

Kullanıcı Profiline ve Bireylerarası İlişkilerin Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması: Second Life Örneği¹

Kadriye UZUN

Dr., kadriyekobak@gmail.com

C. Hakan AYDIN

Prof. Dr., Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi

İletişim Bölümü

chaydn@anadolu.edu.tr

Kullanıcı Profiline ve Bireylerarası İlişkilerin Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması: Second Life Örneği

Özet

Second Life (SL), diğer üç boyutlu sanal dünyaların özelliklerini taşıyan ve iletişim araştırmalarına konu olan popüler bir sanal dünyadır. Bununla birlikte SL, kendisine özgü ekonomisi, kültürel yapısı, değer sistemi, iletişim modları ve kullanıcılar tarafından oluşturulan avaturları ile sanal bir sosyal sistemdir. Bu dünya, kullanıcılarına yeni insanlarla tanışmak, alışveriş yapmak, flört etmek, sosyal aktivitelerde bulunmak gibi imkanlar sunmaktadır. Araştırmacılar, SL'in çevrimiçi iletişimin geleceğini yansıttığına inanmaktadırlar. Bu çalışmada Second Life sanal yaşam dünyası kullanıcılarının genel profilini çıkararak, onların sanal dünyada sergiledikleri bireylerarası ilişkileri belirlemek ve bu ilişkilerin yüz yüze ortamlarla karşılaştırılmasını yapmak amaçlanmıştır. Araştırmada sanal etnografya yöntemi işe koşulmuş ve veriler, sanal gözlem, çevrimiçi görüşme ve yüz yüze görüşme olmak üzere oniki kişi ile görüşme yapılarak toplanmıştır. Toplanan veriler tümevarım analizi kullanılarak yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanal Dünya, Second Life, Bireylerarası İletişim, Sanal Etnografya

Comparing Second Life User Profile and Interpersonal Relations with Real Life

Abstract

Second Life (SL) is a popular virtual world that contains the core characteristics of other 3D virtual worlds and has been the subject of communication research. It is a social system with specific economy, cultural structure, values, communication modes and personalized avatars. The main things that can be done in Second Life is to meet others, talk to them, participate in social events. Researchers believe Second Life represents the future of online communication. The aim of this study was to determine the general profile of Second Life virtual worlds' participants, and to compare the interpersonal and face to face relationships. The method of the study was virtual ethnography. The study involved participant virtual observation, online and face to face interviews with twelve residents. The transcriptions were analyzed by using induction analysis.

Keywords: Virtual World, Second Life, Interpersonal Communication, Virtual Ethnography.

¹ Bu çalışma Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Anabilim Dalı'nda 2011 yılında tamamlanan "Second Life Sanal Yaşam Dünyasında Kendini Sunum Davranışlarının Belirlenmesinden Etnografik Bir Yaklaşım" başlıklı doktora tez çalışmasının bir bölümünün yeniden gözden geçirilmesi ve geliştirilmesiyle hazırlanmış bir versiyonudur. Çalışma Anadolu Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Projesi Komisyonu tarafından 1001E20 numarası altında desteklenmiştir

1. Giriş

İnternet, çoklu ortam, etkileşim, eşzamanlılık, hiper metin özellikleriyle diğer iletişim formlarından ayrılmaktadır (Wood ve Smith, 2005). İnternet, bugün insanların zamanlarını harcadığı yeni bir “yaşam” alanı olarak da algılanmaktadır. Bu sosyal ortamda yeni bir toplum türü ortaya çıkmakta, insanlar yeni sanal topluluklar içinde, fiziksel bir dünyadaymışçasına değerlerini, kimliklerini ifade edebilmekte ve yeni yaşam tarzlarını deneyimleyebilmektedir (Whang ve Chang, 2004). İnternet’in belirgin karakteristikleri ve postmodern kimliği teşvik edici yanı göz ardı edilmemelidir. Bu ortamda kimlik ifadeleri geleneksel yüz yüze ifadelerinden anlamlı şekilde farklılık göstermektedir. Kimlikler yeniden yaratılabilmekte ya da şekillenebilmektedir. Yeni teknolojiler, kullanıcılarına izleyici ya da topluluk karşısında imajlarını vurgulamalarına ve kendilerini ortaya çıkarmalarına izin verir. Bazı insanlar için sanal ortam araçlarını kullanmak, yüz yüze iletişim biçimlerinin yerini almasından ziyade destekleyici bir işlev olarak görülmektedir. Bunun yanısıra, siberuzamda, yüz yüze ortamda bulunan fiziksel görünüm, dilbilgisi ve sözsüz ipuçlarının ya olmaması ya da gücünün azalmış olması, yüz yüze ortamlarda duygu ve hislerine güvenerek hareket eden iletişimcileri sınırlayabilir. Sanal sohbet iletişimcileri, anlam üretmek ve onu yönetmek için sadece elektronik ortama bağlı kalmaktadır (Becker ve Stamp, 2005).

Bilgisayar aracılı iletişimle gelen ve mevcut gerçeklik tanımına alternatif olarak gelişen sanal gerçeklik uygulamaları içinde sanal dünyalar popülerlik kazanmaktadır (Timisi, 2003). Sanal yaşam alanlarında, dünyadaki anlamlarından ve yan anlamlarından bağımsız olarak alternatif imajlar ve benzeşimler ortaya koyulmaktadır (Robins, 1999). Sanal dünyalardan beklenti zaman harcamaya değer olmasıyla, yani gerçek yaşama üstünlük sağlayıp sağlamadığıyla ilişkilidir. Bu durumu bir araştırmancının bulguları desteklemektedir. Araştırmaya göre, çevrimiçi topluluklara üye olan İnternet kullanıcılarının %43’ü sanal topluluklarda yaptıkları edimleri gerçek topluluklarda yapıyormuş gibi güçlü bir duygu hissettiklerini belirtmişlerdir. Bu kişiler sanal dünyaların gerçeğiyle yarışmaya hazır unsurlar sunduğunu iddia etmektedirler (Castronova, 2003). Castronova (2001) bu sentetik dünyaların gerçek dünyadan farklı olarak, fırsat eşitliği sunduğunu, herkesin burada parasız doğduğunu ve herkesin yeteneklerini, cinsiyetini, ten rengini seçme özgürlüğüne sahip olduğunu bu nedenle popülerliğinin arttığını söyler. İnsanların bu yeni sentetik dünyalarında sadece eski geleneksel dünyanın sınırlarından ve tuzaklarından kaçmadıklarını, aynı zamanda, yeni bir yaşama da başladıklarını belirtir. Gunkel ve Gunkel (2009) böylece, eski dünyanın gelenekleri ve kurumlarının sınırlarının sorun olmadığı ütopyik yeni dünyanın, teknolibertan düşüncenin bütün sözlerini yerine getirme vaadinde bulunduğunu ileri sürer. Onlara göre, yeni teknoloji belirgin bir şekilde daha önce gelen her şeyden farklı, geleneksellikten, kültürel bağlamdan ve de geçmişten kolay bir kaçış yeridir.

Sanal dünyalar içerisinde Second Life (SL) son yıllarda gerek kullanıcı sayısı gerekse uygulamaları yönünden popüler olan bir dünya olarak karşımıza çıkmaktadır. SL, bilgisayar aracılı iletişim teknolojilerinin geldiği son aşamalar olarak kullanıcılarına alternatif ve ideal bir öteki dünya yaratmalarına, diğer insanlarla gerçek yaşamdaki gibi etkileşime girebilmelerine, sunulan gelişmiş görseller içinde gerçek dünyaya benzer tutum ve davranışlarını sürdürmelerine imkân tanımaktadırlar. SL, gelişmiş görselliği ile kullanıcılarına istedikleri tarzda müziği dinleyebilmeleri, eğlenceli aktivitelerde bulunabilmeleri, rol oynama oyunları içerisinde istedikleri rollere bürünebilmeleri, para kazanabilmeleri, çeşitli yarışlarla macera içine girmeleri, yabancı dillerini geliştirilebilmeleri gibi sunumlarıyla diğer çevrimiçi ortamlardan farklılaşmaktadır. Özellikle avatar olarak isimlendirilen sayısal sunumlarla, istedikleri görünlümlere bürünebilmelerine ve böylece sanal yüzler ve bedenlerle kendilerini ifade edebilmelerine; anonim kimlikler içerisinde arzuladıkları benlikleri özgürce kurarak çeşitli kendini sunum davranışlarında bulunabilmelerine olanak tanımaktadır (Uzun, 2011).

SL kullanıcı profilinin belirlenmesi (Fetscherin ve Latteman, 2007; Messinger, Stroulia, Lyons ve meslektaşları, 2009); SL'ta bulunma nedenleri (Boellstorff, 2008) hakkında yapılan araştırmalar olmakla birlikte konuyu derinlemesine inceleyen ve sanal etnografya işe koşan çalışmaların alan yazında sınırlı olduğu görülmüştür.

1.1. Amaç

Bu çalışmada Second Life sanal yaşam dünyası kullanıcılarının genel profili çıkarılarak, sanal dünyada gerçekleştirdikleri bireylerarası ilişkileri belirlemek ve bu ilişkilerin yüz yüze ortamlarla karşılaştırılmasının yapılması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda şu sorulara cevap aranmıştır:

SL kullanıcıların genel profili nasıldır?

SL kullanıcılarının SL'ı tercih etme ve burada bulunma nedenleri nelerdir?

SL kullanıcıların sanal dünyada sergiledikleri bireylerarası ilişkileri nasıl şekillenmekte ve bu ilişkilerin yüz yüze ortamlarla ne gibi farklılıkları olmaktadır?

1.2. Önem

Araştırmanın; Second Life sanal yaşam dünyasının genel özelliklerini, tercih edilme nedenlerini ortaya koyması suretiyle sanal bir yapılanmaya doğru değişen toplum dinamiklerini açıklamaya yardımcı olması konusunda toplum bilimcilere; sanal ortamlarda gerçekleşen çevrimiçi etkileşimi, bireyler arası, grup ya da kültürel iletişim bağlamında sergilenen iletişim davranışlarını anlamada iletişim bilimcilere, sosyologlara, sosyal psikologlara ve psikologlara Second Life hakkında araştırma yapmak isteyen araştırmacılara ve uygulamalara ışık tutması açısından katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2. Kavramsal Çerçeve

Yeni medya, çok sayıda iletişim tarzının sayısal, ağ bağlantısı ile tümleştirilmesine dayalı yeni bir iletişim türüdür. Geleneksel medyadan (gazete, radyo, televizyon, sinema) farklı olarak, etkileşimsellik ve multimedya biçimine sahip olan yeni medya, çeşitliliği, çok tarzlılığı ve verimliliği ile bütün anlatım biçimlerini, değer ve imgelem farklılıklarını kucaklayıp bütünleştirebilmekte, iletişim uzamında karşılıklılık veya çok katmanlı iletişim olanağı kazandırabilmektedir (Binark, 2007; Castells, 2002). Teknolojiyle aracılanmış iletişimde kullanılan araçlar ilişkinin doğası ve teknolojinin karakterine göre değişmektedir. Dolayısıyla birlikte yapılan her işte kullanılan teknolojik araçlar, kişilerarası ilişkiye konu olduğu andan itibaren kişilerarası iletişimin aracı olurlar. Kişilerarası iletişimde istekleri yerine getirme, gereksinimleri giderme, kendini ve diğerlerini tanıma, kimlik oluşturarak bunu sürdürme, ilişkiyi düzenleme ve tamir etme, çatışmayı önleme veya çözme, sosyal bilgi kazanma amaç ve sonuçlar olabilmektedir (Erdoğan, 2005). Bugün, yeni medya ortamında iletişim ya da bilgisayar ortamında iletişim (CMC-Computer Mediated Communication) denildiğinde İnternet ortamı, İnternet arayüzlerinde sunulan tüm yazılım hizmetleri, sanal oyunlar, sanal dünyalar, i-podlar, cep telefonları, PDA'lar üzerinden gerçekleşen iletişim etkinlikleri akla gelmektedir.

Yeni medya, sadece mesaj üreten, toplayan ve dağıtan bir teknoloji olarak değil; birey-birey, birey-grup, grup-birey etkileşimlerine olanak tanıyan bir toplumsal iletişim ortamı olarak görülmektedir (Timisi, 2003). Bu yeni iletişim ortamının bir yandan kullanıcıyı bireyselleştirirken; öte yandan da onu sanal uzamda yeni bir şekilde toplumsallaştırdığı iddia edilmektedir (Binark, 2007). Castells (2002), bu yeni iletişim sisteminin insan yaşamının temel boyutları olan uzam ve zamanı kökten dönüşüme uğrattığını, kişilerin artık burada kendi kurdukları görsel dünyalarıyla mucizeleri gerçekleştirebilme inançları olduğunu söylemektedir. Yeni medya toplumun iletişime bakış açısını da değiştirerek, iletişimin elektronik temelli iletişim ve araçları olarak algılanmasını sağlamıştır. Bu düşünceyle enformasyon teknolojileri, bilgisayar ortamında iletişim, siberuzam, sanal uzam, sanal gerçeklik, sanal topluluklar gibi birçok kavramın gündelik konuşma içerisine yerleştiği görülmektedir. Rheingold (1992), *siber uzamı, "kelimelerin, insan ilişkilerinin, verinin, zenginliğin ve gücün bilgisayar ortamı iletişim teknolojilerini kullanan kişiler tarafından ortaya koyulduğu kavramsal bir uzam" olarak tanımlar* (p. 5). Bell (2001) siberuzamı, yeni benlikler ve yeni dünyalar inşa eden insanlarla bilgisayarlar arasında yaratılan uzam olarak açıklar. Siberuzamın psikolojik özelliklerine değinen Suler (1999) ise, bu ortamlarda vücut dili, yüz ifadeleri ile duygusal deneyimleri ifade edebilenin azaldığını vurgular, ancak burada kullanılan metin temelli iletişimin getirilerinin göz ardı edilmemesi gerektiğini de ekler. Kullanıcıların bilgisayarlarının başında eşzamanlı olarak paylaşımlarda bulunabildiği ve sosyal çeşitlili-

ğin söz konusu olduğu bu ortamda, her şey kayıt altına alınabilmekte (Timisi, 2003) ve kullanıcıya geri bildirimde bulunabilme olanağı sağlanmaktadır (Binark, 2007).

Popüler medya aracı İnternet'in kullanım amaçlarından birisi olan sanal oyunlar, her yaştan kullanıcıya hitap etmektedir. Sanal ortamlarda aynı anda binlerce insan etkileşime girerek, boş zamanlarını değerlendirmekte, stres atmakta ve eğlenmektedir. Sanal oyunların ve sanal dünyaların üye sayısı artmakta, türlerinde çeşitlilik gözlenmektedir (Uzun, 2011).

2.1. Sanal Dünya

Sanal dünyalar, bilgisayar aracılı iletişim teknolojilerinin geldiği son aşamalardandır. Sanal dünyaların daha iyi anlaşılması için, kavramsal yapısına ve gelişimine bakmak gerekir. Sanal dünyaların yaratılmasında, esin kaynağı olarak Stephenson'un 1992 yılında yazdığı Snow Crash adlı bilim kurgu eseri ve burada geçen "metaverse" ifadesi gösterilmektedir (Featherstone ve Burrows, 1995). Metaverse, eserde üç boyutlu teknoloji sayesinde, avatarların birbirleriyle etkileşime girebilmesi olarak sunulmuştur. Böyle bir düşüncenin özünde kullanıcıların kendi bakış açılarıyla deneyim ve etkileşimde bulunma imkânı sağlaması yatmaktadır. Bu esin kaynağı kitap sonrasında birçok sanal dünya yaratılmıştır. Aslında sanal gerçekliğin ideali de, alternatif ve ideal bir öteki dünya yaratmaktır (Robins, 1999). Popülerliği giderek artan bu sanal dünyaları açıklamada genel olarak benzer tanımlar yapılmaktadır.

En geniş tanımla, sanal dünyalar, "uzamda yaratılan hayallerin resimlerle ya da kelimelerle yansıması ve kişiye yeteri kadar o dünyanın içindeymiş hissi veren yerler" olarak açıklanmaktadır (Damer, 2008: 2). Castronova (2005: 6), tarafından bu ortamlar için "sentetik dünya", "Dünya'ya alternatif", "yenidünya" kavramları kullanılmıştır. Kuramcıya göre, bazı insanlar, bilgisayarlar tarafından hazırlanmış sanal dünyalara coşkuyla dalmakta, gerçek Dünyaya göre burayı daha çekici bulmaktadır. Başka bir ifadeyle, insanlar bu sanal kolonilerde sosyal, ekonomik ve siyasal hayatlarının büyük bir bölümünü geçirmektedir. Başka bir tanım da Koster'den gelmektedir. Koster (2004) sanal dünyaları, eşzamanlı, sürerliliği olan, avatarlarla temsil edilen, ağa bağlı bilgisayarlarla ulaşılan yer olarak tanımlamakta ve tanımlamasında üç anahtar bileşeni vurgulamaktadır. Sanal dünyaların en önemli özelliklerinden biri de kullanıcıların avatar olarak isimlendirilen sayısal sunumlarla kendilerini ifade edebilmelerine olanak tanımasıdır. Avatar sanal ortamda kullanıcının animasyonlu, sayısal sunumudur (Holzwarth vd., 2006). Avatarlar sanal sohbet, sanal alışveriş, sanal ofis ve çevrimiçi eğitim gibi ortamlarda tercih edilebilmekte, kullanıcıların psikolojik ve algısal olarak bu ortama dalmalarını sağlamaktadır (Chung vd., 2003). Sanal dünyalar, kullanıcılara geniş özgürlükler tanımaktadır. Örneğin, alternatif kimliklere bürünmek, teknolojik olanla insan kimliğini birleştirerek benliği bütünüyle yeni bir şeye dönüştürmek mümkün olmaktadır (Robins,

1999). Yüz yüze etkileşimde, insanlar kişiliğini cinsiyet, ırk ya da giyinme tarzı gibi tercihlerini, sözel olmayan kodlarını ifade edebilirler. Bu durumu sanal ortamlarda yansıtmak zor gibi gözükse de, İnternet teknolojilerinin sunduğu imkanlarla kullanıcılar, sanal ortamlarda karşısındakine ilişkin edinebileceği bilgileri kontrol edebilmektedirler (Wood ve Smith, 2005). Bugün popüler olan oyunlar ve sanal dünyalar Lineage, World of Warcraft, EverQuest, Second Life, Active World ve Habbo oyunculara farklı deneyimler sunmaktadır. Second Life bu kategoride, yaklaşık 20 milyon üyesi ile dikkat çeken bir yapılanma olarak rol üstlenilen oyunlarla benzer nitelikler taşımakla birlikte sosyal ağ içeren yapısı ile diğerlerinden farklılaşmaktadır (Moon, 2007; www.sl.com, 31.08.2011).

2.2. Second Life Sanal Yaşam Dünyası

Second Life (SL), gerçek dünyaya alternatif bir ütopya olarak (Harrison, 2009), Philip Rosedale tarafından oluşturulmuş üç boyutlu sanal bir dünyadır (Moon, 2007). Book'a (2001) göre, hem oyun hem de sosyal sanal dünyaların taşıdıkları benzer özellikler; aynı anda bir çok oyuncu tarafından paylaşılması, grafik arayüzleri içermesi, etkileşimin gerçek zamanda gerçekleşmesi olarak listelenmiştir.

Sanal dünyalar, kullanıcıya içinde buldukları dünyayı değiştirme olanağı sunmakta, ekonomik, toplumsal, kültürel ve yasal alanlarda gerçek hayat ile ilişki kurmaya fırsat tanımaktadır. Second Life bir sanal oyun gibi algılanmasına rağmen aslında sanal bir yaşam dünyasıdır, çünkü onu oyunlardan farklı kılan yanı sıra savaşçı, büyücü, dahi gibi rollerin ya da bölgeyi ele geçirme, birisini kurtarma, seviye atlama, puan toplama gibi misyonların bulunmamasıdır. Bunun yerine, binalar kurma, işyerinde terfi etme, şirket kurup milyoner olma gibi gerçek hayatın yansımaları vardır. Ucu açık bir dünya olan Second Life'ta tek sınır kişinin zamanı, merakı ve yaratıcılığıdır (Moon, 2007; Tapley, 2008). SL'nin bir olay örgüsü, gidişatı ya da belirlenmiş bir hikâyesi yoktur. İçeriğinin belirli bir konu çerçevesinde kodlanmış olmasından dolayı, hiçbir üye avatarının geleceğini bilmemektedir. Diğer sanal oyunlarda var olan kazanma motivasyonları, oyunu oynayan kişide hırs yaratarak başarılı olmaya zorlayıcı bir ruh haline sokarken; Second Life'ta vakit geçiren birinin daha çok yaratıcılık yönünü kullanarak hiçbir tanımlanmış role bağımlı kalmadan aynen gerçek hayatta olduğu gibi kendiliğinden gelişen bir "yaşam" sürme gayreti içine girdiği görülür (Tüter, 2007). Bu dünya, kullanıcılarına yeni insanlarla tanışmak, alışveriş yapmak, flört etmek, evlenip boşanmak, ev ya da arsa satın almak, giysi, aksesuar ya da mimari tasarım yapmak, hatta bunları pazarlamak, değişik işlerde çalışarak para kazanmak gibi olanaklar sunmaktadır (Second Life Starter Guide, 2003). Second Life gerçek dünyaya da benzemektedir. SL sâkinleri, bu dünyayı adeta gerçek bir mekânı ziyaret edermiş gibi ziyaret edebilmekte, diğer sâkinlerle karşılaşarak, kişisel ve toplu etkinliklere katılabilmekte ve böylece sosyalleşebilmektedirler. SL sanal sohbet, video oyunları, sanal mağaza, kullanıcı temelli

içerik ve sosyal ağ gibi yeni medyanın popüler unsurlarını taşımaktadır (Siklos, 2006). SL'de yeni insanlarla tanışmak ve gerçek zaman içinde birlikte bir şeyler yapmak her zaman mümkündür (deNood ve Attema, 2006).

Kapitalist sistemin unsurlarını taşıyan bu sanal ortamın kendine özgü ekonomisi vardır. Örneğin dalgalı kur sistemi kullanılmakta, Linden olarak isimlendirilen para birimi geçerli olmaktadır (1 Amerikan Doları ortalama 262 Linden dolarına eşdeğerdir.). Second Life'ın gelir kaynaklarını reklam, ürün tanıtımı, erişilebilirlik, fizibilite çalışması, müşteri görüşlerini şekillendirme gibi nedenlerle şube açan firmalar ve üyelerin kredi kartlarıyla yaptıkları ödemeler oluşturmaktadır. Firmalar moda, dekorasyon, seks, emlak, otomotiv, yat ve uçak sektörlerinde yer almaktadır. Üyeler ise firmaların sunduğu bu hizmetlere hesaplarındaki Linden dolarlarıyla erişebilmektedir (Second Life Türkiye, 2009; Topçuoğlu, 2007).

SL'de diğer kullanıcılarla iletişime girmenin "genel ve özel sohbet" olarak iki yolu vardır. Genel sohbet alanı, iki ya da daha fazla avatar arasında belli bir mesafe içerisinde yazılı ya da sözlü gerçekleşir. Özel sohbet ise iki avatar arasında olabileceği gibi grupların kendi içindeki yazışmaları da içerebilmektedir. Özel sohbette avatarlar arasındaki mesafe önemli değildir. Bunun yanı sıra sanal dünyada sesli konuşmak da olanaklıdır (White, 2008). Bu sayede yeni insanlarla tanışmak, arkadaşlar edinmek mümkündür. Second Life' ta böyle bir nitelikte, sakinler avatarları aracılığıyla sosyal davranışlarını deneyimlerken güçlü bir sosyal bulunuşluk hissine girebilirler (Moon, 2007).

Linden Lab.'a göre, kullanıcılar yazılı mesajlarında her gün ortalama 600 milyon kelime kullanmaktadırlar. Bu kullanıcılardan aktif olanları, SL'de ortalama 100 dakika vakit geçirmekte, kimi kullanıcılarda bu durum günde 12 saate çıkmaktadır (Sass, 2010). Normal bir günde sisteme 35 bin ile 50 bin arasında kullanıcı girmektedir. Bu kişilerin ise genelde yaş ortalaması 35'tir (Condic, 2009).

Gerçek hayatın dijital animasyonu olarak ifade edilen bu yapay dünyaya üye olanlar ilk başta bir karakter yaratmakta ve bu karakteri çevrimiçi ortamda yaşatma olanağı bularak, bu sayede fiziksel bir gerçekliğe gereksinim duymadan yeni mekânlar, yeni roller ve yeni kimlikler oluşturulabilmektedir (Waskul ve Douglass, 1997). Video oyunlarının ve diğer avatar şekillerinin aksine SL'de yaratılan avatarlar araçtan daha fazla anlam içermektedir. SL sakinleri kendi dünyalarını ve gerçekliklerini burada avatarlar aracılığıyla gerçekleştirmektedirler (Williams, 2008). Sanal dünyada bazı kullanıcılar, avatarlarını farklı cinsiyet ya da şekillerde yapabilme özgürlüğüne sahiptirler. Erkeklerin kadın, kadınların erkek, yetişkinlerin çocuk, engelli kişilerin yürüyen ve insanların havyan-furry- (Boellstroff, 2008), canavar, vampir ya da bunların kombinasyonları şeklinde tercihleri söz konusu olabilir (Harrison, 2009). Sakinlerin avatar yaratmasındaki ilk amaç, sosyal etkileşimi gerçekleştirmektir. Araştırmalara göre kullanıcılar yarattıkları avatarlarla, gerçek yaşama ek

ve sanki gerçek sosyal uzamdaymışçasına davranışlarını sürdürebilmektedir (Harrison, 2009). Siber alanın çarpıcı bir özelliği olan gerek yazılı gerek sözlü iletişimle kişinin kendini sunumunun kontrolü bu grafiksel sanal dünyalarda daha da önemli olmaktadır. Avatar, kullanıcının teknolojik obje ve vücudunun birleşimidir ve sanal ortamı gerçeğe yakınlaştırmaktadır (Boellstroff, 2008). Burada benliğin ve alanın sınırları yok olmuştur (Cheal, 2004). Sahip olunan ya da olunmak istenilen kişiliğin hayat bulduğu avatar aracılığıyla yaş, kilo, boy, saç, ten rengi, göz rengi ya da etnik özelliklerine yönelik dış görünüşler (Edwards vd., 2008) ve kıyafet tercihleri şekillenmekte, yine istenilen zamanda ücretsiz olarak değişiklik yapılabilmektedir (Second Life, 2007). Bu değişiklikler SL'deki görünüm menüsü ile yapılmaktadır (Boellstroff, 2008). Sakinler bilinçli olarak kendilerini temsil edecek avatarlarını oluşturmaktadırlar. Bu yaratılan avatarlar kişilerin kendilerine benzeyebileceği gibi ideal imajlarını da yansıtabilir (deNood ve Attema, 2006). Sonuç olarak kullanıcılar burada kim ya da ne olmak istiyorlarsa olabilmekte, hatta kendilerini yeniden tanımlayabilmektedirler. Böyle bir dünya içinde karşı cinsten olmak, gerçektekenden daha konuşkan biri olmak çok daha kolaydır (Jones, 2006).

Hollanda'da EPN adında bir düşünce kuruluşunun Second Life ile ilgili yapmış olduğu araştırmada insanların gerçek hayatlarındaki mutluluk ve başarıları ile Second Life'taki mutluluk ve başarıları arasında pozitif bir korelasyon bulunmuştur. %40 bağımlılık düzeyinin belirlendiği araştırmada, aktivitelerin genelde akşam saatlerinde, öğlen iş aralarında ve hafta sonlarında ciddi artış gösterdiği ve genelde uzun süreli vakit geçirenlerin kadınlar olduğu ayrıca, üyelerin çoğunlukta üniversite düzeyinde eğitim sahibi oldukları sonuçlarına varılmıştır. Second Life'ta geçirilen sürenin o insan için terapi özelliği taşıdığı vurgulanmaktadır. Tam anlamıyla bir orta sınıfın olmadığı Second Life'ta insanlar ya fakir ya da zengin sosyo-ekonomik sınıflar içerisinde yer almaktadır (Tüter, 2007).

3. Yöntem

Araştırmada Second Life sanal yaşam dünyası kullanıcı profilinin ortaya koyulması, tercih edilme nedenlerinin belirlenmesi ve bireylerarası ilişkilerin saptanması, böylece çevrimiçi ve yüz yüze ortamlar arasındaki farkların ortaya koyulması amacıyla sanal etnografya yöntemi işe koşulmuştur. Bunun yanı sıra araştırma amaçlarına ulaşmak için kullanıcılardan derinlemesine bilgi almanın sanal etnografyadan geçtiğine inanılmaktadır.

Gay vd. (2006) sanal etnografyada araştırmacının topluluk içerisinde aktif olarak bulunmasıyla, kişilerin davranışlarını doğrudan gözlemleyebildiğini, kişilerle konuşarak davranışın gerisinde yatan nedenleri ortaya çıkarabileceğini, dolayısıyla kişilerin farkında olmadan edindikleri alışkanlıkları anlamada önemli ipuçları elde edilebileceğini ileri sürer.

Sanal uzam, sosyal bir sistem gibi kendi kendine yetebilen bir ortamdır. Kendi kuralları, adetleri, değer sistemi, iletişim modları, ekonomisi, resmi ve gayri resmi politikası olan bu ortamlarda kullanıcılar avaturları aracılığıyla yaşamları hakkında endişe duymaksızın (sanal ortamda) var olabilmektedirler (Jordan, 2010). Bu doğrultuda sanal ortamda oluşan çevrimiçi etkileşim ve topluluk kendi kavramları, anlamları, paylaşılan değerleri ve çevrimiçi ortamdaki doğan özel bağları ile birlikte ele alınarak analiz edilmelidir (Gajjala, 2000; Hine, 2005). Sanal etnografya, gelişen bir araştırma yöntemi olarak, sanal kültürün içine dalmayı ve etkileşimli web sitelerini ve sanal toplulukları gözlemlemeyi içerir. Sanal etnografya, araştırmacıların çevrimiçi ortamlarda gerçekleşen etkileşim ve oluşturulan toplulukları anlamak için uyguladıkları bir yöntemdir (Jones, 1998). Sanal etnografyanın veri toplama araçları olarak geleneksel etnografyanın metodolojik yaklaşımı genişletilmiş ve yeniden formüle edilmiştir. Sanal etnografyada kullanılan bu kavramların ve tekniklerin birçoğu geleneksel etnografya ile ilişkisini sürdürmektedir (Kozinette, 2002). Sanal etnografya geleneksel etnografyaya benzer nitelikler taşımasına rağmen, farklılaşan yanları da bulunmaktadır. (Ward, 1999). Sanal etnografya, sanal toplulukların geleneksel topluluklara kıyasla nasıl parçalanmış ve süreksiz olduğunu izah eder. Bunun yanı sıra katılımcıların uzun süre bir grubun üyesi olma gibi zorunluluklarının olmaması da bu durumu mümkün kılar. Sanal ortamda çalışma süreci devam etse bile, çalışılan konular hakkında geriye dönüp konuşabilme imkânı tanır. Katılımcılarla geriye dönük konuşma sanal etnografya sürecinin bir parçasıdır. Geleneksel etnografyada, etnografik kulaklarına ve hızlı yazma yeteneklerine güvenmek zorundadır. Burada etnograf, algılarının sınırlılığı nedeniyle, çok iyi kayıt alamama sorunuyla karşılaşabilir. Sanal etnograf da bilgisayar aracılığıyla kaydettiği çok fazla miktarda verinin karşısında sıkılabilir. Yine de veri toplamada görülen bu durum, geleneksel etnografyaya kıyasla birtakım kolaylıklar sağlamaktadır (LeBesco, 2004).

Second Life kendisine özgü ekonomisi, kültürel yapısı, değer sistemi, iletişim modları, kullanıcılar arasında etkileşime izin veren teknolojik donanımı ve kullanıcılar tarafından oluşturulan avaturları ile sanal bir sosyal sistemdir. Sanal etnografyaya yönelik yapılan açıklamalar doğrultusunda bu çalışmada, Second Life sanal yaşam dünyasının tercih edilme nedenlerini ve sergilenen bireylerarası ilişkilerinin nasıl şekillendiğini ortaya koymanın en iyi yolunun sanal etnografya çalışmasından geçtiğine inanılmaktadır. Bu sanal dünyada çevrimdışı ve çevrimiçi veri toplama araçları birlikte işe koşularak, çevrimiçi ve çevrimdışı yaşamlar arasındaki ilişkiyi anlamada kapsamlı ve zengin bilgi toplanabileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın amacına yönelik olarak çalışmada katılımcı (sanal) gözlem, yüz yüze görüşme ile çevrimiçi görüşme teknikleri kullanılarak veriler toplanmıştır. Bu çalışmada, araştırmacı sanal etnograf niteliğiyle bir kadın avatar oluşturmuş ve 2 yıl sanal dünyada kullanıcıları gözlemlemiştir. Gözlemler sonrasında katılımcıların

belirlenmesinde amaçlı örneklem esas alınmıştır. Böylece belirlenen kişiler arasından çalışmaya katılmayı kabul edenlerle görüşme yapılmıştır. Araştırmada 12 kullanıcıyla görüşme yapılmıştır. Araştırmacının görüşmecilere verdiği takma isimler ve görüşme türü şu şekildedir:

Tablo 1: Katılımcıların Görüşme Türüne Göre Dağılımı

Görüşme Türü	Kadın	Erkek	Toplam
Yüz yüze Görüşme	2 (Menekşe, Sinem)	4 (Merve, Davut, Tarık, Atila)	6
Çevrimiçi Görüşme	4 (Ebru, Aylin, Nur, Ceyda)	2 (Erkan, Zeki)	6
Toplam	6	6	12

Yüz yüze görüşmeler İstanbul (2 kişi), Denizli (2 kişi), Antalya (1 kişi) ve Adana (1 kişi) şehirlerine gidilerek yapılmıştır. Araştırmacı, görüşme öncesinde eğer görüşmecinin tercih ettiği bir yer yoksa ilgili şehirlere önceden giderek görüşme yerini belirlemek için keşif yapmıştır. Bu yerler belirlenirken kamuya açık, ancak görüşmenin akışını bozmayacak, dikkati dağıtmayacak yerler olmasına dikkat edilmiştir. Kişiler, telefonla aranarak görüşme yeri ve zamanı hakkında bilgilendirilmiştir. Görüşme yerine kararlaştırılan saatten önce gidilerek ortam görüşmeye hazırlanmıştır. Yüz yüze görüşmelerde, görüşmecinin sorulara verdikleri cevapların eksiksiz kaydedilebilmesi ve bunların daha ayrıntılı değerlendirilebilmesi amacıyla ses kaydı alınmıştır. Görüşme öncesinde görüşmecilere ses kaydının alınacağı, bu kayıtların dökümlerinin uzlaşma çalışmasında yardımcı olacak bir uzman dışında hiç kimse tarafından dinlenmeyeceği, görüşmecilerin her türlü gerçek yaşam bilgilerinin gizli kalacağı, istedikleri zaman görüşmeden çekilebilecekleri ya da görüşme metnini görebilecekleri bilgilerinin verilmesi, ayrıca kullanıcıların sanal ve gerçek yaşam isimlerinin gizli tutularak takma isimlerle çalışmada yer almaları araştırmacının etik yönden aldığı önlemler arasındadır. Bununla birlikte Second Life sanal dünyasında 5 kullanıcı ile çevrimiçi görüşme ve 1 kişi e-posta aracılığıyla görüşme gerçekleşmiştir.

Araştırmada veriler tümevarım analizi kullanılarak yorumlanmıştır. Tümevarım analizi, birbirine benzer verilerin kavramsal çerçevede sınıflandırılması, kavramlar arasındaki ilişkinin ortaya koyulması (Strauss ve Corbin, 1990), böylece geliştirilen özet temalar ya da kategorilerle karmaşık verilerin anlaşılması (Thomas, 2003) ve okuyucunun anlayabileceği şekilde düzenlenerek yorumlamasını içeren bir analiz türüdür (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Kuram oluşturma, yazılı metnin satır satır kodlanması, benzerliklerin ve farklılıkların sürekli karşılaştırılarak kategorilerin tanımlanmasıyla başlar. Bunlar da daha kavramsal ve yorumsal düzeyde kategoriler oluşturmak için sınıflandırılır veya birleştirilir. Bu kategoriler verinin tekrar ayrıntılı olarak

incelenmesi için kullanılır (Burck, 2005). Ortaya çıkan kodlar ve bu kodlar arasındaki ilişkiler (temalar), verilerin altında yatan olguyu ya da kuramı açıklamada yardımcı olur (Şimşek ve Yıldırım, 2006). Ses kayıtlarının dökümü ve çevrimiçi yapılan görüşmeler ile elde edilen veriler, üç sütundan oluşan bir forma aktarılmıştır. Bu formun başına, tarih, saat, görüşülen kişinin avatar ismi ve görüşme türü, ilk sütununa bilgilerin sınıflandığı kategoriler, ikinci ve orta sütuna görüşme dökümleri, üçüncü sütuna ise araştırmacının konu hakkındaki duygu, yargı ve görüşlerinin yer aldığı yorumlar eklenmiştir.

Tümevarım analizi sonucunda birbirleriyle ilişkili kategoriler bir araya getirilmiştir. Buna göre araştırmada belirlenen temalar şu şekildedir:

A. Second Life'in Kullanım Özellikleri

- Second Life'a üye olma süresi
- Second Life kullanıcı profili
- Kullanıcıların Second Life'ta bulunma ve SL'ı tercih etme nedenleri
- Kullanıcıların diğer kullanıcıların Second Life'ta bulunma nedenleri hakkındaki görüşleri

B. Second Life Bireylerarası İlişkiler

- Kullanıcıların SL'ta arkadaşlık ilişkileri ve gerçek yaşamla karşılaştırılması
- Kullanıcıların SL'ta romantik ilişkileri ve gerçek yaşamla karşılaştırılması

3.1. Geçerlilik ve Güvenilirlik

Etnografik araştırmada birden fazla veri toplama tekniği aynı anda kullanılabilir. Bu hem verilerin tutarlık ve geçerlik değerlendirilmesine olanak vermekte hem de araştırma bulgularının çeşitliliğini artırmaktadır (Arnould ve Wallendorf, 1994). Böylece araştırmada veri çeşitliliği de sağlanmıştır. Araştırmanın amacına yönelik olarak araştırmada katılımcı (sanal) gözlem, yüz yüze görüşme ile çevrimiçi görüşme teknikleri kullanılarak veri toplanmıştır. Bunun yanı sıra güvenilirliği sağlamak amacıyla başka bir araştırmacı da rasgele seçilen yüz yüze ve çevrimiçi görüşmelerden birer tanesini alarak, ana başlıklar ve bu başlıklar altında sorulabilecek sorular çerçevesinde yeniden kodlamıştır. İlgili araştırmacı kodlamalara başlamadan önce alanyazını bir kez okumuş ve kavramlar hakkında ön bilgi edinmiştir. Buna göre, kodlama güvenilirliği (intercoder reliability) aşağıdaki formül kullanılarak % 0,96 olarak hesaplanmıştır (Miles ve Huberman, 1994). Yıldırım ve Şimşek (2008)'e göre kodlama güvenilirliğinin en az %70 olması gerekmektedir.

4. Bulgular ve Yorum

Araştırmadan elde edilen verileri aşağıdaki başlıklar altında değerlendirmek mümkündür.

4.1. Second Life Kullanıcı Profili

Araştırma kapsamında yer alan kişilerin üyelik sürelerinin 1 yıl ile 4 yıl arasında değiştiği görülmektedir. Kullanıcılardan bazıları ilk zamanlarda SL'yi sevmediğini ve kısa bir süre durup burayı terk ettiklerini söylemişler, belirli bir süre sonra dayanamayıp geri döndüklerini de eklemiştir. Görüşmecilerden üç kişi iki yıldır dünyada yaşadıklarını açıklarken; iki kişi bu sürenin dört yıl olduğunu ifade etmiştir. SL görüşmecilerinin yaşları 25-45 arasında değiştiği, eğitim durumlarının ilkökul, lise ya da üniversite olduğu, bununla birlikte işyeri sahibi, ev hanımı, doktor, memur, tercümanlık gibi mesleklere sahip oldukları görülmektedir.

4.2. Kullanıcıların Second Life'ta Bulunma ve SL'yi Tercih Etme Nedenleri

Yapılan görüşmelerde kullanıcılar Second Life'ta bulunma nedenlerini açıklamışlardır. Bu nedenler bazıları için SL'de müzik dinleyip dans etmektir. Bununla birlikte, kullanıcılar SL'de yeni insanlarla tanışabildiklerini ve arkadaşlarıyla burada vakit geçirebildiklerini böylece, yalnız kalmadıklarını, dünyada rol oynama oyunlarının olmasını, para kazanma fırsatı sunmasını ve hayallerindeki avatari oluşturabilmelerine imkân tanımalarını nedenler içerisinde göstermişlerdir. Bu sayede kullanıcılar arkadaşlarıyla sohbet edebilme ve diğer kişileri yakından tanıyabilme şansına sahip olabilmektedirler. Görüşmecilerin SL'yi tercih etme nedenlerinden biri de dünyada tasarım ve inşa (build) yaparak yeteneklerini geliştirebilmeleridir. Bazı görüşmeciler, gerçek yaşamlarında mutsuz olduklarını, ancak SL'de çeşitli aktivitelerle uğraşırken mutlu olduklarını açıklamıştır. Görüşmeciler sanal dünyayı eğlenceli bulmakta ve buradan zevk almaktadırlar.

Görüşmecilerden Tarık, daha önce bulunduğu sanal ortamda değer verdiği arkadaşlarının SL'ye geçmesiyle kendisini orada yalnız hissettiğini ve bu nedenle eski oyunu silerek kendisinin de SL'ye geçtiğini söylemiştir. Tarık, SL'de bulunma amacının eski oyundaki arkadaşlarını bulmak ve diğer kullanıcılarla sohbet etmek olduğunu söylemiştir. Benzer bir şekilde Ebru da diğer sanal ortamdaki arkadaşlarının SL'ye geçmesiyle bu dünyaya yerleştiğini söylemiştir. Ebru, SL'de geçirdiği zamanların uzaması ve SL hakkında daha fazla bilgi sahibi olmaya başlamasıyla buradan zevk aldığını açıklamıştır. Gerçek yaşamında çok fazla arkadaşı olmayan görüşmeci, SL'de insanların sevgilisi ya da arkadaşı olarak onların iç dünyası hakkında bilgi sahibi olabildiğini belirtmiştir. Görüşmeci, sanal dünyada istediği her yalanı söylemenin kolay olduğunu ve bu nedenle bu dünyada bulunduğunu eklemiştir. Merve, SL'ye başka bir sanal dünyada tanıştığı partneriyle birlikte geçmiştir. Merve, eski sanal dünyadan sıkıldığını ve yeni bir eğlence yeri olarak SL'yi tercih ettiğini söylemiştir. Gerçek yaşamda heyecan veren ve farklı gelen şeylerin insanı mutlu ettiğini söyleyen katılımcı, bu durumun SL'de de benzer olduğunu söylemiştir. Sanal ortamda biyolojik bir riskle karşı karşıya kalınmayacağını belirten görüşmeci, rol oynama oyunlarıyla ya da konuşmalarıyla karşısındakini etkilemekten mutlu oldu-

nu eklemiştir. Görüşmecilerden Nur, gerçek yaşamda resim bile çizemezken SL'de kendisini geliştirebilmesine imkân tanıyan menüler aracılığıyla tasarım/çizim yapmayı öğrendiğini, burada çeşitli kıyafet tasarımları yaparak para kazandığını söylemiştir. Ceyda, SL hakkında daha önceden bilgi sahibi olmadığını ve gerçek yaşamdaki partnerinin burada olduğunu öğrenmesiyle ona tepki amacıyla SL'ye girdiğini belirtmiştir. SL'de edindiği yeni partneri nedeniyle buradan vazgeçemediğini söyleyen görüşmeci, gerçek yaşamında işsiz ve mutsuz olduğunu, SL'de bunları unuttuğunu eklemiştir. Görüşmecilerden Davut, müzik dinlemek ve arkadaşlarıyla sohbet edebilmek için burada bulunduğunu söylemiştir. Erkan, daha önce bulunduğu sanal dünyadan atıldığını ve oradaki arkadaşlarının kendisine SL'de avatar açmasıyla bu dünyaya geldiğini belirtmiştir. İlk girdiğinde SL'yi beğenmeyen ve başka bir dünyada avatar alan görüşmeci, arkadaşlarının ısrarı ve yönlendirmesiyle burada yaşamaya başladığını, zamanla SL'de edindiği arkadaşlarını, sevgililerini bırakmadığını ve satın aldığı arazilerden para kazandığını belirterek, SL'nin eğlence ortamının ona çekici geldiğini eklemiştir. Sanal dünyanın sakinlerinden Aylin, kendisini gerçek yaşamında insanlarla birlikte olmaktan hoşlanmayan asosyal bir tip olarak tanımlamakta, gününün iş ve ev arasında geçtiğini söylemektedir. Görüşmeci, evde olduğu zamanlarda sıkıntısını gidermek ve zaman geçirmek için SL'ye girdiğini söylemiştir. Başka bir görüşmeci olan Atila ise SL'de olmanın hoşuna gittiğini belirtmiştir. Gerçek yaşamında arkadaşı olmadığını belirten görüşmeci burada arkadaşlık, sohbet için bulunduğunu, sanal dünyada vakit geçirirken zihnini dağıttığını ifade etmiştir. Sanal ortamdaki strateji oyunlarını seven Menekşe, işsiz kaldığı dönemde para kazanılabilmek amacıyla SL'ye girmiştir. İsteddiği gibi para kazanamayan görüşmeci dünyada kalmaya devam etmesini şu sözleriyle açıklamıştır:

“.. ondan sonra öyle hoşuma gitti. Sosyalleşiyorsun sanırım orda. İnsanlarla muhabbet ediyorsun. Hani evde bazen yalnız kalmaktan iyi gibi bir hali var. Ondan sonra, yani hoşuma gitti. Çok bol boş vaktim oluyor ve sıkılıyorum evde gerçekten ve yalnızlığı çok güzel gideriyor benim için...ama gerçekten müzik benim için..beni cezbeden o. evde zaten müzik dinlerken bir yandan sen onu şey yapıyorsun işte, dj lik yaparak insanlara paylaşıyorsun. bir de böyle insanların hoşuna gidince, güzel oluyor. Mutlu oluyorsun... Bunu yansıtıyorsun.”

4.3. Kullanıcıların Diğer Kullanıcıların Second Life'ta Bulunma Nedenleri Hakkında Görüşleri

Görüşmeciler diğer kullanıcıların neden SL'de bulduklarına dair yorumlarda bulunmuşlardır. Onlara göre diğer kullanıcıların SL'de bulunma nedenlerinin başında sanal partner edinmek ve siber seks yapmak gelmektedir. Bununla birlikte

diğer kullanıcıların gerçek yaşamlarında yapamadıklarını SL'de yapabilmek için bulduklarını belirtilmiştir. Görüşmecilere göre, diğer kullanıcılar burada kendilerine ait bir dünya oluşturarak gerçek yaşamdaki sorunlarından kaçmaktadırlar. Bazı görüşmeciler, SL'de stres atmak ya da boş zamanını geçirmek için bulunan kişilerin olduğunu söylemiştir. Kullanıcıların edindikleri izlenimlere göre gerçek yaşamlarında sosyal olamayan kişiler, burada arkadaş edinerek onlarla sohbet etmekte, sorunlarını paylaşmakta hatta âşık olmaktadır. Görüşmeciler, diğer kullanıcılardan bazılarının kendileri gibi sadece eğlenmek amacıyla dünyada olduklarını ve kulüplerde dans ederek ya da müzik dinleyerek vakitlerini geçirdiklerini belirtmişlerdir. Burada sadece yeteneklerini geliştirmek ya da para kazanmak için bulunan kişilerin olduğu da ifade edilmiştir.

Bir görüşmeci, SL kullanıcılarını sınıflandırarak onların bulunma nedenlerini açıklamıştır. Görüşmeciye göre, dünyada insanları yönetme amacıyla olanlar, sadece eğlence amaçlı girenler ve SL'ye neden geldiğinin farkında olmayan üç grup vardır. Başka bir görüşmeci, diğer kullanıcıların SL'de bulunma nedenini gerçek hayatlarında hissettikleri eksikliği gidermek olarak açıklamaktadır. Bu SL sakini, Tanrı gibi, bir filmin başrol oyuncusu gibi sanal dünyada herşeyi yönlendirebilme gücünün kullanıcılara çekici geldiği yorumunda bulunmuştur. Bunun yanısıra, görüşmeci gerçek yaşamda eşyle sorunları olan kişilerin SL'ye kaçtıklarını ve sanal dünyada aşkı aradıklarını ya da gerçek hayatta yapmaya cesaret edemedikleri veya yapamadıkları şeyleri, SL'de kolayca yapabilme rahatlığının onları cezbedtiğini ileri sürmüştür. Erkan, kullanıcıların SL'de deşarj olduklarını belirtirken, Atila, diğer kullanıcıların kendisi gibi arkadaşlık, sohbet, vakit geçirme, kafa dağıtma gibi amaçlarla SL'de bulduklarını düşünmektedir. Görüşmecilerden Aylin, burada asosyal kişilerin olduğunu ve genellikle can sıkıntılarını gidermek, siber seksle kendilerini tatmin etmek, inşa ya da tasarım yaparak (build) yeteneklerini geliştirmek ve para kazanmak için sanal dünyada yaşadıklarını söylemiştir. Gerçek yaşamında arkadaşı olmayan ve sanal ortamda bu eksikliği gidermeye çalışan Ebru, diğer kullanıcıların dertlerini paylaşmak için SL'de bulunduğunu, bunu onların sevgilisi ya da arkadaşı olduğunda daha iyi gördüğünü söylemiş ve bir nevi günah çıkarır gibi kendisine herşeylerini anlatıp rahatladıklarını dile getirmiştir.

Merve, yabancılar ile Türk kullanıcılar arasında SL'nin kullanım farklılığını vurgulayarak, Türklerin genelde kulüplere takılıp dans ortamı oluşturmaktan ya da adadan adaya uçup, kulüplerde müzik dinleyip, avatarını dans ederken seyretmekten hoşlandıklarını söylemiştir. Gerçek yaşamından farklı cinsiyette bir avatarı ile yabancı kişilerden oluşan rol oynama grupları içinde olan ve Türk kullanıcıları eleştiren görüşmeci, bazı kişilerin standart aktivitelerden artık sıkıldıklarını ve inşa (build) yeteneklerini geliştirmek ya da rol oynama oyunları içerisinde liderlik gibi roller üstlenerek farklı arayışlar içinde olduklarını belirtmiştir. Menekşe, insanların neden SL'i tercih ettiklerini şu sözleriyle açıklamıştır:

“Gerçekten uyku halindeki.. durumun ya da uyuşturucu almışken ki durumun gibi, o tamamen seni uyuşturuyor sen farklı farklı bir dünyanın içindesin. Çişin gelmiyor, kakan gelmiyor, karnın acıkıyor işte ne bileyim ille paran olması gerekmiyor. İsteddiğini yapabiliyorsun, muhteşem manzaralar var. Harika her şey, tropik ormanlar filan çok güzel, ne istiyorsan ne varsa. E bazen oradan çıkmak istemiyorsun çünkü olmak istediğin yer orası. Aynı rüyada gördüğün gibi ya da beynin farklı çalışırken ki, algıların değiştiğinde dünyayı farklı algıladın. Bence bu çok çekici geliyor insanlara ve onun içine giriyorsun işte, bir şeyler yapıyorsun, orada bir karaktersin. Herkesin mutlaka kendinden bir şeyleri var. Kimisi bunu yansıtıyor, kimisi bunu yansıtmıyor.”

4.4. Second Life’ta Sergilenen Bireylerarası İlişkiler ve Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması

Yapılan görüşmelerde SL kullanıcıların sanal dünyada sergiledikleri bireylerarası ilişkileri arkadaşlık ve romantik ilişkiler olarak ayırmak gerekmektedir. Kullanıcıların gerek arkadaş gerekse romantik ilişkilerinde farklı davranışlar gösterdikleri, bu davranışların gerçek yaşamla çeşitli yönlerden benzerlik ve farklılıklar taşıdığı belirlenmiştir.

4.4.1. Kullanıcıların SL’ta Arkadaşlık İlişkileri ve Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması

Görüşmelerde kullanıcıların gerçek ve sanal yaşamdaki arkadaş seçim kriterleri, arkadaşlarıyla ilişkileri ve ilişkilerini sona erdirmenedenleri ortaya koyulmuştur. Kullanıcılardan Ebru, gerçek yaşamında çok fazla arkadaşı olmadığını ve çevresinin akrabalarından oluştuğunu belirtmiştir. Görüşmeci SL’de arkadaş olarak listesine ekleyeceği kişilerin, gerçek yaşam sınırlarına bağlı kalmadan SL'nin amacına uygun hareket eden, eğlenceyi seven, yaratıcı, sıkıntılı havayı değiştirmeyi bilen ve her an yapılacak bir aktivite bulabilen niteliklerde olması gerektiğini söylemiştir. SL’de kendisine daha yakın gördüğü kişilerin beş parmağı geçmeyeceğini ifade eden görüşmeci, gerçek yaşamında bir şirkette temizlik işlerine bakmakta, ancak SL’de kendisini şirket müdürü olarak tanıtmaktadır. Görüşmeci arkadaşlarından gerçek yaşamında ne yaptığına değil, SL’de ne yaptığına önem vermesini beklemektedir. Ebru, bazı arkadaşlarının dul, çocuklu ve maddi sıkıntıları olması nedeniyle kendisine acıdıklarına ve bu nedenle kendisine sevgi beslediklerine inanmaktadır. Kullanıcı, yeni insanlarla tanışmak için çaba harcamadığını, onların kendisini bulduğunu belirtmiştir. Ebru, kendisine kötü söz söyleyen kişilerle arkadaşlığını sona erdirdiğini belirtmiştir.

Nur, SL'nin korunaklı bir yer olduğunu, gerçek yaşamında asla konuşamayacağı kişilerle burada risk olmadan rahatça konuşabileceğini ya da arkadaş olabileceğini söylemiştir. Görüşmeci, Türklerin genelde eğitimsiz ve genç, amaçlarının ise siber seks olmasından dolayı çok fazla Türk arkadaş edinmediğini, çoğunlukla yabancı kişilerle arkadaşlık kurduğunu açıklamıştır. Arkadaş seçiminde kendisine uygun düşüncede olan kişileri tercih eden görüşmeci, sanal dünyada olmanın verdiği rahatlıkla aykırı kişilerle de sohbet edebildiğini ve onları keşfetmekten hoşlandığını söylemiştir. SL'de ilk zamanlarında yeni insanlarla tanışmak için kulüplere giden katılımcı, dört yıllık bir üyelikten sonra artık böyle bir çabasının olmadığını, yeterli sayıda arkadaşı olduğunu ve nadiren yeni insanlarla arkadaşlık kurduğunu ifade etmiştir. SL'de arkadaşlık kurmada daha rahat olan kullanıcı, gerçek yaşamında daha dikkatli olduğunu ve yeni insanlarla tanışmak için farklı ortamlara katılmadığını belirtmiştir.

Görüşmecilerden Merve hem sanal hem de gerçek yaşamında arkadaş seçimi için önceden belirlenmiş kriterlerinin olmadığını ama sanal dünyada kendisini olduğundan farklı gösteren kişilerle ilişkisinin olmayacağını söylemiştir. Gerçek yaşamında erkek olan, ancak kadın avatarla dünyada gezen SL sakini, kendisine özel mesajla gelen arkadaşlık tekliflerini kabul etmediğini, arkadaş olarak görmesi için önce o kişiyle sohbet edip onu tanıması gerektiğini ileri sürmüştür. Arkadaşlık ilişkisinin doğaçlama gelişmesine inanan katılımcı, gerçek yaşamda da bunun böyle olduğunu ve hiç tanımadığı bir kişiyle ilişki kurmanın riskli olabileceğini belirtmektedir. Gerçek yaşamındaki arkadaşlarının meslek çevresiyle sınırlı olduğunu söyleyen görüşmeci, çok samimi arkadaşlarının olmadığını ve mesafeli davrandığını söylemiştir. Kullanıcının arkadaşlık ilişkilerindeki bu tutumu sanal dünyadan oldukça farklıdır. Bilindiği gibi görüşmecinin erkek ve kadın olmak üzere iki avatarı bulunmaktadır. Erkek avatarını gerçek kendisi ile bir tutan görüşmeci bu avatarın listesinde tıpkı gerçek yaşamındaki gibi çok kişinin olmadığını söylemektedir. Oysaki gerçek yaşamından farklı kişilik yüklediği kadın avatarının arkadaş listesi oldukça kalabalıktır. Kullanıcı, Merve adıyla oluşturduğu avatarla gelen özel mesajların kimi zaman dolduğunu ve hepsine cevap yazamadığı için kendisine sitem edildiğini belirtmektedir. Görüşmeci, SL'ye erkek olarak girdiği ilk zamanlarda yeni kişilerle tanışmak için özel çaba harcamanın gereksiz olduğunu, gerçek yaşamdaki gibi özel çaba harcamadan, avatarın adada birşey yapmadan sadece durmasıyla bile arkadaşlar edinilebileceğini vurgulamaktadır. Merve, kadın avatarıyla bulunduğu yabancı rol oynama takımlarında sürekli birileriyle tanıştığını ve role bürünme edimi sırasında insanların kendilerini biçtikleri rolleri görme ve o kişilerin düşünce yapılarını anlama şansına eriştiğini söylemiştir. Kullanıcı, gerçek yaşamda arkadaşlarını kolayca silemeyeceğini ama sanal dünyada istediği anda o kişiyi engelleyebileceğini ya da listesinden silebileceğini söyleyerek iki yaşam arasında karşılaştırma yapmıştır.

Görüşmecilerden Ceyda, ilk sanal dünya deneyimi olan SL’de herkesi tanıdığını, ama menfaatlerine cevap vermediği kişiler tarafından sevilmediğini söylemiştir. Görüşmeci, kendisini SL’nin diğer kullanıcılarından gerek giyim tarzı gerekse yaşam tarzı açısından farklı görmekte ve bu nedenle de birçok kişiyle anlaşamadığını ifade etmektedir. Katılımcı, diğer kişilerle çok fazla etkileşimde bulunmamak için, kendisine yakın gördüğü arkadaşı ile kendilerine ait bir ev almışlardır. Ceyda, genellikle kalabalık ortamlarda konuşmalara çok fazla girmemekte, bir köşede olan biteni izlemektedir. Bu durum kendisine ilişkin olumsuz bir durum olduğunda ya da kendisine soru sorulduğunda değişebilmektedir.

Zeki, ortak olduğu adaya gelen herkesi karşılamakta ve insanları o adada tutmak böylece de adada trafik sağlayarak kazanç elde etmek için birçok kişiyle yakın ilişkiler içinde olmak durumundadır. Katılımcı SL’deki yaşamı süresince deneyimlediği şeylerden dolayı kişilerin genel (local) konuşmalarına önem verdiğini ve pozitif enerji aldığı kişilerle arkadaşlık ilişkisine girdiğini söylemiştir.

Davut, SL’de gerçek dostlukların kurulabileceğini öne sürerek, bu kişilerin zevklerinin uyduğu ve düşüncelerini paylaştığı kişilerden oluştuğunu belirtmiştir. Kullanıcı, sanal dünyada arkadaş olarak kabul edeceği kişide herhangi birşey olmaya çalışmayan, doğal olma gibi özellikler aradığını söylemiştir. Davut sanal dünyadaki arkadaşlıklarını ikiye ayırdığını; bir grubun sadece selam verdiği kişilerden, diğer grubun ise hatırını sorduğu ve birlikte SL’de birşeyler yapmak istediği kişilerden oluştuğunu dile getirmiştir. Görüşmeci SL’de ilişki kurmadan önce diğer kullanıcıların sergiledikleri davranışları izlediğini ve onlara önce mesafeli yaklaştığını da eklemiştir. Gerek sanal dünyada gerekse gerçek yaşamında kolayca arkadaşlarını silemediğini ifade eden görüşmeci, bu kişilere zaman harcadığını, belirli şeyler paylaştığını, bu nedenle onları kaybetmek istemediğini açıklamıştır.

Sinem, gerçek hayatta da SL’de de gerçek arkadaş diyebileceği kişileri sınırlı tutmuştur. Arkadaşlıklarda en önemli şeyin güven duygusu, yani paylaştığı sırlarının sanal dünyada başkalarına anlatılmaması olduğunu düşünen görüşmeci, diğer kullanıcılarla ilişkisinin yüzeysel olduğunu söylemekte, böylece ilişkilerini sınırlı tutmaktadır. Kullanıcı SL’de birçok kişinin aşırı samimi olduğunu ve bundan hoşlanmadığını belirtse de eleştirdiği davranışları kendisinin de sergilediği gözlenmiştir. Diğer kişilerle tanışmak için çaba harcamadığını söyleyen Sinem, kendisini ekleyen kişilerden canı istediği kişileri listesine eklemekte bunun için de kendisine ölçüt koymamaktadır. Katılımcı, kendisini olduğundan farklı gösteren, yalan söyleyen kişilere dayanmadığını, aldatılmaya, haksızlığa tahammül edemediğini, bu nedenle bu nitelikteki kişileri listesinden hemen sildiğini söylemektedir. Görüşmeci bazen çok kızdığı ya da canı istediği için tüm listesini sildiğini de belirtmiştir.

Menekşe, SL’de samimi arkadaşlıklar kurduğunu söylemiştir. Sohbet edeceği ve arkadaş olacağı kişilerin akıllı olması gerektiğini belirten katılımcı, özellikle tanıma-

diđi kişilerden gelen “nasılsın, kaç yaşındasın, neredensin” sorularından sıkıldığını ifade etse de DJ olarak çalıştığı kulüplerde yayınlara çağırarak için herkesi listesine eklemektedir. Görüşmeci, yeni insanlarla tanışmayı şu şekilde anlatmıştır:

“orada her şey çok rahat o rahatlık belki, ya insan, in-sanda da biraz doyumsuzluk var ya birilerini keşfedeyim, keşfedeyim, daha da keşfedeyim bunu keşfettim bitti, bunu çöpe atayım şimdi yenisi gelsin falan öyle bir psikoloji var herhalde.”

Erkan, gerçek yaşama dair her türlü bilgisini saklayan bir kullanıcı olarak SL’de sadece bir sanal oyuncuyu kendi sınırları içerisine almış ve onunla herşeyini paylaşmıştır. Görüşmeci, bu kişiyi, üzerinde para olan avatarlarını ve şifrelerini vererek test ettiğini; böylece ona güvendiğini açıklamıştır. SL’deki sanal arkadaşlarıyla diđer çevrimiçi ortamlarda da görüştüğünü ifade eden katılımcı, borç para verdiği kişilerle yaşadığı bazı olaylardan dolayı herhangi bir açıklama yapmadan onlarla arkadaşlığını sona erdirdiğini söylemiştir. Gerçek yaşamındaki arkadaş sayısı ile SL’taki arkadaş sayısını karşılaştıran kullanıcı, sanal dünyada daha fazla arkadaşının olduğundan bahsetmiştir. Aylin ise, hem sanal da hem de gerçek yaşamda çok fazla arkadaşının olmadığını söylemiştir. Atila, kulüp çalıştırmamasından dolayı birçok kişiyle ilişki içerisinde bulunmuştur. Atila, bu ilişkilerini ağabey-abla-kardeş döngüsünde açıklamaktadır. O da diđer kullanıcılar gibi arkadaş, dost ayırımına gitmekte ve dilediğinde rahatlıkla, açıklama gereği duymadan arkadaşlarını listesinden silmektedir.

4.4.2. Kullanıcıların SL’de Romantik İlişkileri ve Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması

Görüşmelerde, kullanıcılardan bazıları SL’de sanal partner edinerek onlarla duygusal ilişki içerisine girip, evlenip çocuk sahibi olurken; bazıları sadece eğlenmek için partner bulmakta ve evlilik, çocuk sahibi olma gibi olayları saçma bulmaktadır.

Gerçek yaşamda eşini kaybeden, iki çocuk annesi 32 yaşındaki Ebru, sanal dünyada kendisiyle sevgili olmak isteyenleri lezbiyen olduğunu ya da sevgilisinin bulunduğunu söyleyerek kendinden uzaklaştırdığını belirtmektedir. Aslında SL’de lezbiyen ilişki sürdüren görüşmecinin bu savı yalan değildir. SL’de birisiyle sevgili olması halinde kişinin kendisinin herşeyi olacağını söyleyen Ebru, partnerinden sıkılsa bile onunla birlikte olarak onu kandıracağından endişe duymaktadır. Sanal dünyada evliliğe ve çocuk sahibi olmaya olumsuz bakan, ama birçok partner edindiğini söyleyen görüşmeci, diđer kullanıcıların evlenmelerini de eleştirmektedir. Kullanıcı, evliliğin siber seks için bir anahtar olduğunu ve kadın avatarların bu sayede yaptıklarını meşrulaştırdıklarını; çocuk sahibi olmayı ise kadınların erkek partnerlerini elde tutmak amacıyla tercih ettiklerini söylemiştir.

Gerçek yaşamında bekâr olan Nur, SL'ye ilk girdiği zamanlarda asla duygusal bir ilişkiye girmeyi düşünmediğini, ancak beklenmedik bir şekilde yabancı bir kişiyle sevgili olduğunu, bu ilişkinin de 3 yıl sürdüğünü söylemiştir. Sanal partneriyle SL'de uzun sohbetler ettiğini, onun kendisini gerçek yaşamındaki kişilerden bile daha iyi tanıdığını ve anladığını söyleyen kullanıcı, bu ilişkiyi derin ve sarsıcı olarak tanımlamakta ve hem SL hem de gerçek yaşamdaki evliliklerden daha sağlam olduğunu iddia etmektedir. Görüşmeci, partneriyle SL'de çocuk sahibi olmadığını, bu fikrin komik geldiğini eklemiştir. Sanal partnerinden ayrıldıktan sonra çok mutsuz olduğunu belirtirken ve başka hiç kimseyi sevgili olarak kabul etmeyen Nur, bu durumun gerçek yaşamını da etkilediğini; hem sanal hem de gerçek yaşamında kendisini işiyle avuttuğunu söylemiştir.

Erkek olduğu halde kadın avatara sahip olan Merve, SL'de sevgili edinmek için özel bir çaba göstermediğini ve amacının sevgili bulmak olmadığını söylemiş, başka bir sanal dünyada edindiği yabancı partneriyle olan ilişkisini SL'de sürdürdüğünü belirtmiştir. Gözlemlerde kullanıcının avatarının cinsiyeti ne olursa olsun partneriyle dans, siber seks, evde yaşama gibi çeşitli etkinlikleri birlikte gerçekleştirdikleri belirlenmiştir. Yabancı sanal partneriyle duygusal bir ilişki içine girdiğini, onunla telefon, Messenger gibi ortamlarda da görüşüğünü, ama bu kişiyle sanal dünyada sürekli ayrılıp barışmaktan sıkılarak üç yıllık ilişkisini sona erdirdiğini belirtmiştir. Gerçek yaşamında evli ve üç kız çocuğu babası olan katılımcı, SL'de bu partneriyle hiç evlenmemiş, ancak sanal dünyada partneri erkek bebek için kendisine baskı yapmıştır. Görüşmeci bu durumu gerçek yaşamında sahip olduğu kız çocuklardan farklı olarak bir erkek çocukla, partnerinin onu kendisine bağlama düşüncesinde olduğunu açıklamıştır.

Ceyda, ayrılmadan önce sanal partnerinin en iyi arkadaşı olduğunu ve tüm gününü onunla geçirdiğini belirtmiştir. Partnerinden ayrıldıktan sonra gerçek yaşamında depresyona girdiğini ve kimseyle görüşmediğini söyleyen görüşmeci, yeni bir sanal partnerle de birlikte olmamıştır.

Gerçek yaşamında evli olan ve çocuk sahibi olmayan 42 yaşındaki Zeki, sanal dünyada hiç evlenmemekle birlikte, birçok kişinin evlenmesine aracı olmuştur. Görüşmeci, sanal sevgiliyi gerçek yaşamdaki anlamıyla karşılaştırarak, bu anlamıyla, dünyada çok az sevgilisi olduğunu söylemiştir. Avatarının görünümünden etkilenecek tanıştığı yabancı bir kadın ve üç dört tane yerli kullanıcı ile partner ilişkisi yaşamıştır. Zeki, SL'de romantik ilişkilerin gerçek yaşam ilişkilerine benzediğini ve partnerlerinin kendisine baskı yaparak, yönlendirmek istediklerini söylemiştir. Gerçek yaşamdaki eşinin kendisini bu kadar kıskanmadığını söyleyen kullanıcı, hesap vermekten de rahatsız olduğunu açıklamıştır. Katılımcı, sanal dünyada çocuk sahibi olmayı saçma bulmakta, ama çocuk sahibi olan arkadaşlarını eleştirmemektedir.

Davut da SL’de duygusal bir ilişki yaşayan kullanıcılardan biridir. Gerçek yaşamında evli ve bir çocuk sahibi olan görüşmeci, kendisi gibi evli olan sanal partneriyle birçok paylaşımlarda bulunduğu şehre giderek onunla yüz yüze görüştüğünü de belirten kullanıcı, bu görüşmede partnerine gerçek yaşamdaki evliliğini sona erdirmemesi konusunda uyarılarda bulunduğunu söylemiştir. Daha sonra başka bir partnerle de birlikte olan Davut, bu kişi tarafından aldatıldığını ve bu kişinin 250 bin Linden dolarını alarak kendisini kandırıldığını aktarmıştır. Görüşmeci, yakın çevresinden bir örnek de vermiştir. SL’de evli olan iki yakın dostunun gerçek yaşamlarında da evli olduklarını ve sanal evliliklerinin gerçek eşleri tarafından bilindiğini söylemiştir. Görüşmeci, arkadaşlarının sanal evliliklerini terapi olarak gördüklerini ve bunun gerçek yaşam ilişkilerini olumlu etkilediğini ifade etmiştir.

Sinem, her hafta başka bir kişiyle partnerlik ilişkisi yaşadığını söylemiştir. Evli ve çocuk sahibi görüşmeci, SL’de yalnız kalmamak ve dans edebilmek için yakın ilişkilere girmektedir. Görüşmeci bir kişi ile SL’de 5 ay birlikte olduğunu ve onunla iki kere yüz yüze görüştüğünü söylemiştir. Gerçek yaşamdaki eşinden boşanıp, bu sanal partneriyle evlenme planları kuran kullanıcı, sanal partnerinden ayrıldıktan sonra onun avatarını görmeye dayanmadığını ve bir dönem çok üzülüğünü söylemiştir. Kullanıcı sanal dünyada evlenmiş ve çocuk sahibi olmuştur. Çocuk isteme nedeni, partnerinin kendisine ait olduğunu göstermek ve diğer kullanıcıların arkadaşlık tekliflerine karşı önlem almaktır. Görüşmecinin sanal hamilelik süreci hakkında verdiği bilgiler, bu sürecin gerçek yaşamdan çok da farklılaşmadığını göstermektedir. Kullanıcı hamilelik sürecini şöyle anlatmıştır:

“4 hafta hamile kaldım. Doktora yolluyorsun şapını o sana hamile olarak geri yolluyor. 4 tane işte 1. 2. 3. 4. hafta. Hamilelik süresini kendin ayarlayabiliyorsun istediğin kadar. İstersen 3 gün hamile kal istersen 6 ay hamile kal... Gerçek hamilelik gibi aynı. İşte atıyorum günlük vitamin alman gerekiyor. İşte localde uyarı geliyor. Acıktım susadım. Yok e işte bilmem ne vitamini lazım yok bilmem ne ilacı lazım, yok bebek oyun oynamanı istiyorum yok bebek şarkı söylemeni istiyor. Ondan sonra fazla yorulunca otur dinlen diyor sana. Doğum da gerçek doğum gibi. ben bebeği paket aldım... Elimi tuttu ben doğururken. Tabi canım toplar var öle. Sen yatıyorsun açıyor-sun. Bebek normal doğum nasıl oluyorsa bebek de öle çıkıyor. Çok ilginç ya ben şaşırmıştım. Ultrason günleri filan da oluyordu. Bi ke-re gittik biz ultrasona.”

Menekşe, sanal dünyada birisine âşık olduğunu ve kendisini bu duruma kaptırıldığını söylemiştir. Gerçek yaşamdaki nişanlısının durumu anlaması üzerine dünyayı terkeden katılımcı bir süre sonra dünyaya geri dönmüştür. Görüşmeci, âşık olduğu sanal partnerinin başka bir sevgili bulunduğunu öğrendiğini ve üzülüğünü söylemiştir.

Sanal dünyada 7-8 kez evlenen Erkan, gerçek yaşamda bir kızı olduğundan bahsetmekte, ancak eşi ve hayatı hakkında bilgi vermekten kaçınmaktadır. Aylin, sanal dünyada romantik ilişkiler yaşadığını söylemekle birlikte, partnerlerinden çocuk sahibi olduğunu da eklemektedir. Görüşmeci bu isteğinin nedenini, içinde kalan annelik duygusunu bastırmak olarak açıklamaktadır. SL'de yüzünü dahi görmedikleri diğer kullanıcıların avatarlarının görünümüne aldanıp, âşık olduklarını söyleyerek, bu davranışının hesap vermek ya da ilişkiyi gerçek yaşama aktarmak zorunda olmamanın rahatlığından kaynaklandığı yorumunda bulunmuştur.

Sanal dünyada romantik bir ilişki yaşayıp, evlenen ve bu ilişkiden etkilenen görüşmecilerden birisi de Atila'dır. Başkalarıyla da evlendiğini, ancak sadece tek bir kişiyle düğün yaptığını söyleyerek ilişkisini diğerlerinden farklılaştıran görüşmeci, farklı şehirlerde olmalarından dolayı bu kişiyle boşandıklarını söylemiştir. Düğün yaptığı partneri ile farklı çevrimiçi ortamlarda siber seks de yapan katılımcı, partnerinin sanal çocuk için ısrar ettiğini ifade etmiş, ancak pahalı olmasından dolayı alamadığını eklemiştir. Gerçek yaşamda evlilik için yaşının küçük olduğunu düşünmektedir.

5. Sonuç ve Tartışma

Bu çalışma kapsamında SL kullanıcı profili çıkarılarak, kullanıcıları bu sanal dünyayı tercih etme nedenleri; dünyada bireylerarası ilişkilerinde ve romantik ilişkilerinde sergiledikleri tutum ve davranışlar hakkında yorumları ortaya koyulmuştur.

Buna göre; kullanıcıların SL'de bulunma nedenleri olarak, sanal partner edinmek, sanal sohbet ederek yalnızlıklarını gidermek, siber seksle kendilerini tatmin etmek, cinsiyet değişikliği, fiziksel görünüm, giyim tarzını değiştirebilme, arkadaş edinebilme, işyeri açma gibi gerçek hayatta yapmaya cesaret edemedikleri veya yapamadıkları şeyleri SL'de kolayca yapabilmek, kendilerine ait bir dünya oluşturarak gerçek yaşamdaki sorunlarından kaçmak, SL'de stres atmak ya da boş zamanını geçirmek, inşa ya da tasarım yaparak (build) yeteneklerini geliştirmek, para kazanmak, müzik dinlemek, dans etmek, evlenmek, çocuk sahibi olmak gösterilmektedir. Benzer şekilde Messinger, Stroulia, Lyons ve meslektaşları (2009) da araştırmalarında SL'nin kullanım nedenlerinin, arkadaş bulmak, diğer ülkeler, şehirler hakkında bilgi sahibi olmak, gerçek dünyada yapamayacakları şeyleri keşfetmek, güzel yerleri görmek ve anonim olarak sosyal ortamlara katılmak, bunun yanı sıra, dünyanın eğitim, eğlence, oyun, çöpçetanlık, dedikodu yapma amaçlı kullanıldığı belirlenmiştir. Boellstorff (2008)'de SL'nin kullanıcılar için gerçek yaşamlarında keşfedemeyecekleri şeyleri keşfedildikleri için önemli olduğunu ortaya koymuştur. Fetscherin ve Latteman (2007), SL'nin kullanım motivasyonlarını önem sırasına göre, sanal yerleri gezmek, sanal dünya hakkında bilgi sahibi olmak, oyun oynamak, insanlarla tanışmak ve son olarak kimlik değiştirmek olarak belirlemiştir.

Genel olarak İnternet'in kullanım nedenleri benzer eğilimler taşımaktadır. Karaca'nın (2009) da belirttiği gibi İnternet'in kullanım nedenleri genellikle, iletişim, sanal ilişki, oyun, eğlence, merak, zaman geçirme, günlük sorunlardan uzaklaşma, ilgi alanları ve hobi amaçlı olmaktadır.

Araştırmada yapılan gözlemlerde SL'de yapılan bir anket sonuçları SL'nin kullanım amaçlarını özetler niteliktedir. Nasıl bir aktivite istenildiğine dair sorunun bulunduğu tabelaya tıklayanların %50'si yarışmalar, %20'si daha sık balo, %10'u camide dini bilgilendirme, %10'u inşaa (built) öğrenimi, %10'u İngilizce kursu, %0'ı ise siyasi tartışma istemektedir. Messinger, Stroulia, Lyons ve meslektaşları (2009) da kullanıcıların hukuk, sağlık, hükümet etkinlikleri gibi konularda bilgi edinme amaçları olmadıklarını saptamışlardır.

SL görüşmecilerinin yaşları 25-45 arasında değiştiği, eğitim durumlarının ilköğretim, lise ya da üniversite olduğu, bununla birlikte işyeri sahibi, ev hanımı, doktor, memur, tercümanlık gibi mesleklere sahip oldukları görülmektedir. Messinger, Stroulia, Lyons ve meslektaşları (2009) araştırmalarında kullanıcıların ortalama 30,5 yaşında olduklarını söylerken; Fetscherin ve Latteman (2007) yaş aralığını 19 ile 77 arasında belirlemişlerdir. Bunun yanı sıra araştırmacılar, çoğunlukla üyelerin kadın (%53) olduğunu saptamışlardır. Bu çalışmada amaçlı örneklem esas alındığı için SL üyelerini cinsiyet yönünden değerlendirmek ve ortaya bir oran çıkarmak güçtür. Özellikle cinsiyet değiştirerek dünyaya girme, birden fazla avatar hesabı alma gibi nedenlerden ötürü ortaya koyulacak böyle bir bilginin eksik kalacağı düşünülmektedir.

Araştırma kapsamında yer alan kişilerin üyelik sürelerinin 1 yıl ile 4 yıl arasında değiştiği görülmektedir. İnternet kafeden bağlanan bir kişi dışında, kullanıcılar SL'a evlerindeki masaüstü bilgisayarlarından bağlanmaktadır. Bu sonuç, Fetscherin ve Latteman'ın (2007) araştırmalarında ortaya koydukları kullanıcıların %90'ın 1 yıldan daha az süredir SL'ye üye oldukları sonucuyla farklılaşsa da; kullanıcıların %54'nün evlerinden masaüstü bilgisayarlarıyla bağlanmaları yönünde benzerlik göstermektedir. Araştırmada görüşmecilerin SL'de çevrimiçi oldukları ortalama süre 5 saat olup genelde akşamları yoğun olarak girmektedirler. Hafta sonu ise tüm gün SL'de bulunabilmektedirler.

SL, arkadaşlık kurmada korunaklı ve risk olmadan rahatça herkesle konuşabilecek bir ortam olarak görülmektedir. Kullanıcılar kendisini olduğundan farklı gösteren kişilerle arkadaşlık ilişkisi kurmaktan kaçınmaktadırlar. Yine de kendilerinin de eleştirdikleri davranışları sergilemekte ve kendilerini istedikleri şekilde tanımlayabilmektedirler. Bu düşünceye rağmen sanal ortamda samimi ilişkilerin kurulabileceğine inanılmaktadır. Kullanıcıların arkadaş seçimlerinde kendi düşünce ve davranış yapılarına benzer kişilere yakınlık gösterdikleri görülmektedir. Boellstorff

(2008) da sanal dünya içinde görüştüğü kişilerin, SL'de gerçek yaşamlarından daha yakın arkadaşlıklar kurduklarını belirtmektedir.

Bunun yanısıra gerçek yaşamlarında arkadaş sayısı az olup, SL'de çok fazla arkadaşı olan kişiler bulunmaktadır. Utz (2000) utangaç ve sosyal ilişki kurmada zorluk çeken kişiler için İnternet'in, bu zorlukları aşmada fırsat sağladığını söylemektedir. Araştırmada, SL kullanıcılarının, gerçek yaşamda arkadaşlarını kolayca silemezlerken, sanal dünyada istediği anda o kişiyi engelleyebilme ya da listesinden silebilme ve ya istemediği ortamı terk etme özgürlüğünün onları rahat hissettirdiği görülmektedir.

Kullanıcıların SL'de sanal partner edinerek onlarla duygusal ilişki içerisine girip, evlenip çocuk sahibi oldukları ve bu ilişkinin bitiminde gerçek yaşamlarını da etkileyecek şekilde mutsuz oldukları görülmüştür. Bu durum gerçek yaşamında evli olan kullanıcılarda da hissedilmiştir. Sanal dünyadaki romantik ilişkilerin süreci gerçek yaşam ilişkilerine benzetilmekte, gerçek yaşamdaki gibi kıskanma, yönlendirme, baskı yapma davranışları sürdürülmektedir. Özellikle sanal evlilikler çevreye partnerine sahip olduğu izlenimi yaratmak için yapılmaktadır.

SL'de bulunma nedenlerinden biri olarak gösterilen siber seks sorgulandığında kullanıcıların hepsinin SL'de siber seks yaptığı öğrenilmiştir. Yine de siber seks yapmanın tanımını açtıkları ve kendilerine yakın hissettikleri ve birşeyler paylaştıkları kişilerle siber seks yapmaktan hoşlandıkları, diğer kişilerle yaptıklarının sadece piksel (grafiksel görüntü) sevişmesi olarak görüldüğü belirlenmiştir. Boellstorff (2008) bazı kullanıcılarının SL'de bulunmalarının asıl nedeninin seks olduğunu söyler.

Kaynaklar

- Arnould, E.J. ve M. Wallendorf (1994), "Market-Orientated Ethnography: Interpretation Building And Marketing Strategy Formulation", *Journal of Marketing Research*, 31, 484 -503.
- Becker, J.A.H. ve G.H.Stamp (2005), "Impression Management In Chat rooms: A Grounded Theory Model", *Communication Studies*, 56 (3), 243-260.
- Bell, D. (2001), *An Introduction To Cybercultures*, London: Routledge.
- Binark, M. (Ekim, 2007), "Sanal Uzamda Oyun Kültürü ve Dijital Oyunlar", Türkiye'de İnternet Konferansı'nda sunulan bildiri, Ankara, <http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf> (Erişim: 07.10.2009).
- Boellstorff, T. (2008), *Coming Of Age In Second Life*, USA: Princeton University.
- Book, B. (2006, October), "Moving Beyond The Game: Social Virtual Worlds". State of Play 2 Conference, Cultures of Play Panel, <http://www.virtualworldsreview.com/info/contact.shtml> (Erişim: 11.07. 2011).
- Burck, C. (2005), "Comparing Qualitative Research Methodologies For Systemic Research: The Use of Grounded Theory, Discourse Analysis And Narrative Analysis", *Journal of Family Therapy*, 27(3), 237-262.
- Castells, M. (2002), "Gerçek Sanallık Kültürü", *Cogito*, Çev. K. Atakay, 30, 213-215.
- Castronova, E. (December, 2001), *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market And Society On The Cyberian Rrontier*. CESifo working paper 618, http://ssrn.com/abstract_294828 (Erişim tarihi: 15.08.2011).
- Castronova, E. (2003), *On Virtual Economies*, *Game Studies*, <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/> (Erişim tarihi: 20.08.2011)
- Castronova, E. (2005), *Synthetic Worlds: The Business And Culture of Online Games*, Chicago: University of Chicago Press.
- Cheal, C. (2004), "Second Life: Hype or Hyperlearning?", *On The Horizon*, 15(4). 204-210.
- Chung, D., S.M.Shearman ve S.H. Lee (2003), "Why Young People Purchase Avatar-Related Products In Cyberspace? An Analysis Of The Variables Influencing The Purchase Of Avatar-Related Products", 53rd Annual Meeting of the International Communication Association, San Diego, CA
- Condic, K.S. (2009), "Using Second Life As a Training Tool In An Academic Library", *The Reference Librarian*, 50(4), 333-345.

Damer, B. (2008), "A Brief History Of Virtual Worlds As A Medium For User-Created Events", Journal of Virtual Worlds Research, 1(1), <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/285/239> (Eriřim:13.09. 2011).

de Nood, D. ve J. Attema (2006, October), "Second Life: The Second Life Of Virtual Reality", The Hague, EPN Electronic Highway Platform, http://www.epn.net/interrealiteit/EPN-REPORT-he_Second_Life_of_VR.pdf (Eriřim:15.08.2011).

Edwards, P., E.Domínguez, ve M.Rico (2008), "A Second Look At Second Life: Virtual Role-Play As A Motivational Factor In Higher Education", Ed: K. McFerrin, Proceedings of Society For Information Technology & Teacher Education International Conference, Chesapeake, VA: AACE, 2566-2571, <http://www.editlib.org/p/27603> (Eriřim :12.10.2010).

Erdođan, İ. (2005), İletiřimi Anlama, Ankara: Erk.

Featherstone, M. ve R. Burrows (1995), "Culturel Of Technological Embodiment: An Introduction", Eds.: M. Featherstone ve R. Burrows, Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk Culturel of Technological Embodiment, London: Sage Publications.

Fetscherin, M ve C.Latteman (2007), "User Acceptance Of Virtual Worlds: An Explorative Study About Second Life, http://secondliferesearch.blogspot.com/2007_03_01_archive.html (Eriřim: 08.03. 2009).

Gajjala, R. (2000), "Cyberethnography: Reading Each "Other" Online", www.pitt.edu-gajjala/define.html (Eriřim:11.07.2011).

Gay, L.R., Mills, G.E. ve P. Airasian (2006), Educational Research. Competencies for Analysis and Applications (8.ed.), USA:Pearson Prentice Hall.

Gunkel D.J. ve A. H. Gunkel (2009), "Terra Nova 2.0 The New World of MMORPGs", Critical Studies in Media Communication, 26(2),104-127.

Harrison, R. (2009), "Excavating Second Life Cyber-Archaeologies, Heritage And Virtual Communities", Journal of Material Culture, 14(1), 75-106.

Hine, C. (2005), "Virtual Methods And The Social Of Cyber-Social-Scientific Knowledge", Ed: C. Hine, Virtual methods, New York: Berg.

Holzwarth, M., C.Janiszewski ve M.Neumann (2006), "The Influence Of Avatars On Online Consumer Shopping Behavior", Journal of Marketing, 70, 19-36.

Jones, E. (2006), "I, Avatar: Constructions Of Self And Place In Second Life And The Technological Imagination", <http://gnovis.georgetown.edu> (Eriřim :18.08.2010).

Jones, S.G. (1998), Cyber Society: Computermediated Communication And Community, California: Sage.

Jordan, B. (2010), "Blurring Boundaries: The "Real" And The "Virtual" In Hybrid Spaces Introduction To The Section On Knowledge Flow In Online And Offline Spaces", *Human Organization*, 68(2), 191-193.

Koster, R. (2004, January), "A Virtual World By Any Other Name?" [Msg 21], http://terranova.blogs.com/terra_nova/2004/06/a_virtual_world.html (Eriřim:31.08.2011).

Kozinets, R.V. (2002), "The Field Behind The Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities", *Journal of Marketing Research*, 39 (1) 61-73.

LeBesco, K. (2004), "Managing Visibility, Intimacy, and Focus Online Critical Ethnography", *Online Social Research, Methods, Issues & Ethics*. (Ed:M.D.Johns), New York:Peter Lang Publishing.

Leonard, D. (2003), "Live In Your World, Play In Ours: Race, Video Games, And Consuming The Other", *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4).

Messinger, P.R., E.Stroulia, K. Lyons, M.Bone, R.H Niu, K.Smirnov ve S. Perelgut (2009), "Virtual Worlds - Past, Present, And Future: New Directions In Social Computing", *Decision Support Systems*, 47, 204-228.

Miles, M. B., ve Huberman, A. M. (1994), "Qualitative Data Analysis" (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Moon, J.M. (2007), "The New Way Sofcorporate Communication In Virtual Environments: Case studies Of Second Life", Master Thesis, The Faculty of The Graduate School University Of Southern, California.

Rheingold, H. (1992), "A Slice Of Life In My Virtual Community", <http://www2.fiu.edu/~mizrachs/virt-comm.html> (Eriřim:11.06.2011).

Robins, K. (1999), *İmaj/Görmenin Kültür ve Politikası*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Sass, E. (2010), "Second Life Chugs Along", http://www.mediapost.com/?fa=Articles.showArticle&art_aid=132912&nid=117095 (Eriřim:12.10.2010).

Second Life Başlangıç Rehberi, (2009), <http://www.extraloob.com/forums/ViewTopic.php?f=426&t=105213>, (Eriřim: 12.08.2009).

Second Life Starter Guide, (2003), oz.slinked.net/history/Second_Life_Starter_Guide.pdf, (Eriřim: 07.07.2009).

Second Life Türkiye, (2009), <http://secondlifeturkiye.com/kayit/second-life-turkiye->, (Eriřim:01.09.2009).

- Siklos, R. (2006, October 19). "A Virtual World But Real Money", The New York Times, <http://www.nytimes.com/2006/10/19/technology/19virtual.html?ex=1183521600&en=9370daefa88875de&ei=5070>, (Eriřim:10.12.2010).
- Strauss, A. L. ve J. Corbin (1990), Basics Of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures And Techniques. London: Sage Publications.
- Suler, J. (1999), "The Basic Psychology Features Of Cyberspace", <http://www.enotalone.com/article/2455.html>, (Eriřim:06.07.2010).
- Tapley, R. (2008), Designing Your Second Life, USA:New Riders.
- Thomas, R. M. (2003), Blending Qualitative & Quantitative Research Methods In Theses And Dissertations, USA: Corwin Press.
- Timisi, N. (2003), Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi, Ankara: Dost Kitabevi.
- Topçuođlu, N. (2007), "Second Life'ta Türk Őirketleri Danışman Desteđiyle Kalkınacak", http://www.referansgazetesi.com/haber.aspxHBR_KOD=87007&KTG_KOD=204türk, (Eriřim:07.10.2009).
- Tüter, M. S. (2007), "Aynı Anda İki Hayat Mümkün?" Gündem Analiz 12, http://www.ekopolitik.org/images/cust_files/070903151238.pdf, (Eriřim:15.04.2009).
- Utz, S. (2000), "Social Information Processing In MUDs: The Development Of Friendships In Virtual World", Journal of Online Behavior, 1(1), <http://www.behavior.net/JOB/v1n1/utz.html>, (Eriřim: 22.07.2009).
- Uzun, K. (2011), "Second Life Sanal Yaşam Dünyasında Kendini Sunum Davranışlarının Belirlenmesinden Etnografik Bir Yaklaşım", Yayımlanmamış Doktora tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ward, K.J. (1999), "Cyber-Ethnography And The Emergence Of The Virtually New Community", Journal of Information Technology, 14: 95-105.
- Waskul D. ve M. Douglass (1997), "Cyberself: The Emergence Of Self In On-Line Chat", The Information Society, 13(4):375 -397.
- Whang, L.S. ve G. Chang (2003), "Lifestyles Of Virtual World Residents, Living In The On-Line Game, "Lineage"", Cyberpsychology & Behavior, 7(5), 592-600.
- White, B.A. (2008), Second Life: A Guide To Your Virtual World (Paperback), USA: Que Publishing, http://www.amazon.com/Second-Life-Guide-Virtual-World/dp/0321501667/ref=pd_rhf_shvl_7 (Eriřim:12.10.2010).

Williams, D.A. (2008), Virtual Aesthetics And Ethical Communication: Towards Virtuous Reality Design, Master Thesis, Clemson University.

Wood, A.F. ve M. J. Smith (2005), Online communication, 2nd ed., London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

www.sl.com (31.08.2011).

Yıldırım, A. ve H. Şimşek (2006), Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Ankara: Seçkin Yayınları.