

Gazeteciliğin Geleceği Açısından Second Life'daki Pratikler

Bahar Kayıhan, Arş. Gör. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi, bharayaz@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5196-4350>
Geliş Tarihi: 01.07.2020, Kabul Tarihi: 11.08.2020

Öz Abstract

Sanal bir dünya olan Second Life'in gazeteciliğin geleceği açısından sunduğu yenilikler ve fikirler, çalışma kapsamında değerlendirilmiştir. Bu çerçevede, ilk olarak Second Life, ardından bu platform içerisindeki gazete ve dergiler gazeteciliğin geleceği bağlamında tartışılmıştır. Çalışmada, dijital etnografi yöntemi tercih edilmiştir ve etnografi çalışmalarında benimsenen teknikler olan katılımcı gözlem ve derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bir buçuk aylık bir zaman dilimi boyunca sanal dünyada, insanlarla gerçekleştirilen çevrimiçi konuşmalar, ulaşılan sonuçlar ve tüm deneyimler kayıt altına alınmıştır. Araştırmanın sonucunda, Second Life'in geleceğin gazeteciliği

açısından ütopya sayılabilecek çok da olumlu bir geleceğe işaret etmediği; çünkü sanal dünyanın kullanıcılarının temel amacı olan eğlencenin, ücreti ödenmeyen emeği gizleyen bir rol oynadığı, ayrıca tamamen özgür bir ortamın mevcut olmadığı görülmüştür. Tüm bunlara karşın, Second Life içerisindeki medya kuruluşlarının gelecek açısından umut veren boyutları da olduğu gözlenmiştir. Sanal dünyadaki medya kuruluşları, çalışma ortamının tamamen uzaktan olacağı daha özgür çalışma koşullarının mümkün olabileceği yakın geleceğe işaret etmektedir. Ayrıca, sanal dünya içerisinde azınlıklar ile ilgili sorunların dile getirilebiliyor olması umut vaat etmektedir.

Practices in Second Life In Terms of the Future of Journalism

The innovations and ideas presented by Second Life which is a virtual world, are evaluated in terms of the future of journalism within the scope of this study. In this context, first Second Life, and then newspapers and magazines within this platform were discussed in terms of the future of journalism. In the study, digital ethnography method was adopted, and participant observation and in-depth interviews were held, which are the techniques utilised in ethnography studies. Online conversations with people, achieved results, and all experiences were recorded in the virtual world for one and a half months. As a result of the research, it is observed that Second Life does not indicate a very

positive future that can be considered as a utopia in terms of the future journalism: Because it is understood that entertainment, which is the main purpose of users of the virtual world, plays a role that hides unpaid labour, and there is no completely emancipated environment. Despite all this, it has been observed that media organisations within Second Life have promising dimensions for the future. In the virtual world, media organisations demonstrate a future where freer working conditions are possible within the working environment, which is entirely remote. Besides, the platform is hope-inspiring because issues related to minorities can be expressed in the virtual world.

Anahtar Kelimeler

Keywords

Çevrimiçi Oyunlar, Gazetecilik, Sanal Dünya, Second Life, Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (MMORPG)

Online Games, Journalism, Virtual World, Second Life, Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)

Giriş

Olayları, açıklamaları ya da gelişmelerini kamuoyuna tarafsız ve etik bir biçimde aktarma ile görevli profesyonellerdir gazeteciler. İletişim teknolojilerinin gelişimi ile birlikte yalnızca profesyoneller değil sıradan insanlar da gazeteciler haline gelmiştir. Yurttaş gazeteciler, olay anında çektikleri fotoğrafları sosyal medya hesaplarından paylaşarak ya da basın kuruluşlarına yollayarak sürecin bir parçası olmaktadır. Yurttaş gazeteciliği, insanların seslerini duyurabilmeleri için büyük sermayelere sahip olmaları gereğini ortadan kaldırmıştır. Bu durum, daha özgür ve demokratik bir ortama işaret ediyor gibi gözükse de, sosyal medya platformlarının özgür bir alana mı yoksa standartlaşmaya mı hizmet ettiği sorgulanmalıdır; çünkü bu platformlarda paylaşılanların geleneksel medyanın gündeminde yer alan içeriklerden tamamen farklı olduğu görüşü şüphelidir. Ayrıca, kullanıcılar van Dijck'a göre (2009/2016: 169) zannedildiği gibi aktif değildir, Fuchs'a göre (2014/ 2015: 153) ise metaya dönüşmektedirler. Bunun da ötesinde, yeni teknolojilerin yeni sömürü biçimleri yarattığı da söylenebilir. Bu nedenle son yıllarda, yeni sömürü biçimleri, dijital emek, yeni gözetim biçimleri, dijital yabancılaşma gibi sorunlar Christian Fuchs, Vincent Mosco, Dan Schiller, Tiziana Terranova, Mark Andrejevic gibi iletişim bilimcilerin çalışmalarının merkezi haline gelirken, sosyologların da inceleme nesnesi haline gelmiştir. Örneğin, David Harvey *Marx, Sermaye ve İktisadi Aklın Cinneti (Marx, Capital, and the Madness of Economic Reason)* (2017), Antonio Negri ve Michael Hardt ise *Meclis (Assembly)* (2017) adlı çalışmalarında dijital emek biçimlerinden ve karşılığı ödenmemiş emekten bahsetmişlerdir.

Dijital yabancılaşmanın ya da yeni gözetim biçimlerinin hâkimiyeti açısından, içinde yaşamakta olduğumuz dünya Aldous Huxley'nin, George Orwell'in, Yevgeniy İvanoviç Zamyatin'in ya da Ray Bradbury'nin distopyalarını andırmaktadır. Buna rağmen bu çalışmada Huxley'nin *Cesur Yeni Dünya'da* (1932) yarattığı distopyanın anti-tezi olan; insanların baskı olmaksızın istedikleri eylemleri gerçekleştirebildikleri bir adayı kurguladığı *Ada* (1962) romanından ilham alınarak, gazeteciliğin geleceğine yönelik ütöpik bir arayışa girilmiştir ve insanların kendileri kurguladıkları zaman nasıl bir gazetecilik anlayışı benimsedikleri araştırılarak, bu anlayışların geleceğin gazeteciliği açısından bir fikir verip veremeyeceği tartışılmıştır. Bu doğrultuda sanal bir dünya olan Second Life içerisinde insanların ve kurumların gazetecilik pratikleri, dijital etnografi yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Ayrıca, etnografi çalışmalarında benimsenen teknikler olan katılımcı gözlem ve derinlemesine görüşmeler ile bu sanal dünyanın, insanların baskı olmaksızın istedikleri gazetecilik pratiklerini gerçekleştirebildikleri bir ortam olup olmadığı, bu sanal ortamda ne oranda bir özgürlüğün mevcut olduğu ve gazetecilik pratiklerinin gerçek dünyadan ne şekilde farklılaştığı araştırılmıştır.

Çalışma kapsamında, 2013 yılında bir ay boyunca ve 2020 yılında iki hafta boyunca, toplam bir buçuk ay boyunca katılımcı gözlem gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda, sanal dünya içerisinde bir avatar yaratılmıştır ve bu avatar ile sanal dünya içerisindeki medya kuruluşları ziyaret edilerek, bu kuruluşların binaları, çalışma ortamları, sanal dünyadaki kullanıcı davranışları gözlemlenmiştir ve kullanıcılar ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Sanal Dünyalarda Kullanıcı Davranışları, Eğitim Olanakları, Üretim İlişkileri ve Toplumsal Cinsiyet

Literatürde sanal dünyalar ile ilgili çok sayıda çalışma mevcuttur. Bu çalışmaların bir kısmı sanal dünyaların araştırmalar için nasıl olanaklar sunduğuna odaklanırken (bkz. Mennecke vd. 2008; Davis vd. 2009), çalışmaların çoğunluğu sanal dünyaları kullanıcı davranışları, eğitim olanakları ya da üretim ilişkilerindeki rolü çerçevesinde ele almıştır. Çalışmaların büyük bir yoğunluğu ise

sanal dünyaları eğitim ile ilişkili olarak ele almaktadır ve sanal dünyaları uzaktan eğitim açısından bir olanak olarak görmektedir (bkz. Dickey 2003; Dickey 2005; Calongne 2008, Antonacci ve Modaress 2008; Eschenbrenner vd. 2008; Shen ve Eder 2009; Baker vd. 2009; Aldrich 2009a; Aldrich 2009b; Petrakou 2010; Duncan vd. 2012, Dawley ve Dede 2014). Ancak, sanal dünyalar uzaktan eğitim açısından fırsatlar sunuyor gibi gözükse de, eğitim açısından çeşitli sorunlara da neden olabilmektedir. Nitekim, Riley ve Stacy (2008) çalışmalarında sanal dünyaların öğretim açısından hem fırsatlar sunduğu hem de sorunlar yarattığı sonucuna ulaşmıştır. Çalışmaların bir kısmı ise özel olarak yükseköğretimde sanal dünyaların nasıl bir rol oynadığı ile ilgilenmiştir (bkz. Warburton 2009; Hew ve Cheung 2010). Franceschi ve diğerleri (2009) grupların e-öğrenim kullanımlarını, Zheng ve diğerleri (2009) ise, bu platformlardaki İngilizce öğrenme pratiklerini araştırmışlardır. Öte yandan, Jarmon ve diğerleri (2009: 169), sanal dünya olan Second Life içerisinde interdisipliner bir lisansüstü iletişim dersi yürütmüşlerdir ve içerik analizi, anket, odak grup çalışmaları gibi karma yöntemler ve anlık durum görüntü ve videoları gibi araçlar kullanarak Second Life'in deneysel bir öğrenme ortamı olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Kaplan ve Haenlein (2009) sanal dünyaları nasıl kullanmak gerektiğini, Verhagen ve diğerleri (2012) kullanıcıların sanal dünyaları kullanım motivasyonlarını, Eisenbeiss ve diğerleri (2012) hem kullanım motivasyonlarını hem de kullanıcı davranışlarını, Lastowka (2007) kullanıcı türevli içeriği incelemiştir. Balkin (2004b) ise, sanal dünyaları sanal özgürlük çerçevesinde ele alarak, bu platformlar içerisindeki tasarım ve oyun özgürlüklerini araştırmıştır. Marsh (2010) çocukların, Mäntymäki ve Salo (2011) ise gençlerin sanal dünyalar içerisindeki kullanımlarını incelemiştir. Yee ve diğerleri (2011), sanal dünyalarda kişiliğin ifade edilme biçimini araştırmıştır.

Sanal dünyaları kapitalist piyasanın bir uzantısı olarak ele alan ve bu dünyalardaki üretim ilişkilerine ve piyasa koşullarına odaklanan çalışmalar çeşitlidir. Animesh vd. (2011) ve Guo ve Barnes (2011), insanların sanal ürünleri satın alma motivasyonlarını incelerken, Guo ve Barnes (2007) insanların sanal ürünleri neden gerçek para ile satın aldıklarını sorgulamıştır. Barnes (2007) ise sanal dünyaları reklamcılık için bir araç olarak ele almıştır. Catterall ve Maclaran (2002) sanal dünyalarda tüketim alışkanlıkları, Lui ve diğerleri (2007) pazarlama stratejileri, Malaby (2006) ise sanal dünyalarda değer üzerinde durmuştur. Second Life ve World of Warcraft'ı inceleyen Kock (2008), e-işbirliğini ve e-tecimi ele almıştır. Sanal dünyalar, emek ve oyun arasındaki çizgiyi bulanıklaştırarak ücretlendirilmeyen emeği meşrulaştırmaktadır. Ayrıca bu platformlar, kullanıcıları metaya dönüştürmektedir; çünkü kullanıcıların ürettikleri ürünün yanı sıra kendileri de alınır-satılır bir ürün haline gelmektedirler. Bu nedenle, sanal dünyaları üretim ilişkileri çerçevesinde ele alan çalışmalar, şimdinin ve geleceğin emek koşullarını anlamak açısından değerlidir.

Kullanıcı davranışları, eğitim olanakları ya da üretim ilişkilerinin dışında farklı temalar bağlamında da sanal dünyalar incelenmiştir. Sanal dünyaları toplumsal cinsiyet ile ilişkili olarak ele alan çalışmalarda, bu platformların ataerkil yapısı vurgulanmıştır (bkz. Brehm 2013; Ivory 2006; Williams vd. 2009; Waddell et al. 2014). Consalvo ve Harper'a göre (2009, p. 98), kadınlar sanal dünyalar içerisinde erkek beğenisine hitap eden görüntüye sahip karakterleri tercih etmektedirler. Başka bir çalışmaya göre ise, sanal dünyalar içerisinde erkek katılımcılar karşı cinsin arkadaşlığına yönelik daha fazla bir arayış içindedirler (Wang & Wang, 2008, p. 344). Bir diğer çalışmada ise, sanal dünyalar erkek şovenizmini pekiştirebilmektedir (Song & Jung, 2015, p. 444). Literatürde, kadınların sanal dünyalardaki ve çevrimiçi dünyalardaki temsillerinin erkek egemen mevcudiyeti güçlendirdiğine yönelik pek çok farklı çalışmayı görmek mümkündür. Sanal dünyaları farklı temalar çerçevesinde ele alan çalışmalar da vardır. Örneğin, Balkin (2004a), sanal dünyalar ile ilişkili olarak hukuk ve özgürlük kavramlarını değerlendirirken, Johnson- Orland ve

diğerleri (2001) sanal dünyaları peyzaj planlama araçları olarak ele almıştır. Genel anlamda sanal dünyaları, özel olarak ise Second Life gazeteciliğın geleceđi açısından inceleyen çalışmalar ise oldukça sınırlıdır. Bu nedenle Second Life'ı gazeteciliğın geleceđi açısından ele alan bu çalışmanın alandaki boşluđu doldurduđu söylenebilir.

Second Life

Brennen'ın (2009: 301) "bir bilgisayar tarafından oluşturulan alternatif gerçeklik" olarak tanımladıđı Second Life, insanların arkadaş edindikleri, para kazandıkları, sanal olarak seyahat ettikleri, hayal güçlerini kullanarak yaratabildikleri, eğitim görebildikleri ve başka birçok olanak sunan sanal bir dünyadır. Seviye atlamak, bölüm bitirmek, yarışmak ya da düşmanları öldürmek gibi hedefleri olmadığı için çevrimiçi oyunlardan çok farklı bir içeriđe sahip olan Second Life'da, birçok marka reklam vermekte ve üniversiteler konferanslar düzenlemektedir. Aslında Second Life, insanların gerçek hayatlarında yapamadığı her şeyi yapabileceđi bir ortam sunmaktadır. Bu durum olumlu birçok olanađı beraberinde getirirse de, Second Life fazla cinsel içeriđe sahip olması nedeniyle ise eleştirilmektedir.

Sosyal medya kavramı son zamanlarda birçok kişi için gündemin üst sıralarındaki bir konudur. Karar vericiler de YouTube, Facebook, Instagram ve Twitter gibi sosyal medya ortamlarında kar sağlayıcı kullanımlar aramaktadır (Kaplan ve Haenlein, 2010: 59). Second Life'ın da günümüzde kullanımı giderek artan sosyal medya ortamlarından biri olduđu söylenebilir; çünkü bu platformda insanlara, birbirleriyle yazışma, sesli konuşma, topluluk kurma ve haberleşme imkânı sunulmaktadır. Ancak bunun da ötesinde, Second Life, bir yeni medya ortamı olmaktan da çok öteye giderek, kendine ait para birimiyle iş olanakları sunmaktadır. Second Life'da kullanılan para birimi olan Linden Doları (L\$), Amerikan doları ile deđiştirilebilmekte ve insanlar bu sanal ortamda kazandıkları parayı gerçek hayatlarında deđerlendirebilmektedir.

Second Life, büyük ölçüde eğlence içeriđine sahip olsa da, sanal dünyaya araştırmacıların ve üniversitelerin de ilgisi oldukça fazladır. Birçok üniversitenin deneysel çalışmalar yürüttüđu, sanal konferansların gerçekleştirildiđi Second Life (Leong, 2008: 337), yaşam boyu eğitim için de oldukça fazla imkân sunmaktadır. Nottingham Üniversitesi Second Life üzerinden kabadayılıđı araştırırken, Plymouth Üniversitesi ve Thomas Jefferson Üniversitesi ise cinsellik ve HIV ile hakkında bir eğitim platformu ile Second Life'a katılmıştır. Cornell Üniversitesi ise, travma sonrası strese dair bir araştırmayı Second Life içinde gerçekleştirmiştir (Stott, 2007: 1122). Bailenson ve Hancock gibi araştırmacılar da Second Life'ı grupların davranışlarını araştırmak için eđi görülmemiş bir fırsat olarak görmektedir (Miller, 2007: 1342).

Yöntem

Sanal bir dünya olan Second Life içerisinde insanların ve kurumların gazetecilik pratikleri, dijital etnografi yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Boellstorff ve diğerlerine göre (2012: 1) etnografi, sanal dünya kültürlerine yönelik çalışmalar için etkili bir yöntemdir. Bu nedenle bu çalışmada, etnografi yöntemi benimsenmiş ve bu çalışmalarda benimsenen teknikler olan katılımcı gözlem ve derinlemesine görüşmeler ile bu sanal dünyanın, insanların baskı olmaksızın istedikleri gazetecilik pratiklerini gerçekleştirebildikleri bir ortam olup olmadığı, ne oranda bir özgürlüğün mevcut olduđu, bu ortamdaki gazetecilik pratiklerinin gerçek dünyadan ne şekilde farklılaştığı araştırılmıştır.

Çalışma kapsamında, 2013 yılında bir ay boyunca ve 2020 yılında iki hafta boyunca katılımcı gözlem gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda, sanal dünya içerisinde bir avatar yaratılmıştır ve bu avatar ile sanal dünya içerisindeki medya kuruluşları ziyaret edilerek, bu kuruluşların binaları, çalışma ortamları ve sanal dünyadaki kullanıcı davranışları gözlemlenmiştir.

Ayrıca, sanal medya kuruluşlarının çalışanları, editörleri ve yazarları ile ve sanal dünyanın diğer kullanıcılar ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir; çünkü katılımcı gözlem insanlarla zaman geçirmeyi içerirken, gerçekleştirilen görüşmeler ise görüş ve tutumları açığa çıkarmak için olanak sağlamaktadır (Boellstorff vd., 2012: 93). Platform içerisindeki sanal medya kuruluşları hakkında görüşleri çerçevesinde kullanıcılar ile görüşülmüştür. Bu doğrultuda, Second Life içerisindeki medya platformlarında çalışan muhabir ve editörlerle ve sanal platform içerisinde gazetecilik yapmayan kullanıcılar ile de görüşülmüştür. Örneğin, bir eğlence mekânı olan Wet willies classic rock club'da düzenlenen 'Ten years on the grid' etkinliğine katılarak kullanıcılar ile tanışılmıştır. Çalışma kapsamında kullanıcıların oluşturdukları avatarlar ile sanal dünya içerisinde görüşüldüğü için, gerçek hayattaki demografik bilgileri bilinmemektedir.

Görüşülen kullanıcıların isimleri gizlenmiştir, çünkü araştırmalar kapsamında kullanıcıların sanal ya da gerçek isimlerinin verilmemesi, araştırmacıların dikkate alması gereken etik ilkelere dendir (Uzun ve Aydın, 2012: 221). Ayrıca, görüşmeler esnasında ekran görüntüleri de alınmıştır; ancak kullanıcıları içeren görüntülerde sanal isimler görünür olduğu için bu görüntüler kullanılmamıştır; çünkü örneğin sanal dünya içerisinde bir dans kulübünün fotoğrafının verilmesi, sahiplerinin ve yöneticilerinin kimliklerinin teşhis edilmesine neden olabilecektir (Boellstorff vd., 2012: 142). Ayrıca, bu dans kulübünde bulunmakta olan kullanıcıların, araştırmaya dahil olmamayı da tercih edebilecek olmaları mümkündür. Bu nedenle çalışma kapsamında görsel olarak, sanal mekan görüntüleri, yayımlanmış sanal dergi sayfaları ve yalnızca bu çalışma için oluşturulan avatarın yer aldığı (bkz. Görsel 2) görseller kullanılmıştır.

Araştırmanın Bulguları: Second Life'daki gazetecilik pratikleri

2013 yılında bir ay boyunca ve 2020 yılında iki hafta boyunca Second Life içerisinde katılımcı gözlem gerçekleştirilmiştir. Katılımcı gözlem gerçekleştirilebilmek için sanal dünya içerisinde bir avatar yaratılmıştır ve bu avatar ile sanal dünya içerisindeki medya kuruluşları ziyaret edilmiştir. Gerçekleştirilen katılımcı gözlemlerde, Second Life içerisindeki gazete ve dergilerde ön plana çıkan konunun eğlence olduğu görülmüştür. 2013 yılında ve 2020 yılında gerçekleştirilen katılımcı gözlemlerde, zaman içerisinde gerçek dünyadaki medya kuruluşlarının platformdan çekildiği, kullanıcıların haber arayışları azalırken, eğlence arayışlarının arttığı anlaşılmıştır. Ayrıca, bu platform aracılığıyla emek ile oyun arasındaki sınırların bulanıklaştığı; çünkü gerçekleştirilen görüşmelerde sanal dünya içerisindeki kullanıcıların ücreti ödenmeyen emek üretimlerinin farkında olmadıkları anlaşılmıştır. Second Life dünyası içinde pek çok gazete, televizyon kanalı ve medya içeriği mevcuttur; ancak bu medya kuruluşlarının hepsi uzun ömürlü olmamıştır. 2013 ve 2020 yıllarında bu kuruluşlar ziyaret edilmiştir. Ziyaret edilen kuruluşlar; *CNN, Reuters, Alphaville Herald, SL Newspaper, Second Life Newser, The Grid Weekly News, Best of SL Magazine, Virtual Times News and Advertising, Cultivate Magazine* ve *The Second Life Enquirer*'dir. Bu medya kuruluşlarının binaları, çalışma ortamları ve sanal dünyadaki kullanıcı davranışları gözlemlenmiştir. Ayrıca, sanal medya kuruluşlarının çalışanları, editörleri ve yazarları ile ve sanal dünyanın diğer kullanıcılar ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşülen kullanıcıların isimleri gizlenmiştir ve araştırma kapsamında yaratılan avatarın dışında hiçbir kullanıcının görüntüsü çalışmaya dâhil edilmemiştir.

Bir dönem Second Life içerisinde büro açan *CNN*'in Second Life'a dâhil olmasının en önemli nedenlerinden biri, Second Life'ın bir yurttaş gazeteciliği projesi için imkân sunmasıdır. Second Life içerisindeki *CNN I-Report* uygulaması ile kullanıcılar, çevrelerinde gözlemledikleri ve önemli gördükleri herhangi bir olayın fotoğrafını çekerek ve olayı yazılı olarak anlatarak paylaşımda bulunabilmiş ve istedikleri herhangi bir yerden *CNN I-Report* haberlerini takip edebilmişlerdir.

CNN gibi, *Reuters* de bir dönem Second Life'a ilgi göstererek, bu platform içerisinde büro açmıştır. Second Life'da *Reuters*'in de bir haber bürosu açması ve bir yıl bile geçmeden bu büroyu kapatması, 'Second Life bitiyor mu?' sorusunu akıllara getirmiş olsa da, milyonları geçen sayıdaki Second Life kullanıcısı Second Life'ın ömrünün tükenmediğini göstermektedir. *Reuters*'in Second Life'dan ayrılmasının en önemli nedenini ise Second Life *Reuters* muhabiri şöyle açıklamaktadır:

Ben oynamak için değil, Reuters tarafından görevlendirildiğim için Second Life'daydım. Kaynaklarıma ulaşmak isterken giriş sunucusu her an çökebiliyordu ve kimin çevrimiçi olduğunu anlamaya çalışırken bile "tüm gün" beklemem gerekebiliyordu. Bir yere ulaşmak isterken tıkanmalar oluyor ve kendi ofisimde kilitli kalıyordum. Tüm bu hatalar ile Second Life bir oyun alanı olarak tolere edilebilir; ama kurumsal kullanıcılar için çok uygun bir yer değil. Reuters'in Second Life'dan ayrılması teknik problemler nedeniyle meydana gelmiş olsa da, deneyimlerime göre Reuters'in kapanmasının ardından geçen süre de Second Life teknik olarak da güçlenmiş. Üstelik bu ay onuncu yılını kutlayan Second Life'ın betaya geçişi teknik alt yapıya artık daha fazla önem verdiğini gösteriyor. (Businessinsider)

Görünen o ki, *Reuters*'in kapanmasının nedeni, bir gerçek dünya muhabirinin sanal dünyada muhabirlik yapmaya çalışmasıdır. Bu sanal dünyada bulunmak isteyen ve orada çalışmak isteyen kişilerin gazetecilik yapmasının belki de daha mantıklı olabileceğini göstermektedir. *CNN*'nin yurttaş gazetecilik projesi de bu durumu doğrulamaktadır. Second Life yöneticileri de, yeni üyelerine iş bulmak istiyorlarsa bu platformda bulunmaktan hoşnut olmaları gerektiğini belirtmektedir.

Second Life içerisinde gerçek dünyada mevcut olan medya kuruluşlarının yanı sıra, Second Life kullanıcılarına ait gazeteler, dergiler de mevcuttur. *Alphaville Herald* 2003 yılında bir felsefe profesörü tarafından, sanal dünya içerisindeki yasal, toplumsal ve ekonomik sorunları gözlemlemek ve aktarmak için kurulmuştur (Alphavilleherald, 2020). "Her zaman oldukça dengesiz" sloganıyla çalışan *Alphaville Herald*, iş dünyası, medya, hacktivism, haberler, görüşler ve kategori edilememiş içerikler şeklinde ayrılmış bölümler vardır. Haberler bölümü altında, duyurular, etkinlikler ve sanal dünyalara ait haberler mevcuttur. *Alphaville Herald*, sadece Second Life ile ilgili değil, Sims Online gibi başka ortamlar hakkında da bilgi aktarmaktadır. Tenshi Vielle'nin *Alphaville Herald* için yazdığı bir makale; "Second Life'da akıl hastalığı ile mücadele", Second Life içerisindeki medya kuruluşlarının haberlerinin hepsinin eğlence içerikli olmadığını göstermektedir. Vielle makalesinde, insanların adını bile bilmediği kişilerin durumunun kötüye gitmesi halinde yapabileceği fazla bir şey olmadığını söylemektedir. Bu kişileri tespit etmenin birçok yolu olduğunu söyleyen Vielle, bu kişilerin kurguyu gerçek sandıklarını, cinsel içerikli etkinliklere sürekli olarak katıldıklarını ve aşırı duygusal reaksiyonlar gösterdiklerini düşünmektedir ve bu gibi kişilere yardım edilmesi gerektiğinden bahsetmektedir (Alphavilleherald, 2013). Sanal dünya içerisindeki dolandırıcılıkları ve siber-fuhuşu konu edinen haberlerin gazetede yayımlanmasının ardından, yayıncının hesabı kullanım dışı bırakılmıştır. Gazete, 2004 yılında *Second Life Herald* adıyla yayın hayatına devam etmeye başlamıştır (Alphavilleherald, 2020).

SL Newspaper, uzunca bir süre yayımlanmış ve pek çok kişi tarafından takip edilmiş bir gazetedir. Ancak dört yılın ardından 2013 yılında gazete kapanmıştır. Çalışma kapsamında, gazetenin kapanma nedenleri hakkında bilgi almak için görüşülen editör, konu ile ilgili olarak

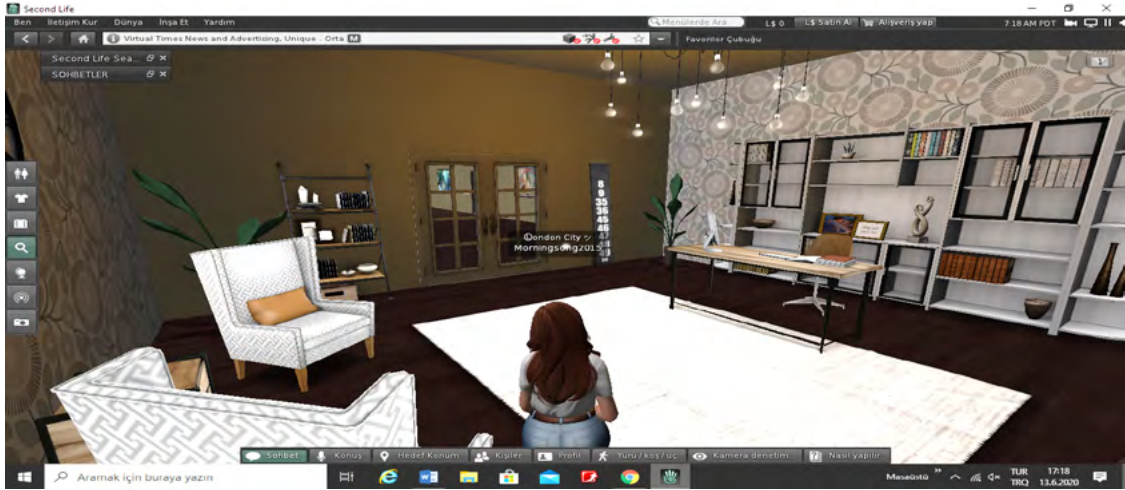
gazetenin kapanmasının altındaki nedenleri paylaştığı bloğuna yönlendirmiştir, aynı zamanda *Second Life Newser*'ı takip etmemi önermiştir. Editöre göre gazetenin kapanmasındaki en önemli neden, ilk olarak 2009 yılında gazetenin kurucularından birinin hem sanal dünyayı hem de gazeteyi bırakması, ardından da gazetenin kurucularından bir başka kişinin gerçek hayatındaki problemleri nedeniyle bu sanal ortamdaki gazeteyi yayımlamaya devam etmek istememesidir. Kuruculardan birinin yokluğunda ekip bir araya gelerek yazmaya devam etmenin en doğrusu olduğuna karar vermiştir; ama yine de gazete kaçınılmaz sondan kurtulamamıştır. Editör, gazeteyi devam ettirmek isteyenler ile birlikte *Second Life Newser*'ı kurmuştur (SL Newser).



Görsel 1: SL Newser'in sanal binası (SLnewser Facebook)

Hala yayımlanmaya devam eden *Second Life Newser*, bir editör ve on muhabir ile yayımlanmaktadır (SL Newser). Muhabirler, sanal dünyadaki heyecan verici mekânlar, keşfedilmeyi bekleyen yerler, festivaller, kulüpler, müzik, sanat, spor ve politika gibi pek çok alanda yazmaktadır. *Second Life Newser*'a sanal dünyanın içine adım atmadan blog üzerinden ulaşmakta mümkündür. Gazetenin sanal dünya içerisinde konumlanmış bir binası da mevcuttur. Binada muhabirlerin çalışma masaları vardır; ama bu binada herhangi bir kişiyle karşılaşma ihtimali çok düşüktür; çünkü sanal bir ortamda sanal bir binada bulunmak çok da gerekli değildir. Binanın etrafında ise gerçek dünyada görmeye pek de alışık olmadığımız güzellikte bir bahçe ve eğlenme imkânı sunan uygulamalar vardır. Elbette bunun en önemli nedeni, Second Life'in bir eğlence ortamı olmasıdır.

Second Life içerisinde 2013 ziyaret edilen bir başka gazetecilik uygulaması ise, *The Grid Weekly News*'dir. Çalışma kapsamında sanal dünya içerisinde ziyaret edilen *The Grid Weekly News*'in, henüz çok yeni bir yapılanma içinde olduğu için yoğun bir çalışma içerisinde olduğu gözlenmiştir. CEO'nun konuşmaya ayıracak vakti olmadığından; muhabirlerden biri ile görüşülmüştür. "Ne gündemdedir, ne değildir" köşesinin yazarı, altı yıldan fazla süredir Second Life'da olduğunu belirtmiştir. Gerçek hayatta gazetecilik yapmayan muhabir için Second Life'da en önemli olan; eğlenmektir. Gazetenin içeriğinden bahseden muhabir, gazetenin gerçek bir gazeteye benzemek istediğini vurgularken, spor bölümünün bir sonraki ay gazeteye ekleneceğini belirtmiştir. Gazetenin bir diğer dikkat çeken köşesi ise, "Güzün abla" benzeri insanların dertleri ile ilgilenen köşedir. Bu köşenin yazarı, insanların genellikle ilişkilere dair sorularını cevaplamaktadır. Yazarı masasındaki not kâğıtlarından biri doldurulduğu zaman, yazar gelen soruyu cevaplamaktadır. *The Grid*'in sanal dünya içerisinde görkemli de bir binası vardır. Binanın içerisinde kimse yokmuş gibi görünse de, muhabirlerin, yazarların ve diğer tüm çalışanların birer masası vardır ve çevrimiçi durumda olanlara mesaj gönderdiğiniz zaman gazetecilerle iletişim kurabilmeniz mümkündür. Binanın içindeki reklam ve tanıtım panoları da oldukça dikkat çekicidir. Bu panolardan birinde, 20 satır ve 4 fotoğraflık bir reklamı bir hafta süresince vermek 500 linden dolarıdır.



Görsel 2: Virtual Times News and Advertising'de çalışan muhabirlerden birinin odası. (Bina ve oda herkesin ziyaretine açıktır).

Best of SL Magazine ise, röportajlar, tanıtımlar, makaleler, yarışmaları içeren birçok görsel içeriğe sahiptir. Dergide, LGBT bahsedilmekten korkulmayan bir konudur.

2020'de ziyaret edilen *Virtual Times News and Advertising*, sanal dünya içerisinde büyük bir binaya sahiptir. Binanın görkemli bir dekorasyonu ve bahçesi vardır. Binanın içerisinde kimseye rastlanmamıştır. Ancak, gün içerisinde binaya dört kişinin geldiği bir sayaç ile belirtilmektedir. Bu kişilerin ise çalışanlar mı yoksa ziyaretçiler mi olduğu ise belirsizdir. Muhabirlerin kapılarında isimlerinin olduğu odalarında, çalışma masası ve sandalyesi, misafir koltukları, kitaplık mevcuttur. Gerçek dünyada karşılaşılabilecek dekorasyona sahip bu odalarda da çalışan kimse görülmemiştir. Binanın içerisinde, dergide reklam vermek isteyenler için bir bölüm bulunmaktadır. Burada reklam vermek isteyenler, verecekleri reklamların sayfanın neresinde yer alacağını görebilmektedir.



Görsel 3: Kultivate Magazine'in Haziran 2020 sayısının kapağı ve içerisinden bir sayfa

Kultivate Magazine de aynı şekilde, görkemli bir binaya sahiptir ve yine şekilde sanal bina içerisinde çalışan kimse görülmemiştir. Ancak *Kultivate Magazine* binasının farkı, binanın içinin, koridorların, odaların ve hemen hemen her yerin sanat eserleri ile dolu olmasıdır, çünkü dergi binası aynı zamanda bir sanat galerisidir. Ayrıca bina içerisinde bir de gitar ve mikrofon olan sahne mevcuttur. *Kultivate Magazine*'in 5. Yıldönümünü kutladığı son sayısının (Haziran 2020) kapağı kutlama yapan Second life kullanıcılarını yansıtmaktadır. Bu sayıda, Second Life içerisindeki

sanatçı ve fotoğrafçıların 55 imgesine yer verilmektedir. 340 sayfalık bu sayı, şimdiye kadarki en uzun sayıdır. Sanat, müzik, moda ve yaşam hakkında yazı ve fotoğrafların yer aldığı derginin sayısında, sanatçılar ve çeşitli mekânlar hakkında tanıtım yazılarına, yardım etkinliklerinin duyurularına ve çok sayıda çizime yer verilmiştir.

The Second Life Enquirer da diğer medya merkezleri gibi binası, çevresi, bahçesi ve iç dekorasyonu ile oldukça görkemlidir. Burada, çalışanlar ile konuşmak mümkündür. Yazarlara mesaj gönderilebilir bir iletişim kutusu mevcuttur. Buradan, iletişim kurulmak istenen kişiye mesaj gönderilerek konuşulabilmektedir. Second Life içerisinde bu dergilerin yanı sıra başka dergilere de erişmek mümkündür.



Görsel 4: The Second Life Enquirer'in sanal binası

Second Life içerisinde gezilirken, sanal platform içerisinde gazetecilik yapmayan kullanıcılar ile de görüşülmüştür. Ziyaret edilen medya kuruluşlarında kullanıcılar ile karşılaşmak çok da mümkün olmadığından, 2020 yılının Haziran ayında Second Life içerisinde düzenlenen bir eğlence mekânı olan Wet Willies Classic Rock Club'da düzenlenen 'Ten years on the grid' etkinliğine katılarak kullanıcılar ile tanışılmıştır. Görüşülen kullanıcılardan biri, Second Life içerisinde olanlar ile ilgili haber almak için Second Life'ın websitesini ziyaret ettiğini, katılmak istediği etkinlikler ile ilgili olarak ise duyuruları takip ettiğini, bunların haricinde de haberler ile ilgilenmediğini belirtmiştir. Kullanıcı, Second Life'da bulunma nedenini 'eğlence' olarak tanımlamaktadır ve gerçek dünyadan uzaklaşmanın bu platformda bulunmasının temel nedenlerinden olduğunu söylemiştir. Ayrıca, insanların 'IM kutularına' tıklayarak iletişim kurduğunu ve böylece insanlarla tanıştığını, önemli olanın etkinliklere gitmek değil, bu etkinliklerde aktif olmak olduğunu vurgulamıştır: "Bir etkinliğe 100 kişi beraber katılabilirsin; ama orada durup hiçbir şey yapmazsan bunun hiçbir anlamı yok".

Aynı etkinlikte görüşülen kullanıcılardan bir diğeri ise, Second Life'da insanların etkinliklere ve yarışmalara katıldıklarını, yeni insanlarla tanışarak sosyalleştiklerini ve eğlendiklerini belirtmiştir. Ayrıca kullanıcı, özel kulüpleri sıkça ziyaret ettiğini ve gerçek dünyada yaşayamadıklarını burada deneyimlediğini söylemiştir ve Second Life içerisinde haber almaya yönelik düşüncelerini ise şöyle aktarmıştır:

Highway to rock ya da Retro 7/24 açık mekânlar. Ben bu mekânları ziyaret ederek arkadaşlarımla bir araya geliyorum. Çevrimiçi olduğumuz zaman zaten iletişim kutularımız her an aktif ve her an birbirimize ulaşabiliyoruz. Etkinliklere beraber katıyoruz. Etkinlikler ile ilgili olarak gittiğim mekânların duyurularını takip ediyorum. Müzik dinliyorum ve dans ediyorum. Ücretsiz kıyafetler almak için yarışmalara katılıyorum Ben bunlarla ilgileniyorum. Başka bir haber alma ilgim yok.

Yalnızca yapılan görüşmeler değil gözlemler de, bir eğlence ortamı olan Second Life'in medya kuruluşlarının da eğlenceyi merkeze yerleştirdiklerini göstermiştir. Habercilik, bu platform açısından çok önemli olmasa da, ihmal edilmiş bir konu da değildir. Bu sanal habercilik pratikleri ise, yapay zekânın, derin öğrenmenin ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin hızla gelişmeye devam ettiği dünyanın geleceğindeki gazetecilik pratikleri açısından fikir verebilir.

Sonuç

Second Life'in insanların gerçek hayatlarında yapamadıklarını yapabilmeleri için fırsatlar sunan bir dünya olması, bu hayali dünyada gazeteciliğin nasıl işlediğini incelemenin geleceğin gazeteciliğini anlamak açısından faydalı olacağını da göstermektedir. Second Life gazeteleri ve dergilerinde ön plana çıkan konu eğlencedir. Ancak geleneksel medya organlarının da son zamanlarda eğlence içerikli haberlere daha sık yer verdiği görülmektedir. Instagram ve YouTube gibi yeni medya ortamlarında da eğlence içeriği eskisinden çok daha fazla ön plandadır. Second Life muhabirleri de bu yaygınlaşan içeriğe bir katkı sunuyor gibi gözükmemektedir. Second Life içerisinde gerçekleştirilen gözlem ve görüşmeler, kullanıcıların eğlence arayışının yaşamlarındaki merkeziliğini göstermiştir. 2013 yılında ve 2020 yılında gerçekleştirilen katılımcı gözlemlerde, zaman içerisinde gerçek dünyadaki medya kuruluşlarının platformdan çekildiği, kullanıcıların haber arayışları azalırken, eğlence arayışlarının arttığı anlaşılmıştır. Ancak, Second Life ve benzeri uygulamaların, gittikçe artan oranda eğlenceyi haber ve diğer pek çok toplumsal olgu ile iç içe geçirmesinin, kitle kültürünün dijitalleşme ile birlikte ne denli güçlendiğinin de göstergelerinden biri olduğu söylenebilir. Ancak, sanal dünyaların ve çevrimiçi oyunların katkı sağlamakta olduğu dijital eğlence dünyası ile ilgili bir diğer üzerinde durulması gereken konu ise, bu platformlar aracılığıyla emek ile oyun arasındaki sınırların bulanıklaşmasıdır. Fuchs'a göre (2014/ 2015: 190), boş vakitteki eğlence emeğe benzer bir hale gelme eğilimi göstermektedir. Böylece çalışma zamanı ile boş zaman ayırt edilemez olmaktadır. Bunu doğrular bir şekilde, sanal dünya içerisindeki kullanıcıların, ücreti ödenmeyen emek üretimlerinin farkında olmadıkları anlaşılmıştır.

Eğlence, Second Life kullanıcılarının temel amacı olsa da, bu durum Second Life gazetecilerinin tamamen eğlence odaklı haber yaptığı anlamına gelmemektedir. Vielle'nin Second Life'da akıl hastalığını incelediği makalesi bunun en iyi örneklerindedir. Second Life gazeteleri ve dergilerinin, gerçek dünyada alışık olmadığımız türden bir içerik sunduğu bir gerçektir. Bunun da ötesinde, örneğin dergiler rahatlıkla LGBT ile ilgili makalelere yer verebilmektedir ve gazeteler gündemlerini istedikleri gibi belirleyebilmektedir. Ancak, bu sanal dünyadaki medya kuruluşlarının tamamen bağımsız ve sansürsüz olduğu anlamına gelmemektedir. *Alphavilleherald* gazetesinde, sanal dünya içerisindeki dolandırıcılıkları ve siber-fuhuşu konu edinen haberlerin yayımlanmasının ardından, yayıncının hesabının kullanım dışı bırakılması bu durumu yansıtmaktadır. Buna karşın, sanal dünya içerisinde gazeteciler gerçekten gazeteci olmak istedikleri için gazetecilik yapmaktadır ve artık bunu yapmak istemediklerinde ise yapmamaktadır. Gerçek dünyanın medya kuruluşları, sanal dünya içerisindeki mevcudiyetlerini sürdürememişlerdir. Ayrıca, sanal dünyanın bazı gazetecileri yaptıkları iş nedeniyle para kazanırken, bazıları bunu tamamen bir hobi olarak yapabilmektedir.

The Grid gibi sanal medya kuruluşları, içeriği ve reklam alma biçimiyle gerçek gazetelere benzemeye çalışsa da, sanal dünyanın gazeteleri gerçek gazetelerden farklılıklarını: gerçeklik konusunda ortaya koymaktadır. Brennen'a göre (2009) de *Second Life Herald* gazetecileri gerçeğin bulanıklaştığı bir internet ortamında çalışmaktadır. Second Life kullanıcılarının aktivitelerini ve

yenilikleri bildiren gazeteciler, gerçeklikle ilgili ana akım gazetecilik anlayışına karşı çıkmaktadırlar. Brennen'a göre, *Herald* gibi gazeteler, geleceğin gazeteciliğinin neye benzeyebileceğini gözler önüne sermektedir.

Sahte kimlikler ve kişiler tarafından oluşturulmuş mekânlar haberlere konu olurken, gerçeklik olgusu tamamen kaybolmaktadır. İnsanların gerçek isimlerini kullanmamaları, kendi yarattıkları görüntü ile dolaşmaları ve bir dakika içerisinde yeni bir görüntüye sahip olabilmeleri haberlerin ne ölçüde gerçek olduğunu sorgulamamızı mecbur hale getirmektedir. Sosyal medyada gerçekliğin ne denli sağlanabileceği oldukça tartışmalıdır. Sanal cemaatler ve benzeri yapılanmalar ile insanların kimliklerini bile açığa çıkarmadıkları ortamlarda gerçekliğin sağlanması çok zor görünmektedir. *Second Life Herald Gazetesi* muhabirlerinin, bunun çok da gerekli olmadığı yönündeki görüşlerinin ne kadar doğru olduğu ise ancak belli bir süre sonra ortaya çıkabilecektir.

Gerçekleştirilen gözlemlerde sanal dünyadaki medya kuruluşlarının çalışma ortamları da incelenmiştir. Sanal dünyadaki sanal olayları haberleştiren muhabirler, belli bir çalışma ortamında bulunmadan çalışmaktadır. Sanal binaları olsa da, bu sanal medya kuruluşlarında muhabirleri, editörleri görmek oldukça zordur. 2013 yılından başlayan gözlemler ile tespit edilen bu durum da, gittikçe artan oranda uzaktan çalışma ortamlarının gittikçe yaygınlaşabileceğini göstermektedir. Yeni iletişim teknolojileri, haber odasını evlere taşımaktadır ve belki de bu durum haber kuruluşlarının merkezlerini tamamen ortadan kaldıracaktır.

Sonuç olarak denilebilir ki, Second Life geleceğin gazeteciliği açısından ütopya sayılabilecek çok da olumlu bir geleceğe işaret etmemektedir; çünkü sanal dünyanın kullanıcılarının temel amacı eğlencedir. Eğlence ise, ücreti ödenmeyen emeği gizleyen bir rol oynamaktadır. Ayrıca, tamamen özgür bir ortamın varlığından söz etmek mümkün değildir. Bunun da dışında, Second Life içerisindeki haberlerde gerçeklik tamamen ortadan kalkmaktadır; çünkü kurgu bir dünyadaki kurgu kimlikler hakkındaki haberlerdir dolaşımda olanlar. Ancak bu durum da, geleceğin gazeteciliğine yönelik bir fikir vermektedir; çünkü gittikçe gelişen artırılmış gerçeklik teknolojileri ile yaşamın da gelecekte sanal bir boyut kazanacağı düşünülebilir. Bu durumda da, toplumsal gerçekliğin bulanıklaşacağı, haberlerin de gerçekle ilişkisinin kalmayacağı söylenebilir. Tüm bunlara karşın, Second Life içerisindeki medya kuruluşlarının gelecek açısından umut veren boyutları da mevcuttur. Sanal dünyada medya kuruluşlarının binaları mevcut olsa da, bu binalarda çalışanları görmek çok olası değildir. Bu da çalışma ortamının tamamen uzaktan olacağı daha özgür çalışma koşullarının mümkün olabileceği yakın geleceğe işaret etmektedir. Ayrıca, sanal dünya içerisinde eğlence dışında konular ile ilgili haberlerin de üretiliyor olması ve azınlıklar ile ilgili konuların dile getirilebiliyor olması umut vaat etmektedir.

Kaynakça

Aldrich, C. (2009a). *Learning online with games, simulations, and virtual worlds: Strategies for online instruction* (Vol. 23). John Wiley & Sons.

Aldrich, C. (2009b). Virtual worlds, simulations, and games for education: A unifying view. *Innovate: Journal of Online Education*, 5(5).

Alphavilleherald (2013), <http://alphavilleherald.com/2012/10/dealing-with-mental-illness-in-second-life.html>, Erişim tarihi: 18.05.2013 20.15.

Animesh, A., Pinsonneault, A., Yang, S. B., & Oh, W. (2011). An odyssey into virtual worlds: exploring the impacts of technological and spatial environments on intention to purchase virtual products. *Mis Quarterly*, 789-810.

Antonacci, D. M., & Modaress, N. (2008). Envisioning the educational possibilities of user-created virtual worlds. *AACE journal*, 16(2), 115-126.

Baker, S. C., Wentz, R. K., & Woods, M. M. (2009). Using virtual worlds in education: Second Life® as an educational tool. *Teaching of Psychology*, 36(1), 59-64.

Balkin, J. M. (2004a). Law and liberty in virtual worlds. *NYL Sch. L. Rev.*, 49, 63.

Balkin, J. M. (2004b). Virtual liberty: Freedom to design and freedom to play in virtual worlds. *Virginia law review*, 2043-2098.

Barnes, S. (2007). Virtual worlds as a medium for advertising. *ACM SIGMIS Database: the Database for Advances in Information Systems*, 38(4), 45-55.

Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton University Press.

Brehm, A. (2013). Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft. *Frontiers in psychology*, 4, 903.

Brennen, B. (2009). "The future of journalism" *Journalism*, 10, 300-302.

Businessinsider, <http://www.businessinsider.com/2008/11/why-reuters-left-second-life-and-how-linden-lab-can-fix-it>, Erişim Tarihi: 08.06.2013 09.40.

Calongne, C. M. (2008). Educational frontiers: Learning in a virtual world. *Educause review*, 43(5), 36-38.

Catterall, M., & Maclaran, P. (2002). Researching consumers in virtual worlds: A cyberspace odyssey. *Journal of Consumer Behaviour: An International Research Review*, 1(3), 228-237.

Consalvo, M., & Harper, T. (2009). *The sexi(e)st of all: Avatars, gender, and online games*. In *Virtual Social Networks* (98-113). Palgrave Macmillan, London.

Davis, A., Murphy, J. D., Owens, D., Khazanchi, D., & Zigurs, I. (2009). Avatars, people, and virtual worlds: Foundations for research in metaverses. *Journal of the Association for Information Systems*, 10(2).

Dawley, L., & Dede, C. (2014). Situated learning in virtual worlds and immersive simulations. In *Handbook of research on educational communications and technology* (723-734). Springer, New York, NY.

Dickey, M. D. (2003). Teaching in 3D: Pedagogical affordances and constraints of 3D virtual worlds for synchronous distance learning. *Distance education*, 24(1), 105-121.

Dickey, M. D. (2005). Three dimensional virtual worlds and distance learning: two case studies of Active Worlds as a medium for distance education. *British journal of educational technology*, 36(3), 439-451.

Duncan, I., Miller, A., & Jiang, S. (2012). A taxonomy of virtual worlds usage in education. *British Journal of Educational Technology*, 43(6), 949-964.

Eisenbeiss, M., Blechschmidt, B., Backhaus, K., & Freund, P. A. (2012). "The (real) world is not enough:" motivational drivers and user behavior in virtual worlds. *Journal of Interactive Marketing*, 26(1), 4-20.

Eschenbrenner, B., Nah, F. F. H., & Siau, K. (2008). 3-D virtual worlds in education: Applications, benefits, issues, and opportunities. *Journal of Database Management (JDM)*, 19(4), 91-110.

Franceschi, K., Lee, R. M., Zanakis, S. H., & Hinds, D. (2009). Engaging group e-learning in virtual worlds. *Journal of Management Information Systems*, 26(1), 73-100.

Fuchs, C. (2014/2015). *Dijital emek ve Karl Marx*. Çev: Tahir Emre Kalaycı ve Senem Oğuz. İstanbul: Nota Bene.

Guo, Y., & Barnes, S. (2007). Why people buy virtual items in virtual worlds with real money. *ACM SIGMIS Database: the Database for Advances in Information Systems*, 38(4), 69-76.

Guo, Y., & Barnes, S. (2011). Purchase behavior in virtual worlds: An empirical investigation in Second Life. *Information & Management*, 48(7), 303-312.

Hardt, M., & Negri, A. (2017). *Assembly*. Oxford University Press.

Harvey, D. (2017). *Marx, capital, and the madness of economic reason*. Oxford University Press.

Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2010). Use of three dimensional (3D) immersive virtual worlds in K12 and higher education settings: A review of the research. *British journal of educational technology*, 41(1), 33-55.

Huxley, A. (1932/ 2018). *Cesur yeni dünya*. İstanbul: İthaki Yayınları.

Huxley, A. (1962/ 2017). *Ada*. Çev. Seniha Akar. İstanbul: İthaki Yayınları.

Ivory, J. D. (2006). Still a man's game: Gender representation in online reviews of video games. *Mass Communication & Society*, 9(1), 103-114.

Jarmon, L., Traphagan, T., Mayrath, M., & Trivedi, A. (2009). Virtual world teaching, experiential learning, and assessment: An interdisciplinary communication course in Second Life. *Computers & Education*, 53(1), 169-182.

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2009). The fairyland of Second Life: Virtual social worlds and how to use them. *Business horizons*, 52(6), 563-572.

Kaplan, A. M. ve Haenlein, M. (2010). "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media" *Business Horizons*, 53, 59- 68.

Kock, N. (2008). E-collaboration and e-commerce in virtual worlds: The potential of Second Life and World of Warcraft. *International Journal of e-Collaboration (IJeC)*, 4(3), 1-13.

Lastowka, G. (2007). User-generated content and virtual worlds. *Vand. J. Ent. & Tech. L.*, 10, 893.

Leong, J., J., Kinross, J., Taylor, D. and Purkayastha, S. (2008). "Surgeons Have Held Conferences in Second Life" *BMJ: British Medical Journal*, 33(7).

Lui, T. W., Piccoli, G., & Ives, B. (2007). Marketing strategies in virtual worlds. *ACM SIGMIS Database: the Database for Advances in Information Systems*, 38(4), 77-80.

Malaby, T. (2006). Parlaying value: Capital in and beyond virtual worlds. *Games and culture*, 1(2), 141-162.

Mäntymäki, M., & Salo, J. (2011). Teenagers in social virtual worlds: Continuous use and purchasing behavior in Habbo Hotel. *Computers in Human Behavior*, 27(6), 2088-2097.

Marsh, J. (2010). Young children's play in online virtual worlds. *Journal of early childhood research*, 8(1), 23-39.

Mennecke, B., McNeill, D., Ganis, M., Roche, E. M., Bray, D. A., Konsynski, B., ... & Lester, J. (2008). Second life and other virtual worlds: A roadmap for research (follow-up article to the 2007 International Conference on Information Systems panel). *Communications of the Association for Information Systems*, 18(28).

Miller, G. (2007). "The Promise of Parallel Universes" *Science, New Series*, 317 (5843), 1341-1343.

Orland, B., Budthimedhee, K., & Uusitalo, J. (2001). Considering virtual worlds as representations of landscape realities and as tools for landscape planning. *Landscape and urban planning*, 54(1-4), 139-148.

Petrakou, A. (2010). Interacting through avatars: Virtual worlds as a context for online education. *Computers & Education*, 54(4), 1020-1027.

Riley, S. K. L., & STACY, K. (2008). Teaching in virtual worlds: Opportunities and challenges. *Setting Knowledge Free: The Journal of Issues in Informing Science and Information Technology*, 5(5), 127-135.

Shen, J., & Eder, L. B. (2009). Intentions to use virtual worlds for education. *Journal of Information Systems Education*, 20(2), 225.

Slnewser Facebook sayfası, <https://www.facebook.com/slnewser/>, Erişim Tarihi: 27.06.2020 23.36.

Slnewser, <http://slnewser.blogspot.com/p/meet-crew.html>, Erişim Tarihi: 26.05.2013 19.40

Slnewserpeople, <http://slnewserpeople.blogspot.com/2013/04/looking-back-end-of-second-life.html>, Erişim Tarihi: 26.05.2013 19.40.

Song, H., & Jung, J. (2015). Antecedents and Consequences of Gender Swapping in Online Games. *Journal of Computer Mediated Communication*.

Stott, D. (2007). "Learning the Second Way" *BMJ: British Medical Journal*, 335 (7630), 1122-1123.

Uzun, K., & Aydin, C. H. (2012). The Use of Virtual Ethnography in Distance Education Research. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 13(2), 212-225.

van Dijck, J. (2016). *Senin gibi kullanıcılar mı? Kullanıcı türevli içerikteki failliği kuramlaştırmak*. Çev: Bahar Ayaz. içinde *Yeni Medya Kullanıcının Yükselişi*, H. Hülür, & C. Yaşın (ed.), 162-170.

Verhagen, T., Feldberg, F., van den Hooff, B., Meents, S., & Merikivi, J. (2012). Understanding users' motivations to engage in virtual worlds: A multipurpose model and empirical testing. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 484-495.

Waddell, T. F., Ivory, J. D., Conde, R., Long, C., & McDonnell, R. (2014). White man's virtual world: A systematic content analysis of gender and race in massively multiplayer online games. *Journal For Virtual Worlds Research*, 7(2).

Wang, H. Y., & Wang, Y. S. (2008). Gender differences in the perception and acceptance of online games. *British journal of educational technology*, 39(5), 787-806.

Warburton, S. (2009). Second Life in higher education: Assessing the potential for and the barriers to deploying virtual worlds in learning and teaching. *British journal of educational technology*, 40(3), 414-426.

Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2009). Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of communication*, 59(4), 700-725.

Yee, N., Harris, H., Jabon, M., & Bailenson, J. N. (2011). The expression of personality in virtual worlds. *Social Psychological and Personality Science*, 2(1), 5-12.

Zheng, D., Young, M. F., Wagner, M. M., & Brewer, R. A. (2009). Negotiation for action: English language learning in game-based virtual worlds. *The Modern Language Journal*, 93(4), 489-511.