



e-ISSN: 2630-631X

**Article Type**  
Research Article**Subject Area**  
Textile and Fashion  
DesignVol: 8 Issue: 64  
Year: 2022 OCTOBER  
Pp: 1974-1980Arrival  
03 August 2022  
Published  
25 October 2022  
Article ID 65501Doi Number  
<http://dx.doi.org/10.29228/8/smryj.65501>**How to Cite This Article**  
Gümüş, İ.S. (2022).  
“Yeni Medya,  
Etkileşimli Tasarım Ve  
Simülasyon Evreni:  
Hipergerçeklik”,  
International Social  
Mentality and  
Researcher Thinkers  
Journal, (Issn:2630-  
631X) 8(64): 1974-1980Social Mentality And Researcher Thinkers  
is licensed under a Creative Commons  
Attribution-NonCommercial 4.0  
International License.

# Yeni Medya, Etkileşimli Tasarım Ve Simülasyon Evreni: Hipergerçeklik

New Media, Interactive Design And Simulation Universe: Hyperreality

İnci Selin GÜMÜŞ<sup>1</sup> <sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Doğu Üniversitesi, Sanat Ve Tasarım Fakültesi, Tekstil Ve Moda Tasarımı Bölümü, İstanbul, Türkiye

## ÖZET

Çoklu ortam özelliğine sahip yeni medya, internet aracılığıyla yapılan iletişim olanaklarını ifade etmekte olup geleneksel medyanın gösterdiği monolog yapıyı ortadan kaldırarak sürekli ve kesintisiz bir iletişime olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda herkese ulaşma imkânı sağlayan bir araç olarak yeni medyanın önemli ve alternatif bir medya aracına dönüştüğü görülmektedir. Söz konusu önem yeni medyanın demokrasinin yasama, yürütme ve yargıdan sonra dördüncü kuvveti olarak konumlanmasına neden olmuş bulunmaktadır. Siyasal, ekonomik ve toplumsal hayata katılım yollarını çeşitlendiren bir kavram olarak yeni medya, bireylerin toplum hayatının her bir alanına kolaylıkla girmelerini sağlayacak önemli dijital olanaklar sağlayan bir araç olarak dikkat çekmektedir. Bu araç önemli ve yeni bir kamusal alan yaratmakta olup iletişim açısından yeni ortamlar yaratmaktadır. İnternet, sosyal medya ve çeşitli sosyal ağlar gibi yeni medya ortamları hem sosyal ilişki biçimlerini hem de bu ilişkilerin niteliğini değiştirmekte ve bu bağlamda da toplumsal hayatı yeniden şekillendiren önemli araçlar olarak öne çıkmaktadır. Söz konusu araçlar dijital ağlar yoluyla toplumu bir ağ toplumuna dönüştürmekte ve bu ağlar ile önemli toplumsal dönüşümleri sağlamaktadır. Yeni medya ile dijital teknolojiye dayalı bir toplum oluştuğundan, toplumsallaşmanın araçları da değişmekte dijital bir toplum oluşmakta, bireylerin ve toplumun düşünce biçimleri değişmektedir. Yeni medya ortamlarıyla ortaya çıkan yeni toplumsallaşma biçiminin hızlı bilgi paylaşımı ve karşılıklı etkileşim açısından önemli imkanlar sağladığı ancak yüz yüze iletişim, dokunma ve hissetme kültürüne dayalı ilişki kurma biçimleri açısından eksik ve başarısız bir toplumsallaşmaya neden olduğu ve toplumsal olarak önemli sorunlar yarattığı göze çarpmaktadır. Yeni medya toplumsallaşmasının doğurduğu en önemli sorun olarak yabancılaşmış bir toplum yapısı dikkat çekmekte olup sosyalleşme alanında toplumsallaşmaktan daha çok yalnızlaşan ve bireyselleşen bir toplumun varlığı dikkat çekmektedir. Baudrillard'a göre üretim düzeninin yerini tüketim düzeninin almasıyla simülasyon evrenine girilmiştir. Simülasyon evreninde her şey simülakra dönüşmüş böylece insanlar gerçeklik ilkesinin mevcut olduğu zamanlardaki toplumsal hedeflerden koparak, hayallerini, ütopyalarını kaybetmiş, (simülasyonun bir parçası olarak kendilerinin ötesine geçerek, görünümüne, başka bir deyişle simülakra dönüşmüşlerdir. Hayallerin ve toplumsal ideallerin sonlandığı, herkesin yalnızlaştığı, bireysel değerlerin hâkim olduğu bir evrende hapsolan insanlar, maddi olarak kayıp yaşamamak için günlük yaşamlarında var oluşlarını ya da kimlik sahibi olmayı yine sistemin istediği şekilde başka bir deyişle tüketim temelinde devam ettirmek zorunda kalmışlardır. Sistemin oluşturduğu değer ve ahlak sistemi temelinde kod üzerinden işlemselleşen insan kısaca simülasyon evreninde sistemin devamlılığını sağlayan bir göstergeye dönüşmüştür. Baudrillard'a göre kitle iletişim araçlarının tek görevi simülasyon üretmektir. Mevcut gerçekliği yok ederek yerine kendi gerçeklerini koyarak aslında iletişim sürecini gerçeğin yerini alan bir modele dönüşmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** yeni medya, etkileşimli tasarım, simülasyon, simülakr, hipergerçeklik

## ABSTRACT

New media with multimedia features express the communication possibilities made through the internet and provide a discontinuous and uninterrupted communication by eliminating the monologue structure shown by the traditional media. In this context, it is seen that the new media, as a tool that provides the opportunity to reach everyone, has turned into an important and alternative media tool. This importance has caused the new media to be positioned as the fourth force of democracy after the legislature, executive and judiciary. As a concept that diversifies the ways of participation in political, economic and social life, new media draws attention as a tool that provides important digital opportunities that will enable individuals to easily enter every aspect of social life. This tool creates an important and new public space and creates new environments for communication. New media environments such as the internet, social media and various social networks change both the forms and quality of social relations, and in this context, they stand out as important tools that reshape social life. These tools transform society into a network society through networks and provide important social transformations with these networks. As a society based on digital technology is formed with new media, the tools of socialization are also changing, a digital society is formed, and the way of thinking of individuals and society is changing. New media environments such as social media and various social networks change both the forms and quality of social relations, and in this context, they stand out as important tools that reshape social life. These tools transform society into a network society through networks and provide important social transformations with these networks. As a society based on digital technology is formed with new media, the tools of socialization are also changing, a digital society is formed, and the way of thinking of individuals and society is changing. New media environments such as social media and various social networks change both the forms and quality of social relations, and in this context, they stand out as important tools that reshape social life. These tools transform society into a network society through networks and provide important social transformations with these networks. As a society based on digital technology is formed with new media, the tools of socialization are also changing, a digital society is formed, and the way of thinking of individuals and society is changing. It is striking that the new form of socialization that emerged with the new media environments provides important opportunities in terms of rapid information sharing and mutual interaction, but it causes an incomplete and unsuccessful socialization in terms of face-to-face communication, forms of relationship based on touch and feeling culture, and creates socially important problems. An alienated social structure draws attention as the most important problem caused by the new media socialization, and the existence of a society that is more isolated and individualized than socialization in the field of socialization draws attention. According to Baudrillard, the simulation universe was entered when the consumption order replaced the production order. In the simulation universe, everything has turned into a simulacrum, so that people have lost their dreams and utopias by breaking away from the social goals of the times when the reality principle was present, and they themselves have gone beyond themselves as a part of the simulation and turned into a view, in other words, a simulacrum. People trapped in a universe where dreams and social ideals are over, where everyone is alone and where individual values are dominant, had to not experience financial loss and continue their existence or identity in

their daily lives as desired by the system, in other words, on the basis of consumption. they have transformed into appearance, in other words, simulacra. People trapped in a universe where dreams and social ideals are over, where everyone is alone and where individual values are dominant, had to not experience financial loss and continue their existence or identity in their daily lives as desired by the system, in other words, on the basis of consumption. they have transformed into appearance, in other words, simulacra. People trapped in a universe where dreams and social ideals are over, where everyone is alone and where individual values are dominant, had to not experience financial loss and continue their existence or identity in their daily lives as desired by the system, in other words, on the basis of consumption. On the basis of the value and moral system created by the system, the human, who has become operational through the code, has briefly turned into an indicator that ensures the continuity of the system in the simulation universe. According to Baudrillard, the only task of mass media is to produce simulations. By destroying the existing reality and replacing it with its own realities, it has actually transformed the communication process into a model that replaces reality.

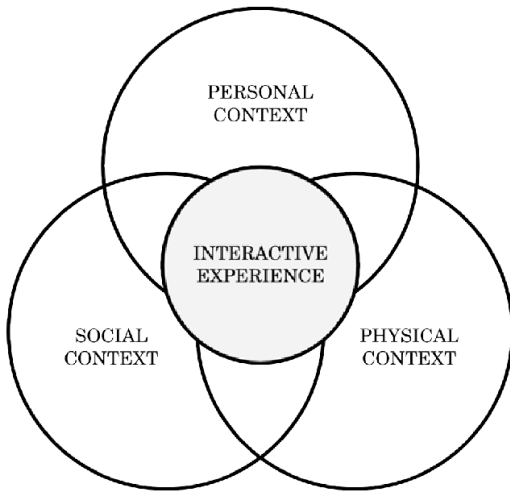
**Keywords:** new media, interactive design, simulation, simulacrum, hyperreality

## ETKİLEŞİMLİ TASARIM KAVRAMI

Etkileşim tasarımı oldukça geniş bir alanı temsil eder. Bir kullanıcı ile bir ürün arasındaki etkileşim genellikle duyu algısı, hareket, ses, mekân ve daha birçok öğeyi içerebilir. Ve bu öğelerin etkileşim tasarımı çerçevesinde değerlendirilebilmesi için, kullanılan materyallerin her birinin özel olarak tasarlanmasına ihtiyaç duyulabilir. Teknoloji ve insan-bilgisayar etkileşimi olanakları yıllar içinde geliştikçe, ancak bir bilim kurgu filminde görülebilen kullanıcı arayüzlerin tasarlanması olanaklı hale gelmiştir. Tasarım, günümüzde giyilebilir, elde taşınabilir, tüm şekil ve boyutlara ayarlanabilir, mekâna entegre edilebilir bir halde, sınırsız bir deneyimin parçası olabilmektedir. Modern dünya çoklu dokunmatik teknolojilerin varlığında bireyleri fiziksel olarak çevreleyen bir tasarım anlayışına olanak tanır. Özellikle son yıllarda, komut tabanlı dil ve grafik kullanıcı arayüzlerinin, doğal ve gerçeklik tabanlı etkileşimli kullanıcı arayüzlere evrildiği görülmektedir (Jacob, 2008, s. 201-210). Bilişsel etkileşim ile desteklenen, artırılmış gerçeklik gibi etkili vizyonlar, geleneksel arayüz kavramının ötesine geçmekte, insan-bilgisayar etkileşiminin daha bütüncül bir anlayış ile gerçekleşmesine katkıda bulunmaktadır. Cornock ve Edmonds (1973, s.11-16), etkileşimli sanat ve tasarım için, sistem odaklı bir çerçeve önererek izleyiciyi katılımcı olarak yeniden adlandırır. İzleyicileri meşgul eden ve hikâyenin bir parçası olmaya teşvik eden etkileşimli ortamlara aktif olarak katılan kişi, fiziksel, duygusal, estetik ve sosyal anlamları formüle ederek alanı kişiselleştirilebilir bir hale dönüştürür. İnsan ve inşa edilmiş ortam arasındaki bu etkileşim çözümlenmeleri ile katılımcılara, görselliğin yanı sıra işitsel, dokunsal, tatsal ve kokusal olarak mikroçipler ve sensörler şeklinde bütünleşmiş veya gömülü hesaplama teknolojisi kullanılarak ulaşılabilmektedir. Jest ve ses kontrolleri, hologram projeksiyonları, artırılmış ve sanal gerçeklik uygulamaları gibi büyük ölçekli görsel-işitsel sistemler; bilgileri iletmek, hikayeler anlatmak kullanılan araçlardır ve mekânları dönüştürerek kullanıcıları bir anda duygu yüklü bir deneyim içine sürükleyebilmektedir (Dourish, 2004, s. 35-36).

## ETKİLEŞİMLİ DENEYİM VE BAĞLAMLAR

Müze araştırmacıları Falk ve Dierking (1992, s.5), deneyimi bir ziyaretçinin bakış açısıyla kavramsallaştırarak, müze ve bilim merkezlerinde gerçekleşen deneyimlerin ortak yönlerini ve benzersiz karmaşıklıklarını, müzeler arasındaki ve ziyaretçiler arasındaki benzerlik ve farklılıkları anlamaya yönelik bir çerçeve yaratarak; üst üste binen üç bağlamın kesişimini içeren bir etkileşimden meydana gelen “Etkileşimli Deneyim Modeli”ni tasarlamıştır (Görsel1).



Görsel 1. Etkileşimli Deneyim Modeli

Kaynak: museumexperiencedesign.wordpress.com

Bu üç bağlam; kişisel, sosyal ve fiziksel bağlamdır ve ziyaretçinin bütün deneyimsel sürecini açıklamaya yardımcı şekilde olumlu bir etkileşimli müze deneyimi tasarlama konusunda müze araştırmacılarına rehberlik eder. Etkileşimli Deneyim Modeli, birey ile fiziksel ve sosyo-kültürel çevresi arasında devam eden sürekli bir diyalog olarak görülebilir. Bu çerçeve, bu bağlam odaklı diyalogu, bir bireyin zaman içinde meydana gelen kişisel, sosyo-kültürel ve fiziksel bağlamlar arasında sahip olduğu etkileşimlerin yan ürünü olarak sunar (Falk, Dierking, s.90-95, 1992). Ziyaretçinin deneyimi, kişisel, sosyal ve fiziksel bağlamlar arasında sürekli değişen bir etkileşim olarak düşünülebilir. Falk ve Dierking “Etkileşimli Deneyim Modeli”ni, ziyaretçilerin sosyal, fiziksel, entelektüel ve duygusal açıdan yaşayacağı zengin deneyimlerinin, toplam deneyimlerine etkilerini anlamak için bir perspektif sağlamak amacıyla kullanır.

#### ✓ Kişisel Bağlam

Kişinin önceki bilgilerini, deneyimlerini, tutumlarını, motivasyonlarını; ilgi alanlarını ve psikolojik yapılarını içeren bağlamdır (Falk, Dierking, 1992, s.174). Yeni bilgi önceki deneyim ve bilginin temeli yoluyla yaratılır. Kişisel bağlam açısından bakıldığında, ziyaretçilerin seçim ve kontrol sahibi olmalarını ve ilginç olarak gördüklerini seçebilmelerini sağlamak, nihayetinde öğrenme yeteneklerini optimize edecektir. Falk’a göre, her müze ziyaretçisinin kişisel içeriği benzersizdir; müzenin içeriği ve tasarımı hakkında farklı derecelerde tecrübe ve bilgi birikimini gerektiren çeşitli deneyimler ve bilgiler içermektedir.

#### ✓ Sosyal Bağlam

Bireyin katıldığı deneyimler sırasında diğer ziyaretçiler ve müze personeli ile karşılaşılanları; özetle ortam içerisinde karşılaşılan diğer bireylerle yaşanan etkileşimleri içeren bağlamdır (Falk, Dierking, 1992, s.174). Müzelere ziyaretler sosyal bağlamda gerçekleşmektedir. Çoğu kişi müze ziyareti sırasında kaçınılmaz olarak diğer ziyaretçiler ve müze personeli ile iletişim kurar. Her ziyaretçinin bakış açısı, sosyal bağlamdan şiddetle etkilenir

#### ✓ Fiziksel Bağlam

Binanın mimarisini ve ‘hissini’ ve içinde bulunan nesnelere ve eserleri içeren bağlamdır. Ziyaretçilerin müzelerde genellikle özgürce girmeyi seçtikleri fiziksel ortamlardır. Ziyaretçilerin nasıl davrandığı, neleri gözlemlediği ve neleri hatırladıkları fiziksel bağlamdan ne derece etkilendiklerinin bir sonucudur (Falk, Dierking, 1992, s.174). Psikolojik olarak ele alındığında ise deneyim; algı, eylem, motivasyon ve bilişin ayrılmaz, anlamlı bir bütün haline entegrasyonundan ortaya çıkar. Bu tekil kavramlar arasındaki yakın ilişki; gözleme, atfetme ve kategorize etme gibi bilişsel süreçlerin, duyguların deneyimi için önemini vurgulamaktadır. Ve çoğu eylem teorisi, eylemler, düşünceler ve duygular arasında yakın ilişkiler kurar.

## SİMÜLASYON EVRENİ

Simülasyon gerçeğin bir kökenden yoksun olarak modeller aracılığıyla üretilmesidir (Baudrillard, 2016, s.13-14). Gönderenler sisteminin sonlandığı gerçek ve hayal arasında ayrımın yapılmadığı simülasyon evreninde işlemsel görünüm gerçeğin yerini almıştır. Baudrillard gerçeklik ile simülasyon arasındaki farkı “gizlemek” ile “simüle etmek” terimleri arasındaki anlam farkı üzerinden açıklamaya çalışmıştır. “Gizlemek” bir varlığın yadsınmasını ifade ederken “simüle etmek” yokluğun yadsınmasını ifade etmektedir. Birincisinde sahip olduğunuz bir şeyi yokmuş ya da sahip değilmişsiniz gibi yaparsınız ve bu durum gerçekliğe zarar vermez, ikincisinde olmayan ya da sahip olmadığımız bir şeyi varmış ya da sahipmişsiniz gibi yaparsınız. Simülasyon, gerçeğin tüm verilerine sahip olan ama gerçek olmayan şeydir (Baudrillard, 2016, s.16). Bir şeyin sahtesi ya da hayal edilmesi gerçeklik ilkesine zarar vermez çünkü referans alınan gerçek olandır ve gerçek olan ile sahtesi ayırt edilebilmektedir. Simülasyon ise gerçek ve sahtesi ya da gerçek olmayan arasındaki farkları silerek yerine ikizini koymaktadır. Bu durum göstergelerin üzerinden gerçekleştirilmektedir. Simülasyon evreninde göstergenin işlevi gerçekliği ortadan kaldırmak ve bu ortadan kaldırma durumunu da perdelemektir (Baudrillard, 2019, s.18).

Baudrillard simülasyon öncesi göstergenin geçirmiş olduğu süreçleri dört döneme ayırır. Birincisinde gösterge derin bir gerçekliği yansıtmaktadır ve herhangi bir çarpıtma ya da bozma söz konusu olmadığı için Baudrillard bu durumu olumlu olarak nitelermektedir. İkincisinde gösterge derin bir gerçekliği değiştirmekte ya da gizlemektedir. Gösterge her ne kadar gerçekliği bozsa da gerçeklikten kopuş söz konusu değildir. Ancak üçüncüsünde gösterge derin bir gerçekliğin yokluğunu gizlemektedir. Burada gerçeğin yerini alma söz konusudur. Dördüncüsünde ise gösterge gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilgisi kalmamıştır, kendi kendinin saf simülakıdır, sonuç olarak gösterge artık görünümün değil simülasyon düzeninin bir parçasıdır. Baudrillard’a göre, bir şeyleri gizleyen göstergeler aşamasından, gösterilecek bir şey kalmadığını gizleyen göstergeler aşamasına geçiş bir dönüm noktasıdır (Baudrillard, 2016, s. 20).

## SİMÜLAKRLAR DÜZENİ

Simülakr düzeni sanayileşmeyi ifade eden kitlesel üretimdir. Gerçeğin üretimini ve ona hâkim olmayı amaçlar. Gelişen tekniğin sonucu olarak anında ve seri üretim, göstergenin özgünlüğünü ve taklit edilmesini başka bir şekilde ifade etmek gerekirse asıl ile sahtesi arasındaki farkı ortadan kaldırmasıyla anlam kazanmaktadır. Baudrillard birinci ve ikinci basamak simülakrlar arasındaki farkı otomat ve robot örneklerini vererek açıklamıştır. Otomat insana benzemektedir ve insanın kopyası konumundadır. Asıl olan ile onun kopyası ya da benzeyeni arasındaki farklar otomat ile insan arasında ayırım yapılmasını sağlar. Ancak robot insanın eş değerlisidir. İnsan ile robot arasında işlemselliğin sonucunda ayırım yapılamaz. Gerçek ve sahte birbirine karışmış yok olmuştur. Birinci simülakr evresinde simülakr ve gerçek arasında farklılık belirginken ikinci evre de simülakr gerçeği emmiş ve yutmuştur (Baudrillard, 2016, s. 95). Her şeyin işlemselleştiği bu simülasyon döneminde temsil ilişkisi sonlanmış ve yerini zaten yeniden üretilmiş şeye bırakmıştır. Her şey önceden belirlenmiş kodun temelinde gerçekleşmektedir. Sistem gönderenler sistemini yok ederek, kod temelinde göstergeler üzerinden kendini yeniden üretmektedir. Testlerle ve önceden belirlenmiş soru ve yanıtlarla moda, reklam ya da medyanın ürettiği mesajların anlam süreçleri kısaltılmakta ve süreç her zaman başladığı noktadan tekrar başlayarak kendini tekrar etmektedir. Tüm içerikler önce etkisizleştirilmekte sonra yeniden dolaşıma sokulmakta ve sistem kendini tekrar ederek yenilemektedir. Biçim kendini muhafaza ederken içerikler işlemsel hale gelmiştir.

## HİPERGERÇEKLIK KAVRAMI

1970'lerin sonunda kapitalizmin kendi içinde yaptığı bir devrimle çift kutuplu dünyanın sona ermesi ve tek bir sistemin mevcut kalmasıyla rasyonalite temelinde üretim düzenini ifade eden ekonomi politik sona ermiş ve irrasyonel tüketim düzenini ifade eden gösterge ekonomi politığe geçilmiştir ancak bugün teknolojinin gelişmesine bağlı olarak kitle iletişim araçlarıyla simülasyon evreninde sanki her şey eskisi gibi devam etmektedir. Bu bağlamda Baudrillard'a göre simülasyon evreninde insanlar farkında olmadan hayallerini, ideallerini ya da ütopyalarını kaybederek aslında gerçeklik ilkesini kaybetmişlerdir. Gerçeklik hiperleşmiştir.

Baudrillard'ın hipergerçek olarak tanımladığı durum simülasyon evreninde yer alan her şeyin göndereninden daha gerçek olarak algılanmasıdır. Başka bir deyişle; kurgu ve yapaylığın toplumun düzenlenmesinde etkinleşmesidir. Simülasyon toplumunda “gerçek” eşdeğerli bir yeniden üretimi sağlanabilen şeye dönüşmüştür (Baudrillard, 2016, s.131). O zaman gerçekliğin kusursuzlaşması ya da saflaşması söz konusudur ki; Baudrillard hipergerçekliği gerçekliğin en üst düzeyi olarak tanımlayarak günümüzün gerçekliği olarak tarif etmektedir. Gerçeklik, simülasyon evreninde kod ve hipergerçeklik tarafından yutulmaktadır böylece gerçeklik ilkesi de ortadan kalkmaktadır (Baudrillard, 2016, s.3). Gerçeklik ilkesinin sonlandığı ya da boşalttığı alan hipergerçeklik tarafından doldurulmaktadır. Anlamsızlığın hüküm sürdüğü ve her şeyin simülakra dönüştüğü simülasyon evreninde Baudrillard'a göre toplumsalın özne ve nesne üzerinden açıklanamaz oluşu ve her şeyin işlemselliğe uğraması ya da gerçeğin daha gerçek bir duruma doğru dönüşmesiyle “bütünsel gerçeklik” ortaya çıkmıştır. Baudrillard “bütünsel gerçekliğin” gerçeğin anlamlandırma sorunsalını yarattığını savunmaktadır çünkü aşırı gerçeklik hayal etmeyi, ütopyayı öldürmektedir başka bir deyişle diyalektiği ortadan kaldırarak anlamı sonlandırmaktadır.

## Etkileşimli Tasarım Ve Hipergerçeklik: Üç Boyutlu Sanal Gerçeklik Örneklemesi

Üç boyutlu sanal dünyalar “kullanıcıların üç boyutlu simüle edilmiş ortamda hareket ettiği ve etkileşimde bulunduğu ağ tabanlı masaüstü sanal gerçeklik” olarak tanımlanmaktadır (Dickey, 2005, s.439). Kapp ve O'Driscoll'a göre, “kullanıcıların avaturları ile birbiriyle iletişim kurduğu kaplıran (ing. immersed) üç boyutlu sanal ortam” olarak tanımlanmıştır (Kapp & O'Driscoll, 2010, s.55). Üç boyutlu teknolojilerin esas amacı canlandırmadır. Canlandırma kavramı, hareketsiz nesnelere hareket duygusu kazandırma işlevi olarak tanımlanabilir. Teknik olarak üç boyut, X, Y ve Z düzlemlerinin bir araya gelmesinden oluşur. İki boyutlu animasyonlarda sadece X ve Y düzlemleri bulunmaktayken, üç boyutlu tasarımlarda yatay ve dikey düzleme ek olarak Z derinlik düzlemi bulunmaktadır. Üç boyutluluk, gerçek yaşamda insan gözünün görebildiği görüntülerin üç boyutlu sanal dünyalar içerisinde gerçeğe yakın görüntüler oluşturulmasıyla elde edilmektedir (Balaban, 2007, s.17). Sanal gerçeklik için gerekli olan materyallerde yazılımların yanı sıra bunları destekleyen donanımların da bulunması gerekmektedir. Film ve oyun sektöründe, cisimlerin ya da hayal dünyasında üretilen olguların üç boyutlu olarak bilgisayarda modellenmesi, modellenen cisimlere çeşitli animasyonlar kazandırarak hareketli hale getirilmesi, oluşturulan grafiklerin düzenlenmesi, çeşitli efektler kazandırılması, vb. tüm işlemler tamamen bilgisayar grafiklerine endekslenmiştir. Üç boyutlu teknolojiler günümüzde animasyonlu filmlerde, animasyonlu reklamlarda ve sosyal medya sanal dünya oyunlarında yaygın olarak kullanılmaktadır.

Üç boyutlu (3B) teknolojilere sayısal oyunlarda, World of Warcraft gibi Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları ve Second Life, There, Smeet ve Sims Online gibi üç boyutlu sosyal medya sanal dünya oyunları örnek gösterilebilir. Üç boyutlu teknoloji ve tasarımların kullanımı, bu oyunlarda kullanıcıların üç boyutlu avatarlarıyla temsil edilmesi, üç boyutlu etkileşim ortamı kullanılması gibi özellikleri üç boyutlu ortam tecrübesi yaşama olanağıyla mümkün kılmaktadır. Bu oyunlarda kullanıcılar kendilerini avatar adı verilen üç boyutlu sanal karakterlerle temsil etmektedirler. Yeni medya iletişim ortamlarında bireyler kendilerini ve duygularını metinle ifade ederken, sosyal medya sanal dünya oyunlarında ise üç boyutlu mekânlarda üç boyutlu avatarlar aracılığıyla gerçekleştirmektedirler. Bilişim teknolojilerinin gelişimiyle sosyal medyada iletişimin, sosyal paylaşımların ve sanal sosyal aktivitelerin üçüncü boyutta aktarılması mümkün kılınmıştır. Üç boyutlu teknolojiler aracılığıyla sosyal medya sanal dünya oyunlarında avatar kıyafetlerinden, sanal sosyal aktivitelerin gerçekleştiği mekânların mimarisine, sanal odalardaki mobilyalara kadar her türlü sanal ürün ve hizmeti üç boyutlu ortamda tasarlamak olanaklıdır. Sanal dünyaların tasarımcıları, bir yandan evrenin gerçekçi taklitlerini üretebilmek, diğer yandan da gerçek dünyada mümkün olmayan deneyimler yaratabilme yönünde yaratıcılıklarını kullanmaktadırlar.

Üç boyutlu teknolojiler “Sanal Gerçeklik” kavramını da beraberinde getirmiştir. Sanal gerçeklik üç boyutlu, gerçek zamanlı modelleme, konum izleme ve yüksek kalitede görsel/işitsel teknikler aracılığıyla oluşturulan bilgisayar ortamındaki gerçeklik benzetimidir. Sanal gerçeklik, simülasyon oyunlarında klavye ve fare kullanımının yanında bu aygıtları hiç kullanmadan el ve kol hareketleriyle ya da sesle komutların gerçekleştirilmesine izin vermektedir. Sosyal medya sanal dünya oyunlarında ise üç boyutlu sanal gerçeklikte nesnelere ve avatarların çok daha gerçekçi görülmeleri yönünde uygulamaların olduğu görülmektedir. Yeni iletişim teknolojileriyle kontrol sisteminin üreticiden tüketiciye geçmesi, zamanın ve mekânın sınırsızlaşarak özgürleşmesi ve kitlesizleştirme çabalarıyla oyun tasarımları hipergerçek bir yapıyı da beraberinde getirmektedir. Hipergerçeklik, gerçek ile gerçek olmayanın “mış gibi ve/veya gibiler dünyasının” birbirine karıştığı, her şeyin imgeden geçtiği bir evren konumundadır (Baudrillard, 2008, s.150). Post yapısalcılık sonrası temsilcilerinden olan Deluze, Derida ve Foucault gibi eleştirmenler, gerçeğin parçalanmış, farklılaşmış ve çoğullaşmışlığının sanal mekânlara taşınarak, gerçekliğin nesnel tanımına ulaşmadaki yetisini büsbütün kaybettiğini öne sürmektedirler (Callinicos, 2001, s.17).

Sosyal medya sanal dünya oyunlarında mekân tasarımı hipergerçek bir boyut kazanmaktadır. Bu oyunlarda bir mekânı mesken olarak edinirken gerçek kullanımsal işlevlerine sembolik değerler de eklenmektedir. Bu oyunlarda sanal bir mekânda bulunan koltuk, evlerine gelen ziyaretçileri oturabilsin diye satın alınmasının yanında gelen ziyaretçilere evlerinin ne kadar güzel olduğunu gösterme yönünde sembolik bir değere de ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir. Oyun odalarında ne gibi bir sosyal davranış gösterileceği gerçek hayattakine benzer semboller kullanılarak gerçek yaşamın sanal yaşama adaptasyonunu kolaylaştırma yönünde bir araç konumuna yerleşmektedir. Bilinen gerçek yaşam sembolleri üç boyutlu oyunların sanal tasarımlarına taşınarak gerçekliğin kopyasına hizmet edilmektedir. Oyunda kullanılan üç boyutlu sanal bir koltuğun sanal gerçekliğe vurgu yapması koltuk nesnesinin oturulacak bir nesne olmaktan çok ortamın sembolik anlamını kurgulamaktadır. Üç boyutlu sanal dünya oyunları gerçek olmayacak ancak gerçekliğin kurgusunu daha gerçekçi yapacak bir evren yaratmaktadır. Bu bağlamda bu oyunlar bir çeşit sayısal yaşam hipergerçekliğidir. Gün geçtikçe sanalın ötesine geçen bu oyunlar, sınırları aşarak gerçek yaşama daha fazla etki etmektedirler. Sanal dünya gerçek olanı, gerçek olan da sanal dünyayı şekillendirmektedir. Bu oyunlar kullanıcılara oyun standartlarının dışında ikinci bir yaşam sunmaktadır. Sunulan bu ikinci yaşamlar üç boyutluluk etkisiyle gerçek yaşamın sanal uzama bir yansıması konumuna yerleşmektedir.

## DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Gerçek yaşamda arzulanan yaşam tarzlarının sanal ortamda yaşama imkânını bulma faktöründe, tüm araştırma tekniklerinden elde edilen sonuçlara göre, kullanıcıların sanal üst düzey sosyal yaşam, sanal orta düzey sosyal yaşam ve sanal geleneksel yaşam tarzı oluşumları bulunmaktadır. Bu oluşumlar kullanıcıların sanal ürün ve hizmet tüketimlerine harcadıkları gerçek maddi değerler, sahip oldukları sanal ürün ve hizmetler, oluşturdukları meslekler ve eğitim düzeyleri göz önünde bulundurularak biçimlenmiştir. Sanal yaşam tarzı oluşumları tüketilen sanal ürün ve sanal hizmetlerin gerçek maddi değerle tüketilmesiyle sağlanabilmektedir. Sosyal medya sanal dünya oyunlarında bir yaşam simülasyonu oluşturulmaktadır. Kullanıcı oyunda avatarını oluştururken, aktivitelere katılırken ve yeni kendini oluştururken bir nevi kendi olmak istediği gerçekliğini model almaktadır.

Sanal mekânların sağladığı imkânlar, sosyalleşme olgusunda gerçekliğe bakış açısını dönüştürmüş ve gerçeğin sahtesinin gerçekmiş gibi algılanmasına neden olmuştur (Baudrillard, 2008, s.22). Bu durum, sanal ve kurgusal olan mekânlara bağlılığın artmasına neden olmaktadır. Sanal dünyaların yarattığı imgelem yalnızca hayal kurmaktan ibaret değildir. Sosyal medya sanal dünya oyunlarında gerçekleştirilen eş zamanlı iletişim,

etkileşim, sanal-gerçek tüketim, kimlik oluşturma, günlük yaşamı sanallığa taşıyacak sosyal aktivitelerde bulunma eylemlerinin zaman mekândan bağımlılığından uzak bir şekilde serbest zamanların değerlendirilmesi yönünde gerçek yaşamın sanal uzama taşındığı bir evrende yaşanması amaçlanmıştır. Baudrillard simülasyon evreninde herkesin ulaşabileceği, istediği bir kimliğe sahip olmanın koşullarının verildiğini ve bu durumun tüketim düzeyiyle belirlendiğini ifade etmektedir. Tüketim toplumunda kendinize uygun gördüğünüz bir kimliği oluşturabilir ve kullanıp tüketerek yerine başka bir kimlik edinebilirsiniz. Ancak sistemde insan kendini oluştururken her ne kadar özgür hissetse de aslında farklılıkların önceden belirlendiği bir statü değiştirme oyunu oynanmaktadır (Baudrillard, 2020, s.204). Bireyin kendini özel hissettiren ve kimliğini diğer kimliklere göre özelleştiren farklılıklar önceden belirlenmiş amaçlı nesnelere dir.

Birey kendini farklı hissettikçe sistemin istediği şekilde yaşamını sürdürmektedir ancak bu farklılıklar doğal olarak kendiliğinden değil de yapay olarak planlı bir şekilde modellerle gerçekleştirildiği için Baudrillard bu durumu simülatif bir durum olarak ele alır çünkü bu durum farklılıkların üretiminin tekeli yoğunlaşmasını da beraberinde getirmektedir (Baudrillard, 2017, s.103-104). Tekelci yoğunlaşma insanlar arasındaki gerçek farklılıkları ortadan kaldırarak kişileri dönüştürür ve türdeşliğe götürür. Bu bağlamda insanların kendi aralarındaki ilişkilerde üretilmektedir. Gerçeklik ilkesinin geçerli olduğu zamanlarda nesne henüz göstergeye dönüşmemişken ve kullanım değeriyle ele alınırken, simülasyon evreninde nesnenin göstergeye dönüşmesi ve böylece tüketim düzeninde yer alması insanların kendi aralarındaki ilişkilerinde belirleyici olmuştur. Belirsiz kod bolluğu yaşamın tüm alanlarını düzenleyerek toplumsal değeri oluştururken, toplumsal değiş tokuş mantığı göstergelerin egemenliği altına girmiştir. Göstergenin sahip olduğu anlamı belirleyen iki kişinin arasındaki karşılıklı ilişki değil, göstergenin diğer göstergeler ile olan arasındaki farklılıkları ortaya koymayı amaçlayan ilişki biçimidir (Baudrillard, 2009, s.59). Bu bağlamda göstergelerin arasındaki hiyerarşi, onlara sahip olan insanların aralarındaki hiyerarşiyi belirlemektedir. Ayrımlayıcı göstergelere özgü hiyerarşik yapı kabul edildiğinde, göstergeler toplumu denetimi altına almış olmaktadır. Bu durum toplumda geçerli olan mantığın belirlediği kodların sonucudur denilebilir. O zaman tüketim düzeni düzenleyici ve zorlayıcıdır. İnsanlar sistem içinde verilen rollerin gerektirdiklerine göre düzenlenmiş davranışlar temelinde mevcut yapının parçaları olarak dönüşmüşlerdir. Geleneksel yaşamda doğuşu ile kimlik kazanan insan, artık anonimleşmiş toplumsal ilişkiler içinde tüketim temelinde kimlik edinmektedir. Böylece sistem önce bireyi sonra toplumu kendiyile uyumlu hale getirerek onları simülakra çevirmektedir. Tüketim düzeninde insan göstergelyi değil göstergeyle kurduğu kişisel ilişkiyi tüketmektedir ve bu durum sistemce değerler üzerinden belirlenerek algısal bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Ancak tükettikçe kendi kabuğuna çekilen insan yalnızlığa doğru gömülmekte ve bu durumun farkına bile varamamaktadır (Baudrillard, 2020, s.263). Sonuç olarak; sistem değerler üzerinden kendiyile uyumlu simülakrlar üretmektedir. İnsan da işlemselliğin sonucunda, tıpkı simülasyon evrenindeki diğer göstergeler gibi kendisinin ötesine geçerek hiperleşmektedir ve bütünsel gerçekliğe katılmaktadır. İnsanlar üretim düzeninden tüketim düzenine geçerek aslında gerçeklik ilkesini arkalarında bırakarak simülasyon evreninin bir parçası olmuşlardır.

## KAYNAKÇA

1. Balaban, Y. (2007). Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde Kullanımı: “Mumya” “Küçük Kardeşim” “Matrix” İncelemesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
2. Baudrillard, J. (2006). Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu. (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
3. Baudrillard, J. (2009). *Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında bir Eleştiri*. (Çev. O. Adanır, Bilgin). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
4. Baudrillard, J. (2015). *İlahi Sol*. (Çev. O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
5. Baudrillard, J. (2016). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*. (Çev. O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
6. Baudrillard, J. (2016) *Simülakrlar ve Simülasyon*. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğubatu Yayınları.
7. Baudrillard, J. (2017). *Tüketim Toplumu*. (Çev. N. Tural, F. Keskin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
8. Baudrillard, J. (2017). *Sessiz Yığınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu*. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğubatu Yayınları.
9. Baudrillard, J. (2018). *İmkansız Takas*. (Çev. A. Sönmezay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
10. Baudrillard, J. (2019). *Kusursuz Cinayet*. (Çev. N. Sevil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
11. Baudrillard, J. (2019). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

12. Baudrillard, J. (2019). *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi? Analojik İmgeden Sayısal İmgeye*. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
13. Baudrillard, J. (2020). *Nesneler Sistemi*. (Çev. O. Adanır, A. Favaro). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
14. Callinicos, A. (2001). *Postmodernizme Hayır*. (Çev. Sebnem Pala). Ankara: Ayraç Yayınları.
15. Cornock, Stroud, Ernest Edmonds. 1973. *The Creative Process Where The Artist Is Amplified or Superseded by the Computer*.
16. Dickey, M. D. (2005). *Three-Dimensional Virtual Worlds and Distance Learning: Two Case Studies of Active Worlds as a Medium for Distance Education*. *British Journal of Educational Technology*.
17. Dourish, Paul. 2004. *Where the Action is: The Foundations of Embodied Interaction*. London: MIT Press.
18. Falk, John H., Lynn Dierking. 1992. *Redefining the Museum Experience: The Interactive Experience Model: Visitor Studies*.
19. Kapp, K. & O'Driscoll, T. (2010). *Learning in 3D*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
20. Jacob, Robert J. K., Audrey Girouard, Leanne M. Hirshfield, Michael S. Horn, Orit Shaer, Erin Treacy Solovey, Jamie Zigelbaum. 2008. *Reality-Based Interaction: A Framework for Post-WIMP Interfaces*.
21. Görsel 1. Kaynakça URL: <https://museumexperiencedesign.wordpress.com/2014/05/19/the-interactive-experience-model/>