

# Ben, Kendim ve Avatarım: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Tüketim, Sahip Olunanlar ve Kişisel Benlik

Şenay SABAH<sup>1</sup>

## Öz

Literatürde tüketim ve sahiplikler ile benlik ilişkisi yaygın olarak incelenmekte, bunun sanal dünyaya genişletilebileceği öne sürülmektedir. Buna göre, kişilerin sanal dünyadaki benliklerini ifade eden avatarlarla kişiler, gerçek/ideal benliklerini genişletebilmektedir. Bunun için avatarın tükettikleri/sahiplikleri kullanılmakta, diğer kullanıcılar ve zamanın da sahiplikler/tüketim çerçevesinde rolü bulunmaktadır. Çalışmada sanallık/gerçeklik bağlamında tüketim ve sahiplikler kapsamında benlik ele alınmaktadır. Kartopu örnekleme belirlenen sekiz dijital oyun kullanıcısıyla odak grup görüşmeleri gerçekleştirilmiştir. Veriler semiyotik kare ile analiz edilmiştir. Sonuçlar sanal, gerçek, sanal-olmayan ve gerçek-olmayan benlik kategorileri kapsamında ele alınmıştır. Avatarını ideal benliği kapsamında oluşturanların benliğin gerçek-olmayan, gerçek benliği kapsamında oluşturanların ise sanal-olmayan boyutlarına daha fazla yönelme eğilimi saptanmıştır.

**Anahtar kelimeler:** Benlik, sanal benlik, avatar, tüketim, sahiplikler.

<sup>1</sup> Yrd. Doç. Dr., Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi, sabah@politics.ankara.edu.tr

Geliş Tarihi / Received: 20.09.2016 Kabul Tarihi / Accepted: 20.11.2016

## **Me, Myself, and My Avatar: Consumption, Possessions and Self between Virtuality and Reality**

### **Abstract**

In literature, the relation between consumption/possessions and self is widely accepted and this may be extended to the virtual-world. With avatars that symbolize self in the virtual-world, people form their real/ideal selves. For this purpose, the consumption/possession practices of avatars are prominent but the effects of time and others are also important. In this study, the construction of virtual self in terms of consumption/possession within virtuality-reality duality is considered. Three focus-group interviews are applied with eight computer game players that are selected via snowball technique. The data is analyzed relying on semiotic square analysis. Results are considered in terms of four self categories: virtual, real, not-virtual, not-real. It is argued that players mostly rely on ideal-self (real-self) for their avatars have a tendency towards not-real (not-virtual) aspects.

**Key Words:** Self, virtual self, avatar, consumption, possessions.

### **Giriş**

Avatar deyince çoğumuzun aklına sadece Hollywood'un "Mavi Avatar"ı ya da "Son Hava Bükücü Aang" den başka bir şey gelmese de, avatarlar sandığımızdan daha fazla hayatımızın içinde. Dijital ortamda bizi temsil eden iki veya üç boyutlu görsel karakterleri ifade eden avatarlara, bloglardan sosyal paylaşım ağlarına, bilgisayar oyunlarından tanışma sitelerine birçok alanda rastlamak mümkün. Bizi temsil ettiği veya sanal ortamdaki benliğimizi ifade ettiği düşünüldüğünde (Yee ve Bailenson, 2007), avatarın sahip oldukları ve görünüşünün yani benliğinin, benliğimizle ilişkilendirilmesi akla yatkın görünmekte.

Böylece avatarlar kişilerin kendilerini ifade etmelerinde ve oluşturmalarında, benliğin bir unsuru olacak kadar etkilidir. Sanal dünyada, arkadaşlık sitelerinden oyunlara birçok alanda avatarlar kullanılmaktadır.

Farkında olalım ya da olmayalım sanal dünya ile bir biçimde ilişkisi olan hemen herkesin şimdi veya geçmişte bir veya daha fazla avatara sahip olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Konunun pratik hayattaki yaygınlığının yanında, akademik literatür açısından da önemli olduğu başlıklardan biri kişisel benlik avatar ilişkisinde ortaya çıkmaktadır. Böylece, birçok alanda var olan avatarların kullanım alanlarından biri olan oyunlar, benlik konusunda önemli bir kaynak oluşturmaktadır. Söz konusu oyunlarda kişiler avatar oluşturmakta, cinsiyet, boy, etnisite gibi kişisel özelliklerini belirlemekte, diğer avatarlarla ilişki kurmakta, kıyafetler, dövmeler silahlar ve sahip olunan kimi özellikler (güç, karizma, iyileştirme yeteneği vb.) ile avatari için sanal bir benlik oluşturmaktadır. Söz konusu avatarın kişiyi temsil ettiği hatırlanırsa, avatar için kurulan sanal benliğin kişinin kendi benliği ile ilişkisi de önem kazanmaktadır. Dahası, avatarlar ve sanal benlik geleneksel benliğe göre kullanıcı tarafından daha fazla aktif olarak yönetilebilmekte, sosyal olarak inşa edilmekte ve oluşturulmasında daha az kısıt bulunmaktadır. Bütün bunlar benlik konusunda önemli değişiklikleri içerdiğinden, benlik konusu ele alınırken artık sadece sanal olmayan parçasının göz önünde bulundurulmasının yeterli olamayacağı öne sürülmektedir (R. Belk, 2013). Böylece sanal benlik, benlik araştırmalarında önem kazanmaktadır.

Burada vurgulanması gereken nokta, benliği incelemede yararlanılan genişletilmiş benlik kuramının, benliğin sanal uzantısını da ele almaya uygun olduğudur. Buna göre, benliğin tıpkı gerçek dünyada sahiplikler, aile ve arkadaşlar, evcil hayvanlar gibi farklı unsurları içerecek şekilde genişlemesi gibi, benlik bu sefer de sanal dünyadaki benlik unsurlarını içerecek şekilde genişlemektedir (R. Belk, 2013, 2014). Böylece, sanal benlik genişletilmiş benliğin bir unsurunu oluşturmaktadır. Çalışmada bu kapsamda genişletilmiş benlik kuramından faydalanılmaktadır.

Benliğin sanal boyutu konusunda yeni ama buna rağmen birikmeye başlamış bir literatür de bulunmaktadır. Buna göre literatürde, avatarların gerçek benliğin dijital ortamdaki ifadesi olarak değerlendirilebileceği gibi aynı zamanda kullanıcılar tarafından ideal benliğin bir yansıması olarak da ele alınabileceği belirtilmektedir. Bu anlamda, avatarlar gerçek

dünyadaki benlik ile bağlantılı birçok kavramla (gerçek, ideal, vb.) hali-hazırda ilişkilendirilmektedir. Sonuç olarak, benlik sanal dünyaya kadar uzanmakta ve avatarlar da benliğin oluşturulmasında ve ifadesinde bir araç olarak öne çıkmaktadır (Nagy ve Koles, 2014a). Bu kapsamda, tıpkı kişilerin gerçek hayatta sahip oldukları ve tüketimleri gibi, sanal dünyada avatar için yapılan “tüketim” ve avatarın sahiplikleri de benliğin bir unsuru olarak değerlendirilmektedir (R. Belk, 2014). Bunun yanında geçmiş, şimdi ve gelecek algısı (Jerry ve Tavares-Jones, 2012) ve diğer kullanıcıların ve avatarlarının rolü de sanal benliğin oluşturulmasında önemlidir (Ribeiro, 2009). Buradaki önemli nokta, hem diğerleri hem de zaman unsurlarının sanal benliği tüketim ve sahiplikler bağlamında etkilemesidir. Bu nedenle, çalışmanın başlığında sadece tüketim ve sahipliklere değinilmektedir. Dahası, söz konusu unsurlar gerçek hayatta da kişilerin benliklerinde önemlidir. Ancak örneğin sanal dünyada gerçek ya da geleneksel anlamda bir tüketimden bahsedilmezken söz konusu boyutun sanal benlik açısından da önemli olması araştırma konusu açısından ilginç bir durumdur. Zaman kavramı açısından da benzer ilginçlik söz konusudur. Çünkü zaman kavramı ve de algısının farklılaşmasına rağmen geçmiş/şimdi/gelecek algısı sanal benlik için önemlidir.

Böylece, sanallık benliğin ele alınmasında artık zorunlu bir unsurdur ve bu konuda önemli bilgiler sunmaktadır. Bu noktada sanallık/gerçeklik ikilemi, daha doğru bir ifadeyle söz konusu kavramların bir ikilem oluşturup oluşturmadıkları öne çıkmaktadır. Buna göre, sanallık/gerçeklik kimileri tarafından birbirini dışılayan kategoriler olarak ele alınmakla birlikte (Veerapen, 2013), bu kavramları benlik çalışmaları açısından geçişken unsurlar olarak değerlendirmek daha uygun görünmektedir. Bu kapsamda, sanallık/gerçeklik açısından ara formların bulunduğu ifade edilebilir. Böylece avatarlar kullanıcılarının fiziksel/sosyal gerçekliklerini manipüle edecekleri ve bu sayede yeni bir benlik oluşturacakları, ya da daha doğru bir ifadeyle benliklerini genişletebilecekleri temsilciler olarak değerlendirilebilmektedir (Nagy ve Koles, 2014b). Dahası, söz konusu benliğin gerçek dünyaya aktarılması da mümkün olabilmektedir. Bu nedenle sahiplik, tüketim ve benlik konularının ele alınmasında sanallık/gerçeklik ikileminin önemli veriler sunabileceği düşünülmektedir.

Mevcut çalışmada, online bilgisayar oyunlarında kullanılan avatarlar bağlamında, sanallık/gerçeklik arasında benlik kavramı ele alınacaktır. Bu noktada avatara ilişkin tüketim, sahiplikler, zaman ve diğer kullanıcıların benliğin oluşturulmasındaki rolü incelenecektir. Benlik, sahiplik ve tüketim alanında gelişkin bir literatür bulunmakla birlikte sanal dünyadaki sahiplikler ve tüketimin avatar üzerinden incelenmesi konusundaki literatür görece yenidir. Dahası sanal dünyanın, kullanıcılarına sosyal normlar tarafından kısıtlanmamış ama gerçekliği de yansıtan bir ortam sağladığından tüketici davranışlarını incelemek ve anlamak için ideal koşulları sağladığı ifade edilmektedir (Drennan ve Keeffe, 2007). Çalışmada öncelikle avatar ve benlik kavramları ile benliğin sanal boyutunun oluşumunda öne çıkan faktörler ele alınmakta, daha sonra sanallık ve gerçeklik kavramları tartışılmaktadır. Yöntem bölümünde bu kapsamda yapılan odak grup görüşmeleri analiz edilmekte ve son olarak araştırma sonuçları sunulmaktadır.

### **Avatarlar ve Benlik**

Avatar kelime kökeni itibariyle Sanskritçe'de yüksek bir ruhun bir bedene bürünerek dünyaya inmesi anlamına gelmektedir. Günümüzde ise sanal dünyada kişilerin kendilerini temsil veya ifade etmesi için kullandıkları görsel imgeler anlamında kullanılmaktadır. Bu kapsamda, kişinin avatar bedeninde sanal dünyaya girdiği düşünülürse kelimenin ilk köke- niyle ilişkisi de görülebilmektedir. Özetle avatar, bizim dijital dünyada büründüğümüz bedeni ifade etmektedir.

Böylece avatar, sanal dünyada kişilerin benlik oluşturmasının en önemli aracı olarak değerlendirilmektedir (Bélisle ve Bodur, 2010). Çünkü avatar, kişinin sanal dünyadaki bedeni olmakta ve kişiler diğer oyuncularla avatarları yoluyla iletişim kurmaktadır (Castronova, 2004). Dahası, avatar dünyasında gerçek dünyadaki gibi kişinin zorunlu olarak sahip olduğu beden özelliklerinin olmayışı ve istenildiği gibi belirlenebilmesi, bedenin benlik açısından taşıdığı anlamı artırmaktadır. Bu çerçevede, avatarların kullanılmaya başlaması ile benlik beden ilişkisinin de biçim değiştirdiği, bedenin bir iletişim aracı olmanın ötesine geçerek dijital or-

tamda kişilerin yaşadığı deneyimin kendisini ifade ettiği öne sürülmektedir (Vicdan ve Ulusoy, 2008). Buna göre avatarın bedeni, kişilerin sadece sanal dünyayı değil gerçek dünyayı da deneyimlemelerinin bir aracı olarak ele alınabilmektedir (Vicdan ve Ulusoy, 2008). Böylece avatarlar sadece sanal dünya için değil, genel olarak benliğin doğal bir parçası olarak değerlendirilmektedir (R. Belk, 2014).

Bunun yanında, avatarlar her ne kadar mevcut toplumda sahip olunan cinsiyet, etnisite ve din gibi özelliklerle çelişen benliklerin oluşturulmasına olanak sağlasa da, oluşturulan benliğin yine de sosyal kimlikler ve roller ile ilişkili olduğu, bu anlamda da gerçek yaşamdaki benliği bir boyutuyla aşmak yerine yansıttığı ifade edilmektedir (Jones, 2006). Hatta kimi kullanıcıların avatarlarını gerçek hayattaki bedenlerinden daha fazla benlikleriyle ilişkili buldukları belirtilmektedir (Taylor, 2002). Bu kapsamda, sahip olunan avatar tecavüze uğradığında, gerçek hayatta kişilik yaralanması yaşanabilmektedir (Wolfendale, 2007). Ya da avatar veya sanal dünyadaki sahiplikler çalındığında, yerine konulamayacağı düşüncesi ile sevilen birinin ölümüne benzer bir duygu durumu yaşanmaktadır (Nagy ve Koles, 2014b). Çünkü kullanıcılar tarafından avatar bilgisayar kodlarından ibaret görülmemekte, onun yerine yaşayan bir varlık olarak değerlendirilmektedir (Nagy ve Koles, 2014a). Bundan kurtulmak için kişinin benliğinin avatarın benliğinden ayrılması gerekmektedir ancak bu çoğunlukla söz konusu olmamaktadır (Whitty vd., 2011), dahası kullanıcılar bundan “kurtulmayı” tercih etmemektedir.

Avatarların oluşturulmasındaki söz konusu özgürlük, avatar benlik ilişkisinde ideal benlik, olası benlik, gerçek benlik ya da alternatif benliklerin ortaya konulmasının önünü açmaktadır (R. Belk, 2013). Böylece, avatar gerçek benliğin bir ifadesi veya gerçek benliğe dair farkındalık oluşturan bir araç olabilmenin (Vasalou vd., 2007) ve bir iletişim nesnesi olarak ele alınabilmesinin yanında (Wolfendale, 2007) ideal benliğin ortaya konulmasında da öne çıkabilmektedir (Martin, 2008). Avatar ile günlük hayatta sahip olunan benlik özelliklerinin yerine yenilerinin ortaya çıkarılması veya mevcut özelliklerin desteklenmesine olanak oluşmakta (Ribeiro, 2009), böylece aynı benlik özelliğinin sanal olmayan dünyada

ortaya çıkması halinde katlanılması gereken acı ve risk azaltılmaktadır. Bu sayede, benliğe dair kararların sadece eğlenceli sonuçlarından faydalanabilmek mümkün olabilmektedir (Ribeiro, 2009). Bunun yanında, kullanıcılar gerçek hayatta gerçekleştiremediği veya gerçekleştirmesini zor olarak algıladığı değişiklikleri avatar üzerinde kolayca yapabilmektedir (Schultze ve Leahy, 2009).

Avatarın ideal benlik olarak tasarlandığı durumda, avatarın benliği kişinin benliği olarak algılandığından, gerçek benlik ile ideal benlik arasındaki farklılıktan doğan çatışma da azalabilmektedir (Bessière vd., 2007). Bunun yanında, avatar için oluşturulan benliğin kişinin gerçek benliğini etkilediği öne sürülmektedir (Yee ve Bailenson, 2007). Dahası, söz konusu benliğin performatif bir faaliyetler bütünü olarak ele alınması gerektiğini ifade eden çalışmalar da bulunmaktadır (Jones, 2006). Böylece tıpkı gerçek hayattaki gibi, tutarlı ve tüm davranışlarımızın merkezinde bulunan bir veya birkaç benliğin bulunduğu varsayımının dışına çıkılmakta, benlik performanslar bütünü olarak değerlendirilmektedir. Söz konusu performansların ve sahipliklerin bütünü genişletilmiş benliği ifade ettiğinden bu yaklaşım genişletilmiş benlik kuramının dışında olarak ele alınmamalıdır.

Bu noktada, kişilerin avatari kendi benliği ile ilişkilendirmesi için kendisiyle doğrudan ilişkili bir avatar oluşturması gerekli değildir. Kişiler bazen fiziksel veya kişilik özellikleri kendilerinden oldukça farklı avatarlar oluşturmakta, ancak yine de avatarın kişisel benliklerini temsil ettiğini öne sürmektedir (Wolfendale, 2007). Gerek gerçek benliği ile uyumlu gerek uyumsuz bir avatar oluşturuyor olsun, her iki durumda da ortak olan nokta, oluşturulan avatarın gerçek benlikten bir sapma göstereceğidir, sadece söz konusu sapmanın boyutu farklılaşmaktadır (Suh, 2013). Her iki durumda da kişiler, herkesten farklı ve kendilerini özel hissedecekleri bir avatar oluşturmayı arzulamaktadır (Taylor, 2002). Bu noktada, kişinin bedeninden memnuniyetsizliği ne kadar fazla ise avatarını gerçek benliğinden ziyade ideal benliğine göre oluşturma ihtimali de o kadar artmaktadır (Jin, 2010). Bunun yanında, avatar ile gerçek veya ideal benliğin ifade edilmesi arasındaki seçimin, iletilmek istenilen mesaja göre

de değişebileceği öne sürülmektedir (Dunn ve Guadagno, 2012). Dahası, avatar oluşturma yine performatif bir eylem olarak sadece gerçek veya ideal benliğin ortaya konulması değil hem ideal benliğin deneyimlenmesi hem de gerçek benliğin keşfedilmesi olarak ele alınabilir (Schultze ve Leahy, 2009). Böylece her ne kadar sanal dünyaya katılırken sahip olduğumuz beden sınırlarından kurtulmayı düşünüyor olsak da, “beden”in tamamen geride bırakıldığından da bahsedilemez (R. Belk, 2014). Bu noktada bir diğer yaklaşım, avatar-benlik ilişkisinin avatarın sadece gerçek veya ideal benliğe yakınsaması şeklinde kavranamayacağını ifade etmektedir. Buna göre, avatar kimi boyutlar açısından gerçek benliğe yakınsamakta, kimi boyutlar açısından ise gerçek benlikten uzaklaşım ideal benliğe yakınlaşmaktadır (Schultze ve Leahy, 2009).

Ayrıca bireyler kimi zaman sadece tek bir avatar oluşturmakla yetinmemekte, birden fazla avatar oluşturarak çelişebilen benlikler de ortaya koyabilmektedir (Vicdan ve Ulusoy, 2008). Böylece, her yeni avatar oluşumu, yeni beden ve kişilik özelliklerine sahip yeni bir benlik oluşturulması olarak değerlendirilebilir (Vicdan ve Ulusoy, 2008). Bu kapsamda, benliğin özellikle sanal dünyada tutarlı ve sabit olduğu varsayımı geçerli gözükmemektedir. Böylece, söz konusu varsayım çerçevesinde öne sürülen, gerçek hayatta çelişen benliklere sahip olmanın psikolojik bozukluklar ile ilişkilendirilmesi yaklaşımı sanal dünyada tamamen geçersizleşmekte, sahip olunan avatarlar ile bahsi geçen bozukluklardan etiketlenmeden birçok farklı benliğe sahip olunabilmektedir (Koles ve Nagy, 2012). Ancak yeni avatar oluşturmak basit ve zahmetsiz bir süreç değildir, zaman ve çaba gerektirmektedir. Bu nedenle kimi zaman baştan yeni avatar oluşturmak yerine avatarın kendisinin de satın alınması tercih edilebilmektedir. Böylece sanal dünyada, gerçek hayatta benliğe ilişkin birçok boyutun tüketim ile ilişkilendirmesinden daha ileri giderek, kişinin doğrudan benliğinin temsilcisi olan avatarlar da alışverişin ve tüketimin konusu olabilmektedir. Bu çerçevede benlik tüketim ilişkisi daha da önemli bir hal almaktadır.

## **Avatar ve Benliğin İnşası: Tüketim, Sahiplikler, Zaman ve Diğerleri**

Tükettiklerimiz ve sahip olduklarımız tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi sanal dünyada da benliğimizi etkilemenin ötesinde bir parçasını oluşturmaktadır. Bu kapsamda, avatarın sahip olduğu yetenekler veya kıyafet, dövme vb. kişisel unsurlar benliğin oluşturulmasında önem kazanmaktadır. Çünkü duygusal çağrışımları bulunan sahipliklerin benlik için özellikle önemli olduğu (Noble ve Walker, 1997) ifade edilmektedir ve kişisel olarak faydası için tüketime konu olmayan sanal tüketimde söz konusu çağrışımlar ayrıca önem kazanmaktadır. Burada kimi zaman, oyun oynayarak elde edilen deneyim ve oyun parası avatarın kişiselleştirilmesinde kullanılırken kimi zaman da, gerçek para avatarın tüketimi için kullanılabilir. Dahası, avatarın veya oyunun oyuncakları, posterleri, kıyafetleri veya üzerinde oyun veya avatarın resimlerinin bulunduğu çeşitli ürünlerden kişiler tarafından gerçek dünyada benlik oluşumunda yararlanılmaktadır. Böylece sanal benlik ve gerçek benlik iç içe geçebilmektedir.

Bunun yanında, söz konusu sahipliklerin kaybının kişi açısından acı verici bir deneyim olarak değerlendirileceği ifade edilebilir. Bunun nedeni, benliğin bir unsuru olarak görülen sanal sahipliklerin kayıplarının benliğin aşınmasına yol açabileceğidir (Sandikci ve Omeraki, 2007). Çünkü benliğin bir parçası olarak değerlendirilen bir unsurun zarar görmesi ya da kaybı, benliğe de zarar verecektir. Bunun nedeni, kişilerin söz konusu kayıpların telafisinin mümkün olmadığını düşünmesi ya da eşyaların yerine konulamayacağını hissetmesidir (Carroll vd., 2009). Bu kapsamda, doğrudan avatar hesabının ya da avatarın sahip olduklarının çalınması, kişide olumsuz duygular uyandırmaktadır. Her ne kadar söz konusu kayıplar bilgisayar kodlarından ibaret de olsa, onlara harcanan zaman, emek ve duygusal bağ, onları özel ve telafisiz kılabilmektedir. Böylece doğrudan avatar hesabının ya da avatarın sahip olduğu herhangi bir eşyanın çalınmasını, kişi benliğine yönelik bir saldırı olarak değerlendirebilmekte ve bu acı ve hayal kırıklığına yol açabilmektedir (Nagy ve Koles, 2014b).

Bu noktada sahiplikler ve tüketim hem kişisel hem de sosyal boyutuyla benliği ilgilendirmektedir. Hatta çoğunlukla sosyal benlik tüketim açısından daha öne çıkmaktadır. Gerçek hayatta, ürünlerin benlikle ilişkili olarak kullanılmaları sosyal bir konumu veya grubu temsil etmesi ve tüketiminin sosyal olarak görünür olması gibi faktörler ile doğrudan ilişkilidir (Shavitt vd., 2009). Tüketime dair söz konusu sosyal tema, benlik konusunda kamusal alanda tüketilen ürünlerin önemini belirginleştirmektedir. Bu durum sanal benlik açısından da geçerlidir. Çünkü avatarın sahip oldukları ve “tükettikleri” de kişisel benliğin bir kaynağı olarak ele alınmanın yanında (Landay, 2008) söz konusu tüketimin faydadan ziyade hazzı ve toplumsal gerekçeleri içerdiği söylenebilir. Burada “tüketim” kavramı tırnak içinde yer almakta ve geleneksel anlamda kullanılmamaktadır çünkü klasik tüketimde olduğu gibi bilinen anlamıyla hiçbir şey ortadan kalkmamakta, kullanılmamakta ya da yok olmamaktadır.

Buradaki temel mesele, sanal dünyada sahip olunanların bildiğimiz anlamda bir kullanım değerine sahip olmamasıdır. Böylece kullanım değeri söz konusu sahiplikleri açıklamada işlevsiz kalmaktadır (Martin, 2008). Bu noktada, sahipliklerin değerinin belirlenmesinde içinde bulunulan sanal topluluk önem kazanmaktadır (Nagy ve Koles, 2014a). Sahip olunan söz konusu nesnelere satışı gerçekleştiğinde fiyatların belirlenmesinde kullanım değeri yerine nadir bulunma veya söz konusu nesneyi geliştirmek için harcanan zaman ve çaba gibi faktörlere dayanılmaktadır (Lehdonvirta vd., 2009; Martin, 2008). Sahipliklerin bilgisayar kodlarından ibaret olduğu düşünüldüğünde, sınırsız sayıda türetilebileceği ve böylece nadirliğin söz konusu sahipliklerde ilgisiz bir başlık olabileceği düşünülebilir. Ancak oyun tasarımcıları oyunları, nesnelere bilinçli olarak nadir olabilecek şekilde tasarlamaktadır (R. Belk, 2013). Böylece, söz konusu nesnelere sahipliğindeki temel motivasyon statü sahibi olmak, diğer oyuncularla rekabet edebilmek, avatara kişiselleştirmek, itibar sahibi olmak ve kişisel benliği ifade etmek gibi gerekçeler olmaktadır (Hamari ve Lehdonvirta, 2010).

Bu kapsamda da, sembolik değer söz konusu nesnelere anlamlandırılmasında öne çıkmakta ve fiyatlanmasında esas alınabilmektedir (Martin,

2008). Çünkü söz konusu nesnelerin tamamı diğer kullanıcılar tarafından görülebilir karakterdedir, değerleri diğer kullanıcıların nesneye yükledikleri anlamla ilişkilidir (Lehdonvirta vd., 2009). Böylece ürünlerin göstergesel ve sembolik anlamları önem kazanmaktadır (Martin, 2008). Dahası, kişiler için sahiplikler, kişilerin farklı olma isteğini yansıtmakta ve benliğin önemli bir unsurunu oluşturmaktadır (R. W. Belk, 1989). Burada dikkat edilmesi gereken nokta, diğerlerinin benlik üzerindeki etkisinin genel anlamda sahiplikler ve tüketim üzerinden olmasıdır.

Böylece sahipliklerle ilgili olarak benliğin oluşumunda kullanılan bir diğer kavrama gelinmektedir: “diğerleri”. Benlik oluşumu konusunda sanal alandaki neredeyse sınırsız olasılık ve seçeneğe karşın sanal benlik sanal olmayan benlikte olduğu gibi “diğerleri” ile ilişkili bir kavramdır (Ribeiro, 2009). Çünkü avatar kullanıcısı, kim olduğuna ya da kim olmak istediğine dair kamusal bir mesaj vermektedir (Taylor, 2002). Örneğin iki avatarın oyun dışında iletişime geçmeleri, karşı tarafın avatarının çekici bulunması ile ilişkilidir (Yee ve Bailenson, 2007). Bunun yanında sahip olunan arkadaşlık, aile vb. ilişkiler kapsamında da diğerleri kişilerin gerçek hayatta benliklerinin genişletilmiş bir unsurunu oluşturmaktadır (Walsh, 2007). Benzer şekilde sanal dünyada sahip olunan arkadaşlıklar benliğin sanal boyutunun genişletilmesinin bir parçasını ifade etmektedir. Bu kapsamda, çevrenin beklentilerinin sanal benlik oluşumunda öne çıkabileceği, örneğin bir oyunda karakter olarak bir silahşorun seçilmesi ile benliğin de kişisel benliğe göre değil zihindeki silahşor algısına uygun olarak tasarlanabileceği iddia edilmektedir (Ribeiro, 2009). Ancak bu noktada büyücü veya iyileştirici yerine silahşorun seçilmesinin kişisel benliğe ilişkin bir konu olduğu gözden kaçırılmaktadır. Böylece sanal benlik inşası hem sosyal hem bireysel konuları içermektedir. Sahip olunan nesnelere ya da diğer kullanıcılar tıpkı gerçek hayattaki benzerleri gibi, hatta daha fazla, sosyal roller yüklenmektedir (Lehdonvirta, 2010).

Sanal benliğin bir diğer boyutu zamandır ve geçmiş, şimdi ve gelecek algısı kişinin benliğinde önemli bir kavramdır (Jerry ve Tavares-Jones, 2012). Bu durumun avatarın geçmişi ve gelecek beklentileri için de geçerli olması beklenebilir. Ancak Jerry ve Tavares-Jones (2012) ava-

tar açısından gelecek odaklılığın bir zorunluluk olmadığını, bu anlamda sanal dünyada zamanın benlik açısından öneminin anlam değişimine uğradığını ifade etmektedir. Çünkü avatarın asla yaşlanmadığı sanal dünyada, zamanın geçtiği ancak avatarın becerilerinin gelişmesinden ve oyun kapsamında elde edilen puan ya da geçilen seviyelerden anlaşılabilir. Bu da klasik bir zaman anlayışına tekabül etmemektedir. Ancak, “diğerleri”ne benzer bir durum zaman için de geçerlidir. Başka bir ifade ile zamanın benlik üzerindeki etkisi büyük oranda sahiplikler üzerinden olmaktadır. Böylece, sahiplikler ve tüketim açısından düşünülecek olursa, geçmiş, mevcut ve potansiyel gelecek sahipliklerin ve tüketim nesnelerinin benliğin oluşturulmasında etkili oldukları görülmektedir (Nagy ve Koles, 2014b). Çünkü sahip olunan eşyaların anlamı, kişinin şimdiki zamanda, geçmiş ve gelecekte söz konusu eşyalar ile benliği arasında kurduğu ilişkiden kaynaklanmaktadır (Sandikci ve Omeraki, 2007). Böylece sahiplikler ve zaman avatarın benliğinin oluşturulmasında önemli rol oynamaktadır (Bardzell ve Odom, 2008).

Burada öne çıkan nokta, benliğin üç boyutu içerisinde sahiplikler ve tüketimin diğer boyutların alanına da dahil olduğu ve büyük oranda içerdiği ve böylece benliğin oluşumunda öne çıktığıdır. Bu nedenle çalışmanın başlığında sahiplikler ve tüketimden bahsedilmektedir. Bununla birlikte, benlik “sanal” olarak ifade edilmekle birlikte bu sanallık gerçek olmamakla değil bilgisayar destekli olmakla ilişkili değerlendirilmektedir (Lehdonvirta vd., 2009). Bu çerçevede sanallık ve gerçekliğe ilişkin yapılan bir tartışma önem kazanmaktadır.

### **Sanallık ve Gerçeklik**

Sanal dünya, günlük kullanımı itibariyle dijital olan ya da bilgisayar destekli olan her şeyi ifade etmektedir (Schroeder, 2008). Ancak bu tanım çok genel olduğundan, akademik olarak fazla bir şey ifade etmediği söylenebilir. Bu kapsamda sanal dünya, bilgisayar tarafından kişisel bir iletişim faaliyetini sağlamak için oluşturulmuş (Mennecke vd., 2011), farklı kullanıcıların da paylaştığı (Schroeder, 2008) ve avatarlar tarafından temsil edilen üç boyutlu alanları ifade etmektedir (Bell, 2008). Böyle-

ce sanal dünyanın, kişilerin gerçek/ideal benliklerini ortaya çıkardıkları veya kişisel benliğe ilişkin dijital bir gerçeklik yarattıkları bir alan olarak ifade edilmesi mümkündür (Matviyenko, 2010). Sanal gerçeklik ise farklı kullanıcılarla gerçek olarak algıladığımız etkileşimlere girmemize izin veren bir teknoloji olarak ele alınabilir (Jones, 2006).

Bu noktada sanallık, oyun odaklı ve sosyal iletişim odaklı olmak üzere iki kategoride ele alınmaktadır (Nagy ve Koles, 2014a). Mevcut çalışma oyun odaklı sanallık üzerinden yürütülmektedir. Çok kullanıcıli oyun tasarımcıları, oyuncuların benliklerini gerçekleştirmek ve diğer oyun sahipleri ile ortak bir topluluk oluşturabilmelerini sağlamak için oyunun mekanına ve buradaki nesnelere önem vermekte, bunu yaparken de gerçek dünya ile paralellik taşıyan bir yaklaşım sergilemeye özen göstermektedir (Ducheneaut vd., 2007). Bunun nedeni, avatar oluşturmanın amaçlarından biri ideal bir benlik oluşturmak olsa bile, kişilerin gerçeklikle bağlantılı bir benliği tercih etmeleridir.

Burada kullanıcıların kendi bedenlerinin ve fiziksel dünyanın kalıplarından kurtulabildikleri izlenimi oluşabilmekte (Veerapen, 2013) ve böylece sanallık ve gerçeklik arasında bir ayırmadan bahsedilebilmektedir. Bu çalışmada da kabul edilen bir başka bakış açısına göre ise, sanallık ve gerçeklik arasında net bir ayırım yapmak mümkün görünmemektedir. Buna göre, kişiler içsel fantezilerinin yansıması olarak avatar oluşturabilmekte (Turkle, 1994) ya da gerçek hayatta gerçekleştiremedikleri fantezilerini avatarları vesilesiyle gerçekleştirebilmektedir (Nagy ve Koles, 2014b). Böylece, avatarla yaşanan deneyim haz ve kişisel korkuları içermekte ve bu sayede katlanılamayacak biçimde acı verdiği düşünülen gerçekten korunmak amacıyla kullanılabilir (Matviyenko, 2010).

Bu anlamdaki fanteziyi ekrandaki arzu olarak ifade etmek yanlış olmayacaktır (Matviyenko, 2010). Sanal dünya, kimliğini açıklamadan iletişim kurabilme ile gizli fantezi ve arzuların gerçekleştirilmesine olanak sağlamaktadır (Ribeiro, 2009). Böylece sanal dünyada satın alınanları bilgisayar kodları olarak düşünmek yerine kullanıcıların sahip oldukları hayallerinin ve fantezilerinin birer ifadesi olarak ele almak daha uygun görünmektedir (Nagy ve Koles, 2014b). Sonuçta, fantezi sadece hayal

gücünün ürünü olan düşsel bir şeye indirgenmemekte (Matviyenko, 2010) ve somut bir gerçekleşme alanına kavuşabilmektedir. Çünkü sanal dünya, kullanıcıların gerçek hayattaki fantezilerini gerçekleştirmeye olanak sağlamakla birlikte, burada elde edilen itibar -kullanıcılar tarafından kimliğin teşhir edilmesinin tercih edildiği durumda- gerçek dünyaya aktarılabilir (Nagy ve Koles, 2014b). Bu noktada sanallık ve gerçeklik iç içe geçmektedir.

Gerçek dünya olarak algıladığımız gerçekliği de duyarımızla algıladığımız düşünüldüğünde, duyarımızı harekete geçiren sanallığın da bir boyutuyla gerçekliği içinde barındırması kaçınılmaz olmaktadır (Jones, 2006). Bu noktada, oyuncular açısından oyunun gerçekliği ile gündelik hayattaki gerçeklik açısından net bir ayrım bulunmamakta, oyun da oyuncular tarafından “gerçek” yaşam etkinliği olarak değerlendirilebilmektedir (Kallio vd., 2011). Koles ve Nagy (2012)’nin çalışmasının ampirik sonuçları da sanal ve gerçek dünyada benlik oluşturma süreçlerinin birbirine benzediğini ve bu anlamda iki dünyanın iç içe geçtiğini öne sürmektedir. Dahası, sanallık özellikle kimi oyuncular açısından “gerçek” yaşamdan daha gerçek algılanmakta ve bu nedenle sanallık ve gerçeklik arasındaki çizginin bulanıklaştığı ifade edilmektedir (Koles ve Nagy, 2012).

Sahip olunan varlıklara anlam atfetmek ve bağlanmak psikolojik açıdan sağlıklı bir davranış olarak ele alınmakla birlikte, fiziksel gerçekliği bulunmayan varlıklara bağlanmak klasik psikoloji literatürü açısından hastalıklı olarak değerlendirilmektedir (Wolfendale, 2007). Hatta Webb (2001)’in çalışmasında görüşmecilerden biri sanal dünyayı toplu halüsinasyon olarak tanımlamaktadır. Bu noktada oyunlarda sahip olunanlara yüklenen anlamların bu kapsamda değerlendirilip değerlendirilemeyeceği tartışma konusu olmakla birlikte, sanallık ve gerçekliğin kimi zaman iç içe geçen yapısı, bu durumu açıklamakta kullanılabilir. Başka bir ifadeyle, sanallık ve gerçekliği birbirini dışlamayacak biçimde kavramak, sanal dünyada sahip olunanlara yüklenen anlamların kolayca bir psikolojik hastalığın belirtisi olarak ele alınmasının önüne geçebilmektedir.

Bu kapsamda, sanal dünyada sahip olunan nesnelere gerçek para karşılığında satılması, gerçeklik/sanallık kavramlarının geçişkenliği açısından

önemlidir (Lehdonvirta vd., 2009). Sanallık ve gerçekliğin iç içe geçtiği bir diğer nokta avatar sahiplerinin kendi avatarlarının kostümlerine, oyuncaklarına vb. sahip olmalarıdır. Örneğin, Tokyo’da çalışanların tamamının kostümlerinin bulunduğu kafeler bulunmaktadır (Sheth ve Solomon, 2014). Sanal dünyada edinilen ve kimi zaman gerçek hayata taşınan arkadaşlıklar, sanallık/gerçeklik arasındaki söz konusu gri alanın bir diğer unsurunu oluşturmaktadır. Bu kapsamda, sanal gerçeklik klasik anlamda bir gerçekliği ifade etmemekle birlikte gerçeklikle ilişkilidir (Turkle, 1994). Özetle, sanallık/gerçekliği birbirinin karşıtı olarak değil, farklı durumlar için her ikisinin de değişen düzeylerde bulunabileceğini kabul etmek, avatar ve benlik olgusunun algılanmasında ön açıcı olabilecektir. Dahası, burada gerçeklik kavramı da tekil bir olguyu ifade etmemektedir. Sübjektif gerçeklik kavramı kapsamında, farklı kişiler tarafından gerçeklik olarak algılanan olguların birebir örtüşmesinin beklenmediği ifade edilmektedir (Veerapen, 2013).

Sonuç olarak, gerçeklik ve sanallık birbirini tamamen dışlayan olgular olarak ele alınmamaktadır. Birçok durum hem gerçekliği hem de sanallığı kısmi olarak barındırmaktadır. Bu kapsamda, sanal-gerçeklik gibi ara formların bulunduğu ifade edilmektedir. Böylece sanallık ve gerçekliğin tamamen ayrılmadığı bir dünyada avatarlar, kullanıcıların fiziksel/sosyal geçekliği manipüle edecekleri bir temsilci olarak ele alınmaktadır (Nagy ve Koles, 2014b). Böylelikle avatarın sahip olduğu benliği kullanıcıların kendi yaşamlarına taşımaları mümkün olabilecektir.

**Tablo 1. Çalışma Modeli**

<b>SANAL</b>	<b>GERÇEK</b>
Avatarın bedeni, sahiplikleri ve diğer benlik unsurları	Gerçek bedeni, sahiplikleri ve diğer benlik unsurları
<b>SANAL DEĞİL</b>	<b>GERÇEK DEĞİL</b>
Sanal dünyadan sahip olunan arkadaşlıklar Avatarlar çizimleri, oyuncakları, kıyafetleri, vb. Avatarı ile elde edip gerçek dünyaya taşınan itibar, ün, vb.	Fantezi, rüya, hayal Sanal dünyada gerçek para kullanarak sahiplik elde etme

Bu çerçevede çalışmada, sanallık/gerçeklik kapsamında oluşturulmuş dörtlü bir sınıflamada, kişilerin tüketim ve sahipliklerini kapsayacak şekilde sanal benliklerini oluşturmaları ele alınmaktadır (Tablo 1).

### **Yöntem**

Çalışmada MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) olarak bilinen, Türkçedeki yaygın kullanımıyla “Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyun”larının oyuncularını ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Söz konusu oyunlar, bir karakter oluşturma ve onun çeşitli biçimlerde (oynayarak ve çeşitli şeyler satın alarak) geliştirilmesine dayanmaktadır ve bu nedenle mevcut çalışma için uygun oyun türü olduğu düşünülmektedir. Oyunda kullanıcılar çeşitli ırk (uzaylı, insan, ork, elf gibi), etnisite, cinsiyet ve meslekten (büyücü, savaşçı, suikastçı gibi) avatarlar oluşturmada ve daha sonra bu avatarlarını güçlendirmeye, geliştirmeye ve kişiselleştirmeye çalışmaktadır. Bu kapsamda oyuncularla görüşmeler yapılarak sanallık ve gerçeklik çerçevesinde avatar ve benlik ilişkisi ele alınmaya çalışılmaktadır.

Bu noktada mevcut çalışmada, birlikte oyun oynayan kişilerle odak grup görüşmesi yapılması tercih edilmiştir. Çünkü söylem, sanal benlik ile ilgili konularda da, tıpkı gerçek hayattaki benliğe ilişkin durumlarda olduğu gibi, benliği oluşturmada ve yeniden oluşturmada önemli bir araç

olarak değerlendirilmektedir (Albrechtslund, 2010). Ayrıca, sanal gerçekliğin kişisel biliş ve algının yanında ve ötesinde kolektif olarak sanal toplulukta oluşturulduğu öne sürülmekte ve bu nedenle söz konusu gerçekliğin anlaşılmasında sadece bireysel söylemlerle yetinilmemesi gerektiği ifade edilmektedir (Bardzell ve Odom, 2008).

Sanallık ve gerçekliğin birbirinden kesin sınırlarla ayrılmaması ve ara formların mümkün olabileceğinden hareketle, söz konusu ilişkinin sadece evet ve hayır gibi ikili bir skala şeklinde incelenmesi olgunun kendisine uygun olmayabilir. Çalışmada söz konusu nedenle, olguların veya durumların hem zıtları hem de “değil”leri ile ilişkilendirilmesine olanak sağlayan semiyotik kare analizi kullanılmaktadır. Buna uygun olarak, sanallık ve gerçeklik ikiliğinde oluşturulmuş kategoriler ve alt başlıkları Tablo 1’de sunulmaktadır.

Görüşmeleri gerçekleştirebilmek için çalışma öncesinde ve sırasında söz konusu oyun tarzında birkaç oyun oynanmış ve konuya aşinalık kazanılmaya çalışılmıştır. Çalışmada yapılandırılmamış görüşme formlarından yararlanılarak MMORPG tarzında oyun oynayan sekiz kişi ile üç odak grup görüşmesi yapılmıştır. Görüşme yapılan kişilere dair kısa bilgiler Ek-1’de sunulmaktadır. Görüşmeler ile sanallık ve gerçeklik bağlamında kişilerin avatarlarına yükledikleri anlam ve kendi kimliklerini nasıl ilişkilendirdikleri değerlendirilmiştir. Görüşmeler izin alınarak kayıt altına alınmıştır. Görüşmecilerin tamamı üniversite öğrencisidir ve işletme bölümü ile bilgisayar mühendisliği bölümlerinden seçilmişlerdir. Bilgisayar mühendisliğinden seçilen grup aynı zamanda bir proje kapsamında MMORPG tarzında oyun tasarlamaktadır.

Görüşülen kişilerin kimlikleri gizlenmiş olup çalışmada takma isimler kullanılmaktadır. Görüşme notlarının detaylı olarak sunulmasına (Merriam, 1995) ve dilbilgisi kurallarına uymak için bile olsa görüşme notlarında değişiklik yapılmamasına dikkat edilmiştir (Lewis, 2009). Böylece çalışmanın genellenebilirliği artırılmaya çalışılmıştır.

## Analiz ve Sonuçlar

Toplanan verilerin analiz edilmesinde semiyotik kare yöntemi kullanılmıştır. Çalışmada elde edilen bulgular gerçek ve sanal benlik, benliğin sanal olmayan unsurları ve benliğin gerçek olmayan unsurları başlıkları altında ele alınmıştır. Bu başlıkların altında benliği oluşturan unsurlardan tüketim ve sahiplik, diğerlerinin etkisi ve zaman faktörlerinden yararlanılmıştır. Burada alt başlıkların tamamı tüm üst başlıklar için ortaya çıkmamıştır. Tablo 2’de hangi başlıkların hangi üst başlık için geçerli olduğu bilgisi sunulmaktadır.

Çalışmanın analizleri sunulurken önce genel olarak avatar ve benlik konusunda görüşme notları verilmiş ve böylece görüşmecilerin sanal dünyadaki ideal ve gerçek benlik eğilimlerinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Daha sonra sırasıyla semiyotik kare analizinin her bir başlığı kapsamında görüşme verileri analiz edilmiş ve sunulmuştur. Araştırma sonuçları Tablo 3’te özet olarak sunulmaktadır.

**Tablo 2.** Araştırma Sonuçları I

	Benliğin Sanal ve Gerçek Boyutu	Benliğin Sanal Olmayan Boyutu	Benliğin Gerçek Olmayan Boyutu
Tüketim ve Sahiplikler	+	+	+
Diğerleri	+	+	
Zaman	+		

Not: +’lar söz konusu boyutun ilgili üst başlık için geçerli olduğunu ifade etmektedir.

### 1. Avatar ve benlik

#### 1.1. İdeal ve Gerçek Benlik

Benliğin sanal anlamda genişlemesinde en önemli araçlardan biri, belki de en önemli araç olarak görülen avatarların, kişilerin gerçek veya ideal benliklerini ifade etmekte kullanılabileceği öne sürülmektedir. Bu nok-

tada görüldüğü üzere iki temel yaklaşım bulunmaktadır. Bunlardan ilki, avatarla oluşturulan benliğin kişinin gerçek dünyadaki benliğini aşmak yerine yansıttığını ifade etmektedir (Jones, 2006). Bu kapsamda; Metin, İlhan, Salih, Deniz ve Giray, oluşturdukları avatarlarının kendilerini, başka bir ifadeyle gerçek hayatta olduklarını düşündükleri kişiyi yansıttığını belirtmektedir.

“Abim daha agresif sınırlı olandır, belki savaşıyı seçmesinin nedeni odur. Ben de alttan alan taraf. Kavga çıkarmam, konuşarak uzlaşmaya çalışırım genelde. Üç yıldır tanışıyoruz arkadaşlarla bağırdığımı çağırdığımı görmemişlerdir. Genelde support, destekleyici kesimde olmam da belki ondan hani. Halı sahada defans oynuyorum.” Metin

“Halı sahada hep kaleciyim. Bi kere kalede durmıyım diye düşünmüyorum. Zaten oyunda da support oynuyorum. Bu biraz hayat felsefesiyle örtüşüyo. Oynadığım şeyler büyücü, support. Geçen maçta mesela penaltı kurtardım. Onun da anlamı var. Kaleci olmasa nolcak? Avatarım karakterimi yansıtır. Savaşçı karakter oynamam, normal hayatta hır güür çıkararak biri değilim. Alttan alırım genelde. İnsanlara yardımcı olmayı severim. Bugüne kadar bana hayrı dokunmamış bi insana, bi telefon geldiği zaman, elimden geleni yaparım.” İlhan

“Okçuyla support karakteri oynuyodum. Yani normalde başka bi rol oynaması gereken bi karakterle başka bi rol oynuyorum. Yenilik olsun diye. Marjinallik işte. O biraz sisteme başkaldırı.” Salih

“Ben orda hep kendimi savaşçı bi karakter olarak düşünürdüm. Abim daha böyle büyücü tarzda düşünürdü. Ben mesela yaramaz olandım, abim daha uslu olandı. (...) Bazı insanın yapısı uygun oluyo karaktere. Bazısına support rolü ver hiç canı sıkılmadan oynuyo, bazısı hemen uf sıkıldım bi şey yapın falan diyo.” Deniz

“Genelde yani hep ben, ego meselesi var. Oyunu ben taşıyım, ben kazandırırım kafası. (...) Deniz hariç biz birbirimize pek ses etmiyoruz. Deniz bi şeyler kaçırduğumuzda oyunda falan ya onu niye öyle yapmıyorsunuz diye biraz bağırır çağırır. O oyuna çok kaptırıyo kendini, yani hepimiz kaptırıyoruz da onun biraz daha fazla.” Giray

İkinci yaklaşıma göre ise avatar kişilerin ideal benliklerinin ortaya konulmasında öne çıkabilmektedir (Martin, 2008). Bu kapsamda, gerçek hayattaki benliğin yerine yeni özelliklerin ortaya çıkarılmasına olanak oluşmakta (Ribeiro, 2009) ve böylece avatar kişinin sanal dünyadaki

yeni bedeni olmaktadır (Castronova, 2004). Avatar ideal benlik olarak oluşturulduğunda, kişinin benliğinin bir uzantısı olarak değerlendirildiğinden, gerçek benlik ile ideal benlik arasındaki fark ve bu farktan doğan çatışma azalabilmektedir (Bessière vd., 2007). Buradaki önemli nokta, kişinin gerçek hayattaki bedeninden memnuniyetsizliği ne kadar fazla ise avatarını ideal benliğine göre oluşturma ihtimalinin de o kadar fazla olduğudur (Jin, 2010). Bu kapsamda, Nilay ve Kemal avatarlarını hayalini kurdukları ideal benlikleri çerçevesinde oluşturmaktadır.

“Savaşçı ve surlar erkekti, şaman ve ninja kızdı. Şaman en güzeldi oyundaki. Görsel olarak çok güzeldi. Ne kadar güzelmiş, benim olsa keşke demiştim. Keşke bu ben olsam, o kafayla başlamıştım. Healer tarzı bi şeydi. Orda da karakter kızdı. Tamamen hayali bi karakterdi. Yani olması istenilen, prenses gibi bi karakter. Bana benzemiyodu, tamamen olmak istediğim kurgu bi karakter yarattım. Sarı boyatıyodum sürekli, saçları böyle uzun dalgalıydı, çok hoşuma gidiyodu. Ben o zamanlar kiloluydum, kilolu olduğum için karakter zayıf falandı, çok güzel fiziği vardı. Onu giydirmek çok hoşuma gidiyodu. Kendimi giydirmek hoşuma gitmiyodu, onu giydiriyodum. Yemek yemiyodum, harçlıklarımı biriktirip ona veriyodum. Bi tane oyunda da oyunu oynamadım ama sırf karakterler çok güzel diye gidip karakter oluşturdum. Baya uzun zayıf hoş bi hatundu.” Nilay

“Olmak istediğim insanı yaptığım oluyodu. Küçükken obeze yakındım, oyun bağımlılığım vardı. Daha iri, kaslı vücut seçiyodum. Herkesin beni öyle görmesini istiyodum belki. Daha iri, daha kaslı, o zamanlar öyle değildim zaten. Öyle karakterler seçiyodum. Sadece sizin olan bi adam var, en iyisi o olabiliyo, yani sizin adınızın yazdığı.” Kemal

Ebru ise avatarını oluştururken gerçek ve ideal benliğinden faydalanmaktadır. Sanal dünyada avatarın yaşanan deneyimlerin bir ifadesi olduğu düşünüldüğünde (Vicdan ve Ulusoy, 2008), Ebru'nun gerçek hayatta yapamadığı dünya gezisini sanal dünyada avatari vasıtasıyla yapması açıklanabilmektedir. Aynı zamanda sanal dünyada gerçek dünyadaki “beden”in tamamen geride bırakılmadığı ifade edilmekte (R. Belk, 2014) ve Ebru da beden olarak kendi görüntüsüne benzer bir avatar oluşturarak buna uygun davranmaktadır.

“Değişik ülkelere götürebiliyodum karakterimi. Kişi onları yaşıyodu ve ben lisedeyken hiç hayatımda yurtdışına çıkmamıştım ve aşırı merak ediyodum. Normal hayatta yapamadığım şeyi aslında o karakterle ben yapıyodum. Kadındı karakterim. Siyah saçlı, dalgalı, beyaz tenli, biraz sanırım kendimi yansıtan. Avatarımı seviyorum ya. Yapmamı istediğim şeyleri yapıyodu. Hani gerçek hayatta olmaz, yapmak istersin ama yapamazsın, ulaşamazsın, o ulaşıyodu her türlü. Gıcık olmu-yodum çünkü o benim karakterimdi.” Ebru

Özetle görüşmecilerin gerçek, ideal ve hem gerçek hem de ideal benliklerine uygun olarak avatarlarını oluşturdukları ifade edilebilir. Böylece sanal dünyada kendi benliklerini oluşturdukları avatarlar ile genişletme imkanı bulmaktadırlar.

## 2. Benliğin Sanal ve Gerçek Boyutu

### 2.1. Tüketim ve Sahiplikler: Kayıplar

Avatar ve avatarın sahip olduklarının kişinin benliğinin bir unsurunu ifade etmesiyle birlikte, söz konusu sahipliklerin çalınması veya başka bir vesileyle kaybı, kişide gerçek dünyadaki kayıplara benzer etkiler oluşturmaktadır. Buna göre kullanıcı, avatarına çok zaman ve emek verdiğinden ve duygusal bir bağ kurduğundan dolayı, kaybın telafisinin bulunmadığını düşünmekte (Carroll vd., 2009) ve bu gerçek hayatta sevilen birinin ölümüne benzer bir acıya yol açabilmektedir (Nagy ve Koles, 2014b). Görüşmecilerden Nilay ve Kemal hesabını çaldırıldığı için, Giray ise bağlantı ile ilgili sorun dolayısıyla avatarlarını kaybetmişler ve söz konusu duygu durumunu yaşamışlardır.

“Server değiştiren o karakterin özelliği gitti. Çok uğraşmıştık çünkü her gün oynamıştık yazın nerdeyse. Bırakınca kötü hissettim, sonra da zaten oyunu bıraktık.” Giray

“Bi oyunda hesabımı çalmışlardı. Satıyodum, satma aşamasında, aynı anda yapcaktık işlemi. Ben şifreyi verdim bana bi link gönderdi, linki tıkladım. Yok yatırmamış, şifremi aldı gitti. Hesabım vardı bi oyunda, gelinliğim vardı, evlencektim, gelinliğimi çalmış, kendi öz abim, satmış falan. Umutlarımı çaldılar, kızdım falan böyle.” Nilay

“Karakterim çalınmıştı. Çok kötü bi şey ya. Giremiyosun şifre de-ğiş-

miş falan, psikolojik bi durum oluyo. Zaten soyulduğu için bırakmış-tım. Adamda hiçbi şey kalmamış oluyo, bütün emeğiniz boşa gitmiş gibi oluyo, para. Ve gerçek hayatta cebinizden cüzdanın alınması gibi bi şey. Yani boşa gidiyo her şey ve zaten yani hayal kırıklığı oluyo doğal olarak.” Kemal

Buna göre, sahipliklerin benliğin bir parçasını ifade etmesinden de hareketle, söz konusu sahipliğin kaybı da benlikte bir hasar meydana getirmekte ve kişilerde telafisi mümkün olmadığı algısıyla birlikte bir acı hissi oluşturmaktadır.

## 2.2. Diğerleri: Farklı olma, Statü ve Rekabet

Diğer kullanıcılar, sanal dünyada üç temel başlıkta kişilerin benliklerini etkilemektedir. Bunlar, avatari kişiselleştirerek farklı olmak, statü sahibi olmak ve diğer oyuncularla rekabet edebilmektir (Hamari ve Lehdonvirta, 2010). Bu başlıklardan ilki olan farklı olmaya göre, bireyler benliklerini diğerlerinden farklılaştırmayı tercih etmekte (R. W. Belk, 1989) ve bu kapsamda da kendilerini diğer kullanıcılardan farklı ve özel hissettikleri avatarlar oluşturmaktadır (Taylor, 2002). Bu çerçevede Metin, Deniz, İlhan ve Giray avatarlarının isimlerini seçme nedenlerinin doğrudan farklılık isteği olduğunu belirtmektedir. Metin ayrıca, avatarını savaşçı değil destek karakteri olarak seçmesinin nedenlerinden birinin de farklı olma arayışı olduğunu ifade etmektedir.

“Kendi ismimden türeyen bi şey nicknamim, hem savaşı andırıyo. Her karakterimde bunu kullandım, başka kullanan da görmedim. (...) İnsanlara yardım etme, eksik olanı tamamlama. Herkesin idealindeki kaslı bi savaşçı belki o yüzden istemiyorum.” Metin

“Ben de X diye bi şey kullanıyodum sonra baktım herkeste var, bi kelime attım. İsmi 7 ya da 8. sınıfta almış olmam lazım. Ondan önce başka bi şey kullanıyodum, çok kullanıldığı için değiştirdim. Ben bi şey uyduruyum, hiç kimsede olmasın, unique bi şey olsun.” Deniz

“Kelimenin bi anlamı yok, okunuşu zor. Benim için anlamı var işte. Benim kimliğim bu, kişiliğim. Bi yerden vahiy indi bana büyük ihtimalle, rüyamda falan gördüm. Google’a yazdım, hiçbi sonuç vermedi. Kimsede yok diye seçtim yani, benimdi yani o.” İlhan

“Ben tesadüfen buldum son kullandığım nicki. Hiç de denk gelmedim.” Giray

Diğerleriyle ilgili ikinci başlık benliğin statü aracı olarak değerlendirilmesidir. Çünkü tıpkı gerçek hayatta benliğin oluşumunda sosyal konum ve grup üyeliğinin etkili olması gibi (Shavitt vd., 2009), sanal benlik de diğerleri ile ilişkili ve sosyal boyutu bulunan bir kavramdır (Ribeiro, 2009). Bu çerçevede, görüşmecilerden Ebru ve Nilay söz konusu duruma açıkça işaret etmektedir.

“Üç boyutlu olmasa bile senin o karakterinin bi görüntüsü var, bi karakterin sayfasına girdiğin zaman yaptıkları sayfasında çıkıyo. Ne kadar havalıymış denmesini isterdim, vay be bunu da yapmış. Dediğim gibi havalı grubun içine dahil olmak istediğim için. O gruba dahil edilerek mutlu olduğumu kendimi bulduğumu düşünüyorum. O yorumlar o gruba dahil olduğumu ifade ediyodu. Diğer başarılı karakterlerden dışlanmamamı sağlıyodu. Çünkü onların kedileri köpekleri var, benim de almam lazım ki başarılı gruba giriyim.” Ebru

“Turnuvalarda dereceye giren gruplar vardı, dahil olmanın kuralları vardı, insanlar onlara dahil olmak istiyodu, ben de istiyodum, dahil olamadım ama, çok yakındım.” Nilay

Benliğin diğerleriyle ilişkili olan son başlığı ise rekabettir. Görüşmecilerden Deniz Nilay ve Kemal söz konusu başlıktan bahsetmektedir.

“Oyunda kazanmak için oynuyosun, rekabet için oynuyosun.” Deniz

“Kalabalık olması önemli bi şey, çekiyo çünkü herkesten güçlü olmak istiyosun. İnsanlar onun için para veriyo daha çok, o ünvana sahip olabilmek için.” Nilay

“Bi avatarınız olduğu için, amacınız onu geliştirmek olduğu için zaten. Daha iyi oynama zaten, tek amaç o. Daha fazla kişiyi kesiyosunuz ve mutlu ediyo. (...) Diğer insanlardan daha iyi olma. Amaç bu zaten. Gerçek hayatta da bu.” Kemal

Özetle, farklı olma, statü ve rekabet başlıkları kapsamında diğer oyuncular, kişilerin sanal benliklerinin oluşturulmasında rol oynamaktadır.

### 2.3. Zaman

Zaman konusunun benliğin sanal olarak genişletilmesinde bir unsur olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceğine ilişkin farklı görüşler bulunmaktadır (ör. Jerry and Tavares-Jones (2012) ve Sandikci ve Omeraki (2007)). Ancak özellikle sahiplikler ve tüketim açısından, ilişkinin bulunduğu ifade edilmektedir (Nagy ve Koles, 2014b). Bunun yanında, geçmiş ve gelecek faaliyetlerin ve performansların da benliği oluşturmada etkili olduğu öne sürülmektedir. Bu çerçevede, Ebru, Nilay ve Kemal zaman konusunu vurgulamakta ve söz konusu ilgiyi oyun içerisindeki performansları çerçevesinde kurmaktadır.

“Yaptıklarım benim geçmişimi oluşturuyodu ve daha başarılı biriymişim gibi görünmeme sebep oluyodu. Bilgisayarı kapattığım zamanda oyun durmadığı için benim aklım ordaydı, gelecekte şunları yapmalıyım. Diğer insanlar ilerliyo.” Ebru

“Amaç eğlenmek ama hedefi gerçekleştirebilirsen eğleniyosun. O yüzden geleceğe dair hedefin oluyo. Geçmişte şu savaşlara girdi, şunları başardı diye tanınmak da önemli.” Nilay

“Geçmişin kazandırdığı şeyler var. Savaşlarda etkin olmanın getirdiği şey oluyo. Her adam kestiğinde, öldürdüğünde, national point diye bi şey veriyö. İtemları parayla alabilirsiniz, ama onu parayla alamıyorsunuz. Orda ne kadar ya da nasıl oynadığımız etkili oluyo. Herkesin de ona göre saygısı artıyo sana. Bu iyi oynayıcı mantığıyla.” Kemal

Buna göre, benliğin performanslar bütünü olarak ele alınması gerektiğini ifade eden yaklaşımdan hareketle (Jones, 2006), bunun bir unsuru olan zaman geçmiş, bugün ve gelecek performanslar boyutuyla benliğe dahil olmaktadır.

## 3. Benliğin Sanal Olmayan Unsurları

### 3.1. Tüketim ve Sahiplikler: Gerçek Dünyadaki Avatar ve Oyun Ürünleri

Hem gerçek hayatta hem de sanal dünyada tüketim ve sahipliklerin benliğin oluşturulmasında önemli bir rolü bulunmaktadır (Landay, 2008). Bu kapsamda Metin, İlhan, Giray ve Ebru oynadıkları oyun ve karakter-

lerine ilişkin gerçek dünyada da ürünler tükettiklerini ifade etmektedir. Kemal ise böyle bir tüketimi tercih etmediğini, hediye edilen ürünü bile tüketmediğini belirtmektedir.

“Oyun kapağı olan defter ve maskem var. Tişörtüm var. Mousepadim var.” Metin

“Benim için şöyle, ben bilgisayar başına geçtiğim zaman, tanımam yani. Tişörtünü alıp giyerim, ama o tişörtü yani.” İlhan

“Bi bilgisayar firması mesela bi şey çıkarmış, arka kapağa heroları koymuş. Gruptakilere de gönderdim, param olsa ben bu bilgisayarı alırdım dedim.” Giray

“Postere para verdim. Tanıtım kartları falan. Oyundaki kullandığım karakterin görüntüsünü bilgisayarıma indirip arka planım yaptım. Oyunu daha çok sevmeme sebep oluyodu.” Ebru

“Tişörtüm vardı, turnuvadan kazanmıştım. Onu da küçük kuzenim vardı ona verdim. Ben sevmem öyle şeyleri.” Kemal

Burada önemli olan nokta, söz konusu benliğin ve tüketimin sanal dünyayı aşarak gerçek dünyaya yönelmesidir. Başka bir ifadeyle gerçek dünyadan sanal dünyaya genişleyen benlik, tüketim ile tekrar gerçek dünyaya genişlemektedir.

### 3.2. Diğerleri: İtibar ve Arkadaşlıklar

Sanal dünyada kullanıcılar genellikle kimliklerini gizleme eğiliminde olmakla beraber, sanal dünyada başarı ve beraberinde de itibar kazandıkdça, bireyler kimliklerini açıklama yolunu tercih edebilmektedir. Hatta görüşmecilerden Metin’in ifade ettiđi gibi, özellikle profesyonel oyuncular kendilerini genel olarak “isim, avatarının ismi ve soyisim” şeklinde tanıtmaktadır. Bu çerçevede, İlhan, Deniz ve Giray, oyunda başarılı olmaktan kaynaklı, Ebru ise oyunu oynuyor olmaktan kaynaklı gerçek dünyada itibar elde ettiklerini ifade etmektedir. Nilay ve Kemal ise bunun tam aksi olarak oyun onamaktan kaynaklı gerçek hayatta itibar elde etmek bir kenara, dışlandıklarını ve eleştirildiklerini belirtmektedir.

“Benim liseden beri bi tane bi nicknamemim var, google’a yazın çıkarım yani ordan.” İlhan

“Ben bi oyunda aliançe diye başka evrenden gelen bi karakter seçtim. Diğer karakterler ona kötü davranır falan. Ama onların kendi içinde şeyi vardır, sokakta karşılaşırsan sen aliançe mısın öbür taraftan mısın diye. Oyun içinde statüsü oluyo, oyun dışında bile oluyo. İnternet kafelerde falan oynadığı için çok güçlü karakterleri tanıyolar, şey abi geldi diye.” Deniz

“Serverda tanınırsın iyi bi karakter oluşturduysan. Güçlüyseniz, bi kaç kişiye yardımınız dokunduysa. Şu geliyo, çok güçlü, bi de zengindir bilirsiniz, oyundaki kıyafetlerden.”Giray

“Lisede bu oyunu en yakın arkadaşımın öğrenmiştim. O oynadığı için ben de oynamak istemişim. Onlarla ortak sohbet eteceğimiz bi şeyler oluyo.” Ebru

“Bi çok arkadaşım bana kızılıyordu oyuna para yatırdığım için. Çünkü arkadaşlarıma falan param yok şu an diyodum ama param vardı, oyuna saklıyorum, hani pislik moda girmişim. Çevremdeki insanlardan kopuyorum, oyundan dolayı. Sadece erkekler, sürekli erkeklerle muhabbet eder olmuşum.”Erkek Fatma” moduna giriyosun. Dışlanma oluyo hatta.” Nilay

“Baya hayatımı engelliyodu. Zaten dersleri başka hiçbi şey yapmıyosun, evden çıkmıyosun. Okul çevremde çok oynayan yoktu. Bi kaç kişi oynuyodu ama onlarla da çok aktif değildik. Çok oyun oynadığım için dışarı da çıkmıyodum mesela. Gerçek hayatta çok aktif degildim o yüzden. Çok fazla zaman geçiriyosunuz çünkü ve bilgisayar başındasınız.” Kemal

Diğerleri başlığındaki diğer önemli konu arkadaşlıklardır. Çevremizdeki kişiler, aile, arkadaşlıklar vb. benliğin gerçek hayatta da genişletilmiş boyutunun içerisinde yer almaktadır (Walsh, 2007). Benzer bir durum sanal dünyadaki benlik açısından de geçerlidir. Bu kapsamda görüşmelerden Metin, İlhan, Giray ve Deniz sanal dünyadan tanıştıkları ve gerçek hayatta bir şekilde iletişim kurdukları kişiler olduğundan bahsetmektedir. Nilay ve Kemal ise söz konusu ilişki biçimini bilinçli olarak tercih etmediklerini ifade etmektedir. Hatta Nilay bu tarz ilişkilenmeleri onaylamadığını özellikle belirtmektedir.

“Bu şekilde kalabalık oluyosunuz, hem eğlenceli oluyo hem de insanlarla tanışıyosunuz. Ben çok eskiden tanıştığım bi arkadaşımın halen konuşuyorum mesela. Baya 5-6 yıl olmuştur. Görüşmedim hiç de, internette online konuşuyorum.” Metin

“Ben biriyle tanıştım, bizim mahallede oturuyomuş.” İlhan

“Ben de bi çocukla tanıştım, o zaman msn messenger vardı. Onda konuşmuştuk.” Giray

“Ordan hala konuştuğum çok arkadaşım var. Biri Bilkent’i kazandı bi ara buluşcaz.” Deniz

“Tanıştım, merhaba dedim. Diğer modlara girmedim. Mesela erkek karakterle karşılaşıyo, biz çıkıyoruz, sevgiliyiz, gerçek hayatta da sevgiliyiz. Sonsuza kadar birlikteyiz, evlendik biz, o kafaya geliyolar. Benim oyunu kapattıktan sonra arkadaşlığım orda bitiyodu.” Nilay

“Faceten eklemiştik birbirimizi, tanımıyorum, birebir görmedim. As-kere falan gitti, resimlerini görüyorum sadece. Ama genelde insanlardan uzak olmayı tercih ediyorum. İnsanlarla çok aşırı yakın olmayı da sevmem.” Kemal

Buradaki önemli noktalardan biri, sanal dünyada gerçekleştirilen arkadaşlıkların kimi zaman gerçek dünyaya taşınmasıyla, benliğin sanaldan gerçek dünyaya genişlemesinin arkadaşlıklar yoluyla da gerçekleşebilmesidir. Benzer bir durum oyun içerisinde kazanılan itibar için de geçerlidir. Bu kapsamda, özellikle sanal dünyada oyundaki başarı ya da sadece oyunu oynuyor olmaktan kaynaklanan bir itibar söz konusu olduğunda, isimler ve bu anlamda benlikler gerçek dünyaya aktarılabilir olmaktadır (Nagy ve Koles, 2014b).

#### **4. Benliğin Gerçek Olmayan Unsurları**

##### **4.1. Tüketim ve Sahiplikler: Hayal/Fantezi ve Gerçek Para**

Benliğin sanal dünyada genişlemesi açısından avatar oluşturma oldukça önemli bir role sahiptir ve bu yolla kişiler avatarlarını içsel fantezilerinin bir yansıması olarak oluşturabilmektedir (Turkle, 1994). Bunun yanında avatarları ile gerçek hayatta gerçekleştiremedikleri ve çoğu zaman gizli tuttıkları (Ribeiro, 2009) fantezilerini gerçekleştirebilmek için bir fırsat yakalayabilmektedir (Nagy ve Koles, 2014b). Bu çerçevede, Nilay, Ebru ve Kemal, avatarlarını hayallerinin bir yansıması olarak değerlendirdiklerini ifade etmektedir.

“Bi ara o dans oyunundaki kıyafetlere gerçek hayatta da görüp özenmiştim ama hiç olmadı. Kurguladığım şeyleri, olmak istediğim şeyleri yapmaya çalıştığım için hayalini kuruyodum, olmuyodu. Sahip olmadığım şeyleri, hayalimde kurduğumda canlandırdığım şeyleri, gerçek dünyada yaşayamasam da sanal dünyada yaşamış olmak, hani ayrı bi zevk veriyö.” Nilay

“Hiç durmadan geziyodu, ona çok özeniyodum, farklı farklı ülkeleri görmek istiyodum ben de. Karakterim görüyodu, ben de tatmin oluyodum.” Ebru

“Daha iri, daha kaslı vücut seçiyodum. Herkesin beni öyle görmesini istiyodum belki. Daha iri, daha kaslı, o zamanlar öyle değildim zaten. Öyle karakterler seçiyodum.” Kemal

Sanallık/gerçeklik konusunda geçişkenliğin sağlanmasını ortaya çıkaran bir diğere başlık sanal dünyada gerçek paranın kullanılmasıdır (Lehdon-virta vd., 2009). Bu kapsamda, görüşmecilerden Nilay ve Kemal, lise dönemlerinde oynadıkları düşünüldüğünde, oynadıkları dönem için önemli sayılabilecek miktarlarda gerçek para harcamışlardır. Deniz, Metin ve Ebru görece düşük miktarda gerçek para harcamışlardır. Giray, İlhan ve Salih ise gerçek para kullanmamışlardır.

“Baya bi harcadım. Baya öyle, ciddi anlamda, hayatımın pişmanlıklarından biri. Bi baktım, kendime almıyorum, oyundaki karaktere almaya başlıyorum. Niye gururla söylüyorum bilmiyorum ama 4 sayfa kıyafetim vardı. En güçlü ben olmak istiyodum. Sonra gittim para verdim, bi zırh kaç para dedim. Oyunda güçlü olmak için aldım yani.” Nilay

“O dönem para verdim. Gold bara para vermiştim. Daha iyi silahlar almak için, daha fazla etkili olmak için. Toplam verdiğim değer olarak şu ana kadar 1000 lira falandır. (...) Mükemmel olmak çok fazla, arabayla değıştiriyodu adamlar. Biz napalım? Verebileceğim araba yoktu. Verir miydim bilmiyorum.” Kemal

“Ben 150 lira falan yatırdım galiba. Karakterime halloween özel bi kostüm aldım.” Deniz

“Destekte oynadığım bi şampiyon vardı, sürekli turnuvalarda falan da onunla oynuyorum, sürekli bununla oynuyorum, zaten heroyu da seviyorum, baktım güzel bi kostüm vardı indirime girmiş, aldım. Ekstra koruma falan değil tabi, sadece görüntü.” Metin

“VIP olunca daha fazla, normal insanların yapabileceği daha fazla aktiviteyi yapıyorsun, o karakterin olarak. O yüzden kullandım gerçek para. Ayda üç lira mı ne. (...) Sınırlıydın, VIP olmadığın zaman sınırlı şeyleri yapabiliyodun ama VIP olduğun zaman partilere gidebiliyodun, hani ekstra daha fazla.” Ebru

Hayal ve fantezilerin avatarlar yoluyla gerçekleştirilmesiyle ve gerçek para kullanılmasıyla, kişiler benliklerini gerçek olmayan unsurlar vesilesiyle genişletebilmektedir. Başka bir ifadeyle, hayaller ve fantezilerin birer temsili olarak (Nagy ve Koles, 2014b) ve gerçek para kullanımı ile de sanallık ve gerçeklik iç içe geçmekte ve böylece kişiler benliklerinin gerçek olmayan boyutlarının genişlemesini sağlamaktadır.

### **Sonuç**

Çalışmada gerçeklik ve sanallık bağlamında sahiplikler ve tüketimin benliğin genişlemesindeki rolü ele alınmıştır. Bu kapsamda hareket noktası, kişilerin oynadıkları oyunlarda oluşturdukları avatarları olmuştur. Sanallık ve gerçeklik bir ikilik olarak ele alınmamış ve dördümlü bir kategori oluşturulmuştur. Buna göre benliğin sanallık ve gerçeklik çerçevesinde dört boyutunun bulunduğu öne sürülmüştür. Bunlar; benliğin sanal boyutu, gerçek boyutu, sanal olmayan boyutu ve gerçek olmayan boyutudur. Çalışmada, yapılan görüşmeler kapsamında, söz konusu dördümlü kategoriye ilişkin alt boyutlar oluşturulmuştur. Tüketim ve sahiplikler, diğerleri ve zaman ana boyutlar olmakla birlikte görüşmelerde her ana başlık için söz konusu alt boyutların tamamı ortaya çıkmamıştır.

Buna göre, benliğin sanal ve gerçek boyutu açısından her üç alt başlık da etkilidir. Tüketim ve sahiplikler boyutu söz konusu sahipliklerin kaybı açısından öne çıkmıştır. Buna göre, sanal sahipliklerin ve tüketimin benliğin bir unsurunu oluşturması gibi, söz konusu sahipliklerin kaybı da benlikte aşınmalara ve duygusal rahatsızlıklara yol açabilmektedir (Nagy ve Koles, 2014b). Bunun nedeni söz konusu sahipliklerle duygusal bağ kurulması ve bu yüzden yeri doldurulamaz olarak değerlendirilmesidir (Carroll vd., 2009). Diğerleri boyutu ise kişilerin farklı olma, statü ve rekabet istekleri çerçevesinde gerçekleşmektedir. Farklı olma kapsamında kişiler avatarlarını, görüntülerini, avatarlarının isimlerini

herkesten farklı oluşturmaya çalışmakta, böylece kendilerini de özel ve farklı hissetmektedir (Taylor, 2002). Bunun yanında, gerçek dünyada olduğu gibi sanal dünyada da sahipliklerin sosyal bir boyutu bulunmakta ve bu nedenle benliğin oluşumunda statü ve diğer oyun kullanıcıları ile rekabet rol oynamaktadır. Zaman ise avatarın geçmişteki başarıları ve gelecekteki hedefleri bağlamında gerçek ve sanal benliğin bir unsuru olarak ele alınmaktadır.

Benliğin sanal olmayan boyutu açısından, tüketim ve sahiplikler ile diğerleri boyutları ortaya çıkmıştır. Tüketim ve sahiplikler, ilgili oyun kullanıcılarının gerçek dünyada oyunla ilgili sahip oldukları oyuncaklar, posterler ile oyun veya avatarın resimlerinin bulunduğu çeşitli ürünler çerçevesinde ele alınmaktadır. Burada önemli olan nokta, benliğin ve tüketimin sanal dünyayı aşması ve gerçek dünyaya yönelmesidir. Diğerleri boyutunda ise oyun kapsamında gerçek dünyaya aktarılan itibar ve arkadaşlıklar bulunmaktadır. Böylece, gerçek dünyadaki avatar ürünleri, sanaldan gerçek dünyaya aktarılan itibar ve arkadaşlıklar yoluyla benliğin sanaldan gerçek dünyaya genişlemesi gerçekleşmektedir.

Benliğin gerçek olmayan boyutu açısından ise sadece tüketim ve sahiplikler boyutu öne çıkmıştır. Söz konusu boyutta oluşan alt başlıklar ise hayaller/fanteziler ile gerçek paranın kullanımınıdır. Başka bir ifadeyle, avatarlar ile kişi hayallerine ve fantezilerine, gerçek dünyada olmasa bile sanal dünyada gerçekleşme alanı bulmaktadır (Turkle, 1994). Sanal dünyada gerçek paranın kullanılması da benzer bir işlev üstlenmektedir (Lehdonvirta vd., 2009). Bu kapsamda, avatarlar yoluyla hayallerin/fantezilerin gerçekleştirilmesiyle ve gerçek para kullanılmasıyla, kişiler benliklerini gerçek olmayan unsurlar ile genişletebilmektedir. Başka bir ifadeyle, hayaller ve fantezilerin birer temsili olarak (Nagy ve Koles, 2014b) ve gerçek para kullanımı ile sanallık ve gerçeklik iç içe geçmektedir. Bunun anlamı, gerçekliğin nerede başlayıp nerede bittiğinin ve sanallığın nerede başladığının net olarak belirlenememesidir.

Çalışmada ortaya çıkan söz konusu boyutların yanında Tablo 3'te görülebilen başka sonuçlar da bulunmaktadır. Kişiler avatarları ile gerçek, ideal veya hem gerçek hem ideal benliklerini oluşturabilmektedir. Da-

hası, gerçek/sanal benlik ile benliğin sanal olmayan ve gerçek olmayan kısmı arasında ilişki bulunmaktadır. Buna göre, avatarını oluştururken ideal benliğini tercih edenler için benliğin gerçek olmayan kısmı daha kuvvetli görünmektedir. Bunun nedeninin, kişinin bedeni/kişiliği ile mutlu olmadığı, benliğini sevmediği durumda, oluşturduğu avatar ile kendine ideal bir belik kurması olduğu düşünülmektedir. Bu kapsamda, ideal benliğe göre oluşturulan avatar ile kişilerin ideal ve gerçek benlikleri arasındaki fark azalmakta, bunun yarattığı çatışmadan kaçınabilmek mümkün olabilmektedir (Bessière vd., 2007). Böylece, gerçek dünyada kilo gibi değiştirmenin güç olduğu düşünülen boyutlarda benlik avatar ile kolayca ideale yakınlaştırılabilmektedir. (Schultze ve Leahy, 2009). Benzer şekilde, avatar oluştururken görünüş veya kişisel özellikler açısından gerçek benliğini kullananlar için ise benliğin sanal olmayan kısmı daha fazla vurgulanmaktadır. Gerçek benliği ile büyük bir çatışma içinde olmayan kişilerin avatarlarını gerçek benliklerine yakın oluşturmaları (Ribeiro, 2009) bu kapsamda benliğin gerçek olmayan boyutlarına daha az ilgi göstermeleri tutarlı görünmektedir.

Çalışmanın en önemli kısıtlarından birini örneklem büyüklüğü oluşturmaktadır. Bunun yanında, çalışmada görüşülen kişilerin belirlenmesinde lisans eğitimindeki alan, cinsiyet, yaşam alanı ve ekonomik durum faktörleri açısından farklılaşma sağlanmaya çalışılmıştır. Ancak eğitim düzeyi, meslek grupları ve siyasi görüş gibi farklılıkların ele alınması ile gerçekleştirilecek başka çalışmalar konunun zenginliğini artıracaktır.

**Tablo 3.** Araştırma Sonuçları II.

İdeal/ Gerçek Benlik	Benliğin Sanal ve Gerçek Boyutu				Benliğin Sanal Olmayan Boyutu			Benliğin Gerçek Olmayan Boyutu	
	Tüketim ve Sahiplikler (Kayıplar)	Diğerleri		Zaman	Tüketim ve Sahiplikler (Gerçek Dünyadaki Avatar ve Oyun Ürünleri)	Diğerleri		Hayal/ Fantezi	Tüketim ve Sahiplikler
		Farklı Olma	Statü			Rekabet	İtibar		
Metin		+			+				x
Giray	+				+		+		-
İlhan					+		+		-
Salih									-
Deniz		+				+	+		x
Ebru			+		+		+	+	x
Nilay	+		+			+	-	+	+
Kemal	+		+		-		-	+	+

Not 1: +’lar söz konusu görüşmecinin ilgili benlik boyutunu kullandığını ifade etmektedir.

Not 2: -’ler “gerçek para” stünü dışında söz konusu boyutun olumsuz anlamda benlikle ilişkilendiğini ifade etmektedir.”Gerçek para” sütununda ise gerçek paramın söz konusu görüşmeci tarafından kullanılmadığını göstermektedir.

Not 3: x’ler sadece “gerçek para” sütununda yer almaktadır ve görelî olarak az miktarda gerçek para kullanıldığını ifade etmektedir.

## Ek 1: Görüşmecilere ait Bilgiler

<b>Metin:</b> Bilgisayar Mühendisliği Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi. Erkek. Liseden beri oynuyor. Genellikle destek karakter oynuyor.
<b>Giray:</b> Bilgisayar Mühendisliği Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi. Erkek. Liseden beri oynuyor. Genellikle destek karakter oynuyor.
<b>İlhan:</b> Bilgisayar Mühendisliği Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi. Erkek. Liseden beri oynuyor. Lisede oyunlara hile yazıyormuş. Sadece destek karakter oynuyor.
<b>Salih:</b> Bilgisayar Mühendisliği Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi. Erkek. Liseden beri oynuyor. Genellikle destek rolü oynuyor.ama destek rolünü oyun içerisindeki standart destek karakterler ile değil farklı karakterler ile oynuyor.
<b>Deniz:</b> Bilgisayar Mühendisliği Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi. Erkek. Liseden beri oynuyor. Genellikle savaşçı karakter oynuyor.
<b>Ebru:</b> Siyasal Bilgiler Fakültesi üçüncü sınıf öğrencisi. Kadın. Oynamaya yakın bir arkadaşının etkisiyle başlamış. Liseden beri oynuyor.
<b>Nilay:</b> Siyasal Bilgiler Fakültesi üçüncü sınıf öğrencisi. Kadın. Oynamaya abisiyle başlamış. Ortaokuldan beri oynuyor.
<b>Kemal:</b> Siyasal Bilgiler Fakültesi dördüncü sınıf öğrencisi. Erkek. Oynamaya abisiyle başlamış, ailede birçok kişi oynuyor. Liseden beri oynuyor.

## Kaynakça

- Albrechtslund, A. M. (2010) "Gamers telling stories understanding narrative practices in an online community." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 16(1), 112-124.
- Bardzell, S.&Odom, W. (2008) "The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds An Ethnography of a Second Life Community." *Space and Culture*, 11(3), 239-259.
- Bélisle, J. F.&Bodur, H. O. (2010) "Avatars as information: Perception of consumers based on their avatars in virtual worlds." *Psychology & Marketing*, 27(8), 741-765.
- Belk, R. (2013) "Extended self in a digital world." *Journal of Consumer Research*, 40(3), 477-500.

- Belk, R. (2014) "Digital consumption and the extended self." *Journal of Marketing Management*, 30(11-12), 1101-1118.
- Belk, R. W. (1989) "Extended Self and Extending Paradigmatic Perspective." *Journal of Consumer Research*, 16(1), 129-132.
- Bell, M. W. (2008) "Toward a Definition of Virtual Worlds." *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Bessi ere, K., Seay, A. F.&Kiesler, S. (2007) "The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft." *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 530-535.
- Carroll, B., Morbey, H., Balogh, R.&Araoz, G. (2009) "Flooded Homes, Broken Bonds, the Meaning of Home, Psychological Processes and Their Impact on Psychological Health in a Disaster." *Health & Place*, 15, 540-547.
- Castronova, E. (2004) "The price of bodies: A hedonic pricing model of avatar attributes in a synthetic world." *Kyklos*, 57(2), 173-196.
- Drennan, P.&Keeffe, D. A. (2007). Virtual consumption: Using player types to explore virtual consumer behavior. Paper presented at the International Conference: Entertainment Computing-ICEC 2007, Shanghai, China.
- Ducheneaut, N., Moore, R. J.&Nickell, E. (2007) "Virtual "third places": A case study of sociability in massively multiplayer games." *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 16(1-2), 129-166.
- Dunn, R. A.&Guadagno, R. E. (2012) "My avatar and me-Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy." *Computers in Human Behavior*, 28(1), 97-106.
- Hamari, J.&Lehdonvirta, V. (2010) "Game design as marketing: How game mechanics create demand for virtual goods." *International Journal of Business Science & Applied Management*, 5(1), 14-29.
- Jerry, P.&Tavares-Jones, N. (2012) "Reflections on identity and learning in a virtual world: the avatar in second life." *Utopia and a Garden Party*, 125-136.

- Jin, S. A. A. (2010) ““I Feel More Connected to the Physically Ideal Mini Me than the Mirror-Image Mini Me”: Theoretical Implications of the “Malleable Self” for Speculations on the Effects of Avatar Creation on Avatar-Self Connection in Wii.” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(5), 567-570.
- Jones, D. E. (2006) “I, Avatar: Constructions of self and place in Second Life and the technological imagination.” *Gnovis, Journal of Communication, Culture and Technology*, 6, 1-32.
- Kallio, K. P., Mayra, F.&Kaipainen, K. (2011) “At least nine ways to play: Approaching gamer mentalities.” *Games and Culture*, 6(4), 327-353.
- Koles, B.&Nagy, P. (2012) “Who is portrayed in Second Life: Dr. Jekyll or Mr. Hyde? The extent of congruence between real life and virtual identity.” *Journal For Virtual Worlds Research*, 5(1).
- Landay, L. (2008) “Having But Not Holding: Consumerism & Commodification in Second Life.” *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(2).
- Lehdonvirta, V. (2010) “Online spaces have material culture: goodbye to digital post-materialism and hello to virtual consumption.” *Media, culture, and society*, 32(5), 883-888.
- Lehdonvirta, V., Wilska, T. A.&Johnson, M. (2009) “Virtual consumerism: case habbo hotel.” *Information, communication & society*, 12(7), 1059-1079.
- Lewis, John. (2009) “Redefining Qualitative Methods: Believability in the Fifth Moment.” *International Journal of Qualitative Methods*, 8(2).
- Martin, J. (2008) “Consuming code: use-value, exchange-value, and the role of virtual goods in Second Life.” *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(2).
- Matviyenko, S. (2010) “Cyberbody as drag.” *Digital creativity*, 21(1), 39-45.

- Mennecke, B. E., Triplett, J. L., Hassall, L. M., Conde, Z. J.&Heer, R. (2011) "An examination of a theory of embodied social presence in virtual worlds." *Decision Sciences*, 42(2), 413-450.
- Merriam, Sharan B. (1995) "What Can You Tell from an N of 1?: Issues of Validity and Reliability in Qualitative Research." *PAACE Journal of Lifelong Learning*, 4, 51-60.
- Nagy, P.&Koles, B. (2014a) "The digital transformation of human identity Towards a conceptual model of virtual identity in virtual worlds." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 20(3), 276-292.
- Nagy, P.&Koles, B. (2014b) "“My Avatar and Her Beloved Possession”: Characteristics of Attachment to Virtual Objects." *Psychology & Marketing*, 31(12), 1122-1135.
- Noble, C. H.&Walker, B. A. (1997) "Exploring the relationships among liminal transitions, symbolic consumption, and the extended self." *Psychology & Marketing*, 14(1), 29-47.
- Ribeiro, J. C. (2009) "The increase of the experiences of the self through the practice of multiple virtual identities." *PsychNology Journal*, 7(3), 291-302.
- Sandikci, O.&Omeraki, S. (2007) "Globalization and rituals: does Ramadan turn into Christmas? ." *Advances in Consumer Research*, 34, 610-615.
- Schroeder, R. (2008) "Defining Virtual Worlds and Virtual Environment ", *Journal of Virtual Research*, 1(1).
- Schultze, U.&Leahy, M. M. (2009). The avatar-self relationship: Enacting presence in second life. Paper presented at the 13th International Conference on Information Systems (ICIS), Arizona.
- Shavitt, S., Torelli, C. J.&Wong, J. (2009) "Identity-based motivation: Constraints and opportunities in consumer research." *Journal of consumer psychology: the official journal of the Society for Consumer Psychology*, 19(3), 261-266.

- Sheth, J. N.&Solomon, M. R. (2014) "Extending the Extended Self in a Digital World." *Journal of Marketing Theory and Practice*, 22(2), 123-132.
- Suh, A. (2013) "The influence of self-discrepancy between the virtual and real selves in virtual communities." *Computers in Human Behavior*, 29(1), 246-256.
- Taylor, T. L. (2002). *Living digitally: Embodiment in virtual worlds*. R. Schroeder (Ed.), *The social life of avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments* (pp. 40-62) içinde (s. 40-62). London: Springer.
- Turkle, S. (1994) "Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs." *Mind, Culture, and Activity*, 1(3), 158-167.
- Vasalou, A., Joinson, A. N.&Pitt, J. (2007, 28 April-3 May). *Constructing my online self: avatars that increase self-focused attention*. Paper presented at the SIGCHI conference on Human factors in computing systems, California, USA.
- Veerapen, M. (2013) "Where do virtual worlds come from?: A genealogy of second life." *Games and Culture*, 8(2), 98-116.
- Vicdan, H.&Ulusoy, E. (2008) "Symbolic and experiential consumption of body in virtual worlds: from (dis) embodiment to symembodiment." *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(2).
- Walsh, F. (2007) "Traumatic loss and major disasters: Strengthening family and community resilience." *Family process*, 46(2), 207-227.
- Webb, S. (2001) "Avatar Culture: Narrative, power and identity in virtual world environments." *Information, Communication & Society*, 4(4), 560-594.
- Whitty, M. T., Young, G.&Goodings, L. (2011) "What I won't do in pixels: Examining the limits of taboo violation in MMORPGs." *Computers in human behavior*, 27(1), 268-275.

- Wolfendale, J. (2007) "My avatar, my self: Virtual harm and attachment." *Ethics and Information Technology*, 9(2), 111-119.
- Yee, N.&Bailenson, J. (2007) "The Proteus effect: The effect of transformed self representation on behavior." *Human communication research*, 33(3), 271-290.