

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Sosyal VR Ve Tüketicilerin Güvenirlik Algısı: Facebook Horizon

Social VR And Reliability Perception Of Consumers: Facebook Horizon

Bahar GÜRDİN¹

Öz

Yediden yetmiş yüz yüze sosyal iletişimden kopularak internet dünyasına kapanan bireyler, yavaş yavaş daha da ileri giderek sanal gerçeklik (Virtual Reality-VR) dünyasına yönelmektedirler. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte sosyal hayatta kendini önce film ardından oyun sektöründe gösteren VR, kullanıcıların kendilerini tamamıyla hayal ettikleri ortamlara, şekillere vs. taşınmalarına önyak olmuştur. Sanal gerçekliğin teknolojinin hızlı gelişimiyle birlikte hayatlarımızı esir alacağı ve sosyalliğin tamamıyla sanal dünyaya aktarılacağını öngören Ernest Cline bunu 2011’de yayınladığı “Ready Player One” adlı bilim kurgu kitabında dile getirmiş ve kitap 2018’de film halini alarak Steven Spielberg yönetiminde gösterime girmiştir. Facebook kurucusu Mark Zuckerberg de filmde esinlenerek bir sosyal sanal gerçeklik uygulaması olan Facebook Horizon oluşturmuş ve deneme sürümünü 2020 başında piyasaya sürmüştür. 03.03.2020-13.03.2020 tarihleri arasında, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Kuyucak Meslek Yüksekokulu’nda gerçekleştirilen çalışmaya 55 öğrenci gönüllü olarak katılmıştır. Çalışmada, gönüllü katılımcıların Facebook Horizon sanal gerçeklik uygulaması hakkındaki görüşleri, bu doğrultuda diğer sosyal VR uygulamaları hakkındaki görüşleri ve bu uygulamalara ne derece güvenebileceklerine dair veriler yarı yapılandırılmış mülakat formu vasıtasıyla elde edilmiştir. Elde edilen verilerin betimsel analizi gerçekleştirilmiş ve yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanal Gerçeklik (Virtual Reality -VR), Sosyal VR, Tüketici Davranışları, Güvenirlik, Facebook.

Abstract

Individuals young and old alike who have been dedicated to the internet world, by breaking away from face to face social communication, gradually go further and turn to the world of virtual reality (VR). With the development of technology, VR, which shows itself first in the movie and then in the game industry in the social life, has led the users to move themselves to the environments, shapes, etc. they have fully dreamed of. Anticipating that virtual reality will take our lives as a captive with the rapid development of technology and that sociality will be transferred to the virtual world completely, Ernest Cline expressed it in his science fiction book “Ready Player One” published in 2011 and, it was released as a movie in 2018 under the direction of Steven Spielberg. Facebook founder Mark Zuckerberg also created Facebook Horizon, a social virtual reality application inspired by the film, and released the trial version in early 2020. 55 students voluntarily participated in the study carried out in Aydın Adnan Menderes University Kuyucak Vocational School between 03.03.2020-13.03.2020. In the study, the opinions of the volunteer participants about the Facebook Horizon virtual reality application, their opinions about other social VR applications and how they can trust these applications were obtained through the semi-structured interview form. Descriptive analysis of the data obtained was performed and interpreted.

Keywords: Virtual Reality (VR), Social VR, Consumer Behaviour, Reliability, Facebook.

¹ Bahar GÜRDİN, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Kuyucak Meslek Yüksekokulu, Yönetim ve Organizasyon Bölümü, bahargurdin85@gmail.com

GİRİŞ

Büyük küçük herkesin hayatına renk atan, yaratıcılığını geliştiren, zihinsel gelişiminde büyük katkısı olan oyunlar, öncelikle konsol oyunları vasıtasıyla televizyonlara ardında bilgisayara en son da sanal gerçeklik gözlüklerine hapsedilmiştir. Gerçeğin acısından kaçan insanlar, hayalin büyüyle mutlu olmakta, gerçeklerle yüzleşince büyük bir yıkım yaşamaktadırlar. Fakat sanalın duayenleri, bunun sadece bir oyun, bir uygulama olduğunu ifade etmekte ve tüketiciler tarafından yüksek oranda talep edileceği beklentisi içindedirler. Maalesef beklentileri gerçekleşmekte ve tüketiciler tarafından rağbet görmemektedirler fakat sonuçlar beklenildiği şekilde vücut bulmamaktadır. Buna en güzel örnek; sanal arkadaşlık siteleridir. Haberlerde de izlediğimiz/dinlediğimiz üzere, birçok insan sanal ortamda birbirlerine kendilerini çok farklı tanıtmakta, güven aşılama ve evliliğe kadar gitmektedir. Ardından bu insanlardan haber alınamamakta, kötü muamelelere maruz kalmakta, dolandırılmaktadırlar vs. Bir de bunu sanal gerçeklikle birleştirip tamamıyla bir hayal dünyasında yaşamının acı sonuçlarından kaçınmak neredeyse imkânsızdır.

Gerçekleştirilen çalışmada, tüketicilerin Facebook Horizon Sosyal VR uygulaması hakkındaki, bu doğrultuda diğer sosyal VR uygulamaları hakkındaki düşüncelerinin sanal gerçeklik üreticilerinin beklediği etkiyi yaratıp yaratmayacağına ve gerek Facebook Horizon gerekse diğer sosyal VR uygulamalarının tüketicilerde ne derece güvenilirlik algısı yarattığına ilişkin bilgilere ulaşılmaya çalışılmıştır.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

İnsan, gerçek kavramını kendisini çevreleyen maddi dünyada somut olarak var olan yani nesnel olarak bulunan şekilde tanımlar. İnsanın bir şeyin varlığını kabul edebilmesi için öncelikle onun kendisinde yarattığı hissi duyuların sinyaller halinde beyne iletilmesi daha sonra bu sinyallerin, beyindeki merkezler tarafından işlenmesi ve sonuç olarak insanın karşısındaki varlığı, objeyi, nesneyi gerçek olarak kabul etmesi gerekir (Öngen, 2017: 2).

Varlık tanımının ve alanının filozoflar için sıkıntı oluşturma sorunu, insan için de geçerlidir. İnsan için dünyadaki varlık alanının bir sıkıntı olduğunu ifade eden Huizinga'ya göre, insan bu sıkıntıdan ancak kültürden de eski olan "oyun" ile kurtulabilir. "*Var oluşunu unuttuğu anda var olur insan, bunu yapabilmesi için de oyun oynamalıdır*"². Huizinga'ya göre oyunu oynayan kişilerin birbirleriyle olan ilişkileriyle belirlenen, insanlar tarafından belirli bir zamanlarda, belirli kurallar koyarak oluşturulan oyun, insanlara kendi maddi varoluşundan kaçabilmesi için bir hayal dünyası, yani yapay bir gerçeklik, simülasyon oluşturur. Bu simülasyon sayesinde duyulan zevk ve haz sonucunda ortaya çıkan mutluluk, Huizinga'ya göre hayatın amacını oluşturan; sahip olunan şeye arzu duymama durumu yaratır. Tüm bunlara ek olarak oyunu; Antik Yunan filozoflarından Platon, insanın kendi zihninde yarattığı bir idea (simülasyon) olarak tanımlarken Aristoteles, insanın özgürlüğünün

² Huizinga, 2013: 196'dan akt. Öngen, 2017: 3.

ifade alanı bulduğu bir eylem alanı olarak görür (Huizinga, 2013: 196'dan ve Yengin, 2012: 91-92'den akt. Öngen, 2017: 3).

Dünyayı tanımak, öğrenmek ve anlamak, süregelen ilişkileri incelemek, geçmişi ve geleceği kavramak, kendini ifade etmek ve bir şeyler ortaya koymak amacıyla genellikle çocuklar tarafından oynanan oyun; kendine özgü kuralları olan, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde sürdürülen, maddi çıkar sağlamaksızın gönüllüğe dayanan eğlenceli bir etkinliktir (Tural, 2005: 68-69).

Tüm bu tanımlamalardan yola çıkarak oyun, insanın gerçek hayattaki tüm sıkıntılarında, dertlerinden vs. uzaklaştırıp mutlu eden, fiziksel ve psikolojik destek sağlayan, belirli bir kültür oluşturan ve kendine has kuralların olan sanal bir gerçekliktir.

Oyunlar çeşitli kuramlara sahiptirler. Klasik kuramlar ve dinamik kuramlar olmak üzere iki açıdan ele alınan kuramlardan dinamik kuram üzerinde konu itibariyle durulmamış, klasik kuram türlerine kısaca değinilmiştir. Klasik kuramda; Fazla Enerji Kuramı, Dinlenme Kuramı, Öncül Deneme Kuramı, Bağlantı Kurma Kuramı ve Huizinga Kuramı olmak üzere 4 tip kuram vardır. Aşağıda bu kuramlara kısaca değinilmiştir (Sevinç, 2005 ve Poyraz, 1999'dan akt. Koçyiğit vd., 2007: 330-332).

- ✓ Fazla Enerji Kuramı: Organizmanın, çalışması için gerekli olandan daha fazla enerjiye sahip olduğunda oynanan oyun, fazla enerjiyi harcamak üzere oynanır ve oyunun içeriği önemli değildir.
- ✓ Dinlenme Kuramı: İnsanı zihnen ve bedenen zorlayan etkinlikler sonunda, dinlenme ve uyku ihtiyacı duyulmaktadır. İnsanın yaşam görevleri dışında başka etkinliklerle uğraşması ile gerçekleşen gerçek dinlenme ile de insan kendini yeniler.
- ✓ Öncül Deneme Kuramı: Bu kurama göre oyun, “gelecekteki çalışmaların bir ön hazırlığı olarak kabul edilir” (Koçyiğit, 2007: 331).
- ✓ Bağlantı Kurma Kuramı: Öncül deneme kuramının aksine oyunla gelecekteki davranışlar arasında hiçbir ilgi kurulamaz. Kalıtım yoluyla gelen ilke ve gereksiz davranışların organizma tarafından reddedilme şekli olan oyun, insanın kendisini ilkel etkinliklerden kopararak çalışmaya hazırlamasıdır.
- ✓ Huizinga Kuramı: Huizinga'ya göre çeşitli kültürlerden ortaya çıkmamış aksine kültürlerin oluşmasında büyük etkisi olan oyun, bir tepki ya da içgüdü değil belli bir işleve sahiptir. Oyun, içinde zorlama vs. gibi kavramları barındırmayan istekle yapılan gönüllü bir eylemdir, özgürdür, süreklidir ve devamlı tekrarlanır.

Kuramlar bazında bir tanım gerçekleştirilecek olursa; kültürlerin alt yapısını oluşturan oyun, ister ilke ve gereksiz davranışların reddi ister gelecekteki çalışmaların bir ön hazırlığı olarak kabul edilsin, fazla enerjiyi atma ya da dinleme amacıyla gerçekleştirilen eğlenceli bir etkinliktir.

Büyük küçük demeden hemen herkesin hayatının bir kısmında yer alan oyunlar, gerçek dünyadan sanal ortama oradan da sanal gerçeklik platformuna taşınarak VR (virtual reality-sanal gerçeklik) dünyasına giriş yapmıştır. “Katılımcularına gerçekmiş hissi veren, bilgisayarlar tarafından yaratılan dinamik bir ortamla karşılıklı iletişim olanağı tanıyan bir benzetim modeli” (Bayraktar ve Kaleli, 2007: 2) olan sanal gerçeklik, sosyal hayata günden güne tesir etmeye başlamıştır.

Bilim kurgu romanlarından filmlere, mobil uygulamalardan simülatlara kadar çeşitli alanlara hizmet eden sanal gerçeklik; insana gerçeklik algısı veren, bu bağlamda hayatın gerçekliğini gerçeğin sanallığını tartışan, yazılım ve özel donanımlarla oluşturulan gerçek veya kurgusal ortamlardır. Kullanıcılar bu ortamlarda, gerçek dünyaya ilişkin veya hayali bir durumu, üç boyutlu bir simülasyon içinde, özel donanımlar yardımıyla kendi varlığını hissederek ve etkileşime girerek algılamaktadırlar (Kayapa ve Tong, 2011: 350-351; Ferhat, 2016: 724).

Bilgisayarlar vb. ortamlar aracılığı ile üretilen, görüntüler ve sesler dizisi olarak tanımlanabilen, geçmişe, günümüze veya geleceğe ait nesne veya kişilerin sayısal ortamlarda gösterilmek üzere simülasyonunu sağlayan sanal gerçeklik, 3 boyutlu görüntü veya canlandırmaların teknolojik araçlar ile insanların zihninde oluşturularak, gerçeklik hissi vermesidir. Günümüzde sanal gerçeklik ile insanlar, bu ortamları akıllı telefon, tablet, masaüstü veya dizüstü gibi sayısal ortamlarda izleyebilmekte ve çeşitli sensörler aracılığı ile denetleyerek bir parçası olabilmektedirler (Akaslan vd., 2018: 4).

Tanımlamalardan hareketle; yazılım ve özel donanımlar sayesinde 3 boyutlu görüntü ve karşılıklı iletişim imkânı sunan sanal gerçeklik, insanlarda gerçeklik algısı ve hissi oluşturan, insanlara sistemin bir parçası olma ve onu denetleme yetkisi veren bir benzetim modelidir.

FACEBOOK HORIZON

Sanal gerçeklik pazarındaki en büyük oyuncularından biri olan ve Oculus firmasını satın alan Facebook’un, geliştirdiği bilgisayar ile sanal gerçeklik alanında -özellikle eğlence sektöründe- önemli bir konum elde ettiğini dile getiren Aslan (2017: 23)’a göre, sanal gerçeklik kask ve gözlüğüyle sosyal hayata giriş yapan bu uygulamalar/oyunlar; yön, hareket, koku imkânlarına sahip uygulamalar ile hızla evrilmektedir.

Facebook’un sanal dünyayı inşa etmeye başlamasının ilk adımları 2016’da, her yeni Oculus çalışanına “Ready Player One” romanının bir kopyasını vermesiyle hissedilmiştir (Constine, 2019). 2018 yılında vizyona giren, yönetmenliğini Steven Spielberg’in gerçekleştirdiği ve Ernest Cline’nin “Ready Player One³” isimli romanından uyarlanan, Amerikan yapımı bilimkurgu macera türündeki “Ready Player One” filminden esinlenen Horizon, sosyal VR dünyası ve Facebook için oldukça önemli bir atılım olmuştur (www.en.wikipedia.org, 2020).

³ Ernest Cline 2011’de “Ready Player One” adlı bilim kurgu kitabını yayınlamıştır (www.en.wikipedia.org, 2020).

Facebook, Facebook'da sıkılmış veya klostrofobik olanlara hitap edebileceğini düşündüğü ve insanları sanal gerçeklikle daha fazla zaman geçirmeye teşvik etmek için sürükleyici bir ortam oluşturmuştur. Facebook, Horizon adını verdiği sosyal VR uygulaması ile kullanıcılarına, arkadaşlarıyla kıskançlık içinde paylaşımlarda buldukları bir dünya yerine, gerçek hayatlarından kaçabilecekleri, istedikleri kadar güzel görünecekleri, şık, tarz vs. giyinecekleri istenilen şekilde davranılabilecekleri vs. bir dünya sunmuştur (Constine, 2019). Facebook Horizon Sosyal VR uygulaması ile ilk kez, sanal dünyanın en güzel nimetlerinden “*ne olmak istiyorsan onun olunabileceği*” (Sharma, 2019) fırsatına ulaşılmıştır. 25 Eylül 2019’da gerçekleştirilen Facebook’un Oculus Connect 6 geliştirici konferansında, hakkında detayları gösterilen ve var olmayan bir ortamda bulunma deneyimi yaşatan teknolojik bir sistem olan ve 2020'nin başlarında kapalı beta (kapalı deneme) sürümü ile piyasaya sürülen Facebook Horizon, dünyanın dört bir yanına sanal seyahat imkânı sunmaktadır (Constine, 2019). Yeni sosyal VR yani sanal gerçeklik dünyası olan ve “Ready Player One⁴” filmine benzeyen, “*Oculus Quest ve Rift Platformuna gelen sosyal VR dünyası*” olarak tanımlanan Facebook Horizon’un tanıtımını gerçekleştiren Facebook kurucusu Mark Zuckerberg, Horizon kullanıcılarının da tıpkı filmdeki gibi kendi avatarlarını (karakterlerini) oluşturarak sanal dünyaya giriş yapabileceklerini dile getirmiştir. Bir kullanıcı avatarını oluşturduğunda, Horizon'da çoğu insanın buluşacağı bir şehir meydanında belirecektir. Süreç, herkesin kendi bireyselliğini tam olarak ifade edebilmesini sağlamak için “stil” ve “beden” seçeneklerinden oluşan bir dizi stilden, kendi “*bacaksız*” avatarlarını tasarlamasıyla başlayacaktır (Holt, 2019; Larsen, 2019). Facebook Horizon, kullanıcıların kendi ortamlarını ve oyunlarını kurabileceği, arkadaşlarıyla oyun oynayabileceği ve sosyalleşebileceği veya yalnızca kullanıcı tarafından oluşturulan manzaraları keşfedebilecekleri bir “sanal gerçeklik kum havuzu” evrendir⁵. İnsanları oyalamak için sanal ortamı boyamak veya inşa etmek, uçak uçurmak, resim yapmak, yeni insanlarla tanışmak, topluluklar kurmak, kendi yeni deneyimlerini yaratmak, çeşitli sanatsal faaliyetlerde bulunmak gibi etkinliklerle birlikte oyunlar ve yarışmalar vardır. Ayrıca Horizon, kullanıcıların bulmacaları çözmek, zorlukları aşmak ve dijital manzarayı keşfetmek için dünyanın dört bir yanından insanlarla ekip kurmalarını da sağlayacaktır. Telepods adlı portallar (geçitler) aracılığıyla sanal yerler arasında –sanal da olsa–ışınlanmalarına, film izlemelerine ve arkadaşlarıyla diğer medyaları kullanmalarına ve Wing Strikers gibi çok oyunculu oyunları oynamalarına olanak sağlayacaktır. Ayrıca, kullanıcılara VR dünyasında yardım edebilecek ve güvenliklerini sağlayacak “Horizon Locals” olarak bilinen insan kılavuzları da içerecek Böylece hem

⁴ Ready Player One” filminde kahraman, sanal gerçeklikle oynanan hazine avı oyununu kazanmak için diğer yarışmacılarla macera dolu bir rekabete girmektedir.

⁵ Kum Havuzu tekniğinden esinlenilmiş bir ifadedir. *Kum Havuzu Tekniği*: Psikologlar, beynimizin bilinmeyen içeriğine erişebilmek için, mavi bir ahşap veya plastik bir sandığı kumla doldurur. Hasta kutuya farklı figürler yerleştirir. Hastanın istediği gibi yerleştirdiği bu figürler gerçek veya sahte karakterleri temsil eder. Bu figürlerden bazıları, insanlar, hayvanlar, bitkiler, binalar, ulaşım araçları, işaretler veya kayalar ve ahşap, bilim-kurgu elementleri ve film karakterleri gibi doğal eşyalardır (<https://aklinizikesfedim.com/kum-havuzu-tekniği/>).

kullanıcılar sanal ortama daha iyi aşına olabilecek hem de troller⁶ yaygınlaşmayacaktır. Facebook, bu rehberlerin polis gibi davranacak "moderatörler" olmayacağını dile getirmiştir (Constine, 2019; Sharma, 2019; www.bbc.com, 2019). Ayrıca insanların diğer kullanıcılarla nasıl etkileşimde bulduklarını yönetmelerine olanak sağlayan araçlar da içereceğini belirtmiştir. Kullanıcılar Horizon'da diğer insanlarla sosyalleşebilecekler, bunun yanı sıra "World Builder" adlı araç takımını kullanarak yeni keşifler, ortamlar ve oyun deneyimleri de yaşayabileceklerdir (Larsen, 2019). Platformun kullanım amacı yalnız eğlence değildir, kullanıcılar kılavuzlar aracılığıyla çeşitli konular hakkında bilgi edinebileceklerdir. Yani sistem gelişmiş bir "sanal kütüphane" olarak kullanılabilir. Ayrıca yakın gelecekte bu platform üzerinden alışveriş de yapılabilecektir (ATV, 2019). Buradaki odak noktası, kullanıcı tarafından oluşturulan içerik üzerindedir. Facebook'a göre bu işlem, herhangi bir kodlama deneyimi gerektirmeyeceğinden herkes deneyebilir. Çünkü Horizon sadece bir sanal gerçeklik gözlüğü ve iki kumanda ile kullanılabilir (Larsen, 2019).

Facebook, Horizon güvenlik özelliklerini "Facebook Horizon vatandaşları olarak saygılı ve konforlu bir kültür oluşturmak bizim sorumluluğumuzdadır" diyen "Vatandaşlık" sayfasında anlatmaktadır. "Bir Horizon vatandaşı samimi, kapsayıcı ve meraklıdır". Horizon Locals, VR manzaralarını teknik sorulara ya da güvenlik sorunlarına sahip olmaları durumunda soruları yanıtlamak veya kullanıcılara yardımcı olmak üzere dolaşacaktır. Bu özelliğiyle Horizon Locals müşteri desteğinin ve dünya polisinin bir parçası gibi görünmektedir. İşler zorlaşırsa duraklatmak ve Horizon'a paralel özel bir alana geçiş yapmak için mavi renkli bir kalkan gösteren gösterge butonuna dokunulabilir. Eğer bu butona dokunulursa dünya donar ve kiminle konuşulduğu rapor edilebilir, sessize alınabilir veya bu kişi engellenebilir. Böylece, kullanıcılar kişisel alan sınırlarını tanımlayabilir ve hiç kimse canlarını sıkamaz veya onlarla iletişim için belirmezler. Facebook'un topluluk tonunu belirlemesi ve bu korumaları tanımlaması da akıllıca görülmektedir (Constine, 2019). Bu, Horizon'un güvenlik aracı olarak tasarlanmıştır. Bu yolla Facebook, grup davranışının ve moderasyonunun Horizon'da nasıl bir performans sergilediğini test etmeye odaklanmaktadır. Ayrıca potansiyel kullanıcılar, Facebook'un başlattığı sosyal-VR uygulamasını iki yıldan fazla bir süre boyunca sürdüreceğine dair güven vermesini beklenmektedir (Stein, 2019; www.bbc.com, 2019).

Horizon, sosyal etkileşimi kolaylaştırmaya takıntılı bir işletme - oyuncak veya ev eşyaları satın almak için Facebook tarafından işletilen mağazalar vs.- için mükemmel bir anlam ifade ederken harcanan zamana dayalı reklam görünümleri -markalar için sanal billboardlar- aracılığıyla para kazanır. Ayrıca Facebook, kullanıcıların başkalarını kendi özel dünyalarını ziyaret etme amaçlı bir Telepod'a atlamak için ücretlendirmeyi isteyip istemediklerini henüz belirlememiştir. İleriki zamanlarda dünyanın ve oyunların sayısının arttığı, deneyimden para kazanmanın bir yolunu bulacağı varsayılmaktadır (Constine, 2019; Liszewski, 2019).

⁶ "İnternette olmanın verdiği rahatlık ile kötülük yapan, adeta ipi salınmış bir saldırgan gibi sarkastik ve küçümseyici bir söylemle masum insanlara saldıran kişi" (<http://www.olaganustukanitlar.com/trol-ne-demektir-internet-trolu-kime-denir/>).

Yeni VR platformuyla birlikte, Facebook ayrıca “*el izleme*”nin 2020’de Oculus Quest’e geldiğini açıkladı. Gelecek yıllarda önce “*el izleme*” denilen sadece VR gözlüğünün yeterli olduğu kumandaya gerek olmayan sistemle –gözlük el hareketlerini takip edecek ve sistem yönlendirilebilecektir- sonraki yıllardaysa CTRL-labs adlı bileğe takılan saat benzeri araçlarla sadece düşünerek –bu araçların topladığı sinirsel sinyallerle yani elektriksel uyarıları merkezi sinir sistemine ulaştırarak oluşturulan sinyallerle- Oculus Quest çalıştırılacaktır (CNET, 2019).

ARAŞTIRMA METODOLOJİSİ

2020 yılı başında deneme sürümüyle tüketicilerle buluşturulan Facebook Horizon adlı sosyal VR uygulaması dünyada, piyasaya sürülür sürülmez hatta sürülmeden bile büyük rağbet görmüştür. Facebook Horizon sosyal VR uygulaması ülkemizde de Facebook kullanıcıları tarafından ilerleyen dönemlerde kullanılacağından dolayı beklenen etkiyi yaratıp yaratmayacağıının ve tüketicilerin bu tür sosyal VR uygulamalarına yönelik güven algısının belirlenmesi çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

Hızla değişen teknolojinin etkisiyle sosyal ilişkilerin sanal boyuta taşınmasıyla hayatımıza giren sosyal sanal gerçeklik (sosyal VR), günümüzde sosyalleşme konusunda ciddi anlamda bir risk unsurudur. Ernest Cline bunu hem Ready Player One kitabında hem de filminde gözler önüne sermiştir. Facebook ise Horizon adlı sosyal VR uygulaması ile bunu kitaptan ve filmde gerçek dünyaya taşımıştır. Çalışmada potansiyel tüketicilerin gerçekten Facebook Horizon Sosyal VR uygulamasını bu denli benimseyip benimsemeyecekleri, Facebook Horizon’a güvenip güvenemeyecekleri, potansiyel tüketiciler tarafından bu uygulamaya beklenen talebin oluşturulup oluşturulmayacağı ve Facebook Horizon’dan yola çıkarak diğer sosyal VR uygulamalara ilişkin tüketicilerin güvenirlik algılarını ölçmek amacıyla 03.03.2020-13.03.2020 tarihleri arasında araştırma gerçekleştirilmiştir.

Araştırmanın çalışma grubunu, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Kuyucak Meslek Yüksekokulu öğrencileri oluşturmaktadır. Kuyucak MYO’da İşletme Yönetimi, Kooperatifçilik ve Yerel Yönetimler olmak üzere 3 bölüm bulunmaktadır. Bu üç bölümde aktif okuyan öğrenci sayısı 191’dir. Araştırmacı aktif olarak çalıştığından dolayısıyla gerekli sözlü bilgilendirmenin yapılabilmesi ve Facebook Horizon tanıtım ve Ready Player One filmlerinin izletilebilmesi⁷; aynı zamanda VR uygulamaları/oyunları anlayabilecek yaş grubunu barındırdığı için araştırma alanı olarak araştırmacının çalıştığı kurum olan Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Kuyucak Meslek Yüksekokulu seçilmiştir.

Araştırmaya başlamadan önce ana kütleyi oluşturan her şubedeki 191 öğrenciye, ilgili araştırmaya katılmak isteyip istemedikleri sorulmuş, 55 öğrencinin çalışmaya gönüllü olarak katılacağını beyan etmesiyle örneklem 55 kişi olarak belirlenmiş ve kolayda örneklem yönteminin

⁷ Öğrencilere, Ready Player One (Başlat) filmi Fullfilmizle internet sitesinden izletilmiş, sitenin linki kaynakçada belirtilmiştir.

benimsendiği araştırmaya başlanılmıştır. Katılımcılara ders saatleri dışında, sınıf ortamında, gruplar halinde, hafta içi uygun saat dilimlerinde sözlü bilgilendirme gerçekleştirilmiş ardından Facebook Horizon tanıtım videosu izletilmiştir. En son Ready Player One filminin ilk 20 dakikalık kısmı izletilerek Sosyal VR uygulamaları hakkında katılımcıların daha detaylı bilgi edinmesi sağlanmıştır. Ardından katılımcılara bir sosyal VR uygulaması olan Facebook Horizon vb. uygulamalar hakkında görüşlerinin alınacağı yarı yapılandırılmış mülakat formu yöneltilmiştir.

Nitel araştırma tekniklerinden yarı yapılandırılmış mülakat tekniğinden yararlanılan bu çalışmada, analiz yöntemi olarak betimsel analiz uygulanmıştır. Altunışık vd. (2007: 84)'ye göre yarı biçimsel mülakat formunda, kaba hatlarıyla bir yol haritasına sahip olan mülakatçı, katılımcının ilgi ve bilgisi doğrultusunda farklı sorular sorarak konunun farklı yönlerinin ortaya çıkmasını sağlar. Çalışmada yararlanılan yarı yapılandırılmış mülakat formu; cinsiyet ve yaş olmak üzere 2 adet demografik, 2 adet çoktan seçmeli ve 11 adet açık uçlu soru olmak üzere toplamda 15 adet sorudan oluşmaktadır.

Gönüllülerin araştırmaya dâhil edilebilmesi için sanal gerçekliği anlayabilecek düzeyde internet ve teknoloji bilgisine sahip olması, araştırmacı tarafından sanal gerçeklik ve Facebook Horizon hakkında bilgilendirilmiş olması (gerek Facebook Horizon hakkında araştırmacının aktarmış olduğu sözel bilgiyi edinmiş olması gerekse Facebook Horizon'un kısa tanıtım filmini ve Facebook Horizon'a temel teşkil eden Ready Player One filmini izlemiş olması) gerekmektedir. Aksi halde gönüllüler araştırmaya dâhil edilmeyecektir.

Çalışmaya ilişkin Araştırma Problemleri:

AP₁: Facebook Horizon sosyal VR uygulaması potansiyel tüketicilerin ilgisini çekecektir.

AP₂: Facebook Horizon sosyalleşme açısından potansiyel tüketicilere olumlu katkılar sağlayacaktır.

AP₃: Facebook Horizon potansiyel tüketiciler üzerinde olumlu katkıları olacaktır

AP₄: Facebook Horizon potansiyel tüketiciler açısından son derece güvenilir bir uygulamadır.

AP₅: Facebook Horizon sayesinde potansiyel tüketiciler benzer sosyal VR uygulamalarına son derece güvenle bakmaktadırlar.

BULGULAR

Bu kısımda katılımcılara yöneltilen yarı yapılandırılmış mülakat formu sorularına ilişkin verilerin betimsel analizi gerçekleştirilmiş ve bulgular elde edilmiştir. Buna göre;

Araştırmaya katılan katılımcıların %50.9'u erkek iken %49.1'i kadındır. Katılımcıların yaş dağılımları ise %96.4 (53 kişi)'ü 19-25 yaş aralığında, , %1.8 (1 kişi)'i 18 yaş ve altında ve %1.8 (1 kişi)'i de 26-35 yaş aralığındadır. Katılımcıların %60(33 kişi)'i bilgisayar oyunu oynarken %40 (22kişi)'i oynamamaktadır. Katılımcıların %41.8 (23 kişi)'i sanal gerçeklik oyunu oynadığını ve oynayacağını ifade ederken %58.2 (32 kişi)'si oynamadığını ve oynamayacağını dile getirmiştir.

Katılımcılara Facebook Horizon ve diğer Sosyal VR uygulamalarına ilişkin yöneltilen yarı yapılandırılmış mülakat sorularına ilişkin bulgular aşağıda verilmiştir.

1. Facebook Horizon hakkındaki bilgilendirme doğrultusunda neler dikkatinizi çekti?

Katılımcıların büyük çoğunluğu yapılamayacak hiçbir şeyin olmaması ve her şeyi yapabilme özgürlüğüne sahip olmanın en çok dikkatlerini çeken unsur olduğunu dile getirmişlerdir. Ardından sırasıyla oyunun gerçekliğe yakın olması ve gerçeği yaşamanın, avatarların bacalarının olmamasının, portalların, farklı karakterlere (hayvan, canavar, kadınsan erkek erkeksen kadın olabilen vs.) bürünebilmenin ve istenilen her yere özgürce gidebilmenin en çok dikkat çeken unsurlar olduğu görülmüştür.

2. Facebook Horizon’u deneyimlemek ister misiniz? Nedenini belirtiniz.

a. Katılımcıların %71(39 kişi)’i Horizonu deneyimlemek istediğini belirtmiştir. Sebep olarak da Horizonu deneyimlemenin güzel ve değişik bir deneyim olacağını gerçek hayatta yapamadıklarını yapabileceklerini (farklı karakterlere bürünebilmek, farklı ülkelere seyahat edip farklı insanlarla tanışmak, eğlenebileceklerini, ticaret yapacaklarını ve daha önce deneyimlemedikleri bir şeyi deneyimlemenin merak ve heyecan uyandırdığını dile getirmişlerdir.

b. Katılımcıların %29 (16 kişi)’u Horizon’un günlük hayatı olumsuz etkilediğini, gerçekte sanalın birbirine karışıp hayaller gerçek hayatta sanaldaki gibi gerçekleştirilemeyince gerçek hayattan yavaş yavaş kopulduğunu ifade etmişlerdir. Tehlikeli yanlarının çok fazla olduğunu dile getiren katılımcıların en çok üzerinde durduğu tehlikeler; gerçek kimliklerden kopulduğunu, kişisel bilgilerimizi vermek zorunda kalınmasının hoş olmadığını ve güvenli olmadığını, ruh sağlığına zarar verebileceğini ve insan ilişkileri ile iletişime zarar verebileceğidir.

3. Facebook Horizon’dan ne amaçla yararlanırsınız?

Katılımcıların Horizon’u deneyimlemekteki temel amaçlarının eğlence olduğu eğlenceyi de sırayla hayallerin gerçekleştirilebilmesi, sosyalleşebilme, mutluluk, dil öğrenme, duygusal tatmin, gerçekte yapılamayacakları yapabilmek, alışveriş, dünyayı gezme, para kazanmak, bilgi edinmek, yeni arkadaşlıklar ve hayatı kolaylaştırmak vs. olduğunu dile getirmişlerdir.

4. Sosyalleşme açısından Facebook Horizon etkin bir ürün müdür? Nedenini belirtiniz.

a. Katılımcıların %51 (28 kişi)’i Horizon’un etkin bir ürün olduğunu çünkü içine kapanık insanların bile bu oyunlardaki insanlarla arkadaşlık kurup sosyalleşebileceklerini, alışveriş yapabileceklerini ve kilometrelerce uzaktaki farklı kültürlerden insanlarla görüşülebileceğini dile getirmişlerdir.

b. Katılımcıların %2 (1 kişi)’si kısmen Horizon’un etkin bir ürün olduğunu çünkü sanal dünyada muhteşem bir ürün olabileceğini ama gerçek dünyada kişileri asosyal yapabileceğini dile getirmiştir.

c. Katılımcıların %47 (26 kişi)'si Horizon'un etkin bir ürün olmadığını çünkü sosyal hayatı etkileyeceğini, iletişimi bitireceğini ve insanların daha da asosyalleşeceklerini ifade etmişlerdir. Bunun yanı sıra insanlarla arkadaşlık kurmanın ve sosyalleşmenin gerçek hayattaki kadar iyi olmadığını ve bu platformu samimi bulmadıklarını ayrıca oyun seviyeleri arttıkça kavgaların artabileceğini dile getirmişlerdir.

5. Facebook Horizon'un olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?

a. Katılımcılar Horizon'un olumlu yanlarını/etkilerini sırasıyla; hayat kolaylaştırıcı ve eğlence odaklı olması, iletişimde başka bir boyuta geçilmesi, rahatlıkla bilgiye ulaşılabileceği, dil öğrenileceği ve sosyalleşebileceği, çocukların hayal güçlerinin gelişeceği ve zaman geçirebilecekleri bir yer olduğu, yeni yerler görülebileceği, alışveriş ve ticaret yapılabileceği ve de bireylerin eksikliklerini oluşturdukları karakterle gizleyip tatmin olacakları şeklinde sıralamışlardır.

b. Katılımcıların Horizon'un için sırasıyla; çocuklarda psikolojik sorunlara yola açarak kendilerine zarar verme ihtimalinin bulunduğunu, çocukların gerçek ve sanal alemi ayırt edememesi, ebeveynlerin sorumluluklarını unutmaları bunun sonucu olarak da aile ilişkilerinin bozulması, çocukların eğitimlerinde aksamaların olabileceği, bağımlılık oluşturabileceği, kişisel bilgilerin verilmesinin büyük tehlike oluşturacağı, gerçek hayattan kopularak sosyal ilişkilerin zedelenebileceği, başarısız olma durumunda mutsuz olabilecekleri, bağımsız davranabilen insanların her şeyi yapabileme ihtimalleri, radyasyonun çocuk gelişimine zarar verebileceği vs. gibi olumsuz yanları sıraladıkları görülmüştür.

6. Facebook Horizon, gerçek hayatta mutsuzluğa sebep olur mu? Nedenini belirtiniz.

a. Katılımcıların %80 (44 kişi)'i Horizon'un gerçek hayatta mutsuzluğa yol açacağını belirtmişlerdir. Katılımcılar Horizon'un gerçeğe yakın bir uygulama olduğu ve sonuçta gerçek hayatta oradaki imkânlar olmayınca mutsuz olunacağı en çok gösterdikleri sebeptir. Ayrıca insanları olumsuz etkileyebileceğini, oyunu kaybedince her şeye baştan başlamanın mutsuzluk yaratacağını, gerçek hayatta ölümlere (intihar, oyun içi anlaşmazlıklar sonucu birbirlerini öldürme vs.) bile sebep olabileceği, iletişimin azalacağını ifade etmişlerdir.

b. Katılımcıların %5 (3 kişi)'i kararsız kaldıklarını çünkü bu platformun bazı yönleriyle inşaları mutlu edebilecekken bazı yönleriyle mutsuz edebileceğini ve gerçek hayatta yapamayacakları şeyleri yapıp mutlu olurken gerçek hayata dönünce mutsuz olabileceklerini dile getirmişlerdir.

c. Katılımcıların %15 (8 kişi)'i Horizon'un gerçek hayatta mutsuzluğa sebep olmayacağını aksine gerçek hayatta yapamayacaklarını yapabilecekleri için mutlu olabileceklerini, bunun sadece sanal bir oyun olduğunu, bu kadar olumlu yönü (seyahat, eğlence, yeni arkadaşlıklar vs.) varken mutsuzluk diye bir şey olmayacağını belirtmişlerdir.

7. Facebook Horizon sosyal becerilerin (sosyalleşme) gelişimi açısından bir risk unsuru mudur? Nedenini belirtiniz.

a. Katılımcıların %67 (37 kişi)'si Horizon'da çoğu şeyin risk unsuru olduğunu en çok da insanların asosyalleşeceğini ve ilişkilerin bozulacağını ifade etmişlerdir. Gerçek hayattan habersiz kalınacağı ve insanları hayattan koparacağını, istenilen her şeyin yapılabilmesiyle insanların kendilerini tehlikeye atacaklarını, gerçek duyguların olmadığını ve zamanlarının boşa harcanacağını dile getirmişlerdir.

b. Katılımcıların %7 (4 kişi)'si kararsız kaldıklarını çünkü oyundaki sosyalleşmelerinin gerçek hayata yansıyor yansımayacağını bilemeyeceklerini, bazı insanların kötü çıkabileceğini, günlük hayattan soğuturken arkadaşlıklar kurdurduğunu belirtmişlerdir.

c. Katılımcıların %26 (14 kişi)'si Horizon'un bir risk unsuru içermediğini aksine hayatı kolaylaştırdığını, sosyal becerileri geliştirdiğini, rahat iletişim kurulabileceğini, oyunu oynayanların da gerçek birer insan olduğu dolayısıyla herhangi bir zarar olmadığını ve herhangi bir sıkıntı yaşansa bile tek tuşla oyundan çıkılabileceğini belirtmişlerdir.

8. Facebook Horizon'a güvenebilir misiniz? Nedenini belirtiniz.

a. Katılımcıların %35 (19 kişi)'i güvenebileceklerini ifade etmişlerdir. Güvenmelerine sebep olarak sırasıyla Facebook'un güvenilir bir sosyal paylaşım sitesi olduğunu, sadece kendilerinin değil milyonların oynayacağını dolayısıyla onlara bir şey olmazsa kendilerine de bir şey olmayacağını zaten tüm sosyal paylaşım sitelerinde her türlü bilgilerini hâlihazırda paylaşmış olduklarını belirtmişlerdir.

b. Katılımcıların %65 (36 kişi)'i Horizon'a güvenemeyeceklerini çünkü dijital ortamlarda kötü amaçlı yazılımların olduğunu ve kişisel bilgilerin çalınabileceğini ifade etmişlerdir. Bu sebebi takip eden sebepler; Facebook'un kişisel bilgileri satması ve kişisel bilgilerinin ele geçirilip kimsenin kendi hayatlarına müdahale etmesini istememeleridir.

9. Facebook Horizon uygulamasında kola takılan paneldeki mavi kalkan gerçekten sizi güvende hissettirecek mi? Nedenini belirtiniz.

a. Katılımcıların %47 (26 kişi)'si kola takılan paneldeki mavi kalkan sayesinde kendilerini güvende hissettiklerini çünkü rahatsız edenin engellenebildiği ve çoğu platformun bunu çok iyi uyguladıklarını ifade ederek dile getirmişlerdir.

b. Katılımcıların %53 (29 kişi)'ü güvenmediklerini çünkü oyun oynarken gerçek hayatta vücutlarını korumadığını ve oyun oynarken ne olacağını bilemediklerini, cihaz bozulunca kendilerini kimin/neyin koruyacağını, kendilerini oyuna kaptırıp intihar etmeye kalktıklarında mavi kalkanın onları korumayacağını, bilinmeyen bir ortamda sadece bir kalkanın kendilerini korumayacağı, oyunda sağlanan güvenin gerçek hayatta bir güven sağlamayacağını dile getirmişlerdir.

10. Facebook Horizon'dan yola çıkarak sosyal VR uygulamalarına dâhil olur musunuz? Nedenini belirtiniz.

a. Katılımcıların %56 (31 kişi)'sı Horizontan yola çıkarak sosyal VR uygulamalarına dâhil olacaklarını çünkü bu uygulamaların oldukça eğlenceli, merak uyandırıcı, heyecanlı, deneyimsel, hayal gücü geliştirici ve arkadaşlık kurmak için güzel bir yol olduğunu dile getirmişlerdir.

b. Uygulamayı sadece bir kereliğine deneme amaçlı kullanabileceklerini sonrasında devam etmeyeceğini belirtenler ise katılımcıların %4 (2 kişi)'ünü oluşturmaktadır.

c. Katılımcıların %40 (22 kişi)'i bilgisayara bağımlı olmak ve zamanlarını boşa harcamak istemediklerini, toplumu kötü etkileyeceğini, gerçek ve sanal hayat arasında boşlukta kalılabileceği, güvenmediklerini, kendilerini oyuna kaptırıp çeşitli yerlerden düşecekleri, VR uygulamalar ve oyunlar için zamanlarının olmadığını, oyun oynamadıklarını ve sosyal hayatı çok fazla etkileyeceğini düşündükleri için sosyal VR uygulamalarına dâhil olmayacaklarını belirtmişlerdir.

11. Facebook Horizon'dan yola çıkarak sosyal VR uygulamalarına/oyunlarına koşulsuz güvenir misiniz? Nedenini belirtiniz.

a. Katılımcıların %20 (11 kişi)'si Horizonu baz alarak sosyal VR uygulamalarına koşulsuz güvenebileceklerini çünkü sonuçta tek bir tuşla çıkabileceklerini, sadece uygulama içi bir oyun olduğunu, kişisel bilgilerini verdiklerine göre güvenebilecekleri bir oyun/uygulama olduğunu, yasal gizliliklerin korunacağına inandıklarını, zaten bilgisayar oyunu bağımlısı oldukları ve bunun da eğlenceli olacağını düşündüklerini dile getirmişlerdir.

b. Katılımcıların %2 (1 kişi)'si sadece vakit geçirmek ve stres atmak amaçlı oynayacağını ama kısmen güvenebileceğini dile getirmiştir.

c. Katılımcıların %5 (3 kişi)'i kararsız kalmıştır. Sebep olarak da aslında oynamak istedikleri ama kişisel bilgiler vermenin sıkıntı yaratabileceğini ve öngörülemez sorunlarla karşılaşabileceklerini göstermişlerdir.

d. Katılımcıların %73 (40 kişi)'ü koşulsuz güvenmeyeceklerini çünkü gizlilik esaslarına uyulacağını düşünmediklerini ve kişisel bilgilerinin güvende olmadığını düşündüklerini, gerçek dışı şeylerin olduğunu dolayısıyla gerçek hayattan koparıldıklarını, kişisel bilgilerinin satılma ihtimalinin olduğunu dolayısıyla tehlikeli olduğunu, normal hayattaki zevklerden (ekip dikmek, gökkuşağını görmek vs. gibi) mahrum kalacaklarını ve bunlara kimsenin hakim olmaması gerektiğini, oyuna bağımlı olmak istemediklerini, ruh sağlığını olumsuz etkileyebileceğini ve kişilerin gerçek hayatlarındaki karakterlerinden farklı bir şekilde karşılarına çıkacaklarını dile getirmişlerdir.

Facebook Horizon'da hemen hemen yapılamayacak hiçbir şeyin olmaması dolayısıyla potansiyel tüketiciler açısından oldukça ilgi çekici bulunmuş, değişik ve güzel bir deneyim olacağından dolayı büyük çoğunluğu bu deneyimi yaşamak istemiştir. Bu deneyimi yaşamak

istemeyen azınlıkta sanal ve gerçek hayatın birbirine karışacağını bunun da sosyal hayatı olumsuz etkileyeceğini dile getirmiştir. Bu bulgu doğrultusunda “AP₁: Facebook Horizon sosyal VR uygulaması potansiyel tüketicilerin ilgisini çekecektir” desteklenmektedir.

Katılımcıların büyük çoğunluğu Facebook Horizon’dan eğlence amaçlı yararlanacaklarını ve Facebook Horizon’un etkin bir ürün olduğunu çünkü içine kapanık insanların bile bu sosyal VR uygulaması sayesinde sosyalleşebileceklerini belirtmişlerdir. Bunun yanı sıra katılımcıların bir kısmı tam aksi görüş bildirerek Facebook Horizon’un sosyal hayatı olumsuz etkileyeceğini insanları sosyalleştirmek yerine asosyalleştireceğini dile getirmiştir. Ama genel itibarıyla bakıldığında çoğunluk sosyalleşmenin artacağı yönünde olumlu görüş bildirmiş ve “AP₂: Facebook Horizon sosyalleşme açısından potansiyel tüketicilere olumlu katkılar sağlayacaktır” desteklenmiştir.

Facebook Horizon’un olumlu yanları ile olumsuz yanlarına ilişkin görüşler karşılaştırıldığında, olumsuz yanlarının olumlu yanlarından daha fazla olduğu görülmektedir. Çünkü Facebook Horizon gerçeğe yakın bir uygulamadır ve sanal âlemden yaşanırlar gerçek hayata aktarılamayınca mutsuzluk ortaya çıkacaktır. Ayrıca Facebook Horizon asosyalleşmeye sebep olacağından ve kişisel bilgilerin verilmesinden dolayı da oldukça riskli bir oyundur. Bu bulgulara göre de “AP₃: Facebook Horizon potansiyel tüketiciler üzerinde olumlu katkıları olacaktır” reddedilmektedir.

Katılımcıların büyük çoğunluğu Facebook Horizon’a güvenemeyeceklerini çünkü dijital ortamlarda bulunan kötü amaçlı yazılımlar ve kişiler tarafından kişisel bilgilerinin çalınarak kötü niyetlerle kullanılabilirliğini düşünmektedirler. Ayrıca kola takılan paneldeki mavi kalkanın da hiçbir güvenirliliğinin olmadığını sadece sanalda dünyada kaldığını ifade etmişlerdir. Dolayısıyla “AP₄: Facebook Horizon potansiyel tüketiciler açısından son derece güvenilir bir uygulamadır” reddedilmiştir.

Katılımcılar Facebook Horizon öncülüğünde diğer sosyal VR uygulamalarını eğlenceli ve ilginç bir deneyim olacağı için deneyimleyeceklerini ancak %73 gibi büyük bir çoğunluk her ne kadar sosyal VR uygulamalarına dâhil olsalar da kesinlikle koşulsuz güvenemeyeceklerini çünkü kişisel bilgilerinin güvende olduğunu düşünmediklerini belirtmişlerdir. Buna göre “AP₅: Facebook Horizon sayesinde potansiyel tüketiciler benzer sosyal VR uygulamalarına son derece güvenle bakmaktadırlar” da reddedilmektedir.

SONUÇ

Bilgisayarlar tarafından özel yazılım ve donanımlarla oluşturulan, katılımcılara gerçeklik hissi veren, yapılabilecek ve yapılamayacak veya yapmak istenilen ya da olmak istenilen her şeyi deneyimleme ve sahip olma imkânı veren matematiksel ortamlar olan sanal gerçeklik, hayatımıza hızlı bir giriş yapmıştır.

Facebook Horizon sanal gerçeklik oyunu, klasik kuramlardan dinlenme veya fazla enerji kuramlarında bahsedilen fazla enerjinin atılması veya dinlenme amaçlarının ötesine geçerek öncül

deneme kuramında bahsi geçen ve adeta gelecekte yaşanılacaklara ışık tutacak ya da gelecekte yaşanılacakların bir simülasyonu olan bir oyun gibi davranmaktadır.

Potansiyel tüketicilerin gerçekten Facebook Horizon sosyal VR uygulamasını talep edip etmeyecekleri, Facebook Horizon'a güvenip güvenemeyecekleri ve Facebook Horizon'dan yola çıkarak diğer sosyal VR uygulamalara ilişkin tüketicilerin güvenilirlik algılarını ölçmek amacıyla gerçekleştirilen çalışmada betimsel analizden yararlanılmıştır.

Çalışmanın betimsel analizi sonucunda elde edilen bulgulara bakıldığında; katılımcıların Facebook Horizon ve diğer Sosyal VR uygulamalarını eğlenceli ve ilginç buldukları için oynayacakları ancak her ne olursa olsun paylaşılan kişisel bilgilerin kötü niyetli yazılımcılar veya kişilerce ele geçirilmesi, kötü amaçlı kullanılması, satılması vs. gibi sebeplerle ve sosyal hayatı olumsuz etkileyerek asosyalleşmeye sebep olacağından dolayı kesinlikle güvenilir bulmadıkları görülmektedir.

Genel olarak bakıldığında tüketiciler, Facebook Horizon ve diğer sosyal VR uygulamalarını güvenilir bulmamakta ve birçok olumsuz yanının olduğunu düşünmektedirler. Dolayısıyla katılımcıların görüşleri, Facebook Horizon ve diğer sosyal VR uygulamalarının ne kullanımı ne de güvenilirliği hakkındaki olumlu beklentileri karşılamamaktadır.

Çalışmanın sadece videolar ve anlatılanlar üzerinden gerçekleştirilmesi çalışmanın kısıtını oluşturmaktadır. Benzer bir çalışma gerçekleştirecek olan araştırmacılar tarafından, VR gözlük temin edilerek Facebook Horizon hesabı veya başka bir sosyal VR hesabı üzerinden VR deneyimi gerçekleştirilip daha detaylı bir çalışma elde edilebilir.

Kaynakça

- Akaslan, Dursun, Ernst, Fred Barış, Sarıışık, Gencay ve Erdoğan, Saffet (2018) “Sanal Gerçeklik Uygulamaları İçin Araştırma ve Eğitim Olanakları”, *Turkish Studies* C:13, S:21, ss.1-20.
- Aklımızı KeşfedİN (2018) "Kum Havuzu Tekniği", <https://aklizikesfedin.com/kum-havuzu-teknigi/> (Erişim Tarihi: 09.01.2020).
- Altunışık, Remzi ve diğerleri (2007) *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri/SPSS Uygulamalı*, 5. Baskı, Sakarya Yayıncılık, Sakarya.
- Aslan, Recep (2017) “Uluslararası Rekabette Yeni İmkânlar Sanal Gerçeklik, Artırılmış Gerçeklik ve Hologram”, *Göller Bölgesi Aylık Hakemli Ekonomi ve Kültür Dergisi*, S:49, ss. 21-26
- ATV Ana Haber (2019) “Dünyaya Sanal Boyut”, [Erişim: 11.01.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=FTM96CisMjI&list=PLuSmyPRhE5Sg5ff1-7NJplC4mHBRnnD4d&index=3&t=4s>]
- Bayraktar, Erkan ve Kaleli, Fatih (2007) “Sanal Gerçeklik ve Uygulama Alanları” *Akademik Bilişim*, 31 Ocak-2 Şubat, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya, ss. 1-6.
- BBC NEWS (2019) “Facebook to Create VR World Called Horizon”, [Erişim: 11.01.2020, <https://www.bbc.com/news/technology-49851798>]
- CNET (2019) “Oculus Connect 6 VR Event in 12 Minutes” [Erişim: 03.03.2020-13.03.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=ybhYJ87U2Gs&list=PLuSmyPRhE5Sg5ff1-7NJplC4mHBRnnD4d&index=4&t=0s>]
- Constine, Josh (2019) “Facebook Announces Horizon, A VR Massive-Multiplayer World”, [Erişim: 11.01.2020, <https://techcrunch.com/2019/09/25/facebook-horizon/>]
- Ferhat, Savaş (2016) “Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı: Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik”, *TRT Akademi*, C:1, S:2, ss. 724-746.
- Fullfilmizle (2020) “Ready Player One/Başlat” [Erişim: 03.03.2020-13.03.2020, <https://www.fullfilmizle.pw/ready-player-one-baslat-1080p-turkce-dublaj-full-izle/>]
- Holt, Kris (2019) “Social VR world 'Facebook Horizon' comes to Oculus in 2020”, [Erişim: 13.01.2020, <https://www.engadget.com/2019/09/25/oculus-social-vr-world-facebook-horizon/>]
- İKSV (2018) “İKSV Galaları: Başlat Ready Player One”, [Erişim: 26.02.2020, <https://www.iksv.org/tr/iksv-galalari/iksv-galalari-baslat-ready-player-one>]
- Kayapa, Nihal ve Tong, Togan (2011). “Sanal Gerçeklik Ortamında Algı”, *Sigma*, 3(Özel Sayı), ss.348-354.
- Koçyiğit, Sinan, Tuğluk, Mehmet Nur ve Kök, Mehmet (2007) “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun”, *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, S:16, ss. 324-342.
- Larsen, Luke (2019) “Facebook’s Horizon VR World Looks Like Second Life All Over Again”, [Erişim: 11.01.2020, <https://www.digitaltrends.com/computing/facebook-horizon-is-second-life-all-over-again/>]
- Liszewski, Andrew (2019) “Facebook's Horizon Is a New VR Social Network Inspired by Spielberg's Worst Movie”, <https://gizmodo.com/facebook-horizon-is-a-new-vr-social-network-inspired-by-1838456603> (Erişim Tarihi: 13.01.2020).
- Oculus (2019) “Welcome to Facebook Horizon”, <https://www.youtube.com/watch?v=Is8eXZco46Q> (Erişim Tarihi: 03.03.2020 – 13.03.2020).
- Olağanüstü Kanıtlar (t.y.) "Trol Ne Demektir? "İnternet Trolü" Kime Denir?", <http://www.olaganustukanitlar.com/trol-ne-demektir-internet-trolu-kime-denir/> (Erişim Tarihi: 09.01.2020).
- Öngen, Orkun (2017) “Sosyal Medya Kullanıcılarının Gerçeklik Yanılgısı”, *e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi*, C:1, S:1, ss. 1-14.
- Stein, Scott (2019) “I Tried Facebook’s Vision for The Social Future of VR, and It’s Full of Question Marks - Do I Want My Virtual Life to be Disneyfied?”, <https://www.cnet.com/news/i-tried-facebooks-vision-for-the-social-future-of-vr-full-of-question-marks/>, (Erişim Tarihi: 11.01.2020).
- Sharma, Shubham (2019) “Facebook Horizon is A Social VR World Right Out of Sci-Fi Movies: 5 Things You Should Know About It”, <https://siliconcanals.com/news/facebook-horizon-social-vr-world/> (Erişim Tarihi: 21.01.2020).
- Tural, Hüseyin (2005) “İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi”, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Wikipedia (2020) “Ready Player One (Film)”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Ready_Player_One_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ready_Player_One_(film)) (Erişim Tarihi, 11.01.2020).

EKLER



Resim1. Facebook Horizon Şehir Meydanı
Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=Is8eXZco46Q>



Resim 2. Oculus Quest Sanal Gerçeklik Gözlüğü
Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=Is8eXZco46Q>



Resim 3. Ready Player One Filmi'nde Sanal Gerçeklik Oyunu Oynama Sahnesi
Kaynak: <https://www.iksv.org/tr/iksv-galalari/iksv-galalari-baslat-ready-player-one>