeler:** Sanal Gerçeklik, vTime, İletişim Teknolojileri*

Abstract

Today, the development of technology has brought about the creation of new environments in the field of communication. In this context, it can be said that virtual technologies have started to be used in many areas from education to health, from sports to cinema. Virtual reality is a process in which the real and the unreal are fictionalized and brought together through virtually created place. In the virtual reality environment, it can be said that individuals experience the feeling of being there. In this context, virtual reality platforms, which can make the sense of reality feel close, especially in situations where physical proximity is not possible, is one of the important steps in the field of communication. This study aims to investigate the effects of technology in the field of communication by realizing a communication experience via vTime, a virtual reality platform created by a UK-based team. In this direction, the potential of virtual reality environments to create a public space is one of the points emphasized by the research. In the study, 5 people who were brought together on the vTime virtual reality platform were included in a conversation with virtual reality tools. These people were asked questions about their instantaneous experiences in the virtual reality environment and their thoughts on this technology by interview method. By analyzing the answers given, the possibilities of using virtual reality platforms as a communication tool today and in the near future were tried to be revealed.

***Keywords:** Virtual Reality, vTime, Communication Technologies*

Giriş

Bugün, internet teknolojilerinin gelişimi ve yaygınlaşması iletişimin alternatif platformlara taşınmasını sağlamış, özellikle sanal gerçeklik teknolojileri ile birlikte gerçek ve hayalin birleştirilmesi sağlanmıştır. Sanal gerçeklik, gerçek ortamları taklit edebilmesi dolayısıyla insanlara hem fiziksel yakınsama sağlamakta, hem de kullanılan donanımlarla birlikte bu yakınsama hissini her geçen gün güçlendirmektedir. Teknolojinin yaşayış biçimlerimizde bu denli belirleyici rol oynadığı düşünüldüğünde, sanal gerçeklik platformlarının da gündelik hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olma yolunda önemli aşamalar kaydettiği söylenebilir.

İletişim, bireyin her türlü duygu ve düşüncesini bir başkasına karşılıklı olarak aktardığı bir süreçtir. Bu süreç, tarih boyunca büyük dönüşümlere uğramış, çeşitlenmiş, hızlanmış ve yoğunlaşmıştır. Bireylerin bir araya gelerek kendilerini ilgilendiren ortak konularda iletişim kurdukları, fikir alışverişinde buldukları ortam ise kamusal alan olarak ifade edilmektedir. Kamusal alanın, insanların iletişim sürecinde önemli bir yeri bulunmaktadır. Kavram, ortaya çıktığı dönemde meydanlar, kahvehaneler, insanların bir araya gelebilecekleri ve özel alan olmayan mekânlar olarak tanımlanmıştır. Bu tanım gün geçtikçe gelişmiş ve internetin etkisiyle yeni medya platformlarının da yeni ve dijital kamusal alan olarak tartışılmasını gündeme getirmiştir. Dijital kamusal alanlar, eşzamanlı, karşılıklı etkileşime dayalı, sansürü devre dışı bırakan ve iletişimsel etkinliği arttıran bir yapıda olduğu söylenebilir. Bu özellikleri yeni medya platformlarının yeni bir kamusal alan sağladığı ve iletişim biçimlerini dönüştürdüğü söylenebilir.

İnternet teknolojilerinin bu gücü, yeni medya ve sanal gerçeklik kavramlarının geliştiği günümüzde farklı iletişim platformlarının da geliştirilmesini sağlamıştır. Bunlardan biri de İngiltere merkezli bir ekibin 2015 yılında vTime isimli dünyanın ilk gerçeklikler arası (cross-reality) olarak adlandırılan sosyal ağ platformudur. Bugün 190'dan fazla ülkede kullanılan vTime, insanların hem artırılmış gerçeklikte hem de sanal gerçeklikte bir araya gelebilmelerini sağlamaktadır. Platformun kurucuları dijital araçlar aracılığıyla sosyal ilişkileri ve iletişimi dönüştürmeyi, yüzyüze iletişim kadar güçlü bir hale getirmeyi amaçlamaktadırlar. Bunun yanı sıra, insan etkileşimini alternatif gerçeklikler aracılığıyla geliştirmek ve mesafelerin yarattığı güçlükleri en aza indirmeyi sağlamak istediklerini ifade etmişlerdir.

Bu çalışmada, dalma (immersion) etkisine sahip sanal gerçeklik sistemlerinin kullanıcıların iletişim biçimlerine olan etkilerini ortaya çıkarmak amaçlanmaktadır. Dalma, sanal gerçeklikte (VR), fiziksel olmayan bir dünyada fiziksel olarak mevcut olma algısını ifade etmektedir. Bu bağlamda çalışmada, sanal bir evrende gerçeklik deneyimi sunmayı hedefleyen vTime platformu üzerinden kişilerin kamusal alana katılımlarının gerçekleşme potansiyeli incelenmiş ve iletişim deneyimleri analiz edilmeye çalışılmıştır.

Çalışmada amaç, dijital evrenin kullanıcılara sunduğu yeni olanaklar çerçevesinde yeni bir iletişim biçiminin mümkün olup olmadığını ortaya koymaktır. Ayrıca, araştırmada kullanılan sanal gerçeklik platformu aracılığıyla dijital kamusal alanın oluşumunun mümkün olup olmadığı, olanaklar ve sınırlılıklarının ne olduğuna dair sorulara cevap bulmak amaçlanmaktadır. Bunun yanı sıra, kullanıcı deneyimleri aracılığıyla sanal gerçekliğin fiziksel gerçeklikle kıyaslandığında fikirlerin paylaşılması bağlamında avantaj/dezavantajları tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu amaçlar doğrultusunda belirlenen 5 kişilik bir grup ile yaklaşık 40 dakika vTime uygulaması üzerinden görüşme gerçekleştirilmiş olup, deneyimleri mülakat yöntemiyle analiz edilmiştir.

İnternet Teknolojileri ve İletişimin Dönüşümü

İletişim, yüzyıllardır insanların en temel ihtiyaçlarından biridir. Her dönemde, kişilerin içinde bulunduğu koşullar çerçevesinde iletişim süreçleri de daima değişmiş ve dönüşmüştür. Bu doğrultuda özellikle internet teknolojilerinin gelişimi ve yaygınlaşmasıyla birlikte iletişim için alternatif araçlar üretilmiş, böylelikle bu süreç daha hızlı, anlık ve yoğun bir hale gelmiştir.

İnternet ile birlikte iletişimin gerçekleştiği alan sayısal ortama taşınması dolayısıyla sanal iletişim olarak adlandırılmaktadır. Buna göre, iletişim sürecinde bilgisayar sistemlerinin kullanılmasının dört temel prensibi vardır. Bunlar;

- Etkileşimli yaratım süreci,
- İletişimde kolay ve serbestlikle birlikte kısa sürede yanıt alma,
- Küçük yerel ağların birleşimiyle evrensel iletişimin doğması ve bu iletişimde yazı-ses-görüntü öğelerinin birlikte sunum imkânı,
- Evrensel iletişim ile toplumlar ve bireyler arasında yakınlaşma ve ortak ilgilerin oluşması şeklinde sıralanabilir (Çakır ve Topçu, 2005, 76).

İnternet teknolojileriyle birlikte iletişim çok yönlü bir hal almaya başlamış, kuşkusuz ki zamanla yeni medya ve sosyal medya mecralarının ortaya çıkmasıyla birlikte iletişimin dili de çeşitlenmiştir. Günümüzde, bilgisayarlar bir iletişim aracı işlevi göstermekte ve insanlar tarafından yoğun bir biçimde kullanılmaktadır. Buna karşın, yapılan bazı araştırmalara göre bilgisayarlı iletişim biçimlerinin, diğer iletişim biçimlerinin yerini almadığı fakat var olan toplumsal alışkanlıkları güçlendirdiği söylenebilir. Özellikle sosyal ağların ulaşım alanını genişlettiği, bu ağların daha etkin bir biçimde, istenen zamanda iletişim kurmayı sağladığı söylenebilir. Bu bağlamda, bilgisayarlı ve

internet teknolojileri aracılığıyla iletişimin en önemli kültürel özelliğinin kültürel açıdan baskın sosyal ağları güçlendirmek, bu ağların kozmopolitliğini ve küreselliğini artırmak olduğunun altı çizilmektedir (Yolcu, 8).

Yirminci yüzyılın sonlarında yaşanan teknolojik gelişmeler, enformasyonun artık üretim süreçlerinin merkezi bir konuma taşınmasını beraberinde getirmiştir. Yani, iletişim teknolojilerinin ürünlerinin, aynı zamanda enformasyon işleyen aygıtlar ile enformasyon işlemenin kendisi haline geldiği söylenebilir. Bu teknolojiler, enformasyon işleme süreçlerini dönüştürerek, toplumsal faaliyet alanları ile insanların gündelik yaşamlarına ait etkinliklerin tümünde ilk sırada yer almaya başlamışlardır (Dolgun, 2016). Tüm bu gelişmelerin, zamanla çok büyük bir oranda kalabalık insan gruplarının, oransal olarak kendilerinden çok daha fazla insan gruplarıyla, daha yoğun ve çeşitli iş biçimleri üzerinden, dünyanın pek çok köşesinde ve daha eşit bir zeminde sürece katılarak gerçek zamanlı rekabette yer almasını beraberinde getirdiği söylenebilir. Artık bilgisayarlar, e-postalar, network ağları, tele-konferanslar ve dinamik yeni yazılımlarla desteklenen yeni medya düzeni, her geçen gün daha da güçlü bir hale gelmeye başlamıştır (Friedman, 2006: 18).

Manuel Castells, teknoloji, bilgi ve yönetim aşamaları arasında, karşılıklı bağımlılık ve sinerjinin belirleyici olduğu döngüsel bir yeni sisteme işaret etmektedir. Castells, bu sistemi yapısal olarak enformasyonel, küresel ve ağ örgütlenmesine dayalı olarak üçe ayırmaktadır. Buna göre bilgi ve iletişim teknolojileri temelde üretkenliği ve rekabet gücü, en yüksek verimliliği sağlayacak şekilde enformasyon üretme, işleme ve uygulama kapasitelerine dayalıdır. Ayrıca, üretim, tüketim ve dolaşım faaliyetlerinin -enformasyon, teknoloji, yönetim, piyasalar, sermaye ve emekten oluşan- bileşenleri yanında, kilit faaliyetler de ya doğrudan doğruya ya da ekonomik aktörler arasındaki bağlantılar ağı üzerinden küresel ölçekte örgütlenmiştir. Bunların yanında yeni bir döneme işaret eden tarihsel koşullar içinde üretim ve rekabet, küresel girişim ağları arasındaki etkileşim üzerinden gerçekleşmektedir (Castells, 2005: 88-100)

Bugün, teknolojik gelişmelerin en yeni mekanizmasının yeni medya araçları söylenebilir. Yeni medya araçlarının gelişimi ve yaygınlaşmasıyla birlikte iletişim süreçleri oldukça hız kazanmış ve bambaşka boyutlara ulaşmıştır. Yeni medya, bireysel kullanımın yanı sıra toplumların hayatını yönlendirebilecek düzeyde etkileri olan, özellikle gelişmiş ülkelerde pek çok farklı sektörde etkin olarak kullanılan mecraların başında gelmektedir (Çil ve Aytekin, 2015: 107). Benzer şekilde pek çok gelişmekte olan ülke ise bu düzene uyum sağlamakta, teknolojinin egemen olduğu bir dünyaya evrilerek ve yeni medyayı benimseyerek iletişim süreçlerini yönlendirmektedir. Bu bağlamda iletişim teknolojileri ve internetin iletişimi çoklu ortamlara entegre ettiği ve bireyleri/toplumları bu doğrultuda yaşamaya 'gönüllü olarak' mecbur kıldığı söylenebilir.

İnternet teknolojilerinin en yoğun kullanıcıları olarak kabul edilen gençlerin günümüzde dijital toplumu oluşturduğu görüşü gitgide yaygınlaşmaktadır. Bu bağlamda, gençlerin her yeni teknolojiyi takip etmesi, internet kullanımı, yeni olana karşı özgüvenli yaklaşımları dikkate değerdir. Gençlerin birçoğunun internet teknolojilerinde gördükleri içeriklere benzer bir yaşamı arzuladıkları söylenebilir. Dolayısıyla internet teknolojileriyle birlikte hedef kitlelere yönelik içerikler de değişiklik göstermekte, örneğin; sunulan videolar daha da kısalmaktadır (Övür, 2020, 17).

Özellikle pandemi dönemini yaşayan günümüz toplumu, gencinden yaşlısına yeni iletişim teknolojilerinin gelişimini takip etmekte, bu sürecin bir parçası haline gelmektedir. Alışveriştan izleme alışkanlıklarına, eğitimden sağlık sistemine kadar artık hemen her alandaki etkileşimin ucu bir şekilde internet teknolojilerine dayanmaktadır.

Sanal Gerçeklik Platformu vTime

Sanal Gerçeklik platformlarından vTime, 2015 yılında bu teknolojiyi geliştirmek için gerçek hayattaki insan etkileşimini referans almıştır. Kullanıcılara ve markalara, dünyanın neresinde olurlarsa olsunlar, kendileri için önemli olan kişiler, kültür ve topluluklarla etkileşim kurmanın yeni yollarını sunmaktadır. Kullanıcıları yeni, kişiselleştirilmiş bir gerçeklikte buluşma, paylaşma, yaratma ve keşfetme konusunda güçlendirerek etkileşimi artırmakta ve yaratıcılığa olanak tanımaktadır (<https://vtime.net/>)

Platformun kurucuları, önümüzdeki 10 yılda, tıpkı son otuz yılda PC, oyun konsolu ve akıllı telefonun neden olduğu değişiklikler gibi, teknolojilerin yönlendirdiği yeni bir küresel sosyal değişim çağına tanık olacağına inanmaktadırlar. Ayrıca dünyanın en büyük teknoloji şirketlerinin çoğu, akıllı telefonun yakın zamanda öleceğine ve bu yeni gerçekliklerin 7/24 bizimle olacağına, kapsamlı, yenilikçi, giyilebilir cihazların deneyimlendiğine ve küresel bir 5G ağı üzerinden bağlanacağına inanmaktadırlar. (<https://vtime.net/>)

vTime uygulaması, arkadaş ortamındaki her bir kişinin kendilerini avatar simgesi ile betimlediği bir ortamdır. Ayrıca vTime, gerçek hayatta buluşma imkânının olmadığı zamanlarda insanların birbirleri ile görüşmelerine olanak tanıyan bir platformdur. Platform aracılığıyla kişiler belirledikleri avatarlar aracılığıyla iletişim kurmakta, uygulamada yer alan birden fazla seçenek sunulan mekânlarda buluşabilmekte ya da birlikte farklı aktiviteler

yapabilmektedirler. Uygulamada bir arkadaş listesi oluşturarak yalnızca tanıdığınız kişilerle iletişim kurulabileceği gibi, çevrimiçi olan herhangi bir ülkeden insanın ortamınıza sizin onayınızla dahil olma şansı bulunmaktadır. Uygulama aynı zamanda mobil cihazlardan da erişim sağlanabilmesi dolayısıyla kişilere ulaşılabilirliğini artırmakta, böylelikle iletişimin hızlı ve etkili şekilde yayılımını sağlamaktadır.

Kullanıcılar sanal mekânda kendilerini temsil edecek avatarlar oluşturabilir, bir mekâna giderek onlara katılmak isteyen insanları bekleyebilir veya kendileri bir buluşma ayarlayarak insanları kendi seçtikleri bir mekâna toplayabilirler. Buna göre kullanıcılar avatarlarını oluştururken tüm fiziksel özelliklerini istedikleri şekilde düzenleyebilme şansına sahiptir.



Görsel 1: Kullanıcı vTime Deneyimi



Görsel 2: vTime Avatar Örneği

Kullanıcılar bu sanal gerçeklik platformunda aynı zamanda çevrimiçi olan kişi ve toplulukları görebilmekte, tanımadığı insanların profillerine girerek hangi dili konuştuğu, ilgi alanları ve kendisi hakkında verdiği bilgileri görebilmektedir. Böylece kendi ilgi alanı ya da merakına göre birbirleriyle iletişim kuran insanların sohbetlerine dahil olabilmektedirler. Bu, yalnızca bir sohbeti değil aynı zamanda konser, oyun gibi aktiviteleri de içerebilmektedir. Dolayısıyla fiziksel olarak bir araya gelme ya da istedikleri yerde bulunma imkânı olmayan kişiler sanal gerçeklik aracılığıyla bu deneyimi yaşayabilme şansına sahip olmaktadır.

Yöntem

Çalışma kapsamında yapılacak görüşme, yaşları 28-32 yaşları arasında; psikoloji, sosyoloji, halkla ilişkiler ve sinema alanlarında çalışan 5 kişiyle gerçekleştirilmiştir. Kişilerin bu alanlarda çalışanlardan seçilmesinin sebebi, sanal teknolojilerin toplum ve bireyler üzerindeki etkilerinin gözlemlenmesi bakımından onlara kendi alanlarıyla ilgili sorular sorabilmek ve gözlemlerini kendi uzmanlık alanları çerçevesinde alabilmektir.

Görüşme öncesinde katılımcıların her birine VR deneyimi gerçekleştirebilmeleri için gözlükler ulaştırılmıştır ve avatarlarını oluşturarak uygulamayı keşfetmeleri için zaman tanınmıştır. Ayrıca platformda avatarlarının yanı sıra sesleriyle görüşmeye dahil olacakları için mikrofonlu bir kulaklık edinmeleri gerektiği iletilmiştir.

Yaklaşık 40 dakika süren görüşmeler boyunca VR gözlüklerle katılımcıların sanal gerçeklik deneyimini yaşayarak iletişim halinde olmaları sağlanmıştır. Bu deneyim sonrasında her biriyle ayrı ayrı görüşme (mülakat) gerçekleştirilmiştir.

Görüşme (mülakat), kişilerin birtakım yönlerini tanıtmak veya bir konuyu aydınlatmak için, görüşme soruları belirlenerek bilgi elde etme yöntemidir. Bu görüşme sonucunda kişilerin bir konu ya da deneyim hakkındaki görüş ve düşüncelerine dair sorular sorulur ve veri toplanmaktadır (Güldü, 3).

vTime sanal gerçeklik platformunda gerçekleştirilen deneyim sonrasında yapılan görüşmelerde sorulan sorular şu şekildedir:

1- Bir sanal gerçeklik sohbet ortamı olan vTime programının kullanımını nasıl buldunuz? Zorlandınız mı? Sonuçta ekstra araçlara/donanıma ihtiyaç var?

2- Avatarın sizin için anlamı ne? Size ne ifade ediyor, ne düşünerek oluşturduunuz?

3- Sanal bir platformda bir araya gelme fikri size ne hissettirdi, beklentileriniz nelerdi?

4- Sanal gerçeklik ortamındaki buluşmayı nasıl değerlendirirsiniz? Beklentilerinizi karşıladı mı?

5- Bu zahmete geçecek bir deneyim miydi?

6- Bir daha benzer bir deneyimi yaşamayı düşünür müsünüz? Sanal gerçeklik uygulamalarını kullanmaya devam eder misiniz?

7- Gelecekte bu sanal gerçeklik uygulamalarının herkesin kullanacağı bir kamusal alan ortamı olabileceğini düşünüyor musunuz?

Bu sorulara verilen cevaplarla, kullanıcıların yeni tanıştığı bir iletişim teknolojisi aracılığıyla yaşadığı deneyimin kendileri üzerinde bıraktığı etkiler saptanmaya çalışılmıştır.

Bulgular



Görsel: 3-4-5 vTime Platformunda Görüşme

vTime sanal gerçeklik platformunda yapılacak olan görüşmeler için bir araya gelindiğinde, kullanıcıların bu yeni iletişim aracını ilgiyle ve merakla karşıladıkları, üç boyutlu bir ortamda yapılacak olan bir sohbet ortamının onlarda merak uyandırdığı gözlemlenmiştir. Kullanıcıların her biri, daha önce herhangi bir şekilde sanal gerçeklik ortamında birebir vakit geçirmeyen kişiler olduğundan, hem ortama hem de teknolojiye alışmaları bir süre almıştır. Ortamı ve araçları keşfeden kullanıcılar bazı teknik aksaklıklar yaşasalar da bu buluşmaya katılmalarını “*farklı bir deneyim*” olarak ifade etmişlerdir.

Görüşmeler, iki grup halinde gerçekleştirilmiş, ilk görüşmede 3 ikinci görüşmede ise 2 kişiye sorular yöneltilerek sanal gerçeklik deneyimi ile ilgili görüşleri alınmaya çalışılmıştır. Yapılan bu görüşmeler sonucunda katılımcıların verdiği cevaplar analiz edildiğinde; 5 katılımcıdan 4’ü bir sanal gerçeklik ortamına katılmada zorlanmadıklarını, bu tür yeni teknolojilere alışkın olduklarını, fakat uygulama içi kullanımın biraz daha geliştirilmesi gerektiğini ifade etmişlerdir. 1. katılımcı ise uygulamanın farklı donanımlar gerektirmesinin kendisini zorladığı ve bazı eksiklikleri (bluetooth kulaklık kullanılamaması) gibi sorunları dile getirmiştir.

Görüşmedeki bir diğer soru olan “Avatarınızı ne düşünerek oluşturduunuz?” sorusuna yanıt olarak;

1. Katılımcı: “böyle platformlarda avatarımın eğlenceli ve dikkat çekici görünmesi gerektiğini düşünüyorum. Gündelik hayatta çok karşılaşmadığımız bir karakter olmalı.” cevabını verirken,
2. Katılımcı: “Avatarımı oluştururken öncelikle kendi gerçekliğimi düşündüm. Aynadaki ben nasılım biraz ona baktım. Bambaşka bir kişilik de yaratabilirdim bunun özgürlüğü vardı. Bu açıdan avatar sahibi olmak heyecan vericiydi”
3. Katılımcı: “Kendime benzetmeye çalıştım ama bir yandan da iyi görünmeye çalıştım. Mesela kıyafetimi seçerken normal hayatta da giyebileceğim şeyleri beğenip seçerek oluşturum.”
4. Katılımcı: “Avatarımı kendime benzetmeye çalıştım ama biraz fantezi dünyamı yansıtmaya da çalıştım.”
5. Katılımcı: “Normalde rol yapma oyunları oynuyorum ve kendime hiç benzemeyen karakterler yaratıyorum. Ama burada sanki gerçeğin sanala dönüştürüldüğü bir ortam olduğu için kendimin de gerçeğinin sanala dönüştürülmüş halini yansıtmaya çalıştım.”

Buna göre, katılımcıların genelinenin olabildiğince avatarlarını kendilerine benzetmeye çalıştıkları söylenebilir. Özellikle platformun ‘gerçek’ arkadaşlarıyla sohbet edebilecekleri ya da herhangi bir konu üzerinde tartışabilecekleri bir ortam olması, onların olabildiğince gerçeğe yakın bir şekilde temsil eden avatarlara sahip olma isteklerini beraberinde getirdiği söylenebilir. Bunun yanı sıra gerçeğe en yakın avatarları oluştururken ellerindeki imkânları kullanarak idealize fiziksel benliklerini de oluşturmaya çalıştıkları görülmüştür. Buna göre, özellikle beden olarak sahip olmayı arzuladıkları şekli, giyim olarak ise gündelik hayatta tercih ettikleri kıyafetlere en yakın tarzları avatarlarına yansıtmışlardır.

Katılımcılar, sanal gerçeklik platformunda buluşma fikrinin kendilerinde ne gibi beklentiler oluşturduğu ve bu beklentilerin görüşmeden sonra karşılanıp karşılanmadığı sorusuna şu yanıtları vermişlerdir;

1. Katılımcı: “Çok büyük bir beklentim yoktu açıkçası. Eğlenme amaçlı girdim, güzeldi. Ama gönül isterdi ki daha iyi cihazlarla daha iyi bir altyapısıyla bu deneyimi gerçekleştirebileyim... Yine de beklentim yüksek olmadığı için beni tatmin ettiğini söyleyebilirim.”
2. Katılımcı: “Daha kalabalık olabilseydik fikirlerimizi daha iyi paylaşabilirdik diye düşündüm... Diğer görüntülü görüşmeler yaptığımız uygulamalara göre daha çok keyif aldığımı söyleyebilirim. Belki de bilgisayar oyunu oynamayı çok sevdiğim için... O yüzden bana çok keyif verdi ve beklentilerimi kısmen de olsa karşıladı.”
3. Katılımcı: “Normalde gidemeyeceğim bir ortamda insanlarla buluşma fikri heyecanlandırdı. Beklentilerimi karşıladığını söyleyebilirim o anda farklı bir yerde olmak bir tatmin sağlıyor. Bir de karşımdaki gerçekçi olunca çok daha gerçekçi bir deneyim oluyor.”
4. Katılımcı: “Çok heyecanlandırdı beni. Farklı bir evren gibi geldiği için... Bu buluşma ise tam olarak karşılamasa da güzeldi bence. Çünkü az çok biliyordum neyle karşılaşabileceğimi...”
5. Katılımcı: “Beklentim gerçekliğe biraz daha yaklaşmaktı. Henüz bu bağlamda bence biraz daha geliştirilebilir. O adaptasyonun daha kısa sürede sağlanması lazım mesela ben ilk girdiğimde birkaç dakika alışamadım sonra yavaş yavaş alışabildim. Bu süre kısalsaydı daha iyi olur.”

Verilen cevaplar incelendiğinde genellikle tıpkı avatar tercihlerinde olduğu gibi ve katılımcıların görüşmenin başında sanal gerçeklik ortamına girdiklerinde verdikleri tepkilere benzer şekilde heyecanlandıkları, ortamda bulunmaktan memnun oldukları, platformun başarısını ise olabildiğince gerçekliğe yakın olması ile özdeşleştirdikleri görülmüştür. Bunun yanı sıra vTime’in bir ortamda yer alabilecek kullanıcı sınırlılığının da katılımcıları olumsuz etkilediği söylenebilir. 1 katılımcı, tıpkı avatarında gerçekliğe en yakın olduğu bedeni değil, gerçekte hiç olamayacağı bedeni seçtiği gibi, platformdan çok büyük bir beklentiye girmediğini, amacının “gerçek” bir görüşme ortamından çok eğlence olduğunu açıkça ifade etmiştir. Cevaplar kıyaslandığında beklentiler ile yaratılan avatarlar arasında da bir paralellik olduğu açıktır.

Katılımcıların, birden çok teknolojik aracın bir arada kullanılmak durumunda kaldığı bir görüşme, yani bu zahmet, görüşmenin sonundaki deneyimleri ile kıyaslandığında bir daha kullanmayı düşünebilecekleri kadar etki uyandırıp uyandırmadığını ölçmek için yöneltilen sorulara verilen cevaplar incelendiğinde sanal gerçeklik deneyiminin olabildiğince içselleştirilebilmesi ve gerçeğe yakın olarak algılanabilmesi bakımından araçların yeterli olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda sanal gerçeklik ortamında bulunmak için kullanılacak ek araçların gelişmesi durumunda, kullanıcıların kendilerini daha iyi ifade edebilecekleri ve fiziksel gerçekliğe yaklaşacakları söylenebilir.

1. Katılımcı: “Şu aşamada yüz yüze ya da görüntülü görüşme uygulamalarını kullanmak benim için daha kolay. Ama yine de bir daha deneyimlemek isterim. Çünkü hem elimdeki araçlar; örneğin bluetooth kulaklık olmuyor

diye evde eski bir kulaklık buldum. Ev ortamındayım, ışık açık vs. Deneyim daha uygun ortam ve araçlarla daha verimli hale getirilebilir merak ediyorum gerçekten. Çünkü zaman zaman gerçekle bağımın koptuğunu hissediyorum mesela bacağımla oynattığım zaman siz bacağımla oynattığımı görüyorsunuz gibi hissettiğim zamanlar oldu. Artık gerçeklikle aramdaki bağın koptuğu zamanlar...

2. Katılımcı: Teknolojiden yararlanacak bu ekipmanlara zaten ihtiyacımız var. O yüzden bence artık zahmet değil bu, insanlık buraya doğru gidiyor... Ben kesinlikle hayatıma dahil etmek isterim bu tarz bir iletişim teknolojisini. Özellikle mesleğim için de çok faydalı olacağına inanıyorum çünkü çocuklar ve ergenlerle kimi zaman yüz yüze ya da görüntülü görüşme ortamlarında iletişim kurmak zor olabiliyor... Bence ilerleyen zamanlarda çok daha fazla yaygınlaşacak bu durum...
3. Katılımcı: Evet bence güzel bir deneyim ve bu zahmete değer. Bir daha benzerlerini yaşamak isterim elbette. Mesela şu an görüşemediğim çok fazla insan var. Bazıları yurt dışında... Hatta onlarla bir şeyler yapma fikri beni heyecanlandırıyor.
4. Katılımcı: Bu zahmete değecek bir deneyimdi ama tekrar aynı yere girip etkileşimde gireceğimi de sanmıyorum. Merak ettim ve muhtemelen takip ederim ama geliştirilmesi gerekiyor. Mesela sanal gerçeklik araçlarının fiyatlarını bile inceledim merak edip...
5. Katılımcı: Şu an platformda gördüklerim açıkçası beni tatmin etti, bu bağlamda bence gelecek vadedilen bir ortam. Gerekli donanımları ve maliyetini tahmin edebildiğim için basit araçlarla şu anki deneyim bence bu zahmete değerdi. Biraz daha geliştirildikten sonra ve ben de alışkın değilim şu an. Daha iyi donanımlarla neden olmasın...

Son olarak, dijital teknolojilerin kamusal alan oluşturabilme potansiyelleri olup olmadığını ve kamuya açık bir şekilde toplumdaki her insana ulaştırılarak tüm kesimlerin tercih edebileceği alternatif bir iletişim biçimi olma olasılığı gündeme taşındığında kullanıcıların birçoğu vTime gibi sanal gerçeklik uygulamaların geleceğine ve yaygınlaşacağına dair ortak bir paydada buluştukları söylenebilir. Ayrıca 1. Kullanıcı: “VR şu an çok pahalı bir teknoloji. Teknoloji geliştikçe mutlaka fiyatları düşecektir ve yaygınlaşacaktır. Oyunlar bunun vesilesi olacaktır. Ben oyunların bu konuda etkili olduğunu düşünüyorum VR’ın gelişmesi açısından.” açıklamasıyla dijital teknolojiler ve oyunlar arasındaki bağlantıya da dikkat çekerek teknolojinin ucuzlamasıyla birlikte sanal gerçeklik platformlarının kamuya açık hale gelebilme olasılığının olduğunu ifade etmiştir. 2. Kullanıcı ise; “Bunlar yıllar öncesinde, bir bilgisayar bir odayı kaplayacak boyuttayken cebimize sığacak bir teknolojiye dönüşmesini öngöremiyorduk. Şimdi bu sanal gerçeklik ortamından da şu an bu kadar “ilkel” haldeyken ilerde yaygınlaşmaması için ne gibi bir sebep olabilir ki? Ben bu olaylara çok olumlu bakıyorum...” diyerek, sanal gerçeklik ortamlarının toplumların tercih edebileceği yeni bir sosyal ağ olabileceğini söylemiştir. Bunun yanı sıra 3. Kullanıcı: “Kesinlikle bir kamusal alan ortamı oluşturulabilir. Ama bunun hem teknolojik olarak geliştirilmesi, hem de toplum tarafından kabul edilmesi gerekiyor. Bir de biraz daha kolay olması lazım, çünkü artık daha kolaycı bir nesil yetişiyor.” şeklindeki açıklamasıyla özellikle yeni kuşak kullanıcılar için bu ortamların daha tercih edilebilir olacağı vurgusunu yapmıştır. 4. Kullanıcı: “Bence kesinlikle olacaktır. Bu tamamen erişimin artmasıyla alakalı. İnsanlar hem öğrendiği zaman hem de finansal olarak ulaşılabilir olduğu zaman çok yaygınlaşacağına inanıyorum. Çünkü bu ikinci şans gibi bir şey, çok cezbedici. Ama çok tehlikeli durumlara da yol açabilir. İstediklerini yapabilir, istediği ilişkileri kurabilir. Fakat bu gerçek dünyadan kopmasına da yol açabilir.” diyerek, sanal gerçeklik ortamlarının yaratabileceği psikolojik sorunlara dikkat çekmiştir. Son olarak 5. Kullanıcı ise; “Net. Gelecek buraya evriliyor, bu ne yaparsak yapalım kaçınmayacağımız bir gerçek. Bu işin sonu net bir şekilde ya bizi temsil eden sanal bireyler ya da robotlar aracılığıyla hayatımızı devam ettireceğimiz bir sürece evrilecektir.” şeklindeki cevabıyla sanal gerçeklik ortamlarının yarının iletişim biçimlerinin tam anlamıyla belirleyicisi olacağını ve bugünkü pc ve akıllı telefonların yerini alacağını ifade etmektedir.

Kullanıcıların sorulara verdikleri yanıtlar incelendiğinde ve karşılaştırıldığında, teknolojiyi hayatlarında nereye konumlandıkları önemsenmeksizin sanal gerçeklik platformlarının ilerleyen süreçte çok daha yaygınlaşacağına dair düşünceleri paylaştıkları rahatlıkla söylenebilir.

Sonuç

Günümüz bilgi toplumu tartışmaları ve iletişim teknolojilerinin geldiği nokta bize göstermektedir ki, her geçen gün yepyeni platform ve uygulamalar hayatımıza girebilmekte ve iletişim dinamiklerini değiştirebilmektedir. Özellikle pandemi dönemiyle birlikte daha önce fiziksel bir arada olmanın yerini tutması dahi düşünülmemeyen görüntülü görüşme ortamlarının kullanımında adeta patlama yaşandığı söylenebilir. Özellikle akıllı telefon ve pc kullanımı ve bu tür uygulamalara ulaşım kolaylığı alternatif bir iletişim sürecini hemen herkesin kullanabileceği bir hale getirmiştir.

Bir sanal gerçeklik uygulaması olan vTime üzerinden gerçekleştirilen görüşme ve sonrasında yapılan mülakat göstermiştir ki, özellikle teknolojiyle iş/egitim/sosyalleşme amacıyla iletişim teknolojilerini aktif olarak kullanan kişilerin yeni bir mecraya bakış açısı ve merakı oldukça fazladır. Dolayısıyla uygun koşullar ve ortamlar oluşturulduğunda bu yeni iletişim teknolojilerini deneyimlemeleri de kaçınılmaz görünmektedir.

Görüşmedeki kullanıcı deneyimleri gözlemlendiğinde, katılımcıların sanal gerçeklik platformundaki bu deneyimlerinden sonra bir daha benzer bir deneyim yaşamak konusunda iyimser yaklaşmakta oldukları söylenebilir. Katılımcıların tekrar benzer bir deneyim yaşayabilmeleri için bu tür uygulamaların daha fazla geliştirilmesi gerekmektedir. Ulaşılabilirlik ve gelişim gerçekleştiği taktirde sanal gerçeklik teknolojilerini bir iletişim aracı olarak kullanmaya devam edebileceklerini, bu sanal gerçeklik platformunda ise kaliteli zaman geçirdiklerini ifade etmişlerdir.

Her ne kadar bu deneyim onlar için bir yeni bir iletişim biçimi olarak gösterilse de, katılımcıların tamamı şu an için fiziksel olarak bir araya gelmenin önemini altını çizmişlerdir. Fakat yine de özellikle pandemi gibi insanların bir araya gelemediği durumlarda bu tür uygulamaların alternatif bir iletişim aracı olarak kullanılabilirliğini düşünmektedirler.

Bunun yanı sıra henüz VR teknolojisinin yaygın olmaması ve gerekli araçların ulaşılabilirliğinin sınırlı olması dolayısıyla beklenen “gerçekliğe” yaklaşamaması bir sorun olarak görülmüştür. Bu nedenle her ne kadar bu deneyimi keyifli ve farklı bir deneyim olarak nitelendirse de bugün insanların yüzlerini görebilecekleri görüntülü konuşma uygulamalarını daha fazla kullanmayı tercih etmektedirler. Ayrıca tercih edilen temsil aracı avatarların kişinin gerçek bedeninden uzaklaştıkça gerçeklik algısının kaybolduğunu, dolayısıyla bu durumun kamuya açık toplanmalarda bir sorun oluşturabileceğini eklemek gerekir.

Her ne kadar oluşturulan avatarlar gerçeklikten uzaklaştıkça kullanıcıların da platformda bulunma anlarındaki düşüncelerini olumsuz etkileyebileceği söylenebilir, sanal gerçeklik uygulamalarının ve avatar oluşturmanın kişinin kendi görüntüsünün yer almasını istemediği ortamlarda oldukça faydalı olduğu düşünülmektedir. Kişinin kendisini rahatsız hissettiği, topluluk önünde konuşmaktan çekindiği ya da dış görünümünden memnun olmadığı durumlarda bu uygulamaların kullanım oranının artacağına altı çizilmiştir.

Teknolojinin gelişmesi ve bu araçlarla gözetimin yaygınlaşması dolayısıyla gizlilik sorunlarının meydana geldiği söylenebilir. Benzer durum vTime için de geçerli olabilir. Sanal bir ortamda bir araya gelen bu grubun konuşmaları incelendiğinde, bu platformu özel konuların konuşulabileceği bir platform olarak görmedikleri söylenebilir.

Herkesin online olarak bu ortamda buluşabilmesi her kadar olumlu olsa da, aynı ortamda bulunabilecek kişi sayısının 4 kişi ile sınırlı olması şu aşamada kamusal alanı oluşturabilme potansiyeli olsa da vTime sanal gerçeklik platformunu henüz bir kamusal alan olarak nitelendirilemeyeceği görülmüştür. Kamusal alanın oluşabilmesi için kamuya açık ve kişi sınırlamasının olmaması gerekir. Bu nedenle henüz bu sınırlandırmalar vTime sanal gerçeklik platformunda kamusal alan oluşumunu engellemektedir. Bu sınır ortadan kalkabildiği bir durumda ya da alternatif bir sanal gerçeklik uygulamasıyla birlikte tıpkı bugün sosyal medya mecralarının dijital kamusal alan olarak nitelendirilmesi gibi sanal gerçeklik platformları da benzer bir işlevi yerine getirebilecektir. Bu bağlamda parklardan, meydanlardan sanal ortamlara taşınan kamusal alan, ‘etkinliği sorgulanacak olsa da’ sanal gerçeklik ortamlarında varlığını sürdürebilir ve daha geniş kitlelerin bir araya gelmesine olanak tanıyabilir. Her ne kadar şu anki koşullarda sanal gerçeklik ortamları kamusal alan işlevini tam anlamıyla yerine getiremiyor olsa da iletişim biçimlerini daha şimdiden değiştirdiği ve mutlaka daha da geliştireceği açıktır.

Kaynakça

- [1]Castells, M. (2005). Ağ Toplumunun Yükselişi, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- [2]Çakır H., Topçu H. (2005). *Bir İletişim Dili Olarak İnternet*, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt:1, Sayı:19
- [3]Çil, S. AYTEKİN M. (2014). *Yeni Medya ve Demokrasi İlişkisi*, <http://cdn.istanbul.edu.tr/statics/unibas.istanbul.edu.tr/wp-content/uploads/2014/12/yeni-medya-ve-demokrasi-ili%C5%9Fkisi-en-son.docx>
- [4]Dolgun, U. (2016). *Kitle İletişim Araçları ve Yeni Medya*, Sosyoloji: Günlük Yaşamı Anlamak içinde, Paradigma Yayınları, 345-369
- [5]Friedman, T. L. (2006). *Yirmi Birinci Yüzyılın Kısa Tarihi: Dünya Düzdür*, İstanbul: Boyner Yayınları.

- [6]Güldü, Ö. Yarı Yapılandırılmış Görüşme, <https://acikders.ankara.edu.tr/mod/resource/view.php?id=84880>
- [7]Övür, Ayten, (2020) Corona Günlerinde Dijital Toplum, Der Yayınları
- [8]Yolcu, Ö. Yeni Medya, http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/medyaveiletisim_ue/yenimedya.pdf
- [9]vTime Sanal Gerçeklik Platformu: <https://vtime.net/>