

# NİĞDE ÖMER HALİSDEMİR ÜNİVERSİTESİ İLETİŞİM FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN SANAL GERÇEKLIK DENEYİMLERİNİN BELİRLENMESİ\*

Duygu ÜNALAN\*\* Elif ŞEŞEN\*\*\* Şeyhmus DOĞAN\*\*\*\*

DETERMINATION OF VIRTUAL REALITY EXPERIENCES OF NİĞDE ÖMER HALİSDEMİR UNIVERSITY  
FACULTY OF COMMUNICATION STUDENTS

## Özet

21.yüzyıl yalnızca bilgisayar ve akıllı telefon sistemlerindeki teknolojik gelişmelerle sınırlı kalmamış; bireylerin algısını, gerçeklik hissini değiştiren ve yeniden üreten teknolojilere de sahne olmuştur. Baudrillard'ın "Simülasyon Evreni" teorisini doğrularcasına insan hayatına giren sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, karma ve genişletilmiş gerçeklik teknolojileri, gerçeği ve gerçekliğin tanımını değiştirerek, gerçek gerçekliği saf dışı bırakmıştır. Bugün sağlıktan eğitime, mimariden mühendisliğe, eğlenceden iletişim sektörüne kadar pek çok alanda kullanılan bu teknolojiler "sanal evren, siber uzay" gibi kavramları da insanlık literatürüne sokarak yüzyılın teknolojileri haline gelmiştir. Bu bağlamda çalışmada Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi (NÖHÜ) İletişim Fakültesi öğrencilerinin Sanal Gerçeklik (VR) uygulamaları ile ilgili bilgi düzeyleri ve sanal gerçeklik gözlüğü kullanma durumlarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda NÖHÜ İletişim Fakültesi'nde öğrenim gören 827 öğrenci arasında kolayda örneklem ile belirlenen 406 öğrenciye evet ve hayır cevaplarından oluşan anket uygulanmıştır. Yapılan değerlendirme sonucunda NÖHÜ İletişim Fakültesi öğrencilerinin büyük oranda sanal gerçeklik teknolojileri hakkında bilgi sahibi oldukları sonucuna varılmıştır.

**Anahtar sözcükler:** Gerçeklik, Sanal gerçeklik, Sanal gerçeklik deneyimi, VR Gözlük kullanımı

## Abstract

The 21st century is not limited to technological developments in computer and smartphone systems; it has also been the scene of technologies that change and reproduce individuals' perception and sense of reality. Virtual reality, augmented reality, mixed and extended reality technologies, which have entered human life as if confirming Baudrillard's "Simulation Universe" theory, have eliminated the real reality by changing the reality and the definition of reality. Today, these technologies, which are used in many fields from health to education, from architecture to engineering, from entertainment to the communication sector, have become the technologies of the century by introducing concepts such as "virtual universe, cyberspace" into the human literature. In this context, the study aimed to determine the knowledge levels of Niğde Ömer Halisdemir University (NÖHÜ) Faculty of Communication students about Virtual Reality (VR) applications and their usage of virtual reality glasses. For this purpose, a survey consisting of yes and no answers was applied to 406 students selected by convenience sampling among 827 students studying at NÖHÜ Faculty of Communication. As a result of the evaluation, it was concluded that the students of the Faculty of Communication were largely knowledgeable about virtual reality technologies.

**Keywords:** Reality, Virtual reality, Virtual reality experience, VR Glasses use

\* Bu çalışma Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi BAP Komisyonu tarafından kabul edilen SBT 2022/5 BAGEP kapsamında yapılmıştır.

\*\* Doç. Dr., Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, İletişim Fakültesi, duyguunalan85@gmail.com Orcid: 0000-0002-7420-2006

\*\*\* Doç. Dr., Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, İletişim Fakültesi, elifsesen@gmail.com Orcid: 0000-0002-8513-9647

\*\*\*\* Doç. Dr., Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, İletişim Fakültesi, seyhmusdogan@hotmail.com Orcid: 0000-0002-5993-0363

## Giriş

21. yüzyıl birçok teknolojik gelişme ve dönüşümlere sahne olmuştur. Söz konusu değişim ve gelişmeler bireylerin yaşam biçimlerini etkilemekle birlikte algılama biçimlerini de değiştirmiş, yeni algılama biçimleri üretmiştir. Yeni teknolojiler bireyin gerçeklik algısını kırmış, aynı zamanda farklı bir uzam ve zamanda yeni bir gerçeklik anlayışı ortaya çıkarmıştır.

Dijital ortam ve araçlar, verilerini soyut bir alandan almakta, böylece bireyin fiziksel gerçekliğinin doğasını analiz etme, yorumlama, dönüştürme ve hatta yeniden kurma olanağı sunmaktadır (Poret, 1994: 32). Günümüz dijital dünyasına sanal gerçeklik teknolojilerinin eklenmesiyle gerçek ve sanal olan arasındaki ayırım bulanıklaşmış, gerçeklik yeniden tanımlanmaya başlanmıştır.

Gerçekçi bir ortamı simüle eden gelişmiş bir insan-bilgisayar arayüzü olan sanal gerçeklik, bireylere sanal dünyada hareket edebilme olanağı sunmaktadır. Bireyler, sanal gerçeklik teknolojileri ile yaratılan gerçekçi ortamı farklı açılardan görebilmekte, kavrayabilmekte ve onu yeniden şekillendirebilmektedirler (Zheng vd., 1998: 20).

Sanal gerçeklik ortamı, fiziksel gerçekliği yapay olarak yeniden üreterek ya da alternatif bir gerçeklik algısı yaratarak kullanıcının duyularını oluşturulan ortamla etkileştirecek yönlendiren bir dijital veri uzamıdır (Kurüzümcü, 2007: 93). Bazı insanların fiziksel dünyanın o kadar da gerçek olmadığını ileri sürdüklerini ifade eden Lanier (1989: 8); fiziksel dünya ne kadar gerçek olursa olsun sanal dünyanın da tamamen gerçek ve fiziksel dünya ile aynı statüye sahip olduğunu belirtmektedir. Ancak sanal dünya fiziksel dünyanın sahip olmadığı sonsuz olasılığa sahiptir. Örneğin; fiziksel dünyada bir binayı bir çiçeğe dönüştürmek mümkün değilken sanal dünyada bu mümkündür.

Sanal gerçekliğin laboratuvarındaki ilk fikirten kitlesel bir tüketici ürünü haline gelmesi 50 yıl sürmüş olsa da söz konusu teknoloji, bir devrim niteliğindedir. Sanal gerçeklik teknolojileri günümüzde sağlık, eğitim, sanayi, eğlence ve iletişim sektörü gibi pek çok fark-

lı alanda kullanılmakta ve kullanıcılara farklı deneyimler yaşatmaktadır. Bu bağlamda çalışmada NÖHÜ İletişim Fakültesi öğrencilerinin Sanal Gerçeklik (VR) uygulamaları ile ilgili bilgi düzeyleri ve sanal gerçeklik gözlüğü kullanma durumlarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda NÖHÜ İletişim Fakültesi'nde öğrenim gören 827 öğrenci arasından kolayda örneklem ile belirlenen 406 öğrenciye evet ve hayır cevaplarından oluşan anket uygulanmıştır.

## Sanal Gerçeklik

“Sanal gerçeklik” terimi ilk olarak 1986 yılında VPL Corporation'ın kurucusu Jaron Lanier tarafından kullanılmıştır. Sanal gerçeklik, birincil duyuşal girdiyi bilgisayar tarafından üretilen verilerle değiştirerek katılımcıyı aslında başka bir yerde olduğuna ikna eden bir teknolojidir (Heim, 1998: 220-221). Sanal gerçeklik, son kullanıcının gerçekçi üç boyutlu durumlarda etkileşime girmesini sağlayan başa takılan gözlükler ve kablolu giysiler aracılığıyla deneyimlenen ortamların elektronik simülasyonlarıdır (Steuer, 1995: 35).

Reid (1995: 165), sanal gerçekliğin bir teknoloji dizisi değil bir deneyim olduğunu vurgulamaktadır. Ona göre sanal gerçeklik, duyuşal deneyimden çok hayali bir deneyimdir. Reid'den yola çıkarak sanal gerçekliğin çeşitli duyuşal ve hayali deneyimlerin bir araya geldiği yeni bir deneyim modu olduğunu söylemek mümkündür. Sanal gerçeklik, kullanıcısında bir mevcudiyet duygusu yaratarak gerçeklik hissi yaratmaktadır.

Sanal gerçeklik; bulunma/mevcudiyet, etkileşim ve daldırma özellikleri ile tanımlanmaktadır. Sanal gerçeklikteki mevcudiyet, kişinin fiziksel olarak fiilen bulunduğu yerden farklı bir yerde olma hissini ifade edilirken, etkileşim kullanıcıların gerçek zamanlı olarak sanal ortamları ne derecede manipüle edebildikleridir. Daldırma ise bilişsel, duyuşal, duyuşal-motorik ve uzamsal olarak kategorize edilmektedir (Björk and Holopainen 2005, Sanchez-Vives and Slater 2005 & Walsh and Pawlowski 2002). “Daldırma”nın ne olduğuna dair farklı tanımlamalar bulunmaktadır. Bazı araştırmacılar tarafından öznel bir psikolojik deneyim olarak görülmekte ve sanal dünya

tarafından emilme hissi olarak tanımlanmaktadır. Bazı araştırmacılar ise "daldırma"yı VR sisteminin teknolojik bir yeteneği olarak görmektedirler (McMahan, 2003 & Slater, 1999).

Sanal gerçeklik deneyiminin üç bileşeni olan söz konusu özellikler, bir bütün olarak işlediğinde kullanıcıya gerçekliğin ötesinde bir gerçeklik yaşatmaktadır. Fiziksel gerçekliğinden zihinsel olarak soyutlanan kullanıcı, yeni bir gerçeklik içinde kendini bulmakta, böylece daldırmanın öznel deneyimini yaşamaktadır.

Sanal gerçeklik deneyimi, iki bileşen ile oluşturulmaktadır. Öncelikle sanal bir dünya yaratılmalı, ikinci olarak da kullanıcıların kendilerini bu ortama daldırabilecekleri bir cihaz olmalıdır. Sanal dünya, videolar, gerçek dünyadan kaydedilmiş ya da bilgisayarlar tarafından kaydedilmiş görüntülerle oluşturulabilmektedir. Daldırma eyleminin gerçekleşmesini sağlayan cihazlar ise özel odalar ya da başa takılan ekranlar şeklindedir. Söz konusu başlıklar, üç boyutlu stereoskopik bir görüntüleme sistemine sahiptir. Kafa takibini algılayan sensörlerin olduğu bu başlıklar, görüntüleri başın ya da bakışın yönüyle senkronize olacak şekilde gerçek zamanlı olarak yeniden hesaplamaktadır (Elmqaddem, 2019: 235 & Owen vd., 2015). Böylece kullanıcı, içine daldığı ortamın gerçekliğinden kopmadan eşsiz bir deneyim yaşamaktadır.

Sanal gerçekliğe ilişkin önemli kavramlardan biri de algıdır. Gerçek ortam algısında, gözlemci mekânsal bilgi ile çevrilidir. İç mekânda gözlemci mekânın içinde, dış mekânda ise gökyüzü, doğal ve yapay çevre ile sarılıdır. Sanal gerçeklik ortamında ise içine girme derecesi daha yüksek ortamlarda algısal tepkiler gerçek ortamdaki tepkilere daha yakındır. Dolayısıyla sanal gerçeklik ortamının içine dalma özelliğinin yüksek olması, gerçeklik duygusu yaratmakta ve duygusal geri dönüşü artırmaktadır (Kayapa & Tong, 2011: 352). Sanal gerçeklik teknolojisi, kullanıcıya fiziksel bir dünya algısı yaratmaktadır. Ayrıca siber uzayın sanal gerçekliğine herhangi bir uzamsal sınırlama olmadan ulaşabilen kullanıcılar, uzay zamanı işgal etmeden başkaları

ile aynı ortamı paylaşabilmektedirler. Sonuç olarak söylemek gerekirse sanal gerçeklik, kendine özgü özellikleri olan bir teknolojidir ve fiziksel gerçekliği taklit etmez, dolayısıyla temsili bir işleve sahip değildir.

## Yöntem

NÖHÜ İletişim Fakültesi öğrencilerinin sanal gerçeklik deneyimlerinin belirlenmesinin amaçlandığı çalışmanın verileri 10 soruluk bir anket formu ile toplanmıştır. NÖHÜ İletişim Fakültesi'nde 16-20 Ekim 2023 tarihleri arasında kolayda örneklem ile yapılan ankete toplam 406 öğrenci katılmıştır. İlk kısmında öğrencilere cinsiyet, kayıtlı oldukları bölüm ile sınıfın sorulduğu anket formunun ikinci kısmında sanal gerçeklik teknolojileri ile ilgili "evet" veya "hayır" olmak üzere iki şıklı 6 soru ile açık uçlu bir soru yer almaktadır. Fakültedeki Gazetecilik (GZT), Halkla İlişkiler ve Reklamcılık (HIR) ile Radyo, Televizyon ve Sinema (RTS) bölümlerine kayıtlı toplam 827 öğrenci araştırma evrenini oluşturmaktadır. Analize 406 öğrenciden toplanan veriler dahil edilmiştir. Çalışmanın örnekleme, Yazıcıoğlu ve Erdoğan (2004: 49) tarafından önerilen 0,95 güvenilirlik ve 0,05 örneklem hatası ile temsil edilebilecek evren büyüklüklerine dair rakamlara göre 1000 kişilik evren büyüklüğü için 278 örneklem sayısını karşılamaktadır.

## Bulgular

İletişim Fakültesi öğrencilerinin Sanal Gerçeklik (VR) uygulamaları ile ilgili bilgi düzeyleri ve sanal gerçeklik gözlüğü kullanma durumlarını öğrenmeyi amaçlayan çalışmaya, 229 kadın (%56,4) ve 177 erkek (%43,6) öğrenci katılmıştır. Katılımcıların bölümlere göre dağılımı; 168 öğrenci HIR bölümü, 120 öğrenci Gazetecilik GZT bölümü, 118 öğrenci Radyo, Televizyon ve Sinema RTS bölümü şeklindedir. Öğrencilerin 122'si (%30) 1. sınıfa, 111'i (%27,3) 2. sınıfa, 81'i (%20) 3. sınıfa, 92'si (%22,7) ise 4. sınıfa kayıtlıdır. Çalışmaya katılan öğrencilerin 261'inin (%64,3) kendisine ait bilgisayar varken 145'inin (%35,7) kişisel bilgisayar yoktur.

**Tablo 1:** Katılımcılara Dair Bilgiler

		Frekans	Yüzde
<b>Cinsiyet</b>	Kadın	229	56,4
	Erkek	177	43,6
<b>Bölüm</b>	Gazetecilik (GZT)	120	29,6
	Halkla İlişkiler ve Reklamcılık (HIR)	168	41,4
	Radyo, Televizyon ve Sinema (RTS)	118	29,1
<b>Sınıf</b>	1. Sınıf	122	30,0
	2. Sınıf	111	27,3
	3. Sınıf	81	20,0
	4. Sınıf	92	22,7
<b>Toplam</b>		<b>406</b>	<b>100</b>

Katılımcıların %75'ine tekabül eden 305 öğrenci sanal gerçeklik sistemleri hakkında bilgi sahibi olduğunu söylerken yaklaşık %25'ine tekabül eden 101 öğrenci ise bilgi sahibi olmadığını ifade etmektedir. 126 katılımcı (%31) daha önce sanal gerçeklik (VR) gözlüğü kullandığını, 280 katılımcı (%69) ise kullanmadığını belirtmiştir. Dolayısıyla her üç öğrenciden sadece biri VR gözlük kullanım

deneyimine sahiptir. Bununla birlikte öğrencilerin neredeyse yüzde 90'ı (359 kişi) VR gözlük kullanmayı isteğini ifade etmektedir. VR gözlüğü ne amaçla kullandıkları sorulan öğrencilerin 35'i oyun oynamak için, 32'si video/film izlemek için, 8'i ise sanal müze turu, deprem simülasyonu gibi diğer amaçlarla kullandığını söylemektedir.

**Tablo 2:** VR Gözlük Kullanım Durumu ve İsteği

		Frekans	Yüzde
<b>VR Gözlük Kullanım Durumu</b>	Evet	126	31,0
	Hayır	280	69,0
<b>VR Gözlük Kullanma İsteği</b>	Evet	359	88,4
	Hayır	47	11,6
<b>Toplam</b>		<b>406</b>	<b>100</b>

Sanal gerçeklik uygulamalarının iletişim alanında faydalı olup olmayacağına dair düşünceleri sorulan öğrencilerin 341'i (%84) faydalı olacağını düşünürken 65'i (%16) faydalı olmadığını düşünmemektedir. Ayrıca 293 öğrenci (%72,2) gelecekte mesleğini yaparken bu teknolojileri kullanabileceğini ifade ederken 113 öğrenci (%27,8) kullanmayacağını belirtmektedir.

Katılımcıların VR gözlük kullanımı ile ilgili düşüncelerinde cinsiyet farklılığı olup olmadığına dair verilere bakıldığında 155 kadın öğrenci ile 150 erkek öğrenci sanal gerçeklik sistemlerini bildiğini söylerken 74 kadın öğrenci ile 27 erkek öğrenci bilmediğini belirtmektedir. Bu rakamlara göre kadın öğrenci-

lerin %67,6'sı, erkek öğrencilerin ise %84,7'si bu sistemler hakkında bilgi sahibidir. Kadın öğrencilerin %22,2'sine tekabül eden 51 öğrenci ile erkek öğrencilerin %42,3'üne tekabül eden 75 öğrenci VR gözlük kullanmıştır. VR gözlük kullanma isteği bakımından kadın öğrencilerin %90,3'ü, erkek öğrencilerin ise %85,8'i istediğini ifade etmiştir. Kadın öğrencilerin %86,4'üne tekabül eden 198 öğrenci VR teknolojilerinin iletişim alanında faydalı olacağını düşünmekteyken erkek öğrencilerde bu oran %80,7'dir. Kadın öğrencilerin %74,6'sı sanal gerçeklik teknolojilerini gelecekte mesleklerini icra ederken kullanabileceğini düşünmektedir. Erkek öğrencilerde ise bu oran %68,9'dur.

**Tablo 3:** Cinsiyete Göre VR Gözlük Kullanımına Dair Veriler

		Cinsiyet				Toplam
		Kadın		Erkek		
		F	%	F	%	
<b>VR Sistemlerine Dair Bilgi</b>	Evet	155	67,6	150	84,7	305
	Hayır	74	32,3	27	15,2	101
<b>VR Gözlük Kullanım Durumu</b>	Evet	51	22,2	75	42,3	126
	Hayır	178	77,7	102	57,6	280
<b>VR Gözlük Kullanma İsteği</b>	Evet	207	90,3	152	85,8	359
	Hayır	22	9,6	25	14,1	47
<b>VR Teknolojilerinin Alana Faydası</b>	Evet	198	86,4	143	80,7	341
	Hayır	31	13,5	34	19,2	65
<b>VR Teknolojilerinin Gelecekte Mesleki Kullanımı</b>	Evet	171	74,6	122	68,9	293
	Hayır	58	25,3	55	31	113
<b>Toplam</b>		<b>229</b>		<b>177</b>		<b>406</b>

Bölüm bazında VR gözlük kullanımına dair verilere bakıldığında GZT bölümü öğrencilerinin %75,8'i, HIR öğrencilerinin %71,4'ü ve RTS öğrencilerinin %79,6'sı sanal gerçeklik sistemleri hakkında bilgi sahibi olduğunu ifade etmektedir. VR gözlük kullanma durumu bakımından en yüksek oran %38,1 ile RTS öğrencilerinin olup bunu %33,3 ile GZT öğrencileri ve %24,4 ile HIR öğrencileri takip etmektedir. VR gözlük kullanma isteği oranları ise %89,8 (HIR), %89,7 (RTS) ve %85 (GZT) ile birbirine oldukça yakındır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin iletişim alanına faydasına

dair düşüncelerine bakıldığında %86,9 (146 kişi) ile HIR öğrencileri ilk sırada gelmekte olup bunu %83,9 (99 kişi) ile RTS öğrencileri ve %80 (96 kişi) ile GZT öğrencileri takip etmektedir. Sanal gerçeklik teknolojilerini gelecekte mesleki alanda kullanabileceğini düşünen öğrencilerin bölüme göre dağılımları ise %65 ile GZT, %74,4 ile HIR ve %76,2 ile RTS şeklindedir. Oranlar birbirine yakın olmakla birlikte RTS bölümü öğrencileri arasında mesleklerini yaparken bu teknolojilerden faydalanabileceğini düşünenlerin oranı daha yüksektir.

**Tablo 4:** Bölüme Göre VR Gözlük Kullanımına Dair Veriler

		Bölüm						Toplam
		GZT		HIR		RTS		
		F	%	F	%	F	%	
<b>VR Sistemlerine Dair Bilgi</b>	Evet	91	75,8	120	71,4	94	79,6	305
	Hayır	29	25,1	48	28,5	24	20,3	101
<b>VR Gözlük Kullanım Durumu</b>	Evet	40	33,3	41	24,4	45	28,1	126
	Hayır	80	66,6	127	75,5	73	61,8	280
<b>VR Gözlük Kullanma İsteği</b>	Evet	102	85	151	89,8	106	89,7	359
	Hayır	18	15	17	10,1	12	10,1	47
<b>VR Teknolojilerinin Alana Faydası</b>	Evet	96	80	146	86,9	99	83,9	341
	Hayır	24	20	22	13	19	16,1	65
<b>VR Teknolojilerinin Gelecekte Mesleki Kullanımı</b>	Evet	78	65	125	74,4	90	76,2	293
	Hayır	42	35	43	25,5	28	23,7	113
<b>Toplam</b>		<b>120</b>		<b>168</b>		<b>118</b>		<b>406</b>

Katılımcıların VR gözlük kullanımı ile ilgili düşüncelerinde kayıtlı oldukları sınıfa dair farklılık olup olmadığına yönelik verilere bakıldığında sırasıyla 75 1. sınıf öğrencisi, 88 2. sınıf öğrencisi, 64 3. sınıf öğrencisi ile 78 son sınıf öğrencisi sanal gerçeklik sistemleri ile ilgili bilgi sahibi olduğunu söylemektedir. Bu rakamlar sınıfların kendi içinde 1. sınıfların %61,4'üne, 2. sınıfların %79,2'sine, 3. sınıfların %79,1'ine ve 4. sınıfların %84,8'ine karşılık gelmektedir. Katılımcılar arasında sanal gerçeklik teknolojilerinin iletişim alanında fayda-

lı olacağını düşünenlerin oranları sınıfa göre sırasıyla %89,3, %81,9, %80,2 ve %82,6'dır. Dolayısıyla bu teknolojilerin faydasına en fazla 1.sınıf öğrencileri inanmaktadır. İletişim Fakültesi öğrencileri arasında gelecekte mesleklerini yaparken sanal gerçeklik teknolojilerini kullanabileceğini düşünenlerin sınıfa göre dağılımlarına bakıldığında ise 1. sınıflar %77,1 (94 kişi) oranı ile ilk sırada gelmektedir. Bunu %74,1 (60 kişi) oranı ile 3. sınıflar, %70,6 (65 kişi) oranı ile 4. sınıflar ve %66,7 (74 kişi) oranı ile 2. sınıflar takip etmektedir.

**Tablo 5:** Sınıfa Göre VR Gözlük Kullanımına Dair Veriler

		Sınıf								Toplam
		1.snf		2.snf		3.snf		4.snf		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
<b>VR Sistemlerine Dair Bilgi</b>	Evet	75	61,4	88	79,2	64	79,1	78	84,4	305
	Hayır	47	38,5	23	20,7	17	20,9	14	15,2	101
<b>VR Teknolojilerinin Alana Faydası</b>	Evet	109	89,3	91	81,9	65	80,2	76	82,6	341
	Hayır	13	10,6	20	18,01	16	19,7	16	17,3	65
<b>VR Teknolojilerinin Gelecekte Mesleki Kullanımı</b>	Evet	94	77,1	74	66,7	60	74,1	65	70,6	293
	Hayır	28	22,9	37	33,3	21	25,9	27	29,3	113
<b>Toplam</b>		<b>122</b>		<b>111</b>		<b>81</b>		<b>92</b>		<b>406</b>

Genel itibarıyla sonuçlar incelendiğinde İletişim Fakültesi öğrencilerinin büyük oranda sanal gerçeklik teknolojileri hakkında bilgi sahibi oldukları ve bu teknolojileri alanları açısından faydalı buldukları söylenebilir.

### Sonuç

NÖHÜ İletişim Fakültesi öğrencilerinin Sanal Gerçeklik (VR) uygulamaları ile ilgili bilgi düzeyleri ve sanal gerçeklik gözlüğü kullanma durumlarının belirlenmesinin amaçlandığı çalışmada toplam 406 öğrenciye evet - hayır cevaplarından oluşan 6 soru ve 1 açık uçlu soru sorulmuştur.

Katılımcıların %75'inin sanal gerçeklik sistemleri hakkında bilgi sahibi olduğu %25'inin ise bilgi sahibi olmadığı görülmüştür. Dolayısıyla katılımcıların çoğunluğunun sanal gerçeklik sistemleri ile ilgili bilgi sahibi olduğunu söylemek mümkündür. Katılımcıların 126'sı sanal gerçeklik gözlüğü deneyimi yaşamıştır. Başka bir deyişle her üç öğrenciden biri bu deneyi-

mi yaşamıştır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin maliyeti ve henüz yeterince yaygınlaşmamış olduğu dikkate alındığında 3'te 1'lik oranın normal olduğunu söylemek mümkündür.

Çalışmanın kuramsal bölümünde de belirtildiği gibi sanal gerçeklik teknolojileri iletişim alanında hızla yayılmaya ve kullanım alanı gelişmeye başlamıştır. Bu doğrultuda öğrencilere söz konusu teknolojilerin iletişim alanında faydalı olup olmayacağına dair düşünceleri sorulmuş öğrencilerin büyük çoğunluğunun (%84) sanal gerçeklik teknolojilerinin ileride faydalı olacağını düşündükleri görülmüştür. %72,2 öğrenci de gelecekte mesleğini yaparken bu teknolojilerden faydalanabileceğini belirtmiştir. Bu sonuçlardan yola çıkarak her ne kadar günümüzde sanal gerçeklik deneyimi yaşamış olan öğrenci sayısı az görünse de gelecekte öğrencilerin bu teknolojilerin yaygınlaşacağını düşündüklerini söylemek mümkündür.

Kadın ve erkek öğrencilerin arasında VR gözlük kullanma oranı arasında çok büyük farklılık olmadığı (51/75) dikkat çekerken, bölüm bazlı bakıldığında da VR gözlük kullanma oranında büyük farklılıklar görülmektedir. Öyle ki GZT'den %33,3, HIR'dan %24,4, RTS'den %28,1 öğrencinin VR gözlük deneyimi bulunmaktadır. Dolayısıyla cinsiyet ve bölüm bazında VR gözlük kullanma deneyimi arasında büyük farklılıklar bulunmamaktadır.

Çalışma sonucunda dikkat çeken sonuçlardan biri de sınıflara göre öğrencilerin gelecekte bu teknolojilerin kullanılıp kullanılmayacağına dair görüşleridir. Bu bağlamda birinci sınıf öğrencilerinin %89,3'ü bu teknolojilerin gelecekte de kullanılabileceğini belirtmişlerdir. Bu sonuçtan yola çıkarak birinci sınıf öğrencilerinin VR teknolojileri konusunda geleceğe dair daha ılımlı olduklarını söylemek mümkündür.

Çalışmanın tüm bulguları dikkate alındığında NÖHÜ İletişim Fakültesi öğrencilerinin büyük oranda sanal gerçeklik teknolojileri hakkında bilgi sahibi oldukları, bu teknolojilere ilişkin belirli oranda deneyim sahibi oldukları ve gelecekte bu teknolojilerin faydalı olabileceğini düşündükleri sonucuna varılmıştır.

Bu çalışma NÖHÜ İletişim Fakültesi özelinde gerçekleştirilmiştir. VR teknolojilerin iletişim alanındaki gelişimi göz önünde bulundurulduğunda benzer bir çalışmanın ülke genelinde iletişim fakültelerinde gerçekleştirilmesi, kuşakları arasında VR teknolojilerine bakış açısının nasıl olduğunun araştırılması ve yalnızca öğrencilerin değil iletişim alanında çalışan öğretim üyelerinin de bu teknolojilere bakış açılarının değerlendirileceği çalışmalar alana katkı sağlayacaktır.

### Extended Abstract

The 21st century has witnessed many technological developments and transformations. While these changes and developments affect individuals' lifestyles, they have also changed their perception styles and produced new perception styles. New technologies have broken the individual's perception of reality and at the same time have revealed a new understanding of reality in a different space and time.

Virtual reality, an advanced human-computer interface that simulates a realistic environment, offers individuals the opportunity to move in the virtual world. Individuals can see and comprehend the realistic environment created by virtual reality technologies from different angles and reshape it (Zheng et al., 1998: 20).

Virtual reality is defined by presence, interaction and immersion. Presence in virtual reality refers to the feeling of being in a different place than where one is actually physically located. Interactivity is the extent to which users can manipulate virtual environments in real time. Immersion is categorized as cognitive, emotional, sensorimotor and spatial (Björk and Holopainen 2005, Sanchez-Vives and Slater 2005 & Walsh and Pawlowski 2002). There are different definitions of what "immersion" is. It is viewed by some researchers as a subjective psychological experience and is defined as the feeling of being absorbed by the virtual world. Some researchers view "immersion" as a technological capability of the VR system (McMahan, 2003 & Slater, 1999). These features, which are the three components of the virtual reality experience, provide the user with a reality beyond reality when they work as a whole. Mentally abstracting from his/her physical reality, the user finds himself /herself in a new reality, thus experiencing the subjective experience of immersion.

In this study, which aims to determine the knowledge level of NÖHU Faculty of Communication students regarding Virtual Reality (VR) applications and their use of virtual reality glasses, a survey consisting of yes and no answers was applied to 406 students selected by convenience sampling among 827 students studying at NÖHU Faculty of Communication. In the first part of the survey, which was conducted with convenience sampling between 16-23 October 2023, students were asked about their gender, the department and classes they are enrolled in, and in the second part, an open-ended question with 6 questions with two options, "yes" or "no", about virtual reality technologies. A total of 827 students enrolled in the faculty's Journalism (GZT), Public Relations and Advertising (HIR) and Radio, Television and

Cinema (RTS) departments constitute the research population. Data collected from 406 students were included in the analysis. The sample of the study meets the sample number of 278 for a population size of 1000 people, according to the figures for universe sizes that can be represented with 0.95 reliability and 0.05 sampling error suggested by Yazıcıoğlu and Erdoğan (2004: 49).

As a result of the evaluation, it was seen that 305 of the participants were knowledgeable about virtual reality systems and 101 were not knowledgeable. Therefore, it is possible to say that the majority of participants have knowledge about virtual reality systems. 126 of the participants experienced virtual reality glasses.

Students were asked about their thoughts on whether VR technologies would be beneficial in the field of communication, and it was seen that the majority of the students (341/406) thought that virtual reality technologies would be useful in the future. 293 students stated that they could benefit from these technologies while doing their profession in the future. Based on these results, it is possible to say that although the number of students who have experienced virtual reality seems low today, students think that these technologies will become widespread in the future.

While it is noteworthy that there is not a big difference between the rate of using VR glasses between male and female students (51/75), when examined on a departmental basis, there are no big differences in the rate of using VR glasses. So much so that 40 students from GZT, 41 students from HIR, and 45 students from RTS have VR glasses experience. Therefore, there are no major differences between the experience of using VR glasses based on gender and department.

One of the striking results of the study is the opinions of students according to grades about whether these technologies will be used in the future. In this context, 94 of the first-year students stated that these technologies could be used in the future. Based on this result, it is possible to say that first-year students are more moderate about the future of VR technologies.

Considering all the findings of the study, it was concluded that NÖHU Faculty of Communication students are largely knowledgeable about virtual reality technologies, have a certain amount of experience with these technologies, and think that these technologies may be useful in the future.

### Kaynakça

- Björk, S. & Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Boston: Charles River Media.
- Elmqaddem, N. (2019). Augmented Reality and Virtual Reality in Education. Myth or Reality?, *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(3), 234-242.
- Heim, M. (1998). *Virtual Realism*. Oxford: Oxford University Press.
- Kayapa, N. & Tong, T. (2011). Sanal Gerçeklik Ortamında Algı, *Sigma Mühendislik ve Fen Bilimleri Dergisi*, 3, 348-354.
- Kuruüzümcü, R. (2007). Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik, *Sanat Dergisi*, 12, 93-96.
- Lanier, J. (1989). *Virtual environments and interactivity: windows to the future*. Siggraph, '89, Boston, July 31-August 4, 1989.
- Slater, M. (1999). Measuring Presence: A Response to the Witmer and Singer Presence Questionnaire, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 8 (5), 560-565.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing 3D Video Games, in Wolf, M.J.P. and B. Perron (eds.), *Video Game Theory Reader* (pp. 67-86). New York: Routledge.
- Owen, T., Pitt, F., Aronson-Rath, R. and Misward J. (2015). *Virtual Reality Journalism, A Research Project by The Tow Center for Digital Journalism at Columbia University*, [https://www.cjr.org/tow\\_center\\_reports/virtual\\_reality\\_journalism.php](https://www.cjr.org/tow_center_reports/virtual_reality_journalism.php), Erişim Tarihi: 08.12.2022.
- Poret, T. (1994). Cyberan Considerations, *Art Journal, Academic Research Library*, 53 (3), 32.
- Reid, E. M. (1996). Text Based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body, in Ludlow, Peter (eds.), *High Noon on the Electric Frontier: Conceptual Issues in Cyber Space* (pp. 327-345). Cambridge: MIT Press.
- Sanchez-Vives, M. V. & Slater, M. (2005). *From Presence to Consciousness Through Vir-*



- tual Reality, Nature Reviews Neuroscience, 6(4),332-339.
- Steuer, J. (1995). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence, in Biocca & Levy eds. Communication in the Age of Virtual Reality. (pp. 33-56). Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Walsh, K. R. & Pawlowski, S. D. (2002). Virtual Reality: A Technology in Need of IS research, Communications of the Association for Information Systems, 8(20), 297-313.
- Yazıcıoğlu, Y., Erdoğan, S. (2004). SPSS Uygulamalı Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Zheng, J.M., Chan, K.W. and Gibson, I. (1998). Virtual Reality, IEEE Potentials: The Magazine For Engineering Students, 17(2), 20-23.